

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *FUN THINKERS BOOK*
PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA KELAS 1
SEKOLAH DASAR DARUT THALABAH WONOSARI BONDOWOSO**

SKRIPSI



Oleh :

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
Adelia Sukmaningrum
NIM : 204101040026
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
DESEMBER 2024**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *FUN THINKERS BOOK*
PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA KELAS 1
SEKOLAH DASAR DARUT THALABAH WONOSARI BONDOWOSO**

SKRIPSI

diajukan kepada Universitas Islam Negeri
Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Oleh :

Adelia Sukmaningrum
NIM : 204101040026

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
DESEMBER 2024**

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *FUN THINKERS BOOK*
PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA KELAS I
SEKOLAH DASAR DARUT THALABAH WONOSARI BONDOWOSO

SKRIPSI

diajukan kepada Universitas Islam Negeri
Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Islam dan Sains
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Oleh :

Adelia Sukmaningrum

NIM : 204101040026

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Disetujui Pembimbing



Erfan Efendi, M.Pd.I.

NIP. 198806112023211024

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *FUN THINKERS BOOK*
PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA KELAS 1
SEKOLAH DASAR DARUT THALABAH WONOSARI BONDOWOSO**

SKRIPSI

Telah diuji dan diterima untuk memenuhi salah satu
Persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Islam dan Sains
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Hari : Kamis

Tanggal : 28 November 2024

Tim Penguji

Ketua




Dr. Mohammad Zaini, S.Pd.I, M.Pd.I
NIP. 198005072023211018

Sekretaris



Ari Dwi Widodo, M.Pd.I
NIP. 198703312023211015

Anggota :

1. Dr. Shoni Rahmatullah Amrozi, M.Pd.I. ()

2. Erfan Efendi, M.Pd.I ()

Menyetujui

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



Dr. Abdul Muis, S.Ag, M.Si
NIP. 197304242000031005

MOTTO

وَعَلَّمَ آدَمَ الْأَسْمَاءَ كُلَّهَا ثُمَّ عَرَضَهُمْ عَلَى الْمَلَائِكَةِ فَقَالَ أَنْبِئُونِي بِأَسْمَاءِ هَؤُلَاءِ إِنْ كُنْتُمْ صَادِقِينَ

Artinya : Dia mengajarkan kepada Adam nama-nama (benda) seluruhnya, kemudian Dia memperlihatkannya kepada para malaikat, seraya berfirman, “Sebutkan kepada-Ku nama-nama (benda) ini jika kamu benar! (Q.S Al-Baqarah ayat 31)¹



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

¹ Al-Qur'an, Surat Al-Baqoroh ayat 31, Yayasan Penyelenggara Penerjemah Penafsir Al-Qur'an, Al-Qur'an dan Terjemahannya, Departemen Agama, 1971.

PERSEMBAHAN

Seiring ucapan syukur kepada Allah SWT dengan rasa tulus dan ikhlas dalam hati, skripsi ini saya persembahkan kepada:

1. Panutanku, Ayahanda Ahmad Yani. Beliau mampu menjadi panutan, mampu mendidik penulis, memotivasi, memberikan waktu, cinta, tenaga serta dukungan hingga penulis mampu menyelesaikan sampai sarjana.
2. Pintu surgaku, Ibunda Uliyah. Beliau sangat berperan penting dalam menyelesaikan program studi penulis, beliau juga memang tidak sempat merasakan jenjang pendidikan sampai di bangku perkuliahan, namun semangat, motivasi serta sujudnya selalu menjadi doa untuk kesuksesan anak-anaknya.
3. Ayah sambung serta motivatorku, Ayah Nasikin yang mampu mendidik penulis, memotivasi penulis sehingga penulis mampu menyelesaikan pendidikannya dengan semangat sampai sarjana.
4. Adik saya Akbar yang senantiasa mendukung, membantu dan mendoakan.
5. Nenek saya Aminah yang senantiasa menjaga, mendukung, serta mendoakan penulis hingga mampu menyelesaikan pendidikannya sampai sarjana.
6. Bapak dan Ibu guru yang telah mengajarkan semua tentang hal-hal yang dari awalnya belum mengetahui hingga mengerti, terima kasih atas bimbingan, motivasi, arahan, dan kesabaran, yang telah diberikan dengan ikhlas kepada peserta didiknya.
7. Terakhir, terima kasih untuk diri sendiri, karena telah mampu berusaha keras dan berjuang sejauh ini. Mampu mengendalikan diri dari berbagai tekanan

diluar keadaan dan tak pernah memutuskan untuk menyerah sesulit apapun proses penyusunan skripsi ini dengan menyelesaikan sebaik dan semaksimal mungkin, ini merupakan pencapaian yang patut dibanggakan untuk diri sendiri.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

ABSTRAK

Adelia Sukmaningrum, 2024 : Pengembangan Media Pembelajaran *Fun Thinkers Book* Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas 1 Sekolah Dasar Darut Thalabah Wonosari Bondowoso.

Kata Kunci: Pengembang Media, Fun Thinkers Book, Simbol-Simbol Pancasila, Pembelajaran Pendidikan Pancasila

Media Fun Thinkers Book adalah alat visual dan buku yang dirancang untuk membuat belajar lebih menarik. Di Sekolah Dasar Darut Thalabah, proses pembelajaran di kelas 1 masih menggunakan metode ceramah dan media yang terbatas, seperti papan tulis dan gambar sederhana. Untuk itu, peneliti akan mengembangkan media fun thinkers book yang sesuai dengan materi Pancasila, yang dirancang menarik dan mudah dibawa, guna meningkatkan minat belajar dan kemandirian siswa dalam memahami simbol-simbol Pancasila.

Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu: 1) Bagaimana kelayakan Pengembangan Media Pembelajaran Fun Thinkers Book Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas 1 Sekolah Dasar Darut Thalabah Wonosari Bondowoso 2) Bagaimana Kepratisan Media Pembelajaran Fun Thinkers Book Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas 1 Sekolah Dasar Darut Thalabah Wonosari Bondowoso 3) Bagaimana Respon Siswa Terhadap Media Pembelajaran Fun Thinkers Book Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas 1 Sekolah Dasar Darut Thalabah Wonosari Bondowoso.

Tujuan dari penelitian dan pengembangan ini yaitu: 1) Mendeskripsikan kelayakan Pengembangan Media Pembelajaran Fun Thinkers Book Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas 1 Sekolah Dasar Darut Thalabah Wonosari Bondowoso 2) Mendeskripsikan Bagaimana Kepratisan Media Pembelajaran Fun Thinkers Book Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas 1 Sekolah Dasar Darut Thalabah Wonosari Bondowoso 3) Mendeskripsikan Respon Siswa Terhadap Media Pembelajaran Fun Thinkers Book Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas 1 Sekolah Dasar Darut Thalabah Wonosari Bondowoso.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan atau sering dikenal dengan istilah *Reaserch and Development* atau disebut juga R & D. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini ialah model penelitian ADDIE atau sering disebut dengan *analysis, design, development, implementation dan evaluation*. Model ADDIE yang efektif lebih berfokus pada pelaksanaan tugas otentik, pengetahuan yang bersifat kompleks, dan permasalahan asli.

Hasil penelitian ini yaitu pertama produk yang dikembangkan yaitu media *Fun Thinkers Book* yang berisikan materi simbol-simbol pancasila pada peserta didik kelas 1 yang memuat gambar-gambar dan desain menarik. Kedua secara keseluruhan analisis dari para ahli media pembelajaran papan kreatif huruf ini menunjukkan presentase sebesar 99,43% dengan kategori sangat menarik untuk digunakan dalam pembelajaran, dan Ketiga data uji coba produk dengan meakukan respon pada peserta didik menunjukkan presentase rata-rata sebesar 98 %, sehingga dapat dinyatakan produk media *Fun Thinkers Book* dinyatakan sangat menarik untuk digunakan dan tidak perlu direvisi ulang.

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur penulis sampaikan kepada Allah SWT karena atas rahmat dan karunia-Nya, penulis bisa menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Fun Thinkers Book* Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas 1 Sekolah Dasar Darut Thalabah Wonosari Bondowoso”. Sholawat serta salam semoga tetap tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah membimbing kita dari zaman yang terang benderang.

1. Bapak Prof. Dr. H. Hepni, S. Ag. M.M., selaku Rektor Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan fasilitas dan pelayanan kepada penulis.
2. Bapak Dr. Abdul Mu’is, M.Si., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan yang telah memberikan persetujuan pada skripsi ini.
3. Bapak Dr. Nurudddin, S.Pd.I., M.Pd.I. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan yang telah memberikan persetujuan pada skripsi ini.
4. Bapak Dr. Imron Fauzi, M.Pd.I selaku kordinator Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
5. Bapak Erfan Efendi, M.Pd.I., selaku dosen pembimbing skripsi yang telah dengan sabar memberikan arahan, bimbingan dan motivasi kepada penulis.
6. Bapak Dr Nino Indrianto, M.Pd selaku validator ahli media yang sudah bersedia membimbing dan memberikan arahnya dalam penyelesaian media ini.

7. Bapak M. Sholahuddin Amrulloh, M.Pd selaku validator ahli materi yang sudah memberikan arahan dan masukannya.
8. Dosen-dosen di Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah banyak memberikan ilmunya kepada penulis.
9. Bapak/Ibu dosen Tata Usaha Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan yang telah memberikan kemudahan dan kelancaran administrasi dalam penyelesaian skripsi ini.
10. Ibu Siti Khadijah, S.Ag. selaku Kepala Sekolah SD Darut Thalabah Wonosari Bondowoso yang telah memberikan izin melaksanakan penelitian di lembaganya.
11. Ibu Nor Diana Holidah, S.Pd selaku guru Kelas 1 yang telah banyak membantu dan memberikan informasi dalam melaksanakan penelitian.
12. Bapak/Ibu guru SD Darut Thalabah Wonosari Bondowoso yang telah memberikan kemudahan dan kelancaran dalam penyelesaian skripsi ini.

Tiada kata yang dapat diucapkan selain doa dan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya. Semoga Allah SWT memberikan balasan kebaikan atas semua jasa yang telah diberikan kepada penulis.

Jember, 4 Oktober 2024

Adelia Sukmaningrum
NIM : 204101040026

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN.....	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	10
C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan	10
D. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan	11
E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan.....	11
F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan.....	13
G. Definisi Istilah.....	14
BAB II KAJIAN PUSTAKA	19
A. Penelitian Terdahulu	19
B. Kajian Teori	25
BAB III METODE PENELITIAN	38

A. Model Penelitian dan Pengembangan	38
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan	39
C. Uji Coba Produk	42
D. Desain Uji Coba	43
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	52
A. Deskripsi Penelitian	52
B. Penyajian Data Uji Coba	53
C. Analisis Data	65
D. Revisi Produk	70
BAB V PENUTUP	72
A. Kajian Produk Yang Telah Direvisi	72
B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut	75
DAFTAR PUSTAKA	76

LAMPIRAN

KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu	24
Tabel 3.1 Rentang Skala	43
Tabel 3.2 Kriteria Penilaian	48
Tabel 3.3 Tabel Kelayakan Produk.....	49
Tabel 3.4 Kriteria Hasil Uji Praktikalitas.....	49
Tabel 3.5 Kriteria Respon Peserta Didik	51
Tabel 4.1 Bagian-Bagian <i>Fun Thinkers Book</i>	57
Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Media.....	59
Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Materi	59
Tabel 4.4 Hasil Uji Praktikalitas	60
Tabel 4.5 Hasil Uji Coba Skala Kecil	63
Tabel 4.6 Hasil Uji Coba Skala Besar.....	63
Tabel 4.7 Hasil Validasi Ahli Media.....	66
Tabel 4.8 Hasil Validasi Ahli Materi	67
Tabel 4.9 Hasil Praktikalitas	68
Tabel 4.10 Hasil Respon Peserta Didik	69
Tabel 4.11 Perbandingan Media Sebelum dan Sesudah Revisi.....	70

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Prosedur Pengembangan	39
Gambar 4.1 Gambar Fun ThinkersBook	56
Gambar 4.2 Kotak Kayu	57
Gambar 4.3 Kotak-Kotak Warna	57
Gambar 4.4 Warna-Warni Kotak-Kotak Kiri.....	57
Gambar 4.5 Warna-Warni Kotak-Kotak Kanan.....	57
Gambar 4.6 Lembar Penilaian Pertama	57
Gambar 4.7 Lembar Penilaian Kedua	58
Gambar 4.8 Lembar Penilaian Ketiga.....	68



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam dunia pendidikan, khususnya pada jenjang sekolah dasar, pendidikan memainkan peranan yang sangat strategis dalam proses pembentukan karakter generasi muda. Pendidikan di Indonesia diatur dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yang menyatakan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar yang kondusif dan aktif, serta memungkinkan peserta didik mengembangkan potensi dirinya secara maksimal.²

Pendidikan dasar memiliki tanggung jawab untuk menanamkan nilai-nilai Pancasila sebagai identitas bangsa Indonesia sejak dini. Hal ini berlandaskan pada konsep bahwa pendidikan tidak hanya bertujuan untuk menyampaikan pengetahuan, tetapi juga untuk membentuk sikap dan perilaku yang mencerminkan karakter bangsa.³

Nilai-nilai Pancasila yang diajarkan di sekolah dasar berfungsi sebagai pondasi bagi siswa dalam membangun rasa cinta tanah air dan identitas nasional mereka. Pancasila diimplementasikan dalam pembelajaran sebagai upaya untuk menanamkan rasa kebangsaan, tanggung jawab, dan sikap toleransi sejak dini, yang semuanya sangat penting dalam menciptakan

² Depdiknas .2003. Undang-undang RI No.20 tahun 2003. tentang sistem pendidikan nasional.

³ Zainal Arifin, *Evaluasi Pembelajaran Prinsip, Teknik, Prosedur*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2017)

generasi yang memiliki komitmen terhadap bangsa dan negara. Pendidikan Pancasila yang diterapkan di sekolah dasar melalui proses belajar mengajar mencakup pengembangan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik sebagai landasan dalam pembentukan karakter bangsa yang berwawasan Pancasila.⁴

Media pembelajaran memiliki peran yang sangat krusial dalam proses pendidikan. Penggunaan media yang sesuai dapat membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran, sehingga mereka termotivasi dan memiliki ketertarikan yang lebih besar untuk belajar. Media pembelajaran sendiri merujuk pada segala hal yang bisa digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar dengan cara yang efektif, yakni yang mampu menarik perhatian dan memicu minat belajar peserta didik. Media ini juga merupakan penunjang yang dimanfaatkan guru untuk memudahkan penyampaian materi agar lebih mudah diakses oleh peserta didik.

Melalui media ini, peserta didik turut serta secara langsung dalam aktivitas pembelajaran, yang mana hal ini juga mendorong mereka untuk berperan aktif sepanjang proses pembelajaran berlangsung. Jadi, media pembelajaran secara umum adalah alat bantu proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan pelajar sehingga dapat

⁴ Ahmad Sukri Nasution, E. A. "Desain Pembelajaran IPA Melalui Discovery Learning Berbantuan Media Gambar Kelas VI SD." *Education Achievement: Journal of Science and Research*, 2, No. 3 (2021): 1–9. <https://doi.org/10.51178/jsr.v2i1.331>

mendorong terjadinya proses.⁵ Sebagai salah satu strategi meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik, penelitian ini menggunakan media Fun Thinkers Book, sebuah media yang dirancang untuk memfasilitasi pemahaman dan keterampilan berpikir kritis peserta didik dengan pendekatan yang sesuai kebutuhan mereka. Pada tahun 1895, Grolier menciptakan Fun Thinkers Book sebagai salah satu media yang dikembangkan di Boston, Amerika.⁶

Media Fun Thinkers Book merupakan seperangkat buku yang dikemas dengan sistem “Match-Frame” guna menciptakan kegiatan belajar yang menarik dan menyenangkan sekaligus dapat meningkatkan ketajaman berpikir anak usia 2-10 tahun.⁷ Media Fun Thinkers Book merupakan serangkaian alat visual dan buku yang dipadukan dalam sebuah format yang bertujuan untuk membuat proses belajar lebih menarik dan menyenangkan. Berbagai penelitian telah menunjukkan bahwa Fun Thinkers Book terbukti valid dan penerapannya mampu meningkatkan minat belajar peserta didik secara signifikan. Selain itu, media Fun Thinkers Book ini bertujuan untuk merangsang rasa ingin tahu, mendorong keterampilan berpikir kritis, serta mengembangkan kemampuan intelektual peserta didik melalui pendekatan yang berbentuk permainan. Fun Thinkers Book juga dirancang untuk

⁵ Arief S. Sadiman, et. al, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Direktorat Tenaga Kependidikan, 2003)

⁶ Mariatul Kibtiah, Nana Hendracipta, Encep Andriana (2021). “Developing Fun Thinkers Book Learning Media On The Topic Of Peristiwa Alam Yang Terjadi Di Indonesia At Grade V Of Elementary School. “ *PRIMARY: JURNAL PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR* 10, No. 4 (2021): 829–835. <http://dx.doi.org/10.33578/jpfkip.v10i4.8144>

⁷ Fitroh, A., & Mubarak, M. K.. *Pengembangan Media Fun Thinkers Book (Ftb) Pada Subtema Keragaman Suku Bangsa Dan Agama Di Negeriku Kelas Iv Sd. Doctoral Dissertation*, Stkip Pgri Sidoarjo, 2020: 1–11.

memfasilitasi belajar mandiri, di mana peserta didik diharapkan dapat menyelesaikan tugas-tugas belajar pendidikan pancasila dengan cara yang menyenangkan. Media ini menyajikan materi pelajaran pendidikan pancasila dalam beberapa tingkatan, dimulai dari tingkat yang paling mudah hingga ke tingkat yang lebih sulit, sehingga kemampuan berpikir kritis peserta didik dapat terasah secara bertahap. Selain itu, peserta didik diajak untuk menggabungkan proses belajar dan bermain, yang diharapkan mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna.

Pendidikan bukan hanya sekadar alat untuk menambah pengetahuan, tetapi juga sebagai sarana untuk membentuk kepribadian yang berakhlak mulia. Ajaran Islam menegaskan pentingnya usaha manusia untuk mencari ilmu dan mengembangkan diri sebagai bagian dari pengabdian kepada Allah SWT. Hal ini dijelaskan dalam Al-Qur'an surat Al-Alaq ayat 1-5 yang menyebutkan bahwa manusia hanya akan mendapatkan hasil dari apa yang diusahakannya sebagai berikut:

اقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ . خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ . اقرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ . الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ . عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ

Artinya: Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu Yang menciptakan, Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah, dan Tuhanmulah Yang Maha Pemurah, Yang mengajar (manusia) dengan perantaran kalam, Dia mengajar kepada manusia apa yang tidak diketahuinya.⁸

Ayat ini mengisyaratkan bahwa usaha manusia, termasuk usaha dalam pendidikan, harus dilandasi kerja keras dan tanggung jawab. Dalam konteks

⁸ Departemen Agama Republik Indonesia, *Alqur'an dan Terjemahan*, (Bandung: CV Mikraj Khazanah Ilmu, 2014)

pendidikan di sekolah dasar, guru diharapkan tidak hanya mengajarkan materi, tetapi juga mendukung pembelajaran melalui media yang menarik seperti *Fun Thinkers Book*. Penggunaan media ini diharapkan mampu memfasilitasi pemahaman yang lebih baik sekaligus menanamkan pentingnya usaha dalam mencapai ilmu pengetahuan, sebagaimana diajarkan dalam Islam.⁹ Melalui media yang kreatif dan bervariasi, guru membantu siswa dalam menumbuhkan minat dan motivasi untuk belajar, yang pada akhirnya mendukung terbentuknya karakter unggul dalam diri mereka.

Fun Thinkers Book dapat digunakan pada pembelajaran pendidikan pancasila maupun mata pelajaran lainnya serta dapat digunakan sebagai media penunjang pembelajaran. Hal ini terlihat pada penelitian sebelumnya, yang berjudul “Pengembangan Media “Fun Thinkers Book” untuk Meningkatkan Antusiasme Belajar dan Hasil Belajar Materi Bangun Datar Peserta Didik Sekolah Dasar”.¹⁰ Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan semangat peserta didik kelas III SD dalam belajar, hal ini disebabkan oleh kurangnya minat dan semangat peserta didik dalam mempelajari matematika khususnya materi bangun datar yang mengakibatkan rendahnya hasil belajar peserta didik. Hasil validasi ahli media sebesar 68 dari 72 dengan kategori sangat baik dan informasi sangat valid dengan interval $X > 54$. Hasil validasi ahli materi mendapat penilaian 45 dari 48 dengan kategori sangat baik dan informasi sangat valid pada rentang $X > 36$. Berdasarkan hasil penelitian

⁹ Wibowo, *Manajemen Sumber Daya Manusia*, (Jakarta : Bumi Aksara, 2019)

¹⁰ Rahmah, D. L., & Hidayat, M. T. “Pengembangan Media “Fun Thinkers Book” untuk Meningkatkan Antusiasme Belajar dan Hasil Belajar Materi Bangun Datar Siswa Sekolah Dasar. “*Jurnal Basicedu*, 6, No, 4, (2022): 6361–6372. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3259>

disimpulkan bahwa media “Fun Thinkers Book” valid dan layak digunakan dalam pembelajaran untuk meningkatkan semangat belajar dan hasil belajar peserta didik kelas III Sekolah Dasar.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh Sukma & Amalia (2021) Volume 4 Nomor 2 dengan judul “Pengembangan Media Fun Thinkers Dalam Melatih Keterampilan Menulis Karangan Peserta didik Sekolah Dasar”.¹¹ Penelitian ini dilakukan terhadap peserta didik kelas V SD dengan menggunakan model pendekatan ADDIE yang dikembangkan dalam beberapa tahap yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Berdasarkan uji validasi yang dilakukan ahli terhadap pengembangan media Fun Thinkers untuk melatih kemampuan menulis karangan narasi peserta didik kelas V SD terlihat hasil evaluasi validasi media sebesar 100 dengan kriteria "sangat baik". Hasil validasi ahli materi “sangat baik” dengan skor 80. Hasil evaluasi ahli pembelajaran adalah “sangat baik” dengan skor 80. Hasil evaluasi tiga ahli yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran menunjukkan bahwa Fun Thinkers Book untuk melatih keterampilan menulis karangan narasi kelas V SD dapat dikatakan layak digunakan.

Perlunya pengaplikasian media belajar pada setiap mata pelajaran yang diperoleh peserta didik guna memudahkan penyampaian materi. Dalam penelitian ini, peneliti mengaplikasikan media yang sama, dengan variabel bebas menggunakan media Fun Thinkers Book. Perbedaan penelitian ini dengan yang lainnya yaitu penerapan Fun Thinkers Book sebagai media

¹¹ Hanum Hanifa Sukmaa,1,*,Nur Rizky Amalia. “Pengembangan media Fun Thinkers dalam melatih keterampilan menulis karangan siswa sekolah dasar.” *Jurnal Fundadikdas (Fundamental Pendidikan Dasar)*, 4, No. 2 (2021) <https://doi.org/10.12928/fundadikdas.v4i2.4189>

pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, sementara penelitian-penelitian sebelumnya lebih banyak berfokus pada penerapan media ini dalam bidang matematika dan keterampilan menulis. Fun Thinkers Book dalam penelitian ini tidak hanya digunakan sebagai alat bantu pengajaran untuk mata pelajaran tertentu, tetapi juga sebagai media pendukung yang fleksibel dan dapat diterapkan pada berbagai mata pelajaran, termasuk Pendidikan Pancasila.

Dalam hal ini, peneliti memilih salah satu sekolah dasar yang bernama SD Dharut Thalabah. SD darut thalabah Merupakan Jenjang Sekolah Dasar yang dinahkodai oleh ibu Siti Khodijah,S.Ag serta merupakan sekolah yang Memiliki Status Sekolah Swasta Alamat Lembaga Tersebut ialah Di Jln.KH.Ghozali Blok Pesantren,Plasan,SumberKalong,Wonosari,Bondowoso Regency, East Java 682882, adapun fasilitas yang disediakan SD Darut Thalabah yaitu, menyediakan listrik untuk dapat membantu kegiatan belajar mengajar sumber listrik yang digunakan oleh SD Darut Thalabah berasal dari pln. SD Darut Thalabah menyediakan akses internet yang dapat digunakan untuk mendukung kegiatan belajar mengajar menjadi lebih mudah. Provider yang digunakan SD Darut Thalabah untuk sambungan internetnya adalah smartfren. SD Darut Thalabah memiliki akreditasi A, berdasarkan SK Izin Oprasional 220009701075.¹²

Alasan mengambil penelitian di SD Darut Thalabah adalah karena sekolah tersebut merupakan sekolah dasar yang berada di desa tetapi

¹² Tim dapodikbud, "(20522385) SD Dharut Thalabah,"lah.data.kemdikbud, diakses pada tanggal 5 Februari 2023, <https://sekolah.data.kemdikbud.go.id/index.php/chome/profil/f0cba3b8-8c18-e111-8557-096fc487c2dc>

sekolahnya tetap maju yang ada di desa plasan, sumber kalong Bondowoso yang telah menungangkan berbagai macam prestasi entah itu prestasi akademik maupun non akademik salah satu prestasi tersebut salah satunya adalah: Lomba pidato bahasa inggris (juara harapan 1) tahun 2016 kemudian selain prestasi tersebut masih banyak prestasi-prestasi yang dituaikan oleh sekolah tersebut baik akademik maupun non akademik.

Berdasarkan hasil observasi awal di Sekolah Dasar Darut Thalabah dalam proses pembelajaran guru masih menggunakan metode ceramah dan media seadanya seperti media visual gambar. Hal tersebut dikatakan oleh wali kelas 1 C ibu Nurdiana Holidayah, S.Pd, bahwasannya media yang digunakan hanyalah papan dan media gambar seadanya.¹³ Dalam penelitian ini, peneliti mengambil sampel di kelas 1 Sekolah Dasar Darut Thalabah, peserta didik kelas 1 berjumlah 33 peserta didik. Berdasarkan wawancara peneliti dengan guru adapun permasalahan yang peneliti temukan pada saat observasi yaitu (1) Terdapat peserta didik yang tidak bisa membaca, (2) Kesulitan mengeja, dan (3) Kesulitan menulis.

Penggunaan media *fun thinkers book* yaitu dengan mengurutkan nomor yang ada pada soal yang disebelah kiri, baca petunjuk soal yang ada pada atas kiri petunjuk soal, terakhir jawab satu persatu dari soal yang ada disebelah kiri. Berdasarkan wawancara peneliti dengan guru, peneliti sudah menemukan beberapa permasalahan serta memberikan cara penggunaan pada media *fun thinkers book*. Maka dari itu, guru wali kelas 1 c memberikan persetujuan

¹³ Nurdiana Holidayah, Diwawancarai oleh penulis, Bondowoso 2 Februari 2023

dalam hal peneliti untuk menerapkan pengaplikasian media *fun thinkers book*.

Oleh karena itu peserta didik butuh media yang bisa digunakan untuk belajar secara mandiri, sehingga tanpa adanya bantuan dari pendidik dari peserta didik mengerti materi yang akan diberikan. Sehingga peneliti akan mengembangkan sebuah media yaitu media *fun thinkers book* yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik dalam materi simbol-simbol pancasila pembelajaran pendidikan pancasila kelas 1 SD.¹⁴ Media *fun thinkers book* merupakan media buku yang dikemas guna menciptakan proses pembelajarn yang lebih menyenangkan digunakan untuk dapat meningkatkan serta mengembangkan potensi siswa dalam kecakapan belajarnya.

Media *fun thinkers book* menjadi pilihan karena dapat meningkatkan rasa ingin tahu peserta didik serta dapat membangun semangat untuk berpikir karena media ini menjadi inovasi belajar yang baru. Media ini juga memiliki keunggulan yaitu sifatnya yang mudah dibawa kemana saja, dan bentuknya yang menarik disertai gambar yang sesuai dengan materi.¹⁵ Dalam hal ini materi yang digunakan oleh peneliti yaitu Pendidikan Pancasila, dengan ukuran media sebesar A3+, serta menggunakan design yang menarik peserta didik.

¹⁴ Nazilah Alif Ananda, "Pengembangan Media Fun Thinkers Book Berbasis Model Pembelajaran Problem Bassed Learning (PBL) Dalam Materi Pekerjaanku Di Kelas 111 SD/MI" (Skripsi, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2023), 4

¹⁵ Ermaniatu Nyihana, Metode PjBL. (Project Based Learning) Berbasis Scientific Approach Dalam Berpikir Kritis Dan Komunikatif Bagi Siswa (Indramayu: Penerbit Adab, 2021), h.71

Berdasarkan uraian dan problem yang terdapat pada latar belakang peneliti tersebut, peneliti membuat inovasi pengembangan yang sesuai dengan permasalahan yang ada yaitu membuat suatu media *Fun Thinkers Book* (FTB). Dengan itu, maka peneliti akan melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran pada Pendidikan Pancasila tepatnya materi keragaman suku. Oleh karena itu, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran *Fun Thinkers Book* Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas 1 Sekolah Dasar Darut Thalabah Wonosari Bondowoso”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kelayakan Pengembangan Media Pembelajaran *Fun Thinkers Book* Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas 1 Sekolah Dasar Darut Thalabah Wonosari Bondowoso?
2. Bagaimana Kepratisan Media Pembelajaran *Fun Thinkers Book* Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas 1 Sekolah Sekolah Dasar Darut Thalabah Wonosari Bondowoso?

C. Tujuan Penelitian Dan Pengembangan

1. Mendeskripsikan kelayakan Pengembangan Media Pembelajaran *Fun Thinkers Book* Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas 1 Sekolah Dasar Darut Thalabah Wonosari Bondowoso.

2. Mendeskripsikan Bagaimana Kepratisan Media Pembelajaran *Fun Thinkers Book* Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas 1 Sekolah Dasar Darut Thalabah Wonosari Bondowoso.

D. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Spesifikasi dari produk *Fun Thinkers Book* adalah sebagai berikut:

1. Produk yang di buat berupa media Fun Thinkers Book ini dikemas dalam bentuk kotak simbol-simbol pancasila yang dapat dilipat dengan baik menjadi tes yang berisi soal-soal permainan kuis materi tugas sekolah dasar.
2. Keunggulan buku *Fun Thinkers Book* adalah mudah dibawa kemana saja, tampilannya menarik, bahkan dilengkapi gambar kartun
3. Media *Fun Thinkers Book* ada dua bahan yang digunakan yaitu bingkai kotaknya terbuat dari kayu dan bukunya terbuat dari kertas yang didesain sangat menarik sesuai dengan karakter siswa.
4. Terbagi dalam bentuk 1-5 sesuai dengan jumlah pembelajaran pendidikan pancasila materi simbol-simbol pancasila.
5. Bingkai tampilan dan ubin bernomor 1 hingga 5 diberi warna di bagian belakang (2 merah, 1 hitam, 2 putih).
6. Terdapat sebuah petunjuk (manual penggunaan untuk guru)

E. Pentingnya Penelitian Dan Pengembangan

Pentingnya penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi peserta didik

1. Dengan media ini dapat memberikan suasana belajar yang menarik dan inovatif, sehingga pembelajaran tidak membosankan dan meningkatkan motivasi dan belajar peserta didik.
2. Dapat membantu peserta didik dalam memahami simbol-simbol yang ada dalam pembelajaran pendidikan pancasila.
3. Dapat membantu peserta didik belajar secara lebih mandiri

2. Bagi guru

Media pembelajaran *fun thinkers book* ini dapat digunakan oleh guru sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran sehingga lebih mudah dalam menyampaikan materi pembelajaran.

Dapat menambah wawasan bagi pendidik (guru) tentang alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Dapat menjadi inovasi pendidik agar dapat menciptakan kelas yang aktif dan kreatif serta dapat mengemas bahan ajar lebih menarik.

3. Bagi sekolah

Diharapkan penelitian ini bisa menjadi masukan dan evaluasi untuk membantu guru dalam meningkatkan keaktifan peserta didik sehingga dapat mencapai prestasi yang diharapkan melalui pemaksimalan dalam menggunakan media pembelajaran *fun thinkers book*.

4. Bagi peneliti

Dengan mengembangkan media pembelajaran *fun thinkers book* diharapkan dapat menambah pemahaman dan pengalaman bagi peneliti.

Selain itu, juga dapat menambah wawasan sebagai calon pendidik. Agar setelah penelitian ini selesai, peneliti memiliki pengalaman tentang cara meningkatkan minat peserta didik dalam pembelajaran.

5. Bagi peneliti lain

Sebagai referensi bagi peneliti selanjutnya untuk terus berkarya dengan meningkatkan dan mengembangkan berbagai metode dan media pembelajaran dalam bidang pendidikan yang disesuaikan dengan perkembangan teknologi yang akan mendatang.

F. Asumsi Dan Keterbatasan Penelitian Dan Pengembangan

Asumsi-asumsi dalam penelitian ini adalah:

1. Media pembelajaran *fun thinkers book* dapat dimanfaatkan untuk membantu guru dalam meningkatkan antusias belajar dan hasil belajar peserta didik
2. Peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang dapat memudahkan mereka dalam memahami materi yang disampaikan guru.
3. Peserta didik membutuhkan pengalaman media pembelajaran yang menarik, kreatif, dan menyenangkan seperti yang terdapat pada media *fun thinkers book*.
4. Peserta didik membutuhkan latihan-latihan sebagai penguatan pemahaman terhadap materi pembelajaran dan mendapatkan *feedback* secara langsung.

5. Guru membutuhkan pengembangan media pembelajaran yang menarik minat dan antusiasme peserta didik, serta membantu guru dalam menilai latihan-latihan peserta didik.

Adapun keterbatasan dari penelitian yang dikembangkan adalah:

1. Media *fun thinkers book* hanya mencakup materi tema tertentu
2. Media *fun thinkers book* tidak bisa digunakan pada saat pembelajaran online.
3. Dalam penggunaannya diperlukan waktu yang cukup lama karena media pembelajarannya hanya berjumlah satu

G. Definisi Istilah

Definisi istilah/operasional ini bertujuan untuk menegaskan pengertian/istilah yang didasarkan pada indikator variabel. Dalam penelitian ini, peneliti mendefinisikan bahwa:

1. Media *fun thinkers book*

Media merupakan sebuah kata yang berasal dari bahasa latin sekaligus memiliki bentuk jamak atau sering disebut dengan medium.

Sementara itu, kata media secara harfiah memiliki arti perantara. Dalam hal ini perantara yang dimaksud adalah adanya perantara antara sumber informasi dan adanya penerima informasi. Dalam dunia pendidikan pasti akan terjadi komunikasi antara pendidik dan peserta didik yang sering kali dikenal dengan istilah media pembelajaran. dengan adanya media pembelajaran pada saat melakukan aktivitas akan jauh lebih baik dan bisa saling memahami setiap informasi yang diberikan.

Fun Thinkers Book merupakan jenis pembelajaran visual yang bisa dilihat dan dimanfaatkan oleh penglihatan. *Fun Thinkers Book* adalah buku berpikir yang menyenangkan merupakan sebuah media yang berbentuk buku yang dibuat dari bahan kayu, triplek, dikemas dalam sebuah kegiatan pembelajaran yang menarik. Isi dari media tersebut adalah permainan dan kuis yang menarik sehingga menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, media *Fun Thinkers Book* ini juga berisi materi sesuai dengan yang sedang dipelajari. *Fun Thinkers Book* bertujuan agar siswa dapat tertarik, bermain secara berkelompok, serta dapat menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan. *Fun Thinkers Book* ini juga terdapat materi tema berbagai pekerjaan. Yang dapat membantu dalam mencapai tujuan pembelajaran sehinggamedia tersebut sangat efektif.

2. Pendidikan pancasila

Pendidikan Pancasila adalah subjek pembelajaran yang tidak lepas dari dunia pendidikan. Dengan adanya pendidikan Pancasila sebagai pembelajaran dasar utama yang harus dipahami dan dipelajari oleh setiap siswa maupun mahasiswa untuk membangun generasi yang berpendidikan serta cinta tanah air. Pendidikan Pancasila memiliki urgensi fungsi dan posisi dalam mengembangkan kesadaran kebangsaan dalam diri generasi muda melalui jalur pendidikan sekolah. Adanya subjek pembelajaran yang sama pada setiap jenjang pendidikan dengan waktu yang cukup lama, saat masa sekolah maupun kuliah. Inilah yang mendorong rasa bosan dan

kecenderungan penurunan atensi pada pendidikan Pancasila. Mahasiswa merasa mendapatkan pengulangan materi dan metode pembelajaran yang tidak inovatif karena dosen yang tidak melakukan pembaruan dan kaku. Sehingga mahasiswa merasa bosan karena dalam setiap jenjang pendidikan yang telah dilalui, yaitu SD, SMP/MTS, SMA/MA/SMK mereka sudah mempelajari pendidikan Pancasila tidak sedikit mahasiswa mengalami kebosanan ketika mempelajari Pancasila.

Hal ini akan menurunkan urgensi implementasi Pancasila dalam mencapai keberhasilan tujuan pembelajaran. Semestinya peningkatan keberhasilan mahasiswa dalam belajar, didukung oleh pembelajaran dengan model yang menarik. Sehingga tujuan pembelajaran dalam pendidikan Pancasila tercapai. Pendidikan Pancasila harus mampu membangun jiwa nasionalisme mahasiswanya. Pentingnya akan terwujudnya capaian pembelajaran Internalisasi nilai-nilai Pancasila pada diri mahasiswa, yaitu diharapkan dapat terhindar dari sikap yang merusak sendi-sendi kebangsaan.

Pendidikan Pancasila di Perguruan Tinggi, dapat menjadi wadah pembelajaran bagi mahasiswa. Selain itu, mengkaji Pancasila secara akademik serta sebagai perspektif untuk mengkaji, menganalisis, dan memecahkan permasalahan bangsa dan negara. Tujuan pembelajaran yang harus dipahami dan diimplementasikan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan mahasiswa baik di lingkungan kampus maupun bermasyarakat.

Pancasila adalah dasar negara Indonesia, yang dijadikan sebagai pandangan hidup dalam berkepribadian bangsa dan negara.

Pendidikan Pancasila yang dimaksud penelitian ini adalah mata pelajaran pendidikan Pancasila kelas 1 semester 1 yang berfokus pada materi simbol-simbol Pancasila. Dengan demikian, maka yang dimaksud dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Fun Thinkers Book pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas SD Darut Thalabah Wonosari Bondowoso” yang diterapkan di kelas 1 materi simbol-simbol Pancasila merupakan suatu media pembelajaran yang berisi tentang materi simbol-simbol Pancasila, terdapat gambar simbol-simbol Pancasila sehingga dapat menarik perhatian peserta didik kelas 1 SD Darut Thalabah Wonosari Bondowoso.

3. Kurikulum merdeka

Kurikulum merdeka untuk penggerak guru penggerak merdeka mengajar ditantang untuk melakukan akselerasi terhadap perkembangan informasi dan komunikasi. Kemajuan teknologi dan informasi telah meningkatkan fleksibilitas dalam pemerolehan ilmu pengetahuan bagi setiap individu baik guru maupun peserta didik, termasuk pembelajaran yang bisa dilakukan daring. Konsekuensinya, guru dituntut mampu mengembangkan pendekatan dan strategi pembelajaran yang sesuai dengan tuntutan dan perkembangan baru. Dalam merdeka belajar, tersedia pula informasi yang melimpah mengenai pendidikan, sehingga meningkatkan alternatif pilihan pendidikan, sehingga meningkatkan

alternatif pilihan pendidikan bagi orang tua dan masyarakat, yang berimbas pada peningkatan terhadap tuntutan mutu pendidikan sekaligus mutu gurunya.

Media pembelajaran Fun Thinkers Book merupakan sarana visual yang berbentuk buku dari kayu atau triplek yang memuat permainan dan kuis kuis menarik sesuai dengan materi pembelajaran, seperti yang peneliti kembangkan symbol-simbol pancasila. Sehingga dalam hal ini, media ini akan efektif meningkatkan minat, keterlibatan siswa, serta pencapaian tujuan belajar. Pendidikan pancasila yang diangkat peneliti bertujuan untuk membangun kesadaran kebangsaan dan nasionalisme. Namun, pengulangan materi serta metode pembelajaran yang monoton di era kurikulum merdeka saat ini akan membuat siswa sering merasa bosan. Maka dari itu, perlu adanya pendekatan inovatif agar nilai-nilai pancasila dapat diinternalisasi serta diterapkan dengan sangat fleksibel.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

Pada bagian ini berisi tentang hasil kajian pustaka yang menghubungkan kerangka acuan komprehensif mengenai konsep, prinsip atau teori yang digunakan sebagai landasan dalam memecahkan masalah yang dihadapi dalam mengembangkan produk yang diharapkan. Kerangka acuan disusun berdasarkan kajian berbagai aspek teoritis dan empiris yang terkait dengan permasalahan dan upaya yang akan ditempuh untuk memecahkannya.

Penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini diantaranya sebagai berikut:

1. Penelitian ditulis oleh nazilah alif ananda, pada tahun 2023 yang berjudul “Pengembangan media *fun thinkers book* berbasis model pembelajaran problem based learning (PBL) dalam materi pekerjaanku di kelas III SD/MI”¹⁶. Peneliti melakukan pengembangan media *fun thinkers book* pada pembelajaran tematik menggunakan metode *Based learning* (PBL) dengan menggunakan model ADDIE. Dalam penelitian tersebut membahas mengenai media yang sudah digunakan sebelumnya ialah media gambar, namun media gambar yang digunakan selama ini ternyata belum mengarah kepada kemampuan berfikir karena media yang ditampilkan hanya sebatas gambar saja adapun perbedaan penelitian

¹⁶ Nazila Alif Ananda, “Pengembangan Media *Fun Thinkers Book* Berbasis Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) Dalam Materi Pekerjaanku Di Kelas III SD/MI”(Skripsi, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2023)

tersebut dengan penelitian yang diambil oleh peneliti ialah sampel yang diambil berbeda.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan nilai kelayakan media *fun thinkers book* berbasis model pembelajaran *problem based learning* (PBL). Sedangkan perbedaannya adalah penelitian ini meneliti tingkat SD/MI Sedangkan dalam penelitian penulis, penulis meneliti tingkat madrasah ibtidaiyah.

2. Penelitian yang di tulis Atikah Arsyah pada tahun 2021 yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Fun Thinkers Book* Pada Subtema 1 Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan Untuk Kelas V SDN 66 Payakumbuh” jurusan PGSD FKIP Universitas Islam Riau. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan digunakan untuk menghasilkan produk dan menguji kelayakan media *fun thinkers book*.

Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Penelitian ini menggunakan tiga tahap yaitu 1) tahap analisis yang terdiri atas analisis kurikulum, analisis kebutuhan, dan analisis materi, 2) tahap desain yaitu merancang media pembelajaran *fun thinkers book* dengan menggunakan aplikasi *Adobe Photoshop*, 3) tahap pengembangan yaitu mengembangkan media *fun thinkers book* pada tema 7 subtema 1 kelas V sekolah dasar yang kemudian di cetak dan dilakukannya pengujian.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran *Fun Thinkers Book* memenuhi kriteria sangat layak serta hasil dari keseluruhan aspek yang diperoleh dari 6 validator memperoleh nilai rata-rata

presentase 93,26%.¹⁷ Sedangkan perbedaanya adalah penelitian ini meneliti tingkat sekolah dasar kelas V sedangkan dalam penelitian penulis, penulis meneliti tingkat madrasah ibtidaiyah kelas 1.

3. Penelitian ini ditulis oleh Arliana Fitroh Penelitian ini ditulis pada tahun 2024 yang berjudul “pengembangan media *fun thinkers book* (FTB) untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV Sekolah dasar. Penelitian ini didasari bahwa hasil belajar siswa masih menggunakan metode ceramah dan media yang digunakan hanya buku tema yang ditampilkan diproyektor tanpa adanya media pembelajaran yang bervariasi sehingga beberapa siswa cepat merasa bosan dan tidak memperhatikan ketika guru menyampaikan materi pelajaran. Pengembangan produk ini menggunakan model pengembangan menurut Borg and Gall dengan langkah penelitian yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, dan revisi produk. Data dalam penelitian ini diperoleh dari validasi ahli, tes, observasi dan angket. Hasil penilaian menunjukkan bahwa media pembelajaran yang telah dikembangkan dalam penelitian ini memiliki kualitas baik, sehingga layak digunakan dalam pembelajaran. Hal ini didasarkan oleh beberapa aspek yaitu: hasil validasi produk oleh validator menunjukkan bahwa media FTB layak untuk digunakan, aktifitas siswa selama kegiatan belajar menunjukkan bahwa siswa aktif dalam pembelajaran, dan respon siswa dalam pembelajaran positif, 2) Hasil belajar siswa setelah mengikuti

¹⁷ Artikah Arsyah, “Pengembangan Media Pembelajaran Fun Thinkers Book Pada Subtema 1 Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan Untuk Kelas V SDN 66”(Skripsi, Universitas Islam Riau,2021)

pembelajaran menggunakan media FTB mengalami peningkatan 20,11% dengan ketuntasan 100%.¹⁸ Sedangkan perbedaannya adalah peneliti ini meneliti tingkat sekolah dasar kelas IV sedangkan dalam penelitian penulis, penulis meneliti tingkat madrasah kelas 1.

4. Penelitian ini ditulis Penelitian ini di tulis Egnés Salsa Billah pada tahun 2022 yang berjudul “ Pengembangan Media Fun Thinkers Book Pada Pembelajaran PPKN Kelas III Sekolah Dasar” jurusan PGSD FIP Universitas Negeri Jakarta. Variasi media yang digunakan guru pada saat pembelajaran Pkn masih kurang maksimal. Adanya permasalahan di atas peneliti akhirnya melakukan penelitian dengan model pengembangan pada siswa kelas III pelajaran Pkn di sekolah dasar.media pembelajaran fun thinkers book cocok digunakan untuk pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar pada teori piaget yang mana peserta didik membutuhkan hal-hal nyata dalam memahami pembelajaran di kelas.¹⁹ Sedangkan perbedaannya adalah penelitian ini meneliti tingkat sekolah dasar kelas III sedangkan dalam penelitian penulis, penulis meneliti tingkat madrasah ibtidaiyah kelas 1

5. Penelitian ini di tulis Bella Umr Isyah Febriyanti pada tahun 2019 yang berjudul “ Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Moca (Monopoli Pancasila) Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V Di Madrasah Ibtidaiyah Raudlatul Ulum Darungan Tanggul Jember Tahun

¹⁸ Fitroh and Mubarak, “PENGEMBANGAN MEDIA FUN THINKERS BOOK (FTB) PADA SUBTEMA KERAGAMAN SUKU BANGSA DAN AGAMA DI NEGERIKU KELAS IV S,” 2.

¹⁹ Egnés Salsa Billah,”Pengembangan Media Fun Thinkers Book Pada Pembelajaran Ppkn Kelas III”(Skripsi,Universitas Negeri Jakarta,2022)

Pelajaran 2023/2024". Tujuan penelitian ini untuk mengetahui kevalidan produk pengembangan media pembelajaran Permainan Moca (Monopoli Pancasila) pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V.²⁰ Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan yang digunakan untuk menghasilkan produk dan menguji kelayakan media MOCA. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE (*analysis, design, development, implementation, evaluation*). Hasil penelitian ini adalah produk yang dihasilkan dari pengembangan media ini adalah media pembelajaran permainan MOCA (monopoli pancasila) pada mata pelajaran pendidikan pancasila kelas V Bab 1 tentang Pancasila dalam Kehidupanku. Hasil kelayakan media dibuktikan dengan hasil kevalidan yang berdasarkan pada hasil validasi para ahli yaitu validasi dari ahli media sebesar 95%, validasi ahli materi sebesar 92,5%, dan validasi dari ahli pembelajaran sebesar 84%

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

²⁰ Bella Umro Isyah, "Pengembangan Media Pembelajaran Permainan MOCA (Monopoli Pancasila) Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V Di Madrasah Ibtadaiyah Raudlatul Ulum Darungan Tanggul Jember Tahun Pelajaran 2023/2024" (Skripsi, Universitas Uin Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2023)

Tabel 2.1
Persamaan Dan Perbedaan

No	Nama, Tahun, Judul	Perbedaan	Persamaan	Orisinalitas
1.	Nazila Alif Ananda "Pengembangan Media Fun Thinkers Book Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) dalam materi pekerjaanku di kelas 3 SD/MI"	Lingkup kelas Perbedaannya media ini menggunakan (PBL)	Pengembangan Media Pembelajaran Fun Thinkers Book Metode Penelitian: Pengembangan (Research and Development)	Media <i>fun thinkers book</i> Kelas 1 Pendidikan pancasila Menggunakan metode penelitian <i>r&d</i> dengan model <i>ADDIE</i> .
2.	Atikah Arsyah "Pengembangan Media Pembelajaran Fun Thinkers Book Pada Sub tema 1 Peristiwa kebangsaan masa penjajahan untuk kelas V"	Lingkup kelas Peneliti menanamkan pengembangan media pembelajaran Fun Thinkers Book Pada Mata Pelajaran Tematik Subtema 1 Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan	Pengembangan Media Pembelajaran Fun Thinkers Book Metode Penelitian: Pengembangan (Research and Development)	
3.	Arlina Fitroh "Pengembangan Media Fun Thinkers Book (FTB) pada sub tema keragaman suku bangsa dan agama di negeri ku kelas IV SD"	Lingkup kelas	Media pengembangan fun thinkers book	
4.	Agnes Salsabillah "Pengembangan Media Fun Thinkers Book Pada Pembelajaran PPKN Kelas 3 Sekolah Dasar Pada Tahun 2022"	Lingkup kelas Materi pembelajaran	Media pembelajaran Fun Thinkers Book Menggunakan metode penelitian R&D	

5.	Bella Umro Isyah Febriyanti “Pengembangan Media Pembelajaran Permainan MOCA (Monopoli Pancasila) Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V Di Madrasah Ibtidaiyah Raudlatul Ulum Darungan Tanggul Jember Tahun Pelajaran 2023/2024”	Materi pelajaran	Media pembelajaran MOCA (Monopoli Pancasila) Sama-sama menggunakan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation)	
----	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

Berdasarkan penelitian terdahulu yang sudah dipaparkan tersebut, maka penelitian yang akan diteliti oleh peneliti lebih berfokus kepada mata pelajaran pendidikan pancasila materi simbol-simbol pancasila kelas 1 Sekolah Dasar Darut Thalabah Ajung dengan menggunakan media pembelajaran *fun thinkers book*. Novelty pada penelitian ini adalah meneliti mata pelajaran pendidikan pancasila Sekolah Dasar Darut Thalabah Wonosari Bondowoso (1) meneliti kelayakan media pembelajaran *fun thinker book* (2) meneliti keefektifan.

B. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran menciptakan pembelajaran efisien dan efektif, sehingga materi yang disampaikan guru kepada siswa terserap secara maksimal. Dan dimana guru harus berperan sebagai pengirim pesan dan peserta didik berperan sebagai penerima pesan. Untuk menyempurnakan

proses komunikasi ini tentunya diperlukan alat komunikasi ataupun media yang efektif.²¹

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara. Pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Media juga dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat diindra yang berfungsi sebagai perantara atau sarana atau alat untuk proses komunikasi (proses belajar mengajar).²²

Menurut Suprpto dkk, menyatakan bahwa media pembelajaran adalah suatu alat pembantu secara efektif yang dapat digunakan oleh guru untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Dalam penelitian kali ini peneliti lebih cenderung menggunakan definisi media pembelajaran dari Oemar Hamalik dengan alasan bahwa cakupannya lebih luas, tidak hanya dibatasi sebagai alat tetapi juga teknik dan metode sehingga dapat mencakup definisi dari para ahli pendidikan lainnya.²³

Menurut Heinich dalam Arsyad.”Media membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan intruksional atau mengandung maksud-maksud penganjaran”. Media

²¹ Junaidi Junaidi, “Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar,” *Diklat Review: Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan* 3, no. 1 (2019): 471, <https://doi.org/10.35446/diklatreview.v3i1.349>.

²² Intan Nurhasana, “Penggunaan Media Audio-Visual Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab,” *Al-Fikru: Jurnal Pendidikan Dan Sains* 2, no. 2 (2021): 220, <https://doi.org/10.55210/al-fikru.v2i2.573>.

²³ Arsyad A, “Media Pembelajaran,” 2011, 24.

pembelajaran meliputi alat bantu yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran, yang meliputi buku, tape recorder, kaset, video, film, gambar, grafik, computer dan televisi.²⁴

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai perantara atau penghubung antara pemberi informasi (guru) dan penerima informasi (peserta didik). Tujuan dari media pembelajaran adalah untuk meningkatkan motivasi peserta didik dan membantu mereka mengikuti proses pembelajaran secara menyeluruh dan bermakna.

Bisa diartikan bahwa media pembelajaran terdiri dari lima bagian. Pertama, berfungsi sebagai penghubung antar materi atau pesan dalam proses pembelajaran. Kedua, berfungsi sebagai sumber pembelajaran. Ketiga, berfungsi sebagai alat yang efektif untuk meningkatkan keinginan peserta didik untuk belajar. Keempat, berfungsi sebagai alat bantu yang efektif untuk mencapai hasil pembelajaran yang konsisten dan bermakna. Kelima, sebagai alat untuk memperoleh dan meningkatkan keterampilan. Jika kelima komponen ini bekerja sama dengan baik, pencapaian pembelajaran sesuai dengan target yang diharapkan akan terjadi.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Dyaton arsyad , fungsi media pembelajaran yaitu:

- 1) Untuk memotifasi minat dan tindakan
- 2) Menyajikan informasi

²⁴ Arsyad A, 93.

- 3) Memberi intruksi untuk mencapai tujuan pembelajaran
- 4) Untuk mencapai proses belajar mengajar dan juga sebagai alat bantu dalam menyampaikan pesan kepada peserta didik.
- 5) Berfungsi untuk meningkatkan mutu pendidikan.²⁵

Sedangkan menurut wina sanjaya (2018), dalam bukunya berjudul “Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru” mengungkapkan fungsi dari media pembelajaran secara lebih kompleks, yaitu:

1) Fungsi Komunikatif

Media pembelajaran digunakan untuk memudahkan komunikasi antara penyampai pesan dan penerima pesan. Sehingga tidak ada kesulitan dalam menyampaikan bahasa verbal dan alah persepsi dalam menyampaikan pesan.

2) Fungsi Motivasi

Media pembelajaran dapat memotivasi siswa dalam belajar. dengan pengembangan media pembelajaran tidak hanya mengandung unsur *aristic* saja akan tetapi memudahkan peserta didik mempelajari materi pelajaran sehingga dapat meningkatkan gairah siswa untuk belajar.

3) Fungsi Kebersamaan

Penggunaan media pembelajaran dapat lebih bermakna yakni pembelajaran bukan hanya meningkatkan penambahan

²⁵ Herdiana, “Konsep PeMediambelajaran,” *Journal of Chemical Information and Modeling* 53, no. 9 (2018): 17, [http://repository.unpas.ac.id/11490/4/BAB II.pdf](http://repository.unpas.ac.id/11490/4/BAB%20II.pdf).

informasi tetapi dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk menganalisis dan mencipta.

4) Fungsi individualitas

Dengan latar belakang siswa yang berbeda, baik itu pengalaman, gaya belajar, kemampuan siswa maka media pembelajaran dapat melayani setiap kebutuhan individu yang memiliki minat dan gaya belajar yang berbeda.²⁶

c. Jenis-jenis Media pembelajaran

Media pembelajaran menurut Taksonomi Leshin, dkk dalam Arsyad, adalah sebagai berikut:

1) Media berbasis manusia

Media berbasis manusia adalah media yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau pesan.

2) Media berbasis cetakan

Buku teks, buku penuntun, buku kerja atau latihan, jurnal, majalah, dan lembar lepas adalah jenis media pembelajaran berbasis cetakan yang paling umum dikenal.

3) Media berbasis visual

Media berbasis visual, atau gambar, sangat penting untuk meningkatkan pemahaman peserta didik, memperkuat ingatan mereka, dan menumbuhkan minat peserta didik serta membangun hubungan antara materi pelajaran dan kehidupan nyata.

²⁶ Rizqi Ilyasa Aghni, "Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi," *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia* 16, no. 1 (2018): 100, <https://doi.org/10.21831/jpai.v16i1.20173>.

4) Media berbasis audio visual

Media visual yang menggabungkan penggunaan suara membutuhkan lebih banyak persiapan, rancangan, dan penelitian, adalah salah satu pekerjaan penting dalam media audio-visual.

5) Media berbasis computer

Komputer memiliki fungsi yang berbeda-beda dalam bidang pendidikan dan latihan komputer berperan sebagai manajer dalam proses pembelajaran dan pelatihan.

Berdasarkan pemaparan diatas, dapat diketahui bahwa jenis-jenis media pembelajaran sangatlah beragam, seperti gambar, grafik, foto, audio atau suara, film, video dan masih banyak lagi. Jenis-jenis media pembelajaran ini dapat digunakan berdasarkan karakteristik peserta didik, yang mana dapat dikemas semenarik mungkin, sehingga dapat memotivasi peserta didik dan guru agar tercipta proses belajar mengajar yang efektif dan efisien.

d. Manfaat Media Pembelajaran

Secara umum, manfaat media dalam proses belajar dan pembelajaran adalah memudahkan interaksi antara guru dengan peserta didik sehingga kegiatan pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Secara khusus ada beberapa manfaat media yang lebih rinci. Di rektorat Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional mengidentifikasi delapan manfaat media dalam penyelenggaraan proses belajar dan pembelajaran, yaitu: (1) Penyampaian materi

pelajaran dapat diseragamkan, (2) Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik, (3) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, (4) Efisiensi dalam waktu dan tenaga, (5) Meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik, (6) Media memungkinkan proses pembelajaran dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja, (7) Media dapat menumbuhkan sikap positif peserta didik terhadap materi serta proses belajar dan pembelajaran, (8) Mengubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif.²⁷

Berikut Abdul Istiqlal, manfaat-manfaat adanya media pembelajaran diantaranya:

1) Penyampaian materi perkuliahan dapat diseragamkan: melalui media, penafsiran yang beragam dapat direduksi dan disampaikan kepada mahasiswa secara seragam. Setiap

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
LEMBER

mahasiswa yang melihat atau mendengar uraian tentang suatu ilmu melalui media yang sama akan menerima informasi yang persis sama seperti yang diterima teman-temannya.

2) Proses Belajar dan mengajar menjadi lebih menarik: penggunaan media dapat membangkitkan keingintahuan mahasiswa, merangsang mereka untuk berinteraksi yang menyentuh objek kajian pelajaran, membantu mereka mngkonkretkan sesuatu yang abstrak. Secara ringkas, media dapat membantu dosen menghidupkan suasana kelas, tidak monoton dan membosankan.

²⁷ Amelia Putri Wulandari et al., "Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar," *Journal on Education* 5, no. 2 (2023): 3932, <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>.

3) Proses belajar mahasiswa menjadi lebih interaktif: jika dirancang dan dipilih dengan benar, media dapat membantu dosen dan mahasiswa melakukan komunikasi dua arah secara aktif. Tanpa media, dosen mungkin akan cenderung berbicara satu arah kepada mahasiswa. Namun dengan menggunakan media, para dosen dapat mengatur kelas mereka sehingga bukan hanya mereka sendiri yang aktif, tetapi juga mahasiswa.

4) Jumlah waktu belajar-mengajar dapat dikurangi: seringkali terjadi, para dosen terpaksa menghabiskan waktu cukup banyak untuk menjelaskan pokok pelajaran. Padahal hal itu tidak perlu terjadi jika dosen mau menggunakan media pembelajaran untuk membahas materi pembelajaran.

5) Kualitas belajar mahasiswa dapat ditingkatkan:

penggunaan media pembelajaran tidak hanya membuat proses belajar-mengajar lebih efisien, tetapi juga membantu mahasiswa menyerap materi pelajaran secara mendalam dan utuh.

6) Proses belajar dapat dimana saja kapan saja: Media pembelajaran yang dirancang sehingga peserta didik dapat belajar kapan saja dan dimana saja mereka mau tanpa bergantung pada kehadiran seorang guru.

7) Sikap positif mahasiswa terhadap bahan belajar maupun

terhadap proses belajar: itu sendiri dapat ditingkatkan. Dengan menggunakan media, proses belajar-mengajar menjadi lebih menarik dan dapat meningkatkan kecintaan dan apresiasi mahasiswa terhadap ilmu pengetahuan dan proses pencarian ilmu itu sendiri.

- 8) Peran guru dapat berubah ke arah yang lebih positif dan produktif pertama: guru tidak perlu mengulang-ulang penjelasan mereka bila menggunakan media dalam proses belajar mengajar, kedua, dengan mengurangi uraian verbal (lisan), guru dapat memberikan perhatian lebih banyak kepada aspek-aspek lain dan ketiga, peran guru tidak lagi menjadi sekedar “pengajar”, tetapi juga sebagai konsultan, penasehat, atau manajer dalam proses belajar mengajar.²⁸

2. *Media Fun Thinkers Book*

a. *Pengertian Media fun thinkers book*

Media fun thinkers book merupakan teori kognitif Jean Piaget yang di rancang untuk memberikan rasa ingin tahu, mengasah kemampuan berfikir dan perkembangan intelektual peserta didik yang disajikan dalam bentuk permainan, mandiri. Melalui media fun thinkers book peserta didik diharapkan dapat menciptakan kegiatan pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan. Karena media fun thinkers book mengkombinasikan materi pembelajaran dalam bentuk

²⁸ Septy Nurfadhillah et al., “Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sd Negeri Kohod Iii,” *PENSA : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial* 3, no. 2 (2021): 141, <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa>.

yang mudah dipahami yaitu belajar sambil bermain. Berdasarkan dari karakteristik *fun thinkers book* dilihat sangat cocok digunakan untuk mendukung proses belajar peserta didik.

Media *fun thinkers book* ini sesuai dengan karakteristik peserta didik yang biasanya cenderung ingin selalu bermain. Artinya, dengan penggunaan media pembelajaran *fun thinkers* ini secara tidak langsung peserta didik diajak bermain sambil belajar dengan cara memindahkan sebuah balok angka yang terdapat didalam bingkai buku sebelah kanan. Dalam bingkai sebelah kiri memuat sebuah pertanyaan, dan dalam bingkai sebelah kanan memuat sebuah jawaban. Sehingga peserta didik dilatih untuk mencocokkan pertanyaan dan jawaban dengan cara yang lumayan menyenangkan. Kemudian, peserta didik akan memeriksa sendiri apakah urutan pada balok yang sudah disusunnya benar atau belum benar dengan cara melihat pola kunci jawaban yang tertera pada sudut kanan atas buku yang dikemas dalam pola warna. Dengan seperti, maka media pembelajaran ini akan semakin menarik minat belajar peserta didik serta akan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan²⁹

1) Tujuan pembelajaran *fun thinkers book*

Tujuan adanya media *fun thinkers book* adalah untuk menarik minat belajar peserta didik serta menjadikan konsep-konsep materi lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Mengingat

²⁹ Anti Santika and Dkk, "Fun Thinkers Sebagai Media Pembelajaran Untuk Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar* Vol. 7, no. 4 (2020).

problematika yang terjadi terutama di kelas 1 C SD Darut Thalabah maka tujuan adanya media ini adalah terdapat gambar berwarna warni, sehingga peserta didik yang tidak bisa membaca dapat melihat gambar tersebut dan dapat memahami maksud yang disampaikan oleh guru.

Media *fun thinkers book* menjadi pilihan karena dapat meningkatkan rasa ingin tahu peserta didik serta dapat membangun semangat untuk berfikir karena media *fun thinkers book* ini menjadi inovasi belajar peserta didik yang baru.³⁰

2) Fungsi media *fun thinkers book*

Media pembelajaran *fun thinkers book* berfungsi sebagai media yang dapat menarik peserta didik belajar sambil bermain.

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru adalah media pembelajaran *Fun Thinkers Book*, media ini merupakan media pembelajaran yang menarik dengan bermain sambil belajar serta dengan penerapan media ini dapat menumbuhkan rasa ingin tahu siswa, merangsang kemampuan otak, dan menumbuhkan semangat. Menurut Saroh media *fun thinkers book* dikemas khusus dalam bentuk permainan yang menyenangkan dan mudah digunakan, sangat cocok dengan karakteristik anak sekolah dasar dan dapat menanamkan konsep

³⁰ Nazila Alif Ananda, "Pengembangan Media *Fun Thinkers Book* Berbasis Model Pembelajaran Model Pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* Dalam Materi Pekerjaanku Di Kelas III SD/MI" (Skripsi, Universitas Raden Intan Lampung, 2023), 4.

pengetahuan peserta didik terhadap materi pembelajaran serta dilengkapi dengan petunjuk kegunaannya.³¹

3) 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 pendidikan pancasila 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.

4) Langkah-langkah pembuatan media *fun thinkers book*

Yang dimaksud dengan pengertian langkah-langkah adalah bagian paling utama dalam teks prosedur. Bagaian ini berupa tahapan, urutan secara kronologis ataupun panduan yang disusun secara runut. Adapun langkah-langkah untuk pembuatan media *fun thinkers book* yaitu:

³¹ Atikah Arsyah, "Pengembangan Media Pembelajaran Fun Thinkers Book Pada Subtema 1 Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan Untuk Kelas V"(Skripsi:Universitas Islam Riau,2021),17

- a) Pertama kita harus menyiapkan bahan untuk membuat media pembelajaran *fun thinkers book* yaitu: Styrofoam, alat tulis, kertas warna, penggaris, gunting, lem, kertas metalik silver, selotip. Lalu selanjutnya langkah-langkah membuat media pembelajaran *fun thinkers book*
 - b) Potong styrofoam menjadi 2 bagian
 - c) Buat pola sebanyak 9 kotak dari masing-masing styrofoam lalu potong sesuai pola
 - d) Balut rangka styrofoam dengan kertas metalik
 - e) Balut potongan kotak styrofoam dengan kertas warna
 - f) Beri penarik pada ujung kotak
 - g) Pasang peyangga pada 2 sisi rangka styrofoam
 - h) Beri angka pada setiap kotak
 - i) Buat papan pertanyaan dan jawaban
 - j) Buat kunci jawaban dari soalnya
- 5) Cara penggunaan media *fun thinkers book*

Penggunaan di artikan sebagai proses, cara perbuatan memakai sesuatu, pemakaian. Penggunaan sebagai aktifitas memakai sesuatu.

- a) Urutkan nomer yang ada pada soal yang di sebelah kiri
- b) Baca petunjuk soal yang ada pada atas kiri petunjuk soal
- c) Terakhir jawab satu persatu dari soal yang ada di sebelah kiri

Lalu kotak tersebut sudah bisa digunakan.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Model Penelitian Dan Pengembangan

Model penelitian yang diterapkan dalam studi ini adalah model penelitian pengembangan, yang dikenal luas sebagai *Research and Development* (R&D). R&D merupakan proses yang bertujuan menciptakan produk baru serta memperbaiki produk yang sudah ada.³² Suhadi Ibnu mendefinisikan penelitian pengembangan sebagai suatu jenis penelitian yang bertujuan menciptakan produk, baik berupa perangkat keras maupun perangkat lunak, melalui serangkaian tahapan khusus. Proses ini umumnya diawali dengan penilaian kebutuhan, dilanjutkan dengan fase pengembangan, dan diakhiri dengan evaluasi.

Model ADDIE, yang terdiri dari tahap Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi, merupakan salah satu pendekatan dalam penelitian pengembangan.³³ Model ini sering menjadi pilihan para peneliti karena menawarkan pendekatan yang terstruktur dalam pengembangan instruksional. Banyak peneliti menggunakan model ADDIE sebagai kerangka kerja karena sifatnya yang sistematis, dengan harapan bahwa produk yang dihasilkan akan memiliki kualitas yang lebih baik saat diaplikasikan atau digunakan.

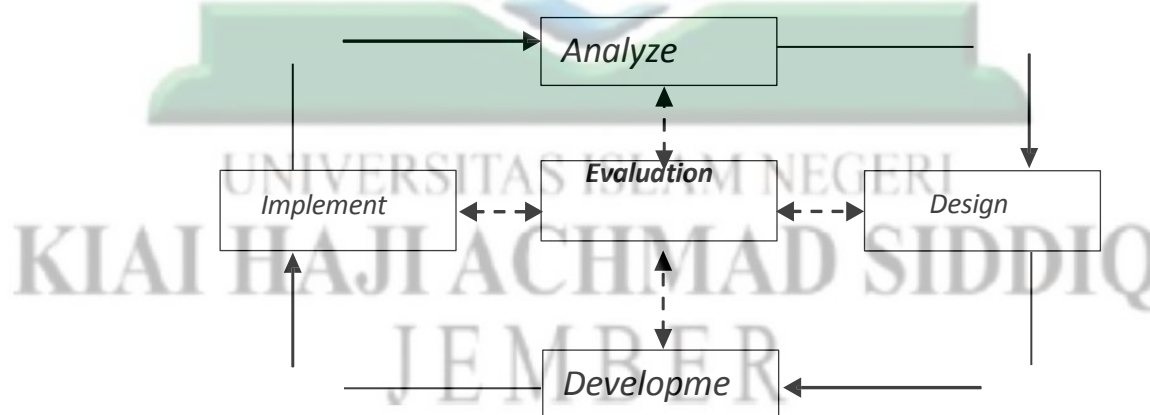
³² Sugiyono, Model Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D (Bandung: ALFABETA, 2018), hal 297.

³³ Sugiyono. (2019). Metodologi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif Dan R&D. Bandung: ALFABETA

Penelitian pengembangan (R&D) dalam studi ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran *Fun Thinkers Book* pada materi Pendidikan Pancasila untuk siswa kelas 1 di Sekolah Dasar Darut Thalabah Wonosari, Bondowoso. Produk ini diharapkan dapat menjadi sumber belajar yang memotivasi siswa, mempermudah pemahaman mereka terhadap materi Pendidikan Pancasila, serta menambah koleksi sumber belajar yang inovatif dan menarik di sekolah.

B. Prosedur Penelitian Dan Pengembangan

Langkah-langkah penelitian dan pengembangan model ADDIE yang merujuk pada tahapan *Research dan Development (R&D)*, maka prosedur pengembangan dijelaskan sebagai berikut:



Gambar 3.1
Prosedur Pengembangan

Prosedur Research and development yakni:

1. Analisis (*Analysis*)

Analysis merupakan proses mengidentifikasi masalah pada tempat yang dijadikan sampel penelitian. Dalam penelitian ini langkah analisis merupakan tahap pengumpulan data terkait permasalahan yang terjadi

dalam pembelajaran yang kemudian diidentifikasi pemecah masalahnya melalui analisis kebutuhan yang sesuai dengan permasalahan yang ditemukan.

2. Desain (*Design*)

Design merupakan tahap pembuatan rancangan tampilan media yang akan dikembangkan dan alur navigasi media. Dalam penelitian ini desain merupakan tahap pembuatan media pembelajaran. Desain media disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan masalah. Langkah pokok dari kegiatan ini adalah langkah pengembangan dan pemilihan media pembelajaran adapun hasil produk pengembangan ini berupa media pembelajaran fun *thinkers book* yang dikembangkan pada pembelajaran pendidikan pancasila materi simbol-simbol pancasila kelas 1 Sekolah Dasar Darut Thalabah Ajung.

3. Pengembangan (*Development*)

Development adalah tahap pembuatan media sesuai dengan rancangan media pada tahap desain. Dalam penelitian ini, tahap pengembangan merupakan tahap produksi media. Selain itu, pada tahap ini media direvisi oleh ahli media dan ahli materi agar mendapat perbaikan setelah itu divalidasi kelayakannya untuk digunakan di dalam pembelajaran. Media divalidasi oleh ahli media dan ahli materi dengan menggunakan angket yang telah disediakan oleh peneliti.

4. Implementasi (Implementation)

Implementation langkah nyata untuk menerapkan media pembelajaran yang sudah dibuat. Berdasarkan hasil validasi ahli, indikator- indikator yang belum memenuhi presentase, maka akan direvisi dan divalidasi kembali. Apabila produk media pembelajaran sudah layak dan sedikit revisi maka produk dapat di uji coba dalam kelompok kecil. Setelah melalui tahap pengembangan yaitu validasi, maka produk ini akan diimplementasikan kepada seluruh kelas 1 Sekolah Dasar Darut Thalabah Ajung. Implementasi atau tahap uji coba lapangan terbatas dilakukan untuk mengetahui praktis dan efektif atau tidak. Untuk mengetahuinya peserta didik dianjurkan untuk mengomentari media pembelajaran yang telah disediakan pada lembar kolom angket validasi respon peserta didik.

5. Evaluasi (Evaluation)

Evaluation merupakan tahap yang dilakukan untuk mengevaluasi produk yang telah dikembangkan. Setelah melalui tahap Implementasi atau uji coba kepada peserta didik kelas 1 Sekolah Dasar Darut Thalabah Ajung maka akan dilakukan tahap evaluasi kembali. Evaluasi ini dilakukan untuk mengukur dan menilai produk pembelajaran yang dihasilkan dari angket validasi oleh para ahli dan angket kepraktisan oleh peserta didik untuk mengetahui tingkat kelayakan produk. Revisi dibuat sesuai dengan hasil evaluasi atau kebutuhan yang belum dapat dipenuhi oleh media pembelajaran tersebut. Pada tahap ini dilakukan perbaikan desain untuk melengkapi kekurangannya dan meminta koreksi kembali

hal-hal yang berkaitan dengan tampilan serta kelayakan produk yang disajikan. Hasil dari evaluasi ini dilakukan untuk dapat membantu pelaksanaan layanan orientasi lebih menarik dan menyenangkan sehingga pesan dan informasi khususnya tentang bimbingan dan konseling dapat tersalurkan lebih merata.³⁴

C. Uji Coba Produk

Setelah rancangan produk selesai dibuat, tahap selanjutnya adalah melakukan uji coba. Fase pengujian ini bertujuan untuk mengumpulkan informasi yang dapat digunakan dalam mengevaluasi keefektifan, efisiensi, dan daya tarik produk. Melalui proses ini, data yang diperoleh menjadi dasar untuk menilai berbagai aspek dari produk yang telah dikembangkan.

1. Uji Coba Skala Kecil

Tujuan dari studi percontohan yang diikuti oleh sejumlah siswa ini yakni untuk mengevaluasi kemandirian media pembelajaran ditinjau dari kualitas produk akhir.

2. Uji Coba Skala Besar

Untuk mengetahui seberapa baik kinerja seluruh kelompok siswa, uji coba skala besar ini akan melihat bagaimana reaksi siswa terhadap berbagai bentuk media pembelajaran.

Skala pengukuran variabel untuk uji coba skala kecil dan uji coba skala besar dalam penelitian ini akan mengacu pada skala Guttman. Skala Guttman merupakan skala pengukuran untuk mendapat jawaban yang tegas,

³⁴ narrative inquiry research, "Bab Iii (1)," 2017, 2–11.

data yang diperoleh dapat berupa data interval atau rasio dikotomi (dua alternatif).³⁵ Peneliti menggunakan skala Guttman bila ingin mendapatkan jawaban yang tegas terhadap suatu permasalahan yang ditanyakan. Skala Guttman yang terdiri dari 2 tingkatan yaitu:³⁶

1. Untuk jawaban sangat setuju (S) diberi nilai = 1
2. Untuk jawaban tidak setuju (TS) diberi nilai = 0

Dalam menentukan rentang skala, peneliti menggunakan rumus berikut:

$$\text{Range} = \frac{\text{Skor Tertinggi} - \text{Skor Terendah}}{\text{Range Skor}}$$

$$\text{Range} = \frac{1-0}{2} = 0,5$$

Tabel 3.1
Rentang Skala

Rentang Skala Kategori	Rentang Skala Kategori
0-0,5	Tidak Setuju
0,51-1	Setuju

D. Desain Uji Coba

Desain uji coba produk menjelaskan cara kerja evaluasi produk, dengan evaluasi sebagai fokus utama. Tujuannya untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan produk sehingga dapat ditingkatkan. Bagian ini harus memberikan gambaran logis tentang desain uji coba, subjek, tipe data, alat pengumpulan data, dan metode analisis data.³⁷

³⁵ Sugiyono. 2010. Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta

³⁶ Sugiyono. 2010. Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta

³⁷ Tim Penyusun, "Pedoman Penulisan Karya Ilmiah", (Jember: UIN KHAS Jember, 2021), 70.

1. Subjek Uji Coba

Adapun subjek uji coba dalam penelitian ini adalah ahli media, ahli materi, peserta didik, dan guru.

a. Ahli materi

Ahli materi merupakan seorang ahli validator materi yang nantinya akan memberikan validasi, dalam hal ini validator ahli materi merupakan seseorang yang kompeten di dalam materi yang peneliti ambil. Yaitu pendidikan pancasila. Validator ahli materi dipenelitian ini adalah bapak M.Sholahuddin Amrulloh, M.Pd., M.Pd

b. Ahli media

Ahli media yakni seseorang yang memiliki pengetahuan luas tentang media pendidikan. Dosen pada Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTIK) Jember, Bapak Dr Nino Indrianto, M.Pd dilibatkan oleh peneliti dalam hal ini

c. Peserta didik

Peserta didik yang dimaksud dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas 1 C SD Darut Thalabah Wonosari.

2. Instrumen Pengumpulan Data

Data yang didapatkan dari penelitian dan pengembangan ini menggunakan instrumen pengumpulan data berupa lembar penilaian yang akan diisi berdasarkan penilaian validator atau ahli untuk menyatakan kelayakan media *fun thinkers book* Salah satu ciri penelitian adalah peneliti bertindak sebagai instrumen sekaligus pengumpulan data.

Instrumen selain manusia (seperti: Observasi, Wawancara, Dokumentasi, Angket. Oleh karena itu dalam penelitian kehadiran peneliti adalah mutlak, karena peneliti harus berinteraksi dengan lingkungan baik manusia dan non manusia yang ada dalam kancah penelitian. Kehadirannya di lapangan peneliti harus dijelaskan, apakah kehadirannya diketahui atau tidak diketahui oleh subyek penelitian. Ini berkaitan dengan keterlibatan peneliti dalam penelitian, apakah terlibat aktif atau pasif.³⁸

a. Observasi

Observasi adalah mengemukakan observasi merupakan sebuah pengamatan secara langsung terhadap suatu objek yang ada di lingkungan baik itu yang sedang berlangsung atau masih dalam tahap yang meliputi berbagai aktivitas perhatian terhadap suatu kajian objek yang menggunakan pengindraan.³⁹ Dan merupakan dari suatu tindakan

yang dilakukan secara sengaja atau sadar dan juga sesuai urutan.

Dalam penelitian ini, observasi yang dilakukan termasuk dalam kategori observasi aktif. Hal ini berarti peneliti tidak hanya mengamati dari luar, tetapi turut serta secara langsung dalam proses penerapan atau pengimplementasian media yang menjadi fokus penelitian. Melalui keterlibatan langsung ini, peneliti dapat memperoleh pemahaman yang lebih mendalam dan menyeluruh mengenai cara kerja serta kemenarikan media yang digunakan dalam konteks

³⁸ Koentjaraningrat, *Metode-Metode Penelitian Masyarakat*, (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 1985), h. 129

³⁹ Muh. Fitrah Luthfiyah, "Metodologi Penelitian: Penelitian Kualitatif, Tindakan Kelas Dan Studi Kasus," no. November (2017): 2–3.

penelitian. Dalam hal ini observasi yang akan dilakukan oleh peneliti di Sekolah Dasar Darut Thalabah Wonosari Bondowoso.

b. Wawancara

Wawancara merupakan salah satu dari teknik dalam mengumpulkan informasi atau data.⁴⁰ Wawancara ialah alat pengumpul informasi dengan mengajukan sejumlah pertanyaan secara lisan untuk dijawab secara lisan pula. Dalam penelitian ini, wawancara dilakukan dengan pendekatan tidak terstruktur. Metode ini dipilih karena sifatnya yang lebih fleksibel dan terbuka, memungkinkan alur percakapan berkembang secara alami sesuai respons dan situasi yang muncul selama proses wawancara.⁴¹

c. Dokumentasi

Dokumentasi penelitian merupakan proses pengambilan data melalui gambar, tulisan, dan hasil dokumentasi orang lain⁴² dalam penelitian ini dokumentasi berupa foto dan gambar beserta penjelasan terkait dengan peneliti ambil.

d. Angket

Angket atau kuisioner adalah suatu teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau

⁴⁰ Fandi rosi sarwo edi, teori wawancara psikodignostik,(agustus 2016),yogyakarta,PT Leutika Nouvalitera.

⁴¹ Imam Gunawan, S.Pd., M.Pd., Metode Penelitian Kualitatif Teori & Praktik, (Jakarta: Bumi Aksara, 2013), 163.

⁴² Sugiyono, Metode Penelitian kualitatif dan rnd,(Bandung:Alpha Betta, (2018), 329

pernyataan tertulis kepada responden untuk dapat dijawab.⁴³ Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan beberapa angket untuk mendapatkan data yang diharapkan. Angket yang digunakan meliputi angket validasi (Validasi ahli materi, ahli media) serta angket respon guru dan peserta didik. Pengukuran validitas pada angket dilakukan dengan menerapkan skala Likert, di mana setiap pernyataan atau pertanyaan di dalam angket tersebut dinilai berdasarkan tingkat persetujuan responden terhadap pernyataan yang diberikan. Sementara itu, untuk angket yang digunakan dalam menilai atau mengumpulkan data dari peserta didik, metode pengukuran yang digunakan adalah skala Guttman. Skala ini bertujuan untuk menghasilkan jawaban yang tegas, biasanya dalam bentuk pilihan biner seperti "ya" atau "tidak," sehingga dapat diperoleh data yang bersifat kategoris atau jelas dalam menentukan keberadaan atau ketiadaan suatu sikap, opini, atau kondisi yang diinginkan.

3. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian ini digunakan dua metode analisis data, yaitu: (1) Hasil validasi produk yang dikembangkan diukur dengan menggunakan metodologi analisis deskriptif kualitatif. Proses validasi menggunakan data kualitatif untuk menggali informasi yang diperoleh melalui wawancara, observasi, dan komentar kritis yang diberikan oleh validator. Berikut analisis data yang digunakan antara lain:

⁴³ Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D (Bandung : Alfabeta, 2017), 137

a. Analisis data kuantitatif

Data kuantitatif merupakan pengumpulan data berupa angka yang diperoleh peneliti berdasarkan hasil respon para ahli, hasil angkat dari guru dan peserta didik. Wawancara dengan guru kelas satu di Sekolah Dasar Darut Thalabah Wonosari Bondowoso, serta komentar dan rekomendasi dari para profesional industri, memberikan data kualitatif yang diperlukan untuk menyempurnakan cetak biru produk.

b. Analisis Kelayakan

Analisis kelayakan penelitian ini divalidasi oleh dua orang ahli media dan materi. Penilaian dan pengujian digunakan untuk menganalisis data ini sesuai dengan teori yang relevan. Untuk penelitian ini dalam menganalisis kelayakan, peneliti menggunakan skal likert. Skala likert dengan kategori sebagai berikut digunakan

untuk mengumpulkan data kuantitatif dari checklist validator pada

lembar validasi:

Tabel 3.2
Kriteria Penilaian

Penilaian	Keterangan
SS	Sangat Setuju
S	Setuju
TS	Tidak Setuju
STS	Sangat Tidak Setuju

$$V = \frac{\sum x}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

V = Nilai

$\sum x$ = Skor yang diperoleh

N = Skor Maksimum

Kategori kelayakan produk dari nilai rata-rata validasi ditunjukkan pada tabel dibawah ini yang telah dilakukan, skala likert digunakan sebagai dasar dalam menarik kesimpulan. Kategori kelayakan produk dari nilai rata-rata validasi ditunjukkan pada tabel dibawah ini.

Tabel 3.3
Tabel Kelayakan Produk

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi
81%-100%	Sangat Valid
61%-80%	Valid
41%-60%	Cukup Valid
21%-40%	Kurang Valid
0-20%	Tidak Valid

c. Analisis Kepraktisan Media

Dalam praktiknya, kuesioner kepraktisan diberikan kepada praktisi (guru) melalui instrumen, dan skor rata-rata untuk setiap komponen dihitung dalam persentase. Rumus untuk menghitung persentase tingkat kepraktisan adalah sebagai berikut:⁴⁴

Tabel 3.4
Kriteria Hasil Uji Praktikalitas

Interval persentase (%)	Kategori
$0 \leq P \leq 25$	Tidak Praktis
$26 \leq P \leq 50$	Kurang Praktis
$51 \leq P \leq 75$	Praktis

⁴⁴ Riduwan, Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian, 2013, 14

$76 \leq P \leq 100$	Sangat Praktis
----------------------	----------------

Selanjutnya data dideskripsikan dengan menggunakan metode deskriptif. Media dikatakan praktis apabila validator menggolongkan praktis atau sangat praktis. Apabila media tersebut tergolong kurang praktis atau tidak praktis, maka harus dievaluasi atau diperbaiki kembali, kemudian diuji kepraktisannya hingga masuk dalam kategori praktis atau sangat praktis.

d. Analisa Data Hasil Respon Siswa

Tahap analisis ini merupakan proses menganalisis data guna mengetahui hasil respon siswa terhadap produk yang dikembangkan. Dalam proses analisis data penelitian ini digunakan perhitungan persentase dengan menggunakan rumus menurut Nur'aini, Chamisijatin, dan Nurwidodo (2014:40), sebagai berikut:⁴⁵

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Validasi data angket

\sum_x = Jumlah Skor yang diperoleh

N = Jumlah skor yang diharapkan

Selanjutnya hasil dari perhitungan persentase respon siswa akan di kategorikan kedalam kriteria hasil respon siswa sesuai tabel 3.4 berikut

⁴⁵ Nur'aini, Chamisijatin, & Nurwidodo "Pengembangan Media Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa MAN 2 Batu Materi kingdom Animalia." *Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia* 1 No. 1, (2014) : 40. <https://doi.org/10.22219/jpbi.v1i1.2301>

Tabel 3.5
Kriteria respon peserta didik

No	Tingkat Pencapaian	Tingkat Validitas
1	81-100%	Sangat Menarik
2	61-100%	Menarik
3	41-100%	Cukup Menarik
4	21-100%	Tidak Menarik
5	<21%	Sangat Tidak Menarik



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Deskripsi Penelitian

Penelitian yang telah dilakukan merupakan penelitian jenis pengembangan yaitu pengembangan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas 1 Sekolah Dasar Darut Thalabah Wonosari Bondowoso. Penelitian pengembangan dilakukan selama 3 bulan dihitung dari proses awal penelitian sampai media *Fun Thinkers Book* dinyatakan valid oleh ahli materi, ahli media dan ahli bahasa. Adapun proses awal yang harus dilewati yaitu menentukan tempat dan subjek penelitian. Selanjutnya dilakukan kegiatan wawancara dengan guru kelas 1 Sekolah Dasar Darut Thalabah Wonosari Bondowoso. Kemudian untuk mengetahui kebutuhan pada aspek media pembelajaran yang digunakan, kurikulum dan materi terkait dengan penelitian yang dilakukan. Selanjutnya peneliti membuat media *Fun Thinkers Book*. Media *Fun Thinkers Book* ini di desain dengan menggunakan aplikasi canva.

Media yang telah dikembangkan divalidasi terlebih dahulu oleh validator ahli media dan ahli materi. Adapun nama-nama validator ahli media yaitu Dr Nino Indrianto, M. Pd. selanjutnya ahli materi yaitu M. Sholahuddin Amrullah, M. Pd. Pada penelitian ini menerapkan model ADDIE yang terdiri atas lima tahapan yakni analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi.

B. Penyajian Data Uji Coba

Pengembangan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas 1 di Sekolah Dasar Darut Thalabah Wonosari Bondowoso telah dilaksanakan melalui beberapa tahap sesuai dengan model pengembangan yang digunakan. Berikut adalah hasil dari setiap tahap pengembangan:

1. Hasil Analisis

a. Karakteristik Siswa

Karakteristik siswa bertujuan untuk dapat memahami kebutuhan serta potensi yang terdapat dalam proses belajar-mengajar. Ada beberapa poin yang harus diperhatikan dalam karakteristik siswa yaitu kemampuan akademis dan kognitif, aspek sosial dan emosional, kondisi fisik dan kesehatan, serta latar belakang dan lingkungan.

Pada tahap ini, peneliti melakukan analisis kebutuhan, analisis kurikulum, dan analisis karakteristik siswa. Tujuan pada tahap ini untuk menentukan materi yang digunakan dalam media *Fun Thinkers Book*. Peneliti memilih materi pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas 1. Selanjutnya dari hasil analisis karakteristik siswa terdapat permasalahan dimana materi pada pembelajaran Pendidikan Pancasila, guru dominan menjelaskan materi pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi membosankan serta siswa juga lebih banyak bergurau.

Berdasarkan hasil analisis menunjukkan bahwa diperlukan media pembelajaran yang menarik dan interaktif untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang nilai-nilai Pancasila. Peneliti berinisiatif untuk mengembangkan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas 1 yang diharapkan dapat membantu permasalahan tersebut.

b. Analisis Media

Analisis media pembelajaran hal yang harus dilakukan untuk dapat mengetahui media mana yang paling sesuai dengan kebutuhan siswa dan tujuan pembelajaran. Adapun beberapa komponen utama yang harus diperhatikan dalam hasil analisis media yaitu kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, kemudahan penggunaan, daya tarik dan interaktivitas, ketersediaan dan aksesibilitas, serta efektifitas dalam proses pembelajaran. Dengan analisis media pembelajaran ini, guru dapat memilih media yang paling efektif, sesuai, dan terjangkau untuk mendukung tujuan belajar siswa, meningkatkan keterlibatan, dan mempercepat pemahaman.

2. Hasil Desain

Berdasarkan hasil analisis, peneliti merancang media *Fun Thinkers Book* yang disesuaikan dengan materi Pendidikan Pancasila kelas 1 SD. Desain meliputi pembuatan storyboard, penyusunan materi, dan pembuatan ilustrasi.

a. Spesifikasi Media

Produk yang dihasilkan berupa media Produk yang dihasilkan berupa media yang dapat digunakan oleh peserta didik kelas 1 MI/SD dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Media *Fun Thinkers Book* adalah seperangkat buku yang termasuk kedalam media belajar permainan atau game yang dikemas untuk menciptakan kegiatan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

Media ini dikemas dalam bentuk buku permainan yang didesain menarik dengan pendamping kotak-kotak kayu didalamnya secara kreatif yang dapat dimainkan sehingga dapat menarik minat belajar peserta didik. Media pembelajaran *Fun Thinkers Book* dapat membantu siswa dalam memahami dan mengenal gambar simbol-simbol Pancasila. Dengan menggunakan produk media tersebut, peserta didik dapat berlatih mengidentifikasi simbol-simbol Pancasila serta peran Pancasila.

Produk *Fun Thinkers Book* dapat menjadi media yang efektif dalam pembelajaran awal mengamati gambar serta mengidentifikasi nilai Pancasila bagi peserta didik, karena mereka memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif. Selain itu juga dapat membantu peserta didik untuk mengembangkan keterampilan motorik halus melalui kegiatan seperti bermain menghafal dan mengidentifikasi nilai serta simbol-simbol Pancasila.

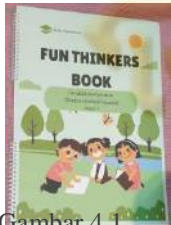




b. Petunjuk Penggunaan Fun Thinkers Book

Berikut langkah-langkah dalam menjalankan media Fun Thinkers Book yakni :

- 1) Media *Fun Thinkers Book* diletakkan didepan kelas yang menghadap kepeserta didik menggunakan meja sebagai tempat meletakkan media.
- 2) *Fun Thinkers Book* dapat dimainkan oleh beberapa kelompok yang sudah dibentuk sebelumnya secara bergantian
- 3) Kelompok yang dapat menjawab soal yang diberika oleh guru dapat maju terlebih dahulu beserta anggota kelompoknya.
- 4) Kemudian kelompok mulai menebak dan menjawab soal-soal yang ada di media *Fun Thinkers Book* secara tepat dan benar.
- 5) Selanjutnya bergantian dengan kelompok yang dapat menebak pertanyaan dari guru dengan benar. serta seterusnya.
- 6) Kemudian guru merekap nilai kelompok dengan jumlah salah dan benarnya untuk memberikan reward kepada kelompok yang menang dalam permainan
- 7) Kelompok peserta didik yang unggul dalam permainan, masing-masing anggota kelompoknya akan mendapatkan reward

c. Bagian-bagian *Fun Thinkers Book*

Tabel 4.1
Bagian-bagian *Fun Thinkers Book*

No.	Bagian	Keterangan
1.	 Gambar 4.1 <i>Fun Thinkers Book</i>	<p>Fun Thinkers Book berupa buku dengan ukuran A3+ dengan didesain atau dibuat semenarik mungkin yang didalamnya diberikan soal terkait materi simbol-simbol pancasila dengan cara menjawab soal dengan bermain yang menyenangkan.</p>
2.	 Gambar 4.2 Kotak Kayu	<p>Kayu dengan lubang kotak 6 ini memiliki peran penting dalam memainkan permainan Fun Thinkers Book. dimana kotak 6 kubang kayu ini diletakkan ditengah-tengah buku dengan menyesuainya.</p>
3.	 Gambar 4.3 Kotak-Kotak Warna	<p>Kotak-kotak warna-warni ini terdapat 6. kotak ini yang menjadi pendamping kotak kayu yang dapat dilepas pasang untuk mencari jawaban dari pertanyaan yang sudah dilihat. kotak -kotak kayu ini dipindahkan dari kotak soal/ pertanyaan ke kotak kayu kosong untuk memilih jawaban yang tepat dari pertanyaan yang dipilih sebelumnya.</p>
4.	 Gambar 4.4 Warna-Warni Kotak-Kotak Kiri	<p>Kotak-kotak berwarna-warni ini memiliki arti tersendiri didalam memainkan permainan Fun Thinkers Book. Kotak-kotak warna-warni sebelah kiri tepatnya bersebelahan dengan soal ini menunjukkan penyusunan urutan warnawarna dalam memainkan permainan</p>
5.	 Gambar 4.5 Warna-Warni Kotak-Kotak Kanan	<p>Berbeda dengan kotak-kotak berwarnawarni sebelah kiri , kotak warna-warni sebelah kanan ini memiliki arti sebagai jawaban benar yang telah dimainkan oleh peserta didik. Jika warna tidak sesuai dengan gambar dapat dikaitkan peserta didik menjawab dengan salah. Hal ini hanya Guru yang boleh mengetahui tentang makna warna-warni Kotak-kotak sebelah kanan ini.</p>

No.	Bagian	Keterangan
6.	 <p data-bbox="502 526 794 584">Gambar 4.6 Lembar Permainan Pertama</p>	<p data-bbox="829 338 1404 584">Pada lembar permainan yang pertama ini berisikan tentang soal gambar lambang Pancasila diakaitkan dengan simbol pancasila.</p>
7.	 <p data-bbox="502 772 794 831">Gambar 4.7 Lembar Permainan Kedua</p>	<p data-bbox="829 584 1404 831">Pada lembar permainan yang kedua ini berisikan tentang soal mengkaitkan bunyi Pancasila dengan gambar simbol Pncasila.</p>
8.	 <p data-bbox="502 1019 794 1077">Gambar 4.8 Lembar Permainan Ketiga</p>	<p data-bbox="829 831 1404 1077">Pada lembar permainan yang ketiga ini berisikan tentang soal mengidentifikasi tugas/peran yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila.</p>

3. Hasil Pengembangan

Pada tahap ini, peneliti mengembangkan media *Fun Thinkers Book* sesuai dengan desain yang telah dibuat. Media ini terdiri dari lembar kerja siswa dan bingkai peraga yang dapat digunakan untuk permainan edukatif. Tahap pengembangan ini merupakan tahap untuk mengetahui layak atau tidaknya media *Fun Thinkers Book* yang telah dikembangkan oleh peneliti . Adapun tujuannya untuk mengetahui kekurangan dari media *Fun Thinkers Book* yang telah dibuat.

a. Validasi Ahli

Tahap ini peneliti melakukan validasi dan merevisi media sesuai dengan saran yang diberikan oleh validator. Media divalidasi

oleh 2 validator yang memvalidasi media *Fun Thinkers Book*. Berikut nama-nama validator sebagai berikut:

- 1) Dr Nino Indrianto, M.Pd (Validator Ahli Media)
- 2) M. Sholahuddin Amrulloh, M.Pd (Validator Ahli Materi)

Pada tahap revisi meliputi masukan dan saran dari validator ahli media dan ahli materi yang dilakukan guna menyempurnakan produk berupa media *Fun Thinkers Book* yang dikembangkan agar lebih baik. Berikut adalah hasil validasi serta masukan dari para validator:

Tabel 4.2
Hasil Validasi Ahli Media

No.	Indikator	Nilai				
		1	2	3	4	5
1.	Kualitas Bahan Yang Digunakan					√
2.	Keawetan Bahan					√
3.	Keserasian Ukuran Pada Bentuk Media					√
4.	Keserasian Antar Ukuran Komponen					√
5.	Keserasian Antar Bentuk Dan Materi				√	
6.	Keserasian Pemilihan Warna				√	
7.	Kreativitas Dalam Membuat Media				√	
8.	Pimilihan Warna Yang Menarik					√
9.	Kekokohan Media					√
10.	Pemilihan Bentuk Huruf Yang Pas					√
11.	Pemilihan Stiker Yang Menarik					√
12.	Tulisan Dalam Media Jelas					√
13.	Penyajian Media Yang Menarik					√
14.	Kemudahan Pemakaian Media				√	
15.	Bahan Yang Digunakan Untuk Membuat Dapat Dengan Mudah D dicari Disekitar				√	
Total skor yang diperoleh		70				

$$V = \frac{70}{75} \times 100\% = 93,33\%$$

Berdasarkan hasil dari validasi media ini terlihat skor presentase sebesar 93,33% artinya media *Fun Thinkers Book* yang dikembangkan sangat layak. Berikut *beberapa* saran dan masukan dari dosen ahli media yaitu Dr Nino Indrianto, M.Pd terhadap pengembangan media *Fun Thinkers Book*.

- 1) Menambahkan materi pokok pada halaman sampul
- 2) Membuat petunjuk penggunaan
- 3) Pewarna kotak bervariasi
- 4) Penggunaan bahasa yang baku
- 5) Pengemasan atau kemudahan untuk dibawa atau disimpan

Tabel 4.3
Hasil Validasi Ahli Materi

No.	Aspek Penilaian	Indikator	Nilai				
			1	2	3	4	5
1.	Kelayakan isi	Kesesuaian dengan sk.kd, dan tujuan				√	
		Kebenaran substansi materi pembelajaran					√
		Kesesuaian materi dengan kebutuhan mengajar				√	
		Kesesuaian materi pembelajaran dengan indikator yang akan dicapai siswa					√
		Kesesuaian dengan silabus/modul				√	
		Kesesuaian materi untuk penambah wawasan pengetahuan siswa				√	
		Kemudahan dalam memahami materi pembelajaran				√	
		Kebermaknaan dalam materi pembelajaran					√
2.	Konstruksi	Kesesuaian materi pembelajaran dengan tingkat kemampuan siswa					√
		Kesesuaian dengan kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar (EYD)					√
		Kejelasan dalam tujuan					√

No.	Aspek Penilaian	Indikator	Nilai				
			1	2	3	4	5
		pembelajaran					
		Penggunaan Bahasa secara efektif dan efisien					√
		Urutan penyajian dalam materi pembelajaran					√
		Sistematika materi pembelajaran					√
		Klengkapan informasi					√
		Kejelasan dalam memberikan informasi				√	
3.	Bahasa	Keterbacaan					√
		Kesesuaian dengan kaidah bahasa Indonesia					√
		Penggunaan bahasa yang efektif dan efisien				√	
		Penggunaan dialog atau teks yang menarik dan mengarah pada pemahaman konsep				√	
		Penggunaan bahasa yang komunikatif					√
Total skor yang diperoleh			97				

$$V = \frac{97}{105} \times 100\% = 92,38\%$$

Jadi hasil dari *validasi* materi ini terlihat skor presentase sebesar 92,38% artinya media *Fun Thinkers Book* yang dikembangkan sangat layak.

b. Praktikalitas

Uji praktikalitas *media Fun Thinkers Book* dilakukan oleh guru kelas 1, ibu Nor Diana Holiday, S.Pd dengan menggunakan angket. Ini dilakukan untuk mengetahui kepraktisan dari *media Fun Thinkers Book* ketika digunakan dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Hasil uji praktikalitas *media Fun Thinkers Book* yang dilakukan oleh guru kelas 1 sebagai berikut:

Tabel 4.4
Hasil Uji Praktikalitas

No.	Aspek	Nilai				
		1	2	3	4	5
1.	Penggunaan warna yang bervariasi					√
2.	Penggunaan desain yang menarik					√
3.	Ketahanan dalam waktu jangka panjang					√
4.	Penggunaan sesuai dengan kebutuhan					√
5.	Mudah untuk digunakan					√
6.	Memudahkan proses pembelajaran					√
7.	Meningkatkan minat belajar peserta didik					√
8.	Memotivasi peserta didik					√
Total skor yang diperoleh		40				

$$\text{Presentase} = \frac{\sum \text{skor per item}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

$$\text{Presentase} = \frac{40}{40} \times 100\% = 100\%$$

Hasil praktikalitas media *Fun Thinkers Book* menunjukkan skor presentase 100% yang artinya media *Fun Thinkers Book* yang dikembangkan oleh peneliti dikategorikan sangat praktis.

4. Hasil Implementasi

Tujuan dari tahap implementasi model pengembangan ADDIE adalah untuk mengevaluasi seberapa menarik produk yang sedang dikembangkan. Setelah melalui validasi oleh beberapa ahli, pada saat ini media *Fun Thinkers Book* diujicobakan kepada siswa. Selain itu, siswa mendapatkan dan menggunakan media tersebut sebagai bagian dari proses pembelajarannya sehingga mereka dapat mengukur seberapa menarik reaksi terhadap media *Fun Thinkers Book*. Kelas 1 SD Darut Thalabah Wonosari Bondowoso dijadikan sebagai subjek tes, yang lebih lengkapnya disampaikan sebagai berikut.

a. Uji Coba Skala Kecil

Tabel 4.5
Hasil Uji Coba Skala Kecil

No.	Nama	Indikator		Jumlah Skor	Presentase
		Ya	Tidak		
1.	Responden 1	7	1	7	87,5%
2.	Responden 2	8	0	8	100%
3.	Responden 3	8	0	8	100%
4.	Responden 4	8	0	8	100%
5.	Responden 5	8	0	8	100%
Jumlah				39	487,5%
Jumlah hasil persentase rata-rata :					
$P = \frac{f}{N} \times 100\%$					
$P = \frac{39}{40} \times 100\%$					
$P = 97,5\%$					
Kriteria			Sangat Menarik		

Dari tabel 4. 3 menunjukkan bahwa uji coba skala kecil menggunakan 5 responden telah memberikan penilaian yang berbeda. Skor dari kelima responden yang tertinggi yaitu jumlah skor 8 dengan persentase kemenarikan 100%. Dan skor terendah ditunjukkan pada responden 1 yaitu perolehan skor 7 dengan persentase 87,5% yaitu dikategorikan sangat menarik. Dari hasil yang telah diperoleh lalu dihitung rata-rata dari uji skala kecil, dan mendapatkan 97,5 % serta media *Fun Thinkers Book* dikategorikan sangat menarik.

b. Uji Coba Skala Besar

Tabel 4.6
Hasil Uji Coba Skala Besar

No.	Nama	Indikator		Jumlah Skor	Presentase
		Ya	Tidak		
1.	Responden 1	8	0	8	100%
2.	Responden 2	8	0	8	100%
3.	Responden 3	8	0	8	100%
4.	Responden 4	8	0	8	100%

5.	Responden 5	8	0	8	100%
6.	Responden 6	8	0	8	100%
7.	Responden 7	8	0	8	100%
8.	Responden 8	8	0	8	100%
9.	Responden 9	8	0	8	100%
10.	Responden 10	8	0	8	100%
11.	Responden 11	8	0	8	100%
12.	Responden 12	7	0	7	87,5
13.	Responden 13	8	0	8	100%
14.	Responden 14	8	0	8	100%
15.	Responden 15	8	0	8	100%
16.	Responden 16	8	0	8	100%
17.	Responden 17	8	0	8	100%
18.	Responden 18	8	0	8	100%
19.	Responden 19	8	0	8	100%
20.	Responden 20	8	0	8	100%
21.	Responden 21	8	0	8	100%
22.	Responden 22	8	0	8	100%
Jumlah				175	2.187,5%
Jumlah hasil persentase rata-rata :					
$P = \frac{f}{N} \times 100\%$					
$P = \frac{175}{176} \times 100\%$					
$P = 99,43\%$					
Kriteria			Sangat Menarik		

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
LEMBER

Dari tabel 4. 4 menunjukkan bahwa uji coba skala besar menggunakan 22 responden telah memberikan penilaian yang berbeda. Skor dari 22 responden yang tertinggi yaitu jumlah skor 8 dengan persentase kemenarikan 100%. Dan skor terendah ditunjukkan pada responden 12 yaitu perolehan skor 7 dengan persentase 87,5% yaitu dikategorikan sangat menarik. Dari hasil yang telah diperoleh lalu dihitung rata-rata dari uji skala kecil, dan mendapatkan 99,43 % serta media *Fun Thinkers Book* dikategorikan sangat menarik.

5. Hasil Evaluasi

Evaluasi adalah tahap terakhir dalam proses penelitian untuk membentuk model ADDIE. Tujuan utama dari evaluasi adalah untuk menilai sejauh mana keberhasilan pelaksanaan penelitian pengembangan. Evaluasi formatif dilakukan pada tiga tahap awal. Pada tahap analisis, peneliti meninjau kembali materi yang perlu dimasukkan ke dalam media. Evaluasi kedua dilakukan pada tahap desain media, dengan fokus pada aspek visual agar tampak menarik. Selanjutnya, evaluasi pada tahap pengembangan dilakukan berdasarkan saran dan masukan dari validator ahli, dan peneliti melakukan revisi media sesuai dengan masukan tersebut. Evaluasi hasil observasi merupakan proses pengumpulan data melalui pengamatan, wawancara, dokumentasi, dan angket guna menilai efektivitas pengembangan media *Fun Thinkers Book*, yang digunakan sebagai alternatif dalam menilai hasil observasi.

C. Analisis Data

Analisis kelayakakan media papan pecaha media *Fun Thinkers Book* yang di lakukan oleh peneliti di buktikan dengan hasil kevalidan berdasarkan ahli materi dan ahli media dan juga guru kelas 1 Sekolah Dasar Darut Thalabah Wonosari Bondowoso dan juga respon peserta didik. Para profesional di bidang media dan materi dikonsultasikan untuk penelitian ini. Validator media dalam hal ini yakni Bapak Dr Nino Indrianto, M.Pd dan M. Sholahuddin Amrulloh, M.Pd berperan sebagai validator materi.

1. Analisis Kelayakan

Pada tahap ini, satu orang ahli materi dan satu orang ahli media memvalidasi media yang dikembangkan. Tujuan validasi adalah untuk memastikan keabsahan media yang dikembangkan. Saran dan masukan validator akan menjadi landasan perubahan pada tahap ini. Berikut ini adalah hasil validasi yang telah dilakukan:

a. Penilaian Ahli Media

Sebelum media pembelajaran diujikan kepada siswa, terlebih dahulu dilakukan evaluasi oleh ahli media untuk diketahui tingkat validitasnya. Tampilan, ciri isi, dan pemahaman merupakan aspek yang dinilai dalam media pembelajaran ini. Berikut ini adalah tabel hasil analisis data dari penilaian ahli media:

Tabel 4.7

Hasil Validasi Ahli Media

No.	Nama Validator	Presentase	Kriteria
1.	Dr Nino Indrianto, M.Pd	93,33%	Sangat Valid

Tabel di atas menunjukkan bahwa hasil penilaian oleh ahli media dengan aspek: tampilan, aspek bahan dan pemanfaatan memperoleh skor presentase sebesar 93,33% artinya media Fun Thinkers Book yang dikembangkan sangat layak. Arsyad (2011) menggarisbawahi beberapa aspek penting dalam pengembangan media pembelajaran. Aspek-aspek ini mencakup relevansi dengan sasaran pembelajaran, kepraktisan penggunaan, fleksibilitas dan daya tahan, kompetensi guru dalam pemanfaatannya, segmentasi kelompok target,

serta kualitas teknis. Kriteria-kriteria ini sejalan dengan parameter yang digunakan dalam proses validasi media yang telah dilaksanakan. Keselarasan antara teori Arsyad dan indikator penilaian dalam validasi media memperkuat kredibilitas hasil evaluasi yang telah dilakukan terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.⁴⁶

b. Penilaian Ahli Materi

Sebelum isi media *Fun Thinkers Book* diujikan kepada siswa, ahli materi yang merupakan validator melakukan evaluasi untuk memastikan tingkat validitasnya. aspek-aspek yang dinilai dalam rangkuman materi ini terdiri dari: Materi Pembelajaran. Berikut ini adalah tabel yang menunjukkan hasil analisis data dari penilaian ahli Materi:

Tabel 4.8

Hasil Validasi Ahli Materi

No.	Nama Validator	Presentase	Kriteria
1.	M. Sholahuddin Amrulloh, M.Pd	92,38%	Sangat Valid

Tabel di atas menunjukkan bahwa hasil penilaian oleh ahli materi dengan aspek bahan ajar memperoleh skor presentase sebesar 92,38 % artinya media *Fun Thinkers Book* yang dikembangkan sangat layak. Sesuai dengan teori perkembangan kognitif Piaget menjelaskan bahwa siswa kelas 1 SD, yang umumnya berusia 6-7 tahun, berada di awal tahap operasional konkret. Pada fase ini, anak-anak mulai mengembangkan kemampuan untuk bernalar secara logis tentang hal-

⁴⁶ Azhar, Arsyad.. “*Media Pembelajaran*”, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2011)

hal yang bersifat nyata dan dapat diamati⁴⁷. Media pembelajaran *Fun Thinkers Book*, dengan fitur ilustrasi yang jelas dan aktivitas interaktif, sejalan dengan karakteristik perkembangan kognitif anak pada usia tersebut. Pendekatan ini berpotensi meningkatkan pemahaman mereka terhadap nilai-nilai dan konsep Pancasila yang abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami.

2. Analisis Kepraktisan

Analisis kepraktisan diukur dengan menggunakan angket praktikalitas yang di berikan kepada guru kelas 1. Hasil angket praktikalitas di tunjukkan dalam tabel berikut:

Tabel 4.9
Hasil Praktikalitas

Data	Presentase	Kriteria
Angket Praktikalitas	100%	Sangat Praktis

Berdasarkan data pada tabel 4.8, disimpulkan bahwa pada media *Fun Thinkers Book* ini dengan rata-rata sebesar 100% yang diartikan sangat praktis untuk di gunakan dalam proses pembelajaran. Sejalan dengan pendapat Seels & Richey (1994) menekankan bahwa teknologi pendidikan harus mempertimbangkan aspek praktis dalam desain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan, dan evaluasi proses serta

⁴⁷ Jean Piaget dan Bärbel Inhelder , “The Psychology of the Child” , (New York: Basic Books, 1969)

sumber daya untuk belajar.⁴⁸ Tingkat kepraktisan yang tinggi (100%) pada *Fun Thinkers Book* sejalan dengan prinsip ini.

3. Analisis Respon Peserta Didik

Analisis peserta didik diukur dengan menggunakan angket peserta didik terhadap media *Fun Thinkers Book*. Hasil angket peserta didik ditunjukkan dalam tabel berikut:

Tabel 4.10
Hasil Respon Peserta Didik

Data	Presentase	Kriteria
Ketertarikan peserta didik	99,43%	Sangat Menarik

Berdasarkan dari data pada tabel 4.9 dapat disimpulkan bahwa dari 22 peserta didik memberikan respon pada media *Fun Thinkers Book* ini dengan nilai rata-rata 99,43% yang diartikan peserta didik sangat tertarik belajar menggunakan media *Fun Thinker*. Berdasarkan pandangan behaviorisme, minat dan ketertarikan siswa pada media pembelajaran yang menarik dapat memotivasi mereka untuk belajar lebih baik.

B.F. Skinner mengemukakan bahwa pemberian stimulus yang menarik, seperti penggunaan media *Fun Thinkers Book*, dapat memunculkan respons positif dari peserta didik.

Pengalaman belajar yang menyenangkan ini akan mendorong mereka untuk belajar lebih aktif.⁴⁹

⁴⁸Barbara, Seels, dan Richey, R. C. 1994. *Instructional Technology: The Definition and Domain of the Field*. Washington: AECT.

⁴⁹ A. F. Skinner.1938. *The Behavior Of Organisms: An Experimental Analysis*. Cambridge, Massachusetts: B.F. Skinner Foundation. ISBN 1-58390- 007-1, ISBN 0-87411-487 X.

D. Revisi Produk

Setelah menyelesaikan tahap validasi, peneliti beralih ke fase revisi produk. Dalam proses ini, peneliti mengimplementasikan perubahan-perubahan yang didasarkan pada masukan dan saran dari validator. Untuk memberikan gambaran yang jelas tentang modifikasi yang dilakukan, disajikan sebuah tabel komparatif. Tabel ini menampilkan perbandingan antara kondisi media sebelum proses revisi dan setelah revisi dilakukan, sehingga memungkinkan pembaca untuk memahami dengan lebih baik transformasi yang telah terjadi pada media pembelajaran tersebut.:

Tabel 4.11
Perbandingan Media Sebelum dan Sesudah Revisi

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi	Keterangan
		<p>Sebelum adanya revisi ukuran buku lebih kecil. Serta dibagian halaman sampul oleh validator diberikan saran untuk menambahkan sedikit keterangan.</p>
		<p>Tampilan sebelumnya masih belum terdapat jawaban dan tidak terdapat keterangan jawaban serta penggunaan bahasa Indonesia kurang baku. Validator memberikan saran memperbaiki EYD atau penggunaan bahasa yang baku.</p>



Perbandingan visual antara versi awal dan versi yang telah direvisi dapat diamati melalui gambar yang disajikan. Modifikasi yang dilakukan merupakan respons terhadap masukan dari validator. Dalam versi sebelumnya, terdapat kekurangan dalam hal kelengkapan, daya tarik visual (baik dari segi grafis maupun penggunaan warna), serta akurasi konten. Setelah melalui proses penyempurnaan berdasarkan saran-saran yang diberikan, media pembelajaran ini kini telah mencapai tahap yang siap untuk diimplementasikan.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

BAB V

KAJIAN DAN SARAN

A. Kajian Produk Yang Telah Direvisi

Kajian terhadap analisis, desain, pengembangan, dan implementasi dalam konteks pembelajaran yang peneliti gunakan merujuk pada model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation)⁵⁰ menggunakan kerangka kerja dalam merancang serta mengembangkan penelitian ini. Pada tahap analisis peneliti menemukan beberapa permasalahan peserta didik yaitu peserta didik tidak bisa membaca, kesulitan mengeja, serta kesulitan menulis.

Pada tahap design peneliti melakukan rancangan pembelajaran yang dibuat berdasarkan hasil analisis serta melakukan pengembangan (*development*) dengan membuat alat bantu atau materi pembelajaran berbentuk media *fun thinkers book* yang dikembangkan peneliti berdasarkan desain yang telah dirancang. Selanjutnya implementasi yang digunakan peneliti dengan cara mengujicobakan media *fun thinkers book* didalam kelas I C. Setelah melakukan uji coba produk, peneliti kemudian melakukan evaluasi untuk dapat memastikan hasil dari keefektifan pembelajaran setelah diaplikasikan media yang diujikan oleh peneliti.

⁵⁰ Branch, Robert Maribe, Instructional Design: The ADDIE Approach, 2009

1. Kajian Produk Akhir

Dari hasil penelitian dan analisis data yang sudah dilakukan terhadap penelitian dan pengembangan media *Fun Thinkers Book*, maka dapat diketahui bahwa :

a. Media *Fun Thinkers Book* pada materi Pendidikan Pancasila memperoleh hasil validasi produk sebesar 93,33% dari ahli media dengan kategori sangat valid, 92,38% dari ahli materi dengan kategori sangat valid. Dari hasil analisis ini, maka media *Fun Thinkers Book* dinyatakan sangat valid dan layak digunakan dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas 1 Sekolah Dasar Darut Thalabah Wonosari Bondowoso. Hal ini sejalan dengan pernyataan Mulia pada tahun 2020 yang menyatakan bahwa suatu produk dikatakan asli jika mempunyai kualitas yang baik dan seluruh komponennya layak digunakan dalam dunia pendidikan.⁵¹

b. Hasil Uji Praktikalitas memperoleh rata-rata sebesar 100% sehingga diartikan media *Fun Thinkers Book* sangat praktis untuk di gunakan dalam proses pembelajaran. Sejalan dengan pendapat Seels & Richey (1994) menekankan bahwa teknologi pendidikan harus mempertimbangkan aspek praktis dalam desain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan, dan evaluasi proses serta sumber daya untuk belajar.⁵²

⁵¹ Mulia "Pengembangan Ensiklopedia Tumbuhan Obat Berbasis Potensi Lokal",215

⁵²Barbara, Seels, dan Richey, R. C. 1994. *Instructional Technology: The Definition and Domain of the Field*. Washington: AECT.

- c. Hasil analisis uji coba kelompok kecil dan besar memperoleh persentase sebesar 97,5 % dari uji skala kecil dan sebesar 99,43 % dari uji skala besar. Uji skala kecil diujicobakan kepada 5 orang responden siswa kelas 1C dan uji coba skala besar diujicobakan kepada 22 orang siswa dikelas kelas 1C 2. Dari kedua hasil persentase, maka disimpulkan media *Fun Thinkers Book* pada materi Pendidikan Pancasila sangat valid dan sangat menarik. Kemenerikan media *Fun Thinkers Book* tidak terlepas dari tanggapan menyatakan bahwa media *Fun Thinkers Book* mudah untuk difahami, menambah wawasan pengetahuan siswa, serta membuat siswa tertarik untuk belajar dan memahami materi Pendidikan Pancasila. Ketertarikan ini juga dikarenakan kesukaan siswa terhadap gambar dan warna pada tampilan media *Fun Thinkers Book*. Mengenai nilai sumber belajar yang dimanfaatkan oleh siswa, Anggraeni (2015) juga memberikan penjelasan, menyatakan bahwa sumber daya tersebut dapat memicu dan membangkitkan kecintaan siswa terhadap belajar, menggugah rasa ingin tahunya, dan memberikan dampak yang baik bagi psikologinya.⁵³

2. Kelebihan dan Kekurangan

a. Kelebihan

- 1) Buku ini seringkali mengandung aktivitas dan pertanyaan yang mendorong pembaca untuk berpikir kritis dan kreatif.

⁵³ Anggraeni "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif." 29.

- 2) Desain yang berwarna-warni dan ilustrasi yang menarik dapat meningkatkan minat baca, terutama untuk anak-anak.
- 3) Banyak aktivitas yang dapat dilakukan secara kelompok, mendorong kerja sama dan komunikasi antar pembaca.
- 4) Menyediakan berbagai tantangan yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir logis, problem-solving, dan kreativitas.

b. Kekurangan

- 1) Beberapa pembaca mungkin merasa kewalahan dengan jumlah aktivitas yang ada, sehingga sulit untuk fokus.
- 2) Tidak semua topik mungkin dibahas secara mendalam, sehingga informasi bisa terasa dangkal.
- 3) Aktivitas yang memakan waktu bisa membuat pembaca kehilangan minat jika tidak dikelola dengan baik.

B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih

Lanjut.

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan terhadap media *Fun Thinkers Book* dapat dikemukakan sebuah saran diantaranya sebagai berikut :

1. Saran Pemanfaatan Produk.

Saran pemanfaatan media *Fun Thinkers Book* yaitu :

- a. Pengguna media *Fun Thinkers Book* disarankan untuk berhati-hati dalam penggunaannya untuk meminimalisir kerusakan yang tidak diinginkan.

- b. Sebelum siswa menggunakan media *Fun Thinkers Book*, diharapkan diawali dengan membaca petunjuk penggunaan agar lebih mudah dalam memahami isi dan tampilan bahan ajar.
 - c. Pengguna diharapkan untuk tidak menodai, mencoret, maupun menggambar pada media *Fun Thinkers Book*.
 - d. Pengguna media *Fun Thinkers Book* disarankan juga menggunakannya tidak ditempat yang lembab dan basah, menghindari kerusakan pada buku.
2. Saran Diseminasi Produk.

Produk pengembangan media *Fun Thinkers Book* dapat digunakan untuk pembelajaran di semua mata pelajaran yang sesuai, termasuk di sekolah dasar lainnya. Meski demikian, agar pendistribusian produk berhasil, diperlukan pengamatan dan pertimbangan yang cermat terhadap karakteristik siswa.

3. Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut.

Saran pengembangan terhadap media *Fun Thinkers Book* diantaranya sebagai berikut:

- a. Tambahkan tema yang berbeda seperti sains, sejarah, dan seni Produk pengembangan media *Fun Thinkers Book* untuk menjangkau lebih banyak minat.
- b. Selain versi cetak, sediakan versi digital atau aplikasi yang memungkinkan anak-anak untuk mengakses konten melalui perangkat

seperti tablet atau komputer. Ini bisa mencakup fitur seperti suara interaktif, permainan edukasi, atau kuis interaktif.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

DAFTAR PUSTAKA

- A, Arsyad. "Media Pembelajaran." (2021).
- Aghni, Rizqi Ilyasa, "Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi," *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia* 16, no. 1 (2018): 100, [FUNGSI DAN JENIS MEDIA PEMBELAJARAN DALAM PEMBELAJARAN AKUNTANSI | Aghni | Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia \(uny.ac.id\)](#) .
- Akbar, Sa'adun Akbar. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2013.
- Ananda, Nazila Alif, "Pengembangan Media *Fun Thinkers Book* Berbasis Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) Dalam Materi Pekerjaanku Di Kelas III SD/MI". Skripsi, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2023.
- Anggraeni "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif." Skripsi, Universitas Negeri Yogyakarta, 2015
- Arifin, Zainal. *Evaluasi Pembelajaran Prinsip, Teknik, Prosedur*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2017.
- Arsyah, Artikah, "Pengembangan Media Pembelajaran *Fun Thinkers Book* Pada Subtema 1 Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan Untuk Kelas V SDN 66". Skripsi, Universitas Islam Riau, 2021.
- Azhar, Arsyad. *Media Pembelajaran*. (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2011
- Barbara, Seels, dan Richey, R. C. *Instructional Technology: The Definition and Domain of the Field*. Washington: AECT, 1994.
- Barbara, Seels, dan Richey, R. C. *Instructional Technology: The Definition and Domain of the Field*. Washington: AECT, 1994.
- Bella Umro Isyah,"Pengembangan Media Pembelajaran Permainan MOCA (Monopoli Pancasila) Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V Di Madrasah Ibtadaiyah Raudlatul Ulum Darungan Tanggul Jember Tahun Pelajaran 2023/2024"(Skripsi,Universitas Uin Kiai Haji Achmad Siddiq Jember,2023)
- Billah, Egnés Salsa, "Pengembangan Media *Fun Thinkers Book* Pada Pembelajaran Ppkn Kelas III". Skripsi, Universitas Negeri Jakarta, 2022.
- Branch, Robert Maribe, *Instructional Design: The ADDIE Approach*, 2009

- Departemen Agama RI. *Al-Quran Dilengkapi Panduan*. Jakarta: PT.Suara Agung, 2020.
- Depdiknas .2003. Undang-undang RI No.20 tahun 2003. tentang sistem pendidikan nasional.
- Edi, Fandi Rosi Sarwo. *Teori Wawancara Psikodignostik*. Yogyakarta: PT Leutika Nouvalitera, 2016.
- Fadli, A,” Urgensitas Paradigma Dosen Pendidikan Kewarganegaraan Dalam Mempertegas Nasionalisme,” *Untirta Civic Education Journal* no 3 (2) (2019)88-94
- Fitrah, Muh dan Luthfiah. *Metodologi Penelitian: Penelitian Kualitatif, Tindakan Kelas & Studi Kasus*. Jawa Barat: CV Jejak, 2017.
- Fitroh, Arliana. ”Pengembangan Media Fun Thinker Book (FTB) Pada Subtema Keragaman Suku Bangsa Dan Agama Di Negeriku Kelas IV SD”, *Artikel Jurnal, STKIP PGRI Sidoarjo*, 2015.
- Hajar, Ibnu. *Dasar-Dasar Metodologi Penelitian Kuantitatif Dalam Pendidikan*. Jakarta: Raja Grofindo, 1996.
- Hake, Richard R. “Relationship of Individual Student Normalized Learning Gains in Mechnics With Gender, High-School Physics and Pretest Score on Mathematics and Spatial Visualtion”. *Jurnal Physics Education Research Conference*, (Agustus 2022) ([PDF](#)) [Relationship of Individual Student Normalized Learning Gains in Mechanics with Gender, High-School Physics, and Pretest Scores on Mathematics and Spatial Visualization. \(researchgate.net\)](#).
- Hayes, C, H. Hardian, and T. Sumekar, “Pengaruh Brain Training Terhadap Tingkat Inteligensia Pada Kelompok Usia Dewasa Muda,” *Jurnal Kedokteran Diponegoro* 6, no. 2 (2017): 114.
- Herdiana, “Konsep PeMediambelajaran,” *Journal of Chemical Information and Modeling* 53, no. 9 (2018): 17.
- Husni Mubarak,” Pengembangan media fun thinkers book (FTB) Pada Subtema Keragaman Suku Bangsa Dan Agama Di Negeriku Kelas IV SD”,*Artikel Jurnal, STKIP PGRI Sidoarjo*,(2015):2-3
- Junaidi Junaidi, “Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar,” *Diklat Review : Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan* 3, no. 1 (2019): 471, <https://doi.org/10.35446/diklatreview.v3i1.349>.
- Kibtiah, Mariatul, Hendracipta, Nana Encep Andriana, Encep. “Developing Fun Thinkers Book Learning Media On The Topic Of Peristiwa Alam Yang

Terjadi Di Indonesia At Grade V Of Elementary School. “ *PRIMARY: JURNAL PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR* 10, No. 4 (2021). <http://dx.doi.org/10.33578/jpkip.v10i4.8144>

Koentjaraningrat, Metode-Metode Penelitian Masyarakat, (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 1985), h. 129

Kuswanto, K,” Penerapan Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pancasila Pada Mahasiswa Ppkn Universitas Jambi,” *JES: Indonesian Journal of Educational Science*, no 4 (2023):87-94

Luthfiyah, Muh. Fitrah, “Metodologi Penelitian: Penelitian Kualitatif, Tindakan Kelas Dan Studi Kasus,” no. November (2017): 2–3.

Marzuki, I ,” Penerapan Pendekatan Student Active Learning Dalam Mata Kuliah Pendidikan Pancasila Pada Program Studi Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan Ikip Mataram,” *Mandala Education: Jurnal Ilmiah*, no 2 (2023):87-94

Mulia. “Pengembangan Ensiklopedia Tumbuhan Obat Berbasis Potensi Lokal”, *Prosiding Seminar Nasioal Biologi VI*.

Narrative Inquiry Research. “Bab III (1).” (2017).

Nasution, Ahmad Sukri E. A. “Desain Pembelajaran IPA Melalui Discovery Learning Berbantuan Media Gambar Kelas VI SD.” *Education Achievement: Journal of Science and Research*, 2, No. 3 (2021). <https://doi.org/10.51178/jsr.v2i1.331>

Ni Ketut Suari Megawati. ”Menjadi Guru Penggerak Merdeka Belajar.” *Skripsi 1*, no.130 (2021):169

Ni Luh Wayan Rata Dewi,”Media Fun Thinkers Book Berbasis Soal Literasi Untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar,” *Jurnal Pembelajaran* 4 no. 2 (2021): 233

Nurdiana Holidah, Diwawancarai oleh penulis, Bondowoso 2 Februari 2023

Nurfadhillah, Septy et al., “Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sd Negeri Kohod Iii,” *PENSA : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial* 3, no. 2 (2021): 141. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa>.

Nurhasana, Intan, “Penggunaan Media Audio-Visual Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab,” *Al-Fikru : Jurnal Pendidikan Dan Sains* 2, no. 2 (2021): 220,

Nurizka, R., “Internalisasi Nilai-Nilai Pancasila Dalam Membentuk Karakter Siswa Melalui Budaya Sekolah,” *Elementary School: Jurnal Pendidikan*

Dan Pembelajaran 7, no. 1 (2020):38-49

- Nyihana, Ermaniatu. *Metode PJBL (Project Based Learning) Berbasis Scientific Approach Dalam Befikir Kritis Dan Komunikatif Bagi Siswa*. Indramayu: Penerbit Adab, 2021.
- Piaget, Jean dan Inhelder, Bärbel. *The Psychology of the Child*. New York: Basic Books, 1969.
- Prastowo, Andi. *Pengembangan Bahan Ajar Tematik*. Yogyakarta: Diva Press, 2013.
- Rahmah, D. L., & Hidayat, M. T. “Pengembangan Media “Fun Thinkers Book” untuk Meningkatkan Antusiasme Belajar dan Hasil Belajar Materi Bangun Datar Siswa Sekolah Dasar.” *Jurnal Basicedu*, 6, No, 4, (2022) <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3259>
- R, Afrinida. “Tantangan Pendidikan Pancasila.” (2021).
- Riani, Rindiana Putri, Khoirul Huda, and Khusnul Fajriyah, “Pengembangan Media Pembelajaran Tematik ‘Fun Thinkers Book’ Tema Berbagai Pekerjaan,” *Jurnal Sinektik 2*, no. 2 (2019): 173.
- Sadiman, Arief S, dkk. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan Dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers, 2009.
- Santika, Anti Dkk. “Fun Thinkers Book Sebagai Media Pembelajaran Untuk Siswa Sekolah Dasar.” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar 7*, no 4. (2020).
- Skinner, A. F. *The Behavior Of Organisms: An Experimental Analysis*. Cambridge, Massachusetts: B.F. Skinner Foundation, 1938.
- Sugihartini, Nyoman dan Kadek Yudiana, “Addie Sebagai Model Pengembangan Media Instruksional Edukatif (Mie) Mata Kuliah Kurikulum Dan Pengajaran,” *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan 15*, no 2, (2018) :277
- Sugiyono. *Metode Penelitian kualitatif dan rnd*. Bandung: Alpha Betta, 2018.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta, 2017.
- Sugiyono. *Metodologi Penelitian Kuantitatif Dan RND*. .Bandung: ALFABETA, 2013.
- Sukmaa, Hanum Hanifa, dan Amalia, Nur Rizky. “Pengembangan media Fun Thinkers dalam melatih keterampilan menulis karangan siswa sekolah

- dasar.” Jurnal Fundadikdas (Fundamental Pendidikan Dasar), 4, No. 2 (2021) <https://doi.org/10.12928/fundadikdas.v4i2.4189>
- Sulastri, Sukma Dewi et al., “Pengembangan Media Pembelajaran Fun Thinkers Pembelajaran Tematik Kelas I SDN 46 Cakranegara Pada” 1 (2023): 368.
- Sutono, A,” Urgensitas Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) Dalam Meningkatkan Kesadaran Kebangsaan,” FPIPSKR:In Seminar Nasional Keindonesiaan, no. 1 (2023):87-94
- Tim dapodikbud, “(20522385) SD Dharut Thalabah,”lah.data.kemdikbud, diakses pada tanggal 5 Februari 2023. [Data Pokok SD DARUT THALABAH - Pauddikdasmen \(kemdikbud.go.id\)](https://data.kemdikbud.go.id/Data-Pokok-SD-DARUT-THALABAH-Pauddikdasmen)
- Tim Penyusun. *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*. Jember: UIN KHAS Jember, 2021.
- Triyanto, L., “Faktor Yang Mempengaruhi Pengguna Jenis Metode Kontrasepsi Jangka Panjang (Mkjp) Pada Wanita Menikah Usia Subur Di Provensi Jawa Timur,” *The Indonesia: Journal of public health* 13, no. 2 (2019):246-257
- Wardana,” Sosialisasi Pentingnya Nilai-Nilai Pancasila,” *DedikasiMU: Journal of Community Service* no 3 (2021) 88-94
- Wibowo. *Manajemen Sumber Daya Manusia*. Jakarta : Bumi Aksara, 2019.
- Wijaya, Andika. *Aspek Hukum Bisnis Transportasi Jalan Online*. Jakarta:Sinar Grafika,2016.
- Wulandari, Amelia Putri et al., “Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar,” *Journal on Education* 5, no. 2 (2023): 3932, <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>.
- Yunimaherti, “Implementasi Nilai-Nilai Pancasila Dalam Proses Belajar Pada Sekolah Dasar Negri 41 Bengkulu Selatan,”*Mandira Cendikia* 1, no 3 (2022):13-20

Lampiran : 1

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Adelia Sukmaningrum

NIM : 204101040026

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Institusi : Universitas Islam Negeri Kiai Achmad Siddiq Jember

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa dalam hasil penelitian ini tidak terdapat unsur-unsur penjiplakan karya ilmiah yang pernah dilakukan atau dibuat orang lain, kecuali yang tertulis dikutip pada naskah ini disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila kemudian hari ternyata hasil penelitian ini terbukti terdapat unsur-unsur penjiplakan dan ada klaim dari pihak lain, maka saya bersedia untuk diproses sesuai peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan tanpa paksaan dari siapapun.

Jember, 24 Oktober 2024

Saya yang menyatakan




Adelia Sukmaningrum

NIM :204101040026

Lampiran : 2

MATRIKS PENELITIAN

Judul	Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian	Rumusan Masalah
Pengembangan Media Pembelajaran <i>Fun Thinkers Book</i> Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas Sekolah Dasar Darut Thalabah Wonosari Bondowoso	<ol style="list-style-type: none"> Validitas Media Pembelajaran <i>Fun Thinkers Book</i> Kelayakan Media Pembelajaran <i>Fun Thinkers Book</i> Kepratisan Media Pembelajaran <i>Fun Thinkers Book</i> Respon Siswa Terhadap Media Pembelajaran <i>Fun Thinkers Book</i> 	<ol style="list-style-type: none"> Validitas Media Pembelajaran <i>Fun Thinkers Book</i> dari ahli media Validitas Media Pembelajaran <i>Fun Thinkers Book</i> dai ahli materi Respon guru kelas 1 dari hasila angket Respon siswa kelas 1 dari hasil angket 	<ol style="list-style-type: none"> Validator Ahli Guru Kelas 1 Peserta didik kelas 1 	<ol style="list-style-type: none"> Jenis Penelitian <i>Research and Development</i> (R&D) Prosedur pengembangan : ADDIE Teknik Pengumpulan Data: <ol style="list-style-type: none"> Observasi Wawancara Dokumentasi Angket Teknik Analisis Data: <ol style="list-style-type: none"> Kevalidan Kepraktisan Penyajian Data Kesimpulan 	<ol style="list-style-type: none"> Bagaimana kelayakan Pengembangan Media Pembelajaran <i>Fun Thinkers Book</i> Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas 1 Sekolah Dasar Darut Thalabah Wonosari Bondowoso? Bagaimana Kepratisan Media Pembelajaran <i>Fun Thinkers Book</i> Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas 1 Sekolah Dasar Darut Thalabah Wonosari Bondowoso? Bagaimana Respon Siswa Terhadap Media Pembelajaran

					<i>Fun Thinkers Book</i> Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas 1 Sekolah Sekolah Dasar Darut Thalabah Wonosari Bondowoso?
--	--	-----------------------------------------------------------------------------------	--	--	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Lampiran : 3

REKAPITULASI HASIL UJI RESPON SISWA SKALA KECIL

No.	Nama Siswa	No. Butir Soal								Jumlah	Presentase	Kriteria
		1	2	3	4	5	6	7	8			
1.	Naya	1	1	0	1	1	1	1	1	7	87,5%	Sangat Menarik
2.	Viola	1	1	1	1	1	1	1	1	8	100%	Sangat Menarik
3.	Vara	1	1	1	1	1	1	1	1	8	100%	Sangat Menarik
4.	Akbar	1	1	1	1	1	1	1	1	8	100%	Sangat Menarik
5.	Rifa	1	1	1	1	1	1	1	1	8	100%	Sangat Menarik
Jumlah										487,5%	Sangat Menarik	
Total Presentase										97,5%		



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
 JEMBER

Lampiran : 4

REKAPITULASI HASIL UJI RESPON SISWA SKALA BESAR

No.	Nama Siswa	No. Butir Soal								Jumlah	Presentase	Kriteria
		1	2	3	4	5	6	7	8			
1.	Varak	1	1	1	1	1	1	1	1	8	100%	Sangat Menarik
2.	Nisa	1	1	1	1	1	1	1	1	8	100%	Sangat Menarik
3.	Kiswa	1	1	1	1	1	1	1	1	8	100%	Sangat Menarik
4.	Revandi	1	1	1	1	1	1	1	1	8	100%	Sangat Menarik
5.	Syifa	1	1	1	1	1	1	1	1	8	100%	Sangat Menarik
6.	Naya	1	1	1	1	1	1	1	1	8	100%	Sangat Menarik
7.	Alfan	1	1	1	1	1	1	1	1	8	100%	Sangat Menarik
8.	Alex	1	1	1	1	1	1	1	1	8	100%	Sangat Menarik
9.	Anis	1	1	1	1	1	1	1	1	8	100%	Sangat Menarik
10.	Naka	1	1	1	1	1	1	1	1	8	100%	Sangat Menarik
11.	Nafila	1	1	1	1	1	1	1	1	8	100%	Sangat Menarik
12.	Veliko	1	1	1	1	1	1	1	0	7	87,5	Sangat Menarik
13.	Sofwa	1	1	1	1	1	1	1	1	8	100%	Sangat Menarik
14.	Viola	1	1	1	1	1	1	1	1	8	100%	Sangat Menarik
15.	Aira	1	1	1	1	1	1	1	1	8	100%	Sangat Menarik
16.	Rakaci	1	1	1	1	1	1	1	1	8	100%	Sangat Menarik
17.	Azza	1	1	1	1	1	1	1	1	8	100%	Sangat Menarik
18.	Lita	1	1	1	1	1	1	1	1	8	100%	Sangat Menarik
20.	Rifa	1	1	1	1	1	1	1	1	8	100%	Sangat Menarik
21.	Sila	1	1	1	1	1	1	1	1	8	100%	Sangat Menarik
22.	Shafia	1	1	1	1	1	1	1	1	8	100%	Sangat Menarik
		1	1	1	1	1	1	1	1	8	100%	Sangat Menarik

		Jumlah	2.187,5%	Sangat Menarik
		Total Presentase	99,43%	



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Lampiran : 5

SURAT IZIN PENELITIAN



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp. (0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136
Website: [www.http://ftik.uinkhas-jember.ac.id](http://ftik.uinkhas-jember.ac.id) Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com

Nomor : B-2118/In.20/3.a/PP.009/05/2023

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Ijin Penelitian**

Yth. Kepala Madrasah Ibtidaiyah At-Taqwa

Jl. KH. Ghazali No.92 Sumberkolong Wonosari, Kec. Bondowoso, Kabupaten Bondowoso,
Jawa Timur

Dalam rangka menyelesaikan tugas Proposal Skripsi pada Fakultas Tarbiyah
dan Ilmu Keguruan, maka mohon diijinkan mahasiswa berikut :

NIM : 204101040026

Nama : ADELIA SUKMANINGRUM

Semester : Semester tujuh

Program Studi : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai "PENGEMBANGAN MEDIA
PEMBELAJARAN FUN THINKERS BOOK PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN
PANCASILA KELAS 1 SEKOLAH DASAR DARUT THALABAH WONOSARI
BONDOWOSO" selama 5 (Lima) hari di lingkungan lembaga wewenang
Bapak/Ibu Siti Khodijah, S.Ag

Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 10 Mei 2023

Dekan,

Yakil Dekan Bidang Akademik,



MASHUDI

Lampiran : 6

MODUL AJAR

MODUL AJAR

A. IDENTITAS

Satuan Pendidikan	: SD DARUT THALABAH
Fase/Kelas	: A/1
Semester	: 1
Tahun Pelajaran	: 2023/2024
Mata Pelajaran	: Pendidikan Pancasila
Materi	: Aku Cinta Pancasila
Alokasi Waktu	: 2 JP (2 x 35 JP)
Profil Pelajar Pancasila	: Beriman dan bertakwa kepada Tuhan YME, mandiri, bernalar kritis

B. TUJUAN PEMBELAJARAN

Peserta didik dapat menentukan simbol – simbol Pancasila

C. MODEL PEMBELAJARAN

Problem Based Learning (PBL)

D. METODE PEMBELAJARAN

Diskusi, tanya jawab, penugasan, ceramah

E. MEDIA PEMBELAJARAN

Gambar simbol Pancasila, LKPD

F. LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan Pendahuluan (10 menit)

1. Guru memberikan salam dan mengondisikan kelas.
2. Peserta didik berdoa dipimpin oleh salah satu peserta didik yang ditunjuk.
3. Guru mengecek kehadiran peserta didik.
4. Peserta didik menyanyikan lagu "Garuda Pancasila"
5. Peserta didik diberikan motivasi oleh guru.
6. Guru memberikan persepsi dengan menunjukkan gambar Burung Garuda.
7. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.

Kegiatan Inti (50 menit)

1. Peserta didik diberikan permasalahan oleh guru melalui pembacaan teks pancasila yang dilakukan pada upacara bendera setiap hari Senin.
2. Peserta didik secara bersama melafalkan bunyi teks Pancasila.
3. Peserta didik mengamati gambar Pancasila yang ditunjukkan guru.
4. Peserta didik diberi penjelasan tentang simbol-simbol dalam sila Pancasila.
5. Peserta didik dibentuk menjadi 16 kelompok (setiap kelompok ada 2 anak)
6. Dengan bimbingan guru, peserta didik berdiskusi secara kelompok untuk menjodohkan simbol sila Pancasila dengan bunyi sila Pancasila yang sesuai.
7. Peserta didik mulai mengerjakan LKPD yang diberi guru.
8. Peserta didik dan guru membahas bersama hasil pengerjaan LKPD.

Kegiatan Penutup (10 menit)

1. Peserta didik dan guru membuat kesimpulan pembelajaran hari ini.
2. Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya terkait materi yang belum dipahami.
3. Guru menyampaikan materi yang akan dipelajari pada pertemuan selanjutnya.
4. Guru mengakhiri pembelajaran dengan berdo'a dan salam.

G. ASSESMEN

Asesmen Formatif

1. Observasi : sikap
2. Produk : keterampilan

Mengetahui,
Kepala Sekolah SD Dzurul Thalabuh

Wonosari, 2023
Guru Kelas

SITI KHODIJAH, S.Ag

NOR DIANA HOLIDAH, S.Pd

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Tariklah garis untuk memasangkan bunyi sila pancasila dengan simbolnya!

Ketuhanan Yang Maha Esa



Kemanusiaan yang adil dan beradab



Persatuan Indonesia



Kerakyatan yang dipimpin oleh hikmat kebijaksanaan dalam permusyawaratan perwakilan



Keadilan bagi seluruh rakyat Indonesia



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Lampiran : 7

Soal Evaluasi

Lembar kerja peserta didik

Nama :

kelas :

persatuan indonesia

ketuhanan yang maha esa

kemanusiaan yang adil dan beradap

keadilan sosial bagi seluruh rakyat indonesia

kerakyatan yang dipimpin oleh hikmat kebijaksanaan dalam permusyawaratan perwakilan

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Lampiran : 8

PEDOMAN WAWANCARA

1. Wawancara dengan Kepala Sekolah

No.	Indikator	Pertanyaan
1.	Pembelajaran Pendidikan Pancasila	<ol style="list-style-type: none">1. Bagaimana proses pembelajaran pendidikan pancasila dikelas 1?2. Bagaimana cara guru melaksanakan pembelajaran pendidikan pancasila?
2.	Strategi dan Metode	<ol style="list-style-type: none">1. Strategi dan metode apa yang biasa digunakan?
3.	Media Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none">1. Media apa yang biasanya digunakan saat proses asesmen pembelajaran?2. Apakah penggunaan media sangat penting bagi proses pembelajaran?
4.	Karakteristik Peserta Didik	<ol style="list-style-type: none">1. Bagaimana karakteristik peserta didik?2. Bagaimana suasana kelas saat proses pembelajaran?
5.	Kendala dan Kesulitan	<ol style="list-style-type: none">1. Apa kendala atau kesulitan peserta didik dalam proses pembelajaran?2. Apa kendala dan kesulitan guru dalam proses pembelajaran?

3. Wawancara Dengan Guru Kelas 1

No.	Indikator	Pertanyaan
1.	Pembelajaran Pendidikan Pancasila	<ol style="list-style-type: none">1. Bagaimana proses pembelajaran pendidikan pancasila dikelas 1?2. Bagaimana cara guru melaksanakan pembelajaran pendidikan pancasila?
2.	Strategi dan Metode	<ol style="list-style-type: none">1. Strategi dan metode apa yang biasa digunakan?
3.	Media Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none">1. Media apa yang biasanya digunakan saat proses asesmen pembelajaran?2. Apakah penggunaan media sangat penting bagi proses


		pembelajaran?
4.	Karakteristik Peserta Didik	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bagaimana karakteristik peserta didik? 2. Bagaimana suasana kelas saat proses pembelajaran?
5.	Kendala dan Kesulitan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Apa kendala atau kesulitan peserta didik dalam proses pembelajaran? 2. Apa kendala dan kesulitan guru dalam proses pembelajaran?

4. Wawancara Peserta Didik

No.	Indikator	Wawancara
1.	Media Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Apakah media Fun Thinkers Book bagus digunakan dalam proses pembelajaran? 2. Bagaimana perasaan anak-anak saat melaksanakan proses pembelajaran dengan menggunakan media Fun Thinkers Book?
2.	Keikutsertaan Peserta Didik	<ol style="list-style-type: none"> 1. Apakah kalian senang mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan media Fun Thinkers Book ? 2. Apakah kalian lebih semangat mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan media Fun Thinkers Book?
3.	Kesulitan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Adakah kesulitan dalam menggunakan media Fun Thinkers Book?

Lampiran : 9

Permohonan Izin Menjadi Validator Ahli Media

**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jl. Mataram No. 01 Mangli, Telp. (0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136
Website: www.http://ftr.uinkhas-jember.ac.id Email: tarbiyah@uinkhasjember.com



Nomor : B-2142/In.20/3.a/PP.009/08/2024
Sifat : Biasa
Perihal : **Permohonan Menjadi Validator**

Yth. Dr. Nino Indrianto, M.Pd
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Jember

Bahwa dalam rangka menyelesaikan program S1 pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan mahasiswa dipersyaratkan untuk menyusun skripsi sebagai tugas akhir. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon kepada Saudara Dr. Nino Indrianto, M.Pd untuk menjadi Validator Ahli Media, mahasiswa atas nama :

NIM	: 204101040026
Nama	: ADELIA SUKMANINGRUM
Semester	: Semester sembilan
Program Studi	: PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
Judul Skripsi	: PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN FUN THINKERS BOOK PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA KELAS 1 SEKOLAH DASAR DARUT THALABAH WONOSARI BONDOWOSO

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
Demikian atas kesediaan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 19 Agustus 2024
Ketua Bidang Akademik,


KHOTIBUL UMAM

Lampiran : 10

Permohonan Izin Menjadi Validator Ahli Materi

**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jl. Mataram No. 01 Mengi, Telp. (0331) 428194 Fax. (0331) 427095 Kode Pos. 66138
Website: www.http://lib.uinckhas-jember.ac.id Email: garibuyul@uinkhasjember@gmail.com

Nomor: B-1937/In.20/3 a/PP.06/03/2024
Sifat: Biasa
Perihal: Permohonan Menjadi Validator

Yth. M. Sholahuddin Amrulloh, M.Pd.
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Jember

Bahwa dalam rangka menyelesaikan program S1 pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan mahasiswa dipersyaratkan untuk menyusun skripsi sebagai tugas akhir. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon kepada Saudara M. Sholahuddin Amrulloh, M.Pd. untuk menjadi Validator Ahli Materi, mahasiswa atas nama

NIM	204101040026
Nama	ADELIA SUKMANINGRUM
Semester	Semester sepuluh
Program Studi	PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
Judul Skripsi	PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN FUN THINKERS BOOK PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA KELAS 1 SEKOLAH BASAR DARUT THALABAH, WONOSARI BONDOWOSO

Demikian atas kesediaan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 14 Maret 2024


KHOOTIBUL UMAM

Lampiran : 11

Validasi Ahli Media

Lembar Instrument Penelitian Ahli Media
Fun Thinkers Book Kelas I Dalam Materi Mengenal Simbol-Simbol Pancasila

Nama : Dr Nino Indrianto, M.Pd.
 Nip : 198606172015031006
 Instansi : Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
 Tanggal : 28 Agustus 2024

Petunjuk pengisian
 Berslah tanda (✓) pada kolom yang paling sesuai dengan penilaian anda.

1. Sangat kurang baik
2. Kurang Baik
3. Cukup
4. Baik
5. Sangat Baik

No	Indikator	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Kualitas Bahan Yang Digunakan					✓
2	Keawetan Bahan					✓
3	Keserasian Ukuran Pada Bentuk Media					✓
4	Keserasian Antar Ukuran Komponen					✓
5	Keserasian Antar Bentuk Dan Materi					✓
6	Keserasian Pemilihan Warna					✓
7	Kreativitas Dalam Membuat Media					✓
8	Pemilihan Warna Yang Menarik					✓
9	Kekokohan Media					✓
10	Pemilihan Bentuk Huruf Yang Pas					✓
11	Pemilihan Suku Yang Menarik					✓
12	Tulisan Dalam Media Jelas					✓
13	Penyajian Media Yang Menarik					✓
14	Kemudahan Pemaknaan Media					✓
15	Bahan Yang Digunakan Untuk Membuat Dapat Dengan Mudah D dicari Disekitar					✓
Jumlah						
Total						
Rata - rata						

a) Komentar dan saran

Halaman sampul : tambah materi pokok

Buat buku petunjuk penggunaan

Pewarnaan foto kevariasi

gunakan Bahasa Indonesia Baku / EYD

pengemasan / Lembaran untuk di bawa akan disimpun


b) Kesimpulan :

Layak untuk digunakan tanpa revisi	
Layak digunakan dengan revisi sesuai saran	✓
Tidak layak digunakan dan harus direvisi	

*) Berilah tanda (✓) pada salah satu kotak diatas

Jember, 28 Agustus 2024

Waliantor Media


Dr. Nimo Indrianto, M.Pd.
NIP. 198606172015031006

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Lampiran : 12

Validasi Ahli Media

Lembar Instrumen Penilaian Ahli Materi
Fun-Thinkers Book Kelas 1. Dalam Materi Mengenai Simbol-Symbol Pancasila

Nama : M. Sholahuddin Anrulloh, M.Pd.
 Nip : 199210132019031006
 Instalasi : Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
 Tanggal : 14 Juni 2024

Petunjuk pengisian
 Berilah tanda (v) pada kolom yang paling sesuai dengan penilaian anda.

1. Sangat kurang baik
2. Kurang Baik
3. Cukup
4. Baik
5. Sangat Baik

No.	Aspek Penilaian	Indikator	Nilai				
			1	2	3	4	5
1.	Kelayakan isi	1. Kesesuaian dengan sk.kd, dan tujuan					✓
		2. Kebenaran substantansi materi pembelajaran					✓
		3. Kesesuaian materi dengan kebutuhan mengajar					✓
		4. Kesesuaian materi pembelajaran dengan indikator yang akan dicapai siswa					✓
		5. Kesesuaian dengan silabus/modul					✓
		6. Kesesuaian materi untuk menambah wawasan pengetahuan siswa					✓
		7. Kemudahan dalam memahami materi pembelajaran					✓
		8. Kebermaknaan dalam materi pembelajaran					✓
2.	Konstruksi	9. Kesesuaian materi pembelajaran dengan tingkat kemampuan siswa					✓
		10. Kesesuaian dengan kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan					✓

Lembar Kritik Dan Saran Terhadap Instrument Penilaian Materi Papan Kreatif
Huruf Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia

Saran : *Poleng* *Harun* *Andi* *Wahid* *test* *bagaimana* *untuk* *kenapa* *seal*
Segunakan *fungsi* *materi* *deur* *tingkat* *beta* *revisi*

Kesimpulan :

Layak untuk digunakan tanpa revisi	<input type="checkbox"/>
Layak digunakan dengan revisi sesuai saran	<input checked="" type="checkbox"/>
Tidak layak digunakan dan harus direvisi	<input type="checkbox"/>

*) berilah tanda () pada salah satu kotak diatas

Jember, 14 Juni 2024
Validator materi

UNIVERSITAS ISLAM Negeri

M. Sholahudin Amrulloh, M.Pd.
NIP. 199210132019031006

KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Lampiran : 13

Angket Respon Guru

ANGKET VALIDASI GURU

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *FUN THINKERS BOOK* PADA
PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA KELAS 1 SEKOLAH DASAR
DARUT THALABAH WONASARI BONDOWOSO**

Identitas responden

Nama : Nor Diana Holidah, S.Pd

Ahli bidang : Guru Pendidikan Pancasila

Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan memberi tanda centang ✓ pada nomor jawaban yang telah tersedia dengan kriteria sebagaimana berikut:

Keterangan :

5 = Sangat layak

4 = Layak

3 = Cukup layak

2 = Tidak Layak

1 = Sangat tidak layak

A. Penilaian Media Pembelajaran Oleh Guru

No	Aspek	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Penggunaan warna yang bervariasi					✓
2.	Penggunaan desain yang menarik					✓
3.	Ketahanan dalaut waktu jangka panjang					✓
4.	Penggunaan sesuai dengan kebutuhan					✓
5.	Kesesuaian dengan materi					✓
6.	Mudah untuk digorakan					✓
7.	Memudahkan proses pembelajaran					✓

8.	Meningkatkan minat belajar peserta didik						✓
9.	Memotivasi peserta didik						✓
Jumlah							
Total							
Rata-rata							

B. Kritik dan Masukan

Media pembelajaran run thinkers book sudah sangat menarik dan sesuai dengan kebutuhan materi yang diajarkan sehingga peserta didik akan lebih mudah memahami materi yang diajarkan. Akan tetapi, mungkin akan lebih menarik jika penyediaan media lebih dari satu dan dibuat game berkelompok bertahap yang menyelesaikan lebih dulu adalah pemenangnya.

Bondowoso, 7 September 2024
Guru wali kelas I

Nor Diana Hafidah, S.Pd

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Lampiran : 14

Angket Validasi Siswa

ANGKET VALIDASI PESERTA DIDIK

PENGEMBANGAN MEDIA *FUN THINKERS BOOK* PADA PEMBELAJARAN
PENDIDIKAN PANCASILA KELAS I SEKOLAH DASAR DARUT
THALABAH WONOSARI BONDOWOSO

Identitas Responden

Nama *Naya* :

Kelas *1C* :

Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan memberi centang ✓ pada nomor kotak awan yang kosong antara Ya / Tidak sesuai dengan jawaban yang dipahami.

1. Apakah media fun thinkers book memiliki warna yang menarik?
 Ya Tidak
2. Apakah media fun thinkers book memotivasi belajar?
 Ya Tidak
3. Apakah media fun thinkers book membuat tidak bosan?
 Ya Tidak
4. Apakah media fun thinkers book ini lebih memudahkan dalam pembelajaran?
 Ya Tidak
5. Apakah media fun thinkers book ini memiliki tulisan yang mudah dibaca?
 Ya Tidak
6. Apakah media fun thinkers book menyenangkan dalam pembelajaran?
 Ya Tidak

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

7. Apakah media fun thinkers book mudah digunakan ?

Ya

Tidak

8. Apakah dalam media fun thinkers book memiliki isi yang menarik ?

Ya

Tidak

Kritik dan masukan

.....

.....

.....

Bondowoso, 7 September 2024

Siswa kelas 1

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

ANGKET VALIDASI PESERTA DIDIK

PENGEMBANGAN MEDIA *FUN THINKERS BOOK* PADA PEMBELAJARAN
PENDIDIKAN PANCASILA KELAS 1 SEKOLAH DASAR DARUT
THALABAH WONOSARI BONDOWOSO

Identitas Responden

Nama *Viola* :

Kelas *1C* :

Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan memberi centang ✓ pada nomor kotak awan yang kosong antara Ya / Tidak sesuai dengan jawaban yang dipahami.

1. Apakah media fun thinkers book memiliki warna yang menarik?

Ya

Tidak

2. Apakah media fun thinkers book memotivasi belajar?

Ya

Tidak

3. Apakah media fun thinkers book membuat tidak bosan?

Ya

Tidak

4. Apakah media fun thinkers book ini lebih memudahkan dalam pembelajaran?

Ya

Tidak

5. Apakah media fun thinkers book ini memiliki tulisan yang mudah dibaca?

Ya

Tidak

6. Apakah media fun thinkers book menyenangkan dalam pembelajaran?

Ya

Tidak

7. Apakah media *fun thinkers book* mudah digunakan ?



Ya

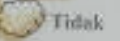


Tidak

8. Apakah dalam media *fun thinkers book* memiliki isi yang menarik ?



Ya



Tidak

Kritik dan masukan

.....

.....

.....

.....

Bondowoso, 7 September 2024

Siswa kelas 1

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

ANGKET VALIDASI PESERTA DIDIK

PENGEMBANGAN MEDIA *FUN THINKERS BOOK* PADA PEMBELAJARAN
PENDIDIKAN PANCASILA KELAS I SEKOLAH DASAR DARUT
THALABAH WONOSARI BONDOWOSO

Identitas Responden

Nama Vito

Kelas

Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan memberi centang ✓ pada nomor kotak awan
yang kosong antara Ya / Tidak sesuai dengan jawaban yang dipahami.

1. Apakah media *fun thinkers book* memiliki warna yang menarik?

Ya

Tidak

2. Apakah media *fun thinkers book* memotivasi belajar?

Ya

Tidak

3. Apakah media *fun thinkers book* membantu tidak bosan?

Ya

Tidak

4. Apakah media *fun thinkers book* ini lebih memudahkan dalam pembelajaran?

Ya

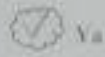
Tidak

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ

JEMBER

7. Apakah media ini ~~think~~ book media digunakan ?



Ya

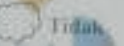


Tidak

8. Apakah dalam media ini ~~think~~ book memiliki isi yang menarik ?



Ya



Tidak

Kritik dan masukan

Boldawan 7 September 2024

-Siswa kelas I

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

ANGKET VALIDASI PESERTA DIDIK

PENGEMBANGAN MEDIA *FUN THINKERS BOOK* PADA PEMBELAJARAN
PENDIDIKAN PANCASILA KELAS I SEKOLAH DASAR DARET
TALABAH WIDOSARI BONDOWOSO

Identitas Responden

Nama AKBAR D.G.

Kelas

Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan memberi centang "✓" pada nomor buku sesuai yang kosong antara Ya / Tidak sesuai dengan jawaban yang dipahami.

1. Apakah media *fun thinkers book* memiliki warna yang menarik?

Ya

Tidak

2. Apakah media *fun thinkers book* memotivasi belajar?

Ya

Tidak

3. Apakah media *fun thinkers book* membuat tidak bosan?

Ya

Tidak

4. Apakah media *fun thinkers book* ini lebih bermanfaat dalam pembelajaran?

Ya

Tidak

5. Apakah media *fun thinkers book* ini memiliki tulisan yang mudah dibaca?

Ya

Tidak

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

7. Apakah media fan thinkers book ini sudah digunakan ?

Ya

Tidak

8. Apakah dalam media fan thinkers book memiliki isi yang menarik ?

Ya

Tidak

Kritik dan masukan

.....

.....

.....

.....



Bondowoso, 19 Agustus 2024

Siswa kelas I

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

ANGKET VALIDASI PESERTA DIDIK

PENGEMBANGAN MEDIA *Fun Thinkers Book* PADA PEMBELAJARAN
PENDIDIKAN PANCASILA KELAS 4 SEKOLAH DASAR DARUT
TALABAH WONOSARI BONDOWOSO

Identitas Responden

Nama RIFA

Kelas 10

Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan memberi centang "✓" pada nomor kotak awan yang kosong antara Ya / Tidak sesuai dengan jawaban yang dipahami.

1. Apakah media *Fun Thinkers Book* memiliki warna yang menarik?

Ya

Tidak

2. Apakah media *Fun Thinkers Book* memotivasi belajar?

Ya

Tidak

3. Apakah media *Fun Thinkers Book* membuat hasil belajar?

Ya

Tidak

4. Apakah media *Fun Thinkers Book* ini lebih memudahkan dalam pembelajaran?

Ya

Tidak

5. Apakah media *Fun Thinkers Book* ini memiliki tulisan yang mudah dibaca?

Ya

Tidak

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

6. Apakah media *Fun Thinkers Book* menyenangkan dalam pembelajaran?

Ya

Tidak

KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

7. Apakah media fun thinkers book mudah digunakan?

Ya Tidak

8. Apakah dalam media fun thinkers book memiliki isi yang menarik?

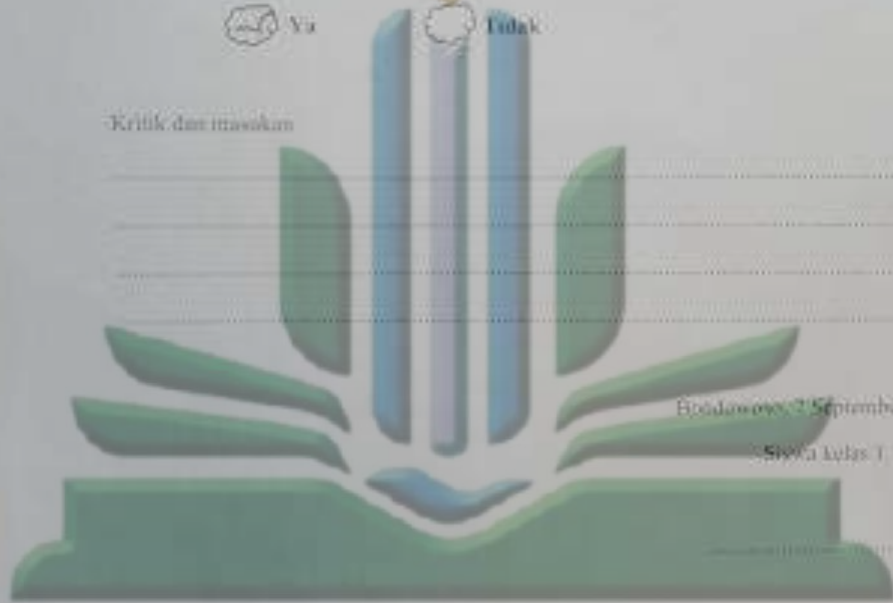
Ya Tidak

Kritik dan masukan

.....

.....

.....



Budapest, 2 September 2024

Siswa kelas 1

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Lampiran : 15

Foto Kegiatan Penelitian

Implementasi Media Skala Kecil



Implementasi Skala Besar



UNIVERSITAS ISLAM
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Lampiran : 16

Jurnal Selesai Penelitian

JURNAL PENELITIAN
SEKOLAH DASAR DARUT THALABAH WONOSARI BONDOWOSO

NO.	TANGGAL	JENIS KEGIATAN	PARAF
1.	5 Februari 2024	Meminta izin melakukan penelitian meyerahkan surat izin kepada kepala sekolah Siti Khadijah, S.Ag	
2.	5 Februari 2024	Wawancara dan dokumentasi dengan kepala sekolah Siti Khadijah, S.Ag	
3.	16 Maret 2024	Wawancara dan observasi pembelajaran dengan guru kelas I Ibu Nor Diana Holidah, S.Pd.	
4.	6 September 2024	Validasi media pembelajaran <i>FUN THINKERS BOOK</i> Bersama ibu Nor Diana Holidah, S.Pd	
5.	7 September 2024	Melakukan uji coba kelompok kecil pengembangan media <i>FUN THINKERS BOOK</i>	
6.	7 September 2024	Melakukan uji media <i>FUN THINKERS BOOK</i> ditahap terakhir kepada seluruh peserta didik kelas I Sekolah Dasar Darut Thalabah Wonosari Bondowoso dan pengisian anket siswa	
7.	14 September 2024	Menerima surat selesai penelitian di Sekolah Dasar Darut Thalabah Wonosari Bondowoso dari kepala sekolah Ibu Siti Khadijah, S.Ag	

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
Bondowoso, 14 September 2024
Mengetahui
Kepala Sekolah

JEMBER



Siti Khadijah, S.Ag

Lampiran : 17

Surat Selesai Penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN BONDOWOSO
DINAS PENDIDIKAN
SD DARUT THALABAH

Jl. KH. Ghazali No 92 Sumberkalong
Wonosari Bondowoso

Kode Pos : 68282

SURAT KETERANGAN TELAH MELAKUKAN PENELITIAN

Nomor : 09.108/SD DT/09/2024

Yang bertandatangan di bawah ini, Kepala SD Darut Thalabah Kecamatan Wonosari dengan Nomor Pokok Sekolah Nasional (NPSN) 60715592, Kabupaten Bondowoso, Provinsi Jawa Timur menerangkan bahwa:

Nama : **ADELIA SUKMANINGRUM**
NIM : **204101040026**
Program Studi : **Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)**
Judul : **Pengembangan Media Pembelajaran Fun Thinkers Book Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas 1 Sekolah Dasar Darut Thalabah Wonosari Bondowoso**

Nama tersebut diatas adalah Mahasiswa Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq (UIN KHAS) Jember Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Telah Melaksanakan Penelitian di SD DARUT THALABAH Bondowoso mulai 7-14 September 2024

Demikian keterangan ini dibuat, untuk dipergunakan sebagaimana mestinya

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER



BIODATA PENULIS



A. Data Pribadi

Nama : Adelia Sukmaningrum
NIM : 204101040026
Tempat, Tanggal Lahir : Banyuwangi, 08 Februari 2002
Alamat : Dusun Kendal Desa Sragi Kecamatan
Songgon Kabupaten Banyuwangi
Agama : Islam
No. Hp : 083153622896
Alamat Email : adeliasukman@gmail.com

B. Riwayat Pendidikan

TK : TK Harapan Kita
SD : SDN 3 Sumberbaru
SMP : Mts Al-Fatah Sragi
SMA : MAN 3 Banyuwangi
Perguruan Tinggi : UIN KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER