

**PENGEMBANGAN MEDIA “*FUN THINKERS BOOK*”
PEMBELAJARAN IPAS DI KELAS IV MI SALAFIYAH
SIDORENGGO KABUPATEN MALANG
TAHUN PELAJARAN 2024/2025**

SKRIPSI

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



Oleh:

Alfian Ichsan Subekti
NIM. 205101040007

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

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

**PENGEMBANGAN MEDIA “FUN THINKERS BOOK”
PEMBELAJARAN IPAS DI KELAS IV MI SALAFIYAH
SIDORENGGO KABUPATEN MALANG
TAHUN PELAJARAN 2024/2025**

SKRIPSI

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

Oleh:

Alfian Ichsan Subekti
NIM. 205101040007

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E B E R

Disetujui Pembimbing

Ahmad Winarno, M.Pd.I.
NIP.198607062019031004

**PENGEMBANGAN MEDIA “FUN THINKERS BOOK”
PEMBELAJARAN IPAS DI KELAS IV MI SALAFIYAH
SIDORENGGO KABUPATEN MALANG
TAHUN PELAJARAN 2024/2025**

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 Bahasa Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Hari : Selasa

Tanggal : 03 Desember 2024

Tim Penguji

Ketua

Sekretaris

Dr. Rif An Humaidi, M.Pd.I

NIP. 197905312006041016

Dwi Khoirotun Nisa', M.Pd.I

NIP. 199101152019032012

Anggota :

1. Dr. Ubaidilah, S.Pd.I., M.Pd.I

2. Ahmad Winarno, M.Pd.I

Menyetujui

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



Dr. H. Abdul Mu'is, S.Ag., M.Si

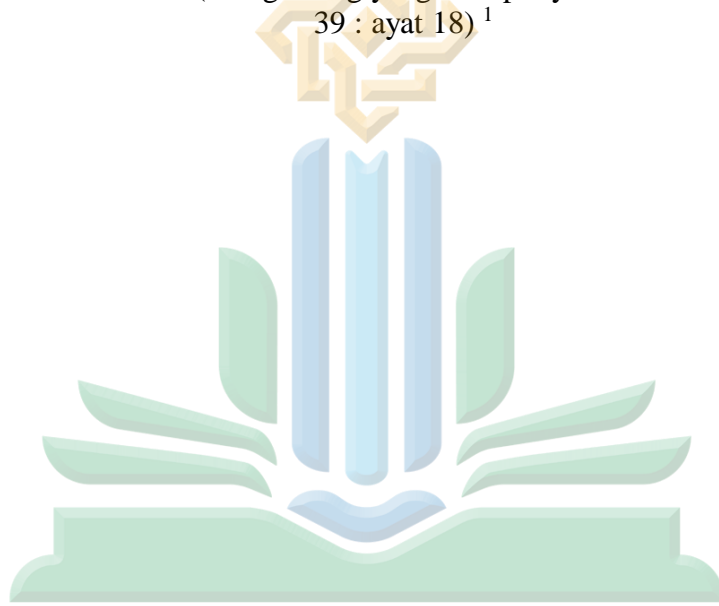
NIP. 197304242000031005

MOTTO

مَنْ سَمِعَ قَوْلًا مِنْهُ فَاتَّبَعَهُ يَكْفُرْ بِمَا كَانُوا يَكْفُرُونَ

مَنْ سَمِعَ قَوْلًا مِنْهُ فَاتَّبَعَهُ

Mereka yang mendengarkan perkataan lalu mengikuti apa yang paling baik di antaranya. Mereka itulah orang-orang yang telah diberi petunjuk oleh Allah dan mereka itulah ululalbab (orang-orang yang mempunyai akal sehat) (QS az-zumar 39 : ayat 18) ¹



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

¹“Kementrian Agama Al-Qur’an Dan Terjemahan,” 2019, 671.

PERSEMBAHAN

Segala puji bagi Allah SWT, yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang dan Sholawat serta salam semoga tercurah limpahkan kepada Nabi Muhammad SAW. Rasa syukur alhamdulillah yang tiada hentinya karena atas kehadiran Allah SWT, saya bisa menyelesaikan tugas akhir ini guna untuk mengakhiri masa studi saya di Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember dan semoga skripsi ini mendapatkan Ridho-Nya. Saya persembahkan skripsi ini kepada orang-orang yang saya cintai:

1. Kepada kedua orang tua tercinta Bapak Sugeng dan Ibu Sri Rahayu yang selalu mendoakan, memberi dukungan, semangat, motivasi, serta kasih sayangnya. Segala perjuangan hingga titik ini saya persembahkan kepada beliau, orang paling berharga dalam hidup saya. Terimakasih atas segalanya. Semoga Allah senantiasa memberikan kesehatan dan meridhoi mereka, Aamiin.
2. Kepada kakek dan nenek, Pak Katimun dan Bu Kutimah atas ridho dan kasih sayangnya serta mengingatkan saya untuk selalu sabar dan bersungguh-sungguh dalam mencari ilmu dan mengejar cita-cita. Terimakasih untuk lantunan doa yang mengiringi setiap langkahku.
3. Kepada kakak, Alfina Tirtasari yang sangat kucintai dan kusayangi. Terimakasih sudah menjadi panutan hidupku dan membantu adikmu ini mengerjakan skripsi. Semoga Allah SWT selalu memberikan kesehatan kepada kakak.

KATA PENGATAR

Puji Syukur Alhamdulillah peneliti persembahkan kepada Allah Swt yang telah melimpahkan rahmat serta hidayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan tugas akhir yang berjudul “ **Pengembangan Media *Fun Thinkers Book* Pembelajaran IPAS Di kelas IV MI Salafiyah Sidorenggo Kabupaten Malang**”. Skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan program studi pendidikan guru madrasah ibidaiyah (PGMI) Fakultas Tarbiyah dan ilmu keguruan UIN KHAS JEMBER.

Sholawat serta salam semoga tetap tercurahkan limpahkan kepada junjungan kita nabi bsara Muhammad SAW yang telah membimbing kitadari jalan jahiliyah menuju jalan islimiyah.

Kesuksesan ini dapat peneliti peroleh karena dukungan dari berbagi pihak. Oleh karena itu peneliti, menyampaikan terimakasih kepada :

1. Prof. Dr. H. Hepni, S.Ag., MM., CPEM selaku Rektor UIN KHAS Jember yang telah mendukung dan memfasilitasi kami selama proses pembelajaran.
2. Dr. Abd. Muis, S. Ag., M. Si., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN KHAS Jember yang telah memfasilitasi dalam penyelesaian studi di FTIK IAIN Jember.
3. Dr. Nuruddin, M.Pd.I selaku ketua jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa yang telah memberikan dukungan bagi peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini.
4. Dr. Imron Fauzi, M.Pd.I selaku koordinator program studi Pendidikan Guru

Madrasah Ibtidaiyah yang selalu memberikan arahannya dalam program perkuliahan yang kami tempuh.

5. Ahmad Winarno, S.Pd.I, M.Pd.I. Selaku dosen pembimbing yang tak pernah lelah membimbing dan mengarahkan dalam menyelesaikan skripsi. Semoga peran tulusmu dibalas berkali lipat oleh Allah Swt. Aamiin.
6. Dr. Lailatul Usriyah, M.Pd.I selaku dosen pembimbing akademik yang telah banyak meluangkan waktu dan tenaga untuk membimbing dan mengarahkan penulis dari semester 2 hingga saat ini.
7. Siddiq Ardianta, M.Pd.I yang bersedia memberikan waktunya untuk menjadi validator ahli materi.
8. Muhammad Junaidi, M.Pd.I yang telah bersedia memberikan waktunya untuk menjadi validator ahli media.
9. Nanang Mustofa, S.Pd.I selaku kepala Madrasah di MI Salafiyah Sidorenggo Kabupaten Malang yang telah memberikan izin melaksanakan penelitian dan memberikan informasi mengenai lembaganya.
10. Siti Romlah S.Pd.I selaku guru kelas di MI Salafiyah Sidorenggo Kabupaten Malang.
11. Peserta didik kelas IV MI Salafiyah Sidorenggo yang tidak bisa peneliti sebutkan satu per satu, yang telah bersedia membantu dalam melancarkan penelitian ini
12. Sahabat terdekat saya Siti Mufidatul zannah, Saiful Rizal, Irawan dkk, yang telah memberikan *support system* dan do'a bagi penulis. Semoga Allah SWT memberikan Kesehatan dan keberkahan yang melimpah.

13. Seluruh teman-teman PGMI D2 angkatan 2020 yang sudah saya anggap sebagai keluarga saya. yang telah memberikan semangat dan bantuan bagi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
14. Untuk teman-teman PGMI Angkatan 2020 yang sudah membantu saya dan sudah mensupport saya sampai detik ini.

Demikianlah ucapan terimakasih kepada semua pihak yang namanya tidak dapat disebutkan satu persatu. Penulis telah berusaha dengan segenap tenaga, kemampuan dan meluangkan waktu dalam menyelesaikan karya tulis ini dengan sebaik-baiknya. Namun, skripsi ini masih jauh dari kata sempurna dan akan ditemui berbagai macam kelemahan dan kekurangan. Karena itu, kritik dan saran dari siapa saja yang membaca skripsi ini akan diterima dengan senang hati. Penulis juga berharap semoga skripsi ini akan membawa manfaat yang sebesar-besarnya khususnya bagi penulis dan bagi pembaca pada umumnya.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Jember, 02 November 2024

Penulis

Alfian Ichsan Subekti
NIM 205101040007

ABSTRAK

Alfian Ichsan Subekti 2020: Pengembangan Media *Fun Thinkers Book* Pembelajaran IPAS di Kelas IV MI Salafiyah Sidorenggo Kabupaten Malang Tahun Pelajaran 2024/2025

Kata Kunci : Media, *Fun Thinkers Book*, Pembelajaran IPAS

MI Salafiyah Sidorenggo Kabupaten Malang didalam penggunaan media pembelajaran masih sangat kurang dan hanya beberapa guru yang menggunakan media pada saat proses belajar mengajar berlangsung. Dalam proses pembelajaran sebagian besar guru masih menggunakan metode ceramah dan tanya jawab tanpa ada variasi metode atau model pembelajaran lainnya. Sehingga keadaan ini mengakibatkan sebagian besar peserta didik bosan dengan suasana pembelajaran, karena peserta didik hanya mendengarkan guru di kelas. Khususnya di kelas IV ini guru masih menggunakan metode ceramah dan menggunakan media seadanya dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPAS)

Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu: 1. Bagaimana efektifitas pengembangan media *Fun Thinkers Book* pada pembelajaran IPAS kelas IV MI Salafiyah Sidorenggo Kab.Malang?2. Bagaimana Kelayakan media *Fun Thinkers Book* pada pembelajaran IPAS kelas IV MI Salafiyah Sidorenggo Kab.Malang?3. Bagaimana faktor pendukung dan penghambat pengembangan media *Fun Thinkers Book* pada pembelajaran IPAS kelas IV MI Salafiyah Sidorenggo Kab.Malang

Tujuan dari penelitian dan pengembangan ini ialah: 1. Menghasilkan produk pengembangan berupa media pembelajaran *Fun Thinkers book* pada pembelajaran IPAS Kelas IV MI Salafiyah Sidorenggo Kabupaten Malang. 2. Mendeskripsikan kelayakan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* pada pembelajaran IPAS Kelas IV MI Salafiyah Sidorenggo Kabupaten Malang.3. mengetahui factor pendukung dan penghambat pengembangan media *Fun Thinkers Book* pada pembelajaran IPAS kelas IV MI Salafiyah Sidorenggo Kab.Malang

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: 1) Produk yang dikembangkan yaitu media *Fun Thinkers Book* Pembelajaran IPAS berisi gambar dan penjelasan mengenai profesi yang ada dan harus dipahami oleh siswa, 2) Secara keseluruhan analisis dari para ahli media menunjukkan presentase sebesar 90% dengan kategori sangat layak untuk diterapkan dalam pembelajaran, dan 3) data uji coba produk dengan melakukan respon pada peserta didik menunjukkan presentase rata-rata sebesar 84,8%, sehingga dapat dinyatakan produk media *Fun Thinkers Book* dinyatakan layak untuk digunakan dan tidak perlu direvisi ulang.

DAFTAR ISI

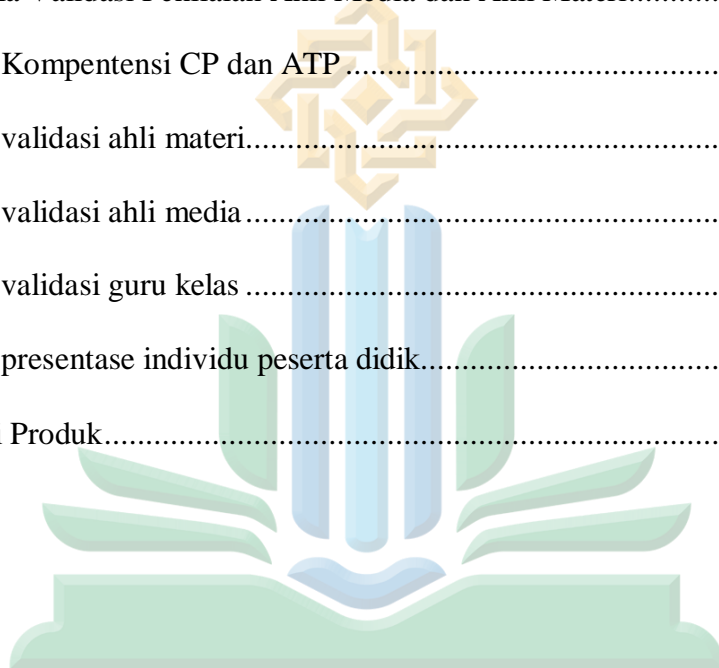
COVER	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN	v
KATA PENGATAR	vi
ABSTRAK	ix
DAFTAR ISI	x
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Penelitian Dan Pengembangan	7
D. Spesifikasi Produk Yang Di Harapkan	8
E. Pentingnya Penelitian Dan Pengembangannya	9
F. Asumsi Keterbatasan Penelitian Dan Pengembangan	10
G. Definisi Istilah	11
BAB II KAJIAN PUSTAKA	14
A. Penelitian Terdahulu	14
B. Kajian Teori	19
1. Media Pembelajaran	19
a. Pengertian Media Pembelajaran	19
b. Tujuan Penggunaan Media Pembelajaran.....	22
c. Fungsi Dan Tujuan Media Pembelajaran.....	24

d. Manfaat Media Pembelajaran.....	26
2. Media Pembelajaran <i>Fun Thinkers Book</i>	28
a. Pengertian Media <i>Fun Thinkers Book</i>	28
b. Cara Penggunaan Media <i>Fun Thinkers Book</i>	31
c. Susunan Media <i>Fun Thinkers Book</i>	32
3. Karakteristik Media Pembelajaran <i>Fun Thinkers Book</i>	33
4. Manfaat Media <i>Fun Thinkers Book</i>	34
5. Kelebihan Dan Kekurangan Media <i>Fun Thinkers Book</i>	35
6. Faktor pendukung dan penghambat pengembangan <i>media fun thinkers book</i>	36
7. Pembelajaran IPAS.....	38
BAB III METODE PENELITIAN.....	43
A. Model Penelitian Dan Pengembangan.....	43
B. Prosedur Pengembangan Dan Penelitian	48
C. Uji Coba Produk.....	51
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	62
A. Penyajian Data Uji Coba	62
B. Analisis Data.....	73
C. Revisi Produk.....	75
BAB V KAJIAN DAN SARAN.....	77
A. Kajian Produk Yang Telah Di Revisi	77
B. Saran Pemanfaatan Desiminasi Dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut.....	79
DAFTAR PUSTAKA.....	82

DAFTAR TABEL

No Tabel

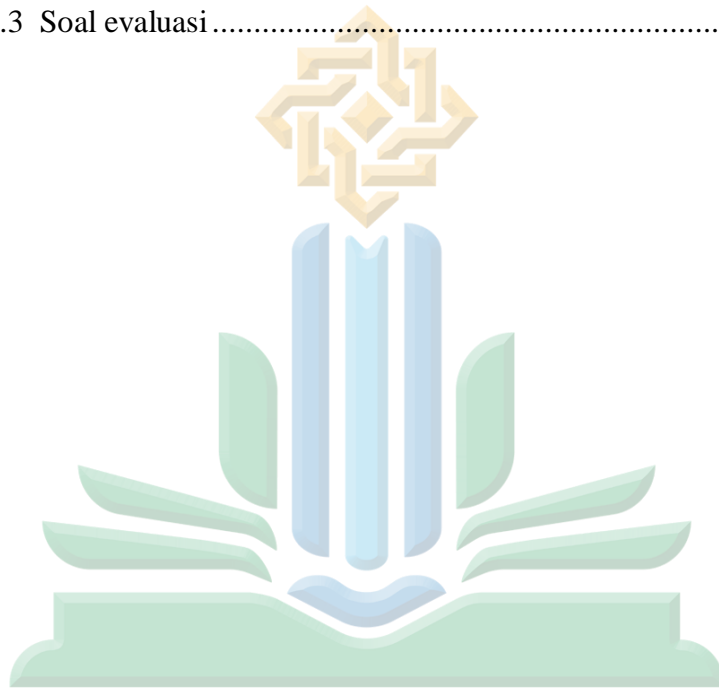
2.1 Tabel analisis persamaan dan perbedaan.....	17
2.2 Tujuan dan Capaian Pembelajaran IPAS kelas IV kurikulum Merdeka	40
3.1 Kriteria Validasi Penilaian Ahli Media dan Ahli Materi.....	61
4.1 Tabel Kompetensi CP dan ATP.....	64
4.2 Tabel validasi ahli materi.....	69
4.3 Tabel validasi ahli media.....	70
4.4 Tabel validasi guru kelas	71
4.5 Tabel presentase individu peserta didik.....	73
4.6 Revisi Produk.....	76



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 tampilan awal/cover	9
Gambar 3.1 Berbagai pekerjaan di sekitar	46
Gambar 3.2 Materi yang diajarkan	47
Gambar 3.3 Soal evaluasi	48



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

DAFTAR LAMPIRAN

No Uraian

1. Lampiran 1 surat pernyataan keaslian tulisan
2. Lampiran 2 Modul Ajar
3. Lampiran 3 pedoman wawancara
4. Lampiran 4 Lembar Validasi Media
5. Lampiran 5 lembar validasi ahli materi
6. Lampiran 6 validasi guru kelas
7. Lampiran 7 Angket Peserta Didik
8. Lampiran 8 hasil validasi media
9. Lampiran 9 hasil validasi ahli materi
10. Lampiran 10 hasil validasi guru
11. lampiran 11 hasil angket peserta didik
12. Lampiran 12 proses pembuatan media pembelajaran
13. Lampiran 13 obeservasi dan wawancara kepala sekolah dan guru kelas
14. Lampiran 14 penjelasan materi dan mengimplementasikan media
15. Lampiran 15 jurnal kegiatan
16. Lampiran 16 surat izin penelitian
17. ampiran 17 surat sudah penelitian
18. Biodata Penulis

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting bagi semua orang. Hal ini dipandang sebagai cara untuk mengembangkan potensi yang dimiliki setiap orang. Menurut undang-undang Sisdiknas No 20 tahun 2003, pendidikan adalah gagasan untuk mewujudkan semangat belajar dan cara belajar agar peserta didik dapat mengembangkan kemampuannya agar mempunyai iman dan semangat yang kuat, harga diri, budi pekerti, kecerdasan, dll. kepribadian dan keterampilan. Ini adalah upaya yang disengaja. Komunitas, bangsa, bangsa. Untuk meningkatkan kualitas, proses pembelajaran harus efektif. Oleh karena itu melalui pendidikan yang baik akan terdidik peserta didik yang bermanfaat bagi masyarakat dan bangsa.¹

Ilmu Pengetahuan Alam dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPAS) merupakan mata pelajaran yang dirancang untuk membantu siswa menjadi lebih mampu berpikir kritis dan analitis. Tujuan pembelajaran menggunakan pendekatan IPAS adalah untuk meningkatkan keterampilan dan menawarkan pengalaman. Belajar dalam sains dan studi sosial diintegrasikan ke dalam IPAS di bawah kurikulum merdeka belajar. Dalam kurikulum merdeka belajar, IPAS bertujuan untuk menumbuhkan rasa ingin tahu, minat, dan keterlibatan aktif di samping potensi untuk

¹ Efa Putri, "Pengaruh Media Fun Thinkers Book Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Muatan Ips Kelas Iv Sdn Inpres Rai Oi" (Universitas Mataram, 2023).

memajukan pengetahuan dan kemampuan. Bahkan, karena kandungan sains sejalan dengan pengalaman yang terhubung dengan kehidupan sehari-hari, ada minat yang kuat untuk belajar sains, belajar akan terasa lebih menyenangkan, dan siswa mencapai hasil belajar yang diinginkan, sains sebenarnya dilihat oleh siswa sekolah dasar sebagai mata pelajaran yang menyenangkan dan sederhana²

Pembelajaran di tahun sekarang menggunakan Kurikulum Merdeka yang diintegrasikan ke dalam kurikulum proyek yang telah ditetapkan dimana guru membuat materi pembelajaran berdasarkan kebutuhan siswa dan tujuan pembelajaran. Studi proyek interdisipliner ini lebih berfokus pada proyek dengan mencakup banyak proyek. Tujuan pembelajaran berbasis proyek adalah untuk memotivasi siswa dan memberikan mereka pengalaman langsung, dan tidak ada perbedaan antara proyek dan proyek. Dengan cara ini, siswa dilatih untuk menjadi lebih cerdas, lebih spesifik, dan memiliki kemampuan untuk melihat sendiri berbagai topik yang akan mereka pelajari.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa Ilmu Pengetahuan Alam dan Ilmu Sosial (IPAS) adalah suatu model yang digunakan dalam pembelajaran untuk membantu siswa menumbuhkan keterampilan dengan cara membuat suatu bagian dengan materi yang akan dipelajari. Hal lain yang penting dalam Ilmu Pengetahuan Alam dan Ilmu Sosial (IPAS) adalah dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa dan sikap

² Mauizatul Hasanah, "Penggunaan Media Berbasis Teknologi Dalam Pembelajaran IPA Kelas V MI Darul Huda Banjarmasin," 2022.

yang positif, menambah motivasi belajar dan rasa percaya diri bagi siswa, mengasah kreatif dan keterampilan siswa. Peta konsep adalah salah satu cara pengajaran yang jarang dijumpai di sekolah³

Dari temuan permasalahan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Ilmu Sosial (IPAS) tersebut, diperlukan suatu media pembelajaran yang dapat membantu siswa memahami materi ajar. Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga pelajaran yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien⁴. Dengan media pembelajaran, anak dapat mudah memahami materi yang hendak disampaikan. Media pembelajaran membuat proses pembelajaran menjadi lebih interaktif sehingga suasana belajar menjadi lebih hidup, tidak monoton, dan tidak membosankan. Media juga dapat membuat materi pelajaran yang abstrak menjadi lebih konkrit

Salah satu media yang dapat menjadikan pembelajaran lebih menarik dan interaktif adalah media *Fun Thinkers Book*. *Fun thinkers book* merupakan sebuah media pembelajaran yang dibuat dengan konsep bermain sambil belajar⁵ Pada pembelajaran di sekolah, seorang guru dapat menciptakan suasana belajar yang menarik dengan memanfaatkan media

³ Dita Siti Fauziah and Mimin Ninawati, "Media Fun Thinkers Book Berbasis Kontekstual Materi Berbagai Pekerjaan Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar," *Edukasiana: Jurnal Inovasi Pendidikan* 2, no. 2 (2023): 93–103, <https://doi.org/10.56916/ejip.v2i2.362>.

⁴ Dwijayani, "Pengembangan Media Pembelajaran Lingkaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Hasil," *Jurnal Fisika*, 2019.

⁵ Maulidza Wijayanti, "Implementasi Media Pembelajaran Busa (Buku Saku) Berbasis Mind Mapping Pada Pembelajaran Ipa Materi Siklus Air Kelas V Sdn Jatiurip I Kabupaten Probolinggo," *Sibatik Jurnal*, 2020.

pembelajaran yang kreatif, inovatif dan variatif, sehingga pembelajaran dapat berlangsung dengan mengoptimalkan proses dan berorientasi pada prestasi belajar. Dasar penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar juga dapat kita temukan dalam Alquran. Firman Allah Swt. dalam surah al-alaq ayat 1-5 yaitu:

١ - خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ۚ وَإِنَّا لَنَرَاهُ لَنِفْسٍ ذَلِيلٍ
 ٢ - اقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ
 ٣ - أَذِلَّةٍ عَظُمَتْ ذُلُّهُ
 ٤ - عَلَّمَ الْقُرْآنَ
 ٥ - لَمْ يَجْعَلْ لَهَا سَمًا

Artinya : "Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan, "Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah, "Bacalah, dan Tuhanmulah Yang Maha Mulia, Yang mengajar (manusia) dengan perantaraan kalam Dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya."

Kesiapan guru yang sangat penting dalam sebuah pembelajaran sebagai pencapaian keberhasilan pembelajaran di kelas. Dan juga di dalam dunia pendidikan, bahasa merupakan dasar bagi pengetahuan peserta didik untuk memahami setiap mata pelajaran lainnya. Oleh karena itu, berhasil dan tidaknya peserta didik mempelajari dan menguasai berbagai mata pelajaran dan pengetahuan di sekolah sangat tergantung pada pengetahuan dan penguasaan bahasa yang dimilikinya. Dengan demikian, Sekolah Dasar sebagai penggalan pertama pendidikan dasar harus membekali peserta didiknya dengan kemampuan berbahasa Indonesia dengan benar.

Media pembelajaran terdiri dari audio (pendengaran), visual (tulisan), maupun audio visual. Dalam memilih media seorang pendidik harus mempunyai persiapan yang matang agar tercapainya tujuan

pendidikan dengan efektif dan efisien, selain itu pendidik juga harus menyesuaikan media dengan materi pelajaran yang akan disampaikan.

Adapun selain penggunaan media pembelajaran, peran guru juga sangat penting dan berpengaruh dalam proses belajar-mengajar, dengan adanya peran guru dalam menghadirkan strategi, metode dan media yang inovatif maka materi akan tersampaikan dengan mudah ke peserta didik. Namun disini guru juga belum mampu menghadirkan media untuk menunjang pendidikan dan pembelajaran bagi peserta didik.

Fun thinkers book merupakan sebuah media pembelajaran yang dibuat dengan konsep bermain sambil belajar. Media pembelajaran *Fun Thinkers Book* berupa buku serta bingkai peraga yang dijadikan satu untuk mengadakan pembelajaran menjadikan menyenangkan. Penggunaan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* dipandang relevan untuk pembelajaran siswa sekolah dasar, karena media *Fun Thinkers Book* sangat menarik dan berguna untuk meningkatkan tingkat kognitif peserta didik.⁶

Penggunaan media pembelajaran *fun thinkers book* dipandang relevan untuk pembelajaran siswa sekolah dasar, karena media ini sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang cenderung senang bermain. Dengan demikian, dalam proposal ini akan dibahas mengenai *fun thinkers book* sebagai media pembelajaran untuk siswa sekolah dasar.⁷

⁶ Fauziah and Ninawati, "Media Fun Thinkers Book Berbasis Kontekstual Materi Berbagai Pekerjaan Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar."

⁷ Anti Santika Anjarani, Ahmad Mulyadiprana, and Resa Respati, "PEDADIDAKTIKA: JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR *Fun Thinkers* Sebagai Media Pembelajaran Untuk Siswa Sekolah Dasar : Kajian Hipotetik" 7, no. 4 (2020): 100–111.

MI Salafiyah Sidorenggo Kabupaten Malang didalam penggunaan media pembelajaran masih sangat kurang dan hanya beberapa guru yang menggunakan media pada saat proses belajar mengajar berlangsung. Dalam proses pembelajaran sebagian besar guru masih menggunakan metode ceramah dan tanya jawab tanpa ada variasi metode atau model pembelajaran lainnya. Sehingga keadaan ini mengakibatkan sebagian besar peserta didik bosan dengan suasana pembelajaran, karena peserta didik hanya mendengarkan guru di kelas. Khususnya di kelas IV ini guru masih menggunakan metode ceramah dan menggunakan media seadanya dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPAS) ⁸

Hasil wawancara dengan guru kelas yaitu ibu Siti Romlah S.Pd.I diperoleh data bahwa guru hanya menggunakan media pembelajaran seperti papan tulis, buku paket, dan menggunakan metode ceramah. Guru kurang dalam memaksimalkan penggunaan media pembelajaran, guru hanya menggunakan media buku. Mengenai media pembelajaran yang kurang maksimal, hal ini dibuktikan dengan siswa yang masih mengalami kesulitan dalam belajar. Siswa kelas IV terdiri dari 24 orang dan ada 4 dari peserta didik yang masih sulit dalam memahami sebuah materi pembelajaran dan 20 orang peserta didik mampu memahami materi pembelajaran jadi di dalam memahami penjelasan guru ada 30% dan peserta didik yang mampu memahami 70% dan ibu romlah mengatakan

⁸ Hasil pra observasi di MI Salafiyah Sidorenggo Kab. Malang, 10 Mei 2024

bahwa jika menggunakan media pembelajaran akan menambahkan daya ingat peserta didik.⁹ Siswa kelas IV menyatakan akan lebih tertarik belajar jika menggunakan media pembelajaran yang tidak monoton.¹⁰

Pada MI Salafiyah ini terdapat berbagai kegiatan sebagai rutinitas sebelum masuk kelas yaitu seperti sholat dhuha, menghafal surat-surat pendek, dan istighosah setiap jum'at Legi dan terdapat juga eskul Drumband, Pramuka, dan juga Tahfidz.

Berdasarkan hasil pra observasi dan uraian yang telah disampaikan, peneliti menarik kesimpulan untuk mengambil judul **Pengembangan Media “*Fun Thinkers Book*” Pada Pembelajaran IPAS Di Kelas IV Mi Salafiyah Sidorenggo Kab.Malang**

B. Rumusan Masalah

Mengacu pada latar belakang masalah di atas, maka dapat dirumuskan masalah penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana Produk pengembangan media *Fun Thinkers Book* pada pembelajaran IPAS kelas IV MI Salafiyah Sidorenggo Kabupaten Malang...?
2. Bagaimana Kelayakan media *Fun Thinkers Book* pada pembelajaran IPAS kelas IV MI Salafiyah Sidorenggo Kabupaten Malang...?
3. Bagaimana faktor pendukung dan penghambat pengembangan media *Fun Thinkers Book* pada pembelajaran IPAS kelas IV MI Salafiyah Sidorenggo Kab.Malang

⁹ Siti Romlah, diwawancarai oleh penulis, Jenggawah, 10 Mei 2024.

¹⁰ Siswa kelas IV MI Salafiyah Sidorenggo Kab. Malang, diwawancara oleh penulis, Malang 10 Mei 2024

C. Tujuan Penelitian Dan Pengembangan

1. Menghasilkan produk pengembangan berupa media pembelajaran *Fun Thinkers book* pada pembelajaran IPAS Kelas IV MI Salafiyah Sidorenggo Kabupaten Malang
2. Mendeskripsikan kelayakan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* pada pembelajaran IPAS Kelas IV MI Salafiyah Sidorenggo Kabupaten Malang
3. Mengetahui faktor pendukung dan penghambat pengembangan media *Fun Thinkers Book* pada pembelajaran IPAS kelas IV MI Salafiyah Sidorenggo Kab.Malang

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Berdasarkan tujuan penelitian, bahwa penelitian ini menghasilkan produk dalam bentuk visual atau secara langsung yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Media ini dapat digunakan pada kelas IV mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) pada materi berbagai pekerjaan dan jenis-jenis pekerjaan.

1. Media ini sesuai dengan pembelajaran IPAS siswa kelas IV Materi Berbagai pekerjaan
2. Media ini berisi tentang penjelasan yang menarik serta mudah dipahami siswa kelas IV
3. Media ini disertai dengan gambar-gambar berbagai pekerjaan dan penjelasan tentang apa itu pekerjaan yang akan membuat suasana pelajaran menjadi lebih aktif dan juga menyenangkan

4. Media ini dilengkapi dengan soal-soal yang dapat digunakan dalam mengasah serta menguji kemampuan siswa seputar Materi berbagai pekerjaan.



Gambar 1.1 tampilan awal/cover

E. Pentingnya Penelitian Dan Pengembangannya

Media pembelajaran ini diharapkan menjadi fasilitator yang berperan menjadi sumber belajar dan bisa melengkapi peserta didik untuk belajar secara mandiri di sekolah maupun di rumah. Selain pertimbangan tersebut peserta didik diarahkan untuk membangun pemahamannya dengan mengaitkan soal-soal dan materi dengan pengalamannya di kehidupan sehari-hari sehingga kegiatan belajar menjadi lebih bermakna.

Berdasarkan uraian diatas, maka pentingnya penelitian dan pengembangan media pembelajaran matematika ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Siswa

Sebagai peserta didik ini diharapkan dapat membantu peserta didik memahhami materi makna dari berbagai pekerjaan yang diajarkan

oleh guru dengan bantuan media *Fun Thinkers Book* dan menjadikan motivasi belajar peserta didik lebih tinggi dengan kegiatan belajar yang menyenangkan

2. Bagi guru

Media ini memudahkan untuk menciptakan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan sehingga tujuan pembelajaran tercapai

3. Bagi sekolah

Diharapkan penelitian ini bisa sebagai masukan dan evaluasi untuk menentukan kebijakan dalam membantu meningkatkan keefektifan pembelajaran, sekolah diharapkan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi seperti komputer, alat peraga atau media lainnya.

4. Bagi peneliti

Sebagai pengalaman yang wawasan serta kreatifitas terutama mengenai cara mengembangkan media pembelajaran.

5. Bagi peneliti lain

Diharapkan dapat menjadi refensi untuk penelelitian selanjutnya dan dapat mengembangkan lagi dengan materi yang berbeda.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Berapa asumsi dari penelitian yang dikembangkan adalah:

1. Media pembelajaran *Fun Thinkers Book* dapat digunakan secara langsung

2. Media pembelajaran yang dibuat diharapkan dapat mempermudah peserta didik dalam proses belajar.
3. Produk ini dapat menambah daya tarik siswa dalam mempelajari Materi IPAS berbagai pekerjaan
4. Produk yang dikembangkan bisa diakses secara offline

Keterbatasan Penelitian Beberapa keterbatasan dari penelitian yang dikembangkan sebagai berikut:

1. Penelitian ini memfokuskan pada pembatasan media pembelajaran IPAS materi berbagai pekerjaan di kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Salafiyah Sidorenggo Kabupaten Malang
2. Media pembelajaran *Fun Thinkers Book* dikembangkan hanya diujicobakan di kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Salafiyah Sidorenggo Kabupaten Malang
3. Produk yang dikembangkan hanya bisa digunakan secara langsung di kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Salafiyah Sidorenggo Kabupaten Malang
4. Media *Fun Thinkers Book* yang dikembangkan ini hanya diuji pada tahap efektivitas Media Pembelajaran.

G. Definisi Istilah

Judul penelitian ini adalah “Pengembangan Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPAS) *“Fun Thinkers Book”* Di Kelas IV Mi Salafiyah Sidorenggo Kabupaten Malang Tahun Pelajaran 2024/2025”
 Perlu diadakan definisi istilah agar mampu

memberikan penjelasan dan penegasan supaya tidak terjadi kesalahan pemahaman dalam makna judul diatas, maka peneliti menjelaskan istilah sebagai berikut:

1. Media Pembelajaran *Fun Thinkers Book*

Media pembelajaran *Fun Thinkers book* ini adalah sebuah media belajar permainan atau *game* yang dapat menjadikan pembelajaran menjadi menyenangkan dan media ini salah satu media pembelajaran yang bisa dilakukan dengan cara bermain sehingga bisa membuat siswa senang, tidak bosan, dan memudahkan siswa dalam memahami dan menjawab pertanyaan materi yang sudah diajarkan. Melalui media *fun thinkers book* peserta didik diharapkan dapat menciptakan kegiatan pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan. Karena media *fun thinker book* mengkombinasikan materi pembelajaran dalam bentuk yang mudah dipahami yaitu belajar sambil bermain.

2. Pembelajaran IPAS

Pembelajaran IPAS yaitu pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Ilmu Pengetahuan Sosisal yang sekarang menjadi kurikulum merdeka sehingga pembelajaran IPA dan IPS di satukan. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi

dengan lingkungannya. Secara umum, ilmu pengetahuan diartikan sebagai gabungan berbagai pengetahuan

Berdasarkan beberapa pengertian denifisi istilah tersebut yang dimaksud dengan judul ini adalah Pengembangan Media Pembelajaran IPAS “ *Fun Thinkers Book* “ Di Kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Salafiyah Sidorenggo Kabupaten Malang adalah salah satu pengembangan media yang dilakukan peneliti yang berfokus pada media pembelajaran IPAS kelas IV di MI Salafiyah Sidorenggo Kabupaten Malang yang bisa membentuk individu yang intelektual, berakhlak mulia yang senantiasa menjunjung tinggi kedisiplinan dan memajukan nilai-nilai demokrasi serta menumbuhkan rasa jati dirinya yang dilaksanakan dengan efektif agar bisa membuat siswa tertarik, tidak bosan, bisa cepat memahami dan menjawab pertanyaan yang sudah diajarkan oleh gurunya.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

Terkait dengan penelitian pengembangan ini peneliti melakukan kajian terhadap penelitian terdahulu diantaranya:

1. Penelitian menurut Hanum Hanifa Sukma and Nur Rizky Amalia, Pengembangan Media *Fun Thinkers Book* dalam Melatih Keterampilan Menulis Karangan Siswa Sekolah Dasar¹¹. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media fun thinkers dan uji kelayakan media sebagai sarana melatih keterampilan menulis karangan siswa sekolah dasar. Penelitian ini merupakan penelitian Research and Development (R&D) dengan menggunakan model pengembangan Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation (ADDIE). Teknik dalam penelitian ini adalah observasi dan angket. Hasil yang didapatkan pada penelitian dari hasil uji coba validasi yaitu ahli media 100 dengan kriteria Baik Sekalil, ahli materi 80 dengan kriteria Baik Sekalil, dan ahli pembelajaran 80 dengan kriteria -Baik Sekalil.¹¹

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa pengembangan media *Fun Thinkers book* ini sangat dapat memberikan dampak positif kepada siswa sehingga di dalam pembelajaran siswa

¹¹ Hanum Hanifa Sukma and Nur Rizky Amalia, "Pengembangan Media Fun Thinkers Dalam Melatih Keterampilan Menulis Karangan Siswa Kelas V Sekolah Dasar," *Jurnal Fundadikdas (Fundamental Pendidikan Dasar)*, 2021.

dapat cepat menangkap pembelajaran dengan cepat dan media ini dapat memberikan siswa berfikir kritis.

2. Penelitian menurut Apiek Gandama, Pengembangan Media Pembelajaran Fun Thinkers Book Berbasis Scientific Pada Tema 4 Berbagai Pekerjaan Subtema 1 Jenis-Jenis Pekerjaan Kelas IV di SDN 060912 Medan Denai T.A 2020/2021). Penelitian ini bertujuan untuk (1) mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran *fun thinkers book* berbasis scientific pada Tema 4 Berbagai Pekerjaan Subtema 1 Jenis-Jenis Pekerjaan di Kelas IV Sekolah Dasar (2) mengetahui tingkat kelayakan media fun thinkers book pada Tema 4 Berbagai Pekerjaan Subtema 1 Jenis-Jenis Pekerjaan di Kelas IV Sekolah Dasar. Penelitian dan pengembangan menggunakan model model ADDIE dengan langkah (1) analisis (analysis), (2) desain (design), (3) pengembangan (development), (4) implementasi (implementation), (5) evaluasi (evaluation).¹²
3. Penelitian menurut Feby, Pembelajaran Inovatif Melalui Media *Fun Thinkers Book* Berbasis Pertanyaan Isian. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media fun thinkers berbasis soal fill the blank untuk siswa SD. Pengembangan media ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari tahapan (1) analisis, (2) perencanaan, (3) pengembangan, (4) implementasi, (5) evaluasi. Subjek uji coba

¹² Apiek Gandama and Shindy Atikah Rezeki Nst, “, Pengembangan Media Pembelajaran Fun Thinkers Book Berbasis Scientific Pada Tema 4 Berbagai Pekerjaan Subtema 1 Jenis-Jenis Pekerjaan Kelas IV Di SDN 06 Medan Denai,” *Jurnal Keluarga Sehat Sejahtera* 18 (2020): 58–66.

penelitian ini terdiri atas 2 orang ahli materi soal, 2 orang ahli media, 2 orang respon praktisi, dan 10 orang respon siswa. Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini yaitu data kualitatif dan data kuantitatif.¹³

4. Penelitian menurut Mariatul Kibtiah, Pengembangan Media Pembelajaran *Fun Thinkers Book* Materi Peristiwa Alam Yang Terjadi Di Indonesia Di Kelas V Sekolah Dasar. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengembangan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* materi peristiwa alam yang terjadi di Indonesia di kelas V Sekolah Dasar dan mengetahui kelayakan media pembelajaran. Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (Research and Development) yang terdiri dari 6 langkah, yaitu: 1) analisis masalah, 2) mengumpulkan informasi data, 3) desain produk, 4) validasi desain, 5) revisi produk, 6) uji coba produk¹⁴
5. Penelitian menurut Komang, Integrasi Soal HOTS Dengan Tema Indahnya Kebersamaan Melalui Media Pembelajaran *Fun Thinkers Book* Siswa Kelas IV SD. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media fun thinkers berbasis soal HOTS. Pengembangan berpedoman pada prosedur model ADDIE. Metode penelitian pengembangan ini adalah metode analisis statistic kualitatif

¹³ Ni Putu Feby Mulia Buana Rosnata, "Pembelajaran Inovatif Melalui Media Fun Thinkers Berbasis Pertanyaan Isian," *International Journal of Elementary Education* 5 (2021).

¹⁴ Mariatul Kibtiah, Nana Hendrapipta, and Encep Andriana, "Developing Fun Thinkers Book Learning Media on the Topic of Peristiwa Alam Yang Terjadi Di Indonesia At Grade V of Elementary School," *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 10, no. 4 (2021): 829, <https://doi.org/10.33578/jpkip.v10i4.8144>.

dan kuantitatif. Pengumpulan data yang digunakan yaitu metode kuesioner dengan instrument pengumpulan data berupa rating scale.¹⁵

Berdasarkan uraian singkat dari ketiga penelitian diatas dapat diuraikan secara singkat pada table berikut:

Tabel 2.1
Tabel analisis persamaan dan perbedaan

No	Penelitian	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	Hanum&Nur (2021)	Pengembangan Media Fun Thinkers Dalam Melatih Keterampilan Menulis Karangan Siswa Kelas V Sekolah Dasar	1. Sama-sama mnggunakan media <i>Fun Thinkers Book</i> 2. Sama-sama menggunakan penelitian dan pengembangan atau R&D	1. Lokasi penelitian berbeda 2. Variabel Y nya berbeda (melatih keterampilan menulis karangan siswa kelas V
2	Apiek& Shindy (2020)	Pengembangan Media Pembelajaran Fun Thinkers Book Berbasis Scientific Pada Tema 4 Berbagai Pekerjaan Subtema 1 Jenis-Jenis Pekerjaan Kelas IV Di SDN 06 Medan Denai	1. Sama-sama mnggunakan media <i>Fun Thinkers Book</i> 2. Sama-sama menggunakan penelitian dan pengembangan atau R&D	1. Lokasi penelitian berbeda yang terdapat di SDN 06 Medan Denai 2. Judul yang digunakan berbeda
3	Putu Feby dkk(2021)	Pembelajaran Inovatif Melalui Media <i>Fun Thinkers</i> Berbasis Pertanyaan Isian	1. Sama-sama mnggunakan media <i>Fun Thinkers Book</i> 2. Sama-sama menggunakan	1. Lokasi penelitian berbeda 2. Variabel Y nya berbeda siswa kelas V

¹⁵ Ni Komang Ayu Indah Pranyani, —Integrasi Soal HOTS Dengan Tema _Indahnya Kebersamaan‘Melalui Media Pembelajaran Fun Thinkers Book Siswa Kelas IV SD,|| International Journal of Elementary Education Vol. 5 No. (2021).

			penelitian dan pengembangan atau R&D	
4	Mariatul, dkk(2021)	Pengembangan Media Pembelajaran <i>Fun Thinkers Book</i> Materi Peristiwa Alam Yang Terjadi Di Indonesia Di Kelas V Sekolah Dasar	1. Sama-sama menggunakan media <i>Fun Thinkers Book</i> 2. Sama-sama menggunakan penelitian dan pengembangan atau R&D	1. Lokasi penelitian berbeda dilaksanakn di kelas V 2. Variable Y Materi yang di ajarkan berbeda
5	Komang Ayu Indah Pranyani(2021)	Integrasi Soal HOTS Dengan Tema Indahnnya Kebersamaan' Melalui Media Pembelajaran <i>Fun Thinkers</i> Siswa Kelas IV SD	1. Sama-sama menggunakan media <i>Fun Thinkers Book</i> 2. Sama menggunakan penelitian dan pengembangan atau R&D	1. Lokasi peneliian berbeda 2. Variabel X tidak sama

Berdasarkan tabel 1.1 tersebut dapat dipahami bahwa posisi penelitian yang akan dilakukan adalah melanjutkan atau mengembangkan terhadap penelitian sebelumnya penelitian ini hanya spesifik pada judul “Pengembangan Media Pembelajaran IPAS “*Fun Thinkers Book*” di kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Salafyah Sidorenggo Kabupaten Malang tahun ajaran 2024/2025”. Perbedaan dengan penelitian sebelumnya yaitu objek penelitian, pengambilan sampel dan variabel Y yang berbeda. Sedangkan persamaan pada penelitian ini dengan sebelumnya membahas tentang media pembelajaran IPAS “*Fun Thinkers Book*” dan menggunakan penelitian dan pengembangan atau R&D.

B. Kajian Teori

1. Media pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media merupakan bentuk jamak dari kata medium. Medium ini dapat didefinisikan sebagai perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim (*Source*) menuju penerima (*Receiver*). Pembelajaran berasal dari kata belajar mendapat awalan “pem” dan akhiran “an” menunjukkan bahwa ada unsur dari luar (eksternal) yang bersifat “intervensi” agar terjadi proses belajar. Pembelajaran mengandung makna setiap kegiatan yang dirancang untuk membantu individu mempelajari kecakapan tertentu.¹⁶

Media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi dan dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran.¹⁷

pembelajaran merupakan faktor yang sangat penting dalam pembelajaran karena berkaitan erat dengan pengalaman belajar siswa. Penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar siswa. Perkembangan teknologi yang pesat dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan materi pembelajaran. Salah satunya adalah pemanfaatan chromebook untuk mengembangkan

¹⁶ Nurul Hidayah and Rifky Khumairo Ulva, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV MI Nurul Hidayah Roworejo Negerikaton Pesawaran,” *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar* 4, no. 1 (2017): 34–46.

¹⁷ Hujair A H Sanaky, “Media Pembelajaran Interaktif-Inivatif. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara,” 2013.

media yang kemudian dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran.

Media Pembelajaran adalah sarana untuk meningkatkan kegiatan proses belajar mengajar. Media Pembelajaran yaitu alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna¹⁸

Konsep media pembelajaran harus mengandung dua unsur yakni software dan hardware. Software dalam media pembelajaran adalah informasi atau pesan yang terkandung dalam media pembelajaran itu sendiri, sedangkan hardware adalah perangkat keras atau peralatan yang digunakan sebagai sarana menyampaikan informasi atau pesan. Sebagai contoh adalah sebuah model tubuh manusia, ia dikategorikan sebagai media pembelajaran jika model tersebut mengandung informasi atau pesan yang dapat dipelajari oleh orang yang belajar. Jika model tersebut tidak mengandung informasi maka ia hanya¹⁹

Dapat di simpulkan dari pendapat para ahli di atas bahwa media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran

¹⁸ Cecep Kustandi, Bambang Sutjipto, and M Pd, "Media Pembelajaran Manual Dan Digital," 2019.

¹⁹ dkk Pagarra H & Syawaludin, *Media Pembelajaran*, Badan Penerbit UNM, 2022.

dapat tercapai dengan efektif dan efisien. Media ini juga mempermudah guru menjelaskan materi kepada siswa.

Media pembelajaran memiliki peranan penting dalam perkembangan psikologis anak-anak sekolah dasar dalam proses belajar. Secara psikologis, media pembelajaran memberikan kemudahan bagi peserta didik dalam memahami konsep-konsep yang bersifat abstrak, karena media dapat menghadirkan hal-hal tersebut dalam bentuk yang lebih konkrit dan nyata. Dengan demikian, media pembelajaran dapat membantu proses pembelajaran di sekolah dasar sesuai dengan fase perkembangan anak usia sekolah dasar yang cenderung berfokus pada hal-hal yang bersifat konkrit. Melalui penggunaan media pembelajaran, materi yang bersifat abstrak dapat disampaikan dengan cara yang lebih konkrit kepada peserta didik.

Media pembelajaran memiliki kemampuan untuk menyajikan informasi dan materi pembelajaran menggunakan berbagai bentuk seperti gambar, video, film, animasi, dan lain sebagainya. Dengan demikian, media pembelajaran tidak hanya digunakan sebagai alat untuk menyampaikan materi, tetapi juga dapat menjadi sumber belajar yang bermanfaat bagi peserta didik. Dalam pengembangannya, media pembelajaran tidak selalu memerlukan pengalaman langsung, tetapi dapat

menggantikannya dengan menggunakan berbagai media visual dan audio.

b. Tujuan Penggunaan Media Pembelajaran

Tujuan penggunaan media pembelajaran ini sangat baik untuk keperluan belajar individu maupun kelompok, berikut tujuannya²⁰

1) Penyampaian Informasi (*to inform*)

Media pembelajaran memiliki peranan yang penting dalam proses komunikasi kepada peserta didik, yaitu dengan menghubungkan transfer pesan dari pengirim pesan kepada penerima. Dalam konteks pembelajaran, penggunaan media pembelajaran bertujuan untuk menyampaikan informasi dalam bentuk materi pembelajaran.

Dalam perkembangan teknologi informasi, penyampaian informasi melalui media semakin maju. Tidak hanya melalui media cetak, tetapi juga melalui media visual dan Media. Dengan variasi penggunaan media, kelemahan dalam menerima dan memproses informasi dari setiap peserta didik dapat dikurangi, serta memberikan rangsangan kepada berbagai indera peserta didik.

²⁰ Isran Rasyid Karo-Karo and Rohani Rohani, "Manfaat Media Dalam Pembelajaran," *Axiom: Jurnal Pendidikan Dan Matematika* 7, no. 1 (2018).

2) Memotivasi (*to motivate*)

Dalam kegiatan belajar, motivasi peserta didik adalah salah satu tolak ukur menentukan keberhasilan dalam pembelajaran. Peserta didik yang tidak mempunyai motivasi belajar tidak akan mungkin melakukan aktivitas belajar. Penggunaan media pembelajaran yang tepat sangat membantu dan memotivasi peserta didik dalam memaknai pembelajaran sesuai tujuan pembelajaran yang hendak dicapai. Beragamnya media pembelajaran yang dipakai diharapkan meminimalisir kejenuhan proses pembelajaran, mempermudah penyerapan informasi sehingga siswa akan termotivasi mengikuti proses pembelajaran dan pada akhirnya diharapkan mampu meningkatkan hasil belajarnya.

Menciptakan aktivitas belajar (*to learn*) Dalam Istilah kependidikan dikenal dengan “*meaningful learning experience*”, yaitu suatu pengalaman belajar yang bermakna sebagai hasil dari suatu kegiatan pembelajaran. Untuk itu sebuah pembelajaran hendaknya diarahkan untuk menciptakan berbagai aktivitas belajar yang mampu memberikan pengalaman belajar “*learning experience*” pada siswa. Jika media pembelajaran dirancang interaktif maka siswa tidak hanya memanfaatkan media tersebut sebagai sumber informasi dalam belajar, namun

siswa mampu melakukan berbagai aktivitas ketika menggunakan media pembelajaran tersebut.

Media memiliki kemampuan dalam mengkomunikasikan pengalaman belajar yang bersifat konkret. Media audio visual seperti film, video dan program Media mampu memberi kemungkinan bagi siswa untuk dapat menggabungkan

c. Fungsi dan Tujuan Media Pembelajaran

Kedudukan media pembelajaran sebagai perantara proses komunikasi pembelajaran antara guru dengan siswa memiliki berbagai fungsi antara lain:

1) Pemusat Fokus Perhatian Peserta Didik

Media pembelajaran yang dirancang dan direncanakan dengan baik dapat berfungsi sebagai pemusat perhatian peserta didik, terutama bagi peserta didik sekolah dasar. Apalagi jika media pembelajaran itu bersifat menarik, interaktif dan menghadirkan hal baru.

2) Penggugah Emosi Dan Motivasi Siswa

Guru yang menggunakan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar di kelas juga dapat membuat suasana kelas lebih hidup. Salah satu penyebabnya adalah karena media pembelajaran mempunyai fungsi penting yaitu sebagai pembangkit motivasi belajar. Siswa akan termotivasi untuk

belajar bila guru mengajar di kelas mereka dengan menggunakan beragam media pembelajaran yang sesuai.

3) Pengorganisasi Materi Pembelajaran

Media pembelajaran visual yang dirancang dengan baik dan mampu menyajikan tabel, grafik, bagan-bagan dan diagram, dapat membantu siswa mengorganisasi materi pembelajaran dengan lebih mudah. Dengan pengorganisasi materi yang disajikan dalam bentuk yang menarik maka siswa akan lebih mudah memahami materi dan meningkatkan daya ingat siswa.

4) Pengaktif respon siswa

Pembelajaran yang memanfaatkan media pembelajaran yang bervariasi dan sesuai tujuan pembelajaran dapat mengatasi hal ini. Siswa akan memberikan respon positif selama proses belajar mengajar berlangsung. Berbagai aktivitas yang dilakukan dengan memanfaatkan media pembelajaran mendorong siswa untuk aktif terlibat dalam memahami makna pembelajaran. Bahkan dengan perencanaan dan penerapan yang baik, media pembelajaran mampu mendorong siswa untuk mencari tahu sendiri materi pembelajaran sebelum kemudian dikonfirmasi atau diberi tahu oleh guru.

5) Klasifikasi media pembelajaran

Pengelompokan atau klasifikasi media pembelajaran banyak disampaikan oleh para ahli media pembelajaran.

Adapula yang mengistilahkan klasifikasi ini dengan taksonomi media pembelajaran. Taksonomi tersebut ada yang mengelompokkan secara umum dan sederhana, adapula yang mengelompokkan secara spesifik dan kompleks. Pengelompokan media pembelajaran menjadi beberapa jenis, yaitu²¹:

- a) Media visual yaitu jenis media yang digunakan hanya mengandalkan indra penglihatan misalnya media cetak seperti buku, jurnal, peta, gambar, dan lain sebagainya.
- b) Media audio adalah jenis media yang digunakan hanya mengandalkan pendengaran saja, contohnya tape recorder, dan radio.
- c) Media audio visual adalah film, video, program TV, dan lain sebagainya.
- d) Media yaitu media yang melibatkan beberapa jenis media dan peralatan secara terintegrasi dalam suatu proses atau kegiatan pembelajaran

d. Manfaat Media Pembelajaran

Berikut manfaat media pembelajaran dalam proses belajar peserta didik yaitu : ²²

²¹ Friska Herlina Barus and Sukmawarti, "Pengembangan Media Komik Digital Pada Pembelajaran Tematik Di Kelas III SD," *Journal Pusat Studi Pendidikan Rakyat* 2, no. 3 (2022): 37–45.

²² Yunus Soeparno, "Media Pengajaran Bahasa," *Jakarta: Bumi Aksara*, 2008.

Secara umum, manfaat media dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dan siswa sehingga kegiatan pembelajaran menjadi efektif dan efisien. Menurut Kemp dan Dayton , menyatakan manfaat media dalam pembelajaran yaitu sebagai berikut :

- 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 pembelajaran.
- 6) Media memungkinkan proses pembelajaran dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja.
- 7) Media dapat menumbuhkan sifat positif siswa terhadap materi dan proses belajar.
- 8) Mengubah peran siswa menjadi ke arah yang lebih positif dan produktif.
- 9) Media dapat membuat materi pelajaran yang abstrak menjadi lebih abstrak.
- 10) Media juga dapat mengatasi kendala keterbatasan ruang dan waktu.
- 11) Media dapat membantu mengatasi kendala keterbatasan indra

manusia.²³

Untuk menunjang keberhasilan belajar diperlukan media pembelajaran. Sebab, dengan tersedianya media pembelajaran siswa dimungkinkan akan lebih berpikir secara konkret dan hal ini berarti dapat mengurangi verbalisme pada diri siswa. Dalam proses pembelajaran kehadiran media mempunyai arti yang cukup penting. Karena dalam kegiatan tersebut ketidakjelasan bahan yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Agar proses belajar mengajar dengan media pembelajaran dapat berhasil dengan baik, siswa sebaiknya diajak untuk memanfaatkan semua alat indranya. Guru berupaya memberikan rangsangan yang dapat di peroses dengan berbagai indera. Dengan adanya media pembelajaran siswa diharapkan akan dapat menerima dan menyerap dengan mudah dan baik pesan-pesan dalam materi yang di sajikan.²⁴

2. Media Pembelajaran *Fun Thinkers Book*

a. Pengertian *Fun Thinkers Book*

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 dan dapat

²³ Universitas Negeri, Yogyakarta Jl, and Colombo No, “[Http://Journal.Uny.Ac.Id/Index.Php/Jitp](http://Journal.Uny.Ac.Id/Index.Php/Jitp)” 6, no. 1 (2019): 29–41.

²⁴ Arsyad A, “Media Pembelajaran,” 2011, 23–35.

digunakan kepada siswa SD/MI karena media ini sangat efektif untuk digunakan.²⁵

Berkaitan dengan media ini, di SD telah ada beberapa penelitian terdahulu yang membuktikan bahwa media "*Fun Thinkers Book*" yang diimplementasikan pada pembelajaran tematik mampu menarik minat dan perhatian siswa sehingga dapat meningkatkan semangat siswa dalam belajar²⁶. Media pembelajaran yang cocok digunakan untuk mendukung pembelajaran agar siswa bisa memahami konsep materi serta untuk mengembangkan kemampuan berfikir kreatif dalam pembelajaran adalah melalui penggunaan media yang mengandung unsur menyenangkan yaitu bermain sambil belajar adalah media *Fun Thinkers Book*.

Menurut Riani media *Fun Thinkers Book* adalah suatu media yang terdapat 2 bahan yang digunakan yaitu bingkai kotaknya terbuat dari kayu dan bukunya terbuat dari kertas yang didesain sangat menarik sesuai karakter siswa. Dengan demikian media tersebut dikemas dalam satu tempat berbentuk kotak dan dapat dilipat dengan baik dalam sebuah tas yang dilengkapi dengan soal game kuis didalam bukunya yang memuat materi pembelajaran.

²⁵ Kibtiah, Hendrapipta, and Andriana, "Developing Fun Thinkers Book Learning Media on the Topic of Peristiwa Alam Yang Terjadi Di Indonesia At Grade V of Elementary School."

²⁶ Jummita Jummita, I Gusti Ayu Tri Agustiana, and I Ketut Dibia, "Media Fun Thinkers Berbasis Soal Calistung Pada Tema 7 Benda, Hewan Dan Tanaman Di Sekitarku Untuk Siswa SD Kelas 1," *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran* 4, no. 2 (2021): 302, <https://doi.org/10.23887/jp2.v4i2.37258>.

Menurut Kurniawati Media *Fun Thinkers Book* adalah suatu media interaktif yang dirancang untuk mendorong perkembangan intelektual, memotivasi siswa belajar, mengasah keterampilan berpikir dengan gembira, kuis yang menarik, konsentrasi (*focus*) belajar membaca dalam bahasa Inggris dan kosakata dan permainan hingga pembelajaran lebih menyenangkan. Dengan demikian media *Fun Thinkers Book* digunakan untuk membekali kemampuan (*skill*) belajar, ketelitian, motorik kanan-kiri siswa, serta berpikir sambil bermain.²⁷

Dari beberapa pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa, media *Fun Thinkers Book* adalah seperangkat buku dan bingkai peraga yang dikemas dalam bentuk kegiatan bermain sambil belajar yang dilengkapi dengan cerita, soal, game pada setiap pembelajaran di dalam bukunya memuat materi pembelajaran tematik untuk mengasah kemampuan berfikir kreatif dan perkembangan intelektual siswa sehingga dapat membantu siswa belajar secara mandiri. Pada penelitian ini Media *Fun Thinkers Book* terdiri satu set buku dan bingkai, beserta ubin bernomor 1 sampai dengan 9, dikemas dalam bentuk tematik, terbagi dalam bentuk level 1-6 sesuai dengan pembelajaran pada materi “berbagai pekerjaan” Setiap level diisi dengan materi dan kuis yang menyenangkan.

²⁷ Rahmawati, “Pengembangan Media *Fun Thinkers Book* Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Tema 4 Subtema 1 Kelas Iv Sekolah Dasar” (2021).

Kesimpulan bahwa media *Fun Thinkers Book* ini digolongkan kedalam media pembelajaran visual karena media ini di gunakan menggunakan gambar dan alat peraga sehingga media *Fun Thinkers Book* menjadi media yang bukan audio visual karena tidak menggunakan suara ataupun video.

b. Cara menggunakan Media *Fun Thinkers Book*

Media *Fun Thinkers Book* sangat mudah digunakan. Media ini dirancang secara khusus dalam bentuk permainan yang menyenangkan, sehingga cocok untuk menanamkan pemahaman konsep pengetahuan anak terhadap materi pembelajaran serta mengembangkan kemampuan berfikir kreatif siswa. Adapun cara bermain media *Fun Thinkers Book* dan rancangan media seperti di bawah ini adalah sebagai berikut:

- 1) Buka *Fun Thinkers Book* pada bahasan yang ingin dimainkan
- 2) Peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok, sesuai jumlah peserta didik.
- 3) Peserta didik diminta berbaris sesuai dengan kelompoknya.
- 4) Pada setiap pembelajaran terdapat petunjuk penggunaan diatas kiri halaman dan kunci jawaban diatas kanan halaman.
- 5) Buka kotak bingkai *Fun Thinkers Book*, Masing-masing kelompok bekerja sama dan diminta bergantian memindahkan ubin/balok soal yang ada disebelah kiri ke jawaban yang ada di kanan buku. Tempatkan ubin 1-9 pada urutan tertentu

- 6) Ambil ubin tanda 1 dan lihat gambar yang anda temukan
- 7) Temukan gambar atau jawaban yang sesuai disebelah kanan halaman dan tempatkan ubin 1 pada sisi atas kotak bingkai
- 8) Ulangi langkah tersebut untuk 8 ubin lainnya, Setelah ubin/balok berhasil dipindahkan oleh peserta didik disetiap kelompok, peserta didik wajib mempersentasikan jawabanya secara bergantian
- 9) Tutup kotak bingkai dan balikkan, Anda akan melihat 3 baris ubin dengan warna yang berbeda.
- 10) Cek untuk melihat bahwa jawaban benar, bandingkan ubin berwarna dalam kotak bingkai dengan jawaban yang dicetak disudut kanan atas setiap pelajaran.
- 11) Setelah mengecek jawabanmu, coba lalukan lagi aktivitasmu secara mandiri.
- 12) Peserta didik diminta memahami kunci jawaban yang berada di sebelah pojok kanan, apakah jawaban mereka benar atau tidak.²⁸

c. Susunan Media *Fun Thinkers Book*

Berikut ini adalah susunan media, antara lain:

- 1) Pembukaan
 - a) Cover depan
 - b) Kata pengantar

²⁸ Emi Sri Kurniawati, "Pengaruh Media Fun Thinkers Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Anak Tunarungu Kelas VII SMPLB-B Di SLB Wiyata Dharma 1 Sleman," *Jurnal Widia Ortodidaktika* 6, no. 7 (2017): 654–64.

- c) Daftar isi
- d) Kompetensi inti
- e) Kompetensi dasar dan indikator
- f) Fun Thinkers Book
- g) Tujuan pembelajaran
- h) Petunjuk permainan

2) Inti

Kegiatan pembelajaran diantaranya, uraian materi

IPAS“Berbagai Pekerjaan dan jenis-jenis pekerjaan

3) Penutup

Daftar Pustaka

Biodata Penulis

Cover belakang

3. Karakteristik Media Pembelajaran *Fun Thinkers Book*

Media *Fun Thinkers Book* dibuat dengan konsep belajar sambil bermain, sehingga media pembelajaran *Fun Thinkers Book* dibuat dengan tampilan menarik agar siswa termotivasi menggunakannya.

Media ini sesuai dengan karakteristik peserta didik yang cenderung ingin selalu bermain. Adapun karakteristik seprangkat media *Fun Thinkers Book*, sebagai berikut:

- a. Materi pembelajaran dibuat dalam bentuk kegiatan yang spesifik, berdasarkan hal tersebut maka dapat mempermudah peserta didik belajar mandiri.

- b. Kontekstual, dimana penyajian materi berkaitan terhadap tugas, suasana, lingkungan, ataupun konteks kegiatan peserta didik.
- c. Bahasa yang digunakan bersifat sederhana serta komunikatif.
- d. Memiliki instrument penilaian dimana peserta didik dapat menilai secara mandiri.

4. 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 IPAS 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. Dan peserta didik paham dengan materi yang di pelajari dengan menggunakan media pembelajaran *Fun Thinkers Book*.

5. Kelebihan dan kekurangan media *Fun Thinkers Book*

a) Kelebihan

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

b) Kelemahan

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

c) Kebaharuan media *Fun Thinkers Book*

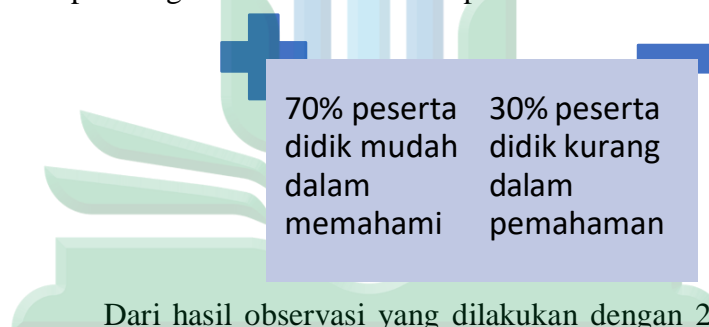
- 1) *Media Fun Thinkers Book* yang peneliti kembangkan memiliki materi tentang berbagai pekerjaan dan jenis-jenis pekerjaan.
- 2) Materi tersebut terdapat di Kelas IV SD/MI pada pembelajaran IPAS.

- 3) Terdapat beberapa materi yaitu, IPA, IPS hanya saja peneliti focus pada materi pembelajaran IPS tentang berbagai pekerjaan dan jenis-jenis pekerjaan.²⁹

6. Faktor pendukung dan penghambat pengembangan *media fun*

thinkers book

Peneliti melakukan observasi dengan 24 siswa kelas IV MI Salafiyah Sidorenggo Kabupaten Malang sebagai responden yang terdiri dari 4 siswa dengan keterbatasan dalam pemahaman dalam materi dan 20 siswa lainnya dalam penerimaan materi pembelajaran mampu menguasai meski tidak sempurna.



Dari hasil observasi yang dilakukan dengan 24 siswa kelas IV yang terdiri dari 4 siswa yang memiliki keterbatasan dalam memahami materi pembelajaran dan 20 siswa yang mampu memahami materi pembelajaran yang diajarkan oleh guru, berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti terlihat setiap indikator memiliki persentase yang berbeda. Indikator membantu membangun koordinasi motorik siswa sebesar 73, indikator membantu meningkatkan keterampilan siswa sebesar 86, dan indikator menambah pengetahuan sebesar 85.

²⁹ Nana Hendrapipta Mariatul Kibtiah, "Developing Fun Thinkers Book Learning Media on the Topic of Peristiwa Alam Yang Terjadi Di Indonesia At Grade V of Elementary School," *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 4 (2021): 829.

Berdasarkan hasil observasi dapat diketahui bahwa ada beberapa hambatan yang melatar belakangi penerapan media *fun thinkers book* pada pembelajaran bahasa Arab yaitu keterbatasan waktu, kurangnya kemahiran siswa dalam materi berbagai pekerjaan dan jenis-jenis pekerjaan, dan suasana kelas agak rame.

Upaya untuk Mengatasi Faktor Penghambat pada Penerapan Media *Fun Thinkers Book* pada Pembelajaran IPAS Siswa Kelas IV MI Salafiyah harus sangat sabar dalam memberikan pengajaran kepada peserta didik yang masih sangat sulit dalam pemahaman dalam belajar, sehingga pendidik harus ekstra teliti dan memberikan arahan dalam mendidik peserta didik yang masih sangat terjangkau pemahamannya.

7. Pembelajaran IPAS

a. Pengertian IPAS

Menurut Hasanah pembelajaran IPAS merupakan program studi terpadu yang dirancang untuk membantu mahasiswa menjadi lebih mampu berpikir kritis dan analitis. Tujuan pembelajaran menggunakan pendekatan IPAS adalah untuk meningkatkan keterampilan dan menawarkan pengalaman. Belajar dalam sains dan studi sosial diintegrasikan ke dalam IPAS di bawah kurikulum merdeka . Dalam kurikulum merdeka, IPAS bertujuan untuk menumbuhkan rasa ingin tahu, minat, dan keterlibatan aktif di samping potensi untuk memajukan pengetahuan dan kemampuan. Bahkan, karena kandungan sains sejalan dengan pengalaman yang

terhubung dengan kehidupan sehari-hari, ada minat yang kuat untuk belajar sains, belajar akan terasa lebih menyenangkan, dan siswa mencapai hasil belajar yang diinginkan, sains sebenarnya dilihat oleh siswa sekolah dasar sebagai mata pelajaran yang menyenangkan dan sederhana³⁰. Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPAS ini dapat menjadikan ilmu pengetahuan yang dapat mengetahui ilmu-ilmu tentang alam dan ilmu tentang Pendidikan sosial sehingga peserta didik mengetahui banyak hal tentang ilmu pengetahuan alam dan sosial.

b. Tujuan dari mata pelajaran IPAS

Kurikulum merdeka belajar mempunyai pembaharuan, yaitu P5 dan pelajaran IPAS. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan gabungan ilmu alam dan ilmu sosial. Pembelajaran saintifik merupakan konteks yang berkaitan dengan alam dan kondisi sosial. Tahap pembelajaran kurikulum merdeka belajar dibagi menjadi 3 yaitu,

- 1) perencanaan pembelajaran,
- 2) pelaksanaan pembelajaran, dan
- 3) evaluasi pembelajaran³¹

Tujuan dari pembelajaran diatur dalam Permendiknas Nomor 16 Tahun 2022 pada pasal 6 tentang Satuan Pendidikan

³⁰ Hasanah, "Penggunaan Media Berbasis Teknologi Dalam Pembelajaran IPA Kelas V MI Darul Huda Banjarmasin."

³¹ kemendikbud, "Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (IPAS) SD-SMA," Merdeka Mengajar, 2022.

Dasar dan Menengah. Tujuannya adalah agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:³²

- 1) Optimalisasi potensi, bakat, minat, dan kesiapan kerja.
- 2) Pembentukan kemandirian
- 3) Penguasaan keterampilan hidup sesuai dengan kondisi dan kebutuhan peserta didik.

Pada kegiatan pembelajaran IPAS yang mengacu pada keterampilan *collaboration*, *critical thinking*, dan *communication* tersebut pendidik melakukan asesmen *diagnostic*, asesmen *formatif*, asesmen *sumatif*. Guru memberikan tugas LKPD dan melakukan pengamatan secara langsung selama kegiatan pembelajaran. Guru ingin mengetahui hasil capaian pembelajaran peserta didik. Kegiatan pembelajaran IPAS materi peta Indonesia diakhiri dengan evaluasi. Guru membacakan soal yang dikerjakan siswa secara individu dalam waktu 10 menit. Evaluasi berupa materi yang telah mereka pelajari dengan tujuan untuk mengukur sejauh mana pemahaman peserta didik. Hal itu sejalan dengan penelitian yang mengungkapkan evaluasi pembelajaran kurikulum merdeka dilakukan dengan memperhatikan prinsip-prinsip pembelajaran yang meningkatkan sikap aktif, berpikir kritis dan

³² pengelola web kemdikbud, "Sistem-Pendidik-Nasional-Masih-Tahap-Perencanaan," kemdikbud, 2022.

kreatif pada siswa. Setelah selesai guru memberikan penilaian hasil LKPD dan evaluasi peserta didik.³³

Tujuan dan capaian pembelajaran IPAS di kelas IV MI Salafiyah Sidorenggo Kab.Malang menggunakan Kurikulum Merdeka akan diuraikan pada table di bawah ini adalah:

Tabel 2.2
Tujuan dan Capaian Pembelajaran IPAS kelas IV kurikulum Merdeka

No.	ELEMEN	CAPAIAN PEMBELAJARAN	TUJUAN PEMBELAJARAN
1	IPAS Berbagai pekerjaan dan jenis-jenis pekerjaan	1. Peserta didik mampu memahami dan menjelaskan tentang berbagai pekerjaan dan jenis-jenis pekerjaan yang ada 2. Peserta didik mampu menyebutkan berbagai pekerjaan dan jenis-jenis pekerjaan	8. Peserta didik dapat Menceritakan pekerjaan yang ada disekitar lingkungan dan jenis-jenis pekerjaan 9. Menceritakan pekerjaan apa saja yang ada pada lingkungan mereka 10. Kegunaan pekerjaan dalam kehidupan sehari-hari

Dari tujuan yang dikemukakan oleh beberapa ahli di atas, diketahui bahwa tujuan pembelajaran IPAS memuat beberapa hal yang memuat nilai-nilai karakter. Untuk mencapai tujuan tersebut

1) memahami alam sekitar, 2) mengamati alam dan kehidupan sosial di dunia, 3) memiliki sikap ilmiah/sikap sosial kepada Masyarakat dan sekitar. Berdasarkan pemaparan di atas dapat dikemukakan

³³ Ummi Nihayatul Fadlilah, Khamdun, and Imaniar Purbasari, "Implementasi Pembelajaran IPAS Berbasis Kurikulum Merdeka Belajar Pada Siswa Kelas V," *Journal on Education* 06, no. 03 (2024): 16314–21.

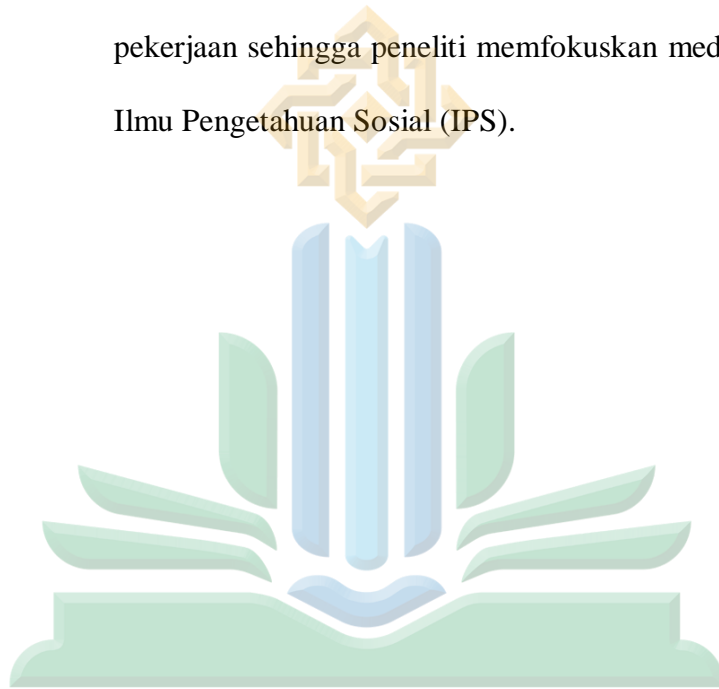
tujuan pembelajaran IPAS dapat diartikan sebagai mata pelajaran yang fokus pada pembentukan peserta didik yang memiliki keterampilan intelektual, ketrampilan berpartisipasi dalam setiap kegiatan pembelajaran IPAS yang kuat sehingga menjadikan peserta didik yang cerdas dan berkarakter dan berkarakter sosial.

c. Ruang Lingkup IPAS

Ruang lingkup pembelajaran IPAS yang sekarang dijadikan menjadi Kurikulum Merdeka yang Dimana kurikulum dengan instruksi intra-kurikuler yang luas. Konten akan ditingkatkan sehingga siswa memiliki cukup waktu untuk memahami konsep dan keterampilan. Dan pada pembelajaran IPAS ini mencakup pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Ilmu Pengetahuan Sosial sehingga Guru memiliki keterampilan yang diperlukan untuk menggunakan berbagai alat bantu pengajaran sehingga proses pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan siswa serta motivasi dan dedikasi para pengajar. Ketika mendiskusikan tujuan pembelajaran, guru dan siswa lebih tulus. Konten kurikulum yang tidak menentu terkait dengan kemajuan teknologi. Teknologi adalah komponen penting yang meningkatkan pengajaran di kelas. Di era digitalisasi ini, para pendidik berkomitmen untuk memastikan bahwa para siswa terpapar pada prinsip-prinsip kemajuan manusia dan keyakinan bahwa teknologi pendidikan

dapat mendukung implementasi kurikulum merdeka oleh para guru, siswa, dan sekolah.

Adapun penelitian ini lebih merangkup kepada materi pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) karena materi yang digunakan tentang berbagai pekerjaan dan jenis-jenis pekerjaan sehingga peneliti memfokuskan media dan materi ke Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Model Penelitian dan Pengembangan

Model ADDIE analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi digunakan dalam penelitian ini. Analisis kualitatif dan kuantitatif digunakan dalam penelitian ini. Observasi, dokumentasi, dan angket (ahli media, materi, dan uji coba individu dan kelompok yang dilakukan di MI Salafiyah Sidorenggo Kabupaten Malang) merupakan instrumen yang digunakan dalam penelitian ini.

Fun Thinkers Book, yang merupakan sumber belajar sains tentang berbagai jenis pekerjaan dan gaya kerja, merupakan keluaran akhir dari buku ini. Penelitian pengembangan difokuskan pada pengembangan produk, menurut Seels & Richey, dimana prosesnya dijelaskan secara metodis dalam hal desain pengembangan dan evaluasi program, proses, dan produk yang harus memenuhi kriteria evaluasi validitas, kepraktisan, dan efektivitas. Model pembelajaran, perangkat pembelajaran, dan instrumen yang diperlukan merupakan item yang dikembangkan. Kegiatan pada setiap tingkat pembangunan berkaitan dengan proses pembangunan. Produk akhir yang dibuat dinilai sesuai dengan aspek kualitas produk yang ditentukan.

Penelitian yang perlu dianalisis untuk mengetahui validitas, penerapan, dan kemanjurannya agar dapat dijadikan sebagai alat bantu pembelajaran di kelas digunakan untuk membuat beberapa barang. Penelitian dan pengembangan dilakukan secara bertahap selama beberapa

tahun, dan diperbarui pada setiap tahap hingga produk akhir memenuhi persyaratan.³⁴ Model KEMP, model Dick dan Carrey, model Assure, model Hannafin & Peck, model Gagne dan Briggs, dan model ADDIE adalah beberapa di antara berbagai model pengembangan.³⁵ Model ADDIE merupakan model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini. Salah satu ciri model ini adalah desain pembelajaran generik yang memudahkan pembuatan materi pembelajaran baik daring maupun pembelajaran berbasis kelas secara tertib.³⁶ Karena struktur generiknya, model ADDIE merupakan landasan yang berguna untuk mengembangkan pembelajaran yang dapat digunakan dalam berbagai keadaan. Dick dan Carry (2015) menciptakan akronim ADDIE yang merupakan singkatan dari Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation.³⁷

Lima fase paradigma pengembangan ADDIE adalah analisis (analisis), desain (desain/desain), pengembangan (development), implementasi (eksekusi/implementasi), dan evaluasi (umpan balik/evaluasi). Paradigma ADDIE digunakan karena selaras dengan konteks permasalahan yang muncul dalam persyaratan analitis. Pengembangan produk para peneliti sangat sesuai dengan tahapan ADDIE, dan setiap langkah mencakup penilaian prosedur yang akan

³⁴ Amir Hamzah, "Metode Penelitian & Pengembangan R&D," *Literasi Nusantara Abadi*, 2019, 1.

³⁵ Sugiyono, "Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D," *Bandung : Alfabeta*, 2016, 407.407

³⁶ Amir Hamzah, "Metode Penelitian & Pengembangan R&D."30

³⁷ Risa Nur Sa'adah, *METODE PENELITIAN R&D (Research and Development) Kajian Teoretis Dan Aplikatif (CV Literasi Nusantara Abadi, 2021)*.

membantu pengembangan produk. Berikut langkah-langkah model pengembangan ADDIE: ³⁸

1. *Analysis* (Analisa)

Pada tahap ini peneliti akan melakukan Analisa kebutuhan, mengidentifikasi masalah (kebutuhan), dan melakukan analisa tugas dan kecederungan peserta didik dalam pembelajaran. Tahap analisa ini suatu proses yang mengidentifikasi apa yang diperlukan oleh peserta didik berdasarkan kebutuhan peserta didik.

2. *Design* (Desain/perancangan)

Pada tahap ini peneliti akan merancang desain produk yang menarik sesuai dengan kebutuhan peserta didik serta merancang skenario kegiatan belajar. Kedua mengatur strategi dan perangkat pembelajaran. Selain itu dipertimbangkan sumber-sumber pendukung yang akan menunjang pembelajaran menjadi efektif.

Pada tataran pengembangan media pembelajaran IPAS *Fun Thinkers Book* ini memuat materi berbagai pekerjaan dan jenis-jenis pekerjaan. Dan Sebelum membuat dan mengembangkan media pembelajaran, peneliti harus menentukan materi yang akan dikaji terlebih dahulu. Peneliti harus melakukan analisis materi bertujuan pembelajaran agar media yang dikembangkan dapat sesuai. Peneliti memilih materi terlebih dahulu tentang berbagai pekerjaan.

³⁸ Amir Hamzah, "Metode Penelitian & Pengembangan R&D."39

Keunikan Masyarakat sekitarku dikelas IV Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial. Penulis disini juga merancang modul ajar yang ingin digunakan ketika praktekkan produk pada pembelajaran IPAS di kelas IV MI SALAFIYAH Sidorenggo tentang berbagai pekerjaan yang ada di sekitar peserta didik.



Gambar 3.1
Berbagai pekerjaan di sekitar

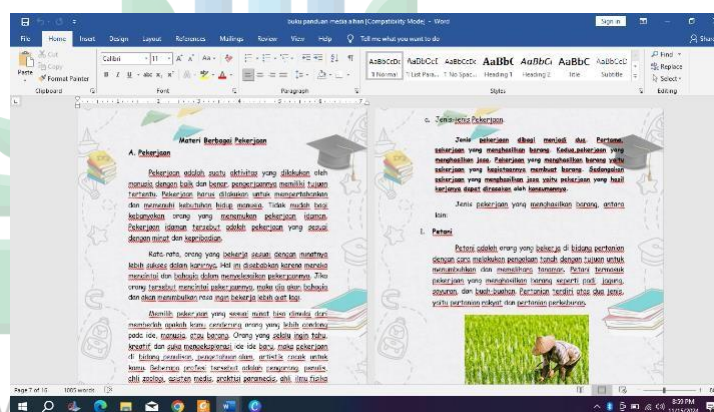
3. *Development* (Pengembangan)

Pada tahap ini peneliti akan membuat produk sesuai dengan rencana pembelajaran dan rencana pengadaan materi. Peneliti akan membuat produk berdasarkan rencana yang dibuat pada tahap sebelumnya. Media dan dokumentasi diperlukan sebagai pendukung dalam pembuatan produk. Pada tahap ini pengembangan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* di kembangkan untuk menghasilkan media pembelajaran yang menyenangkan untuk peserta didik.

4. *Implementation* (Implementasi/eksekusi)

Peneliti akan menggunakan bahan pembelajaran yang dikembangkan pada langkah implementasi ini. Pada titik ini, semua instruksi akan terwakili, dan metode pengembangan produk—baik

berbasis komputer, laboratorium, atau ruang kelas—akan diputuskan. Tujuan dari tahapan ini yaitu penyampaian seluruh intruksi yang sudah dilakukan dengan efektif dan efisien. Tahap ini harus mampu meningkatkan kemampuan peserta didik memahami materi yang diberikan, sesuai dengan tujuan pembelajaran peserta didik. Pada tahap ini peneliti menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik, (membimbing peserta didik untuk mencapai tujuan belajar atau kompetensi, memberikan pemecahan masalah atau solusi terhadap kesenjangan belajar peserta didik).



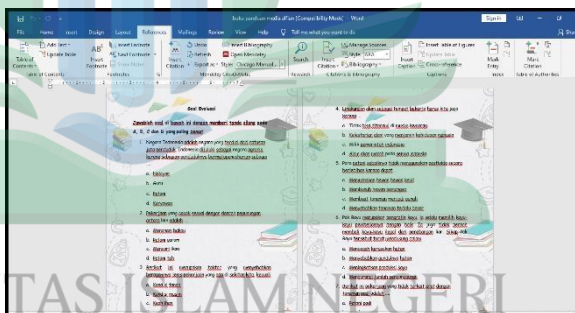
Gambar 3.2
Materi yang diajarkan

5. *Evaluation* (Evaluasi/ Umpan balik)

Pada tahap penilaian ini peneliti akan menentukan apakah sistem pembelajaran yang dibuat sudah memenuhi harapan awal atau belum. Tahap terakhir dalam metodologi perancangan sistem pembelajaran ADDIE adalah evaluasi. Evaluasi sumatif adalah satu-satunya metode yang digunakan untuk evaluasi. Setelah seluruh tugas selesai, dilakukan

penilaian sumatif. Penilaian sumatif mengukur kemahiran akhir subjek atau tujuan pembelajaran yang harus dipenuhi. Pengguna model atau metode diberikan umpan balik berdasarkan hasil evaluasi. Perubahan dilakukan sebagai respons terhadap temuan atau persyaratan evaluasi yang tidak dapat dipenuhi oleh model atau pendekatan baru. Beberapa penilaian mengukur beberapa faktor, khususnya:

- a. Seluruh kegiatan pembelajaran disambut dengan antusias dari siswa.
- b. Peningkatan keikutsertaan siswa pada proses pembelajaran sebagai bukti peningkatan kompetensi diri peserta didik
- c. Kelebihan dan kekurangan dalam proses belajar menggunakan media *Fun Thinkers Book* yang telah dibuat.



Gambar 3.3
Soal evaluasi

B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Robert Maribe Branch menciptakan model proses penelitian dan pengembangan yang didasarkan pada landasan filosofi pendidikan penerapan ADDIE harus bersifat *student center*, inovatif, otentik dan inspiratif. Tahap-tahap proses dalam model ADDIE memiliki kaitan satu sama lain, Oleh karenanya penggunaan model ini perlu dilakukan secara bertahap dan

menyeluruh untuk menjamin terciptanya suatu produk pembelajaran yang efektif.

Pada pengembangan ini akan dilakukan sesuai dengan prosedur yang telah dikembangkan Robert Maribe Branch tersebut, yang terdiri dari lima langkah. Kelima langkah tersebut adalah: Analysis (analisis), design (desain), development (pengembangan), implementation (implementasi), evaluation (evaluasi). Berdasarkan langkah-langkah tersebut, dapat dijelaskan lebih rinci untuk mempermudah dalam memahaminya, yaitu sebagai berikut

1. *Analysis* (Analisis)

Langkah analisis terdiri atas, dua tahap yaitu analisis kinerja (performance analysis) dan analisis kebutuhan (need analysis). Tahap pertama yaitu analisis kinerja dilakukan untuk mengetahui dan mengklasifikasikan permasalahan yang dihadapi di sekolah berkaitan dengan media pembelajaran yang digunakan di sekolah selama ini, kemudian menemukan solusi dengan memperbaiki atau mengembangkan media pembelajaran. Tahap kedua adalah analisis kebutuhan yaitu menentukan media pembelajaran yang diperlukan oleh peserta didik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan prestasi belajar peserta didik.

2. *Design* (Desain)

Langkah kedua yang dilakukan yaitu merancang (desain), ibarat bangunan maka sebelum dibangun harus ada rancang bangunan di atas kertas terlebih dahulu. Pada media pembelajaran ini langkah merancang media dilihat dari segi desain, segi materi dan segi bahasa. Kemudian baru

ke tahap berikutnya dengan mengembangkan sebuah media pembelajaran.

3. *Development* (mengembangkan)

Langkah ketiga ini yaitu mengembangkan media pembelajaran berdasarkan rancangan media awal. Adapun tahap-tahap yang dilakukan peneliti dalam mengembangkan media *Fun Thinkers Book* adalah:

- a. Melakukan pembuatan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* dilihat dari segi desain, segi materi yang nantinya akan terlihat perbedaan dengan media pembelajaran yang digunakan di sekolah.
- b. Melakukan review media pembelajaran dengan memvalidasikan media pembelajaran oleh tim ahli media, ahli materi dan
- c. Memperbaiki media pembelajaran sesuai dengan saran dan masukan dari tim ahli media dan ahli materi sehingga terdapat perbandingan dari media awal dan media setelah revisi.

4. *Implementation* (Penerapan)

Langkah ini yaitu melakukan implementasi media pembelajaran dalam proses pembelajaran di sekolah. Dengan melakukan uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar melibatkan peserta didik untuk mengetahui respon peserta didik dan kemenarikan media *Fun Thinkers Book* materi berbagai pekerjaan.

5. *Evaluation* (Evaluasi)

Berdasarkan tahapan implementasi, *Fun Thinkers Book* perlu dievaluasi. Pada tahap evaluasi dilakukan revisi akhir terhadap produk yang dikembangkan berdasarkan saran dan masukan peserta didik yang

diberikan selama tahap implementasi

C. Uji Coba Produk

Tujuan dari uji coba produk adalah untuk memenuhi persyaratan produk pembelajaran berbasis kombinasi, yang menjadi landasan untuk mengevaluasi khasiat, efisiensi, dan daya tarik produk serta menunjukkan keabsahannya. Berikut tahapan uji coba yang dilakukan peneliti

1. Desain Uji Coba

Untuk pengujian dilakukan oleh satu ahli materi, satu ahli media dan satu ahli pembelajaran IPAS yang diwakili guru maupun untuk melakukan evaluasi terhadap produk yang telah dibuat. Hasil dari evaluasi yang telah dilakukan sebagai dasar untuk melakukan revisi pertama.

2. Subjek Uji Coba

Guru dan siswa kelas IV MI Salafiyah Sidorenggo Kabupaten Malang dijadikan sebagai subjek uji luaran penelitian. Validitas Media Pembelajaran IPA Fun Thinkers Book pada berbagai jenis pekerjaan dan jenis pekerjaan menjadi fokus penelitian ini. Jenis Data

3. Jenis Data

Data yang dikumpulkan dipisahkan menjadi dua kategori: dua dari penilaian pertama, yang terdiri dari review oleh ahli media dan materi, dan satu dari penilaian kedua, yang terdiri dari review oleh para ahli di bidang pendidikan sains. Untuk menilai keabsahan bahan pembelajaran yang dibuat, penelitian dan pengembangan ini menghasilkan data

kuantitatif dan kualitatif

a. Data kualitatif

Data ini berupa masukan saran dan komentar selama proses pengembangan yang disajikan dalam bentuk deskriptif terkait produk media pembelajaran yang dikembangkan yaitu Media Pembelajaran *Fun Thinkers Book*.

b. Data kuantitatif

Informasi ini merupakan data numerik yang diperoleh dari pengukuran. Informasi yang digunakan untuk penilaian validitas. Legitimasi ilmu pengetahuan media pendidikan dan ahli pembelajaran ilmiah, ahli media, dan ahli materi memberikan datanya. Instrumen Pengumpulan Data

4. Instrumen Pengumpulan Data

Soal tes, angket penelitian, pedoman wawancara, dan lembar observasi merupakan alat penelitian yang digunakan dalam pengembangan media. Kuesioner berbentuk kuesioner dengan sampul tertutup.³⁹

a. Angket Evaluasi Media Pembelajaran

Berdasarkan penilaian validator profesional, angket media pembelajaran digunakan untuk mengumpulkan data mengenai kualitas media pembelajaran. Angket evaluasi media, angket evaluasi materi, dan angket evaluasi ahli pembelajaran IPA merupakan tiga kategori

³⁹ Dessy Kristianto, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Melalui Media Macromedia Flash Pada Materi Peluang Di Kelas Xi Ips Sma Negeri 1 Purbalingga," *Skripsi, Universitas Negeri Yogyakarta*, 2014, 59.

angket penilaian yang digunakan. Untuk menghasilkan hasil akhir yang valid, informasi yang diperoleh dari angket ini digunakan sebagai masukan untuk mengedit materi pembelajaran yang telah dibuat. Peneliti telah menghasilkan indikator atau instrumen grid yang disesuaikan dengan kebutuhan media pembelajaran bidang sains dan teknologi. Penampilan, substansi, keterlibatan, taktik, dan lain sebagainya adalah indikator pertama.

Dengan menggunakan skala ukur Likert, materi pembelajaran *Fun Thinkers Book* dapat divalidasi. Alat yang populer untuk mengukur sikap, keyakinan, dan persepsi individu, kumpulan peristiwa, atau fenomena sosial adalah skala Likert. Variabel yang akan diukur dimasukkan dalam skala likert. Variabel-variabel tersebut selanjutnya dikarakterisasi menjadi dimensi dan subdimensi, yang selanjutnya dirinci menjadi indikator-indikator yang dapat diukur⁴⁰

Jawaban setiap item instrumen yang menggunakan skala likert mempunyai gradasi dari paling positif sampai dengan negatif. Alternatif jawaban yang digunakan pada angket ini adalah Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Ragu-ragu (R), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS). Pada analisis kualitatif jawaban diberi skor Centang 1 hingga 5 dengan skor tertinggi 5 dan terendah dimana skor 5 (SS), skor 4 (S), skor 3 (R), skor 2 (TS), skor 1 (STS). Lembar

⁴⁰ Maryuliana, Imam Much Ibnu Subroto, and Sam Farisa Chairul Haviana, "Sistem Informasi Angket Pengukuran Skala Kebutuhan Materi Pembelajaran Tambahan Sebagai Pendukung Pengambilan Keputusan Di Sekolah Menengah Atas Menggunakan Skala Likert," *Jurnal Transistor Elektro Dan Informatika* 1, no. 2 (2016): 1–12.

Evaluasi ini diberikan kepada⁴¹:

1) Lembar Validasi Materi

Sebelum melanjutkan ke tahap berikutnya, dosen yang ahli di bidang ilmu material diberikan lembar validasi. Alat ini berfungsi sebagai masukan untuk revisi materi pembelajaran diorama pada berbagai jenis pekerjaan dan pekerjaan. Tujuannya adalah untuk memastikan apakah media tersebut sesuai untuk digunakan, serta kualitas, keakuratan, dan bahan yang dikumpulkan. Ada empat item pada formulir validasi, masing-masing dengan lima kemungkinan jawaban.

2) Lembar Validasi Media

Sebelum melanjutkan ke tahap berikutnya, instruktur yang ahli media diberikan lembar validasi. Alat ini berfungsi sebagai sumber pemikiran perubahan materi kelas *Fun Thinkers Book* materi berbagai pekerjaan . Ada tujuh item pada formulir validasi, masing-masing dengan lima kemungkinan jawaban.

3) Lembar Validasi Ahli Pembelajaran IPAS

Lembar validasi ini akan diberikan kepada guru kelas IV MI Salafiyah Sidorenggo . Tujuannya adalah untuk mendapatkan masukan dari hasil pengembangan dan mewakilkan guru dan peserta didik terhadap media yang layak untuk digunakan. Lembar validasi ini disusun sebanyak 3 butir dengan 5 alternatif jawaban.

⁴¹ Isbadar Nursit, "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Power Point (Macro-Enabled) Pada Mata Kuliah Geometri Euclid Dalam Pembelajaran Matematika," *Media Pendidikan Matematika* 4, no. 1 (2016): 41–49.

4) Lembar Respon Peserta didik

Setelah tahap implementasi selesai, siswa akan mendapatkan lembar jawaban dari peneliti untuk mengukur reaksinya terhadap materi pembelajaran IPA dari *Fun Thinkers Book*.

b. Wawancara

Cara tersebut antara lain digunakan untuk memperoleh informasi tentang jumlah siswa dan guru kelas, kuantitas dan kualitas sarana dan prasarana, penggunaan media pembelajaran, isi berbagai pekerjaan dan jenis pekerjaan Kelas IV, dan lain-lain. . Guru kelas Bapak Nanang Mustofah S.Pd.I. dan Ny. Siti Romlah, S.Pd.I. diwawancarai.⁴² Selain itu, tuntutan anak dalam mempelajari teknologi dan sains juga dianalisis. Data wawancara dianalisis dan diberikan penjelasan deskriptif. Hasil wawancara disajikan secara metodis untuk menjawab permasalahan penelitian dan efektivitas item yang digunakan.⁴³

c. Observasi

Observasi merupakan suatu proses pengamatan dan pencatatan secara sistematis, logis, objektif, dan rasional mengenai berbagai fenomena untuk mencapai tujuan tertentu. Observasi dilakukan secara non-sistematis dan tidak menggunakan instrument pengamatan,

⁴² bapak Nanang Mustofah S.Pd.I, Romlah S.Pd.I, "Wawancara Guru Kelas Dan Kepala Madrasah MI Salafiyah," n.d.

⁴³ Pramuditha Pinky, "PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN MISSOURI MATHEMATICS PROJECT (MMP) TERHADAP KEMAMPUAN PENALARAN DAN REPRESENTASI MATEMATIS DITINJAU DARI SELF EFFICACY PESERTA DIDIK" (UIN RADEN INTAN LAMPUNG, 2023).

observasi dilakukan dengan melihat langsung kegiatan pembelajaran dikelas guna menganalisis media pembelajaran yang digunakan oleh Guru dalam menunjang kegiatan pembelajaran dan di dalam observasi peneliti menemukan bahwa ada beberapa peserta didik yang kurang dalam memahami sebuah materi yang di ajarkan oleh guru sehingga peneliti ingin memudahkan peserta didik dalam memahami materi dengan menggunakan media pembelajaran yang di ajarkan oleh guru.

d. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumentasi ini berupa foto-foto dan tulisan peserta didik MI Salafiyah sidorenggo Kabupaten malang pada proses pembelajaran menggunakan media IPAS “ *Fun Thinker Book*” dan pada saat pengisian angket penilaian media pembelajaran.⁴⁴

5. Teknis Analisis Data

Dengan menggunakan materi berbagai pekerjaan , teknik analisis data digunakan sehingga menghasilkan produk media pembelajaran *Fun Thinkers Book* yang berkualitas dan memenuhi syarat validitas. Proses pengumpulan dan pengorganisasian informasi secara metodis dari catatan lapangan, wawancara, dan dokumentasi dikenal sebagai analisis data. Hal ini mencakup mengklasifikasikan informasi, membaginya menjadi unit-unit, melakukan sintesis, menyusunnya menjadi pola, memutuskan apa yang penting dan apa yang akan dipelajari, serta menarik kesimpulan

⁴⁴ Nenny Ika Putri Simarmata et al., “Metode Penelitian Untuk Perguruan Tinggi,” 2021.

yang sederhana agar dapat dipahami oleh Anda dan orang lain. prosedur evaluasi kriteria produk yang telah dibuat peneliti. Dalam menganalisis validitas, peneliti melihat tiga faktor: Analisis Validitas Data Kuesioner penilaian yang diberikan kepada tiga validator ahli validator ahli media, validator ahli materi, dan validator ahli pembelajaran IPA dapat digunakan untuk melakukan analisis validitas dalam penelitian ini. Beberapa variabel dalam angket memberikan informasi yang diperlukan untuk menganalisis materi pembelajaran *Social Sciences Fun Thinkers Book*.⁴⁵:

Analisis Data Kevalidan Analisis kevalidan pada penelitian ini dapat dilakukan melalui angket penilaian yang diberikan kepada tiga validator ahli, yaitu validator ahli media, validator ahli materi, dan validator ahli pembelajaran IPAS. Angket tersebut berisi beberapa indikator yang berisi kesesuaian cakupan yang dibutuhkan pada analisis media pembelajaran IPAS *Fun Thinkers Book*.

a. Validasi Ahli Media

Evaluasi terhadap rancangan yang diberikan pada penerapan media pembelajaran diorama pada pendidikan IPA dilakukan oleh ahli media yang diwakili oleh dosen Muhammad Junaidi S.Pd.I, M.Pd. Kenyamanan, keterpaduan, interaksi pembelajaran, keseimbangan, bentuk, warna, dan bahasa merupakan beberapa ciri yang diperhatikan dalam penilaian. Validitas akan dicapai melalui

⁴⁵ R Indriyanti, "Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Materi Penyesuaian Makhluk Hidup Terhadap Lingkungan Untuk Siswa Kelas V SD Negeri 1 Depok," *Universitas Sanata Dharma*, 2017.

evaluasi ahli media sesuai standar yang ditetapkan oleh alat indikator angket penilaian.

b. Validasi oleh Ahli Material

Validasi ahli materi merupakan evaluasi yang dilakukan oleh ahli materi Ilmu Pengetahuan Alam dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPAS) yang diwakili oleh dosen Bapak Shidiq Ardianta S.Pd., M.Pd. yang mengetahui jenis-jenis karya dan materi pembelajaran yang digunakan dalam IPAS. . pekerjaan dan jenis pekerjaan yang berbeda. Aspek seperti kualitas konten, kualitas pembelajaran, kualitas interaksi, dan kualitas tampilan semuanya dievaluasi. Validitas akan dicapai melalui penilaian ahli materi sesuai standar yang ditetapkan oleh instrumen indikator angket penilaian..⁴⁶

c. Validasi Ahli Pembelajaran IPAS

Validasi ahli Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPAS) khususnya evaluasi yang dilakukan oleh panel profesional yang berpengetahuan luas. Guru kelas MI Salafiyah Sidorenggo kelas IV mewakili para praktisi profesional tersebut. Kualitas teknis, kualitas pembelajaran dan pengajaran, serta kualitas konten dan objektif semuanya termasuk dalam komponen penilaian ini. Setiap instrumen mempunyai skala yang mewakili data kualitatif dan kuantitatif dalam angket penilaian validasi agar dapat memberikan hasil yang benar. Dengan menggunakan skala

⁴⁶ Indriyanti.

pengukuran, nilai yang diperoleh dari ketiga validator akan dihitung.

Skala Likert 5 rentang digunakan sebagai alat pengukuran.

d. Respon Peserta didik

Angket pendapat siswa yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan skala Guttman. “Skala guttman digunakan untuk mengukur variabel penelitian yang berisi pengetahuan, sikap dan tindakan yang dilakukan responden”. Dalam skala ini pilihan jawaban yang disediakan terdiri dari dua pilihan jawaban yaitu “YA” atau “TIDAK”. Dengan adanya dua pilihan jawaban tersebut siswa akan lebih tegas dalam memilih. Namun peneliti tidak dapat menggali informasi lebih lanjut. Oleh karena itu, angket yang digunakan menggunakan angket kombinasi tertutup dan terbuka. Angket tertutup menggunakan skala Guttman. Sedangkan angket terbuka berupa pertanyaan mengenai alasan pemilihan jawaban. Kisi- kisi angket pendapat siswa dimodifikasi dari aspek dan kriteria penilaian pengembangan media pembelajaran menurut Romi Satria Wahono sesuai dengan kebutuhan dari pengembangan media yang dilakukan.⁴⁷ Skala likert yang akan dipakai adalah Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Ragu-ragu (R), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS). Pada analisis kualitatif jawaban diberi skor rentang 1 hingga 5 dengan skor tertinggi 5 dan terendah 1 dimana skor 5 (SS),

⁴⁷ Carenika Nurul Utama et al., “PENGARUH PROFITABILITAS, BUSINESS RISK, NON DEBT TAX SHIELD, DAN TANGIBILITY ASSET TERHADAP STRUKTUR MODAL (Studi Pada Perusahaan Sub Sektor Makanan Dan Minuman Yang Terdaftar Di Bursa Efek Indonesia Periode 2014-2018)” (Perpustakaan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Unpas, 2021).

skor 4 (S), skor 3 (R), skor 2 (TS), skor 1 (STS). Menganalisis jawaban yang diperoleh oleh angket penilaian validasi, digunakan perhitungan metode skala likert yaitu skala respon psikometri terutama digunakan dalam angket untuk mendapatkan prefensi validator atas sebuah pernyataan.⁴⁸ Prosedur pemberi penilaian validasi data penilaian ahli menggunakan persentase (%) bertujuan agar data yang dihasilkan sederhana dan praktis. Analisis data menggunakan skala likert untuk menghitung tingkat kevalidan dari produk yang dibuat. Adapun rumus pengolahan data yang bersumber dari Arikunto yaitu⁴⁹

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

Keterangan :

$V = \text{nilai}$

$\sum X = \text{skor yang diperoleh}$

$N = \text{skor maksimum}$ menggunakan kriteria

penilaian untuk mengukur validitas media pembelajaran Fun

Thinkers Book. Berikut persyaratan ahli media dan materi yang

harus divalidasi.⁵⁰

⁴⁸ Edi Suwandi, "Analisis Tingkat Kepuasan Menggunakan Skala Likert Pada Layanan Speedy Yang Bermigrasi Ke Indihome," *Jurnal Teknik Elektro Universitas Tanjungpura* 1, no. 1 (2018).

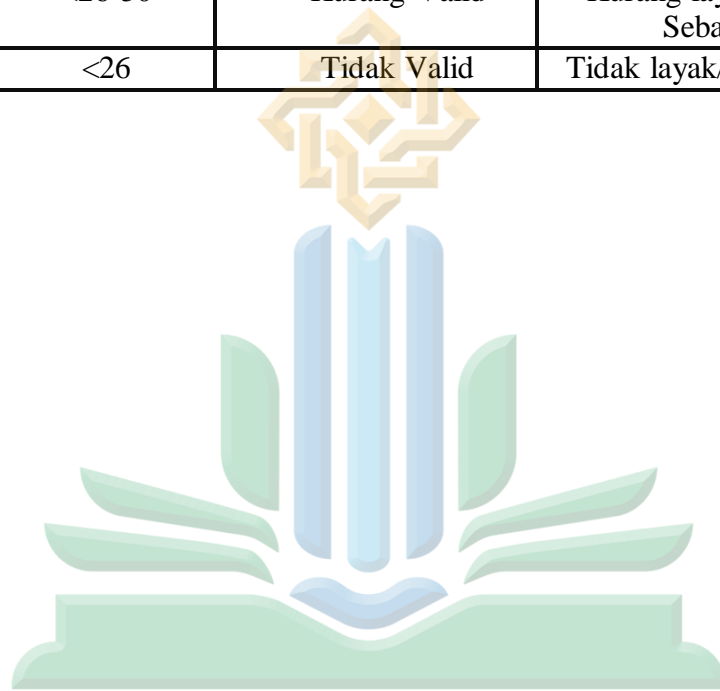
⁴⁹ Maharani Delta Dewi and Nur Izzati, "Pengembangan Media Pembelajaran PowerPoint Interaktif Berbasis RME Materi Aljabar Kelas VII SMP," *Delta: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika* 8, no. 2 (2020): 217, <https://doi.org/10.31941/delta.v8i2.1039>.

⁵⁰ Euis Eti Rohaeti, Martin Bernard, and Chandra Novtiar, "Pengembangan Media Visual Basic Application Untuk Meningkatkan Kemampuan Penalaran Siswa SMP Dengan

Tabel 3.1

Kriteria Validasi Penilaian Ahli Media dan Ahli Materi

Presentase	Tingkat kevalidan	Keterangan
<76-100	Valid	Layak/tak perlu direvisi
<50-75	Cukup Valid	Cukup layak/revisi Sebagian
<26-50	Kurang Valid	Kurang layak/revisi Sebagian
<26	Tidak Valid	Tidak layak/revisitotal



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Penyajian Data Uji Coba

Pada tahap penyajian data uji coba ini dilakukan dua kali yakni uji coba awal yang dilakukan oleh para ahli seperti ahli media, ahli materi dan ahli pembelajaran. Selanjutnya yakni uji coba lapangan yang dilakukan di kelas IV MI Salafiyah Sidorenggo kabupaten Malang pada berbagai pekerjaan. Uji coba dilakukan dalam penelitian ini secara bertahap sesuai dengan proses pengembangan model ADDIE.

Penggunaan model pengembangan ADDIE dirasa sesuai oleh peneliti dalam mengembangkan Media pembelajaran interaktif sebagai dasar landasan dan pedoman dalam pengembangan media oleh peneliti. Penggunaan model ADDIE untuk mendapatkan hasil produk yang baik didapatkan melalui kolaborasi antara peneliti dengan para ahli media yang kemudian menghasilkan suatu produk pengembangan.

Media pembelajaran *Fun Thinkers Book* ini dikembangkan untuk memudahkan pendidik dalam menyajikan materi yang diajarkan dan dengan media tersebut juga dapat mempermudah peserta didik untuk mempelajari materi yang diajarkan sehingga hasil belajar siswa juga meningkat.

Pengembangan Media pembelajaran interaktif berbasis Problem based learning (PBL) ini menggunakan model pengembangan ADDIE yaitu Analysis (Analisis), Design (Desain), Development (Pengembangan), Implementation (Implementasi), dan Evaluation (Evaluasi). Adapun tahapan

yang dilakukan untuk perencanaan Media pembelajaran yang sesuai dengan lima tahapan ADDIE.

1. Produk Hasil Pengembangan

a. Analysis (Analisa)

Tahapan analisa suatu proses yang mengidentifikasi apa yang diperlukan oleh peserta didik berdasarkan kebutuhan peserta didik.

1) Analisis Kurikulum

Analisis kurikulum dilakukan untuk mengetahui CP dan ATP yang digunakan untuk merumuskan capaian pembelajaran dan alur tujuan pembelajaran yang akan dicapai pada materi Berbagai Pekerjaan Dan Jenis-Jenis Pekerjaan kelas IV di MI Salafiyah Sidorenggo Kabupaten Malang dengan cara melakukan wawancara kepada guru di MI Salafiyah Sidorenggo Kabupaten Malang serta melihat modul yang digunakan selama pembelajaran disana untuk mengetahui tingkat ketercapaian yang ingin dicapai pada materi membaca permulaan. Dari analisis CP dan ATP Guru kelas di MI Salafiyah Sidorenggo Kabupaten Malang menggunakan kurikulum Kurikulum Merdeka.⁵¹

⁵¹ guru, "Hasil Wawancara Guru MI Salafiyah Sidorenggo Kabupaten, Malang 8 November 2024."

- a) Menentukan CP, ATP berdasarkan kurikulum merdeka materi berbagai pekerjaan

**1.1 Tabel
Kompetensi CP dan ATP**

CP	ATP
1. Peserta didik mampu memahami dan menjelaskan jenis-jenis pekerjaan dan berbagai pekerjaan 2. Peserta didik mampu mengetahui pekerjaan yang ada di sekitar mereka	1. Menceritakan pekerjaan yang telah dilihat oleh mereka 2. Menceritakan jenis-jenis pekerjaan yang ada di daerah kita

- b) Membuat Tujuan Pembelajaran

ATP	TP
1. Menceritakan pekerjaan apa yang dilakukan oleh ibu dan ayah di rumah	a. Peserta didik mampu memahami dan menjelaskan pekerjaan yang dilakukan oleh keluarga mereka .

2) Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan peserta didik dilakukan dengan cara wawancara dengan guru kelas dan melakukan penyebaran angket kepada peserta didik untuk mengetahui permasalahan yang terjadi. Selanjutnya setelah melakukan analisa kebutuhan dapat diketahui permasalahan kesenjangan belajar peserta didik MI Salafiyah Sidorenggo Kabupaten Malang dikarenakan peserta didik lebih tertarik dengan pembelajaran menggunakan media visual. Sehingga dari permasalahan ini peneliti dapat mengembangkan media pembelajaran yang dapat membantu permasalahan peserta didik.

3) Analisis Karakteristik Pembelajaran

Analisis pembelajaran dilakukan untuk mengetahui proses pembelajaran di sekolah MI Salafiyah Sidorenggo Kabupaten Malang. Analisis karakteristik pembelajaran peserta didik dilakukan dengan wawancara kepada guru dan penyebaran angket kepada peserta didik. Adanya analisis tersebut peneliti mengetahui bahwa guru menggunakan beberapa metode dalam pembelajaran dikelas, namun cenderung menggunakan metode ceramah. Media yang digunakan oleh guru seperti buku paket, buku LKS dan guru juga menggunakan media pembelajaran dengan alat seadanyanya saja. sementara peserta didik lebih tertarik dengan penggunaan media pembelajaran visual.⁵²

b. Design (Desain/ Perancangan)

Pada tahap desain pengembangan media pembelajaran monopoli memuat materi yang dilengkapi dengan gambar berwarna dan tampilan yang menarik dan disusun sedemikian rupa dari segi tampilan, tata letak gambar, ukuran yang digunakan. Perancangan produk monopoli menggunakan untuk menyusun materi berbagai pekerjaan dan jenis-jenis pekerjaan yang berbentuk desain seperti buku.

⁵² Ibu Romlah , “Hasil Wawancara Ibu Romlah S,Pd , MI Salafiyah Sidorenggo Kabupaten Malang, 9 November 2024,” n.d.

1) Pemilihan Media

Pada tahap ini bertujuan untuk memilih media yang sesuai dengan materi dan karakteristik siswa. Lalu dilakukan pembuatan desain dan konsep media pembelajaran yang akan dikembangkan.

2) Desain awal Media

Pada penyusunan desain media *Fun Thinkers Book* yang didalamnya mencakup :

- a) Latar belakang *Fun Thinkers Book* yang mengembangkan tentang berbagai pekerjaan dan jenis-jenis pekerjaan
- b) Mulainya pembelajaran *Fun Thinkers Book* yaitu dengan materi jenis-jenis pekerjaan yang ada di sekitar peserta didik

3) Desain tampilan Materi

Pada tampilan materi memuat komponen pembelajaran tentang jenis-jenis pekerjaan, pada tampilan materi dilengkapi gambar pekerjaan yang menghasilkan barang dan jasa sehingga peserta didik dapat menyimpulkan pada gambar.

c. Development (Pengembangan)

Adapun sebagai media pembelajaran scrapbook melalui revisi berdasarkan saran ataupun masukan dari para ahli pada tahapan validasi produk. Media *Fun Thinkers Book* divalidasi oleh satu validator ahli materi yaitu Bapak Shidiq Ardianta S.Pd.,M.Pd ,Satu validator ahli media yaitu Bapak Muhammad Junaidi S.Pd.I,M.Pd

,dan guru kelas IV Ibu Romlah S,Pd.I MI Salafiyah Sidorenggo
Kabupaten Malang

d. Implementation (Implementasi/eksekusi)

Setelah produk dikembangkan serta sudah melalui tahap evaluasi dan direvisi, kemudian dapat diuji cobakan di lapangan. Produk pengembangan yang diuji cobakan tentunya sudah melalui persetujuan para ahli, seperti ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran. Produk media pembelajaran *Fun Thinkers Book* bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan peserta didik pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan alam dan Sosial (IPAS) serta menumbuhkan daya pemahaman peserta didik yang berdampak pada nilai serta hasil belajarnya sebagai pemenuhan kebutuhan pembelajaran. Produk pengembangan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* kepada 24 peserta didik kelas IV MI Salafiyah Sidorenggo Kabupaten Malang 13 November 2024. Disini peneliti melaksanakan tahap penerapan atau *implementation* pada peserta didik kelas IV yang berjumlah 24, dengan didampingi guru kelas yakni Ibu Siti Romlah S.Pd. Peserta didik dibagi dalam 2 kelompok, yang mana terdiri dari cowok dan cewek.

e. Evaluation (Evaluasi/ Umpan balik)

Evaluasi dilakukan dalam satu bentuk, yaitu evaluasi sumatif. Evaluasi sumatif dilakukan setelah kegiatan berakhir secara keseluruhan. Evaluasi sumatif mengukur kompetensi akhir dari mata

pelajaran atau tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Hasil evaluasi digunakan untuk memberi umpan balik kepada pihak pengguna model/metode. Revisi dibuat sesuai dengan hasil evaluasi atau kebutuhan yang belum dapat dipenuhi oleh model/metode baru tersebut. Beberapa evaluasi dalam mengukur beberapa hal yaitu:

- 1) Antusias peserta didik terhadap kegiatan pembelajaran secara menyeluruh
 - 2) Peningkatan keikutsertaan peserta didik dalam proses pembelajaran sebagai bukti peningkatan kompetensi diri peserta didik
 - 3) Kelebihan dan kekurangan dalam proses pembelajaran menggunakan media *Fun Thinkers Book* yang telah dibuat
2. Data hasil kevalidan diperoleh dari validator ahli materi, ahli media dan guru kelas. Berikut merupakan hasil validasi para ahli:
- a. Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan oleh Bapak Shidiq Ardianta

S.Pd.,M.Pd Hasil presentase validasi oleh ahli materi disajikan pada

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Table 4.2
Tabel validasi ahli materi

No	Aspek yang ditelaah	skor
1	Tujuan Pembelajaran dirumuskan dengan jelas.	4
2	Tujuan pembelajaran sesuai dengan KD.	3
3	Materi yang disajikan dalam <i>Fun Thinkers Book</i> sesuai dengan pembelajaran.	4
4	Materi yang dijelaskan dalam Media <i>Fun Thinkers Book</i> sudah jelas.	4
5	Materi yang disajikan mudah dipahami	4
6	Materi yang disampaikan dikemas secara singkat dan menarik.	3
7	Materi yang disampaikan dalam media <i>Fun Thinkers Book</i> sesuai dengan perkembangan saat ini	4
8	Materi yang disajikan mendorong rasa ingin tahu peserta didik pada materi berbagai pekerjaan dan jenis-jenis pekerjaan	3
9	Penyampaian materi dilakukan runtut atau sistematis.	3
10	Penyampaian materi sesuai dengan teori dan konsep.	4
11	Materi dalam media <i>Fun Thinkers Book</i> memenuhi ketercapaian pembelajaran.	4
Jumlah skor		40
Presentase		90%
Kriteria		Sangat Valid

b. Validasi Ahli Media

Validasi ahli media dilakukan oleh Bapak Muhammad Junaidi

S.Pd.I,M.Pd Hasil presentase validasi oleh ahli media disajikan pada

tabel 4.2

Tabel 4.3
Tabel validasi ahli media

No	Aspek yang ditelaah	Skor
1	Kualitas media pembelajaran <i>Fun Thinkers Book</i> yang dikembangkan sudah memenuhi kriteria pembelajaran.	4
2	Ketepatan media <i>Fun Thinkers Book</i> untuk digunakan sebagai media pembelajaran.	4
3	Desain gambar pada tampilan	4
4	Bahan-bahan yang digunakan media pembelajaran <i>Fun Thinkers Book</i> tidak mudah hancur	3
5	Bahan yang digunakan tidak berbahaya untuk digunakan sebagai media.	3
6	Media pembelajaran <i>Fun Thinkers Book</i> dapat mendukung peserta didik belajar pembelajaran IPAS	3
7	Media dapat digunakan pada berbagai waktu dan berbagai keadaan.	3
8	Media menambah motivasi peserta didik untuk mempelajari jenis-jenis pekerjaan	4
9	Penyajian media <i>Fun Thinkers Book</i> mendukung peserta didik untuk terlibat langsung dalam belajar	4
10	Mudah dioperasikan dan tidak memerlukan waktu yang lama dalam menyimpan media saat digunakan	4
11	Penyajian materi pada media <i>Fun Thinkers Book</i> runtut dan sistematis.	3
12	Desain media teratur dan konsisten	3
13	Warna yang dipilih dan perpaduannya sudah tepat	3
Total skor		45
Presentase		86%
Kriteria		Sangat Valid

c. Validasi Guru Kelas dan Peserta Didik

Peneliti juga meminta pendapat dan juga saran kepada guru kelas IV Ibu Siti Romlah S.Pd.I MI Salafiyah Sidorenggo Kabupaten

Malang mengenai media pembelajaran *Fun Thinkers Book* yang akan digunakan oleh guru dan juga peserta didik sebagai media pembelajaran tambahan didalam kelas. maka, dibutuhkan pendapat dan saran serta komentar dari peserta didik dan guru. Penilaian validasi oleh guru disajikan dalam tabel 4.3

Tabel 4.4
Tabel validasi guru kelas

No	Aspek yang ditelaah	Skor
1	Kualitas media <i>Fun Thinkers Book</i> yang dikembangkan sudah memenuhi kriteria media pembelajaran.	5
2	Ketepatan media <i>Fun Thinkers Book</i> untuk digunakan sebagai media pembelajaran.	4
3	Desain pada gambar tampilan memberikan kesan positif sehingga mampu menarik minat baca dan minat belajar peserta didik.	5
4	Bahan ajar yang digunakan media <i>Fun Thinkers Book</i> tidak mudah hancur.	4
5	Bahan dasar yang digunakan media <i>Fun Thinkers Book</i> tidak terlalu berat untuk dibawa.	4
6	Bahan dasar yang digunakan tidak berbahaya untuk digunakan sebagai media pembelajaran.	5
7	Media permainan <i>Fun Thinkers Book</i> dapat mendukung peserta didik belajar pembelajaran IPAS	5
8	Media dapat digunakan pada berbagai waktu dan berbagai keadaan.	4
9	Media menambah motivasi peserta didik untuk mempelajari materi berbagai pekerjaan dan jenis-jenis pekerjaan serta bisa digunakan untuk materi apa saja	4
10	Mudah dioperasikan dan tidak memerlukan waktu yang lama dalam menyiapkan media saat digunakan.	5
11	Desain media baik (teks, warna, dan gambar) sudah sesuai dan tepat.	4
12	Penyajian media <i>Fun Thinkers Book</i> mendukung peserta untuk terlibat langsung	4

	dalam pembelajaran.	
13	Kesesuaian materi dengan KD.	4
14	Tujuan Pembelajaran dirumuskan dengan jelas.	4
15	Materi yang disajikan dalam media <i>Fun Thinkers Book</i> sesuai dengan tujuan pembelajaran.	4
16	Penggunaan istilah pada materi media <i>Fun Thinkers Book</i> sudah tepat.	5
17	Materi yang disampaikan dalam media <i>Fun Thinkers Book</i> jelas dan mudah dipahami.	5
18	Materi yang disampaikan dikemas secara singkat dan menarik.	4
19	Materi yang disajikan mendorong rasa ingin tau peserta didik pada materi berbagai pekerjaan dan jenis-jenis pekerjaan	5
Total skor		84
Presentasi		88%
Kriteria		Sangat Valid

1. Hasil Data Uji kemenarikan Media *Fun Thinkers Book*

Data hasil uji kemenarikan media *Fun Thinkers Book* diperoleh dari semua peserta didik siswa kelas IV. Berikut Merupakan hasil presentase individu peserta didik:

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Tabel 4.5
Tabel presentase individu peserta didik

No	Nama	Jumlah Skor	Presentase
1	Achmad Hizam Aditama	42	87,5% (sangat valid)
2	Agung Ardanio Ozil	42	87,5% (sangat valid)
3	Anggun Maulidia Izzati	39	81,2% (sangat valid)
4	Faizatur Rohma	36	75% (valid)
5	Fandi Maulana	42	87,5% (sangat valid)
6	Farel Maulana Ishaq	45	93,7% (sangat valid)
7	Faruq Faris Alfian	36	75% (valid)
8	Fawaidul Azmi	39	81,2% (valid)
9	Ivan Fatih Al Hisyam	45	93,7% (sangat valid)
10	M.Ghoironi Multazam	42	87,5% (sangat valid)
11	M.Naufal Alief Zamzami	45	93,7% (sangat valid)
12	M.Nur Rizal Musakki	36	75% (valid)
13	M.Rafael Putra Pratama	36	75% (valid)
14	M.Rafiqi Hamdan	42	87,5% (sangat valid)
15	Ma'rifatut Thoyyibah	45	93,7% (sangat valid)
16	Salsabila Balqis	42	87,5% (sangat valid)
17	Sella Avilia Fitri	42	87,5% (sangat valid)
18	Shofiatul Aini	39	81,2% (sangat valid)
19	Sivia Lailatul Mu'affiro	42	87,5% (sangat valid)
20	Syarifa Sofia	45	93,7% (sangat valid)
21	Syarifah salwa al mudhor	36	75% (valid)
22	Uswatun Hasanah	39	81,2% (sangat valid)
23	Wardatul Jannah	45	93,7% (sangat valid)
24	Yasinta Khoirin Nafis	36	75% (valid)
Jumlah Seluruh Skor Peserta Didik		978 : 24 = 40,75	
Jumlah Keseluruhan Presentase Peserta Didik		84,8% (Sangat Valid)	

Berdasarkan tabel 4.4 dapat diketahui hasil penilaian media *Fun Thinkers Book* pada materi berbagai pekerjaan dan jenis-jenis pekerjaan seluruh peserta didik diperoleh 84% dengan kriteria sangat valid. Dan dalam pembelajaran IPAS peserta didik sangat senang dan bersemangat dalam belajar menggunakan media

pembelajaran *Fun Thinkers Book*. Peserta didik juga sangat paham dalam pembelajaran IPAS pada materi berbagai pekerjaan dan jenis-jenis pekerjaan. Tapi ada juga yang masih belum paham dalam pembelajaran IPAS yang di jelaskan oleh peneliti.

B. Analisis Data

1. Analisis data kelayakan Media Pembelajaran *Fun Thinkers Book*

Data kelayakan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* pada materi makna simbol dan sila pancasila diporelah dari angket penilaian validasi oleh validator ahli materi, ahli media dan guru kelas IV MI Salafiyah Sidorenggo Kabupaten Malang.

a. Hasil validasi ahli materi yaitu: dengan presantase sangat valid.

Sehingga materi yang digunakan dalam media pembelajaran memiliki kriteria sangat valid.

b. Hasil validasi dari ahli media yaitu : dengan presantase sangat valid.

Sehingga media *Fun Thinkers Book* yang digunakan memiliki kriteria sangat valid.

c. Hasil validasi dan guru kelas IV MI Salafiyah Sidorenggo Kabupaten Malang. Mendapatkan yaitu: dari hasil persantase tersebut dapat dikategorikan sangat valid.

Dari hasil yang didapatkan dari para validator maka dapat dikatakan bahwa media pembelajaran *Fun Thinkers Book* pada materi berbagai pekerjaan dan jenis-jenis memperoleh kriteria sangat valid. Sehingga media pembelajaran *Fun Thinkers Book* pada materi berbagai pekerjaan dan

jenis-jenis pekerjaan dapat digunakan pada tahap selanjutnya yaitu materi yang berbeda atau dapat diuji cobakan kepada peserta didik untuk mengetahui keberhasilan media dalam mencapai tujuan pembelajaran di dalam kelas.

2. Analisis data kemenarikan Media *Fun Thinkers Book*

Hasil dari uji kemenarikan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* pada materi berbagai pekerjaan dan jenis-jenis pekerjaan diperoleh dari angket respon peserta didik. Oleh karena itu hasil dari persentase yang didapatkan maka media pembelajaran *Fun Thinkers Book* pada materi berbagai pekerjaan dan jenis-jenis pekerjaan sangat menarik digunakan dalam proses pembelajaran didalam kelas. Kemenarikan media *Fun Thinkers Book* ditunjang dengan kemudahan peserta didik dalam menggunakan media yang memudahkan peserta didik untuk memahami materi berbagai pekerjaan dan jenis-jenis pekerjaan.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

3. Hasil Validasi Data Oleh Ahli Media

Analisis hasil validasi ahli media dilakukan oleh dosen ahli media yakni bapak Muhammad Junaidi S.Pd.I.,M.Pd digunakan untuk menilai produk media pembelajaran *Fun Thinkers Book* kisi kisi penilaian terdiri dari 10 pertanyaan dengan hasil validasi ahli media yang mendapatkan nilai rata-rata persentase 94% sehingga dapat di simpulkan bahwa media pembelajaran *Fun Thinkers Book* ini sangat layak digunakan dalam pembelajaran IPAS kelas IV MI Salafiyah Sidorenggo Kabupaten Malang.

C. Revisi Produk

Tahap revisi dilakukan oleh peneliti untuk mendapatkan validasi. Para ahli validator tidak hanya melakukan penilain secara kuantitatif saja namun juga memberikan penilaian secara kualitatif dengan memberikan saran dan komentar yang nantinya akan dijadikan sebagai acuan untuk memperbaiki media *Fun Thinkers Book* pada materi makna simbol dan sila pancasila.

Saran dan kometar para ahli disajikan sebagai berikut :

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI AGUMAD SIDDIQ
JEMBER

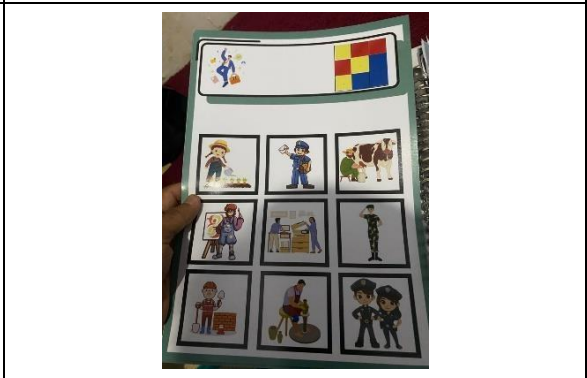
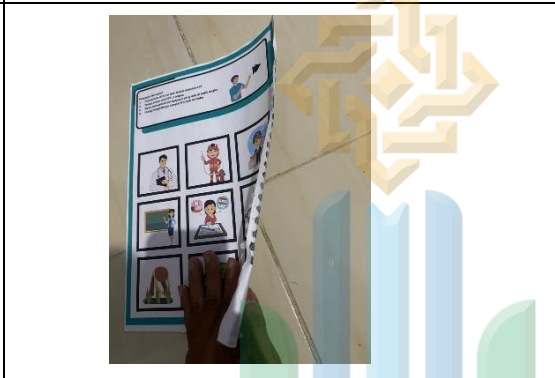
Tabel 4.6
Revisi Produk

Komentar dan Saran	Sebelum di Revisi	Sesudah di Revisi
Cover depan		

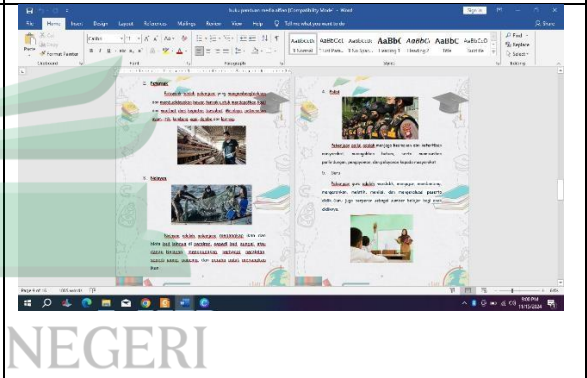
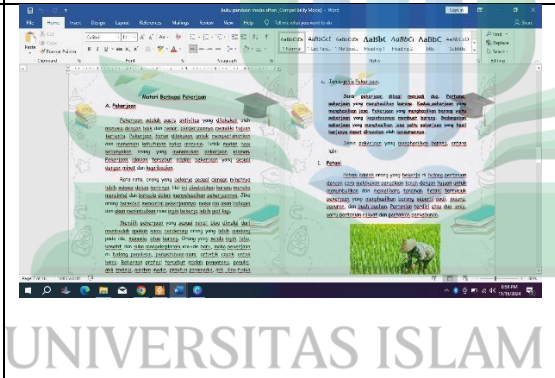
Perekat kurang
practicable pakai
bahan yang tepat



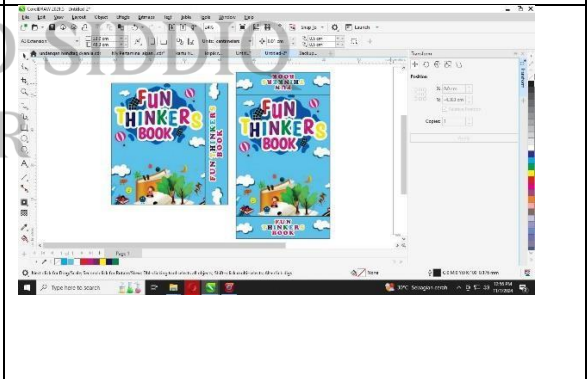
Sebaiknya bahan
kertas dari kertas foto
atau kertas di
laminating



Materi di buku
panduan di samakan
dengan di media
pembelajaran dan
materinya tidak sesuai



Cover belakang sudah
bagus



BAB V

KAJIAN DAN SARAN

A. Kajian Produk Yang Telah Direvisi

Hasil dari penelitian dan pengembangan ini berupa media *Fun Thinkers Book* materi berbagai pekerjaan dan jenis-jenis pekerjaan pada mata pelajaran IPAS. Media *Fun Thinkers Book* dinyatakan valid atau layak untuk digunakan dalam pembelajaran dengan hasil perolehan data dari penelitian dan pengembangan yang peneliti sudah lakukan. Penelitian ini telah dilaksanakan pada tanggal 8 - 15 November 2024 di kelas IV MI Salafiyah Siodrenggo dengan menggunakan sistem peraga medianya.

1. Kajian Produk Akhir

Hasil dari penelitian dan pengembangan ini yaitu berupa produk media *Fun Thinkers Book* yang berisi materi berbagai pekerjaan dan jenis-jenis pekerjaan, Media *Fun Thinkers Book* ini layak atau cocok digunakan dengan hasil perolehan data dari penelitian dan pengembangan yang penulis lakukan, penelitian ini diterapkan pada 24 peserta didik kelas IV di MI Salafiyah Sidorenggo Kecamatan Ampelgading kabupaten Malang dengan sistem penggunaan ditampilkan secara langsung. Produk media *Fun Thinkers Book* dalam pengembangannya menggunakan model ADDIE yang mana mencakup lima tahapan yaitu analysis, design, development, implementation, and evaluation. Pada penelitian dan pengembangan ini media *Fun Thinkers Book* sudah memenuhi tahapan semua yang ada pada model ADDIE. Media *Fun Thinkers Book* disini

dikembangkan dengan memuat materi yang telah dilengkapi dengan gambar gambar berbagai pekerjaan dan jenis-jenis pekerjaan.

Kemudian, penulis mengumpulkan bahan-bahan untuk proses pembuatann, seperti, triplek,pilok, gambar gambar berbagai pekerjaan. Pada media *Fun Thinkers Book* ini terdapat fitur yang berupa materi dalam bentuk desain , dan gambar yang ditampilkan secara menarik serta interaktif menjadi satu kesatuan media pembelajaran. Media *Fun Thinkers Book* ini sudah dapat diterapkan dalam proses pembelajaran dengan tahapan proses kelayakan yang sudah dilakukan.

2. Kajian Kelayakan dan Kemenarikan

Berdasarkan temuan analisis data dan penelitian yang dilakukan pada saat pembuatan materi pembelajaran *Fun Thinkers Book* diketahui bahwa:

- a. Hasil penilaian analisis data Validasi kepada ahli materi diperoleh persentase yaitu 93% dengan kategori sangat valid dilihat dari aspek kelayakan isi, keakuratan materi, penyajian teknik penyampaian materi soal,dan aspek bahasa. Penilaian dari validasi ahli media mendapatkan rata-rata persentase yaitu 90% dengan kategori sangat valid dilihat dari aspek kualitas, dan penyajian teknis. Hasil penilain analisis data dari guru kelas memperoleh hasil persentase yaitu 88% dengan kategori sangat valid dilihat dari aspek aspek kualitas, aspek teknis.

- b. Hasil dari uji respon peserta didik diperoleh hasil rata-rata persentase yaitu 84,8% dengan kategori sangat valid. Menurut peserta didik media *Fun Thinkers Book* yang dikembangkan sangat menarik, dikarenakan penyajian materi dan gambar yang jelas sehingga memudahkan peserta didik dalam memahami materi berbagai pekerjaan dan jenis-jenis pekerjaan. Peserta didik juga berpendapat bahwa media *Fun Thinkers Book* ini mudah digunakan saat pembelajaran dikelas.

B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Terdapat pada pengembangan media *Fun Thinkers Book* ini lebih baik pereket dalam media di perbaiki dengan menggunakan kawat atau besi dan kertas yang di pakai lebih tebal lagi sehingga diberikan saran sebagai berikut:

1. Saran Pemanfaatan Produk
 - a. Media *Fun Thinkers Book* dapat digunakan sebagai contoh dalam pengembangan produk lebih lanjut atau serupa.
 - b. Sebelum menggunakan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* , peserta didik dianjurkan untuk membaca petunjuk cara penggunaan produk agar produk dapat digunakan dengan baik dan benar.
 - c. Lebih di tingkatkan terhadap kualitas kertas dan gambarnya.
2. Saran Diseminasi Produk

Produk media *Fun Thinkers Book* dapat di akses/dipakai oleh seluruh kelas IV dan kelas lain SD/MI dengan tujuan sebagai media

tambahan pada pembelajaran IPAS materi berbagai pekerjaan dan jenis-jenis pekerjaan kepada peserta didik.

Produk pengembangan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* ini pada materi berbagai pekerjaan dan jenis-jenis pekerjaan dapat digunakan di semua institusi pendidikan yang relevan, bahkan di semua Madrasah Ibtidaiyah atau Sekolah Dasar lainnya di kabupaten Jember dan kabupaten lainnya. Namun, penyebaran produk ini harus tetap memperhatikan masalah pendidikan siswa dan kebutuhan mereka agar penyebaran media atau produk ini bermanfaat.

3. Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Kepada semua pihak yang ingin mengembangkan produk lebih lanjut. Bisa mengembangkan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* dengan lebih menarik dan pembahasan materi yang lebih luas, dimana dalam media pembelajaran *Fun Thinkers Book* ini dapat di gunakan di semua materi jadi tidak hanya materi berbagai pekerjaan saja.

a. Agar materi pembelajaran lebih bervariasi, dapat dikembangkan dengan materi tambahan bagi semua pihak yang ingin melanjutkan pengembangan produk.

b. Agar produk terlihat lebih beragam dan menarik minat siswa, siapa pun yang ingin memperbaikinya dapat menyertakan animasi yang menarik dan beragam.

- c. Materi pembelajaran *Fun Thinkers Book* yang dikembangkan dapat digunakan sebagai sumber pelengkap untuk membantu siswa mengembangkan ide-ide yang lebih membunmi.
- d. Telah ditetapkan bahwa sumber belajar *Fun Thinkers Book* layak digunakan di kelas IV pada saat siswa sedang belajar bahasa Indonesia. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa pengembangan tambahan akan dilakukan di kelas terpisah.

Produk pengembangan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* ini pada materi berbagai pekerjaan dan jenis-jenis pekerjaan dapat digunakan di semua institusi pendidikan yang relevan, bahkan di semua Madrasah Ibtidaiyah atau Sekolah Dasar lainnya di kabupaten Jember. Namun, penyebaran produk ini harus tetap memperhatikan masalah pendidikan siswa dan kebutuhan mereka agar penyebaran media atau produk ini bermanfaat.

1. Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Kepada semua pihak yang ingin mengembangkan produk lebih lanjut. Bisa mengembangkan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* dengan lebih menarik dan pembahasan materi yang lebih luas, dimana dalam media pembelajaran *Fun Thinkers Book* ini dapat di gunakan di semua materi jadi tidak hanya materi berbagai pekerjaan saja.

DAFTAR PUSTAKA

- Amir Hamzah. “Metode Penelitian & Pengembangan R&D.” *Literasi Nusantara Abadi*, 2019, 1.
- Apiek Gandama and Shindy Atikah Rezeki Nst. “, Pengembangan Media Pembelajaran Fun Thinkers Book Berbasis Scientific Pada Tema 4 Berbagai Pekerjaan Subtema 1 Jenis-Jenis Pekerjaan Kelas IV Di SDN 06 Medan Denai.” *Jurnal Keluarga Sehat Sejahtera* 18 (2020): 58–66.
- Arsyad A. “Media Pembelajaran,” 2011, 23–35.
- Barus, Friska Herlina, and Sukmawarti. “Pengembangan Media Komik Digital Pada Pembelajaran Tematik Di Kelas III SD.” *Journal Pusat Studi Pendidikan Rakyat* 2, no. 3 (2022): 37–45.
- Dessy Kristianto. “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Melalui Media Macromedia Flash Pada Materi Peluang Di Kelas Xi Ips Sma Negeri 1 Purbalingga.” *Skripsi, Universitas Negeri Yogyakarta*, 2014, 59.
- Dewi, Maharani Delta, and Nur Izzati. “Pengembangan Media Pembelajaran PowerPoint Interaktif Berbasis RME Materi Aljabar Kelas VII SMP.” *Delta: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika* 8, no. 2 (2020): 217. <https://doi.org/10.31941/delta.v8i2.1039>.
- Dwijayani. “Pengembangan Media Pembelajaran Lingkaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Hasil.” *Jurnal Fisika*, 2019.
- Emi Sri Kurniawati. “Pengaruh Media Fun Thinkers Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Anak Tunarungu Kelas VII SMPLB-B Di SLB Wiyata Dharma 1 Sleman.” *Jurnal Widia Ortodidaktika* 6, no. 7 (2017): 654–64.
- Fadlilah, Ummi Nihayatul, Khamdun, and Imaniar Purbasari. “Implementasi Pembelajaran IPAS Berbasis Kurikulum Merdeka Belajar Pada Siswa Kelas V.” *Journal on Education* 06, no. 03 (2024): 16314–21.
- Fauziah, Dita Siti, and Mimin Ninawati. “Media Fun Thinkers Book Berbasis Kontekstual Materi Berbagai Pekerjaan Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar.” *Edukasiana: Jurnal Inovasi Pendidikan* 2, no. 2 (2023): 93–103. <https://doi.org/10.56916/ejip.v2i2.362>.
- guru. “Hasil Wawancara Guru MI Salafiyah Sidorenggo Kabupaten, Malang 24 Oktober 2024.” n.d.
- Hanum Hanifa Sukma and Nur Rizky Amalia. “Pengembangan Media Fun

- Thinkers Dalam Melatih Keterampilan Menulis Karangan Siswa Kelas V Sekolah Dasar.” *Jurnal Fundadikdas (Fundamental Pendidikan Dasar)*, 2021.
- Hasanah, Mauizatul. “Penggunaan Media Berbasis Teknologi Dalam Pembelajaran IPA Kelas V MI Darul Huda Banjarmasin,” 2022.
- Hidayah, Nurul, and Rifky Khumairo Ulva. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV MI Nurul Hidayah Roworejo Negerikaton Pesawaran.” *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar* 4, no. 1 (2017): 34–46.
- Hutama, Carenika Nurul, S E Atang Hermawan, Ak MSIE, and M Ridwan. “PENGARUH PROFITABILITAS, BUSINESS RISK, NON DEBT TAX SHIELD, DAN TANGIBILITY ASSET TERHADAP STRUKTUR MODAL (Studi Pada Perusahaan Sub Sektor Makanan Dan Minuman Yang Terdaftar Di Bursa Efek Indonesia Periode 2014-2018).” Perpustakaan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Unpas, 2021.
- Ibu Romlah S, Pd. “Hasil Wawancara Ibu Romlah S,Pd , MI Salafiyah Sidorenggo Kabupaten Malang, 8 November 2024,” n.d.
- Indriyanti, R. “Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Materi Penyesuaian Makhluk Hidup Terhadap Lingkungan Untuk Siswa Kelas V SD Negeri 1 Depok.” *Universitas Sanata Dharma*, 2017.
- Jummita, Jummita, I Gusti Ayu Tri Agustiana, and I Ketut Dibia. “Media Fun Thinkers Berbasis Soal Calistung Pada Tema 7 Benda, Hewan Dan Tanaman Di Sekitarku Untuk Siswa SD Kelas 1.” *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran* 4, no. 2 (2021): 302. <https://doi.org/10.23887/jp2.v4i2.37258>.
- Karo-Karo, Isran Rasyid, and Rohani Rohani. “Manfaat Media Dalam Pembelajaran.” *Axiom: Jurnal Pendidikan Dan Matematika* 7, no. 1 (2018).
- kemendikbud. “Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (IPAS) SD-SMA.” Merdeka Mengajar, 2022.
- Kibtiah, Mariatul, Nana Hendracipta, and Encep Andriana. “Developing Fun Thinkers Book Learning Media on the Topic of Peristiwa Alam Yang Terjadi Di Indonesia At Grade V of Elementary School.” *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 10, no. 4 (2021): 829. <https://doi.org/10.33578/jpfkip.v10i4.8144>.
- Kustandi, Cecep, Bambang Sutjipto, and M Pd. “Media Pembelajaran Manual Dan Digital,” 2019.

- Mariatul Kibtiah, Nana Hendracipta. "Developing Fun Thinkers Book Learning Media on the Topic of Peristiwa Alam Yang Terjadi Di Indonesia At Grade V of Elementary School." *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 4 (2021): 829.
- Maryuliana, Imam Much Ibnu Subroto, and Sam Farisa Chairul Haviana. "Sistem Informasi Angket Pengukuran Skala Kebutuhan Materi Pembelajaran Tambahan Sebagai Pendukung Pengambilan Keputusan Di Sekolah Menengah Atas Menggunakan Skala Likert." *Jurnal Transistor Elektro Dan Informatika* 1, no. 2 (2016): 1–12.
- Maulidza Wijayanti. "Implementasi Media Pembelajaran Busa (Buku Saku) Berbasis Mind Mapping Pada Pembelajaran Ipa Materi Siklus Air Kelas V Sdn Jatiurip I Kabupaten Probolinggo." *Sibatik Jurnal*, 2020.
- menteri agama. "Kementrian Agama Al-Qur'an Dan Terjemahan," 2019, 384. Negeri, Universitas, Yogyakarta Jl, and Colombo No. "Http://Journal.Uny.Ac.Id/Index.Php/Jitp" 6, no. 1 (2019): 29–41.
- Ni Putu Feby Mulia Buana Rosnata. "Pembelajaran Inovatif Melalui Media Fun Thinkers Berbasis Pertanyaan Isian." *International Journal of Elementary Education* 5 (2021).
- Nursit, Isbadar. "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Power Point (Macro-Enabled) Pada Mata Kuliah Geometri Euclid Dalam Pembelajaran Matematika." *Media Pendidikan Matematika* 4, no. 1 (2016): 41–49.
- Pagarra H & Syawaludin, dkk. *Media Pembelajaran. Badan Penerbit UNM*, 2022.
- pengelola web kemdikbud. "Sistem-Pendidik-Nasional-Masih-Tahap-Perencanaan." kemdikbud, 2022.
- Pinky, Pramuditha. "PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN MISSOURI MATHEMATICS PROJECT (MMP) TERHADAP KEMAMPUAN PENALARAN DAN REPRESENTASI MATEMATIS DITINJAU DARI SELF EFFICACY PESERTA DIDIK." UIN RADEN INTAN LAMPUNG, 2023.
- PUTRI, E F A. "PENGARUH MEDIA FUN THINKERS BOOK TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK MUATAN IPS KELAS IV SDN INPRES RAI OI." Universitas Mataram, 2023.
- RAHMAWATI. "PENGEMBANGAN MEDIA FUN THINKERS BOOK UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA TEMA 4 SUBTEMA 1 KELAS IV SEKOLAH DASAR," 2021.

- Riduwan, M B A. “Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian,” 2022.
- Rohaeti, Euis Eti, Martin Bernard, and Chandra Novtiar. “Pengembangan Media Visual Basic Application Untuk Meningkatkan Kemampuan Penalaran Siswa SMP Dengan Pendekatan Open-Ended.” *SJME (Supremum Journal of Mathematics Education)* 3, no. 2 (2019): 95–107.
- Romlah, S.Pd.I dan bapak Nanang Mustofah S.Pd.I. “Wawancara Guru Kelas Dan Kepala Madrasah MI Salafiyah,” n.d.
- Sa’adah, Risa Nur. *METODE PENELITIAN R&D (Research and Development) Kajian Teoretis Dan Aplikatif*. CV Literasi Nusantara Abadi, 2021.
- Sanaky, Hujair A H. “Media Pembelajaran Interaktif-Inivatif. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara,” 2013.
- Santika Anjarani, Anti, Ahmad Mulyadiprana, and Resa Respati. “PEDADIDAKTIKA: JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR Fun Thikers Sebagai Media Pembelajaran Untuk Siswa Sekolah Dasar : Kajian Hipotetik” 7, no. 4 (2020): 100–111.
- Simarmata, Nenny Ika Putri, Abdurrozzaq Hasibuan, Imam Rofiki, Sukarman Purba, Tasnim Tasnim, Efbertias Sitorus, Hery Pandapotan Silitonga, et al. “Metode Penelitian Untuk Perguruan Tinggi,” 2021.
- Soeparno, Yunus. “Media Pengajaran Bahasa.” *Jakarta: Bumi Aksara*, 2008.
- Sugiyono. “Metode Penelitian Kuantitatif,Kualitatif Dan R&D.” *Bandung : Alfabeta*, 2016, 407.
- Suwandi, Edi. “Analisis Tingkat Kepuasan Menggunakan Skala Likert Pada Layanan Speedy Yang Bermigrasi Ke Indihome.” *Jurnal Teknik Elektro Universitas Tanjungpura* 1, no. 1 (2018).

Lampiran 1

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Alfian Ichsan S.
Nim : 205101040007
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Universitas : UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Surat ini menyatakan bahwa isi skripsi yang berjudul **'Pengembangan Media "Fun Thinkers Book" Pembelajaran IPAS Dikelas IV MI Salafiyah Sidorenggo Kabupaten Malang Tahun Pelajaran 2024/2025** ini adalah hasil penelitian/karya saya sendiri, kecuali bagian-bagian yang dirujuk oleh sumbernya.

Jember, 15
November 2024



UNIVERSITAS ISLAM
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Alfian Ichsan Subekti
205101040007

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA 2024/2025
IPAS MI KELAS 4

INFORMASI UMUM

A. IDENTITAS MODUL

Penyusun	: MI Salafiyah Sidorenggo
Instansi	: MI
Tahun Penyusunan	: Tahun 2024/20245
Jenjang Sekolah	: MI
Mata Pelajaran	: Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial
Fase/Kelas	: B / 4
Bab / Tema	: 4. Berbagai pekerjaan
Materi Pembelajaran	: Mengenal berbagai pekerjaan dan jenis pekerjaan di sekitar lingkungan kita
Alokasi Waktu	1 kali pertemuan/2x35 menit

B. KOMPETENSI AWAL

- ❖ Peserta didik memiliki akhlak mulia dengan didasari keimanan dan ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa

C. PROFILPELAJAR

- ❖ Beriman ,bertakwa kepada Tuhan YME Dan berakhlak mulia.
- ❖ Gotong royong.
- ❖ Mandiri.
- ❖ Bernalar kritis.
- ❖ Kreatif

D. SARANADAN PRASARANA

- ❖ Sumber Belajar : Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Untuk SD/MI Kelas IV ISBN 978-602-282-153-3

E. TARGET PESERTA DIDIK

- ❖ Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar.
- ❖ Peserta didik dengan pencapaian tinggi: mencerna dan memahami dengan cepat, mampu mencapai keterampilan berfikir aras tinggi (HOTS), dan memiliki keterampilan memimpin.

F. JUMLAH PESERTA DIDIK

- ❖ Minimum 15 Peserta didik, Maksimum 25 Peserta didik

G. MODEL PEMBELAJARAN

- ❖ Pembelajaran Tatap Muka

KOMPONEN INTI

A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN

- ❖ **Tujuan Pembelajaran:**
 - Peserta didik memiliki akhlak mulia dengan didasari keimanan dan ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa

B. PEMAHAMAN BERMAKNA

- ❖ Peserta didik untuk memahami materi tentang jenis-jenis pekerjaan dan berbagai pekerjaan yang ada di sekitar mereka

C. PERTANYAAN PEMANTIK

- ❖ Pekerjaan apa yang menghasilkan barang dan jasa..?
- ❖ Apakah kita boleh merendahkan/mengejek pekerjaan orang lain...?
- ❖ Mengapa kita harus bekerja..?

D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan Belajar 1

Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran

a. Persiapan Mengajar

Sebelum melakukan kegiatan pembelajaran, guru harus melakukan persiapan yang maksimal supaya kegiatan pembelajaran yang dilakukan bersama peserta didik bisa berjalan maksimal dan bermakna. Adapun yang harus dipersiapkan guru, diantaranya sebagai berikut:

1) Peralatan Pembelajaran

Adapun alternatif peralatan pembelajaran yang harus dipersiapkan oleh guru sebelum memulai kegiatan pembelajaran pada kegiatan belajar 1 ini, diantaranya:

- a) laptop,
- b) alat bantu audio (*speaker*),
- c) proyektor,
- d) papan tulis, dan
- e) alat tulis, seperti spidol atau kapur tulis.

2) Media Pembelajaran

Media pembelajaran dipergunakan oleh guru untuk mempermudah penyampaian pesan pembelajaran kepada peserta didik. Media belajar yang digunakan sesuai materi pada pertemuan selanjutnya yang akan membahas tentang jenis-jenis pekerjaan. Adapun alternatif media pembelajaran yang dapat dipilih oleh guru diantaranya:

- a) Video yang berkaitan dengan jenis-jenis pekerjaan dan berbagai pekerjaan. Video tersebut dapat diunduh dari berbagai media online.
- b) Foto-foto pekerjaan yang ada di sekitar
- c) Gambar-gambar yang terkait dengan pekerjaan sekitar kita.
- d) Media-media pembelajaran tersebut merupakan alternatif bagi guru.

Dengan demikian, guru dapat memilihnya sesuai kondisi dan fasilitas milik pribadi maupun sekolah.

b. Kegiatan Pengajaran di Kelas

Prosedur pembelajaran ini merupakan panduan praktis bagi Guru agar dapat mengembangkan aktivitas pembelajaran IPAS secara mandiri, efektif, dan efisien di kelasnya masing-masing. Pada pertemuan kegiatan belajar satu ini, pelaksanaannya dengan model belajar/bekerja dalam kelompok. Secara umum, dalam model ini guru akan memfasilitasi peserta didik dalam mengembangkan kompetensinya untuk mengidentifikasi dan menganalisis nilai-nilai yang termuat dalam tayangan video, dan gambar

1) Kegiatan Pembuka

- a) Sebelum peserta didik memasuki kelas, guru mengkondisikan barisan peserta didik agar rapi dengansalah satu peserta didik menjadi pemimpindan secara bergiliran bersalaman kepada guru saat memasuki kelas.
Langkah ini dilakukan apabila pembelajaran IPAS dilaksanakan pada jampertama.
- b) Guru memberikan salam dan secara acak memberikan kesempatan kepada seorang peserta didik lainnya untuk memimpin doa sesuai agama dan kepercayaannya sebelum memulai kegiatan belajar.
- c) Guru mengajak peserta didik menyanyikan bersama lagu Indonesia Raya untuk membangkitkan semangat nasionalisme.
- d) Guru mengecek kehadiran peserta didik.
- e) Guru menyampaikan materi pembelajaran sebagai awalan Dalam kegiatan belajar secara klasikal. Kemudian, dilanjutkan dengan tujuan pembelajaran saat ini dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan singkat yang berkaitan dengan Pekerjaan yang ada di sekitar mereka untuk mengecek pengetahuan awal peserta didik.
- f) Guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan serta mempersiapkan media pembelajaran yang akan digunakan di dalam pembelajaran.

2) Kegiatan Inti

- a) Peserta didik dikelompokkan ke dalam beberapa kelompok yang terdiri dari beberapa orang.
- b) Guru menampilkan video dengan menggunakan laptop dan proyektor.
- c) Guru mempersilakan peserta didik menyimak dan memperhatikan tayangan video tersebut.
- d) Guru mempersilakan kepada setiap kelompok peserta didik untuk menyampaikan pendapatnya tentang video tersebut berdasarkan pertanyaan-pertanyaan di atas. Pada langkah ini, guru hendaknya tidak mengomentari pendapat peserta didik dan tidak meminta alasan peserta didik mengenai pendapatnya.
- f) Kemudian, guru mengklarifikasi masalah dengan cara memberikan tanggapan atas pendapat setiap kelompok serta mengarahkannya ke konsep atau materi pembelajaran yaitu tentang jenis jenis pekerjaan dan berbagai pekerjaan.
- g) Guru memberikan lembar aktivitas peserta didik yang harus dikerjakan secara berkelompok.
- h) Guru mempersilakan perwakilan tiap kelompok untuk presentasi lembar aktivitas yang telah selesai dikerjakan.

3) Kegiatan Penutup

- a) Guru mengapresiasi dan memberikan klarifikasi terhadap seluruh tugas yang sudah dikerjakan oleh peserta didik.
- b) Guru bersama peserta didik melakukan refleksi pembelajaran mengenai materi pembelajaran pada pertemuan ini.
- c) Guru memberikan informasi mengenai kegiatan pembelajaran pada pertemuan selanjutnya.
- d) Guru menutup pelajaran dan secara bergantian memberikan kesempatan kepada peserta didik lain untuk memimpin berdoa bersama setelah selesai pembelajaran.

c. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

Kegiatan belajar alternatif dirumuskan sebagai solusi bagi guru ketika langkah-langkah kegiatan belajar yang diuraikan sebelumnya tidak bisa dilakukan.

Hal tersebut terjadi dikarenakan situasi dan kondisi tertentu, misalnya karena keterbatasan media pembelajaran.

Rumusan kegiatan belajar alternatif ini difokuskan pada langkah-langkah kegiatan inti. Adapun Langkah-Langkah Pembelajaran dalam kegiatan pembuka dan penutup tetap menggunakan langkah-langkah yang diuraikan sebelumnya.

Berikut alternatif kegiatan inti yang dapat menjadi referensi guru:

1) Kegiatan Inti Alternatif 1

- a) Peserta didik dikelompokkan ke dalam beberapa kelompok yang terdiri dari beberapa orang.
- b) Guru menempelkan gambar yang berkaitan dengan jenis-jenis pekerjaan yang ada di sekitar mereka di papan tulis atau mengedarkannya kepada setiap kelompok.
- c) Selanjutnya, guru mempersilakan setiap peserta didik untuk memperhatikan/mengamati gambar tersebut.
- d) Setelah peserta didik mengamati gambar, guru menyampaikan pertanyaan terkait gambar untuk merangsang peserta didik menyampaikan pendapatnya. Alternatif pertanyaan yang dapat diajukan, diantaranya:
 - (1) Gambar pekerjaan apakah yang ada di depan kalian?
 - (2) Pekerjaan itu apakah ada di sekeliling kalian?
 - (3) Keluarga kalian apakah ada yang bekerja seperti di gambar..?
- e) Guru mempersilakan kepada setiap kelompok peserta didik untuk menyampaikan pendapatnya tentang gambar tersebut berdasarkan pertanyaan-pertanyaan tersebut. Pada langkah ini, guru hendaknya tidak mengomentari pendapat peserta didik dan tidak meminta alasan peserta didik mengenai pendapatnya.
- f) Guru kemudian mengklarifikasi masalah dengan cara memberikan tanggapan atas pendapat setiap kelompok serta mengarahkannya ke konsep atau materi pembelajaran yaitu tentang sikap mencintai sesama manusia dan lingkungannya, serta menghargai kebinekaan.
- g) Guru memberikan lembar aktivitas peserta didik yang harus dikerjakan secara berkelompok.
- h) Guru mempersilakan setiap kelompok untuk mempresentasikan lembar aktivitas yang dikerjakannya secara berkelompok.

2) Kegiatan Inti Alternatif 2

Alternatif yang kedua ini dapat dijadikan referensi oleh guru apabila penggunaan media pembelajaran visual berupa video dan gambar tidak tersedia, serta proses pembelajaran kelompok tidak bisa dilakukan. Untuk mengatasi hal tersebut, guru dapat menggunakan wacana dalam rubrik bahan bacaan peserta didik yang terdapat di buku panduan ini sebagai media pembelajaran. Guru dapat menggandakan bahan materi tersebut kemudian menyerahkannya kepada peserta didik. Adapun Langkah-Langkah Pembelajaran pada alternatif kedua adalah sebagai berikut:

- a) Guru menyiapkan bahan bacaan yang sudah diperbanyak lalu membagikannya.
- b) Guru mempersilakan peserta didik membacanya kemudian mengajukan pertanyaan berkaitan dengan bahan bacaan tersebut.
- c) Guru mengajak yang lainnya untuk menyampaikan jawaban atau pendapat dari pertanyaan yang diajukan temannya. Pada langkah ini, guru hendaknya tidak mengomentari pendapat peserta didik dan tidak meminta alasan peserta didik mengenai pendapatnya.
- d) Guru kemudian mengklarifikasi atau menjelaskan masalah dari pendapat setiap peserta didik dan mengarahkannya sesuai materi pembelajaran.

- e) Guru memberikan lembar aktivitas peserta didik yang harus dikerjakan secara individual.
- f) Guru mempersilakan beberapa orang perwakilan peserta didik untuk mempresentasikan lembar aktivitas yang dikerjakannya.

E. REFLEKSI



Refleksi Pembelajaran

Refleksi guru merupakan penilaian yang dilakukan oleh guru itu sendiri berdasarkan pembelajaran yang telah dilaksanakan mulai dari selama mempersiapkan, melaksanakan, hingga mengevaluasi kegiatan belajar yang dilakukan selama satu kali pertemuan. Refleksi guru ini bertujuan untuk menilai kekurangan dan kelebihan dari kegiatan pembelajaran yang kemudian dijadikan sebagai bahan evaluasi untuk pembelajaran berikutnya.

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah pemilihan media pembelajaran telah mencerminkan tujuan pembelajaran yang akan dicapai?	
2.	Apakah gaya penyampaian materi mampu ditangkap oleh pemahaman peserta didik?	
3.	Apakah keseluruhan pembelajaran dapat memberikan makna pembelajaran yang hendak dicapai?	
4.	Apakah pemilihan metode pembelajaran sudah efektif untuk menerjemahkan tujuan pembelajaran?	
5.	Apakah pelaksanaan pembelajaran tidak keluar dari norma-norma?	
6.	Apakah pelaksanaan pembelajaran hari ini dapat memberikan semangat kepada peserta didik untuk lebih antusias dalam pembelajaran selanjutnya?	

F. ASESMEN/ PENILAIAN



Penilaian

Informasi untuk mendapatkan bukti tujuan pembelajaran yang tercapai oleh peserta didik dapat diperoleh dari penilaian setiap proses kegiatan pembelajaran. Penilaian terhadap pencapaian materi yang disampaikan selama kegiatan pembelajaran berlangsung meliputi sikap, pengetahuan, dan keterampilan dalam unjuk kerja hasil karya/proyek. Penilaian ini dilakukan dengan tujuan agar guru mampu melihat kecenderungan sikap peserta didik dalam mencintai sesama manusia dan lingkungannya, serta menghargai kebinekaan.

a. Penilaian Sikap

Pengambilan nilai ini dapat dilakukan saat mengamati kegiatan siswa pada awal pembelajaran, diskusi, dan menyimak penjelasan materi yang disampaikan. Penilaian ini bertujuan untuk melihat sikap peserta didik dalam mencintai sesama manusia dan lingkungannya, serta menghargai kebinekaan, seperti bersiap dalam memulai kegiatan, khushyuk dalam berdoa, menghormati guru dan orang lain, menghargai pendapat orang lain, mengungkapkan apresiasi, serta pengambilan dan pelaksanaan keputusan.

Pedoman Penilaian Rubrik Sikap (*Civic Disposition*)

Kriteria Penilaian	Perlu Bimbingan (1)	Perlu Peningkatan (2)	Berusaha dengan Baik (3)	Pemantapan (4)	Istimewa (5)
Mengenal jenis-jenis pekerjaan	Belum mampu dalam bersiap memulai	Sadar dalam bersiap memulai kegiatan,	Berusaha dalam bersiap memulai kegiatan, khidmat	Mampu dalam bersiap memulai kegiatan,	Mandiri dan berani unjuk diri dalam

	kegiatan, khidmat dalam berdoa, menghormati guru, menghargai pendapat orang lain, dan mengungkapkan apresiasi dengan bantuan guru.	Khidmat dalam berdoa, Menghormati guru dan orang lain, menghargai Pendapat orang lain, dan mengungkapkan apresiasi dengan bantuan guru.	dalam berdoa, menghormati guru dan orang lain, menghargai pendapat orang lain, dan mengungkapkan apresiasi tanpa bantuan guru.	khidmat dalam berdoa, menghormati guru dan orang lain, menghargai pendapat orang lain, dan mengungkapkan apresiasi tanpa bantuan guru.	bersiap memulai kegiatan, khidmat dalam berdoa, menghormati guru dan orang lain, menghargai pendapat orang lain, dan mengungkapkan apresiasi.
Memahami Materi yang Disampaikan	Belum siap dan mampu dalam menerima materi dan informasi dengan bantuan guru.	Sadar dalam menerima materi dan informasi dengan bantuan guru.	Berusaha dalam menerima materi dan informasi tanpa bantuan guru.	Mampu dalam menerima materi dan informasi tanpa bantuan guru.	Bersiap diri dan mampu dalam menerima materi dan informasi .
Menggali dan Menjelaskan Informasi atau Menceritakan Ulang Cerita	Belum mampu dalam menyajikan informasi atau menyampaikan kembali cerita dengan bantuan guru.	Sadar dalam Menyajikan informasi atau Menyampaikan kembali cerita dengan bantuan guru.	Berusaha dalam menyajikan informasi atau menyampaikan kembali cerita tanpa bantuan guru.	Mampu dalam menyajikan informasi atau menyampaikan kembali cerita tanpa bantuan guru.	Mandiri dan berani dalam menyajikan informasi atau menyampaikan kembali cerita.
Bekerja Sama dalam Diskusi Kelompok	Belum mampu mengatur diri, bekerja sama dalam kelompok, pengambilan dan pelaksanaan keputusan, serta menyelesaikan masalah dengan bantuan guru.	Sadar dalam mengatur diri, bekerja sama dalam kelompok, pengambilan dan pelaksanaan keputusan, serta Menyelesaikan masalah dengan bantuan guru.	Berusaha dalam mengatur diri, bekerja sama dalam kelompok, pengambilan dan pelaksanaan keputusan, serta menyelesaikan masalah tanpa bantuan guru.	Mampu dalam mengatur diri, bekerja sama dalam kelompok, pengambilan dan pelaksanaan keputusan, serta menyelesaikan masalah tanpa bantuan guru.	Mandiri dan berani dalam mengatur diri, bekerja sama dalam kelompok, pengambilan dan pelaksanaan keputusan, serta menyelesaikan masalah.

b. Penilaian Pengetahuan

Pengambilan nilai ini dapat dilakukan saat mengamati kegiatan siswa ketika mengerjakan lembar aktivitas atau soal latihan yang diberikan. Penilaian ini bertujuan untuk melihat pemahaman siswa dalam menyerap dan menerima materi atau informasi yang berkaitan dengan jenis-jenis pekerjaan.

Jawablah pertanyaan berikut ini!

1. Sebutkan 3 pekerjaan yang menghasilkan jasa dan barang..?
2. Pekerjaan guru adalah pekerjaan yg mulia di sebut pekerjaan apa itu..?
3. Ceritakan pekerjaan keluarga kalian..!

Pedoman Penskoran

No	Kunci Jawaban	Skor
1.	1. 2. 3.	30


2.		20
3.		25
		25
Total Sko		100

G. KEGIATAN PENGAYAAN DAN REMEDIAL

Pengayaan
 Guru dapat menyampaikan materi pengayaan untuk dipelajari oleh peserta didik secara mandiri atau berkelompok. Guru dapat mengangkat topik atau materi tentang contoh-contoh penerapan Pancasila dalam kehidupan.

LAMPIRAN

A. LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK



Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

Kelompok :

Kelas :

Nama Anggota1.

Kelompok2.

3.

4.

5.

.....

.....

.....

.....

.....

Nilai**Paraf Orang Tua**

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
 J E M B E R

Jawablah soal di bawah ini dengan memberi tanda silang pada A, B, C dan D yang paling benar!

1. Negara Indonesia adalah negara yang terdiri dari ratusan juta penduduk. Indonesia dijuluki sebagai negara agraris karena sebagian penduduknya bermata pencaharian sebagai
 - a. Nelayan
 - b. Guru
 - c. Petani

- d. Karyawan
2. Pekerjaan yang cocok sesuai dengan daerah pegunungan antara lain adalah
- Menanam bakau
 - Petani garam
 - Mencari ikan
 - Petani teh
3. Berikut ini merupakan faktor yang menyebabkan beragamnya jenis pekerjaan yang ada di sekitar kita, kecuali
- Kondisi tanah
 - Kondisi musim
 - Keahlian
 - Kondisi jiwa
4. Lingkungan alam sebagai tempat bekerja harus kita jaga karena ...
- Tidak bisa ditanami di musim kemarau
 - Kelestarian alam yang menjamin kehidupan manusia
 - Milik pemerintah indonesia
 - Alam akan marah pada semua manusia
5. Para petani sebaiknya tidak menggunakan pestisida secara berlebihan karena dapat ...
- Memusnakan hewan kecil
 - Membunuh hewan pemangsa
 - Membuat tanaman menjadi punah
 - Menyebabkan tanaman terlalu besar
6. Pak Bayu merupakan pengrajin kayu, ia selalu memilih kayu-kayu pembeliannya dengan baik. Ia juga tidak pernah membeli kayu-kayu ilegal dari penebangan liar. Sikap Pak Bayu tersebut turut mendukung dalam
- Mencegah kerusakan hutan
 - Menyebabkan gundulnya hutan
 - Meningkatkan produksi kayu
 - Mengurangi jumlah pengangguran
7. Berikut ini pekerjaan yang tidak terkait erat dengan tanaman padi adalah
- Petani padi
 - Buruh tani
 - Pedagang beras
 - Pembeli beras d
8. Pasangan pekerjaan di bawah ini yang sering berhubungan secara langsung dalam kegiatannya adalah ...
- Petani jagung dan penjual pulsa
 - Petani padi dan petani sayur
 - Nelayan dan penjual ikan c

- d. Petani teh dan petani tebu
9. gambar disamping sebuah pekerjaan yang menghasilkan....?
- Barang
 - Jasa
 - Pekerja
 - Petani



10. Sebutkan pekerjaan apa saja yang menghasilkan barang...?
- Guru,tantara,polisi
 - Petani,pengrajin,peternak
 - Pegawai,tukang pos, tukang bangunan
 - Pelukis, peetani, dokter

11. Apa pekerjaan seorang dokter?
- Membuat pakaian
 - Mengobati orang yang sakit
 - Mengajar di sekolah
 - Menjual makanan

12. Siapa yang bertugas mengantar surat dan paket?
- Guru
 - Polisi
 - Tukang pos
 - Petani



13. Pekerjaan apakah yang dilakukan oleh seorang petani?

- Membuat roti
- Menanam padi dan sayur
- Mengajar anak-anak
- Menjual barang di pasar

14. Siapa yang membuat rumah?

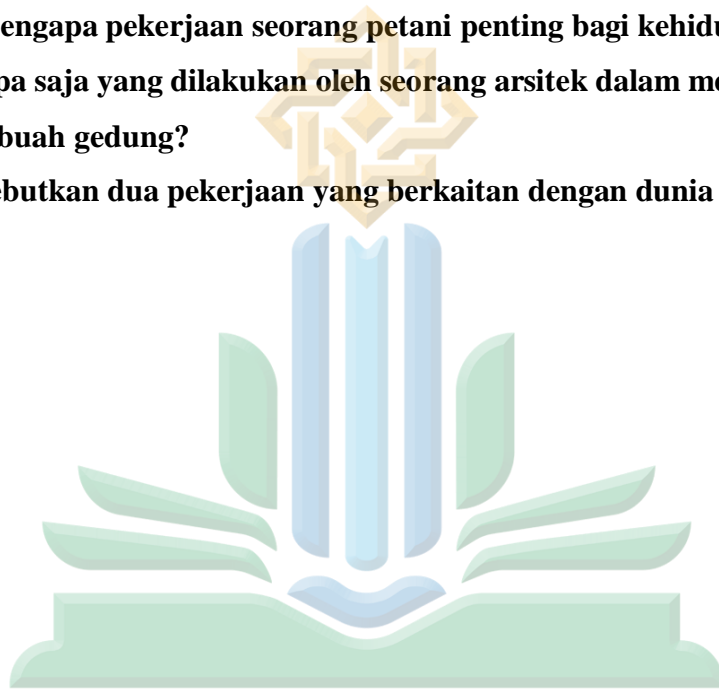
- Dokter
- polisi
- Tukang bangunan
- Petani

15. Pekerjaan apakah yang dilakukan oleh seorang guru?

- Mengajar pelajaran di sekolah
- Membuat roti
- Mengobati orang yang sakit
- Menanam pohon

I. Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan benar!

1. Jelaskan pekerjaan yang dilakukan oleh seorang tukang kebun!
2. Apa perbedaan antara pekerjaan seorang dokter dan pekerjaan seorang polisi?
3. Mengapa pekerjaan seorang petani penting bagi kehidupan kita?
4. Apa saja yang dilakukan oleh seorang arsitek dalam membangun sebuah gedung?
5. Sebutkan dua pekerjaan yang berkaitan dengan dunia pendidikan!



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

KUNCI JAWABAN SOAL PILIHAN GANDA

NOMOR SOAL	KUNCI JAWABAN
1	C
2	D
3	D
4	B
5	A
6	A
7	D
8	C
9	A
10	B
11	B
12	C
13	B
14	C
15	A



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

D.

KUNCI JAWABAN SOAL
IURAIAN

Nomor soal	Kunci jawaban	Nilai
1.	Seorang tukang kebun bertugas merawat taman atau halaman, seperti menyiram tanaman, memotong rumput, dan merapikan bunga agar tetap tumbuh dengan baik dan terlihat rapi.	10
2	Seorang dokter bertugas mengobati orang yang sakit dan menjaga kesehatan, sedangkan seorang polisi bertugas menjaga keamanan dan ketertiban masyarakat.	10
3	Pekerjaan seorang petani penting karena mereka menghasilkan bahan makanan, seperti padi, sayur, dan buah-buahan yang kita konsumsi setiap hari.	10
4	Seorang arsitek merancang desain gedung, membuat gambar atau sketsa, dan memastikan bahwa bangunan yang dibangun aman dan sesuai dengan rencana.	10
5	Guru dan pustakawan.	10

Lampiran 3 : pedoman wawancara

PEDOMAN PENELITIAN

WAWANCARA

Kepada Guru Kelas V

1. Dalam pembelajaran IPAS di kelas, metode pembelajaran apa yang sering digunakan oleh bapak/ibu guru?

“Tergantung materi yang diajarkan mas, biasanya dengan model konvensional atau ceramah terkadang juga dengan diskusi”.

2. Hambatan apa saja dalam melaksanakan pembelajaran di kelas?

“Saat proses KBM berlangsung terkadang peserta didik ada yang tidak fokus dalam belajar, rame sendiri, ada yang mengantuk, maupun sedang tidak mood dalam belajar atau kemungkinan dari peserta didik mempunyai masalah yang ada di rumah kemudian ketika di sekolah jadi tidak semangat.”

3. Apakah dalam menyampaikan materi bapak/ibu guru membutuhkan media pembelajaran?

“Sangat membutuhkan ya mas, karena mata pelajaran IPAS itu pelajaran yang abstrak. Jadi lebih memungkinkan penggunaan media yang bisa menjelaskan secara nyata atau konkret”

4. Bentuk dan jenis media apa saja yang bapak/ibu yang sering digunakan?

“Untuk media sangat terbatas sekali ya mas, saya lebih banyak menggunakan alam sekitar sebagai contoh penjelasan yang dirasa tidak bisa dijangkau peserta didik”

5. Apakah bapak/ibu pernah melihat atau menggunakan media pembelajaran tematik berbasis teknologi?

“untuk kelas 4 ini masih belum pernah menggunakan media pembelajaran tematik berbasis teknologi dikarenakan alat yang digunakan masih sangat tidak memadai untuk pembelajaran tematik berbasis teknologi.

6. Bagaimanakah pendapat bapak/ibu mengenai perkembangan media pembelajaran tematik berbasis teknologi?

“jika dibilang bagus bagus yah mas cumin dilembaga ini hanya saja terkendala alat alat yang belum memadai jadi belum bisa mengajarkan media pembelajaran tematik berbasis teknologi”

7. Menurut bapak/ibu hal-hal apa saja yang seharusnya ada atau ditampilkan dalam media pembelajaran?

“Ya harus sesuai dengan alur tujuan pembelajaran mas, menarik perhatian siswa biar lebih fokus dan membuat peserta didik ini lebih paham materi, dan lebih bersifat visual kalau bisa ada gambar atau video sebab sebagian siswa kesulitan dalam memahami materi”.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 4: Lembar Validasi Media

LEMBAR VALIDASI MEDIA

Judul penelitian : Pengembangan Media “*Fun Thinkers Book*”
Pembelajaran Ips Di Kelas IV MI Salafiyah Sidorenggo
Kab.Malang Tahun Pelajaran 2024/2025

Sasaran Program : Kelas IV MI Salafiyah Sidorenggo Kabupaten Malang

Mata Pelajaran : IPAS

Validator : Muhammad Junaidi S.Pd.I.,M.Pd.

NIP :

Peneliti : ALFIAN ICHSAN SUBEKTI

Petunjuk:

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari Ibu/Bapak sebagai ahli media mengenai kualitas media pembelajaran *Fun Thinkers Book* yang dikembangkan pada materi berbagai pekerjaan dan jenis-jenis pekerjaan siswa kelas IV di MI Salafiyah Sidorenggo Kabupaten Malang
2. Pendapat, penilaian, saran dan kritikan Ibu/Bapak akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini.
3. Sehubungan dengan hal ini, dimohon Ibu/Bapak memberikan penilaian pada setiap pernyataan dalam lembar validasi dengan memberikan tanda (√) pada kolom yang tersedia.

Keterangan :

- 1) Sangat tidak valid.
- 2) Tidak valid.
- 3) Valid.

4) Sangat valid.

4. Atas kesediaan Ibu/Bapak untuk mengisi lembar validasi ini, saya ucapkan terimakasih.

A. Penilaian

No	Aspek yang ditelaah	Skor			
		1	2	3	4
1	Kualitas media pembelajaran <i>Fun Thinkers Book</i> yang dikembangkan sudah memenuhi kriteria pembelajaran.				
2	Ketepatan media <i>Fun Thinkers Book</i> untuk digunakan sebagai media pembelajaran.				
3	Desain gambar pada tampilan				
4	Bahan-bahan yang digunakan media pembelajaran <i>Fun Thinkers Book</i> tidak mudah hancur				
5	Bahan yang digunakan tidak berbahaya untuk digunakan sebagai media.				
6	Media pembelajaran <i>Fun Thinkers Book</i> dapat mendukung peserta didik belajar pembelajaran IPAS				
7	Media dapat digunakan pada berbagai waktu dan berbagai keadaan.				
8	Media menambah motivasi peserta didik untuk mempelajari pekerjaan yang ada di sekitar peserta didik				
9	Penyajian media <i>Fun Thinkers Book</i> mendukung peserta didik untuk teribat langsung dalam belajar				

10	Mudah di operasikan dan tidak memerlukan waktu yang lama dalam menyimpan media saat digunakan				
11	Penyajian materi pada media <i>Fun Thinkers Book</i> runtut dan sistematis.				
12	Desain media teratur dan konsisten				
13	Warna yang dipilih dan perpaduannya sudah tepat				

B. Kebenaran Media

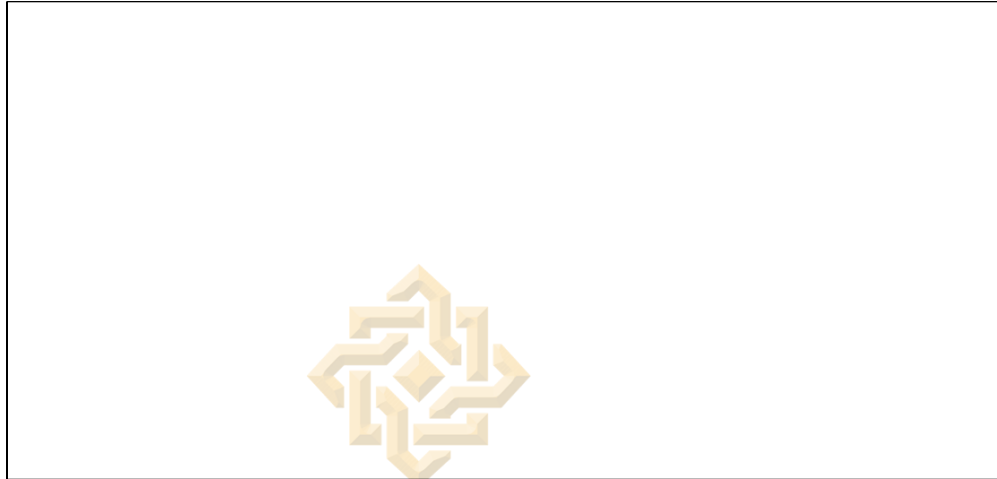
Petunjuk:

1. Apabila terjadi kesalahan atau kekurangan pada media mohon untuk dituliskan jenis kesalahan atau kekurangan pada kolom (a),
2. Kemudian mohon diberikan saran perbaikan pada kolom (b)

No	Jenis kesalahan (a)	Saran perbaikan (b)

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

C. Komentor dan Saran



D. Kesimpulan

Media pembelajaran *Fun Thinkers Book* materi berbagai pekerjaan untuk peserta didik kelas IV di MI Salafiyah Sidorenggo Kabupaten Malang ini dinyatakan:

1. Layak digunakan tanpa revisi.
2. Layak digunakan dengan revisi sesuai dengan saran.
3. Tidak layak digunakan.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Jember, 8 November 2024

Ahli Media

.....

NIP

Lampiran 5

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

Judul penelitian : Pengembangan Media “*Fun Thinkers Book*”
Pembelajaran IPAS Di Kelas IV MI Salafiyah
Sidorenggo Kabupaten Malang Tahun Pelajaran
2024/2025

Sasaran Program : Kelas IV MI Salafiyah Sidorenggo Kabupaten Malang

Mata Pelajaran : IPAS

Validator : Shidiq Ardianta S.Pd.,M.Pd.

NIP 198808232019031009

Peneliti : ALFIAN ICHSAN SUBEKTI

Petunjuk

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari Ibu/Bapak sebagai ahli media mengenai kualitas media pembelajaran diorama yang dikembangkan pada materi Berbagai Pekerjaan siswa kelas IV di MI Salafiyah Sidorenggo Kabupaten Malang
2. Pendapat, penilaian, saran dan kritikan Ibu/Bapak akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini.
3. Sehubungan dengan hal ini, dimohon Ibu/Bapak memberikan penilaian pada setiap pernyataan dalam lembar validasi dengan memberikan tanda (✓) pada kolom yang tersedia.

Keterangan :

- 1) Sangat tidak valid.
 - 2) Tidak valid.
 - 3) Valid.
 - 4) Sangat valid.
4. Atas kesediaan Ibu/Bapak untuk mengisi lembar validasi ini, saya ucapkan terimakasih.

A. Penilaian

No	Aspek yang ditelaah	Skor			
		1	2	3	4
1	Tujuan Pembelajaran dirumuskan dengan jelas.				
2	Tujuan pembelajaran sesuai dengan KD.				
3	Materi yang disajikan dalam <i>Fun Thinkes Book</i> sesuai dengan pembelajaran.				
4	Materi yang dijelaskan dalam <i>Fun Thinkes Book</i> sudah jelas.				
5	Materi yang disajikan mudah dipahami				
6	Materi yang disampaikan dikemas secara singkat dan menarik.				
7	Materi yang disampaikan dalam media <i>Fun Thinkes Book</i> sesuai dengan perkembangan saat ini				
8	Materi yang disajikan mendorong rasa ingin tahu peserta didik pada materi makna berbagai pekerjaan				
9	Penyampaian materi dilakukan runtut atau sistematis.				

10	Penyampaian materi sesuai dengan teori dan konsep.				
11	Materi dalam media <i>Fun Thinkers Book</i> memenuhi ketercapaian pembelajaran.				

B. Kebenaran Media

Petunjuk:

1. Apabila terjadi kesalahan atau kekurangan pada media mohon untuk dituliskan jenis kesalahan atau kekurangan pada kolom (a),
2. Kemudian mohon diberikan saran perbaikan pada kolom (b)

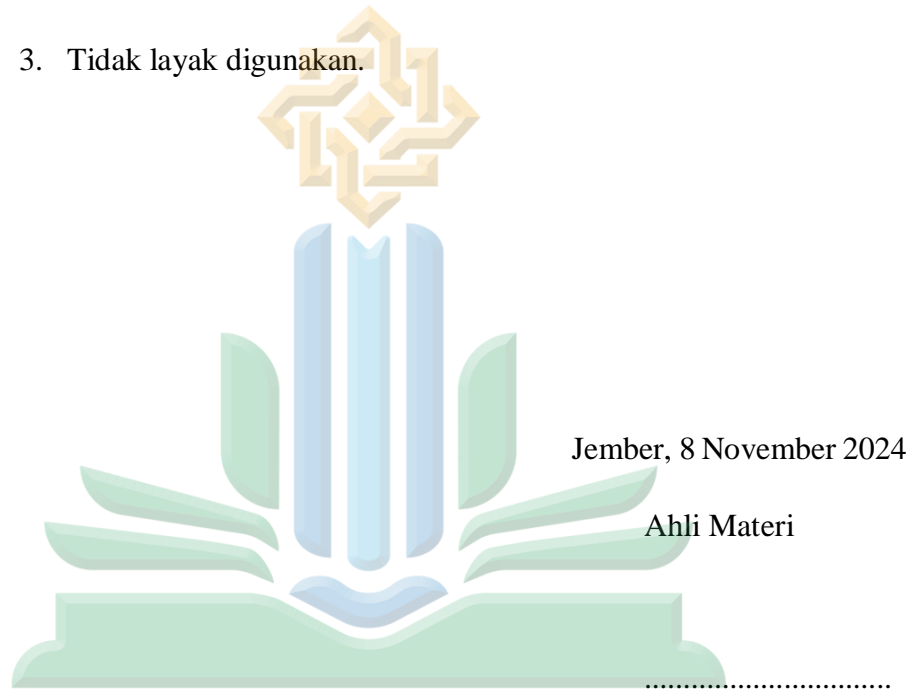
No	Jenis kesalahan (a)	Saran perbaikan (b)

C. Komentar dan Saran

D. Kesimpulan

Media pembelajaran *Fun Thinkes Book* pada materi berbagai pekerjaan dan jenis-jenis pekerjaan ini dinyatakan:

1. Layak digunakan tanpa revisi.
2. Layak digunakan dengan revisi sesuai dengan saran.
3. Tidak layak digunakan.



Jember, 8 November 2024

Ahli Materi

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 6

LEMBAR VALIDASI GURU KELAS

Judul penelitian : Pengembangan Media “*Fun Thinkers Book*”
Pembelajaran IPAS Di Kelas IV MI Salafiyah
Sidorenggo Kabupaten Malang Tahun Pelajaran
2024/2025

Sasaran Program : Kelas IV MI Salafiyah Sidorenggo Kabupaten Malang

Mata Pelajaran : IPAS

Validator : Siti Romlah S.Pd

NIP :

Peneliti : ALFIAN ICHSAN SUBEKTI

Petunjuk :

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari Ibu/Bapak sebagai ahli media mengenai kualitas media pembelajaran monopoli yang dikembangkan pada materi Berbagai pekerjaan di MI Salafiyah Sidorenggo Kabupaten Malang.
2. Pendapat, penilaian, saran dan kritikan Ibu/Bapak akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini.
3. Sehubungan dengan hal ini, dimohon Ibu/Bapak memberikan penilaian pada setiap pernyataan dalam lembar validasi dengan memberikan tanda (√) pada kolom yang tersedia.

Keterangan :

- 1) Sangat tidak valid.

2) Tidak valid.

3) Valid.

4) Sangat valid.

4. Atas kesediaan Ibu/Bapak untuk mengisi lembar validasi ini, saya ucapkan terimakasih.

A. Penilaian

No	Aspek yang ditelaah	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Kualitas media <i>Fun Thinkers Book</i> yang dikembangkan sudah memenuhi kriteria media pembelajaran.					
2	Ketepatan media <i>Fun Thinkers Book</i> untuk digunakan sebagai media pembelajaran.					
3	Desain pada gambar tampilan memberikan kesan positif sehingga mampu menarik minat baca dan minat belajar peserta didik.					
4	Bahan ajar yang digunakan media <i>Fun Thinkers Book</i> tidak mudah hancur.					
5	Bahan dasar yang digunakan media <i>Fun Thinkers Book</i> tidak terlalu berat untuk dibawa.					
6	Bahan dasar yang digunakan tidak berbahaya untuk digunakan sebagai media pembelajaran.					
7	Media pembelajaran <i>Fun Thinkers</i>					

	<i>Book</i> dapat mendukung peserta didik belajar pembelajaran IPAS.					
8	Media dapat digunakan pada Materi bermacam-macam pekerjaan dan berbagai materi lainnya.					
9	Media menambah motivasi peserta didik untuk mempelajari materi berbagai pekerjaan dan lain-lain					
10	Mudah dioperasikan dan tidak memerlukan waktu yang lama dalam menyiapkan media saat digunakan.					
11	Desain media baik (teks, warna, dan gambar) sudah sesuai dan tepat.					
12	Penyajian media <i>Fun Thinkers Book</i> mendukung peserta untuk terlibat langsung dalam pembelajaran.					
13	Kesesuaian materi dengan KD.					
14	Tujuan Pembelajaran dirumuskan dengan jelas.					
15	Materi yang disajikan dalam media <i>Fun Thinkers Book</i> sesuai dengan tujuan pembelajaran.					
16	Materi yang disampaikan dalam media <i>Fun Thinkers Book</i> jelas dan mudah dipahami.					
17	Materi yang disampaikan dikemas					

	secara singkat dan menarik.					
18	Materi yang disampaikan dalam media <i>Fun Thinkers Book</i> sesuai dengan tujuan pembelajaran dan materi yang di sajikan juga sesuai perkembangan saat ini					
19	Materi yang disajikan mendorong rasa ingin tau peserta didik pada materi berbagai pekerjaan					

B. Kebenaran Media

Petunjuk:

1. Apabila terjadi kesalahan atau kekurangan pada media mohon untuk dituliskan jenis kesalahan atau kekurangan pada kolom (a),
2. Kemudian mohon diberikan saran perbaikan pada kolom (b)

No	Jenis kesalahan (a)	Saran perbaikan (b)

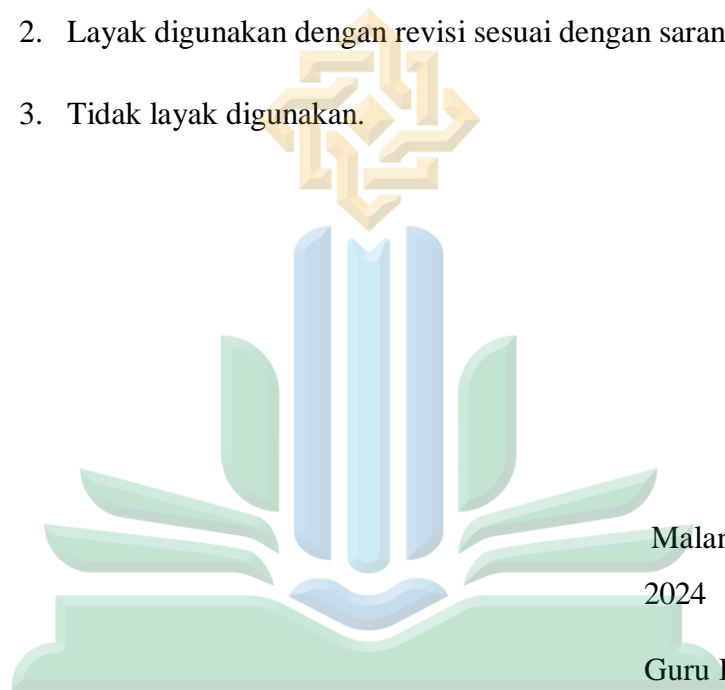
C. Komentar dan Saran

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

D. Kesimpulan

Media pembelajaran *Fun Thinkers Book* pada materi membaca permulaan siswa kelas IV di MI Salafiyah Sidorenggo Kabupaten Malang ini dinyatakan:

1. Layak digunakan tanpa revisi.
2. Layak digunakan dengan revisi sesuai dengan saran.
3. Tidak layak digunakan.



Malang, 8 November
2024

Guru Kelas

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R NIP

Lampiran 7

LEMBAR ANGGKET PESERTA DIDIK

NAMA :

KELAS :

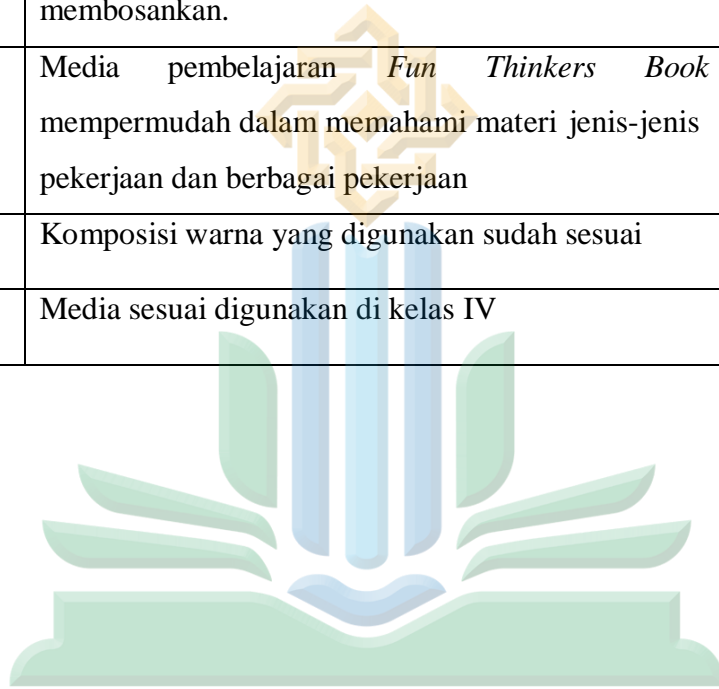
A. Petunjuk

1. Berikut ini adalah sejumlah pertanyaan berkenaan dengan instrument penilaian media pembelajaran *Fun Thinkers Book* pada mata pelajaran IPAS, anda diminta untuk memberikan penilaian.
2. Beri tanda “√” pada kolom yang tersedia sesuai dengan pendapat anda dengan kriteria Ya dan Tidak.

B. Angket Isian

No	Item Pernyataan	Penilaian	
		Ya	
1	Tampilan pada media pembelajaran <i>Fun Thinkers Book</i> ini sangat menarik		
2	Materi pada media pembelajaran <i>Fun Thinkers Book</i> ini mudah dipahami.		
3	Saya sangat tertarik dengan media pembelajaran <i>Fun Thinkers Book</i> ini.		
4	Ilustrasi yang digunakan sesuai dengan kenyataan.		
5	Media ini awet dan tidak mudah rusak.		
6	Media pembelajaran <i>Fun Thinkers Book</i> ini mudah digunakan.		
7	Materi yang terdapat dalam media pembelajaran <i>Fun Thinkers Book</i> sesuai dengan yang saya pelajari di sekolah		

8	Media pembelajaran <i>Fun Thinkers Book</i> membuat saya lebih bersemangat dalam belajar jenis-jenis pekerjaan		
9	Dengan menggunakan media <i>Fun Thinkers Book</i> ini membuat pembelajaran jenis-jenis pekerjaan dan berbagai pekerjaan menjadi tidak membosankan.		
10	Media pembelajaran <i>Fun Thinkers Book</i> mempermudah dalam memahami materi jenis-jenis pekerjaan dan berbagai pekerjaan		
11	Komposisi warna yang digunakan sudah sesuai		
12	Media sesuai digunakan di kelas IV		



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 8 hasil validasi media

LEMBAR VALIDASI MEDIA

Judul penelitian : Pengembangan Media "*Fun Thinkers Book*" Pembelajaran Ips Di Kelas IV MI Salafiyah Sidorenggo Kab.Malang Tahun Pelajaran 2024/2025

Sasaran Program : Kelas IV MI Salafiyah Sidorenggo Kabupaten Malang

Mata Pelajaran : IPAS

Validator : Muhammad Juncidi S.Pd.I., M.Pd.

NIP :

Peneliti : ALFIAN ICHSAN SUBEKTI

Petunjuk:

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari Ibu/Bapak sebagai ahli media mengenai kualitas media pembelajaran *Fun Thinkers Book* yang dikembangkan pada materi berbagai pekerjaan dan jenis-jenis pekerjaan siswa kelas IV di MI Salafiyah Sidorenggo Kabupaten Malang
2. Pendapat, penilaian, saran dan kritikan Ibu/Bapak akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini.
3. Sehubungan dengan hal ini, dimohon Ibu/Bapak memberikan penilaian pada setiap pernyataan dalam lembar validasi dengan memberikan tanda (√) pada kolom yang tersedia.

Keterangan :

- 1) Sangat tidak valid.
- 2) Tidak valid.
- 3) Valid.
- 4) Sangat valid.

4. Atas kesediaan Ibu/Bapak untuk mengisi lembar validasi ini, saya ucapkan terimakasih.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

A. Penilaian

No	Aspek yang ditelaah	Skor			
		1	2	3	4
1	Kualitas media pembelajaran <i>Fun Thinkers Book</i> yang dikembangkan sudah memenuhi kriteria pembelajaran.				✓
2	Ketepatan media <i>Fun Thinkers Book</i> untuk digunakan sebagai media pembelajaran.				✓
3	Desain gambar pada tampilan				✓
4	Bahan-bahan yang digunakan media pembelajaran <i>Fun Thinkers Book</i> tidak mudah hancur			✓	
5	Bahan yang digunakan tidak berbahaya untuk digunakan sebagai media.			✓	
6	Media pembelajaran <i>Fun Thinkers Book</i> dapat mendukung peserta didik belajar pembelajaran IPAS			✓	
7	Media dapat digunakan pada berbagai waktu dan berbagai keadaan.			✓	
8	Media menambah motivasi peserta didik untuk mempelajari pekerjaan yang ada di sekitar peserta didik				✓
9	Penyajian media <i>Fun Thinkers Book</i> mendukung peserta didik untuk teribat langsung dalam belajar				✓
10	Mudah di operasikan dan tidak memerlukan waktu yang lama dalam menyimpan media saat digunakan				✓
11	Penyajian materi pada media <i>Fun Thinkers</i>			✓	

	Book runtut dan sistematis.				
12	Desain media teratur dan konsisten			✓	
13	Warna yang dipilih dan perpaduannya sudah tepat			✓	

B. Kebenaran Media

Petunjuk:

1. Apabila terjadi kesalahan atau kekurangan pada media mohon untuk dituliskan jenis kesalahan atau kekurangan pada kolom (a),
2. Kemudian mohon diberikan saran perbaikan pada kolom (b)

No	Jenis kesalahan (a)	Saran perbaikan (b)
1)	Perekat Kurang Practicable Pakai bahan yang tepat	1- Pakai bahan Kawat seperti bt binder
2)	Sebaiknya bahan Kertas dari Kertas foto	2. gunakan Kertas foto

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Jember, 11 November 2024

Validator media

Muhammad Junaidi

Lampiran 9 : hasil validasi ahli materi

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

Judul penelitian : Pengembangan Media "Fun Thinkers Book" Pembelajaran IPAS Di Kelas IV MI Salafiyah Sidorenggo Kabupaten Malang Tahun Pelajaran 2024/2025

Sasaran Program : Kelas IV MI Salafiyah Sidorenggo Kabupaten Malang

Mata Pelajaran : IPAS

Validator : Shidia Ardianta S.pd., M.Pd

NIP : 198808232019031009

Peneliti : ALFIAN ICHSAN SUBEKTI

Petunjuk

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari Ibu/Bapak sebagai ahli media mengenai kualitas media pembelajaran diorama yang dikembangkan pada materi Berbagai Pekerjaan siswa kelas IV di MI Salafiyah Sidorenggo Kabupaten Malang
2. Pendapat, penilaian, saran dan kritikan Ibu/Bapak akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini.
3. Sehubungan dengan hal ini, dimohon Ibu/Bapak memberikan penilaian pada setiap pernyataan dalam lembar validasi dengan memberikan tanda (√) pada kolom yang tersedia.

Keterangan :

- 1) Sangat tidak valid
- 2) Tidak valid
- 3) Valid
- 4) Sangat valid

4. Atas kesediaan Ibu/Bapak untuk mengisi lembar validasi ini, saya ucapkan terimakasih.

A. Penilaian

No	Aspek yang ditelaah	Skor			
		1	2	3	4
1	Kualitas media pembelajaran <i>Fun Thinkers Book</i> yang dikembangkan sudah memenuhi kriteria pembelajaran.				✓
2	Ketepatan media <i>Fun Thinkers Book</i> untuk digunakan sebagai media pembelajaran.				✓
3	Desain gambar pada tampilan				✓
4	Bahan-bahan yang digunakan media pembelajaran <i>Fun Thinkers Book</i> tidak mudah hancur			✓	
5	Bahan yang digunakan tidak berbahaya untuk digunakan sebagai media.			✓	
6	Media pembelajaran <i>Fun Thinkers Book</i> dapat mendukung peserta didik belajar pembelajaran IPAS			✓	
7	Media dapat digunakan pada berbagai waktu dan berbagai keadaan.			✓	
8	Media menambah motivasi peserta didik untuk mempelajari pekerjaan yang ada di sekitar peserta didik				✓
9	Penyajian media <i>Fun Thinkers Book</i> mendukung peserta didik untuk terlibat langsung dalam belajar				✓
10	Mudah di operasikan dan tidak memerlukan waktu yang lama dalam menyimpan media saat digunakan				✓
11	Penyajian materi pada media <i>Fun Thinkers</i>			✓	

D. Kesimpulan

Media pembelajaran *Fun Thinkes Book* pada materi berbagai pekerjaan dan jenis-jenis pekerjaan ini dinyatakan:

1. Layak digunakan tanpa revisi.
2. Layak digunakan dengan revisi sesuai dengan saran.
3. Tidak layak digunakan.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 10 hasil validasi guru

LEMBAR VALIDASI GURU KELAS

Judul penelitian : Pengembangan Media "*Fun Thinkers Book*" Pembelajaran IPAS Di Kelas IV MI Salafiyah Sidorenggo Kabupaten Malang Tahun Pelajaran 2024/2025

Sasaran Program : Kelas IV MI Salafiyah Sidorenggo Kabupaten Malang

Mata Pelajaran : IPAS

Validator : SITI ROMLAH, S.Pd

NIP : -

Peneliti : ALFIAN ICHSAN SUBEKTI

Petunjuk :

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari Ibu/Bapak sebagai ahli media mengenai kualitas media pembelajaran monopoli yang dikembangkan pada materi Berbagai pekerjaan di MI Salafiyah Sidorenggo Kabupaten Malang.
2. Pendapat, penilaian, saran dan kritikan Ibu/Bapak akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini.
3. Sehubungan dengan hal ini, dimohon Ibu/Bapak memberikan penilaian pada setiap pernyataan dalam lembar validasi dengan memberikan tanda (√) pada kolom yang tersedia.

Keterangan :

- 1) Sangat tidak valid.
 - 2) Tidak valid.
 - 3) Valid.
 - 4) Sangat valid.
4. Atas kesediaan Ibu/Bapak untuk mengisi lembar validasi ini, saya ucapkan

terimakasih.

A. Penilaian

No	Aspek yang ditelaah	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Kualitas media <i>Fun Thinkers Book</i> yang dikembangkan sudah memenuhi kriteria media pembelajaran.					✓
2	Ketepatan media <i>Fun Thinkers Book</i> untuk digunakan sebagai media pembelajaran.				✓	
3	Desain pada gambar tampilan memberikan kesan positif sehingga mampu menarik minat baca dan minat belajar peserta didik.					✓
4	Bahan ajar yang digunakan media <i>Fun Thinkers Book</i> tidak mudah hancur.				✓	
5	Bahan dasar yang digunakan media <i>Fun Thinkers Book</i> tidak terlalu berat untuk dibawa.				✓	
6	Bahan dasar yang digunakan tidak berbahaya untuk digunakan sebagai media pembelajaran.					✓
7	Media pembelajaran <i>Fun Thinkers Book</i> dapat mendukung peserta didik belajar pembelajaran IPAS.					✓
8	Media dapat digunakan pada Materi bermacam-macam pekerjaan dan					

	berbagai materi lainnya.					✓
9	Media menambah motivasi peserta didik untuk mempelajari materi berbagai pekerjaan dan lain-lain					✓
10	Mudah dioperasikan dan tidak memerlukan waktu yang lama dalam menyiapkan media saat digunakan.					✓
11	Desain media baik (teks, warna, dan gambar) sudah sesuai dan tepat.					✓
12	Penyajian media <i>Fun Thinkers Book</i> mendukung peserta untuk terlibat langsung dalam pembelajaran					✓
13	Kesesuaian materi dengan KD					✓
14	Tujuan Pembelajaran dirumuskan dengan jelas.					✓
15	Materi yang disajikan dalam media <i>Fun Thinkers Book</i> sesuai dengan tujuan pembelajaran					✓
16	Materi yang disampaikan dalam media <i>Fun Thinkers Book</i> jelas dan mudah dipahami.					✓

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ

D. Kesimpulan

Media pembelajaran *Fun Thinkers Book* pada materi membaca permulaan siswa kelas IV di MI Salafiyah Sidorenggo Kabupaten Malang ini dinyatakan

1. Layak digunakan tanpa revisi
2. Layak digunakan dengan revisi sesuai dengan saran
3. Tidak layak digunakan.

19	Materi yang disajikan mendorong rasa ingin tau peserta didik pada materi berbagai pekerjaan					✓
----	---	--	--	--	--	---

B. Kebenaran Media

Petunjuk:

1. Apabila terjadi kesalahan atau kekurangan pada media mohon untuk dituliskan jenis kesalahan atau kekurangan pada kolom (a),
2. Kemudian mohon diberikan saran perbaikan pada kolom (b)

No	Jenis kesalahan (a)	Saran perbaikan (b)

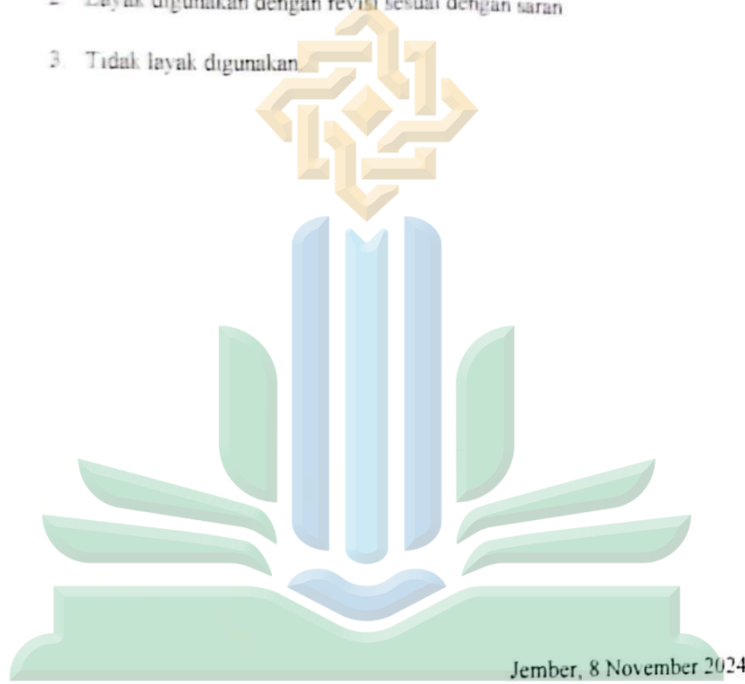
C. Komentar dan Saran

- media pembelajaran yang digunakan menarik minat anak untuk lebih mengetahui tentang jenis-jenis profesi dan pekerjaan. Untuk kertas yang digunakan sebaiknya lebih tebal dan halus.

D. Kesimpulan

Media pembelajaran *Fun Thinkers Book* pada materi membaca permulaan siswa kelas IV di MI Salafiyah Sidorenggo Kabupaten Malang ini dinyatakan

1. Layak digunakan tanpa revisi
2. Layak digunakan dengan revisi sesuai dengan saran
3. Tidak layak digunakan



Jember, 8 November 2024

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R
NIP-

Guru Kelas

[Handwritten Signature]
Siti Rohmah, S.Pd

lampiran 11 hasil angket peserta didik

LEMBAR ANGKET PESERTA DIDIK

NAMA : SA/Sabila Baiqis

KELAS : IV

A. Petunjuk

1. Berikut ini adalah sejumlah pertanyaan berkenaan dengan instrument penilaian media pembelajaran *Fun Thinkers Book* pada mata pelajaran IPAS, anda diminta untuk memberikan penilaian.
2. Beri tanda “√” pada kolom yang tersedia sesuai dengan pendapat anda dengan kriteria Ya dan Tidak.

B. Angket Isian

No	Item Pernyataan	Penilaian	
		Ya	Tidak
1	Tampilan pada media pembelajaran <i>Fun Thinkers Book</i> ini sangat menarik	√	
2	Materi pada media pembelajaran <i>Fun Thinkers Book</i> ini mudah dipahami.	√	
3	Saya sangat tertarik dengan media pembelajaran <i>Fun Thinkers Book</i> ini.	√	
4	Ilustrasi yang digunakan sesuai dengan kenyataan.	√	
5	Media ini awet dan tidak mudah rusak.	√	
6	Media pembelajaran <i>Fun Thinkers Book</i> ini mudah digunakan.	√	
7	Materi yang terdapat dalam media pembelajaran <i>Fun Thinkers Book</i> sesuai dengan yang saya pelajari di sekolah	√	

8	Media pembelajaran <i>Fun Thinkers Book</i> membuat saya lebih bersemangat dalam belajar jenis-jenis pekerjaan	✓	
9	Dengan menggunakan media <i>Fun Thinkers Book</i> ini membuat pembelajaran jenis-jenis pekerjaan dan berbagai pekerjaan menjadi tidak membosankan.		✓
10	Media pembelajaran <i>Fun Thinkers Book</i> mempermudah dalam memahami materi jenis-jenis pekerjaan dan berbagai pekerjaan	✓	
11	Komposisi warna yang digunakan sudah sesuai	✓	
12	Media sesuai digunakan di kelas IV	✓	



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 12 proses pembuatan media pembelajaran



Lampiran 13 observasi dan wawancara dengan kepala sekolah dan guru kelas




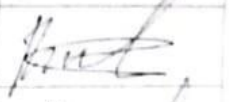
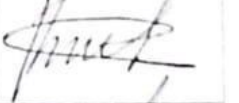

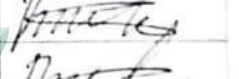
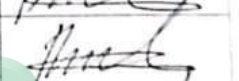

Lampiran 13 penjelasan materi dan mengimplementasikan media



UNIVERSITAS AL-FALAH
KIAI HADIS
SIDDIQ

Lampiran 14 jurnal kegiatan

JURNAL KEGIATAN PENELITIAN

No.	Tanggal	Jenis Kegiatan	Tanda Tangan
1.		Silaturahmi dan menyerahkan surat izin melaksanakan penelitian kepada kepala Madrasah Ibtidaiyah Salafiyah Sidorenggo Kabupaten Malang	
2.		Koordinasi bersama walikelas IV	
3.		Melakukan wawancara terkait dengan data-data Madrasah Ibtidaiyah Salafiyah Sidorenggo Kabupaten Malang	
4.		Koordinasi materi dengan wali kelas IV	
5.		Pelaksanaan pre-test kelas kontrol IV	
6.		Pemberian materi kelas IV	
7.		Pelaksanaan uji coba media pembelajaran <i>Fun Thinkers Book</i>	
8.		Pelaksanaan post-test kelas eksperimen	
9.		Evaluasi kelas eksperimen	
10.		Permohonan izin selesai penelitian ke Madrasah Ibtidaiyah Salafiyah Sidorenggo Kabupaten Malang	

Jember, 15 - November 2024

Kepala MI Salafiyah



Nanang Mustofa, S.Pd.I

Lampiran 15 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 Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com

Nomor : B-9051/In.20/3.a/PP.009/11/2024

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Ijin Penelitian**

Yth. Kepala MI Salafiyah Sidorenggo
Jalan raya Kyai Ahmad Sidorenggo

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

NIM : 205101040007
Nama : ALFIAN ICHSAN SUBEKTI
Semester : Semester sembilan
Program Studi : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai "Pengembangan media pembelajaran Fun Thinkers Book Di kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Salafiyah Sidorenggo Kabupaten Malang tahun pelajaran 2024/2025" selama 7 (tujuh) hari di lingkungan lembaga wewenang Bapak/Ibu Nanang Mustofa, S.Pd.I

Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 08 November 2024

an. Dekan,

Wakil Dekan Bidang Akademik,

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER



[Handwritten Signature]
PROTIBUL UMAM

Lampiran 16 surat sudah penelitian



**LEMBAGA PENDIDIKAN MA'ARIF NU
MADRASAH IBTIDAIYAH SALAFIYAH**

1112 350 700 02

Akte Notaris Muryati Sullam SH MA No 04/2013
Jl Raya Kyai Achmad Sidorenggo Ampelgading Malang 65183

SURAT KETERANGAN

Nomor : 001/ME-PI.0275.KI/XI/2024

Bismillahirrohmanirrohim

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Madrasah Ibtidaiyah Salafiyah Sidorenggo Ampelgading, menerangkan bahwa :

Nama : Alfian Ichsan Subekti
Tempat, Tanggal Lahir : Lumajang, 30 Maret 2000
NIM : 205101040007
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Yang bersangkutan telah mengadakan penelitian (Research) di Madrasah Ibtidaiyah Salafiyah Sidorenggo Kec Ampelgading Kab Malang, terhitung tanggal 8 - 15 November 2024, guna penulisan sekripsi dengan

Judul : **" PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN FUN THINKERS BOOK "**

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagai mana mestinya

Sidorenggo, 15 November 2024

Kepala Madrasah



Narfaq Mustofa, S.Pd.I

Biodata Penulis



Data Diri

Nama : Alfian Ichsan Subekti
NIM : 205101040007
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Pendidikan Islam dan Bahasa
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Tempat / Tanggal Lahir : Lumajang, 30-Maret-2000
Alamat : Jln. Sidomulyo dusun krajan RT004/RW 011
Nomor HP : 081310320150
E-mail : alfianichsan1134@gmail.com

Riwayat Pendidikan Formal

Instansi	Jurusan	Periode
SDN SIDOMULYO 1	-	2007-2013
SMP Plus Al-mashduqiah	-	2013-2016
MA Plus Al-mashduqiah	IPA	2016-2019
UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember	PGMI	2020-2024