

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMELAJARAN
FUN THINKERS BOOK
PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA KELAS V
DI MADRASAH IBTIDAIYAH AR-ROUDHOH PATRANG JEMBER**

SKRIPSI



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Oleh
Mu'tiqoh Izzatun Nadiyah
NIM : 212101040008

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

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
FUN THINKERS BOOK
PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA KELAS V
DI MADRASAH IBTIDAIYAH AR-ROUDHOH PATRANG JEMBER**

SKRIPSI

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



Oleh :

Mu'tiqoh Izzatun Nadiyah
NIM : 212101040008

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

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
FUN THINKERS BOOK
PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA KELAS V
DI MADRASAH IBTIDAIYAH AR-ROUDOH PATRANG JEMBER**

SKRIPSI

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

Oleh :
Mu'tiqoh Izzatun Nadiyah
NIM : 212101040008

Disetujui Pembimbing


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

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
FUN THINKERS BOOK
PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA KELAS V
DI MADRASAH IBTIDAIYAH AR-ROUDOH PATRANG JEMBER**

SKRIPSI

telah diuji dan diterima untuk memenuhi salah satu
persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Hari : Jum'at
Tanggal : 06 Desember 2024

Tim Penguji

Ketua

Sekretaris

Dr. Nuruddin, M.Pd.I
NIP. 197903042007101002

Muhammad Suwignyo Prayogo, M.Pd.I
NIP. 198610022015031004

Anggota :

1. **Dr. H. Abd. Muhith, M.Pd.I.**
2. **Dr. Nino Indrianto, M.Pd.**

Menyetujui
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



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

MOTTO

بالبينت والزبر وانزلنا اليك الذكر لتبين للناس ما نزل اليهم ولعلهم
يتفكرون

Artinya : “(Mereka kami utus) dengan membawa keterangan-keterangan (mukjizat) dan kitab kitab. Dan kami turunkan Ad-Dzikir (Al-Qur’an) kepadamu, agar engkau menerangkan kepada manusia pada apa yang telah diturunkan kepada mereka dan agar mereka memikirkan.” (QS. An-Nahl [16] : 44).*



* M. Quraish Shihab, *Al-Quran dan Maknanya* (Tangerang : Lentera Hati, 2020).

PERSEMBAHAN

Terucap syukur Alhamdulillah kepada Allah SWT. Yang telah memberikan nikmat yang sangat luar biasa, semoga senantiasa memberikan barokah dan manfaat untuk dunia dan akhirat. Atas karunia serta kemudahan yang engkau berikan, akhirnya penulis mampu menyelesaikan skripsi ini dengan tepat waktu. Dengan rasa syukur yang mendalam, penulis mempersembahkan skripsi ini kepada :

1. Yang teristimewa dan yang utama saya persembahkan kepada kedua orang tua saya yaitu ayah Moh. Amin Thohir dan Ibu Zulaichah, laki-laki dan perempuan hebat yang selalu menjadi penyemangat dan membuat saya bangkit dari kata menyerah dengan memberikan motivasi, mendoakan dan memberi dukungan penuh dalam hal apapun tanpa ada kata kata lelah dan menyerah, sehingga saya bisa sampai pada tahap menyelesaikan skripsi ini.
2. Kakak dan Adik saya yaitu Kuny Abidatul Mahmudah dan Hauraa Nazhifa Aminy yang senantiasa menjadi motivasi penulis untuk menyelesaikan skripsi ini. Terima kasih untuk segala dukungan, motivasi yang telah diberikan selama ini dan menjadi sumber semangat dan inspirasi untuk terus maju dan mencapai impian.
3. Nenek saya tercinta yakni Siti Romlah, terimakasih atas cinta, doa dan kasih sayang yang selalu engkau bagikan dengan tulus. Nenek adalah sumber keteduhan dan kasih sayang yang membuatku merasa kuat dan berani menghadapi setiap tantangan.

KATA PENGANTAR

Dengan segala puji syukur atas rahmat dan karunia-Nya, semua proses mulai perencanaan, pelaksanaan, dan penyelesaian skripsi sebagai salah satu syarat menyelesaikan program sarjana, dapat terselesaikan dengan lancar. Dalam proses penyelesaian skripsi ini tidak akan berjalan dengan lancar tanpa adanya do'a, dukungan, dan bimbingan dari beberapa pihak. Oleh karena itu, penulis menyadari dan menyampaikan terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada :

1. Bapak Prof. Dr. H. Hepni, S.Ag., M.M., CPEM. selaku Rektor UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah menerima penulis sebagai mahasiswa UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.
2. Bapak Dr. Abdul Mu'is, S.Ag., M.Si. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan bantuan akan pelayanan terbaik kepada mahasiswa dalam menyelesaikan tugas akhir.
3. Bapak Dr. Nuruddin, M.Pd.I. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa yang telah membantu kelancaran atas terlaksananya skripsi ini dan memberikan ilmu selama menempuh pendidikan di UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.
4. Bapak Dr. Imron Fauzi, M.Pd.I. selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang telah memberikan ilmu dan bimbingan dengan penuh kesabaran selama menempuh pendidikan di UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.

5. Bapak Dr. Nino Indrianto, M.Pd. selaku Dosen Penasehat Akademik dan Dosen Pembimbing yang telah membimbing penulis dengan penuh kesabaran dan keikhlasan ditengah-tengah kesibukan serta sudah memberikan waktu, tenaga, dan pikiran untuk bimbingan, ilmu, motivasi, dan pengarahan dalam penyusunan skripsi.
6. Bapak Muhammad Junaidi, S.Pd.I., M.Pd.I selaku dosen Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah sebagai validator ahli media yang telah meluangkan waktunya dan membantu penulis dalam melaksanakan penelitian skripsi ini.
7. Bapak Mohammad Kholil, S.Si., M.Pd. selaku dosen Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah sebagai validator ahli materi yang telah meluangkan waktunya dan membantu penulis dalam melaksanakan penelitian skripsi ini.
8. Segenap Dosen UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, semoga ilmu yang telah disampaikan kepada penulis dapat menjadi ilmu yang berkah dan manfaat sebagai bekal penulis di masa yang akan datang.
9. Ibu Dian Tanjung Sari, S. Pd. selaku Kepala Sekolah Madrasah Ibtidaiyah Ar-Roudhoh Patrang Jember yang sudah memberikan ijin untuk melakukan penelitian.
10. Ibu Qurrotul A'yun, S.E. selaku Guru Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Ar-Roudhoh Patrang Jember yang selalu membantu memberikan arahan, bimbingan, serta motivasi selama proses penelitian.

Akhirnya, semoga segala amal baik yang telah Bapak/Ibu berikan kepada penulis mendapat balasan yang baik dari Allah.

Jember, 25 November 2024

Penulis



ABSTRAK

Mu'tiqoh Izzatun Nadiyah, 2024 : *Pengembangan Media Pembelajaran Fun Thinkers Book Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Ar-Roudhoh Patrang Jember.*

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

Kebutuhan penggunaan media pembelajaran untuk mendukung pemahaman belajar siswa di sekolah sangatlah penting. Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan, ditemukan bahwa proses pembelajaran di kelas V terkendala oleh terbatasnya media pembelajaran yang digunakan oleh guru, yang hanya mengandalkan buku dan papan tulis. Hal ini mengakibatkan peserta didik merasa bosan, mengantuk, dan kesulitan memahami materi matematika, khususnya pada materi pembagian pecahan desimal dengan bilangan asli. Oleh karena itu, diperlukan media yang lebih menarik dan interaktif untuk meningkatkan pemahaman peserta didik.

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah : 1) Bagaimana produk pengembangan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* pada mata pelajaran Matematika kelas V Madrasah Ibtidaiyah Ar-Roudhoh Patrang Jember? 2) Bagaimana kelayakan pengembangan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* pada mata pelajaran Matematika kelas V Madrasah Ibtidaiyah Ar-Roudhoh Patrang Jember? 3) Bagaimana keefektifan pengembangan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* pada mata pelajaran Matematika kelas V Madrasah Ibtidaiyah Ar-Roudhoh Patrang Jember?

Tujuan Penelitian ini adalah : 1) Untuk mengetahui produk pengembangan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* pada mata pelajaran Matematika kelas V Madrasah Ibtidaiyah Ar-Roudhoh Patrang Jember. 2) Untuk mengetahui kelayakan pengembangan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* pada mata pelajaran Matematika kelas V Madrasah Ibtidaiyah Ar-Roudhoh Patrang Jember. 3) Untuk mengetahui keefektifan pengembangan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* pada mata pelajaran Matematika kelas V Madrasah Ibtidaiyah Ar-Roudhoh Patrang Jember.

Penelitian ini menggunakan penelitian dan pengembangan atau yang biasa dikenal dengan *Research and Development (R&D)*. Model penelitian dan pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE dengan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, angket, dokumentasi dan tes. Teknik analisis data penelitian ini menggunakan analisis data kelayakan dan keefektifan.

Hasil dari penelitian dan pengembangan ini adalah 1) Produk yang dihasilkan dari pengembangan media pembelajaran ini adalah media pembelajaran *Fun Thinkers Book* materi pembagian pecahan desimal dengan bilangan asli yang digunakan di kelas V Madrasah Ibtidaiyah Ar-Roudhoh Patrang Jember. 2) Hasil kelayakan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* yakni uji validasi ahli media 85%, uji validasi ahli materi 92,5% dan uji validasi ahli pembelajaran 94,56% yang berarti masuk kategori sangat layak untuk diuji cobakan. 3) Hasil dari analisis keefektifan peserta didik melalui *pre-test* dan *post-test* sebesar 76,82% dengan menggunakan analisis N-Gain Score yang tergolong dalam kategori efektif.

DAFTAR ISI

	Hal.
Halaman Sampul	i
Persetujuan Pembimbing	ii
Pengesahan Tim Penguji	iii
Motto	iv
Persembahan	v
Kata Pengantar	vi
Abstrak	ix
Daftar Isi	x
Daftar Tabel	xii
Daftar Gambar	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan	8
D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan	8
E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan	10
F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan	12
G. Definisi Istilah atau Definisi Operasional	13
BAB II KAJIAN PUSTAKA	16
A. Penelitian Terdahulu	16
B. Kajian Teori	25

BAB III METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	51
A. Model Penelitian dan Pengembangan	51
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan	52
C. Uji Coba Produk	56
D. Desain Uji Coba	57
1. Subjek Uji Coba	57
2. Jenis Data	59
3. Instrumen Pengumpulan Data	60
4. Teknik Analisis Data	63
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	66
A. Profil MI Ar-Roudhoh Patrang Jember.....	66
B. Penyajian Data Uji Coba	70
C. Analisis Data	92
D. Revisi Produk	98
BAB V KAJIAN DAN SARAN	102
A. Kajian Produk yang Telah Direvisi	102
B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut	110
C. Kesimpulan	112
Daftar Pustaka	113
Lampiran	122

DAFTAR TABEL

No	Uraian	Hal.
2.1	Penelitian Terdahulu	23
3.1	Kriteria Penilaian Kelayakan	64
3.2	Pembagian Skor N-Gain	65
3.3	Tafsiran Efektivitas N-Gain	65
4.1	Data Peserta Didik Kelas V-C	68
4.2	Sarana dan Prasarana MI Ar-Roudhoh	70
4.3	Instrumen Angket Validasi Ahli Media	75
4.4	Instrumen Angket Validasi Ahli Materi	77
4.5	Instrumen Angket Validasi Ahli Pembelajaran	78
4.6	Validasi Ahli Media	83
4.7	Validasi Ahli Materi	84
4.8	Validasi Ahli Pembelajaran	85
4.9	Hasil Pre-Test dan Post-Test	91
4.10	Hasil Validasi Ahli Media	92
4.11	Hasil Kritik dan Saran dari Validasi Ahli Media	94
4.12	Hasil Validasi Ahli Materi	94
4.13	Hasil Validasi Ahli Pembelajaran	95
4.14	Hasil Pre-Test dan Post-Test N-Gain	97
4.15	Hasil Pembagian N-Gain Score	98
4.16	Revisi Oleh Ahli Materi	99
4.17	Revisi Oleh Ahli Media	100

DAFTAR GAMBAR

No	Uraian	Hal.
3.1	Tahapan Model ADDIE	52
3.2	Prosedur Pengembangan Media Pembelajaran Fun Thinkers Book dan Adaptasi Model ADDIE	56
4.1	Wawancara dengan Guru Kelas V	72
4.2	Sampul dan halaman belakang sebelum direvisi	81
4.3	Halaman materi sebelum direvisi	81
4.4	Bingkai peraga sebelum di revisi	82
4.5	Proses Pembelajaran	87
4.6	Pelaksanaan Pre-Test	88
4.7	Uji Coba Produk	89
4.8	Pelaksanaan Post-Test	90



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk membantu proses belajar mengajar, baik fisik maupun non-fisik, yang menghubungkan guru dengan peserta didik. Penggunaan media yang tepat membuat pembelajaran lebih efektif, efisien, dan menarik. Hal ini memungkinkan peserta didik memahami materi dengan lebih cepat dan meningkatkan keberlanjutan proses belajar.¹ Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar yang berfungsi memperjelas makna pesan yang disampaikan sehingga tujuan pelajaran dengan lebih baik dan sempurna.

Hal ini senada dengan bunyi dari Undang-undang Sisdiknas No. 20 Tahun 2003 pasal 40 ayat 2 bahwa berkaitan dengan media pembelajaran yaitu pendidik dan tenaga kependidikan berkewajiban menciptakan suasana pendidikan yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis, dan dialogis.² Penjelasan mengenai media pembelajaran juga terdapat dalam Al-Qur'an surah An-Nahl ayat 44 yang berbunyi:

بالبينت والزبر ۝ وانزلنا اليك الذكر لتبين للناس ما نزل اليهم ولعلمهم
يتفكرون

Artinya : (Mereka kami utus) dengan membawa keterangan-keterangan (mukjizat) dan kitab kitab. Dan kami turunkan Ad-Dzikir (Al-

¹ Septy Nurfadhillah, *Media Pembelajaran Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, Dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran* (Jawa Barat: Cv Jejak, 2021), 13.

² *Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional & Undang-Undang No.14 Th 2005 Tentang Guru & Dosen* (Visimedia, N.D.), 2.

Qur'an) kepadamu, agar engkau menerangkan kepada manusia pada apa yang telah diturunkan kepada mereka dan agar mereka memikirkan.³

Dalam Tafsir Al-Mishbah, Quraisy Shihab menjelaskan bahwa para Rasul yang diutus sebelumnya membawa keterangan-keterangan, yaitu mukjizat yang membuktikan kebenaran mereka sebagai Rasul. Beberapa di antara mereka juga membawa zubah, yang berisi ketetapan hukum dan nasihat yang seharusnya menyentuh hati. Selain itu, Allah menurunkan ad-Dzikir, yaitu Al-Qur'an, agar Rasul dapat menjelaskan kepada seluruh umat manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka. Dengan penjelasan tersebut, diharapkan mereka dapat memahami, menyadari, dan berpikir untuk menarik pelajaran demi kebaikan hidup di dunia dan akhirat mereka.⁴

Berdasarkan penjelasan dalam tafsir tersebut, Q.S. An-Nahl ayat 44 menekankan pentingnya penggunaan media atau sumber belajar dalam proses pembelajaran. Allah SWT menurunkan Al-Qur'an sebagai mukjizat dan media yang menyampaikan seluruh ajaran agama Islam. Ini menunjukkan bahwa sumber atau media pembelajaran sangat penting, karena dapat memberikan penjelasan yang jelas tentang materi dan membantu mengatasi kendala yang muncul dalam proses belajar. Seorang guru diwajibkan untuk memanfaatkan media pembelajaran dalam menjelaskan materi, mirip dengan cara Al-Qur'an berfungsi sebagai perantara informasi bagi umat manusia. Media dalam pembelajaran berfungsi sebagai alat untuk menyampaikan materi, sehingga siswa dapat memahami apa yang diajarkan oleh guru.

³ M. Quraish Shihab, *Al-Quran dan Maknanya* (Tangerang: Lentera Hati, 2020).

⁴ M. Quraish Shihab, *Tafsir Al-Mishbah (Pesan, Kesan Dan Keserasian AlQur'an)* (Jakarta: Lentera Hati, 2002).

Dengan demikian karena media pembelajaran menjadi salah satu komponen yang sangat penting dalam suatu sistem pembelajaran. Maka, penulis tertarik untuk menggunakan media dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada 1 Oktober 2024, peneliti menemukan beberapa tantangan atau kendala yang dihadapi oleh guru dalam menyampaikan materi pelajaran. Salah satu masalah utama adalah keterbatasan media pembelajaran yang tersedia, yang menyulitkan guru untuk membuat materi yang lebih menarik dan efektif. Akibatnya, guru hanya mengandalkan buku dan penjelasan di papan tulis. Kondisi ini membuat pembelajaran kurang bervariasi dan inovatif, sehingga siswa menjadi kurang antusias dan tidak begitu fokus pada penjelasan guru. Penggunaan media yang terbatas pada gambar dan papan tulis membuat siswa merasa bosan, mengantuk, dan cenderung pasif. Hal ini berdampak pada kesulitan siswa dalam memahami materi, sehingga tujuan pembelajaran sulit tercapai.⁵

Hal ini didasarkan pada hasil wawancara yang dilakukan pada 01 Oktober 2024. Ibu Qurrotul A'yun, S.E., selaku wali kelas lima, menjelaskan bahwa:

“Saya jarang menggunakan media saat mengajar anak-anak kelas lima karena keterbatasan waktu. Ketika tidak ada jam mengajar, saya biasanya sibuk dengan tugas lain seperti membuat soal atau laporan, jadi saya baru bisa membuat media jika tidak ada tugas lain yang perlu dikerjakan. Biasanya saya hanya menggunakan metode atau model pembelajaran karena jika hanya mengandalkan ceramah, banyak dari mereka yang ramai dan mengantuk.”⁶

⁵ Observasi di Madrasah Ibtidaiyah Ar-Roudhoh Patrang Jember, 01 Oktober 2024.

⁶ Qurrotul A'yun, di wawancara oleh penulis, 01 Oktober 2024.

Pendapat lain juga didapatkan dari salah satu peserta didik kelas lima, yaitu Rasya Agustiar. Dia menjelaskan bahwa:

"Mata pelajaran matematika sering membingungkan karena melibatkan banyak perhitungan, terutama dalam materi perkalian dan pembagian. Saya sering merasa bingung saat mengerjakannya karena saya harus berpikir keras agar tidak salah dalam memberikan jawaban. Terkadang, saya juga merasa bosan jika tidak ada media pembelajaran, karena saya mudah sekali mengantuk."⁷

Berdasarkan penjelasan di atas, melihat pentingnya pemahaman peserta didik dalam materi perkalian dan pembagian maka sangat diperlukan cara yang tepat guna mengatasi permasalahan dalam proses pembelajaran yang belum maksimal yakni dengan memberikan soal tentang perkalian atau pembagian. Dalam hal ini peneliti mengambil materi pembagian pecahan desimal dengan bilangan asli dikarenakan pada materi tersebut terdapat perkalian serta pembagian yang akan membantu peserta didik dalam belajar dan berlatih soal. Dengan adanya media pembelajaran dapat mengatasi permasalahan terhadap pemahaman peserta didik pada materi perkalian dan pembagian mata pelajaran Matematika..

Matematika diajarkan di tingkat Sekolah Dasar atau Madrasah Ibtidaiyah untuk mengembangkan kemampuan berpikir logis, analitis, kreatif, dan kolaboratif pada peserta didik. Agar materi mudah dipahami, guru perlu menggunakan berbagai metode pengajaran atau media pembelajaran yang efektif. Dengan pendekatan yang tepat, pemahaman peserta didik terhadap materi akan lebih baik.⁸

⁷ Rasya Agustiar, di wawancara oleh penulis, 01 Oktober 2024.

⁸ Hasna Nur Afifah And Meita Fitriawanawati, "Pengembangan Media Panlintermatika (Papan Perkalian Pintar Matematika) Materi Perkalian Untuk Siswa Sekolah Dasar," *Wasis* :

Dalam pembelajaran matematika, terdapat berbagai media dan model pembelajaran yang efektif. Salah satunya adalah penggunaan *Fun Thinkers Book* pada materi pembagian pecahan desimal dengan bilangan asli. Penggunaan media pembelajaran seperti ini dipercaya dapat meningkatkan pemahaman peserta didik. Selain itu, media ini terbukti lebih efektif dalam proses pembelajaran dibandingkan dengan penjelasan guru yang bersifat satu arah. Dalam menerapkan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* juga dapat membantu proses pembelajaran agar lebih menarik, aktif serta menyenangkan bagi peserta didik. Dengan adanya media *Fun Thinkers Book* ini menjadi salah satu penyelesaian masalah yang bisa digunakan guna menumbuhkan semangat belajar peserta didik karena dalam penerapannya peserta didik diminta untuk berpikir secara menyenangkan sambil bermain.⁹

Media *Fun Thinkers Book* adalah buku pemikir menyenangkan merupakan sebuah media berbentuk buku yang dibuat dari kardus yang dikemas dalam sebuah kegiatan pembelajaran yang menarik. Isi dari media tersebut yaitu permainan dan kuis yang menarik sehingga terciptanya pembelajaran yang menyenangkan, media *Fun Thinkers Book* juga berisi materi yang sesuai dengan tema yang dipelajari.¹⁰ Media pembelajaran *Fun Thinkers Book* merupakan media pembelajaran yang digunakan dalam peneliti

Jurnal Ilmiah Pendidikan 2, No. 1 (May 29, 2021): 41–47, <https://doi.org/10.24176/Wasis.V2i1.5785>.

⁹ Raudhatul Jannah, Hidayah Quraisy, and Syarifah Aeni Rahman, “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Fun Thinkers Book Terhadap Hasil Belajar IPS Murid Kelas IV UPT SPF SDN Minasa Upa Kota Makassar,” *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran (JRPP)* 7, no. 3 (June 21, 2024): 7951–60, <https://doi.org/10.31004/jrpp.v7i3.28376>.

¹⁰ Irma Ima Wati, Elya Rosalina, and Novianti Mandasari, “Pengembangan Media Pembelajaran Fun Thinkers Book Pada Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas IV SD | Kaganga: Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Riset Sosial Humaniora,” *Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Riset Sosial Humaniora (KAGANGA)* 6, no. 2 (2023): 857–67, <https://doi.org/10.31539/kaganga.v6i2.7188>.

ini yakni pembelajaran Matematika Materi Pembagian Pecahan Desimal dengan Bilangan Asli.

Keunikan dari media pembelajaran *Fun Thinkers Book* adalah guru biasanya hanya membuat satu media pembelajaran saja. Disini penulis akan membuat beberapa yang akan digunakan oleh peserta didik dalam kelompok. Pada media pembelajaran *Fun Thinkers Book* pada umumnya tidak terdapat materi pembelajaran di sini media pembelajaran *Fun Thinkers Book* yang penulis kembangkan terdapat materi pembelajaran, Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran.

Media pembelajaran *Fun Thinkers Book* yang dikembangkan oleh penulis terbuat dari buku dengan berbahan stiker vynil dengan lapisan infraboard dan bingkai peraga yang digunakan berbahan *spon eva hard* yang pada umumnya media *Fun Thinkers Book* bingkai peraganya menggunakan *Styrofoam* atau menggunakan kardus. Pada media ini terdapat beberapa nomor yang digunakan sebagai penomoran dalam setiap bingkai dan akan di acak sesuai dengan pertanyaan serta jawabannya. Dengan adanya media peserta didik dapat aktif dalam kegiatan pembelajaran karena media pembelajaran ini dapat menarik perhatian peserta didik.¹¹ Penerapan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* di laksanakan di Madrasah Ibtidaiyah Ar-Roudhoh Patrang Jember.

Madrasah Ibtidaiyah Ar-Roudhoh Patrang Jember adalah lembaga madrasah swasta yang berada di Kabupaten Jember. Selain mengajarkan ilmu

¹¹ Aenullael Mukarromah and Meyyana Andriana, "Peranan Guru Dalam Mengembangkan Media Pembelajaran," *Journal of Science and Education Research* 1, no. 1 (February 16, 2022): 43–50, <https://doi.org/10.62759/jsr.v1i1.7>.

pengetahuan, lembaga ini juga membiasakan peserta didik dalam aspek keagamaan, seperti mustawa sebelum kegiatan belajar dan melaksanakan sholat dhuha berjamaah. Madrasah Ibtidaiyah Ar-Roudhoh Patrang Jember menawarkan berbagai ekstrakurikuler, termasuk pramuka, karate, hadrah, dan lain-lain. Madrasah ini juga menekankan pentingnya akhlak dalam proses belajar, dengan membiasakan siswa untuk bersikap baik dan berbudi pekerti. Ustadz dan Bunda di sini sangat berkomitmen dan mengajar dengan penuh ketulusan hati.

Berdasarkan uraian yang telah disusun, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* materi pembagian pecahan desimal dengan bilangan asli sangat diperlukan untuk mendukung proses pembelajaran di kelas V Madrasah Ibtidaiyah Ar-Roudhoh Patrang Jember. Oleh karena itu, peneliti berminat untuk melaksanakan penelitian pengembangan dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran *Fun Thinkers Book* Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Ar-Roudhoh Patrang Jember”**.

B. Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana produk pengembangan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* pada mata pelajaran Matematika kelas V Madrasah Ibtidaiyah Ar-Roudhoh Patrang Jember?

2. Bagaimana kelayakan pengembangan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* pada mata pelajaran Matematika kelas V Madrasah Ibtidaiyah Ar-Roudhoh Patrang Jember?
3. Bagaimana keefektifan pengembangan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* pada mata pelajaran Matematika kelas V Madrasah Ibtidaiyah Ar-Roudhoh Patrang Jember?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan pada rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui produk pengembangan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* pada mata pelajaran Matematika kelas V Madrasah Ibtidaiyah Ar-Roudhoh Patrang Jember.
2. Untuk mengetahui kelayakan pengembangan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* pada mata pelajaran Matematika kelas V Madrasah Ibtidaiyah Ar-Roudhoh Patrang Jember.
3. Untuk mengetahui keefektifan pengembangan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* pada mata pelajaran Matematika kelas V Madrasah Ibtidaiyah Ar-Roudhoh Patrang Jember.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan ini adalah media pembelajaran yang telah dirancang oleh peneliti sebelumnya. Spesifikasi produk ini bertujuan untuk memberikan gambaran yang jelas mengenai karakteristik produk yang diinginkan dalam penelitian

pengembangan ini. Adapun spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran berupa *Fun Thinkers Book* adalah sebagai berikut:

1. Media *Fun Thinkers Book* merupakan buku yang berbasis dengan media cetak yang dilengkapi dengan bingkai peraga yang terbuat dari *spun eva hard*.
2. Di dalam buku tersebut terdapat bingkai peraga berbentuk kotak sebanyak 1 sampai 9 angka yang dilapisi dengan stiker dan sisi belakang nomor terdapat gambar yang membentuk pola untuk kunci jawaban dari pertanyaan tersebut.
3. Media *Fun Thinkers Book* yang di dalamnya terdapat *puzzle* dimana peserta didik akan memasang *puzzle* dengan mencari pasangan yang sesuai, baik soal maupun jawaban.
4. Media *Fun Thinkers Book* akan mencakup dari pelajaran Matematika materi pembagian pecahan desimal dengan bilangan asli di kelas V Madrasah Ibtidaiyah Ar-Roudhoh Patrang Jember.
5. Media *Fun Thinkers Book* yang peneliti akan kembangkan yang berwarna serta dibuat semenarik mungkin agar peserta didik menjadi tertarik.
6. Bingkai dari media *Fun Thinkers Book* akan dibuat persegi yang nantinya akan terdiri atas dua sisi yakni sebelah kanan digunakan untuk papan soal yang berisi pertanyaan serta sebelah kiri yang digunakan untuk papan jawaban yang berisi jawaban yang sesuai dengan pertanyaan.

7. Ukuran dari media pembelajaran *Fun Thinkers Book* adalah A4 yakni 21 cm x 29,7 cm.
8. Stiker untuk buku tersebut di lapisi dengan infraboard yang berukuran A3 dan di potong menjadi 2 bagian yang menghasilkan ukuran A4 agar tebal dan bisa tahan lama.
9. Untuk menyatukan bingkai peraga dan papan soal pertanyaan serta jawaban menggunakan *Nylon Cable Tie* yang berukuran 3 x 150 mm.

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

1. Secara Teoritis

Hasil dari penelitian dan pengembangan ini dapat menambahkan wawasan atau pengetahuan serta memperluas informasi dalam mengembangkan media pembelajaran, sehingga tercipta media pembelajaran *Fun Thinkers Book* yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik.

2. Secara Praktis

a. Bagi Guru

Guru dapat menggunakan sebagai alternatif media pembelajaran yang menarik serta bermanfaat bagi kegiatan proses pembelajaran dan bisa memudahkan guru dalam penyampaian materi khususnya materi pembagian pecahan desimal dengan bilangan asli yang belum banyak memanfaatkan media pembelajaran yang bervariasi.

b. Bagi Peserta Didik

Pengembangan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* diharapkan dapat menjadi media pembelajaran yang bervariasi bagi peserta didik sehingga dapat memotivasi peserta didik untuk giat belajar mandiri, kreatif, efektif serta efisien dan memicu peserta didik untuk lebih tertarik dan tidak bosan terhadap materi yang disajikan dalam proses pembelajaran dan dapat meningkatkan pemahaman peserta didik dalam materi pembagian pecahan desimal dengan bilangan asli.

c. Bagi Sekolah

Dari pengembangan media pembelajaran ini, pihak lembaga sekolah dapat menggunakan berbagai jenis media pembelajaran yang lainnya untuk digunakan sebagai alat bantu agar dapat mencapai keefektifan dalam sebuah pembelajaran. Selain itu dengan adanya pengembangan media pembelajaran ini, diharapkan dapat menjadi masukan serta evaluasi lembaga sekolah dalam menentukan suatu kebijakan.

d. Bagi Peneliti Lain

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi tambahan serta dijadikan sebagai bahan informasi atau rujukan dalam mengembangkan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* untuk dijadikan inovasi pada penelitian yang selanjutnya.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* pada mata pelajaran Matematika materi pembagian pecahan desimal dengan bilangan asli kelas V Madrasah Ibtidaiyah Ar-Roudhoh Patrang Jember mempunyai beberapa asumsi diantaranya sebagai berikut :

- a. Media *Fun Thinkers Book* pada pembelajaran Matematika materi pembagian pecahan desimal dengan bilangan asli diharapkan bisa dikembangkan secara valid serta efektif.
- b. Media ini berisi kepingan puzzle yang berisi soal dan kepingan lain berisi jawaban yang jika disusun dengan benar akan membentuk gambar pola yang utuh dibalik kartu tersebut sehingga akan menarik dan akan memotivasi siswa untuk belajar.
- c. Media *Fun Thinkers Book* diharapkan bisa meningkatkan pemahaman peserta didik pada pembelajaran Matematika khususnya pada materi pembagian pecahan desimal dengan bilangan asli.
- d. Media *Fun Thinkers Book* dibuat dengan semenarik mungkin agar peserta didik dalam proses pembelajaran berlangsung mudah memahami materi pembagian pecahan desimal dengan bilangan asli pada pelajaran Matematika.
- e. Dengan penggunaan *Fun Thinkers Book* diharapkan peserta didik bisa belajar secara berkelompok.

2. Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan media *Fun Thinkers Book* pada mata pelajaran Matematika materi pembagian pecahan desimal dengan bilangan asli V Madrasah Ibtidaiyah Ar-Roudhoh Patrang Jember mempunyai beberapa keterbatasan dalam pengembangan diantaranya sebagai berikut :

- a. Pengembangan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* ini terbatas dikarenakan hanya dilakukan pada kelas V Madrasah Ibtidaiyah Ar-Roudhoh Patrang Jember.
- b. Penelitian ini memfokuskan pada pembatasan media pembelajaran Matematika dengan menggunakan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* pada materi pembagian pecahan desimal dengan bilangan asli pada kelas V.

G. Definisi Istilah atau Definisi Operasional

Adapun beberapa definisi istilah dari penelitian Pengembangan Media Pembelajaran *Fun Thinkers Book* Materi Pembagian Pecahan Desimal dengan Bilangan Asli Mata Pelajaran Matematika Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Ar-Roudhoh Patrang Jember, antara lain :

1. Pengembangan Media Pembelajaran

Pengembangan media pembelajaran adalah proses merancang, menciptakan, dan mengimplementasikan berbagai alat dan sumber belajar yang digunakan untuk mendukung kegiatan pembelajaran.

Proses ini mencakup analisis kebutuhan, pemilihan format media yang sesuai kebutuhan peserta didik, serta evaluasi efektivitas media

dalam meningkatkan pemahaman peserta didik yang bertujuan untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan efektif.

2. Media Pembelajaran *Fun Thinkers Book*

Media pembelajaran *Fun Thinkers Book* adalah sebuah buku yang dirancang untuk mengembangkan kemampuan berpikir secara menyenangkan bagi para peserta didik. Media pembelajaran *Fun Thinkers Book* ialah sebuah media pembelajaran yang terdiri dari buku, bingkai peraga dan balok angka. Media pembelajaran ini dibuat untuk membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

Media pembelajaran *Fun Thinkers Book* berupa buku yang didalamnya terdapat materi serta pertanyaan dan jawaban dengan bahan stiker vynil yang dilapisi dengan *infraboard* agar lebih tebal dan memiliki bingkai peraga yang terbuat dari *sponeva hard* dengan cara penggunaannya seperti bermain puzzle.

3. Pembelajaran Matematika

Pembelajaran matematika merupakan suatu pembelajaran yang mendorong peserta didik untuk berpikir secara kritis dalam memecahkan suatu permasalahan. Pembelajaran matematika juga bertujuan untuk mengembangkan kemampuan peserta didik dalam berpikir logis, memecahkan masalah, serta mengaplikasikan matematika dalam kehidupan sehari-hari.

Pada pembelajaran matematika ini peneliti menggunakan materi pembagian pecahan desimal dengan bilangan asli pada kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Ar-Roudhoh Patrang Jember.

Dengan demikian yang dimaksud dengan pengembangan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* pada pembelajaran matematika adalah mengembangkan dari media pembelajaran *Fun Thinkers Book* yang sudah ada pada sebelumnya menjadi pembelajaran yang lebih baik serta lebih efektif untuk guru serta peserta didik dalam proses pembelajaran khususnya pada mata pelajaran matematika materi pembagian bilangan desimal dengan bilangan asli.

Media pembelajaran *Fun Thinkers Book* berupa media pembelajaran yang berbasis cetak yang dilapisi dengan infraboard serta terdapat bingkai peraga yang terbuat dari *sponeva hard*. Dalam media pembelajaran *Fun Thinkers Book* berupa buku yang didalamnya terdapat capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, materi pembagian pecahan desimal dengan bilangan asli, dan sembilan sisi soal pertanyaan dan sebaliknya terdapat sembilan sisi jawaban yang dimainkan dengan mencocokkan pertanyaan dengan jawaban yang benar. Penggunaan media ini seperti puzzle setelah sudah selesai bingkai peraga di tutup dan melihat pola yang ada, apabila pola tersebut cocok berarti jawabannya benar. Media pembelajaran ini digunakan untuk kelas V Madrasah Ibtidaiyah Ar-Roudhoh Patrang Jember pada mata pelajaran matematika.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

Bagian ini menjelaskan hasil tinjauan pustaka yang membentuk dasar untuk memahami konsep dan teori yang dapat membantu dalam menyelesaikan masalah atau mengembangkan produk. Kerangka ini didasarkan pada kajian teori dan pengalaman yang relevan. Uraian di bab ini bertujuan menjelaskan mengapa masalah tersebut perlu diselesaikan dan alasan di balik pilihan cara pengembangan produk.¹³ Dalam kajian pustaka ini, terdapat dua bagian utama, yaitu penelitian terdahulu dan kajian teori, yang dijelaskan sebagai berikut:

A. Penelitian Terdahulu

Adapun beberapa penelitian yang berkaitan dengan penelitian ini ialah sebagai berikut :

1. Penelitian yang ditulis oleh Atikah Arsyah Tahun 2021 yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Fun Thinkers Book* Pada Subtema 1 Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan Untuk Kelas V SDN 66 Payakumbuh”. Penelitian Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.¹⁴

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* untuk Subtema 1 Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan di kelas V SD, menggunakan metode pengembangan dengan model

¹³ Tim Penyusun, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah* (Jember: UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2021), 67–68.

¹⁴ Atikah Arsyah, “Pengembangan Media Pembelajaran *Fun Thinkers Book* Pada Subtema 1 Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan Untuk Kelas V SDN 66 Payakumbuh” (Skripsi, Universitas Islam Riau, 2021).

ADDIE. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media ini sangat layak, dengan rata-rata persentase validasi dari enam validator: 87,43% pada validasi pertama dan 93,26% pada validasi kedua.¹⁵

Perbedaan antara penelitian terdahulu dan penelitian ini terletak pada rumusan masalahnya. Penelitian ini fokus pada efektivitas pengembangan media pembelajaran, sementara penelitian sebelumnya tidak. Selain itu, perbedaan produk juga terlihat pada bahan dan desain yang digunakan. Penelitian terdahulu menggunakan aplikasi Adobe Photoshop, sedangkan penelitian ini menggunakan aplikasi Canva. Dalam hal validasi ahli, penelitian terdahulu melibatkan ahli bahasa, sementara penelitian ini tidak menggunakan ahli bahasa, tetapi melibatkan ahli pembelajaran.

Persamaan dari penelitian terdahulu dengan penelitian ini ialah pada rumusan masalah terdapat pengembangan dari media pembelajaran serta validitas atau kelayakan dari media pembelajaran, sama-sama menggunakan metode penelitian dan pengembangan dengan model ADDIE, validasi ahli sama-sama mengambil dari validasi ahli materi dan validasi ahli media, sumber data yang diambil sama-sama dari data kualitatif serta kuantitatif, dan sama-sama mengembangkan media pembelajaran *Fun Thinkers Book*.

2. Penelitian yang ditulis oleh Rizal Effendy Tahun 2022 yang berjudul “Pengembangan *Fun Thinkers Book* Pada Kelas V Tema 3 Subtema 2 Di

¹⁵ Arsyah.

SDS Muhammadiyah 3 Al-Hilal Tarakan”. Penelitian Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.¹⁶

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran bernama "*fun thinker book*" dan mengevaluasi kelayakannya berdasarkan pendapat ahli dan respon siswa. Penelitian dilakukan di kelas 5 SDS Muhammadiyah 3 Al-Hilal Tarakan dengan tema "Pentingnya Makanan Sehat". Metode yang digunakan adalah model ADDIE. Hasil validasi menunjukkan bahwa ahli materi memberikan nilai 92%, ahli media 92,8%, dan praktisi 95%. Ini menunjukkan bahwa media pembelajaran tersebut sangat layak digunakan. Respon siswa juga sangat positif, dengan uji coba terbatas mencapai 97,6% dan uji coba lapangan 99,5%, rata-rata keseluruhan adalah 98,55%, yang masuk dalam kategori sangat layak.

Perbedaan dari penelitian terdahulu dengan penelitian ini adalah terdapat pada rumusan masalah yakni pada keefektifan dan produk pengembangan media pembelajaran, serta respon siswa, mata pelajaran yang digunakan berbeda, lokasi yang dilakukan berbeda, desain dan bahan yang digunakan berbeda,

Persamaan dari penelitian terdahulu dengan penelitian ini adalah sama sama menggunakan metode penelitian dan pengembangan dengan model ADDIE, sama-sama meneliti di kelas V, jenis data yang diambil

¹⁶ Rizal Effendy, "Pengembangan Fun Thinker Book Pada Kelas V Tema 3 Subtema 2 DI SDS Muhammadiyah 3 Al-Hilal Tarakan" (Skripsi, Universitas Borneo Tarakan, 2022).

sama-sama terdapat data kualitatif serta kuantitatif, dan sama-sama mengembangkan media pembelajaran *Fun Thinkers Book*.

3. Penelitian yang ditulis oleh Miftahul Khotimal Tahun 2021 yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Fun Thinkers Book* Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII MTs ASHRI Tahun Pelajaran 2020/2021”. Penelitian Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan.¹⁷

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran IPS bernama "*fun thinkers book*" untuk kelas VII di MTs ASHRI pada Tahun Pelajaran 2020/2021 dan menilai kevalidan media tersebut. Penelitian menggunakan metode pengembangan (R&D) dengan model ASSURE. Hasilnya adalah media pembelajaran "*fun thinkers book*" yang telah divalidasi, menunjukkan: (1) validasi dari ahli materi I mendapatkan skor 80,76% (cukup valid), (2) ahli materi II 71,15% (cukup valid), dan (3) ahli media 68,18% (cukup valid). Dalam uji coba lapangan: (1) kelompok kecil mendapatkan skor 87,5% (sangat efektif), (2) uji kompetensi kognitif kelompok besar 83% (sangat efektif), dan (3) angket respon kelompok besar 93,07% (sangat valid).

Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini adalah rumusan masalah dimana penelitian ini terdapat keefektifan dari pengembangan media pembelajaran, penelitian ini tidak ada uji kelompok kecil dan uji kelompok besar namun hanya uji coba produk saja, bahan serta desain yang digunakan berbeda, validasi ahli pada penelitian ini

¹⁷ Miftahul Khotimah, “Pengembangan Media Pembelajaran *Fun Thinkers Book* pada Mata pelajaran Ips Kelas VII Mts ASHRI Tahun Pelajaran 2020/2021.” (Skripsi, Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2021).

menggunakan validasi pembelajaran sedangkan pada penelitian terdahulu tidak ada.

Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini ialah model penelitian yang sama yakni model penelitian dan pengembangan dengan menggunakan model ADDIE, sama-sama mengembangkan media pembelajaran *Fun Thinkers Book*, rumusan masalah yang sama terdapat pada produk pengembangan serta kevalidan atau kelayakan media pembelajaran.

4. Penelitian yang ditulis oleh Rahmawati Tahun 2021 yang berjudul “Pengembangan Media *Fun Thinkers Book* Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Tema 4 Subtema 1 ‘Jenis-Jenis Pekerjaan’ Kelas IV Sekolah Dasar”. Penelitian Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.¹⁸

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui Validitas, Kepraktisan dan keefektifan produk pengembangan media *Fun Thinkers Book*. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (Research and Development) dengan model pengembangan Borg and Gall. respon siswa dan hasil Pretest dan Posttest dengan menggunakan N-Gain Score. Hasil analisis dari validasi ahli materi I 83%, ahli materi II 91%, ahli materi II 93%. dengan kategori Sangat Layak. Hasil analisis dari validasi ahli media I 94,5%, ahli materi II 93,1%, ahli materi II 95,2%. dengan kategori sangat Valid. Untuk angket respon siswa SDN Dapur 95,5% dan

¹⁸ Rahmawati, “Pengembangan Media *Fun Thinkers Book* Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Tema 4 Subtema 1 Kelas IV Sekolah Dasar” (Skripsi, Universitas Muhammadiyah Mataram, 2021).

angket respon SDN Mesoran 95% dengan kategori sangat Layak dan hasil rata-rata Pretest 42,54%, Posttest 87,33%, serta kemampuan berpikir kreatif siswa diukur dengan uji N-Gain Score dengan nilai peningkatan sebesar 0,49 berkriteria sedang.¹⁹

Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini adalah pada rumusan masalah penelitian terdahulu terdapat kepraktisan media pembelajaran sedangkan pada penelitian ini tidak ada, model penelitian terdahulu menggunakan model penelitian Borg and Gall, mata pelajaran yang berbeda, sekolah serta kelas pada penelitian terdahulu berbeda dengan penelitian ini, bahan serta desain pada media pembelajaran berbeda, validasi ahli pada penelitian ini terdapat ahli validasi pembelajaran.

Persamaan dari penelitian terdahulu dengan penelitian ini terdapat pada metode penelitian yang sama-sama menggunakan metode penelitian dan pengembangan, sama-sama mengembangkan media pembelajaran *fun thinkers book*, rumusan masalah yang sama terdapat pada keefektifan serta kevalidan atau kelayakan pada produk pengembangan media pembelajaran, sama-sama jenis data yang diambil dari data kualitatif serta kuantitatif.

5. Penelitian yan ditulis oleh Sela Elviani tahun 2022 dengan judul “Penerapan Media *Fun Thinkers Book* Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Tema 4 Subtema 1

¹⁹ Rahmawati.

Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah No 04/ E 72 Kora Baru”. Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan.²⁰

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dalam pembelajaran tematik melalui penerapan media fun thinkers book pada siswa kelas IV Madrasah Ibtidaiyah No 04 / E 72 Koto Baru. Metode penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model John Elliot. Hasil dari penelitian ini adalah penerapan media fun thinkers book dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dalam pembelajaran tematik. Pada siklus I aktivitas guru dan siswa sebesar 58.33 % dan meningkat pada siklus II sebesar 26.67 % menjadi 85 %. Sedangkan kemampuan berpikir kreatif siswa dapat dilihat dari evaluasi siklus I dan siklus II, dengan nilai kemampuan berpikir kreatif siswa pada siklus I sebesar 64.70 % dan meningkat pada siklus II sebesar 23.53 % menjadi 88.23 %.

Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini terdapat pada metode penelitian yang menggunakan Penelitian Tindakan Kelas dengan model John Elliot, Materi pembelajaran yang berbeda, lokasi serta kelas yang diteliti berbeda, dan rumusan masalah yang berbeda.

Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini adalah sama-sama meneliti tentang media pembelajaran *Fun Thinkers Book* , jenjang

²⁰ Sella Elviani, “Penerapan Media Fun Thinkers Book Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Tema 4 Subtema 1 Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah No 04 / E 72 Koto Baru” (Skripsi, Jambi, Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi, 2022).

sekolahan yang diteliti sama yakni pada jenjang Sekolah Dasar Atau Madrasah Ibtidaiyah.

Tabel 2.1
Penelitian Terdahulu

No	Nama Peneliti, Tahun, dan Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orsinalitas
1.	Atikah Arsyah, 2021, Pengembangan Media Pembelajaran <i>Fun Thinkers Bok</i> Pada Subtema 1 Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan Untuk Kelas V SDN 66 Payakumbuh.	Menggunakan metode penelitian dan pengembangan dengan model ADDIE. Sumber data dari data kualitatif serta kuantitatif, Mengembangkan media pembelajaran <i>Fun Thinkers Book</i> .	Rumusan masalah. Bahan dan desain yang digunakan dalam pembuatan media. Pembuatan desain lewat aplikasi yang berbeda. Validasi ahli yang digunakan berbeda.	Penelitian terdahulu hanya membahas pada subtema 1 peristiwa kebangsaan masa penjajahan.
2.	Rizal Effendy, 2022, Pengembangan <i>Fun Thinkers Book</i> Pada Kelas V Tema 3 Subtema 2 Di SDS Muhammadiyah 3 Al-Hilal Tarakan.	Menggunakan metode penelitian dan pengembangan dengan model ADDIE Meneliti di kelas V. Jenis data terdapat data kualitatif serta kuantitatif, Mengembangkan media pembelajaran <i>Fun Thinkers Book</i> .	Pada rumusan masalah. Bahan dan desain pengembangan media pembelajaran. Mata pelajaran. Lokasi penelitian.	Penelitian terdahulu hanya membahas pada tema 3 subtema 2.
3.	Miftahul Khotimal, 2021, Pengembangan Media Pembelajaran <i>Fun Thinkers Book</i> Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII MTs	Model penelitian dan pengembangan dengan menggunakan model ADDIE. Mengembangkan media pembelajaran <i>Fun Thinkers Book</i> .	Rumusan masalah. Bahan serta desain yang digunakan berbeda. Validasi ahli yang berbeda.	Penelitian terdahulu hanya pada mata pelajaran IPS. Penelitian terdahulu hanya berfokus pada

	ASHRI Tahun Pelajaran 2020/2021.			kelas VII.
4.	Rahmawati, 2021, Pengembangan Media <i>Fun Thinkers Book</i> Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Tema 4 Subtema 1 ‘Jenis-Jenis Pekerjaan’ Kelas IV Sekolah Dasar.	Metode penelitian dan pengembangan, Mengembangkan media pembelajaran <i>fun thinkers book</i> Rumusan masalah. Jenis data yang diambil dari data kualitatif serta kuantitatif.	Pada rumusan masalah Model penelitian terdahulu menggunakan model penelitian Borg and Gall. Mata pelajaran, Sekolah serta kelas pada penelitian terdahulu berbeda. Bahan serta desain pada media pembelajaran berbeda. Validasi ahli yang berbeda.	Penelitian terdahulu hanya berfokus pada tema 4 subtema 1 “jenis-jenis pekerjaan” Penelitian terdahulu hanya pada kelas IV. Penelitian terdahulu lebih berfokus pada meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.
5.	Sela Elviani, 2022, Penerapan Media <i>Fun Thinkers Book</i> Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Tema 4 Subtema 1 Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah No 04/ E 72 Kora Baru.	Sama-sama meneliti tentang media pembelajaran <i>Fun Thinkers Book</i> . Jenjang sekolahan yang diteliti pada jenjang Sekolah Dasar Atau Madrasah Ibtidaiyah.	Metode penelitan ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas dengan model John Elliot. Materi, lokasi serta kelas yang diteliti berbeda. Rumusan masalah yang berbeda.	Penelitian terdahulu hanya berfokus pada tema 4 subtema 1. Penelitian terdahulu hanya pada kelas IV. Peneliti terdahulu lebih berfokus pada meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.

Dari kelima penelitian tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa perbedaan dari penelitian ini dengan penelitian terdahulu yaitu terletak pada

materi penelitian, bahan dan desain yang terdapat dalam media pembelajaran yang berbeda. Pada penelitian terdahulu yang kelima menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas dengan model John Elliot. Adapun persamaan dari penelitian ini dengan penelitian terdahulu sama-sama mengembangkan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* dan penelitian yang pertama sampai penelitian yang keempat menggunakan metode penelitian R&D (*Research and Development*).

Media pembelajaran tersebut terbuat dari buku yang berbahan infraboard yang dilapisi dengan stiker yang didalamnya terdapat bingkai peraga yang berguna untuk mencocokkan soal serta jawaban yang diberikan oleh guru, dan kunci jawaban sesuai pola dibagian belakang jika pola cocok maka jawabannya benar dan jika pola tidak cocok maka jawabannya salah.

B. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran sangat penting dalam proses belajar mengajar. Dengan menggunakan media pembelajaran, minat dan keinginan peserta didik untuk belajar bisa berkembang, motivasi mereka bisa meningkat, dan media ini juga dapat memberikan pengaruh positif secara psikologis terhadap pembelajaran.²¹ Media pembelajaran dapat mendorong siswa untuk berpikir secara kritis, memanfaatkan imajinasi mereka, serta berkembang dengan lebih baik.

²¹ Amelia Putri Wulandari et al., "Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar," *Journal on Education* 5, no. 2 (January 22, 2023): 3928–36, <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>.

Hal ini akan membantu mereka menciptakan kreativitas dan menghasilkan karya-karya inovatif.²²

Media pembelajaran adalah alat yang membantu dalam proses belajar mengajar. Dengan media ini, pesan yang disampaikan jadi lebih jelas. Selain itu, penggunaan media pembelajaran juga membantu mencapai tujuan pendidikan dengan lebih efektif dan efisien. Ini membuat proses belajar menjadi lebih mudah dipahami oleh peserta didik.²³

Media pembelajaran adalah alat yang bisa membantu membuat proses belajar menjadi lebih efektif dan optimal. Sekarang, proses pembelajaran tidak hanya bergantung pada buku dan papan tulis. Banyak sekali jenis media pembelajaran yang tersedia untuk digunakan oleh para guru. Dengan begitu, pengajaran bisa lebih menarik dan bervariasi. Hal ini juga memberi kesempatan bagi peserta didik untuk belajar dengan cara yang berbeda.²⁴

Dapat diambil kesimpulan bahwa media pembelajaran adalah alat yang sangat penting dalam proses belajar mengajar karena membantu guru menjelaskan materi dengan lebih jelas, sehingga peserta didik lebih mudah memahaminya. Penggunaan media ini dapat

²² Luluk Sulthoniyah, Mu'tiqoh Izzatun Nadiyah, and Zulfa Faiqotul Afridah, "Peningkatan Keterampilan Membaca Menggunakan Media Audiovisual Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Madrasah Ibtidaiyah," *MUBTADI: Jurnal Pendidikan Ibtidaiyah* 4, no. 2 (2023): 125–35.

²³ Septy Nurfadhillah et al., "Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD Negeri Kohod III," *PENSA* 3, no. 2 (August 30, 2021): 243–55.

²⁴ Aisyah Fadilah et al., "Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat Dan Urgensi Media Pembelajaran," *Journal of Student Research* 1, no. 2 (January 19, 2023): 01–17, <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i2.938>.

meningkatkan minat dan motivasi peserta didik, serta memberikan dampak positif pada aspek psikologis mereka. Selain itu, media pembelajaran memungkinkan pencapaian tujuan pendidikan secara lebih efektif dan efisien. Saat ini, pembelajaran tidak hanya bergantung pada buku dan papan tulis, melainkan banyak pilihan media yang membuat pengajaran lebih menarik dan bervariasi, memberikan peserta didik kesempatan untuk belajar dengan cara yang berbeda.

b. Ciri-Ciri Media Pembelajaran

Dalam pembelajaran diperlukan adanya pemahaman mengenai keberadaan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran memiliki ciri-ciri secara umum, antara lain :²⁵

- 1) Media pembelajaran mencakup aspek fisik, seperti alat atau benda yang bisa dirasakan oleh indera manusia.
- 2) Media ini juga meliputi aspek non-fisik, yaitu pesan yang disampaikan melalui alat fisik.
- 3) Media pembelajaran biasanya menekankan elemen visual dan audio.
- 4) Media ini berfungsi sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar.
- 5) Media pembelajaran dapat digunakan dalam komunikasi dan interaksi antara guru dan peserta didik.

²⁵ Juhaeni et al., "Konsep Dasar Media Pembelajaran," *JIEES: Journal of Islamic Education at Elementary School* 1, no. 1 (June 16, 2020): 34–43, <https://doi.org/10.47400/jiees.v1i1.11>.

- 6) Media ini bisa digunakan secara massal, seperti televisi dan radio, atau secara individu, seperti modul belajar.

Media pembelajaran seharusnya bisa merangsang semua indera peserta didik, seperti penglihatan, pendengaran, perabaan, penciuman, dan pengecap, terkait dengan materi yang diajarkan. Ciri-ciri umum media pembelajaran adalah bahwa media tersebut dapat dilihat, didengar, diraba, dan diamati melalui indera manusia. Selain itu, media pembelajaran juga memiliki ciri-ciri berdasarkan harganya, target penggunaannya, dan kontrol yang dimiliki oleh penggunanya.²⁶

Ciri-ciri media dalam pembelajaran meliputi aspek fisik dan non-fisik. Media pembelajaran mencakup benda nyata yang bisa dilihat dan dirasakan, seperti dokumen, alat, atau perangkat yang dapat diindera oleh indera manusia, misalnya papan tulis, proyektor, atau komputer. Selain benda konkret, media pembelajaran juga melibatkan elemen non-fisik seperti perangkat lunak atau pesan yang disampaikan melalui alat tersebut. Ini termasuk aplikasi pembelajaran, software pendukung, dan konten digital seperti slide presentasi atau video pembelajaran.²⁷

Dapat diambil kesimpulan bahwa dalam pembelajaran, penting untuk memahami peran media pembelajaran yang memiliki ciri-ciri

²⁶ Muhammad Nur Ismail And Rinto Alexandro, "Pemanfaatan Media Pembelajaran Online Di Saat Pandemi Covid-19," *Jurnal Ilmiah Kanderang Tingang* 12, No. 1 (June 30, 2021): 37–46, <https://doi.org/10.37304/Jikt.V12i1.112>.

²⁷ Titin Et Al., "Memahami Media Untuk Efektifitas Pembelajaran," *Jutech: Journal Education And Technology* 4, No. 2 (December 20, 2023): 111–23, <https://doi.org/10.31932/Jutech.V4i2.2907>.

fisik dan non-fisik. Media pembelajaran mencakup alat atau benda nyata yang bisa dirasakan oleh indera manusia, seperti papan tulis, proyektor, dan komputer. Selain itu, media ini juga mencakup elemen non-fisik, seperti perangkat lunak dan pesan yang disampaikan melalui alat tersebut, termasuk aplikasi pembelajaran dan konten digital seperti video atau presentasi. Media pembelajaran harus dapat merangsang semua indera peserta didik, seperti penglihatan, pendengaran, perabaan, penciuman, dan pengecap. Selain itu, media ini juga berfungsi sebagai alat bantu dalam komunikasi antara guru dan peserta didik, dan dapat digunakan secara massal, seperti televisi dan radio, atau secara individu, seperti modul belajar.

c. Tujuan Media Pembelajaran

Tujuan media dalam proses belajar mengajar adalah untuk membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan bagi peserta didik. Media juga membantu menjelaskan materi dengan lebih jelas, sehingga siswa dapat lebih mudah memahaminya. Selain itu, metode pembelajaran yang menggunakan media beragam dan menarik, sehingga mendorong keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar. Dengan demikian, peserta didik merasa lebih aktif dan antusias dalam mengikuti proses pembelajaran.²⁸ Penggunaan media dan model pembelajaran yang tepat sangat membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran, sehingga siswa dapat lebih mudah memahami apa

²⁸ Ani Daniyati et al., "Konsep Dasar Media Pembelajaran," *Journal of Student Research* 1, no. 1 (January 23, 2023): 282–94, <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>.

yang diajarkan. Selain itu, hal ini juga mendorong siswa untuk lebih aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran.²⁹

Media memiliki peran penting dalam kegiatan belajar mengajar sebagai alat bantu untuk membuat proses tersebut lebih efektif dan efisien. Tujuan penggunaan media pembelajaran adalah untuk mempermudah pembelajaran di kelas, meningkatkan efisiensi proses belajar, menjaga hubungan antara materi pelajaran dan tujuan pembelajaran, serta membantu siswa fokus selama pembelajaran.³⁰

Penggunaan media dalam pembelajaran di sekolah dasar memiliki beberapa tujuan penting. Pertama, media bertujuan untuk menyampaikan informasi, membantu siswa menerima materi pelajaran dengan lebih efektif melalui berbagai jenis media, termasuk media visual dan multimedia. Kedua, media dapat memotivasi peserta didik untuk belajar; motivasi ini bisa berasal dari dalam diri mereka (intrinsik) atau dari dorongan luar (ekstrinsik), seperti dukungan dari guru. Ketiga, media pembelajaran berfungsi untuk menciptakan aktivitas belajar yang bermakna. Dengan menggunakan media yang interaktif dan menarik, peserta didik dapat terlibat dalam pengalaman

²⁹ Naily Inayah and Muhammad Suwignyo Prayogo, "Penerapan Media Permainan Spin Roda Berputar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Di Mi Al-Islamiah Pasuruan Tahun 2022/2023," *Indonesian Journal of Science Learning (IJSL)* 4, no. 1 (2023): 12–19.

³⁰ Shofia Maghfiroh and Dadan Suryana, "Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini Di Pendidikan Anak Usia Dini," *Jurnal Pendidikan Tambusai* 5, no. 1 (May 18, 2021): 1560–66.

belajar yang menyenangkan, seperti melakukan aktivitas praktis dengan alat peraga.³¹

Dapat diambil kesimpulan bahwa tujuan penggunaan media dalam proses belajar mengajar adalah untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik. Media membantu menjelaskan materi dengan lebih jelas dan mendorong keterlibatan peserta didik dalam kegiatan belajar, sehingga mereka merasa lebih aktif dan antusias. Selain itu, media berfungsi sebagai alat bantu yang efektif dan efisien, mempermudah proses belajar di kelas, dan menjaga hubungan antara materi pelajaran dan tujuan pembelajaran. Media juga berperan dalam menyampaikan informasi secara efektif dan memotivasi peserta didik, baik dari dalam diri mereka sendiri maupun dari dorongan luar, seperti dukungan dari guru. Dengan media yang interaktif, peserta didik dapat terlibat dalam pengalaman belajar yang menyenangkan dan praktis.

d. Manfaat Media Pembelajaran

Manfaat media pembelajaran dalam proses belajar mengajar mencakup beberapa hal penting. Pertama, media berfungsi untuk memperjelas pesan dan informasi yang disampaikan, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar. Selain itu, media menarik perhatian peserta didik dan meningkatkan motivasi mereka, sehingga mereka lebih fokus pada pembelajaran. Media juga menciptakan interaksi

³¹ Hamzah Pagarra et al., *Media Pembelajaran*, Vol. 1 (Makassar: Badan Penerbit UNM, Makassar., 2022), 13–16, <https://eprints.unm.ac.id/25438/>.

antara peserta didik dan lingkungan, membantu mereka belajar secara mandiri sesuai minat dan bakat masing-masing. Selain itu, media dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, serta memberikan pengalaman yang serupa bagi peserta didik terkait peristiwa yang terjadi di sekitar mereka.³²

Media dalam pembelajaran memberikan sejumlah manfaat penting. Pertama, media membantu menyamakan penyampaian materi pelajaran, sehingga lebih konsisten. Kedua, proses belajar menjadi lebih jelas dan menarik bagi peserta didik. Ketiga, penggunaan media membuat pembelajaran lebih interaktif, yang meningkatkan keterlibatan peserta didik. Selain itu, media juga meningkatkan efisiensi dalam penggunaan waktu dan tenaga. Keempat, media berkontribusi pada peningkatan kualitas hasil belajar peserta didik. Selanjutnya, media memungkinkan pembelajaran dilakukan di mana saja dan kapan saja. Selain itu, media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar, serta mengubah peran guru menjadi lebih positif dan produktif.³³

Dapat diambil kesimpulan bahwa media pembelajaran memiliki banyak manfaat dalam proses belajar mengajar. Pertama, media membantu menjelaskan pesan dan informasi dengan lebih baik,

³² Feriska Achlikul Zahwa And Imam Syafi'i, "Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi," *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi* 19, No. 01 (January 29, 2022): 61–78, <https://doi.org/10.25134/Equi.V19i01.3963>.

³³ Fifit Firmadani, "Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0," *Kopen: Konferensi Pendidikan Nasional 2*, No. 1 (February 13, 2020): 93–97.

yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Selain itu, media menarik perhatian peserta didik dan meningkatkan motivasi mereka, membuat mereka lebih fokus dalam pembelajaran. Penggunaan media juga menciptakan interaksi antara peserta didik dan lingkungan, memungkinkan mereka belajar secara mandiri sesuai minat masing-masing. Media dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, serta memberikan pengalaman yang serupa mengenai peristiwa di sekitar mereka. Dengan demikian, media membuat pembelajaran lebih konsisten, interaktif, dan efisien, meningkatkan kualitas hasil belajar, serta menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi yang diajarkan.

e. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki beberapa fungsi penting. Pertama, fungsi komunikatif, yang memudahkan penyampaian materi antara guru dan siswa melalui kata-kata. Kedua, fungsi motivasi, yang meningkatkan semangat belajar siswa. Ketiga, fungsi kebermaknaan, di mana siswa tidak hanya menerima informasi dari guru. Keempat, fungsi penyamaan persepsi. Terakhir, fungsi individual, di mana media pembelajaran membantu memenuhi berbagai gaya belajar siswa yang berbeda, berdasarkan latar belakang, pengalaman, dan kemampuan masing-masing.³⁴

³⁴ Elsa Kaniawati et al., "Evaluasi Media Pembelajaran," *Journal of Student Research* 1, no. 2 (January 20, 2023): 18–32, <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i2.954>.

Adapun keempat fungsi media pembelajaran adalah sebagai berikut: (1) mengubah fokus pendidikan formal dari yang awalnya abstrak menjadi lebih konkret, dan dari yang teoritis menjadi lebih praktis. (2) Membangkitkan motivasi belajar, di mana media bertindak sebagai motivasi eksternal yang menarik perhatian peserta didik. (3) Memberikan kejelasan, sehingga pengetahuan dan pengalaman peserta didik menjadi lebih jelas dan mudah dipahami. (4) Memberikan rangsangan untuk belajar, khususnya dalam meningkatkan rasa ingin tahu peserta didik, yang perlu didorong melalui penyediaan media yang menarik.³⁵

Media pembelajaran memiliki berbagai fungsi penting, seperti mempermudah komunikasi antara guru dan peserta didik, meningkatkan motivasi, dan membantu pemahaman materi. Media juga menyamakan persepsi siswa, mengubah konsep abstrak menjadi lebih konkret, serta merangsang rasa ingin tahu dengan konten menarik, yang mendukung berbagai gaya belajar siswa.

f. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Jenis-jenis media pembelajaran dibagi menjadi beberapa kategori. Pertama, ada benda nyata yang bisa dilihat dan diraba. Kedua, terdapat bahan yang tidak diproyeksikan, seperti bahan cetak, papan tulis, flip chart, diagram, grafik, dan foto. Ketiga, ada rekaman audio yang disimpan dalam kaset atau piringan. Selanjutnya, ada

³⁵ Mohamad Miftah, *Peran, Fungsi, Dan Pemanfaatan Media Pembelajaran* (Jawa Barat: Feniks Muda Sejahtera, 2022), 4.

gambar diam yang diproyeksikan, seperti slide, film bingkai, dan transparansi. Selain itu, gambar bergerak yang diproyeksikan juga termasuk, contohnya film dan rekaman video. Terakhir, ada gabungan media, yang merupakan kombinasi antara berbagai jenis media, seperti bahan dengan pita video, slide dengan pita audio, dan komputer interaktif yang menggunakan pita audio atau piringan video. Setiap kategori memiliki karakteristik dan kegunaannya masing-masing dalam proses pembelajaran.³⁶

Berikut adalah beberapa jenis media pembelajaran. Pertama, media visual adalah media yang hanya dapat dilihat, seperti gambar, poster, atau benda lainnya yang tidak bergerak dan tidak bersuara. Kedua, media audio adalah media yang hanya bisa didengar, seperti voice note, radio, dan music. Ketiga, media audio visual adalah media yang bisa dinikmati melalui penglihatan dan pendengaran, contohnya video, film pendek, dan slide show. Setiap jenis media ini memiliki cara tersendiri dalam mendukung proses belajar.³⁷

Media dapat dibagi berdasarkan karakteristik, kemampuan, dan cara penggunaannya.

1) Menurut karakteristiknya, media dibagi menjadi:

- a) Media audio, yang hanya menghasilkan suara dan digunakan dengan cara didengarkan, seperti radio atau rekaman audio.

³⁶ Muhammad Hasan et al., *Media Pembelajaran* (Klaten, Jawa Tengah: Tahta Media Group, 2021), 88, <https://eprints.unm.ac.id/20720/>.

³⁷ Mochamad Arsad Ibrahim et al., "Jenis, Klasifikasi Dan Karakteristik Media Pembelajaran," *Al-Mirah: Jurnal Pendidikan Islam* 4, no. 2 (October 27, 2022): 106–13.

- b) Media audio visual, yang memproduksi suara dan gambar, sehingga dapat didengar dan dilihat, contohnya video, film, atau slide suara. Media ini biasanya lebih menarik perhatian karena menggabungkan suara dan gambar.
- 2) Berdasarkan kapabilitas, media dibagi menjadi:
- a) Media dengan fungsi luas dan bersamaan, seperti radio dan televisi, yang memungkinkan siswa memahami banyak informasi tanpa perlu ruang khusus.
 - b) Media dengan keterbatasan waktu dan ruang, seperti film slide dan video.
- 3) Berdasarkan cara penggunaannya, media dibagi menjadi:
- a) Media yang memerlukan proyektor, seperti film dan slide, yang membutuhkan alat khusus untuk menampilkan gambarnya. Jika proyektor tidak tersedia, media ini tidak dapat digunakan.
 - b) Media yang tidak memerlukan proyektor, seperti gambar, foto, memo, atau radio, yang bisa digunakan tanpa alat bantu proyeksi.³⁸

Dapat diambil kesimpulan bahwa Media pembelajaran dapat dibagi menjadi beberapa kategori. Pertama, ada benda nyata yang bisa dilihat dan diraba. Kedua, terdapat bahan yang tidak diproyeksikan, seperti bahan cetak, papan tulis, dan foto. Ketiga, ada rekaman audio seperti kaset atau piringan. Selanjutnya, gambar diam yang

³⁸ Rahmi Mudia Alti Et Al., *Media Pembelajaran* (Sumatera Barat: Pt. Global Eksekutif Teknologi, 2022), 3–4.

diproyeksikan, seperti slide dan transparansi, serta gambar bergerak seperti film dan video. Terakhir, ada gabungan media, yaitu kombinasi dari berbagai jenis media. Berdasarkan karakteristik, media dibagi menjadi audio yang hanya bisa didengar dan audio visual yang memproduksi suara dan gambar. Dari segi kapabilitas, ada media yang dapat menyampaikan banyak informasi sekaligus, seperti radio dan TV, serta media dengan batasan waktu dan ruang seperti film slide. Dalam cara penggunaannya, media bisa dibagi menjadi yang memerlukan proyektor, seperti film, dan yang tidak memerlukan proyektor, seperti gambar dan radio. Setiap jenis media ini memiliki peran masing-masing dalam mendukung proses belajar.

g. Prinsip Pengembangan Media Pembelajaran

Ada beberapa prinsip yang perlu diperhatikan dalam menggunakan media pembelajaran. Pertama, media harus dianggap sebagai bagian penting dari sistem pembelajaran. Kedua, guru perlu menguasai teknik penggunaan media yang dipilih. Ketiga, penting untuk mempertimbangkan manfaat dan kerugian dari penggunaan media tersebut. Keempat, penggunaan media harus terorganisir dengan baik dan tidak sembarangan. Terakhir, guru sebaiknya memanfaatkan multimedia, karena ini bisa memperlancar proses belajar mengajar dan meningkatkan minat siswa untuk belajar.³⁹

³⁹ Neni Isnaeni and Dewi Hildayah, "Media Pembelajaran Dalam Pembentukan Interaksi Belajar Siswa," *Jurnal Syntax Transformation* 1, no. 5 (July 24, 2020): 148–56, <https://doi.org/10.46799/jst.v1i5.69>.

Ada beberapa prinsip yang perlu diperhatikan dalam mengembangkan desain media pembelajaran interaktif. Pertama, prinsip multimedia, yang berarti menggunakan berbagai jenis media. Kedua, prinsip keterdekatan ruang, yaitu menghubungkan teks dan gambar dengan baik. Ketiga, prinsip keterdekatan waktu, yang menyederhanakan tampilan materi agar lebih jelas. Keempat, prinsip koherensi, yang mengharuskan kita menghilangkan elemen tambahan yang tidak relevan dengan materi. Kelima, prinsip modalitas, yaitu membuat tata letak teks dan gambar agar lebih mudah dipahami. Keenam, prinsip redundansi, yang berfungsi untuk memperkuat informasi. Terakhir, prinsip perbedaan individual, di mana materi disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik yang mungkin memiliki pengetahuan yang lebih rendah.⁴⁰

Dapat diambil kesimpulan bahwa ada beberapa prinsip penting yang harus diperhatikan dalam menggunakan dan mengembangkan media pembelajaran. Pertama, media harus dianggap sebagai bagian integral dari proses pembelajaran, bukan sekadar alat tambahan. Guru juga perlu menguasai teknik penggunaan media yang dipilih dan mempertimbangkan keuntungan serta kerugian dari penggunaannya. Selain itu, penggunaan media harus terorganisir dengan baik. Dalam pengembangan desain media interaktif, penting untuk memanfaatkan

⁴⁰ Aura Syafira, Jamaludin Ujang, and Taufik Muhammad, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 Pada Materi Jenis Usaha Ekonomi Dan Pengaruh Kegiatan Ekonomi Di Kelas V Sekolah Dasar," *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar* 6, no. 2 (July 5, 2022): 185–98, <https://doi.org/10.21067/jbpd.v6i2.6218>.

berbagai jenis media dan menghubungkan teks dengan gambar secara efektif. Tampilan materi harus disederhanakan agar jelas, dan elemen yang tidak relevan harus dihilangkan. Tata letak teks dan gambar harus mudah dipahami, dan informasi perlu diperkuat. Terakhir, materi harus disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik, terutama mereka yang memiliki pengetahuan yang lebih rendah.

2. Media *Fun Thinkers Book*

a. Pengertian Media *Fun Thinkers Book*

Media *Fun Thinkers Book* adalah serangkaian buku yang dirancang dengan menggunakan sistem "*Match-Frame*" untuk menciptakan pengalaman belajar yang tidak hanya menarik, tetapi juga menyenangkan.⁴¹ Buku-buku ini ditujukan untuk anak-anak usia 2 hingga 12 tahun, dengan tujuan utama untuk merangsang dan mengasah kemampuan berpikir mereka. Melalui pendekatan yang inovatif, setiap buku memberikan berbagai kegiatan yang dirancang untuk meningkatkan daya pikir anak, membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan, sekaligus efektif dalam mengembangkan keterampilan kognitif mereka. Dengan metode ini, anak-anak dapat belajar sambil bermain, yang pada gilirannya membantu memperkuat

⁴¹ Fatur Rahman, "Pengaruh Media *Fun Thinkers Book* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas I Pada Materi Operasi Hitung Bilangan Cacah Di MIN 26 Aceh Besar" (Skripsi, UIN Ar-Raniry Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, 2024), <https://repository.ar-raniry.ac.id/eprint/37845/>.

kemampuan analitis, pemecahan masalah, serta keterampilan berpikir kritis mereka.⁴²

Media Fun Thinkers Book adalah serangkaian buku yang dirancang untuk membuat kegiatan belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Buku-buku ini menawarkan permainan edukatif yang dilengkapi dengan bingkai peraga. Cara bermainnya adalah dengan membuka lembar kerja peserta didik, lalu menempatkan bingkai peraga yang terbuka di atas lembar kerja sesuai dengan posisi kotak-kotak yang ada. Ikuti petunjuk yang tertera di pojok kiri atas untuk langkah selanjutnya. Setelah itu, pilih jawaban yang benar di halaman kanan dan pindahkan ubin ke kotak yang sesuai di sebelah kanan yang berisi jawaban tersebut. Terakhir, tutup bingkai, balikkan, dan periksa jawaban dengan mencocokkan ubin dengan pola yang terdapat di pojok.⁴³

Fun Thinkers adalah sebuah media pembelajaran yang dirancang dengan konsep yang menggabungkan elemen bermain dan belajar. Konsep ini sangat cocok untuk diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar, terutama bagi peserta didik sekolah dasar. Mengingat anak-anak di usia tersebut memiliki kecenderungan untuk lebih menikmati kegiatan yang bersifat menyenangkan dan interaktif,

⁴² Desi Luthfiana Rahmah and Muhamad Taufik Hidayat, "Pengembangan Media 'Fun Thinkers Book' Untuk Meningkatkan Antusiasme Belajar Dan Hasil Belajar Materi Bangun Datar Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 6, no. 4 (May 22, 2022): 6361–72, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3259>.

⁴³ Ni Ketut Suari Megawati Suari Megawati, "Penerapan Metode Penugasan Berbantuan Media Fun Thinkers Book Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Kelompok A," *Prosiding Penelitian Pendidikan Dan Pengabdian 2021* 1, no. 1 (March 26, 2021): 164–71.

penggunaan media pembelajaran seperti *Fun Thinkers* akan sangat mendukung proses belajar mereka. Melalui media ini, peserta didik dapat belajar sambil bermain, yang dapat membuat mereka lebih antusias dan terlibat dalam materi pelajaran. Selain itu, media ini dirancang untuk mengikuti karakteristik peserta didik sekolah dasar yang senang beraktivitas dan bermain, sehingga mampu menarik perhatian mereka dan meningkatkan minat belajar. *Fun Thinkers* tidak hanya berfokus pada pengajaran konsep-konsep dasar, tetapi juga mendorong pengembangan keterampilan berpikir kritis dan kreativitas pada anak-anak dengan cara yang menyenangkan dan menghibur.⁴⁴

Dapat diambil kesimpulan bahwa *Fun Thinkers Book* adalah serangkaian buku pembelajaran yang dirancang dengan konsep bermain sambil belajar, menggunakan sistem "*Match-Frame*" untuk membuat belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan bagi anak-anak usia 2 hingga 12 tahun. Melalui permainan edukatif yang dilengkapi dengan bingkai peraga, anak-anak dapat mengasah keterampilan berpikir kritis, analitis, dan pemecahan masalah. Cara bermainnya mudah, yakni dengan mengikuti petunjuk di lembar kerja, memilih jawaban yang tepat, dan mencocokkan pola jawaban dengan ubin yang ada. Media ini sangat cocok untuk peserta didik sekolah dasar, karena selain membantu mereka belajar dengan cara yang

⁴⁴ Anti Santika Anjarani, Ahmad Mulyadiprana, and Resa Respati, "Fun Thinkers Sebagai Media Pembelajaran Untuk Siswa Sekolah Dasar : Kajian Hipotetik," *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 7, no. 4 (December 5, 2020): 100–111, <https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v7i4.26466>.

menyenangkan, juga mampu meningkatkan minat dan antusiasme mereka dalam belajar.

b. Penggunaan Media *Fun Thinkers Book*

Media *Fun Thinkers Book* sangat mudah digunakan karena dirancang dalam bentuk permainan yang menyenangkan. Hal ini membuatnya ideal untuk membantu siswa memahami konsep materi pembelajaran. Adapun cara bermain media *Fun Thinkers Book* adalah sebagai berikut :⁴⁵

- 1) Buka buku *Fun Thinkers Book*
- 2) Buka bingkai peraga dan ditempatkan di atas buku yang telah terbuka.
- 3) Tempatkan ubin nomor 1 sampai 9 secara berurutan di bagian bingkai sebelah kiri.
- 4) Angkat ubin nomor 1 dan lihatlah soal yang ada.
- 5) Cari jawaban yang sesuai lalu letakkan ubin tersebut di sebelah kanan halaman.
- 6) Ulangi langkah tersebut sampai ubin ke-9.
- 7) Tutup dan balikkan bingkai peraga, maka kalian akan melihat pola jawaban pada ubin.
- 8) Untuk memeriksa jawaban benar atau salah bandingkan gambar dengan jawaban yang ada pada sudut kanan atas.

⁴⁵ Faradina Wahid Sabilla, Masrurotul Mahmudah, and Nur Laili, "Pengembangan Bahan Ajar *Fun Thinkers Book* Untuk Meningkatkan Aspek Kognitif Siswa Kelas I MI Wajar Ma'arif Sribhawono Tahun Pelajaran 2023/2024," *Berkala Ilmiah Pendidikan* 4, no. 2 (March 26, 2024): 208–16, <https://doi.org/10.51214/bip.v4i2.871>.

- 9) Jika pola ubin cocok dengan gambar di sudut kanan atas, berarti jawaban sudah benar. Namun, jika pola gambarnya berbeda berarti masih ada jawaban yang salah.

c. Keunggulan dan Kekurangan Media *Fun Thinkers Book*

Media Fun Thinkers Book memiliki beberapa keunggulan yang membuatnya sangat efektif dalam mendukung proses pembelajaran. Pertama, media ini sangat praktis dan mudah dibawa ke mana saja karena ukuran bukunya disesuaikan dengan kebutuhan dan kenyamanan siswa. Kedua, *Fun Thinkers Book* tidak terbatas hanya untuk satu mata pelajaran saja. Media ini dapat digunakan untuk berbagai kegiatan belajar di berbagai mata pelajaran. Ketiga, penggunaan media ini dapat meningkatkan keefektifan pembelajaran, karena peserta didik menjadi lebih aktif dan terlibat. Selain itu, media ini juga mampu membangkitkan semangat dan motivasi belajar peserta didik, menjadikan proses belajar lebih menyenangkan dan menarik. Dengan keunggulan-keunggulan tersebut, *Fun Thinkers Book* dapat membantu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan produktif bagi peserta didik.⁴⁶

Bentuk dan bahan yang digunakan dalam media ini membuat proses belajar mengajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan, yang pada gilirannya membantu peserta didik untuk lebih mudah

⁴⁶ 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 (April 29, 2023): 93–103, <https://doi.org/10.56916/ejip.v2i2.362>.

memahami materi yang diajarkan. Media ini juga menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, yang memudahkan siswa untuk mengingat pelajaran dengan lebih baik. Selain itu, karena media ini diterapkan dalam bentuk kegiatan berkelompok, siswa dapat saling berinteraksi, berdiskusi, dan bekerja sama untuk menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan. Hal ini tidak hanya memperdalam pemahaman mereka terhadap materi, tetapi juga melatih keterampilan sosial, komunikasi, dan kerjasama tim. Penggunaan media yang menarik ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, menciptakan suasana yang lebih hidup dan dinamis dalam kelas, serta membantu mereka merasa lebih terlibat dalam proses pembelajaran.⁴⁷

Dapat diambil kesimpulan bahwa *Fun Thinkers Book* memiliki berbagai keunggulan yang menjadikannya efektif dalam mendukung proses pembelajaran. Media ini praktis dan mudah dibawa karena ukurannya disesuaikan dengan kebutuhan siswa, memungkinkan mereka belajar di berbagai tempat. Selain itu, *Fun Thinkers Book* dapat digunakan untuk berbagai mata pelajaran, sehingga lebih fleksibel dan mendukung pembelajaran yang lebih holistik. Penggunaannya membuat peserta didik lebih aktif dan terlibat dalam pembelajaran, meningkatkan motivasi dan semangat belajar. Media ini juga menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, mempermudah pemahaman dan penguatan materi, serta mendorong siswa untuk

⁴⁷ Mia Fitria Febiola Nur Islami, "Pengembangan Media Fun Thinking Puzzle Tema Indahnya Kebersamaan Subtema Keberagaman Budaya Bangsa Pada Kelas IV Sekolah Dasar" (Skripsi, Malang, UMM, 2020).

berinteraksi dan bekerja sama dalam kegiatan berkelompok, yang memperkuat keterampilan sosial dan komunikasi mereka. Dengan demikian, *Fun Thinkers Book* membantu menciptakan suasana belajar yang dinamis, menyenangkan, dan lebih produktif.

3. Kajian Teori Pembelajaran Matematika

a. Pengertian Matematika

Matematika adalah ilmu yang berlandaskan pada kepastian dan melibatkan kemampuan berpikir logis, analitis, terstruktur, kreatif, dan teliti. Dengan keterampilan ini, peserta didik diharapkan mampu menyelesaikan berbagai masalah yang mereka temui dalam kehidupan sehari-hari, baik yang bersifat teoritis maupun praktis. Selain itu, matematika juga mengajarkan cara berpikir sistematis yang dapat diterapkan dalam berbagai bidang kehidupan. Oleh karena itu, matematika bukan hanya penting untuk dunia akademik, tetapi juga untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis yang berguna di luar kelas.⁴⁸

Matematika adalah ilmu yang pasti dan teratur, yang disusun secara sistematis. Matematika berkaitan dengan bilangan dan perhitungan, serta cara berpikir logis yang berhubungan dengan angka. Ini juga mencakup pemahaman tentang fakta-fakta yang berkaitan dengan jumlah dan masalah yang melibatkan ruang dan bentuk. Selain itu, matematika mempelajari struktur-struktur logika dan aturan-aturan

⁴⁸ Maria Ulva and Rizki Amalia, "Proses Pembelajaran Matematika Pada Anak Berkebutuhan Khusus (Autisme) Di Sekolah Inklusif," *Journal on Teacher Education* 1, no. 2 (February 18, 2020): 9–19, <https://doi.org/10.31004/jote.v1i2.512>.

yang ketat yang harus diikuti.⁴⁹ Matematika adalah cara kita berpikir, menyusun argumen yang logis, dan mengembangkan ide serta pola-pola kreatif. Karena itulah, banyak ahli yang menyebut matematika sebagai seni dalam berpikir secara kreatif.⁵⁰

Maka dapat diambil kesimpulan bahwa Matematika adalah ilmu yang terstruktur dan pasti, yang melibatkan kemampuan berpikir logis, analitis, dan kreatif. Ilmu ini berfokus pada bilangan, perhitungan, serta penalaran logis yang berkaitan dengan angka, ruang, dan bentuk. Selain itu, matematika mengajarkan cara berpikir sistematis yang membantu peserta didik menyelesaikan masalah teoritis maupun praktis dalam kehidupan sehari-hari. Dengan mempelajari struktur-struktur logika dan aturan ketat, matematika tidak hanya penting untuk dunia akademik, tetapi juga untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis yang dapat diterapkan di berbagai bidang kehidupan.

b. Tujuan Matematika

Tujuan pembelajaran matematika terbagi dalam beberapa bagian: (a) tujuan formal, yang fokus pada pengembangan penalaran dan kepribadian peserta didik, (b) tujuan material, yang berfokus pada kemampuan memecahkan masalah dan penerapan matematika, serta

⁴⁹ Abdul Majid and Fitri Rezki Amaliah, "Strategi Pembelajaran Matematika SD/MI," *Penerbit Tahta Media*, 2023, <http://tahtamedia.co.id/index.php/issj/article/view/237>.

⁵⁰ Mohammad Kholil and Lailatul Usriyah, "Pengembangan Buku Ajar Matematika Terintegrasi Nilai-Nilai Keislaman dalam Penanaman Karakter Siswa Madrasah Ibtidaiyah," *Madrasah: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar* 12, no. 1 (January 7, 2020): 52–62, <https://doi.org/10.18860/mad.v12i1.7442>.

(c) kemampuan matematika yang dapat digunakan untuk menyelesaikan masalah matematika, pelajaran lain, atau masalah kehidupan nyata, seperti berpikir kritis, logis, sistematis, objektif, jujur, dan disiplin.⁵¹

Tujuan pembelajaran matematika di sekolah adalah untuk membekali peserta didik dengan kemampuan, antara lain: (a) menggunakan penalaran untuk mengenali pola, menyusun bukti, dan menjelaskan gagasan matematika, (b) memecahkan masalah melalui pemahaman, pembuatan model, penyelesaian, dan interpretasi solusi, (c) mengkomunikasikan ide dengan simbol, tabel, atau diagram, dan (d) menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan, serta mengembangkan rasa ingin tahu, ketekunan, dan percaya diri dalam menyelesaikan masalah.⁵²

Maka dapat diambil kesimpulan bahwa Tujuan pembelajaran matematika di sekolah adalah membekali siswa dengan kemampuan berpikir logis dan kritis untuk mengenali pola, memecahkan masalah, dan mengkomunikasikan ide melalui simbol atau diagram. Siswa juga diajarkan untuk menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan, serta mengembangkan rasa ingin tahu, ketekunan, dan percaya diri dalam menyelesaikan masalah.

⁵¹ Yuliana Susanti, "Pembelajaran Matematika Dengan Menggunakan Media Berhitung Di Sekolah Dasar Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa" 2 (2020).

⁵² Rinto Siswondo and Lasia Agustina, "Penerapan Strategi Pembelajaran Ekspositori untuk Mencapai Tujuan Pembelajaran Matematika," 2021.

c. Karakteristik Matematika

Matematika sebagai ilmu pengetahuan memiliki ciri-ciri atau karakteristik umum, yaitu: (a)kajiannya bersifat abstrak, (b) berdasarkan kesepakatan bersama,(c)menggunakan pola pikir deduktif, (d) penuh dengan simbol yang memiliki makna, (e) memperhatikan keseluruhan atau himpunan kajian, dan (f) sistematikanya konsisten.⁵³

Ciri-ciri pembelajaran matematika mencakup pendekatan spiral, di mana materi diajarkan secara bertahap dan berulang untuk memperkuat pemahaman siswa. Pembelajaran ini menggunakan metode induktif, yang mengarah pada penarikan kesimpulan dari contoh atau fenomena konkret ke konsep yang lebih umum. Selain itu, kebenaran dalam matematika harus konsisten dan logis, sehingga setiap langkah atau konsep yang diajarkan memiliki dasar yang jelas. Pembelajaran matematika juga sebaiknya bermakna, artinya siswa dapat mengaitkan materi yang dipelajari dengan kehidupan sehari-hari atau penerapannya di dunia nyata.⁵⁴

Dapat diambil kesimpulan bahwa Matematika sebagai ilmu pengetahuan memiliki ciri-ciri abstrak, berdasarkan kesepakatan, menggunakan pola pikir deduktif, penuh simbol bermakna, memperhatikan keseluruhan kajian, dan sistematika yang konsisten. Pembelajaran matematika menggunakan pendekatan spiral, dengan

⁵³ Alfauzan Ramadhanny Simangunsong, *Strategi Pembelajaran Matematika Pasca Pandemi : Skenario Mengajar Masa Kini dan Nanti* (Yogyakarta: Penerbit K-Media, 2022), 11.

⁵⁴ Isrok'atun, *Pembelajaran Matematika Dan Sains* (Sumedang: UPI Sumedang Press, 2020), 14-16.

materi yang diajarkan bertahap dan berulang untuk memperkuat pemahaman. Metode induktif digunakan untuk menarik kesimpulan dari contoh konkret ke konsep umum, serta memastikan konsistensi dan kebenaran logis. Pembelajaran ini juga bermakna, mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari agar siswa dapat memahami penerapannya dalam situasi nyata.

d. Pengertian Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar

Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar merupakan proses belajar mengajar yang dirancang oleh guru untuk mengembangkan kreativitas berpikir peserta didik. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir siswa dan membantu mereka membangun pengetahuan baru, yang pada akhirnya meningkatkan penguasaan materi matematika secara menyeluruh.⁵⁵

Dalam pembelajaran matematika, siswa dilatih untuk memperoleh pemahaman melalui pengalaman mengenai sifat-sifat yang ada atau tidak ada pada suatu kumpulan objek (abstrak). Mereka diberikan kesempatan untuk menggunakan matematika sebagai alat untuk memahami atau mengkomunikasikan informasi, misalnya melalui persamaan-persamaan atau tabel-tabel dalam model

⁵⁵ Heryanto, Siswita Br Sembiring Sembiring, And Jainal B. Togatorop Togatorop, "Analisis Faktor Penyebab Kesulitan Belajar Matematika Siswa Kelas V Sekolah Dasar," *Jurnal Curere* 6, No. 1 (April 29, 2022): 45–54.

matematika yang berfungsi untuk menyederhanakan dan merumuskan soal-soal cerita atau uraian.⁵⁶

Dapat diambil kesimpulan bahwa pembelajaran matematika di Sekolah Dasar bertujuan untuk mengembangkan kreativitas berpikir peserta didik, meningkatkan kemampuan berpikir, dan memperkuat penguasaan materi matematika. Peserta didik dilatih untuk memahami konsep abstrak melalui pengalaman langsung dan diberi kesempatan untuk menggunakan matematika sebagai alat untuk menyampaikan informasi, seperti dalam bentuk persamaan atau tabel, yang membantu menyederhanakan soal cerita atau uraian.



⁵⁶ Arieska Efendy, "Perbandingan Pembelajaran Matematika Secara Daring Dan Pembelajaran Matematika Secara Luring Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas Vii Mts Guppi Pagar Alam," *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik* 2, no. 1 (July 6, 2021): 47–56.

BAB III

METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Model Penelitian dan Pengembangan

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Penelitian ini melibatkan langkah-langkah yang terstruktur dalam desain, pengembangan, dan evaluasi untuk membangun dasar yang kuat dalam menciptakan produk, baik yang sudah ada maupun yang baru dikembangkan. Tujuannya adalah untuk mendukung kegiatan pembelajaran maupun kegiatan lain di luar pembelajaran.⁵⁷ Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menciptakan atau mengembangkan sebuah produk, yaitu media pembelajaran *Fun Thinkers Book*.

Dalam penelitian pengembangan ini menggunakan model penelitian ADDIE. ADDIE adalah singkatan dari *Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluate*. Model ADDIE ini digunakan untuk menciptakan dasar yang kuat dalam pembelajaran, yaitu untuk mengembangkan desain produk pembelajaran. Model ini berfokus pada pembelajaran individu, dengan tahapan yang jelas dan terstruktur, baik untuk jangka pendek maupun jangka panjang.⁵⁸ ADDIE menggunakan pendekatan sistematis yang mempelajari cara pengetahuan dan pembelajaran manusia bekerja. Desain instruksional

⁵⁷ Marinu Waruwu, "Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan," *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 9, no. 2 (May 17, 2024): 1220–30, <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>.

⁵⁸ Fitria Hidayat and Muhamad Nizar, "Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation And Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam," *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)* 1, no. 1 (December 25, 2021): 28–38, <https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>.

yang efektif dengan ADDIE lebih menekankan pada penerapan tugas yang nyata, pemahaman yang mendalam, dan penyelesaian masalah yang relevan.



Gambar 3.1
Tahapan Model ADDIE

B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Bagian prosedur penelitian dan pengembangan menjelaskan langkah-langkah yang diikuti dalam proses pembuatan produk.⁵⁹ Berdasarkan model penelitian dan pengembangan yang dipilih oleh penulis, prosedur pengembangan Media Pembelajaran Fun Thinkers Book untuk materi Pembagian Pecahan Desimal dengan Bilangan Asli terdiri dari lima tahap, yaitu:

1. Tahap Analisis (*Analyze*)

Pada tahapan analisis ini terdapat dua tahapan yakni analisis kebutuhan peserta didik dan analisis materi. Pada tahap analisis kebutuhan peserta didik ini dilakukan guna peneliti menentukan media pembelajaran

⁵⁹ Tim Penyusun, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah* (Jember: UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2021), 131.

yang dibutuhkan oleh peserta didik yang bisa meningkatkan pemahaman peserta didik dalam proses pembelajaran. Dalam melakukan analisis kebutuhan ini peneliti melakukan wawancara dengan guru wali kelas V Madrasah Ibtidaiyah Ar-Roudhoh Patrang Jember terkait permasalahan yang ada di dalam kelas. Setelah itu peneliti mengidentifikasi permasalahan tersebut dan hasil dari permasalahan yang diperoleh ialah kurangnya media pembelajaran pada mata pelajaran Matematika oleh karena itu, peneliti mengembangkan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* agar dapat digunakan sebagai salah satu media untuk mengajarkan materi pembagian pecahan desimal dengan bilangan asli dalam mata pelajaran Matematika.

Setelah menganalisis kebutuhan peserta didik, peneliti kemudian menganalisis materi dengan cara mengidentifikasi topik-topik yang perlu diajarkan, mengumpulkan, dan menyusun materi tersebut secara terstruktur untuk dimasukkan ke dalam media pembelajaran *Fun Thinkers Book*. Analisis materi adalah proses mengidentifikasi konsep-konsep yang akan digunakan dalam penelitian pengembangan. Dalam penelitian ini, peneliti memilih materi pembagian pecahan desimal dengan bilangan asli, karena materi tersebut dianggap sulit dipahami oleh peserta didik. Tujuan pengembangan ini adalah untuk mempermudah peserta didik dalam memahami materi tersebut, sehingga pembelajaran akan lebih efektif.

2. Tahap Perencanaan (*Design*)

Pada tahap desain, dilakukan perencanaan pengembangan produk berdasarkan hasil analisis dari tahap sebelumnya.⁶⁰ Pada tahapan desain ini peneliti terdapat beberapa tahapan dalam menggambarkan desain media yang akan dikembangkan antara lain merumuskan tujuan pembelajaran, merancang strategi pembelajaran yang tepat agar mencapai tujuan pembelajaran, serta membuat atau menyusun rancangan dalam pembuatan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* dengan mengacu pada spesifikasi produk dan hasil analisis sebelumnya.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan berisi kegiatan untuk mewujudkan rancangan produk yang telah disusun sebelumnya.⁶¹ Adapun tahapan – tahapan dalam mengembangkan suatu produk, antara lain memilih bahan-bahan yang akan digunakan pada media *Fun Thinkers Book*, proses pembuatan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* dengan bahan yang sudah ditentukan, Sebelum peneliti melakukan validasi kepada 3 validator, peneliti membuat angket validasi terlebih dahulu. Tujuannya adalah untuk mendapatkan penilaian, masukan, dan saran dari para ahli tentang sejauh mana materi sesuai dengan media pembelajaran yang digunakan, dan setelah menerima masukan dari para ahli, peneliti memperbaiki media

⁶⁰ Alvina Rachma, Tuti Iriani, and Santoso Sri Handoyo, “Penerapan Model ADDIE Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Simulasi Mengajar Keterampilan Memberikan Reinforcement,” *Jurnal Pendidikan West Science* 1, no. 08 (August 31, 2023): 506–16, <https://doi.org/10.58812/jpdws.v1i08.554>.

⁶¹ Albet Maydiantoro, “Model-Model Penelitian Pengembangan (Research and Development),” *Jurnal Pengembangan Profesi Pendidik Indonesia (JPPPI)*, 2021, <http://repository.lppm.unila.ac.id/43959/1/ARTICLE%20JPPPI.pdf>.

sesuai dengan saran yang diberikan. Begitu media divalidasi dan dinyatakan layak, peneliti melanjutkan ke tahap berikutnya.

4. Tahap Penerapan (*Implementation*)

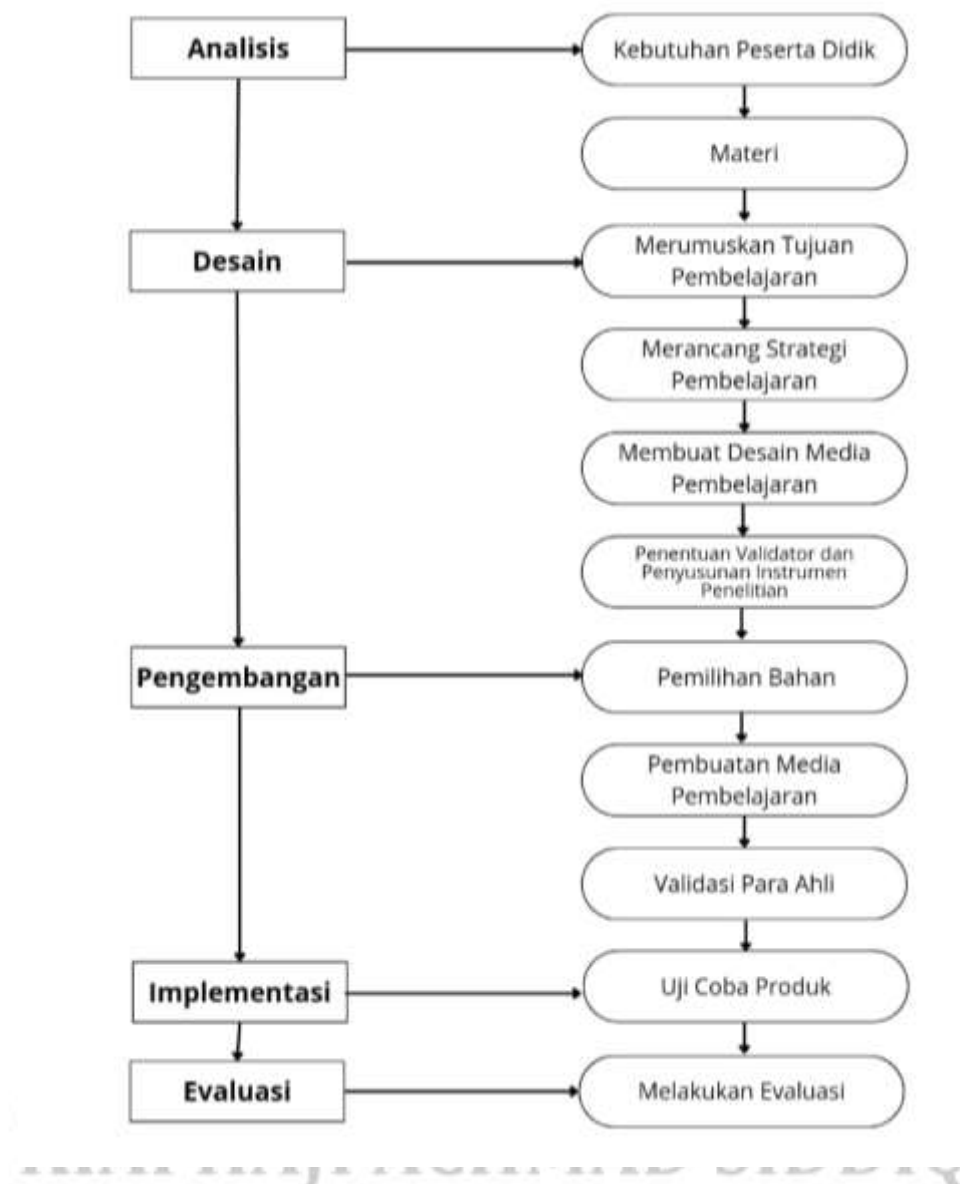
Pada tahapan ini, media yang telah diperbaiki berdasarkan saran dari tiga validator, kemudian diuji coba kepada peserta didik.⁶² Dengan diadakannya uji coba produk yang melibatkan peserta didik guna mengetahui keefektifan peserta didik dalam media pembelajaran *Fun Thinkers Book* pada mata pelajaran Matematika materi pembagian pecahan desimal dengan bilangan asli. Dari penilaian implementasi tersebut peneliti membuat angket uji coba pengguna kepada peserta didik apakah media tersebut efektif dan layak tidaknya untuk diterapkan sebagai media pembelajaran.

5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi adalah proses untuk memeriksa dan menilai apakah media pembelajaran yang telah dibuat berjalan sesuai dengan harapan.⁶³ Tahap evaluasi ini dilakukan berdasarkan hasil validasi dari para ahli serta tanggapan atau respon dari guru. Jika pada tahap implementasi masih ditemukan kekurangan atau masalah dalam media, maka perlu dilakukan perbaikan. Namun, jika tidak ada lagi yang perlu direvisi, media tersebut sudah siap untuk digunakan.

⁶² Andi Rustandi and Rismayanti, "Penerapan Model ADDIE dalam Pengembangan Media Pembelajaran di SMPN 22 Kota Samarinda," *JURNAL FASILKOM* 11, no. 2 (August 26, 2021): 57–60, <https://doi.org/10.37859/jf.v11i2.2546>.

⁶³ Sukarman Purba et al., *Landasan Pedagogik: Teori Dan Kajian* (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2021), 156.



Gambar 3.2
Prosedur Pengembangan Media Pembelajaran *Fun Thinkers Book* dan
Adaptasi Model ADDIE

C. Uji Coba Produk

Pada tahap ini, produk diuji coba dalam kondisi atau situasi yang nyata, di mana produk tersebut nantinya akan digunakan. Tujuan dari uji coba ini adalah untuk melihat bagaimana produk berfungsi dalam lingkungan yang

sebenarnya, serta untuk mengidentifikasi potensi masalah atau perbaikan yang diperlukan sebelum produk digunakan secara luas.⁶⁴ Uji coba produk bertujuan untuk mengevaluasi seberapa efektif produk ini dalam pembelajaran Matematika dan untuk mengetahui tanggapan peserta didik terhadap media pembelajaran Fun Thinkers Book.

D. Desain Uji Coba

Desain uji coba yang dilakukan peneliti bertujuan untuk menilai kelayakan dan keefektifan produk, yang melibatkan tiga validator ahli, yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran. Tahap ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan serta keefektifan produk berdasarkan media dan materi yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang digunakan.

1. Subjek Uji Coba

Dalam penelitian ini, subjek uji coba terdiri dari beberapa pihak, yaitu ahli media, ahli materi, ahli pembelajaran, dan peserta didik kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Ar-Roudhoh Patrang Jember.

a. Ahli Media

Secara umum, ahli media menilai sejauh mana media yang dirancang sesuai dengan tujuan pembelajaran, tampilan visualnya, serta kemudahan dalam penggunaannya. Penilaian ini dilakukan untuk memastikan media tersebut efektif dan dapat mendukung proses

⁶⁴ Agus Rustamana et al., "Penelitian dan Pengembangan (Research & Development) dalam Pendidikan," *Jurnal Bima : Pusat Publikasi Ilmu Pendidikan bahasa dan Sastra* 2, no. 3 (June 27, 2024): 60–69, <https://doi.org/10.61132/bima.v2i3.1014>.

belajar siswa..⁶⁵ Disini peneliti mengambil salah satu dosen Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yakni Bapak Muhammad Junaidi, S.Pd.I., M.Pd.I.

b. Ahli Materi

Pada ahli materi, dibahas sejauh mana media pembelajaran sesuai dengan tujuan dan teori yang mendasarinya. Hal ini penting untuk memastikan bahwa media yang digunakan dapat mendukung pemahaman materi dan membantu mencapai tujuan pembelajaran dengan cara yang efektif..⁶⁶ Karena materi yang digunakan adalah matematika, peneliti memilih Bapak Mohammad Kholil, S.Si., M.Pd., Dosen Matematika di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, sebagai validator ahli materi.

c. Ahli Pembelajaran

Ahli Pembelajaran adalah seorang guru kelas pada kelas V Madrasah Ibtidaiyah Ar-Roudhoh Patrang Jember yakni Bunda Qurrotul A'yun S.E., dikarenakan beliau adalah guru yang sudah menguasai kelas yang akan diteliti oleh peneliti.

d. Peserta didik kelas V

Peserta didik kelas V adalah subjek utama / sasaran utama dalam pengembangan ini. Penelitian ini dilakukan pada kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Ar-Roudhoh Patrang Jember yang berjumlah 28

⁶⁵ Ellbert Hutabri, "Validitas Media Pembelajaran Multimedia Pada Mata Pelajaran Simulasi Dan Komunikasi Digital," 2022.

⁶⁶ Anjelina Wati, "Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar," *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 2, No. 1 (May 9, 2021): 68–73, <https://doi.org/10.33487/Mgr.V2i1.1728>.

peserta didik. Tujuan digunakannya sampel peserta didik kelas V yakni untuk menguji keefektifan produk yang dimiliki oleh peneliti.

2. Jenis Data

Dalam penelitian pengembangan ini, jenis data yang digunakan terdiri dari data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif adalah data yang berupa kategori atau kode, dan biasanya disajikan dalam bentuk kata-kata, bukan angka.⁶⁷ Sedangkan data kuantitatif merupakan data yang diperoleh melalui pengukuran atau alat ukur misalnya jumlah, berat serta semuanya yang berbentuk angka.⁶⁸

a. Data Kualitatif

Data kualitatif diperoleh dari buku, jurnal terkait, serta dari kritik dan saran yang diberikan oleh validator ahli dalam penelitian ini. Sedangkan pada uji lapangan, data kualitatif dikumpulkan melalui observasi dan wawancara dengan guru kelas V Madrasah Ibtidaiyah Ar-Roudhoh Patrang Jember.

b. Data Kuantitatif

Data yang digunakan untuk mengukur kevalidan media pembelajaran diperoleh dari penilaian validator ahli. Data kuantitatif diperoleh melalui penilaian dari para ahli mengenai kelayakan media pembelajaran *Fun Thinkers Book*, serta keefektifan media pembelajaran dengan adanya hasil pretest dan post-test.

⁶⁷ I. Made Laut Mertha Jaya, *Metode Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif: Teori, Penerapan, Dan Riset Nyata* (Yogyakarta: Anak Hebat Indonesia, 2020), 7.

⁶⁸ Bambang Sudaryana And R. Ricky Agusiady, *Metodologi Penelitian Kuantitatif* (Yogyakarta: Deepublish, 2022), 5.

3. Instrumen Pengumpulan Data

Pengumpulan data adalah langkah penting dalam penelitian untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan. Pemilihan metode dan alat yang tepat akan sangat mempengaruhi akurasi data yang didapatkan.⁶⁹ Dalam penelitian dan pengembangan ini, instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data meliputi observasi, wawancara, angket, tes, dan dokumentasi. Berikut adalah penjelasan mengenai masing-masing instrumen tersebut:

a. Observasi

Observasi adalah metode pengumpulan data yang cukup kompleks karena melibatkan berbagai faktor saat pelaksanaannya. Teknik ini cocok digunakan dalam penelitian yang bertujuan untuk mempelajari perilaku manusia.⁷⁰ Observasi dilaksanakan di Madrasah Ibtidiyah Ar-Roudhoh Patrang Jember.

Observasi ini bertujuan untuk memahami proses belajar mengajar yang berlangsung di sana. Selain itu, observasi juga dilakukan untuk melihat kondisi peserta didik serta sarana dan prasarana yang ada. Observasi pertama dilakukan di sekolah untuk mengetahui kebutuhan siswa dalam proses pembelajaran, sehingga

⁶⁹ Ardiansyah, Risnita, and M. Syahrani Jailani, "Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif," *Jurnal IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam* 1, no. 2 (July 1, 2023): 1–9, <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.57>.

⁷⁰ Heri Kuswoyo et al., "Peningkatan Keterampilan Test Toeic Bagi Siswa/Siswi Berbasis Teknologi Di SMKN 1 Labuhan Maringgai, Lampung Timur," *Journal of Community Service (JCOS)* 1, no. 2 (April 20, 2023): 44–50, <https://doi.org/10.56855/jcos.v1i2.291>.

penelitian dan pengembangan, khususnya dalam hal media pembelajaran, dapat dilakukan dengan tepat.

b. Wawancara

Wawancara adalah salah satu cara untuk mengumpulkan data dalam penelitian. Secara sederhana, wawancara adalah proses interaksi langsung antara pewawancara dan orang yang diwawancarai untuk mendapatkan informasi.⁷¹ Teknik ini digunakan untuk mengumpulkan data, seperti materi tentang pembagian pecahan desimal dengan bilangan asli, penggunaan media pembelajaran, jumlah dan kualitas sarana serta prasarana, serta jumlah peserta didik.

Wawancara dilakukan dengan guru kelas V untuk menganalisis kebutuhan yang diperlukan peserta didik dalam pembelajaran matematika. Data dari wawancara kemudian diolah dan dianalisis secara deskriptif. Hasil wawancara disusun secara sistematis untuk menjawab masalah penelitian dan menilai keberhasilan produk yang digunakan.

c. Angket

Angket merupakan suatu alat pengumpulan data yang praktis apabila seorang peneliti telah mengetahui dengan pasti pada variable yang akan diukur serta mengetahui apa yang diharapkan dari partisipan atau responden.⁷² Angket media pembelajaran digunakan untuk

⁷¹ Annisa Rizky Fadilla And Putri Ayu Wulandari, "Literature Review Analisis Data Kualitatif: Tahap Pengumpulan Data," *Mitita Jurnal Penelitian* 1, No. 3 (2023): 34–46.

⁷² Irlina Dewi Et Al., *Metodologi Penelitian; Kajian Teoritis Dan Praktis Bagi Mahasiswa* (Cv. Dotplus Publisher, 2021), 160.

mengumpulkan informasi mengenai kualitas media pembelajaran berdasarkan penilaian dari para validator ahli.

Beberapa jenis angket evaluasi yang digunakan meliputi angket evaluasi media, angket evaluasi materi, dan angket evaluasi ahli pembelajaran. Data yang diperoleh dari angket ini digunakan sebagai masukan untuk merevisi media pembelajaran yang telah dikembangkan, sehingga menghasilkan produk akhir yang valid. Indikator atau kisi-kisi instrumen disesuaikan dengan kebutuhan media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti, sesuai dengan kebutuhan pengembangan media pembelajaran *Fun Thinkers Book*.

d. Dokumentasi

Dokumentasi adalah metode pengumpulan data yang dilakukan dengan menganalisis isi dokumen tertulis untuk menarik kesimpulan berdasarkan kriteria atau tujuan penelitian tertentu.⁷³ Dokumentasi ini mencakup dokumen kegiatan, nilai siswa dari hasil *pre-test* dan *post-test* yang diberikan, serta hasil penerapan media pembelajaran *Fun Thinkers Book*. Selain itu, juga dapat mencakup dokumen lain yang diperlukan sebagai bukti dan pendukung.

e. Tes

Tes digunakan dalam penelitian ini untuk mengumpulkan data kuantitatif yang akurat, yang selanjutnya akan dianalisis untuk menilai keefektifan produk yang dikembangkan. Tes yang diterapkan berupa

⁷³ Fitri Nur Mahmudah, *Analisis Data Penelitian Kualitatif Manajemen Pendidikan Berbantuan Software Atlas.Ti Versi 8* (UAD PRESS, 2021), 21.

pre-test dan post-test, yang bertujuan untuk mengukur perubahan tingkat pengetahuan subjek sebelum dan sesudah pembelajaran materi pokok yang diuji.⁷⁴ Jumlah soal test ada 10 yakni 5 soal berupa pilihan ganda dan 5 soal berupa essay.

4. Teknik Analisis Data

a. Analisis data hasil validasi ahli dan validasi pengguna (Kelayakan)

Teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini untuk menganalisis data berupa catatan, saran, kritik, dan masukan yang diperoleh dari angket validasi ahli. Analisis kelayakan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* dilakukan berdasarkan data angket validasi ahli materi, ahli media, ahli pembelajaran. Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan rumus tertentu.⁷⁵

$$K = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$$

Keterangan :

K : Angka presentase kelayakan

Tse : Total skor empirik yang didapatkan

Tsh : Total skor angket maksimal yang diinginkan

Hasil presentase data kelayakan kemudian dikonversikan dengan kriteria dibawah ini :

⁷⁴ Nino Indrianto, "Rancangan Bahan Ajar Pendidikan Agama Islam Dengan Pendekatan Interdisipliner Di Perguruan Tinggi" (Disertasi, Universitas Islam Negeri (Uin) Sunan Ampel Surabaya, 2019).

⁷⁵ Sri Widayati et al., "Pengembangan Media STEKPAN Untuk Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun," *Jurnal Anak Usia Dini Holistik Integratif (AUDHI)* 4, no. 1 (August 2, 2021): 8–17.

Tabel 3.1
Kriteria Penilaian Kelayakan

No	Presentase	Kriteria
1.	0 % - 20 %	Sangat Tidak Layak
2.	21 % - 40 %	Tidak Layak
3.	41 % - 60 %	Cukup Layak
4.	61 % - 80 %	Layak
5.	81 % - 100 %	Sangat Layak

Jika hasil yang diperoleh menunjukkan kualifikasi yang tidak layak atau sangat tidak layak, maka media pembelajaran yang dikembangkan perlu direvisi secara besar-besaran. Jika hasilnya cukup layak, maka hanya perlu dilakukan revisi kecil pada media pembelajaran tersebut. Sementara itu, jika hasilnya layak atau sangat layak, produk yang dikembangkan dapat langsung digunakan tanpa perlu ada revisi.

b. Analisis data pre-test dan posttest (Keefektifan)

Teknik analisis ini bertujuan untuk mengukur seberapa efektif media pembelajaran *Fun Thinkers Book* yang dikembangkan oleh peneliti, dengan menggunakan rumus yang telah ditentukan :⁷⁶

$$N\ Gain = \frac{Skor\ Posttest - Skor\ Pretest}{Skor\ Ideal - Skor\ Pretest}$$

Keterangan :Skor Ideal merupakan nilai maksimal (tertinggi)

yang dapat diperoleh.

⁷⁶ Mia Pramudianti et al., “Keefektifan Implementasi Pembelajaran Berdiferensiasi pada Muatan Pelajaran PPKn Siswa Sekolah Dasar,” *Jurnal Basicedu* 7, no. 2 (May 22, 2023): 1315–1312, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i2.4978>.

Tabel 3.2
Pembagian Skor N-Gain

Nilai N-Gain	Kategori
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$G < 0,3$	Rendah

Tabel 3.3
Tafsiran Efektivitas N-Gain

Presentase (%)	Tafsiran
$< 40 \%$	Tidak Efektif
$40 \% - 55 \%$	Kurang Efektif
$56 \% - 75 \%$	Cukup Efektif
$> 76 \%$	Efektif

Tabel 3.2 menjelaskan tentang pembagian skor N-Gain. Skor N-gain diatas 0,7 tinggi. Skor N- gain diantara 0,3 sampai 0,7 sedang. Skor N-gain kurang dari 0,3 rendah. Tabel 3.3 menjelaskan tafsiran efektifitas N-gain. Nilai N-gain persen kurang dari 40 dinyatakan tidak efektif, nilai 40-55 dinyatakan kurang efektif, nilai 56-75 dinyatakan cukup efektif, dan nilai N-gain diatas 76 persen efektif.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANAN

A. Profil Madrasah Ibtidaiyah Ar-Roudhoh Patrang Jember

1. Latar Belakang Pendirian Yayasan

Yayasan Pendidikan dan Sosial Ar-Roudhoh adalah sebuah lembaga sosial yang menangani kebutuhan pendidikan untuk Anak-anak Yatim/Piatu dan anak-anak miskin. Lembaga ini didirikan pada tahun 1998, saat krisis ekonomi melanda Indonesia dan meningkatkan jumlah penduduk miskin di Indonesia berkali-kali lipat. Yayasan Ar-Roudhoh mengembangkan sistem pendidikan terpadu, yaitu dengan mengelaborasi sistem pendidikan Islam tradisional dengan menggunakan metode pendidikan modern. Terletak di Jl. Slamet Riyadi, Gg. Central Patrang Jember No.A-5, yayasan ini mengembangkan sayapnya dengan membuka beberapa lembaga pendidikan diantaranya paud, TK, Madrasah Ibtibaiyah, Pondok Pesantren, dan Madrasah Diniyah.⁷⁷

Dibawah kepemimpinan K.H Hisyam Balya, yayasan Ar-Roudhoh Jember lahir sebagai bentuk kepedulian terhadap berbagai permasalahan pendidikan dan moral yang terjadi di tengah-tengah masyarakat sebagai salah satu penyebab utama pembangunan nasional berjalan dengan stagnan. Melihat dari keresahan masyarakat yang dihadapi dua pilihan saat akan mendaftarkan putra-putrinya ke jenjang sekolah, antara pendidikan berbasis religi atau pendidikan berbasis ilmu pengetahuan. Oleh karena itu

⁷⁷ MI Ar-Roudhoh Patrang, "Latar Belakang Pendirian Yayasan," Oktober 2024.

Ar-Roudhoh hadir untuk menggabungkan lembaga pendidikan yang menggabungkan keduanya.⁷⁸

Keseimbangan antara ilmu pengetahuan dan ilmu religi menjadi prioritas sehingga tidak menonjolkan aspek-aspek tertentu, tetapi kedua aspek tersebut sama-sama ditonjolkan. Dengan mengedepankan nilai agama dan moral, fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, serta seni yang tercermin dalam keseimbangan kompetensi sikap, pengetahuan dan keterampilan. Hal ini sesuai dengan Kurikulum Nasional 2013. Pendekatan pembelajaran bersifat saintifik dimana anak diberikan pemahaman untuk mengenal dan memahami berbagai materi menggunakan pendekatan ilmiah, dengan suasana pembelajaran yang diciptakan agar dapat mendorong anak untuk mencari tahu sendiri berbagai informasi melalui observasi. Melalui Yayasan Ar-Roudhoh, kami hadir untuk turut serta membantu pemerintah dalam menyelesaikan beberapa permasalahan tersebut melalui aksi nyata yang sifatnya sosial.

2. Visi, dan Misi Madrasah Ibtidaiyah Ar-Roudhoh Patrang Jember

a. Visi Madrasah Ibtidaiyah Ar-Roudhoh

“INOVASI DALAM MUTU DAN BERAKHLAQL KARIMAH”.

b. Misi Madrasah Ibtidaiyah Ar-Roudhoh

- 1) Mengembangkan potensi yang dimiliki anak secara optimal.
- 2) Menumbuh kembangkan penghayatan agama dan budaya daerah, sehingga memiliki sikap akhlaql karimah.
- 3) Menciptakan management kebersamaan yang transparan, demokratis dan profesional.

⁷⁸ MI Ar-Roudhoh Patrang, “Profil MI Ar-Roudhoh Patrang,” Oktober 2024.

- 4) Menciptakan keseimbangan ilmu pengetahuan umum dan agama.
- 5) Menumbuhkan budaya kedisiplinan, ketertiban, keindahan, dan kebersihan.
- 6) Menjalin hubungan kerja sama yang harmonis antara warga madrasah, Yayasan dan masyarakat.⁷⁹

3. Data Pendidik Madrasah Ibtidaiyah Ar-Roudhoh Patrang Jember

Terdapat 7 guru di Madrasah Ibtidaiyah Ar-Roudhoh Patrang Jember yang mengajar di kelas V-C salah satunya guru kelas V-C yakni Ibu Qurrotul A'yun, S.E. beliau merupakan guru kelas V-C yang memiliki semangat yang besar dalam mengedukasi siswa di Madrasah Ibtidaiyah Ar-Roudhoh Patrang Jember. Beliau lulusan dari UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember dan belum bersertifikasi namun beliau diangkat menjadi wali kelas V-C.⁸⁰

4. Data Peserta Didik Madrasah Ibtidaiyah Ar-Roudhoh Patrang Jember

Penelitian ini dilaksanakan di kelas V dengan jumlah peserta didik, kelas V-A 25 peserta didik, kelas V-B 26 peserta didik, dan kelas V-C 28 peserta didik dengan jumlah keseluruhan kelas lima yakni 79 peserta didik.

Penelitian ini berfokus pada kelas V-C dengan jumlah 28 peserta didik.

Tabel 4.1
Data Peserta Didik Kelas V-C

No	Nama
1.	Adivarindy Zelmira
2.	Adya Rafa Ebinesha
3.	Aiko Zanetta Ameera Utama
4.	Ajisaka Syarif Rahmatullah
5.	Aldira Larasati

⁷⁹ MI Ar-Roudhoh Patrang, "Visi Misi Yayasan," Oktober 2024.

⁸⁰ A'yun, di wawancara oleh penulis.

6.	Anindita Keisha Zahra
7.	Arga Naufal Ayers
8.	Danish Naufal Ayers
9.	Ehsan Wildan Maulana
10.	Equel Zakariya Yahya Al-Gaazi
11.	Hasna Adiba Zahwa Nugroho
12.	Ilyasa Zidny Ilman Prasetyo
13.	Kayla Nafisha Maysahendrani
14.	Kenzie Dzakwan Natha Kayana
15.	Lionel Azka Abiansyah Dharmawan
16.	Mochammad Rasya Agustiar
17.	Muchammad Rafa Fadli
18.	Muhammad Evan's Dino Pratama
19.	Nabilah Dhia Syafarana
20.	Naila Shafira Hendrieta
21.	Naila Syifa Azzahra
22.	Naura Fadilatil Maulidia Assyarifah
23.	Nauren Nahel Camelia
24.	Rofika Silfia Nanda Putri
25.	Safara Duryatus Safira Putri
26.	Shaqueena Nayla Syam
27.	Vahrian Ardan Maulana
28.	Yulia

Berdasarkan data tersebut, terdapat 28 peserta didik di kelas V-C Madrasah Ibtidaiyah Ar-Roudhoh Patrang Jember dengan 12 siswa laki laki dan 16 siswa perempuan. Meskipun Madrasah Ibtidaiyah Ar-Roudhoh Patrang Jember memiliki 3 kelas V, yakni kelas V-A, V-B, dan V-C, peneliti memilih untuk focus pada kelas V-C sebagai subjek uji coba produk.⁸¹

5. Sarana dan Prasarana Madrasah Ibtidaiyah Ar-Roudhoh Patrang Jember

Sarana dan prasarana yang mencakup semua fasilitas yang secara langsung dipergunakan dan mendukung proses pembelajaran di sekolah,

⁸¹ Qurrotul A'yun diwawancarai oleh Mu'tiqoh Izzatun Nadiyah, Oktober 2024.

sangat mempengaruhi kemampuan siswa dalam belajar. Adapun beberapa fasilitas yang terdapat pada Madrasah Ibtidaiyah Ar-Roudhoh Patrang Jember.

Tabel 4.2
Sarana dan Prasarana MI Ar-Roudhoh

No	Jenis Ruang	Jumlah	Kondisi
1.	Ruang Kelas	21	Baik
2.	Ruang TU	1	Baik
3.	Ruang Guru	1	Baik
4.	Ruang Bendahara	1	Baik
5.	Ruang Kamad & Wakamad	1	Baik
6.	Aula	1	Baik
7.	Musholla	1	Baik
8.	Ruang Multimedia	1	Baik
9.	Toilet	7	Baik
10.	Perpustakaan	1	Baik
11.	Kantin	1	Baik
12.	Koperasi	1	Baik

Berdasarkan sarana dan prasarana diatas, focus penelitian ini adalah sarana dan prasarana yang ada di kelas V C yakni ada 1 papan tulis, 1 meja guru, 3 sapu, 15 meja, 30 kursi, setiap kursi untuk 1 siswa, 2 kursi guru, 1 meja guru, 1 jam dinding, figura presiden dan wakil presiden, peraturan kelas, jadwal pelajaran, jadwal piker kelas, hiasan anak-anak yang ditempel di papan madding, dan lain-lain.⁸²

B. Penyajian Data Uji Coba

Pada tahap penyajian data uji coba ini dilaksanakan oleh Ahli Materi, Ahli Media, Ahli Pembelajaran serta peserta didik yang dilakukan di dalam kelas secara bertahap pada proses pelaksanaan uji coba. Penelitian yang dilakukan pada penelitian ini yakni penelitian dan pengembangan (*Research*

⁸² Observasi di MI Ar-Roudhoh, Oktober 2024.

and Development) dengan menggunakan model penelitian ADDIE pada pengembangan media pembelajaran *Fun Thinkers Book*. Pengembangan Media Pembelajaran *Fun Thinkers Book* ini di laksanakan di kelas V pada mata pelajaran Matematika materi pembagian pecahan desimal dengan bilangan asli, Adapun tahapan dari model ADDIE terdapat 5 tahapan, antara lain :

1. Hasil Analisis (*Analyze*)

Tahapan pertama dalam model pengembangan ADDIE ialah tahap analisis. Tahapan ini bertujuan guna mengetahui permasalahan yang terjadi pada proses pembelajaran khususnya pada mata pelajaran Matematika materi pembagian pecahan desimal dengan bilangan asli di kelas V yang kemudian dikaji serta mencari solusi dari permasalahan. Pada tahapan ini peneliti melakukan kegiatan observasi serta wawancara kepada guru kelas V yakni Bunda Qurrotul A'yun S.E. Adapun hal-hal yang dianalisis oleh peneliti yakni analisis kebutuhan peserta didik serta analisis materi. Berikut ini beberapa tahapan analisis yang dilaksanakan oleh peneliti sehingga menghasilkan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* yang dikembangkan, antara lain :

a. Analisis Kebutuhan Peserta Didik

Pada analisis kebutuhan peserta didik ini bertujuan guna mengetahui sumber belajar yang cocok serta dibutuhkan oleh peserta didik pada saat proses pembelajaran terutama pada mata pelajaran Matematika. Dari hasil wawancara dan analisis kepada guru kelas

bahwa dalam mata pelajaran Matematika khususnya materi pembagian pecahan desimal dengan bilangan asli peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi tersebut dan guru juga jarang menggunakan media pembelajaran sebagai sarana penyampaian materi Matematika. Guru biasanya menyampaikan materi dan kemudian memberikan soal-soal dari buku atau LKPD sebagai sumber belajar. Jika peserta didik kesulitan memahami materi, mereka diminta untuk bertanya kepada guru agar lebih paham. Oleh karena itu, peneliti memilih media pembelajaran sebagai dasar pengembangan produk yang dirancang menarik, agar peserta didik lebih tertarik dan termotivasi dalam belajar matematika.⁸³



Gambar 4.1
Wawancara dengan Guru Kelas V

Hasil observasi bahwa peserta didik memiliki kesulitan dalam memahami materi pembelajaran dan merasa bosan dengan sumber belajar yang digunakan Berdasarkan analisis kebutuhan tersebut peneliti memilih untuk mengembangkan *Fun Thinkers Book* karena

⁸³ Qurrotul A'yun diwawancarai oleh Mu'tiqoh Izzatun Nadiyah.

merupakan sumber belajar cetak yang berwarna, bergambar dan interaktif disertai dengan materi yang disesuaikan dengan Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* memberikan variasi dalam pembelajaran, melibatkan peserta didik secara aktif, dan membuat belajar menjadi lebih menyenangkan.

b. Analisis Materi

Setelah menganalisis kebutuhan peserta didik, selanjutnya peneliti menentukan materi yang dilakukan dengan cara memilih, mencari, mengumpulkan dan mengidentifikasi apa saja materi yang akan diajarkan. Peneliti telah menetapkan materi untuk media pembelajaran ini yakni: Pembagian Pecahan Desimal dengan Bilangan Asli. Hal tersebut telah peneliti diskusikan bersama dengan guru kelas V Mata Pelajaran Matematika yang diterapkan di kelas V Madrasah Ibtidaiyah Ar-Roudhoh Patrang Jember.

2. Hasil Desain (*Design*)

Setelah melakukan hasil analisis pada pengembangan produk, peneliti kemudian merancang desain media pembelajaran *Fun Thinkers Book* sesuai dengan hasil analisis tersebut. Peneliti membuat rancangan dalam pembuatan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* sesuai dengan hasil analisis sebelumnya. Adapun tahapan yang dilakukan dalam menentukan hasil desain sebagai berikut :

a. Merumuskan Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran pada media pembelajaran *Fun Thinkers Book* dalam materi pembagian pecahan desimal dengan bilangan asli sesuai dengan Capaian Pembelajaran. Tujuan pembelajaran materi ini adalah agar setelah menggunakan media pembelajaran, peserta didik dapat menghitung pembagian pecahan desimal dengan bilangan asli dengan benar. Soal *pretest* dan *posttest* terdiri dari 5 soal pilihan ganda dan 5 soal uraian yang berhubungan dengan materi pembagian pecahan desimal dengan bilangan asli.

b. Merancang Strategi Pembelajaran

Strategi pembelajaran yang akan diterapkan adalah menggunakan metode Kooperatif dengan model STAD (*Student Teams Achievement Division*), di mana peserta didik dapat belajar dalam kelompok, mengerjakan soal bersama, dan tidak merasa bosan saat menggunakan media pembelajaran *Fun Thinkers Book*. Tujuannya agar pembelajaran di kelas menjadi lebih aktif dan menyenangkan.

c. Membuat Desain Media Pembelajaran

Membuat desain media pembelajaran berarti peneliti merancang atau menyusun media yang akan dibuat. Jadi peneliti membuat rancangan media seperti tata letak media pembelajaran, cover, capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, materi pembagian pecahan desimal dengan bilangan asli, soal-soal yang berbentuk puzzle, materi pendukung dari pembagian pecahan desimal dengan

bilangan asli, background yang ditambah dengan elemen-elemen yang sesuai dengan materi. Media *Fun Thinkers Book* didesain guna menjadikan media baik untuk guru maupun peserta didik dalam mempelajari pembagian pecahan desimal dengan bilangan asli.

d. Penentuan validator dan penyusunan instrumen penelitian

Peneliti menentukan siapa yang menjadi validator ahli pada media pembelajaran *Fun Thinkers Book* baik itu ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran. Penentuan validator harus sesuai dengan kriteria yang telah di tentukan. Instrument yang dibuat oleh peneliti pada tahapan ini ialah instrument validasi ahli media, instrument validasi ahli materi, instrument validasi ahli pembelajaran, lembar soal tes (*pre-test* dan *post-test*) dan instrument angket respon peserta didik. Adapun rancangan instrument dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1) Instrumen Angket Validasi Ahli Media

Instrumen angket validasi ahli media mencakup empat kriteria penilaian yakni kepraktisan media, tampilan media, kelayakan kegrafikan, dan keamanan penggunaan yang disajikan pada tabel dibawah ini :

Tabel 4.3
Instrumen Angket Validasi Ahli Media

No	Kriteria Penilaian	Indikator
1.	Kepraktisan Media	Media pembelajaran <i>Fun Thinkers Book</i> fleksibel dalam penggunaan (buka tutup).
		Media <i>Fun Thinkers Book</i> dapat digunakan secara berulang-ulang.

		Media <i>Fun Thinkers Book</i> mudah untuk dibawa.
		Ukuran media <i>Fun Thinkers Book</i> sesuai apabila digunakan di kelas.
2.	Tampilan Media	Desian media <i>Fun Thinkers Book</i> menarik.
		Kesesuaian penggunaan jenis huruf dan komposisi layout.
		Kesesuaian gambar pada media <i>Fun Thinkers Book</i> dengan materi.
		Gambar yang disajikan sesuai dengan dunia peserta didik.
		Tampilan gambar pada media <i>Fun Thinkers Book</i> menarik bagi peserta didik.
3.	Kelayakan Kefrafikan	Ukuran huruf yang jelas dan mudah untuk dibaca oleh peserta didik.
		Kalimat yang digunakan dapat dipahami peserta didik dan tidak mengandung makna ganda.
		Penggunaan warna pada media <i>Fun Thinkers Book</i> menarik.
		Kesesuaian tata letak gambar pada media <i>Fun Thinkers Book</i> .
4.	Keamanan Penggunaan	Bahan yang digunakan pada media <i>Fun Thinkers Book</i> aman untuk peserta didik.
		Media <i>Fun Thinkers Book</i> tahan dalam jangka waktu yang cukup panjang.

Pada lembar instrumen angket uji validasi ahli media disediakan tempat untuk saran dan masukan sehingga validasi ahli bisa memberikan saran dan masukan terkait media *Fun Thinkers Book* materi pembagian pecahan desimal dengan bilangan asli di karenakan dengan adanya saran dan masukan dari validasi oleh para ahli dapat digunakan dalam menyempurnakan produk pengembangan media pembelajaran *Fun Thinkers Book*.

2) Instrumen Angket Validasi Ahli Materi

Instrumen angket validasi ahli materi mencakup tiga kriteria penilaian yakni kesesuaian dengan kurikulum, ketentuan materi dan kesesuaian dengan karakter peserta didik. yang disajikan pada tabel dibawah ini :

Tabel 4.4
Instrumen Angket Validasi Ahli Materi

No	Kriteria Penilaian	Indikator
1.	Kesesuaian dengan kurikulum	Materi sesuai dengan Kurikulum.
		Kesesuaian dengan Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran.
2.	Ketentuan Materi	Kejelasan materi atau soal yang disajikan pada media <i>Fun Thinkers Book</i> .
		Ketepatan dalam penggunaan bahasa.
		Gambar yang disajikan sesuai dengan materi.
		Kesesuaian materi yang disajikan sesuai dengan tingkat Sekolah Dasar.
3.	Kesesuaian dengan karakter peserta didik	Materi atau soal yang disajikan sesuai dengan tingkat berpikir peserta didik.
		Penyajian materi atau soal dapat mendorong rasa ingin tahu peserta didik
		Materi atau soal yang disajikan mudah dipahami oleh peserta didik
		Penyajian materi atau soal dapat menumbuhkan berfikir secara menyenangkan bagi peserta didik.

Pada lembar instrumen angket uji validasi ahli materi disediakan tempat untuk saran dan masukan sehingga validasi ahli bisa memberikan saran dan masukan terkait media *Fun Thinkers Book* materi pembagian pecahan desimal dengan bilangan asli di

karenakan dengan adanya saran dan masukan dari validasi oleh para ahli dapat digunakan dalam menyempurnakan produk pengembangan media pembelajaran *Fun Thinkers Book*.

3) Instrumen Angket Validasi Ahli Pembelajaran

Instrumen angket validasi ahli pembelajaran mencakup tujuh kriteria penilaian yakni kepraktisan media, tampilan media, kelayakan kegrafikan, keamanan penggunaan, kesesuaian dengan kurikulum, ketentuan materi dan kesesuaian dengan karakter peserta didik. yang disajikan pada tabel dibawah ini :

Tabel 4.5
Instrumen Angket Validasi Ahli Pembelajaran

No	Kriteria Penilaian	Indikator
1.	Kepraktisan Media	Media pembelajaran <i>Fun Thinkers Book</i> fleksibel dalam penggunaan (buka tutup).
		Media <i>Fun Thinkers Book</i> dapat digunakan secara berulang-ulang.
		Media <i>Fun Thinkers Book</i> mudah untuk dibawa.
		Ukuran media <i>Fun Thinkers Book</i> sesuai apabila digunakan di kelas.
2.	Tampilan Media	Desain media <i>Fun Thinkers Book</i> menarik.
		Kesesuaian penggunaan jenis huruf dengan komposisi layout.
		Kesesuaian gambar pada media <i>Fun Thinkers Book</i> dengan materi.
		Gambar yang disajikan sesuai dengan dunia peserta didik.
		Tampilan gambar pada media <i>Fun Thinkers Book</i> menarik bagi peserta didik.
3.	Kelayakan Kegrafikan	Ukuran huruf yang jelas dan mudah untuk dibaca oleh peserta didik.
		Kalimat yang digunakan dapat dipahami peserta didik dan tidak mengandung makna ganda.

		Penggunaan warna pada media <i>Fun Thinkers Book</i> menarik.
		Kesesuaian tata letak gambar pada media <i>Fun Thinkers Book</i> .
4.	Keamanan Penggunaan	Bahan yang digunakan pada media <i>Fun Thinkers Book</i> aman untuk peserta didik.
		Media <i>Fun Thinkers Book</i> tahan dalam jangka waktu yang cukup lama.
5.	Kesesuaian dengan kurikulum	Materi sesuai dengan Kurikulum
		Kesesuaian dengan Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran.
6.	Ketentuan Materi	Kejelasan materi atau soal yang disajikan pada media <i>Fun Thinkers Book</i> .
		Materi atau soal yang disajikan dapat menarik perhatian peserta didik.
7.	Kesesuaian dengan karakter peserta didik	Materi atau soal yang disajikan sesuai dengan tingkai berpikir peserta didik.
		Penyajian materi atau soal dapat mendorong rasa ingin tahu peserta didik
		Penyajian materi atau soal dapat menumbuhkan berfikir secara menyenangkan bagi peserta didik.
		Materi atau soal yang disajikan mudah dipahami oleh peserta didik

Pada lembar instrumen angket uji validasi ahli pembelajaran disediakan tempat untuk saran dan masukan sehingga validasi ahli bisa memberikan saran dan masukan terkait media *Fun Thinkers Book* materi pembagian pecahan desimal dengan bilangan asli di karenakan dengan adanya saran dan masukan dari validasi oleh para ahli dapat digunakan dalam menyempurnakan produk pengembangan media pembelajaran *Fun Thinkers Book*.

3. Hasil Pengembangan (*Development*)

a. Pemilihan bahan

Dalam pembuatan media pembelajaran *Fun Thinkers Book*, selain disesuaikan dengan materi pembelajaran, juga harus mempertimbangkan kebutuhan peserta didik. Berikut adalah bahan-bahan yang dipilih untuk pembuatan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* :

- 1) *Spon Eva Hard* yang digunakan pada bingkai peraga.
- 2) Infraboard yang digunakan pada lapisan stiker.
- 3) Isolasi hitam yang digunakan untuk dibuat dibagian tepi media.
- 4) *Nylon Cable Tie* untuk mengikat antara lembar media yang satu dengan yang lain.
- 5) Stiker Vinyl yang tahan air.

b. Pembuatan Media Pembelajaran

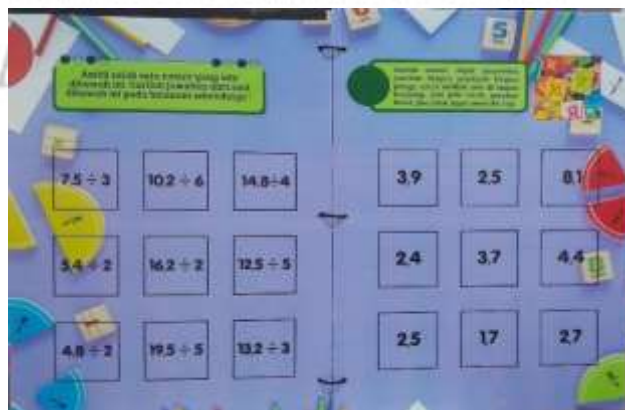
Adapun langkah-langkah dari pembuatan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* adalah sebagai berikut :

- 1) Menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan.
- 2) Memotong infraboard yang aslinya ukuran A3 menjadi 2 bagian yang berukuran 21 x 29,7 cm untuk setiap lembar buku.
- 3) Memotong stiker yang sesuai dengan ukuran buku dan menempalkan stiker pada infraboard yang telah dipotong.
- 4) Memotong *spon eva hard* sesuai dengan kotak soal dan jawaban yang ada di media pembelajaran.

- 5) Menempelkan stiker pada bahan *spon eva hard* yang akan dijadikan bingkai peraga.
- 6) Menempelkan isolasi pada tepian buku serta bingkai peraga agar terlihat lebih rapi.
- 7) Menempelkan stiker pada setiap nomor bingkai peraga.
- 8) Melubangi buku dan bingkai peraga sesuai dengan ukuran dan dijadikan satu dengan *nylon cable ties*.



Gambar 4.2
Sampul dan halaman belakang sebelum direvisi



Gambar 4.3
Halaman materi sebelum direvisi



Gambar 4.4

Bingkai peraga sebelum di revisi

Buku yang dibuat terdapat halaman soal dan halaman jawaban sebanyak sembilan soal dan sembilan jawaban yang berbentuk puzzle pada pola jawaban. Sebelum buku dilakukan revisi bingkai peraga yang digunakan kurang rapi dan estetik.

c. Validasi Para Ahli

Validasi produk dilakukan oleh tiga validator, yaitu validator media, materi, dan pembelajaran. Validator media *Fun Thinkers Book* adalah Bapak Muhammad Junaidi, S.Pd.I., M.Pd.I., validator materi oleh Bapak Mohammad Kholil, S.Si., M.Pd., dan validator pembelajaran dilakukan oleh Ibu Qurrotul A'yun, S.E., guru kelas V Madrasah Ibtidaiyah Ar-Roudhoh Patrang Jember. Proses dari validasi para ahli dilakukan guna mengetahui kelayakan pada media pembelajaran *Fun Thinkers Book* untuk diterapkan pada saat proses pembelajaran terutama mata pelajaran Matematika dengan materi pembagian pecahan desimal dengan bilangan asli.

1) Validasi Ahli Media

Penilaian media pembelajaran terhadap ahli media bertujuan untuk mengetahui kelayakan media berdasarkan kepraktisan media, tampilan media, kelayakan kegrafikan, dan keamanan penggunaan. Ahli media dilakukan oleh Bapak Muhammad Junaidi, S.Pd.I., M.Pd.I., dosen Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.

Tabel 4.6
Validasi Ahli Media

No	Kriteria Penilaian	Indikator	1	2	3	4
1.	Kepraktisan Media	Media pembelajaran <i>Smart Thinking Book</i> fleksibel dalam penggunaan (buka tutup).			√	
		Media <i>Smart Thinking Book</i> dapat digunakan secara berulang-ulang.			√	
		Media <i>Smart Thinking Book</i> mudah untuk dibawa.			√	
		Ukuran media <i>Smart Thinking Book</i> sesuai apabila digunakan di kelas.				√
2.	Tampilan Media	Desain media <i>Smart Thinking Book</i> menarik.			√	
		Kesesuaian penggunaan jenis huruf dengan komposisi layout.			√	
		Kesesuaian gambar pada media <i>Smart Thinking Book</i> dengan materi.			√	
		Gambar yang disajikan sesuai dengan dunia peserta didik.				√
		Tampilan gambar pada media <i>Smart Thinking Book</i> menarik bagi peserta didik.				√
3.	Kelayakan Kefrafikan	Ukuran huruf yang jelas dan mudah untuk dibaca oleh				√

		peserta didik.				
		Kalimat yang digunakan dapat dipahami peserta didik dan tidak mengandung makna ganda.				√
		Penggunaan warna pada media <i>Smart Thinking Book</i> menarik.			√	
		Kesesuaian tata letak gambar pada media <i>Smart Thinking Book</i> .			√	
4.	Keamanan Penggunaan	Bahan yang digunakan pada media <i>Smart Thinking Book</i> aman untuk peserta didik.			√	
		Media <i>Smart Thinking Book</i> tahan dalam jangka waktu yang cukup lama.				√
Jumlah Skor Yang Diperoleh			51			

2) Validasi Ahli Materi

Penilaian media pembelajaran terhadap ahli materi bertujuan untuk mengetahui kelayakan materi berdasarkan materi pembagian pecahan desimal dengan bilangan asli dari kesesuaian dengan kurikulum, ketentuan materi, dan kesesuaian dengan karakter peserta didik. Ahli materi dilakukan oleh Bapak Mohammad Kholil, S.Si., M.Pd. selaku dosen pembelajaran Matematika Prodi PGMI UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.

Tabel 4.7
Validasi Ahli Materi

No	Kriteria Penilaian	Indikator	1	2	3	4
1.	Kesesuaian dengan kurikulum	Materi sesuai dengan Kurikulum				√
		Kesesuaian dengan Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran.				√
2.	Ketentuan Materi	Kejelasan materi atau soal yang disajikan pada media <i>Fun Thinkers Book</i> .				√

		Ketepatan dalam penggunaan bahasa			√	
		Gambar yang disajikan sesuai dengan materi				√
		Kesesuaian materi yang disajikan sesuai dengan tingkat Sekolah Dasar.				√
3.	Kesesuaian dengan karakter peserta didik	Materi atau soal yang disajikan sesuai dengan tingkai berpikir peserta didik.				√
		Penyajian materi atau soal dapat mendorong rasa ingin tahu peserta didik.			√	
		Materi atau soal yang disajikan mudah dipahami oleh peserta didik.			√	
		Penyajian materi atau soal dapat menumbuhkan berfikir secara menyenangkan bagi peserta didik.				√
Jumlah Skor			37			

3) Hasil Validasi Oleh Ahli Pembelajaran

Penilaian media pembelajaran terhadap ahli pembelajaran bertujuan untuk mengetahui kelayakan media dan materi peserta didik. Ahli pembelajaran dilakukan oleh Ibu Qurrotul A'yun, S.E., selaku guru kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Ar-Roudhoh Patrang Jember.

Tabel 4.8
Validasi Ahli Pembelajaran

No	Kriteria Penilaian	Indikator	1	2	3	4
1.	Kepraktisan Media	Media pembelajaran <i>Fun Thinkers Book</i> fleksibel dalam penggunaan (buka tutup).				√
		Media <i>Fun Thinkers Book</i> dapat digunakan secara berulang-ulang.			√	
		Media <i>Fun Thinkers Book</i>				√

		mudah untuk dibawa.				
		Ukuran media <i>Fun Thinkers Book</i> sesuai apabila digunakan di kelas.				√
2.	Tampilan Media	Desain media <i>Fun Thinkers Book</i> menarik.			√	
		Kesesuaian penggunaan jenis huruf dengan komposisi layout.			√	
		Kesesuaian gambar pada media <i>Fun Thinkers Book</i> dengan materi.			√	
		Gambar yang disajikan sesuai dengan dunia peserta didik.				√
		Tampilan gambar pada media <i>Fun Thinkers Book</i> menarik bagi peserta didik.				√
3.	Kelayakan Kefrafikan	Ukuran huruf yang jelas dan mudah untuk dibaca oleh peserta didik.				√
		Kalimat yang digunakan dapat dipahami peserta didik dan tidak mengandung makna ganda.				√
		Penggunaan warna pada media <i>Fun Thinkers Book</i> menarik.				√
		Kesesuaian tata letak gambar pada media <i>Fun Thinkers Book</i> .				√
4.	Keamanan Penggunaan	Bahan yang digunakan pada media <i>Fun Thinkers Book</i> aman untuk peserta didik.				√
		Media <i>Fun Thinkers Book</i> tahan dalam jangka waktu yang cukup lama.				√
5.	Kesesuaian dengan kurikulum	Materi sesuai dengan Kurikulum.				√
		Kesesuaian dengan Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran.				√
6.	Ketentuan Materi	Kejelasan materi atau soal yang disajikan pada media <i>Fun Thinkers Book</i> .				√
		Materi atau soal yang disajikan dapat menarik perhatian peserta didik.				√
7.	Kesesuaian	Materi atau soal yang disajikan			√	

Dengan Karakter Peserta Didik	sesuai dengan tingkat berpikir peserta didik.				
	Penyajian materi atau soal dapat mendorong rasa ingin tahu peserta didik.				√
	Penyajian materi atau soal dapat menumbuhkan berfikir secara menyenangkan bagi peserta didik.				√
	Materi atau soal yang disajikan mudah dipahami oleh peserta didik				√
Jumlah Skor		87			

4. Hasil Implementasi (*Implementation*)

Tahapan implementasi merupakan kelanjutan dari tahap pengembangan, yang bertujuan untuk menguji keefektifan media pembelajaran Fun Thinkers Book di kelas V Madrasah Ibtidaiyah Ar-Roudhoh Patrang Jember. Media yang telah dirancang dan dikembangkan kemudian diterapkan kepada siswa setelah dilakukan revisi berdasarkan kritik dan saran dari para ahli, sehingga mencapai kelayakan. Setelah proses validasi, media tersebut diuji coba kepada siswa kelas V Madrasah Ibtidaiyah Ar-Roudhoh Patrang Jember.



Gambar 4.5
Proses Pembelajaran

Gambar tersebut menggambarkan kegiatan peneliti saat melaksanakan proses pembelajaran. Peneliti menyampaikan materi pembagian pecahan desimal dengan bilangan asli menggunakan media pembelajaran *Fun Thinkers Book*. Dalam kegiatan ini, peneliti berusaha untuk membuat materi lebih menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik dengan memanfaatkan media yang telah disiapkan. Penggunaan media ini diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dan mempermudah pemahaman konsep matematika yang diajarkan.



Gambar 4.6
Pelaksanaan *Pre-Test*

Gambar tersebut menunjukkan para peserta didik yang sedang mengerjakan soal *pre-test* untuk mengukur keefektifan media pembelajaran *Fun Thinkers Book*. Kegiatan ini bertujuan untuk melihat sejauh mana media tersebut dapat membantu peserta didik memahami materi sebelum pembelajaran dimulai. Hasil dari *pre-test* ini akan digunakan untuk mengevaluasi seberapa baik media tersebut bekerja dalam meningkatkan pemahaman siswa.



Gambar 4.7
Uji Coba Produk

Gambar tersebut menggambarkan aktivitas yang dilakukan oleh para siswa selama uji coba produk, di mana mereka menggunakan media pembelajaran *Fun Thinkers Book*. Dalam kegiatan ini, peserta didik terlibat langsung dalam proses pembelajaran dengan memanfaatkan media yang telah dirancang. Uji coba ini bertujuan untuk melihat sejauh mana media pembelajaran tersebut efektif dan dapat diterima oleh peserta didik dalam membantu mereka memahami materi yang diajarkan. Aktivitas ini mencerminkan interaksi antara peserta didik dan media pembelajaran yang diujicobakan, yang memungkinkan penilaian lebih lanjut mengenai kualitas dan keefektifan media tersebut dalam proses pembelajaran.



Gambar 4.8
Pelaksanaan *Post-Test*

Gambar tersebut menunjukkan peserta didik yang sedang mengerjakan soal *post-test* untuk mengevaluasi keefektifan media pembelajaran *Fun Thinkers Book*. Kegiatan ini bertujuan untuk mengukur pemahaman siswa setelah menggunakan media tersebut dalam proses pembelajaran. Hasil *post-test* ini akan memberikan gambaran sejauh mana media tersebut berhasil meningkatkan kemampuan siswa. Selain itu, hasil ini juga menjadi dasar untuk perbaikan lebih lanjut dalam penggunaan media pembelajaran di masa mendatang.

Berdasarkan hasil implementasi, diperoleh data mengenai keefektifan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* dalam meningkatkan pemahaman peserta didik pada pelajaran Matematika, yang diperoleh dari *pre-test*, dan *post-test*. Pengujian produk pengembangan dilakukan dengan menggunakan uji normalitas pada desain *One Group Pretest-Posttest N-*

gain Score. Berikut ini disajikan data hasil *pre-test* dan *post-test* masing-masing peserta didik dalam bentuk tabel.

Tabel 4.9
Hasil Pre-Test dan Post-Test

No	Pre-Test	Post-Test
1.	80	100
2.	62	94
3.	84	100
4.	50	85
5.	53	100
6.	68	100
7.	64	100
8.	44	100
9.	59	90
10.	79	85
11.	-	-
12.	-	-
13.	70	100
14.	-	-
15.	-	-
16.	65	100
17.	70	90
18.	65	100
19.	65	90
20.	75	85
21.	70	85
22.	70	85
23.	75	90
24.	65	85
25.	70	85
26.	75	85
27.	80	100
28.	70	100

5. Hasil Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi merupakan tahap terakhir dalam penelitian dan pengembangan dengan model ADDIE. Tujuan dari evaluasi ini adalah untuk menilai kelayakan dan keefektifan dari penelitian pengembangan yang telah dilakukan. Berdasarkan data yang telah dikumpulkan,

pengembangan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* pada mata pelajaran Matematika, khususnya materi pembagian pecahan desimal dengan bilangan asli, melalui kegiatan *pre-test* dan *post-test*, menunjukkan bahwa media tersebut efektif digunakan oleh peserta didik.

C. Analisis Data

1. Analisis Kelayakan

Penelitian pengembangan yang dilakukan oleh peneliti bertujuan untuk menghasilkan produk media pembelajaran *Fun Thinkers Book* dengan materi pembagian pecahan desimal dengan bilangan asli. Hasil analisis kelayakan produk ini didasarkan pada penilaian dari tiga validator ahli, yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran, yang memberikan hasil validasi sebagai berikut :

a. Hasil Validasi Oleh Ahli Media

Penilaian media pembelajaran terhadap ahli media bertujuan untuk mengetahui kelayakan media berdasarkan kepraktisan media, tampilan media, kelayakan kegrafikan, dan keamanan penggunaan. Ahli media dilakukan oleh Bapak Muhammad Junaidi, S.Pd.I., M.Pd.I., dosen Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Tabel 4.10
Hasil Validasi Ahli Media

No	Kriteria Penilaian	Indikator	Penilaian Validator	Skor per kriteria	Presentase kelayakan per kriteria	Keterangan per kriteria
1.	Kepraktisan Media	1	3	13	81,25 %	Sangat Layak
		2	3			

		3	3			
		4	4			
2.	Tampilan Media	1	3	17	85%	Sangat Layak
		2	3			
		3	3			
		4	4			
		5	4			
3.	Kelayakan Kefrafikan	1	4	14	87,5%	Sangat Layak
		2	4			
		3	3			
		4	3			
4.	Keamanan Penggunaan	1	3	7	87,5%	Sangat Layak
		2	4			
Jumlah			51	51	85%	Sangat Layak
Keterangan Akhir						Sangat Valid

$$K = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$$

$$K = \frac{51}{60} \times 100\% = 85\%$$

Keterangan :

K : Angka presentase kelayakan

Tse : Total skor empirik yang didapatkan

Tsh : Total skor angket maksimal yang diinginkan

Hasil dari validasi ahli media menunjukkan skor presentase sebesar 85% artinya media yang dikembangkan dikategorikan sangat. Dalam hasil validasi ahli media, peneliti tidak hanya mendapatkan skor penilaian, tetapi juga menerima kritik dan saran dari validator ahli media. Saran-saran tersebut kemudian disajikan dalam tabel 4.9.

Tabel 4.11
Hasil Kritik dan Saran dari Validasi Ahli Media

Nama Validator Ahli Media	Kritik dan Saran
Bapak Muhammad Junaidi, S.Pd.I., M.Pd.I.	Bingkai peraga kurang rapi dan estetis

b. Hasil Validasi Oleh Ahli Materi

Penilaian media pembelajaran terhadap ahli materi bertujuan untuk mengetahui kelayakan materi berdasarkan materi pembagian pecahan desimal dengan bilangan asli dari kesesuaian dengan kurikulum, ketentuan materi, dan kesesuaian dengan karakter peserta didik. Ahli materi dilakukan oleh Bapak Mohammad Kholil, S.Si., M.Pd. selaku dosen pembelajaran Matematika Prodi PGMI UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.

Tabel 4.12
Hasil Validasi Ahli Materi

No	Kriteria Penilaian	Indikator	Penilaian Validator	Skor per kriteria	Presentase kelayakan per kriteria	Keterangan per kriteria																																			
1.	Kesesuaian dengan kurikulum	1	4	8	100%	Sangat Layak																																			
		2	4				2.	Ketentuan Materi	1	4	15	93,75%	Sangat Layak	2	3	3	4	4	4	3.	Kesesuaian dengan karakter peserta didik	1	4	14	87,5%	Sangat Layak	2	3	3	3	4	4	Jumlah			37	37	92,5%	Sangat Layak	Keterangan Akhir	
2.	Ketentuan Materi	1	4	15	93,75%	Sangat Layak																																			
		2	3																																						
		3	4																																						
		4	4																																						
3.	Kesesuaian dengan karakter peserta didik	1	4	14	87,5%	Sangat Layak																																			
		2	3																																						
		3	3																																						
		4	4																																						
Jumlah			37	37	92,5%	Sangat Layak																																			
Keterangan Akhir						Sangat Valid																																			

$$K = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$$

$$K = \frac{37}{40} \times 100\% = 92,5 \%$$

Keterangan :

K : Angka presentase kelayakan

Tse : Total skor empirik yang didapatkan

Tsh : Total skor angket maksimal yang diinginkan

Hasil dari validasi ahli materi menunjukkan skor presentase sebesar 92,5% artinya media yang dikembangkan dikategorikan sangat layak.

c. Hasil Validasi Oleh Ahli Pembelajaran

Penilaian media pembelajaran terhadap ahli pembelajaran bertujuan untuk mengetahui kelayakan media dan materi peserta didik. Ahli pembelajaran dilakukan oleh Ibu Qurrotul A'yun, S.E., selaku guru kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Ar-Roudhoh Patrang Jember.

Tabel 4.13
Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

No	Kriteria Penilaian	Indikator	Penilaian Validator	Skor per kriteria	Presentase kelayakan per kriteria	Keterangan per kriteria
1.	Kepraktisan Media	1	4	15	93,75%	Sangat Layak
		2	3			
		3	4			
		4	4			
2.	Tampilan Media	1	3	17	85%	Sangat Layak
		2	3			
		3	3			
		4	4			
		5	4			
3.	Kelayakan	1	4	16	100%	Sangat

	Kegrafikan	2	4			Layak
		3	4			
		4	4			
4.	Keamanan Penggunaan	1	4	8	100%	Sangat Layak
		2	4			
5.	Kesesuaian dengan kurikulum	1	4	8	100%	Sangat Layak
		2	4			
6.	Ketentuan Materi	1	4	8	100%	Sangat Layak
		2	4			
7.	Kesesuaian Dengan Karakter Peserta Didik	1	3	15	93,75%	Sangat Layak
		2	4			
		3	4			
		4	4			
Jumlah		87	87	87	94,56%	Sangat Layak
Keterangan Akhir						Sangat Valid

$$K = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$$

$$K = \frac{87}{92} \times 100\% = 94,56\%$$

Keterangan :

K : Angka presentase kelayakan

Tse : Total skor empirik yang didapatkan

Tsh : Total skor angket maksimal yang diinginkan

Hasil dari validasi ahli pembelajaran menunjukkan skor presentase sebesar 94,56% artinya media yang dikembangkan dikategorikan sangat layak.

2. Analisis Keefektifan

Keefektifan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* untuk materi pembagian pecahan desimal dengan bilangan asli dapat dilihat dari hasil *pre-test* dan *post-test*. Nilai *pre-test* diperoleh sebelum menggunakan

media tersebut, sementara nilai *post-test* didapat setelah media digunakan. Untuk mengukur seberapa efektif media pembelajaran ini, peneliti menggunakan uji Normalitas Gain atau N-Gain Score, karena penelitian ini mengadopsi model *one group pre-test post-test*.

Berikut ini data yang disajikan dari hasil *pretest* dan *posttest* menggunakan pengukuran *N-gain score* ditunjukkan pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.14
Hasil Pre-Test dan Post-Test NGain

No	Pre-Test	Post Test	NGain
1	80.00	100.00	1.00
2	62.00	94.00	.84
3	84.00	100.00	1.00
4	50.00	85.00	.70
5	53.00	100.00	1.00
6	68.00	100.00	1.00
7	64.00	100.00	1.00
8	44.00	100.00	1.00
9	59.00	90.00	.76
10	79.00	85.00	.29
11	-	-	-
12	-	-	-
13	70.00	100.00	1.00
14	-	-	-
15	-	-	-
16	65.00	100.00	1.00
17	70.00	90.00	.67
18	65.00	100.00	1.00
19	65.00	90.00	.71
20	75.00	85.00	.40
21	70.00	85.00	.50
22	70.00	85.00	.50
23	75.00	90.00	.60
24	65.00	85.00	.57
25	70.00	85.00	.50

26	75.00	85.00	.40
27	80.00	100.00	1.00
28	70.00	100.00	1.00

Tabel 4.15
Hasil Pembagian *NGain* Score

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
<i>NGain</i>	24	.29	1.00	.7682	.24683
Valid N (listwise)	24				

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa hasil nilai pretest-posttest dengan menggunakan analisis N-Gain menghasilkan rata-rata nilai sebesar 0,7682 dengan kategori Tinggi. Dengan klasifikasi tafsiran nilai presentase rata-rata sebesar 76,82 % tergolong dalam kategori efektif. Yang artinya ada peningkatan sebesar kurang lebih 76% setelah adanya pengembangan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* sehingga mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran Matematika khususnya pada materi Pembagian Pecahan Desimal dengan Bilangan Asli.

D. Revisi Produk

Berdasarkan analisis terhadap hasil validasi ahli media, ahli materi, ahli pembelajaran terhadap media pembelajaran *Fun Thinkers Book* terdapat beberapa catatan yang perlu dipertimbangkan. Dalam validasi ahli materi memberikan catatan bahwa produk yang sedang dikembangkan secara konten kebahasaan aplikasi ini sudah baik dan memenuhi kriteria penulisan Bahasa Indonesia baku sesuai dengan KBBI V, namun dalam penamaan media pembelajaran kurang sesuai dengan media pembelajaran yang dibuat. Ahli

materi memberikan kesimpulan bahwa media pembelajaran *Fun Thinkers Book* ini dalam konten materi perlu dilakukan adanya revisi. Tampilan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* sebelum dan sesudah direvisi dapat dilihat pada tabel 4.16

Tabel 4.16
Revisi oleh Ahli Materi

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
 <p>Tidak ada identitas dari buku dari cover.</p>	 <p>Sudah diberi identitas dari buku pada cover.</p>
 <p>Tidak ada Capaian, Tujuan Pembelajaran dan Materi pembelajaran pada isi buku.</p>	 <p>Sudah diberi Capaian, Tujuan Pembelajaran dan Materi pembelajaran pada isi buku.</p>

Sedangkan berdasarkan validasi ahli media, validator memberikan catatan bahwa media pembelajaran *Fun Thinkers Book* yang sedang dikembangkan secara keseluruhan sudah baik namun masih kurang rapi dan estetis dalam pembuatan bingkai peraga. Ahli media memberikan kesimpulan bahwa media pembelajaran *Fun Thinkers Book* ini perlu adanya perbaikan yaitu agar merapikan dalam pembuatan bingkai peraga. Tampilan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* sebelum dan sesudah direvisi dapat dilihat pada tabel 4.17.

Tabel 4.17
Revisi Oleh Ahli Media

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
	
<p>Bingkai peraga sebelum di revisi terlihat kurang rapi, elastis, dan terbuat dari bahan yang tebal.</p>	<p>Bingkai peraga sesudah di revisi terlihat lebih rapi, elastis dengan diberi isolasi pada tepi bingkai peraga dan terbuat dari bahan yang tipis.</p>

Selanjutnya berdasarkan penilaian dari ahli pembelajaran atau guru kelas, terdapat catatan yang diberikan yaitu media pembelajaran yang sedang

dikembangkan sangat cocok diterapkan pada situasi pembelajaran saat ini. Guru kelas menyimpulkan bahwa media pembelajaran *Fun Thinkers Book* tidak perlu adanya perbaikan atau revisi.

Berdasarkan beberapa catatan dan penilaian yang diberikan oleh ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran terhadap media pembelajaran *Fun Thinkers Book* ini, peneliti menyimpulkan bahwa perlu mengadakan adanya revisi atau perbaikan produk. Perbaikan produk yang perlu dilakukan pada media pembelajaran *Fun Thinkers Book* ini yaitu, pada awalnya media pembelajaran *Fun Thinkers Book* tidak menampilkan adanya identitas dari buku, capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, materi pelajaran, dan bingkai peraga yang digunakan masih tergolong kurang rapi dan elastis. Maka setelah dilakukan revisi media pembelajaran *Fun Thinkers Book* telah memuat identitas buku, serta materi pelajaran dan bingkai peraga yang digunakan sudah terlihat rapi.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

BAB V

KAJIAN DAN SARAN

Pada bab ini disajikan hasil penelitian tentang pengembangan media pembelajaran berupa *Fun Thinkers Book* mata pelajaran Matematika kelas V Madrasah Ibtidaiyah Ar-Roudhoh Patrang Jember, yang telah disesuaikan dengan tujuan penelitian yang telah ditentukan sebelumnya.

A. Kajian Produk yang Telah Direvisi

1. Produk Pengembangan Akhir

Pengembangan Media Pembelajaran berbentuk *Fun Thinkers Book* menggunakan model ADDIE yang melibatkan lima langkah, yaitu Analisis, Desain, Pengembangan, Pelaksanaan, dan Evaluasi.⁸⁴ Jika hasil yang diperoleh sesuai, maka setiap tahapan yang dilakukan harus dilakukan secara berurutan dan menghasilkan saran-saran yang bisa digunakan sebagai dasar untuk perbaikan, sehingga media pembelajaran bisa diterapkan atau digunakan dengan optimal.

Tahapan analisis bertujuan untuk mengidentifikasi berbagai faktor yang dapat menyebabkan adanya kesenjangan dalam hasil pembelajaran. Hal ini dilakukan untuk memahami permasalahan yang ada dalam proses pembelajaran tersebut, sehingga dapat diketahui kriteria-kriteria yang perlu diperbaiki atau ditingkatkan agar proses pembelajaran berjalan lebih

⁸⁴ Sukma Dewi Sulastri, Muhammad Tahir, and Baiq Niswatul Khair, "Pengembangan Media Pembelajaran Fun Thinkers Book Pada Pembelajaran Tematik Kelas I SDN 46 Cakranegara," *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 8, no. 1 (February 15, 2023): 367–75, <https://doi.org/10.29303/jipp.v8i1.1170>.

efektif.⁸⁵ Pada tahap ini, peneliti mengadakan observasi dan wawancara dengan guru kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Ar-Roudhoh Patrang Jember untuk memahami kebutuhan-kebutuhan yang dimiliki oleh para peserta didik sehingga terciptalah media pembelajaran *Fun Thinkers Book*, sedangkan materi yang dikembangkan adalah Matematika materi Pembagian Pecahan Desimal dengan Bilangan Asli.

Pada tahap desain, dilakukan perencanaan untuk pengembangan produk yang didasarkan pada hasil analisis dari tahap sebelumnya. Di sini, berbagai ide dan strategi disusun dengan cermat untuk memastikan bahwa produk yang dikembangkan dapat memenuhi kebutuhan dan mengatasi masalah yang teridentifikasi dalam analisis.⁸⁶ Pada tahapan desain, peneliti menyiapkan semua hal yang dibutuhkan untuk membuat media pembelajaran berupa *Fun Thinkers Book*, seperti merumuskan tujuan pembelajaran, merancang strategi pembelajaran, membuat desain media pembelajaran serta penentuan validator dan penyusunan instrument penelitian.

Desain media pembelajaran yang dikembangkan menggunakan warna biru yang indah, memberikan kesan kedalaman tanpa terlalu mencolok. Selain itu, biru juga memiliki sifat yang menantang,

⁸⁵ Fitria Hidayat and Muhamad Nizar, "Model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam," *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)* 1, no. 1 (December 25, 2021): 28–38, <https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>.

⁸⁶ Alvina Rachma, Tuti Iriani, and Santoso Sri Handoyo, "Penerapan Model ADDIE Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Simulasi Mengajar Keterampilan Memberikan Reinforcement," *Jurnal Pendidikan West Science* 1, no. 08 (August 31, 2023): 506–16, <https://doi.org/10.58812/jpdws.v1i08.554>.

memberikan dorongan untuk mengeksplorasi dan mendorong pemikiran yang lebih luas serta aspirasi yang tinggi.⁸⁷ Dan media pembelajaran yang berbentuk *Fun Thinkers Book* telah dikembangkan oleh peneliti menjadi media pembelajaran yang layak, dan mampu menjadikan media pembelajaran yang bisa meningkatkan keefektifan pemahaman peserta didik terutama pada materi pembagian pecahan desimal dengan bilangan asli yang telah di validasi oleh beberapa validator ahli dan sudah di uji coba produk kepada peserta didik kelas V Madrasah Ibtidiyah Ar-Roudhoh Patrang Jember.

Pada tahap pengembangan, peneliti mulai membuat media pembelajaran sesuai dengan perencanaan yang telah disusun sebelumnya. Pada tahapan pengembangan, ide dan desain yang sudah direncanakan diimplementasikan menjadi bentuk nyata, dengan perhatian khusus pada detail dan kualitas agar media pembelajaran dapat efektif digunakan.⁸⁸ Pada tahapan pengembangan ini peneliti melaksanakan pemilihan bahan, pembuatan media pembelajaran, serta validasi oleh para ahli.

Dalam hal ini terdapat revisi pada validator ahli berdasarkan angket yang telah diisi oleh tiga para ahli yakni ahli pembelajaran, ahli media, dan ahli materi. Maka media pembelajaran *Fun Thinkers Book* yang telah direvisi pastinya dianggap sangat layak digunakan pada proses belajar

⁸⁷ Sigit Purnama, "Elemen Warna Dalam Pengembangan Multimedia Pembelajaran Agama Islam," *Al-Bidayah : Jurnal Pendidikan Dasar Islam* 2, no. 1 (September 14, 2024), <https://doi.org/10.14421/al-bidayah.v2i1.8983>.

⁸⁸ Andi Rustandi and Rismayanti, "Penerapan Model ADDIE dalam Pengembangan Media Pembelajaran di SMPN 22 Kota Samarinda," *JURNAL FASILKOM* 11, no. 2 (August 26, 2021): 57–60, <https://doi.org/10.37859/jf.v11i2.2546>.

mengajar di kelas V khususnya di Madrasah Ibtidaiyah Ar-Roudhoh Patrang Jember.

Pada angket validasi ahli media terdapat empat aspek. Pada aspek pertama yakni mengenai kepraktisan media, kepraktisan media dapat dianggap baik jika media tersebut mudah diterima dan digunakan oleh penggunanya tanpa kesulitan.⁸⁹ Aspek kedua yakni tampilan media, keberhasilan pembelajaran ditentukan oleh tampilan/desain media pembelajaran yang memikat perhatian peserta didik dan sistematis atau terstruktur.⁹⁰ Aspek ketiga yakni kelayakan kegrafikan, kelayakan grafis dapat dinilai dari desain yang estetis, dinamis, dan menarik, serta tata letak yang mempermudah pemahaman.⁹¹ Aspek keempat yakni keamanan penggunaan, salah satu prinsip dalam memilih media pembelajaran adalah memastikan keamanan agar tidak membahayakan peserta didik.⁹²

Pada angket validasi ahli materi terdapat tiga aspek. Aspek pertama kesesuaian dengan kurikulum, kurikulum perlu ditinjau secara berkala untuk memastikan materi dan metode sesuai dengan kurikulum yang ada.⁹³ Aspek kedua ketentuan materi, kriteria yang dibutuhkan agar suatu materi

⁸⁹ Gede Whidi Harta, Dessy Seri Wahyuni, and Gede Saindra Santyadiputra, "Kepraktisan Media Pembelajaran Augmented Reality Mata Pelajaran Sablon Untuk SMK," *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)* 10, no. 2 (August 2, 2021): 182, <https://doi.org/10.23887/karmapati.v10i2.35648>.

⁹⁰ Rahmatullah, Inanna, and Andi Tenri Ampa, "Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva," *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha* 12, no. 2 (2020): 317–27.

⁹¹ Jeny Marsela et al., "Analisis Kelayakan Kegrafikan Dalam Buku Teks Cerdas Berbahasa Indonesia Untuk SMA/MA Kelas XII Kurikulum 2013 Revisi Terbitan Erlangga," *Sajak: Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Sastra, Bahasa, Dan Pendidikan* 1, no. 1 (February 26, 2022): 168–77, <https://doi.org/10.25299/s.v1i1.8787>.

⁹² Dela Diana, Sukamti Sukamti, and Sri Estu Winahyu, "Analisis Pemanfaatan Media Pembelajaran IPA Di SD," *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan* 2, no. 11 (November 30, 2022): 1110–20, <https://doi.org/10.17977/um065v2i112022p1110-1120>.

⁹³ Yunita et al., "Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar," *Jambura Journal of Educational Management*, February 3, 2023, 16–25, <https://doi.org/10.37411/jjem.v4i1.2122>.

layak diajarkan. Hal ini penting untuk memastikan materi yang disampaikan relevan dan bermanfaat bagi siswa.⁹⁴ Aspek ketiga kesesuaian dengan karakter peserta didik, media pembelajaran yang digunakan harus seimbang dengan kebutuhan ataupun peserta didik dan guru, karena tidak semua media cocok untuk semua kelompok peserta didik.⁹⁵

Tahap implementasi bertujuan agar guru dapat menghasilkan dunia belajar efektif dan mengajak peserta didik untuk terlibat aktif pada proses belajar mengajar, sehingga pembelajaran berjalan dengan lancar dan efektif.⁹⁶ Pada tahap implementasi ini, peneliti melaksanakan pengujian terhadap produk yang terdapat *pre-test* dan *post-test* untuk melihat keefektifan media pembelajaran berbentuk *Fun Thinkers Book* mata pelajaran Matematika materi Pembagian Bilangan Desimal dengan Bilangan Asli selama proses pembelajaran.

Tahap evaluasi adalah tahap terakhir dalam penelitian R&D dengan menggunakan desain ADDIE.⁹⁷ Tujuan dari evaluasi ini adalah untuk menilai kelayakan dan keefektifan dari penelitian pengembangan yang telah dilakukan. Berdasarkan data yang telah dikumpulkan,

⁹⁴ Nur Indah Larasati and Nurbaiti Widyasari, "Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Terhadap Peningkatan Pemahaman Matematis Siswa Ditinjau Dari Gaya Belajar," *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika* 7, no. 1 (August 24, 2021): 45–50.

⁹⁵ Kristina Nopalita Nainggolan, Irah Kasirah, and Wuryani Wuryani, "Pengembangan Media Buku Cepat Untuk Pengenalan Lambang 1-5 Bialangan Pada Peserta Didik Hambatan Intelektual," *Jurnal Pendidikan Kebutuhan Khusus* 6, no. 1 (April 12, 2022): 49–56, <https://doi.org/10.24036/jpkk.v6i1.612>.

⁹⁶ Hidayat and Nizar, "Model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam."

⁹⁷ Abdul Latip, "Penerapan Model ADDIE Dalam Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Literasi Sains," *DIKSAINS : Jurnal Ilmiah Pendidikan Sains* 2, no. 2 (June 9, 2022): 102–8, <https://doi.org/10.33369/diksains.2.2.102-108>.

pengembangan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* pada mata pelajaran Matematika, khususnya materi pembagian pecahan desimal dengan bilangan asli, melalui kegiatan *pre-test* dan *post-test*, menunjukkan bahwa media tersebut efektif digunakan oleh peserta didik.

Dapat diambil kesimpulan bahwa produk pengembangan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* pada mata pelajaran Matematika kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Ar-Roudhoh Patrang Jember menggunakan metode penelitian dan pengembangan dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi.

2. Kelayakan Produk

Pada proses pengembangan sebelum diuji cobakan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* ini terlebih dahulu diberikan validasi oleh para validator. Dimana validasi pada media pembelajaran *Fun Thinkers Book* ini ada 3 validasi, yaitu validasi media, validasi materi, dan validasi pembelajaran. Para validator yang memberikan validasi pada media pembelajaran *Fun Thinkers Book* ini merupakan para ahli yang sudah menguasai dalam bidangnya masing masing.

Validasi pertama yaitu validasi media. Adapun tujuan dari peneliti melakukan validasi ini yaitu agar peneliti mengetahui tentang kelayakan produk yang telah dikembangkan apakah sudah layak.⁹⁸ Setelah

⁹⁸ Audita Alfianti, M. Taufik, and Zerri Rahman Hakim, "Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis Video Animasi Pada Tema Indahnnya Keragaman Di Negeriku," *Indonesian Journal of Elementary Education (IJOEE)* 2, no. 1 (August 8, 2020), <https://doi.org/10.31000/ijoe.v1i2.2927>.

melakukan validasi media peneliti mendapatkan nilai sebesar 51 dari total keseluruhan 60 yang apabila dipresentasikan mendapatkan hasil presentase sebesar 85% dengan kategori kelayakan yaitu sangat layak.

Selain validasi media, peneliti juga melakukan validasi materi terhadap media pembelajaran *Fun Thinkers Book* ini. Tujuan dari dilakukannya validasi materi ini sendiri yaitu untuk menilai kelayakan materi produk dengan kriteria penilaian meliputi kesesuaian dengan kurikulum, ketentuan materi, dan kesesuaian dengan karakter peserta didik.⁹⁹ Nilai yang didapatkan dari ahli materi yaitu sebesar 37 dari total keseluruhan 40 yang apabila dipresentasikan sebesar 92,5% masuk dalam kategori kelayakan yaitu sangat layak.

Tidak hanya validasi media dan materi pembelajaran *Fun Thinkers Book* ini juga ada validasi pembelajaran. Ahli pembelajaran melakukan penilaian untuk memeriksa sejauh mana keberlanjutan dari produk yang dikembangkan. Validasi ahli pembelajaran dilakukan oleh seorang Guru Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Ar-Roudhoh Patrang Jember bertujuan untuk menilai kesesuaian materi dengan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* pada mata pelajaran matematika materi pembagian pecahan desimal dengan bilangan asli. Hasil penilaian dari ahli pembelajaran mendapatkan nilai sebesar 87 dari total keseluruhan 92 yang apabila dipresentasikan mendapatkan hasil 94,56% dengan kategori kelayakan yaitu sangat layak.

⁹⁹ Lilis Diah Kusumawati, nFn Sugito, and Ali Mustadi, "Kelayakan Multimedia Pembelajaran Interaktif Dalam Memotivasi Siswa Belajar Matematika," *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan* 9, no. 1 (July 1, 2021): 31–51, <https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v9n1.p31--51>.

Berdasarkan hasil dari semua proses validasi ahli materi, media dan pembelajaran oleh guru sehingga bisa ditarik sebuah kesimpulan bahwa tingkat kelayakan dari media pembelajaran *Fun Thinkers Book* ini apabila digunakan untuk media pembelajaran yaitu nilai dari validasi ahli media yakni 85%, ahli materi 92,5% dan ahli pembelajaran 94,56% yang termasuk kategori sangat layak.

3. Keefektifan Produk

Pada tahap implementasi peneliti melakukan uji coba produk terhadap peserta didik. Keefektifan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* ditentukan berdasarkan peningkatan pemahaman konsep peserta didik, dilihat dari hasil nilai pretest (nilai awal) sebelum menggunakan media dan nilai posttest (nilai akhir) setelah menggunakan media.¹⁰⁰ Uji coba produk dilakukan pada siswa kelas V Madrasah Ibtidaiyah Ar-Roudhoh Patrang Jember dengan jumlah 28 peserta didik.

Setelah melalui tahap validasi dari ketiga validator, selanjutnya adalah uji coba lapang untuk memperoleh keefektifan terhadap media pembelajaran *Fun Thinkers Book*. Uji coba produk dilakukan di kelas V Madrasah Ibtidaiyah Ar-Roudhoh Patrang Jember dengan membawa dan mengimplementasikan media pembelajaran *Fun Thinkers Book*. Peserta didik terlihat antusias dalam mengikuti pembelajaran. Peserta didik juga menyatakan bahwa pada saat pembelajaran menggunakan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* sangat seru dan mudah dipahami materi

¹⁰⁰ Mailaturrobiatis Sa'diyah, Laily Rosdiana, and Aris Rudi Purnomo, "Keefektifan Permainan Tic Tac Toe Pada Materi Sistem Ekskresi Manusia Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Peserta Didik," *PENSA: E-JURNAL PENDIDIKAN SAINS* 8, no. 2 (July 1, 2020): 104–9.

yang disampaikan. Dengan demikian dapat meningkatkan motivasi serta pemahaman peserta didik dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan dari hasil analisis data, pengembangan media pembelajaran yang berbentuk *Fun Thinkers Book* mata pelajaran Matematika, khususnya materi Pembagian Pecahan Desimal dengan Bilangan Asli di kelas V Madrasah Ibtidaiyah Ar-Roudhoh Patrang Jember, menunjukkan tingkat keefektifan sebesar 76,82% yang termasuk dalam kategori efektif. Hal ini berarti bahwa media pembelajaran tersebut berhasil meningkatkan keefektifan pembelajaran hingga sekitar 76%. Temuan ini membuktikan bahwa *Fun Thinkers Book* merupakan media pembelajaran yang menarik, mampu meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi.

B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut.

1. Saran Pemanfaatan Produk

Berikut beberapa saran untuk memaksimalkan penggunaan produk dalam pengembangan media pembelajaran *Fun Thinkers Book*, antara lain:

- a. Peserta didik diharapkan belajar dengan lebih teliti dan memanfaatkan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* secara maksimal.
- b. Peserta didik diharapkan lebih aktif dan menjaga ketertiban selama proses pembelajaran.

2. Diseminasi Produk

Media pembelajaran yang berbentuk *Fun Thinkers Book* digunakan untuk mengetahui pengembangan, kelayakan, dan efektivitasnya. Media pembelajaran ini memiliki potensi untuk diterapkan pada materi Pembagian Pecahan Desimal di kelas V di sekolah-sekolah terkait. Namun, dalam penyebaran produk penting memperhatikan serta mempertimbangkan pada karakteristik peserta didik agar penyebaran produk tidak sia-sia dan dapat bermanfaat secara optimal.

3. Pengembangan Produk Lebih Lanjut

- a. Media pembelajaran berupa *Fun Thinkers Book* dikembangkan oleh peneliti untuk kelas V pada mata pelajaran Matematika yang telah memenuhi standar kualitas yang baik, sehingga disarankan untuk digunakan di kelas V lainnya.
- b. Penelitian yang hanya dilaksanakan di kelas V pada Madrasah Ibtidaiyah Ar- Roudhoh Patrang Jember bisa diperluas ke kelas ataupun di sekolah yang lainnya.
- c. Bagi pihak-pihak yang ingin mengembangkan produk ini lebih lanjut, disarankan untuk memperbaiki desain media agar lebih menarik dan menambahkan materi yang lebih beragam, namun tetap mudah dipahami oleh peserta didik.

C. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari penelitian dan pengembangan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* pada mata pelajaran Matematika kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Ar-Roudhoh Patrang Jember memberikan diperoleh kesimpulan sebagai berikut :

1. Produk pengembangan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* pada mata pelajaran Matematika kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Ar-Roudhoh Patrang Jember menggunakan metode penelitian dan pengembangan dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi.
2. Tingkat kelayakan dari media pembelajaran *Fun Thinkers Book* apabila digunakan untuk media pembelajaran yaitu nilai dari validasi ahli media yakni 85%, ahli materi 92,5% dan ahli pembelajaran 94,56% yang termasuk kategori sangat layak.
3. Pengembangan media pembelajaran yang berbentuk *Fun Thinkers Book* mata pelajaran Matematika, khususnya materi Pembagian Pecahan Desimal dengan Bilangan Asli di kelas V Madrasah Ibtidaiyah Ar-Roudhoh Patrang Jember, menunjukkan tingkat keefektifan sebesar 76,82% yang termasuk dalam kategori efektif. Hal ini berarti bahwa media pembelajaran tersebut berhasil meningkatkan keefektifan pembelajaran hingga sekitar 76%.

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, Hasna Nur, and Meita Fitriawanawati. "Pengembangan Media Panlintermatika (Papan Perkalian Pintar Matematika) Materi Perkalian Untuk Siswa Sekolah Dasar." *WASIS: Jurnal Ilmiah Pendidikan* 2, no. 1 (May 29, 2021): 41–47. <https://doi.org/10.24176/wasis.v2i1.5785>.
- Agustiar, Rasya. di wawancara oleh penulis, oktober 2024.
- Alfianti, Audita, M. Taufik, and Zerri Rahman Hakim. "Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis Video Animasi Pada Tema Indahnya Keragaman Di Negeriku." *Indonesian Journal of Elementary Education (IJOEE)* 2, no. 1 (August 8, 2020). <https://doi.org/10.31000/ijoe.v1i2.2927>.
- Alti, Rahmi Mudia, Putri Tifa Anasi, Dumaris E Silalahi, Lina Arifah Fitriyah, Hafidhah Hasanah, Muh Rijalul Akbar, Teguh Arifianto, and Ilham Kamaruddin. *Media Pembelajaran*. Sumatera Barat: PT. GLOBAL EKSEKUTIF TEKNOLOGI, 2022.
- Anjarani, Anti Santika, Ahmad Mulyadiprana, and Resa Respati. "Fun Thinkers Sebagai Media Pembelajaran Untuk Siswa Sekolah Dasar: Kajian Hipotetik." *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 7, no. 4 (December 5, 2020): 100–111. <https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v7i4.26466>.
- Ardiansyah, Risnita, and M. Syahrani Jailani. "Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif." *Jurnal IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam* 1, no. 2 (July 1, 2023): 1–9. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.57>.
- Arsyah, Atikah. "Pengembangan Media Pembelajaran Fun Thinkers Book Pada Subtema 1 Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan Untuk Kelas V SDN 66 Payakumbuh." Skripsi, Universitas Islam Riau, 2021.
- A'yun, Qurrotul. di wawancara oleh penulis, Oktober 2024.
- Daniyati, Ani, Ismy Bulqis Saputri, Ricken Wijaya, Siti Aqila Septiyani, and Usep Setiawan. "Konsep Dasar Media Pembelajaran." *Journal of Student Research* 1, no. 1 (January 23, 2023): 282–94. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>.
- Dewi, Irlina, Mizan Abrory, Putri Hana Pebriana, Jafar Basalamah, and Sumianto. *Metodologi Penelitian; Kajian Teoritis Dan Praktis Bagi Mahasiswa*. CV. DOTPLUS Publisher, 2021.

- Diana, Dela, Sukamti Sukamti, and Sri Estu Winahyu. "Analisis Pemanfaatan Media Pembelajaran IPA Di SD." *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan* 2, no. 11 (November 30, 2022): 1110–20. <https://doi.org/10.17977/um065v2i112022p1110-1120>.
- Efendy, Arieska. "Perbandingan Pembelajaran Matematika Secara Daring Dan Pembelajaran Matematika Secara Luring Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas Vii Mts Guppi Pagar Alam." *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik* 2, no. 1 (July 6, 2021): 47–56.
- Effendy, Rizal. "Pengembangan Fun Thinker Book Pada Kelas V Tema 3 Subtema 2 DI SDS Muhammadiyah 3 Al-Hilal Tarakan." Skripsi, Universitas Borneo Tarakan, 2022.
- Elviani, Sella. "Penerapan Media Fun Thinkers Book Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Tema 4 Subtema 1 Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah No 04 / E 72 Koto Baru." Skripsi, Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi, 2022.
- Fadilah, Aisyah, Kiki Rizki Nurzakayah, Nasywa Atha Kanya, Sulis Putri Hidayat, and Usep Setiawan. "Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat Dan Urgensi Media Pembelajaran." *Journal of Student Research* 1, no. 2 (January 19, 2023): 01–17. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i2.938>.
- Fadilla, Annisa Rizky, and Putri Ayu Wulandari. "Literature Review Analisis Data Kualitatif: Tahap Pengumpulan Data." *MITITA JURNAL PENELITIAN* 1, no. 3 (2023): 34–46.
- 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 (April 29, 2023): 93–103. <https://doi.org/10.56916/ejip.v2i2.362>.
- Firmadani, Fifit. "Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0." *KoPeN: Konferensi Pendidikan Nasional* 2, no. 1 (February 13, 2020): 93–97.
- Harta, Gede Whidi, Dessy Seri Wahyuni, and Gede Saindra Santyadiputra. "Kepraktisan Media Pembelajaran Augmented Reality Mata Pelajaran Sablon Untuk SMK." *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)* 10, no. 2 (August 2, 2021): 182. <https://doi.org/10.23887/karmapati.v10i2.35648>.
- Hasan, Muhammad, Milawati Milawati, Darodjat Darodjat, Tuti Khairani Harahap, Tasdin Tahrir, Ahmad Mufit Anwari, Azwar Rahmat, Masdiana

- Masdiana, and I. Made Indra. *Media Pembelajaran*. Klaten, Jawa Tengah: Tahta Media Group, 2021. <https://eprints.unm.ac.id/20720/>.
- Heryanto, Siswita Br Sembiring Sembiring, and Jainal B. Togatorop Togatorop. "Analisis Faktor Penyebab Kesulitan Belajar Matematika Siswa Kelas V Sekolah Dasar." *Jurnal Curere* 6, no. 1 (April 29, 2022): 45–54.
- Hidayat, Fitria, and Muhamad Nizar. "Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation And Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam." *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)* 1, no. 1 (December 25, 2021): 28–38. <https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>.
- Hutabri, Ellbert. "Validitas Media Pembelajaran Multimedia Pada Mata Pelajaran Simulasi Dan Komunikasi Digital," 2022.
- Ibrahim, Mochamad Arsad, Muhamad lufti Yasin Fauzan, Paqih Raihan, Siti Nuriyah Nurhadi, Usep Setiawan, and Yustika Nur Destiyani. "Jenis, Klasifikasi Dan Karakteristik Media Pembelajaran." *Al-Mirah: Jurnal Pendidikan Islam* 4, no. 2 (October 27, 2022): 106–13.
- Inayah, Nailly, and Muhammad Suwignyo Prayogo. "Penerapan Media Permainan Spin Roda Berputar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Di Mi Al-Islamiyah Pasuruan Tahun 2022/2023." *Indonesian Journal of Science Learning (IJSLS)* 4, no. 1 (2023): 12–19.
- Indrianto, Nino. "Rancangan Bahan Ajar Pendidikan Agama Islam Dengan Pendekatan Interdisipliner Di Perguruan Tinggi." Disertasi, Universitas Islam Negeri (UIN) Sunan Ampel Surabaya, 2019.
- Islami, Mia Fitria Febiola Nur. "Pengembangan Media Fun Thinking Puzzle Tema Indahnya Kebersamaan Subtema Keberagaman Budaya Bangsa Pada Kelas IV Sekolah Dasar." Skripsi, UMM, 2020.
- Ismail, Muhammad Nur, and Rinto Alexandro. "Pemanfaatan Media Pembelajaran Online Di Saat Pandemi Covid-19." *Jurnal Ilmiah Kanderang Tingang* 12, no. 1 (June 30, 2021): 37–46. <https://doi.org/10.37304/jikt.v12i1.112>.
- Isnaeni, Neni, and Dewi Hildayah. "Media Pembelajaran Dalam Pembentukan Interaksi Belajar Siswa." *Jurnal Syntax Transformation* 1, no. 5 (July 24, 2020): 148–56. <https://doi.org/10.46799/jst.v1i5.69>.
- Isrok'atun. *Pembelajaran Matematika Dan Sains*. Sumedang: UPI Sumedang Press, 2020.

- Jannah, Raudhatul, Hidayah Quraisy, and Syarifah Aeni Rahman. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Fun Thinkers Book Terhadap Hasil Belajar IPS Murid Kelas IV UPT SPF SDN Minasa Upa Kota Makassar." *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran (JRPP)* 7, no. 3 (June 21, 2024): 7951–60. <https://doi.org/10.31004/jrpp.v7i3.28376>.
- Jaya, I. Made Laut Mertha. *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif: Teori, Penerapan, dan Riset Nyata*. Yogyakarta: Anak Hebat Indonesia, 2020.
- Juhaeni, Safaruddin, R. Nurhayati, and Aulia Nur Tanzila. "Konsep Dasar Media Pembelajaran." *JIEES: Journal of Islamic Education at Elementary School* 1, no. 1 (June 16, 2020): 34–43. <https://doi.org/10.47400/jiees.v1i1.11>.
- Kaniawati, Elsa, Meisya Edlina Mardani, Shania Nada Lestari, Ulan Nurmilah, and Usep Setiawan. "EVALUASI MEDIA PEMBELAJARAN." *Journal of Student Research* 1, no. 2 (January 20, 2023): 18–32. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i2.954>.
- Kholil, Mohammad, and Lailatul Usriyah. "Pengembangan Buku Ajar Matematika Terintegrasi Nilai-Nilai Keislaman dalam Penanaman Karakter Siswa Madrasah Ibtidaiyah." *Madrasah: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar* 12, no. 1 (January 7, 2020): 52–62. <https://doi.org/10.18860/mad.v12i1.7442>.
- Khotimah, Miftahul. "Pengembangan Media Pembelajaran Fun Thinkers Book pada Mata pelajaran Ips Kelas VII Mts ASHRI Tahun Pelajaran 2020/2021." Skripsi, Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2021.
- Kusumawati, Lilis Diah, nFn Sugito, and Ali Mustadi. "Kelayakan Multimedia Pembelajaran Interaktif Dalam Memotivasi Siswa Belajar Matematika." *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan* 9, no. 1 (July 1, 2021): 31–51. <https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v9n1.p31--51>.
- Kuswoyo, Heri, Ingatan Gulo, Almira Devita Putri, Ad Dasa Erliani, and Yogi Fajar Darmawan. "Peningkatan Keterampilan Test Toeic Bagi Siswa/Siswi Berbasis Teknologi Di Smkn 1 Labuhan Maringgai, Lampung Timur." *Journal of Community Service (JCOS)* 1, no. 2 (April 20, 2023): 44–50. <https://doi.org/10.56855/jcos.v1i2.291>.
- Larasati, Nur Indah, and Nurbaiti Widyasari. "Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Terhadap Peningkatan Pemahaman Matematis Siswa Ditinjau Dari Gaya Belajar." *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika* 7, no. 1 (August 24, 2021): 45–50.

- Latip, Abdul. "Penerapan Model ADDIE Dalam Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Literasi Sains." *DIKSAINS: Jurnal Ilmiah Pendidikan Sains* 2, no. 2 (June 9, 2022): 102–8. <https://doi.org/10.33369/diksains.2.2.102-108>.
- Maghfiroh, Shofia, and Dadan Suryana. "Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini Di Pendidikan Anak Usia Dini." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 5, no. 1 (May 18, 2021): 1560–66.
- Mahmudah, Fitri Nur. *Analisis Data Penelitian Kualitatif Manajemen Pendidikan Berbantuan Software Atlas.Ti Versi 8*. UAD PRESS, 2021.
- Majid, Abdul, and Fitri Rezki Amaliah. "Strategi Pembelajaran Matematika SD/MI." *Penerbit Tahta Media*, 2023. <http://tahtamedia.co.id/index.php/issj/article/view/237>.
- Marsela, Jeny, Julianita, Mifta Kusriyah, Muhammad Danil, Muhammad Gadink, and Muhammad Mukhlis. "Analisis Kelayakan Keagrafikan Dalam Buku Teks Cerdas Berbahasa Indonesia Untuk SMA/MA Kelas XII Kurikulum 2013 Revisi Terbitan Erlangga." *Sajak: Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Sastra, Bahasa, Dan Pendidikan* 1, no. 1 (February 26, 2022): 168–77. <https://doi.org/10.25299/s.v1i1.8787>.
- Maydiantoro, Albet. "Model-Model Penelitian Pengembangan (Research and Development)." *Jurnal Pengembangan Profesi Pendidik Indonesia (JPPPI)*, 2021. <http://repository.lppm.unila.ac.id/43959/1/ARTICLE%20JPPPI.pdf>.
- Megawati, Ni Ketut Suari Megawati Suari. "Penerapan Metode Penugasan Berbantuan Media Fun Thinkers Book Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Kelompok A." *Prosiding Penelitian Pendidikan Dan Pengabdian 2021* 1, no. 1 (March 26, 2021): 164–71.
- MI Ar-Roudhoh Patrang. "Latar Belakang Pendirian Yayasan," Oktober 2024.
- Miftah, Mohamad. *Peran, Fungsi, Dan Pemanfaatan Media Pembelajaran*. Jawa Barat: Feniks Muda Sejahtera, 2022.
- Mukarromah, Aenullael, and Meyyana Andriana. "Peranan Guru Dalam Mengembangkan Media Pembelajaran." *Journal of Science and Education Research* 1, no. 1 (February 16, 2022): 43–50. <https://doi.org/10.62759/jser.v1i1.7>.
- Nainggolan, Kristina Nopalita, Irah Kasirah, and Wuryani Wuryani. "Pengembangan Media Buku Cepat Untuk Pengenalan Lambang 1-5 Bialangan Pada Peserta Didik Hambatan Intelektual." *Jurnal Pendidikan*

Kebutuhan Khusus 6, no. 1 (April 12, 2022): 49–56.
<https://doi.org/10.24036/jpkk.v6i1.612>.

Nurfadhillah, Septy. *MEDIA PEMBELAJARAN Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*. Jawa Barat: CV Jejak, 2021.

Nurfadhillah, Septy, Dwi Aulia Ningsih, Putri Rizky Ramadhania, and Umi Nur Sifa. “Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD Negeri Kohod III.” *PENSA* 3, no. 2 (August 30, 2021): 243–55.

Observasi di Madrasah Ibtidaiyah Ar-Roudhoh Patrang Jember, Oktober 2024.

Pagarra, Hamzah, Ahmad Syawaluddin, Wawan Krismanto, and sayidiman sayidiman. *Media Pembelajaran*. Vol. 1. Makassar: Badan Penerbit UNM, Makassar., 2022. <https://eprints.unm.ac.id/25438/>.

Pramudianti, Mia, Choirul Huda, Widya Kusumaningsih, and Christin Eni Wati. “Kefektifan Implementasi Pembelajaran Berdiferensiasi pada Muatan Pelajaran PPKn Siswa Sekolah Dasar.” *Jurnal Basicedu* 7, no. 2 (May 22, 2023): 1315–1312. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i2.4978>.

Purba, Sukarman, Akbar Iskandar, Fihris Khalik, Suhendi Syam, Bernadetta Purba, Agung Nugroho, Agung Saputro, et al. *Landasan Pedagogik: Teori Dan Kajian*. Medan: Yayasan Kita Menulis, 2021.

Purnama, Sigit. “Elemen Warna Dalam Pengembangan Multimedia Pembelajaran Agama Islam.” *Al-Bidayah : Jurnal Pendidikan Dasar Islam* 2, no. 1 (September 14, 2024). <https://doi.org/10.14421/al-bidayah.v2i1.8983>.

Qurrotul A’yun diwawancarai oleh Mu’tiqoh Izzatun Nadiyah, Oktober 2024.

Rachma, Alvina, Tuti Iriani, and Santoso Sri Handoyo. “Penerapan Model ADDIE Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Simulasi Mengajar Keterampilan Memberikan Reinforcement.” *Jurnal Pendidikan West Science* 1, no. 08 (August 31, 2023): 506–16. <https://doi.org/10.58812/jpdws.v1i08.554>.

Rahmah, Desi Luthfiana, and Muhamad Taufik Hidayat. “Pengembangan Media ‘Fun Thinkers Book’ Untuk Meningkatkan Antusiasme Belajar Dan Hasil Belajar Materi Bangun Datar Siswa Sekolah Dasar.” *Jurnal Basicedu* 6, no. 4 (May 22, 2022): 6361–72. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3259>.

- Rahman, Fatur. "Pengaruh Media Fun Thinkers Book Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas I Pada Materi Operasi Hitung Bilangan Cacah Di MIN 26 Aceh Besar." Skripsi, UIN Ar-Raniry Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, 2024. <https://repository.ar-raniry.ac.id/id/eprint/37845/>.
- Rahmatullah, Inanna, and Andi Tenri Ampa. "Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva." *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha* 12, no. 2 (2020): 317–27.
- Rahmawati. "Pengembangan Media Fun Thinkers Book Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Tema 4 Subtema 1 Kelas IV Sekolah Dasar." Skripsi, Universitas Muhammadiyah Mataram, 2021.
- Rustamana, Agus, Khansa Hasna Sahl, Delia Ardianti, and Ahmad Hisyam Syaui Solihin. "Penelitian dan Pengembangan (Research & Development) dalam Pendidikan." *Jurnal Bima : Pusat Publikasi Ilmu Pendidikan bahasa dan Sastra* 2, no. 3 (June 27, 2024): 60–69. <https://doi.org/10.61132/bima.v2i3.1014>.
- Rustandi, Andi and Rismayanti. "Penerapan Model ADDIE dalam Pengembangan Media Pembelajaran di SMPN 22 Kota Samarinda." *JURNAL FASILKOM* 11, no. 2 (August 26, 2021): 57–60. <https://doi.org/10.37859/jf.v11i2.2546>.
- Sabilla, Faradina Wahid, Masrurotul Mahmudah, and Nur Laili. "Pengembangan Bahan Ajar Fun Thinkers Book Untuk Meningkatkan Aspek Kognitif Siswa Kelas I MI Wajar Ma'arif Sribhawono Tahun Pelajaran 2023/2024." *Berkala Ilmiah Pendidikan* 4, no. 2 (March 26, 2024): 208–16. <https://doi.org/10.51214/bip.v4i2.871>.
- Sa'diyah, Mailaturrobiatis, Laily Rosdiana, and Aris Rudi Purnomo. "Keefektifan Permainan Tic Tac Toe Pada Materi Sistem Ekskresi Manusia Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Peserta Didik." *PENSA: E-JURNAL PENDIDIKAN SAINS* 8, no. 2 (July 1, 2020): 104–9.
- Shihab, M. Quraish. *Al-Quran dan Maknanya*. Tangerang: Lentera Hati, 2020.
- Simangunsong, Alfauzan Ramadhanny. *Strategi Pembelajaran Matematika Pasca Pandemi : Skenario Mengajar Masa Kini dan Nanti*. Yogyakarta: Penerbit K-Media, 2022.
- Siswondo, Rinto, and Lasia Agustina. "Penerapan Strategi Pembelajaran Ekspositori untuk Mencapai Tujuan Pembelajaran Matematika," 2021.
- Sudaryana, Bambang, and R. Ricky Agusiady. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta: Deepublish, 2022.

- Sulastri, Sukma Dewi, Muhammad Tahir, and Baiq Niswatul Khair. "Pengembangan Media Pembelajaran Fun Thinkers Book Pada Pembelajaran Tematik Kelas I SDN 46 Cakranegara." *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 8, no. 1 (February 15, 2023): 367–75. <https://doi.org/10.29303/jipp.v8i1.1170>.
- Sulthoniyah, Luluk, Mu'tiqoh Izzatun Nadiyah, and Zulfa Faiqotul Afridah. "Peningkatan Keterampilan Membaca Menggunakan Media Audiovisual Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Madrasah Ibtidaiyah." *MUBTADI: Jurnal Pendidikan Ibtidaiyah* 4, no. 2 (2023): 125–35.
- Susanti, Yuliana. "Pembelajaran Matematika Dengan Menggunakan Media Berhitung Di Sekolah Dasar Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa" 2 (2020).
- Syafira, Aura, Jamaludin Ujang, and Taufik Muhammad. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 Pada Materi Jenis Usaha Ekonomi Dan Pengaruh Kegiatan Ekonomi Di Kelas V Sekolah Dasar." *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar* 6, no. 2 (July 5, 2022): 185–98. <https://doi.org/10.21067/jbpd.v6i2.6218>.
- Tim Penyusun. *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*. Jember: UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2021.
- Titin, Anisyah Yuniarti, Amalia Putri Shalihah, Dea Amanda, Ineke Laili Ramadhini, and Virga Virnanda. "Memahami Media Untuk Efektifitas Pembelajaran." *JUTECH: Journal Education and Technology* 4, no. 2 (December 20, 2023): 111–23. <https://doi.org/10.31932/Jutech.V4i2.2907>.
- Ulva, Maria, and Rizki Amalia. "Proses Pembelajaran Matematika Pada Anak Berkebutuhan Khusus (Autisme) Di Sekolah Inklusif." *Journal on Teacher Education* 1, no. 2 (February 18, 2020): 9–19. <https://doi.org/10.31004/jote.v1i2.512>.
- Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional & Undang-undang No.14 th 2005 tentang Guru & dosen*. VisiMedia, n.d.
- Waruwu, Marinu. "Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan." *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 9, no. 2 (May 17, 2024): 1220–30. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>.
- Wati, Anjelina. "Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar." *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 2, no. 1 (May 9, 2021): 68–73. <https://doi.org/10.33487/mgr.v2i1.1728>.

- Wati, Irma Ima, Elya Rosalina, and Novianti Mandasari. "Pengembangan Media Pembelajaran Fun Thinkers Book Pada Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas IV SD | Kaganga: Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Riset Sosial Humaniora." *Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Riset Sosial Humaniora (KAGANGA)* 6, no. 2 (2023): 857–67. <https://doi.org/10.31539/kaganga.v6i2.7188>.
- Widayati, Sri, Nurhenti Dorlina Simatupang, Wulan Patria Saroinsong, and Aryn Rusdiyanti. "Pengembangan Media STEKPAN Untuk Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun." *Jurnal Anak Usia Dini Holistik Integratif (AUDHI)* 4, no. 1 (August 2, 2021): 8–17.
- Wulandari, Amelia Putri, Annisa Anastasia Salsabila, Karina Cahyani, Tsani Shofiah Nurazizah, and Zakiah Ulfiah. "Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar." *Journal on Education* 5, no. 2 (January 22, 2023): 3928–36. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>.
- Yunita, Ahmad Zainuri, Ibrahim Ibrahim, Ahmad Zulfi, and Mulyadi Mulyadi. "Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar." *Jambura Journal of Educational Management*, February 3, 2023, 16–25. <https://doi.org/10.37411/jjem.v4i1.2122>.
- Zahwa, Feriska Achlikul, and Imam Syafi'i. "Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi." *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi* 19, no. 01 (January 29, 2022): 61–78. <https://doi.org/10.25134/equi.v19i01.3963>.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Lampiran 1

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Mu'tiqoh Izzatun Nadiyah

NIM : 212101040008

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Institusi : Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

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

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

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

Jember, 25 November 2024

Saya yang menyatakan,

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER



Mu'tiqoh Izzatun Nadiyah

NIM. 212101040008

Lampiran 2

MATRIKS PENELITIAN

Judul	Variabel	Sub Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian	Rumusan Masalah
Pengembangan Media Pembelajaran <i>Fun Thinkers Book</i> Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Ar-Roudhoh Patrang Jember.	1. Media Pembelajaran <i>Fun Thinkers Book</i> . 2. Pembelajaran Matematika	1. Konsep Dasar Pengembangan Media Pembelajaran 1. Pemahaman Peserta Didik 2. Keaktifan Peserta Didik.	1. Produk pengembangan media 2. Kelayakan media 3. Keefektifan media 1. Memahami konsep dan menyelesaikan soal. 2. Partisipasi, bertanya, dan menyelesaikan tugas.	1. Observasi 2. Wawancara • Guru Kelas V 3. Angket • Hasil angket validasi ahli • Hasil angket respon peserta didik. 4. Dokumentasi 5. Tes • <i>Pre-Test</i> • <i>Post-Test</i>	1. Jenis Penelitian : <i>Research and Development</i> . 2. Model Penelitian dan Pengembangan : Model ADDIE 3. Lokasi Penelitian : Madrasah Ibtidaiyah Ar-Roudhoh Patrang Jember. 4. Tahap Penelitian : a. Analisis b. Desain c. Pengembangan d. Implementasi e. Evaluasi 5. Analisis Data : a. Kelayakan b. Keefektifan	1. Bagaimana produk pengembangan media pembelajaran <i>Fun Thinkers Book</i> pada mata pelajaran Matematika kelas V Madrasah Ibtidaiyah Ar-Roudhoh Patrang Jember? 2. Bagaimana kelayakan pengembangan media pembelajaran <i>Fun Thinkers Book</i> pada mata pelajaran Matematika kelas V Madrasah Ibtidaiyah Ar-Roudhoh Patrang Jember? 3. Bagaimana keefektifan pengembangan media pembelajaran <i>Fun Thinkers Book</i> pada mata pelajaran Matematika kelas V Madrasah Ibtidaiyah Ar-Roudhoh Patrang Jember

Lampiran 3



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: <http://tik.uinkhas-jember.ac.id> Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com

Nomor : B-9080/ln.20/3.a/PP.009/11/2024

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Ijin Penelitian**

Yth. Kepala Madrasah Ibtidaiyah Ar-Roudhoh Patrang Jember

Jl. Slamet Riyadi Gg. Central No. A-5 Kelurahan Baratan, Kecamatan Patrang Kabupaten Jember

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

NIM : 212101040008
 Nama : MU' TIQOH IZZATUN NADIYAH
 Semester : Semester tujuh
 Program Studi : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai "Pengembangan Media Pembelajaran Fun Thinkers Book Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Ar-Roudhoh Patrang Jember" selama 30 (tiga puluh) hari di lingkungan lembaga wewenang Bapak/Ibu Dian Tanjung Sari, S.Pd.

Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 07 Oktober 2024

Dekan,

Yogyakarta, Dekan Bidang Akademik,



[Handwritten Signature]
 KHOTIBUL UMAM

Lampiran 4

**MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA
MATEMATIKA KELAS V**

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Penyusun	: Mu'tiqoh Izzatun Nadiyah
Instansi	: Madrasah Ibtidaiyah Ar-Roudhoh Patrang
Tahun Pelajaran	: 2024
Jenjang Sekolah	: Madrasah Ibtidaiyah
Mata Pelajaran	: Matematika
Fase / Kelas	: C / V
Topik	: Pembagian Pecahan Desimal dengan Bilangan Asli
Alokasi Waktu	: 2 x 35 Menit (2 JP)
B. KOMPETENSI AWAL	
	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik pada awalnya belum memahami tentang menghitung pembagian pecahan desimal dengan bilangan asli. • Setelah pembelajaran peserta didik dapat mengetahui tentang menghitung pembagian pecahan desimal dengan bilangan asli.
C. PROFIL PELAJAR PANCASILA	
	<ol style="list-style-type: none"> 1) Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan Berakhlak Mulia, 2) Berkebhinekaan Global, 3) Bergotong-royang, 4) Mandiri, 5) Bernalar kritis, dan 6) Kreatif
D. SARANA DAN PRASARANA	
	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Buku Paket ❖ Lembar Kerja Peserta Didik ❖ Media Pembelajaran <i>Fun Thinkers Book</i>
E. TARGET PESERTA DIDIK	
	Peserta didik regular/tipikal : umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna serta memahami materi ajar.

F. MODEL PEMBELAJARAN
Model Pembelajaran STAD (<i>Student Teams Achievement Divisions</i>)
KOMPONEN INTI
A. CAPAIAN PEMBELAJARAN
Peserta didik dapat membandingkan dan mengurutkan berbagai pecahan termasuk pecahan campuran, melakukan operasi penjumlahan dan pengurangan pecahan, serta melakukan operasi perkalian dan pembagian pecahan dengan bilangan asli. Mereka dapat mengubah pecahan menjadi desimal, serta membandingkan dan mengurutkan bilangan desimal bilangan desimal (satu angka di belakang koma).
B. TUJUAN PEMBELAJARAN
<ul style="list-style-type: none"> • Setelah mengamati media pembelajaran <i>Fun Thinkers Book</i>, peserta didik dapat menghitung pembagian pecahan desimal dengan bilangan asli secara benar.
C. ALUR TUJUAN PRMBELAJARAN
<ul style="list-style-type: none"> • Setelah mengamati media pembelajaran <i>Fun Thinkers Book</i>, peserta didik dapat menghitung pembagian pecahan desimal dengan bilangan asli secara benar.
D. PEMAHAMAN BERMAKNA
<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik memahami bahwa pembagian pecahan desimal sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari, misalnya saat membagi uang, mengukur dan membagi bahan atau takaran masakan, dan lain-lain. Ini membantu mereka melihat relevansi langsung dari Matematika dalam kehidupan sehari-hari. • Melalui pembagian pecahan desimal, peserta didik dilatih untuk memecahkan permasalahan yang nyata, seperti membagi bahan atau barang dalam ukuran desimal ke dalam jumlah yang sama rata. Ini melatih keterampilan mereka dalam menggunakan Matematika sebagai alat penyelesaian masalah.
E. PERTANYAAN PEMANTIK
<ol style="list-style-type: none"> 1. Apa itu bilangan desimal? 2. Misalnya adal 2,5 liter jus. Jika mau ditunagkan ke dalam 5 gelas sama rata, kira-kira berapa liter yang ada di tiap gelas?
F. KEGIATAN PEMBELAJARAN
<p>Kegiatan Pendahuluan (10 Menit) :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengkondisikan kelas agar peserta didik duduk dengan rapi. 2. Guru memberikan salam serta menanyakan kabar peserta didik dan

mengecek kehadiran peserta didik.

3. Guru menginstruksikan kepada peserta didik untuk berdoa sebelum pembelajaran dilakukan.
4. Guru mengawali pembelajaran dengan menyampaikan materi pembelajaran dan tujuan pembelajaran pada pertemuan ini.

Kegiatan Inti (50 Menit) :

1. Peserta didik mendengarkan penjelasan dari guru tentang materi pembelajaran yaitu pembagian pecahan desimal dengan bilangan asli.
2. Peserta didik diberikan guru kertas yang berisi angka dan membentuk kelompok sesuai dengan nomor yang sudah di bagikan oleh guru.
3. Peserta didik berkumpul dengan kelompoknya masing-masing.
4. Setiap kelompok diberi media pembelajaran *Fun Thinkers Book*.
5. Peserta didik mengamati media pembelajaran *Fun Thinkers Book* dan mempelajari materi yang ada di media pembelajaran tersebut.
6. Setelah peserta didik memahami materi pembagian pecahan desimal dengan bilangan asli, setiap kelompok dapat membuka lembar terakhir yang berisikan soal dan jawaban.
7. Membuka bingkai peraga dan diletakkan di atas lembar soal dan jawaban
8. Setiap kelompok mendiskusikan setiap jawaban yang ada di halaman soal, setelah mendapatkan jawabannya letakkan ubin yang sudah di buka ke halaman jawaban sesuai dengan jawaban yang ada.
9. Setelah selesai mengerjakan halaman soal dari nomor satu sampai sembilan, setiap kelompok membalik bingkai peraga tersebut, dan di balik bingkai peraga tersebut akan membentuk sebuah gambar yang dicocokkan di halaman kanan atas.
10. Setiap kelompok mengoreksi jawaban yang ada, apabila cocok atau sesuai dengan gambar halaman pojok kanan atas, maka jawabannya benar dan apabila tidak sesuai dengan gambar maka ada jawaban yang salah.

Kegiatan Penutup (10 Menit):

1. Guru mengapresiasi peserta didik dengan bertepuk tangan secara bersama-sama.
2. Guru memotivasi peserta didik agar tekun dan semangat belajar.
3. Guru menutup pelajaran dengan doa lalu dilanjutkan dengan salam.

G. REFLEKSI

REFLEKSI GURU

Beri tanda centang (✓).

No.	Pendekatan / Strategi	Selalu	Kadang-Kadang	Tidak Pernah
1.	Saya membahas tanggapan seluruh peserta didik dalam			

	kegiatan berdiskusi.			
2.	Saya memberikan alternatif kegiatan pendampingan dan pengayaan sesuai dengan kompetensi peserta didik.			
3.	Saya memperhatikan reaksi peserta didik dan menyesuaikan strategi pembelajaran dengan rentang perhatian dan minat peserta didik.			
4.	Saya memilih dan menggunakan media dan alat peraga pembelajaran yang relevan.			
5.	Saya memanfaatkan alat peraga dalam pembelajaran.			
6.	Saya mengumpulkan hasil pekerjaan peserta didik sebagai asamen formatif.			
7.	Saya mengajak peserta didik melakukan refleksi pemahaman dan keterampilan mereka pada akhir pembelajaran,			

REFLEKSI PESERTA DIDIK

Apa saja yang sudah kalian pelajari? Isi dengan tanda centang (✓), ya.

Tentang Materi Kalimat Langsung dan Tidak	Sudah Dapat	Masih Perlu Belajar Lagi
Saya dapat menghitung pembagian pecahan desimal dengan bilangan asli.		

H. KEGIATAN PENGAYAAN DAN REMEDIAL

1. Pengayaan

Jika peserta didik yang sudah mencapai target, maka peserta didik perlu diberikan pengayaan. Peserta didik dapat menghitung pembagian pecahan desimal dengan bilangan asli.

2. Remedial

Jika peserta didik yang hasil belajarnya belum mencapai target, maka guru melakukan remedial. Peserta didik yang belum memahami cara menghitung pembagian pecahan desimal dengan bilangan asli.

I. SUMBER / REFRENSI / DAFTAR PUSTAKA

- Tim Gakko Tosho. *Buku Panduan Guru Matematika untuk Sekolah Dasar Kelas V Volume 1*. Jakarta Selatan : Pusat Perbukuan Badan

Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, 2021.

- Tim Gakko Toshō. *Belajar bersama Temanmu Matematika untuk Sekolah Dasar Kelas V Volume 1*. Jakarta Selatan : Pusat Perbukuan Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, 2021.

LAMPIRAN

A. ASESMEN PEMBELAJARAN

1. Asesmen Diagnostik

INSTRUMEN ASESMEN DIAGNOSTIK

Mata Pelajaran : Matematika

Fase / Kelas : C / V

Materi : Pembagian Pecahan Desimal dengan Bilangan Asli

❖ Asesmen Diagnostik Non Kognitif

Asesmen diagnostik non kognitif di awal pembelajaran dilakukan untuk menggali hal-hal meliputi kesejahteraan psikologi peserta didik, sosial emosi, aktivitas peserta didik selama belajar di rumah, kondisi keluarga dan pergaulan peserta didik, gaya belajar karakter dan minat siswa.

No	Pertanyaan	Pilihan Jawaban	
		Ya	Tidak
1.	Apa kabar hari ini?		
2.	Apakah ada yang sakit hari ini?		
3.	Apakah anak-anak merasa semangat hari ini?		
4.	Apakah tadi malam sudah belajar?		

❖ Asesmen Diagnostik Kognitif

No	Pertanyaan
1.	Apa yang harus kamu lakukan saat guru menjelaskan materi pembelajaran?
2.	Setelah mendengarkan guru saat menjelaskan materi pembelajaran. Apa yang kamu peroleh?

2. Asesmen Formatif

a. Asesmen Sikap

No	Nama	Aspek Pengamatan				Ket 1. Tidak Pernah 2. Jarang 3. Sering 4. Selalu
		Santun	Berperan Aktif	Menghargai Orang Lain	Memberikan Pendapat / Ide	
1.						
...						

b. Asesmen Pengetahuan

Rubrik Penilaian Pengetahuan

Tes Tulis

KISI-KISI PENILAIAN

No	Kunci Jawaban	Skor
1.	C	6
2.	B	6
3.	C	6
4.	B	6
5.	B	6
6.	7,3	10
7.	9,2	10
8.	0,9	15
9.	11,2	15
10.	0,1 Liter	20
Jumlah Skor		100

c. Asesmen Keterampilan

No.	Aspek	Skor	Kriteria Skor
1.	Kelengkapan Jawaban	3	Semua LKPD diisi dengan rapi dan jawaban benar semua.
		2	LKPD diisi semua namun ada sedikit jawaban yang salah.
		1	LKPD diisi semua namun jawaban semua salah atau LKPD tidak dikerjakan sama sekali.

3. Asesmen Sumatif

PENILAIAN TENGAH SEMESTER (PTS) TAHUN PELAJARAN 2024/2025

Nama :
Kelas : V (Lima)

Soal Pilihan Ganda

Pilihlah jawaban yang paling benar.

1. Hasil dari $6,4 \div 4$ adalah ...
 - a. 1,4
 - b. 1,6
 - c. 1,8
 - d. 2
2. Hasil dari $7,2 \div 3$ adalah ...
 - a. 2,1
 - b. 2,4
 - c. 2,6
 - d. 3
3. Jika Andi membagi 8,5 liter air ke dalam 5 botol sama rata, maka setiap botol akan berisi ...
 - a. 1,5 liter
 - b. 1,6 liter
 - c. 1,7 liter
 - d. 1,8 liter
4. Seorang petani memiliki 9,3 kg beras dan ingin membagikannya sama rata untuk 3 orang. Setiap orang akan mendapat ...
 - a. 3,1 kg
 - b. 3,2 kg
 - c. 3,3 kg
 - d. 3,5 kg
5. Ibu membeli 5,6 meter kain untuk dibuat 4 baju. Panjang kain untuk setiap baju adalah ...
 - a. 1,2 meter
 - b. 1,3 meter
 - c. 1,4 meter
 - d. 1,5 meter

Soal Menjodohkan

Jodohkanlah pernyataan dengan pasangan yang sesuai.

- | | | | | |
|-----|--------------|---|---|--------|
| 6. | $5,5 \div 5$ | • | • | a. 1,6 |
| 7. | $9,6 \div 6$ | • | • | b. 1,7 |
| 8. | $8,4 \div 4$ | • | • | c. 1,5 |
| 9. | $6,8 \div 4$ | • | • | d. 2,1 |
| 10. | $4,5 \div 3$ | • | • | e. 1,1 |

Soal Isian

Isilah titik-titik dengan kata yang sesuai.

1. Pak Budi memiliki 7,5 liter minyak. Jika ia membagikannya untuk 5 orang, setiap orang akan mendapat ... liter.
2. Ibu membeli 6,4 meter pita dan ingin membaginya menjadi 4 bagian yang sama besar. Setiap bagian pita memiliki panjang ... meter.
3. Toni memiliki 3,9 kg gula. Jika dibagi rata ke 3 toples, setiap toples akan berisi ... kg.
4. Dita memiliki uang 12,8 ribu rupiah dan ingin membaginya sama rata untuk 4 hari. Setiap hari ia bisa menggunakan ... ribu rupiah.
5. Sekelompok siswa membeli 5,4 kg buah dan ingin membaginya ke 6 orang sama rata. Setiap orang akan mendapat ... kg buah.

KISI-KISI PENILAIAN

Bentuk Tes	Nomor	Kunci Jawaban	Skor
Soal Pilihan Ganda	1	B	5
Soal Pilihan Ganda	2	B	5
Soal Pilihan Ganda	3	C	5
Soal Pilihan Ganda	4	A	5
Soal Pilihan Ganda	5	C	5
Soal Menjodohkan	6	e	5
Soal Menjodohkan	7	a	5
Soal Menjodohkan	8	d	5
Soal Menjodohkan	9	b	5
Soal Menjodohkan	10	c	5
Soal Isian	11	1,5 Liter	10
Soal Isian	12	1,6 Meter	10
Soal Isian	13	1,3 Kg	10
Soal Isian	14	3,2 Ribu	10
Soal Isian	15	0,9 Kg	10
Jumlah Skor			100

B. LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

Nama : _____ Mata Pelajaran : Matematika
 Kelas : _____ Hari / Tanggal : _____

A. Pilihlah jawaban yang paling benar!

1. Jika 6,5 dibagi 5, maka hasilnya adalah....
 - a. 1,2
 - b. 1,25
 - c. 1,3
 - d. 1,4
2. Jika 7,2 dibagi 6, maka hasilnya adalah....
 - a. 1,1
 - b. 1,2
 - c. 1,3
 - d. 1,4
3. Jika 18,5 dibagi 5, maka hasilnya adalah....
 - a. 3,5
 - b. 3,6
 - c. 3,7
 - d. 3,8
4. Jika 22,8 dibagi 6, maka hasilnya adalah....
 - a. 3,8
 - b. 3,9
 - c. 4,1
 - d. 4,2
5. Jika 84,8 dibagi 9, maka hasilnya adalah....
 - a. 9,2
 - b. 9,4
 - c. 9,6
 - d. 9,8

B. Jawablah pertanyaan berikut dengan benar!

6. Hasil dari $3,6 : 4$ adalah
7. Hasil dari $70,4 : 7$ adalah
8. Bu Rani memiliki 36,5 kilogram gula pasir dan ingin membagi gula tersebut ke dalam 5 toples dengan berat yang sama. Berapa kilogram gula di setiap toples?
9. Pak Ali memiliki 73,5 meter tali yang akan dibagi ke dalam 8 bagian sama panjang. Berapa meter panjang setiap bagian tali?
10. Pak Budi memiliki dua tangki berisi bensin. Tangki pertama berisi 12,5 liter bensin, dan tangki kedua berisi 9,6 liter bensin. Ia ingin membagikan bensin dari kedua tangki tersebut ke beberapa jergen dengan jumlah yang sama di setiap jergen, tanpa ada sisa.
 - Dari tangki pertama, ia menuangkan bensin ke dalam 5 jergen.
 - Dari tangki kedua, ia menuangkan bensin ke dalam 4 jergen.

Berapa liter bensin antara setiap jergen dari tangki pertama dan setiap jergen dari tangki kedua?

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
 JEMBER

C. MEDIA PEMBELAJARAN

FUN THINKERS BOOK
"Pembagian Pecahan Desimal dengan Bilangan Asli"
KELAS V
MATH

QR Code
Two pie charts

Grid of decimal fractions

Text and bar chart

Guru Kelas V
Ab.
Qurrotul A'yun, S.E.
NIP :

Jember, 07 November 2024
Praktikan
Mu'tiqoh
Mu'tiqoh Izzatun Nadiyah
NIM - 212101040008

Lampiran 5



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://fbk.uinkhas-jember.ac.id](http://fbk.uinkhas-jember.ac.id) Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com

Nomor : B-2354/ln.20/3.a/PP.009/10/2024

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Menjadi Validator**

Yth. Mohammad Kholil, S. Si., M. Pd.

Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Jember

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

NIM	: 212101040008
Nama	: MU' TIQOH IZZATUN NADIYAH
Semester	: Semester tujuh
Program Studi	: PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
Judul Skripsi	: Pengembangan Media Pembelajaran Smart Thinking Book Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Ar-Roudhoh Patrang Jember.

Demikian atas kesediaan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 25 Oktober 2024

Dekan,

Wakil Dekan Bidang Akademik,



KHOTIBUL UMAM

Lampiran 6



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

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

Nomor : B-2353/ln.20/3.a/PP.009/10/2024

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Menjadi Validator**

Yth. Muhammad Junaidi, S.Pd.I., M.Pd.I.

Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Jember

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

NIM	: 212101040008
Nama	: MU' TIQOH IZZATUN NADIYAH
Semester	: Semester tujuh
Program Studi	: PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
Judul Skripsi	: Pengembangan Media Pembelajaran Smart Thinking Book Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Ar-Roudhoh Patrang Jember.

Demikian atas kesediaan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 25 Oktober 2024



ah. Dekan,
 Wakil Dekan Bidang Akademik,

KHOTIBUL UMAM

Lampiran 7



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://fbk.uinkhas-jember.ac.id](http://fbk.uinkhas-jember.ac.id) Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com

Nomor : B-2355/ln.20/3.a/PP.009/10/2024

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Menjadi Validator**

Yth. Qurratul A'yun, S.E.

Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Jember

Bahwa dalam rangka menyelesaikan program S1 pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan mahasiswa dipersyaratkan untuk menyusun skripsi sebagai tugas akhir. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon kepada Saudara Qurratul A'yun, S.E. untuk menjadi Validator Ahli Pembelajaran, mahasiswa atas nama :

NIM	: 212101040008
Nama	: MU' TIQOH IZZATUN NADIYAH
Semester	: Semester tujuh
Program Studi	: PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
Judul Skripsi	: Pengembangan Media Pembelajaran Smart Thinking Book Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Ar-Roudhoh Patrang Jember.

Demikian atas kesediaan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 25 Oktober 2024

an, Dekan,

Wakil Dekan Bidang Akademik,



[Handwritten Signature]
KHOTIBUL UMAM

Lampiran 8

VALIDASI AHLI MATERI

Nama : Mu'tiqoh Izzatun Nadiyah

NIM : 212101040008

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran *Smart Thinking Book* Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Ar-Roudhoh Patrang Jember

Lembar Validasi Instrumen Pada Aspek Isi (Ahli Materi)

Tujuan : Lembar validasi ini digunakan untuk memverifikasi data tertulis atau menampilkan data lebih lengkap agar mendapatkan data yang lebih valid sesuai dengan indikator

Petunjuk :

- Berikan tanda Checklist pada kolom yang sesuai dengan pendapat anda,
- Jika ada yang perlu direvisi, mohon menuliskan pada lembar saran
- Terdapat 4 skala penilaian dengan keterangan sebagai berikut :
1 = Tidak setuju
2 = Kurang setuju
3 = Setuju
4 = Sangat setuju

No	Kriteria Penilaian	Indikator	1	2	3	4
1.	Kesesuaian dengan kurikulum	Materi sesuai dengan Kurikulum Merdeka			✓	
		Kesesuaian dengan Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran.				✓
2.	Ketentuan Materi	Kejelasan materi atau soal yang disajikan pada media <i>Smart Thinking Book</i> .				✓
		Materi atau soal yang disajikan dapat menarik perhatian peserta didik.			✓	
3.	Kesesuaian dengan karakter peserta didik	Materi atau soal yang disajikan sesuai dengan tingkat berpikir peserta didik.				✓
		Penyajian materi atau soal dapat mendorong rasa ingin tahu peserta didik			✓	
		Penyajian materi atau soal dapat menumbuhkan berfikir kreatif peserta didik	✓			

	Penyajian materi atau soal dapat menumbuhkan imajinasi peserta didik		✓		
	Materi atau soal yang disajikan mudah dipahami oleh peserta didik				✓
Jumlah Skor					

Kritik dan Saran Validator :

.....

.....

.....

.....

.....

Kesimpulan :

Media *Smart Thinking Book* ini dinyatakan :

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

Jember, 5 - 11 - 2024
Validasi Ahli Materi



Mohammad Kholil, S. Si., M. Pd.
NIP. 19860612015031005

VALIDASI AHLI MATERI

Nama : Mu'tiqoh Izzatun Nadiyah

NIM : 212101040008

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran *Fun Thinkers Book* Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Ar-Roudhoh Patrang Jember

Lembar Validasi Instrumen Pada Aspek Isi (Ahli Materi)

Tujuan : Lembar validasi ini digunakan untuk memverifikasi data tertulis atau menampilkan data lebih lengkap agar mendapatkan data yang lebih valid sesuai dengan indikator

Petunjuk :

- Berikan tanda Checklist pada kolom yang sesuai dengan pendapat anda,
- Jika ada yang perlu direvisi, mohon menuliskan pada lembar saran.
- Terdapat 4 skala penilaian dengan keterangan sebagai berikut :
 - 1 = Tidak setuju
 - 2 = Kurang setuju
 - 3 = Setuju
 - 4 = Sangat setuju

No	Kriteria Penilaian	Indikator	1	2	3	4
1.	Kesesuaian dengan kurikulum	Materi sesuai dengan Kurikulum.				✓
		Kesesuaian dengan Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran.				✓
2.	Ketentuan Materi	Kejelasan materi atau soal yang disajikan pada media <i>Fun Thinkers Book</i> .				✓
		Ketepatan dalam penggunaan bahasa.			✓	
		Gambar yang disajikan sesuai dengan materi.				✓
		Kesesuaian materi yang disajikan sesuai dengan tingkat Sekolah Dasar.				✓
3.	Kesesuaian dengan karakter peserta didik	Materi atau soal yang disajikan sesuai dengan tingkat berpikir peserta didik.				✓
		Penyajian materi atau soal dapat mendorong rasa ingin tahu peserta didik.			✓	

	Materi atau soal yang disajikan mudah dipahami oleh peserta didik			✓	
	Penyajian materi atau soal dapat menumbuhkan berfikir secara menyenangkan bagi peserta didik.				✓
Jumlah Skor					

Kritik dan Saran Validator :

.....

.....

.....

.....

.....

Kesimpulan :

Media *Fun Thinkers Book* ini dinyatakan :

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

Jember, 9 - 11 - 2024
Validasi Ahli Materi



Mohammad Kholil, S. Si., M. Pd.
NIP. 198606132015031005

Lampiran 9

VALIDASI AHLI MEDIA

Nama : Mu'tiqoh Izzatun Nadiyah

NIM : 212101040008

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran *Smart Thinking Book* Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Ar-Roudhoh Patrang Jember.

Lembar Validasi Instrumen Pada Aspek Media (Ahli Media)

Tujuan : Lembar validasi ini digunakan untuk memverifikasi data tertulis atau menampilkan data lebih lengkap agar mendapatkan data yang lebih valid sesuai dengan indikator.

Petunjuk :

- Berikan tanda Checklist pada kolom yang sesuai dengan pendapat anda,
- Jika ada yang perlu direvisi, mohon menuliskan pada lembar saran
- Terdapat 4 skala penilaian dengan keterangan sebagai berikut :
 - 1 = Tidak setuju
 - 2 = Kurang setuju
 - 3 = Setuju
 - 4 = Sangat setuju

No	Kriteria Penilaian	Indikator	1	2	3	4
1.	Kepraktisan Media	Media pembelajaran <i>Smart Thinking Book</i> fleksibel dalam penggunaan (buka tutup).			✓	
		Media <i>Smart Thinking Book</i> dapat digunakan secara berulang-ulang.			✓	
		Media <i>Smart Thinking Book</i> mudah untuk dibawa.		✓		
		Ukuran media <i>Smart Thinking Book</i> sesuai apabila digunakan di kelas.			✓	
2.	Tampilan Media	Desain media <i>Smart Thinking Book</i> menarik.			✓	
		Kesesuaian penggunaan jenis huruf dengan komposisi layout.			✓	
		Kesesuaian gambar pada media <i>Smart Thinking Book</i> dengan materi.		✓		
		Gambar yang disajikan sesuai dengan dunia peserta didik.			✓	
		Tampilan gambar pada media <i>Smart Thinking Book</i> menarik bagi peserta didik.			✓	

3.	Kelayakan Kegrafikan	Ukuran huruf yang jelas dan mudah untuk dibaca oleh peserta didik.			✓	
		Kalimat yang digunakan dapat dipahami peserta didik dan tidak mengandung makna ganda.			✓	
		Penggunaan warna pada media <i>Smart Thinking Book</i> menarik.			✓	
		Kesesuaian tata letak gambar pada media <i>Smart Thinking Book</i> .		✓		
4.	Keamanan Penggunaan	Bahan yang digunakan pada media <i>Smart Thinking Book</i> aman untuk peserta didik.		✓		
		Media <i>Smart Thinking Book</i> tahan dalam jangka waktu yang cukup lama.			✓	
		Jumlah Skor				

Kritik dan Saran Validator :


- 1) Bahan terlalu tebal → Car. yang lebih tipis
- 2) Kotak *Smart Thinking Book* tidak rapi dan kasar
- 3) Kawat perekat sebaiknya lebih banyak biar lebih kuat dan tahan seperti binder
- 4) Lembaran kertas pada *Smart Thinking Book*nya belum rapi

Kesimpulan :

Media *Smart Thinking Book* ini dinyatakan :

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

Jember, 25 Oktober 2024
Validator Ahli Media


Muhammad Junaldi, S. Pd. L., M. Pd. L.
NIP. 198211192023211011

VALIDASI AHLI MEDIA

Nama : Mu'tiqoh Izzatun Nadiyah

NIM : 212101040008

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran *Fun Thinkers Book* Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Ar-Roudhoh Patrang Jember.

Lembar Validasi Instrumen Pada Aspek Media (Ahli Media)

Tujuan : Lembar validasi ini digunakan untuk memverifikasi data tertulis atau menampilkan data lebih lengkap agar mendapatkan data yang lebih valid sesuai dengan indikator.

Petunjuk :

- Berikan tanda Checklist pada kolom yang sesuai dengan pendapat anda,
- Jika ada yang perlu direvisi, mohon menuliskan pada lembar saran
- Terdapat 4 skala penilaian dengan keterangan sebagai berikut :
 - 1 = Tidak setuju
 - 2 = Kurang setuju
 - 3 = Setuju
 - 4 = Sangat setuju

No	Kriteria Penilaian	Indikator	1	2	3	4
1.	Kepraktisan Media	Media pembelajaran <i>Fun Thinkers Book</i> fleksibel dalam penggunaan (buka tutup).			✓	
		Media <i>Fun Thinkers Book</i> dapat digunakan secara berulang-ulang.			✓	
		Media <i>Fun Thinkers Book</i> mudah untuk dibawa.			✓	
		Ukuran media <i>Fun Thinkers Book</i> sesuai apabila digunakan di kelas.				✓
2.	Tampilan Media	Desain media <i>Fun Thinkers Book</i> menarik.			✓	
		Kesesuaian penggunaan jenis huruf dengan komposisi layout.			✓	
		Kesesuaian gambar pada media <i>Fun Thinkers Book</i> dengan materi.			✓	
		Gambar yang disajikan sesuai dengan dunia peserta didik.				✓
		Tampilan gambar pada media <i>Fun Thinkers Book</i> menarik bagi peserta didik.				✓

3.	Kelayakan Kegrafikan	Ukuran huruf yang jelas dan mudah untuk dibaca oleh peserta didik.				✓
		Kalimat yang digunakan dapat dipahami peserta didik dan tidak mengandung makna ganda.				✓
		Penggunaan warna pada media <i>Fun Thinkers Book</i> menarik.			✓	
		Kesesuaian tata letak gambar pada media <i>Fun Thinkers Book</i> .			✓	
4.	Keamanan Penggunaan	Bahan yang digunakan pada media <i>Fun Thinkers Book</i> aman untuk peserta didik.			✓	
		Media <i>Fun Thinkers Book</i> tahan dalam jangka waktu yang cukup lama.				✓
		Jumlah Skor				

Kritik dan Saran Validator :

1) Bingkai peraga kurang rapi dan estetis

Kesimpulan :

Media *Fun Thinkers Book* ini dinyatakan :

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

Jember, 01 November 2024
Validator Ahli Media



Muhammad Junaidi, S. Pd. I., M. Pd. I.
NIP. 198211192023211011

Lampiran 10

VALIDASI AHLI PEMBELAJARAN

Nama : Mu'tiqoh Izzatun Nadiyah

NIM : 212101040008

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran *Fun Thinkers Book* Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V Madrasah Ibtidaryah Ar-Roudhoh Patrang Jember.

Lembar Validasi Instrumen Pada Aspek Pembelajaran (Ahli Pembelajaran)

Tujuan : Lembar validasi ini digunakan untuk memverifikasi data tertulis atau menampilkan data lebih lengkap agar mendapatkan data yang lebih valid sesuai dengan indikator.

Petunjuk :

- Berikan tanda Checklist pada kolom yang sesuai dengan pendapat anda,
- Jika ada yang perlu direvisi, mohon menuliskan pada lembar saran
- Terdapat 4 skala penilaian dengan keterangan sebagai berikut :
 - 1 = Tidak setuju
 - 2 = Kurang setuju
 - 3 = Setuju
 - 4 = Sangat setuju

No	Kriteria Penilaian	Indikator	1	2	3	4
1.	Kepraktisan Media	Media pembelajaran <i>Fun Thinkers Book</i> fleksibel dalam penggunaan (buka tutup).				✓
		Media <i>Fun Thinkers Book</i> dapat digunakan secara berulang-ulang.			✓	
		Media <i>Fun Thinkers Book</i> mudah untuk dibawa.				✓
		Ukuran media <i>Fun Thinkers Book</i> sesuai apabila digunakan di kelas.				✓
2.	Tampilan Media	Desain media <i>Fun Thinkers Book</i> menarik.			✓	
		Kesesuaian penggunaan jenis huruf dengan komposisi layout.			✓	
		Kesesuaian gambar pada media <i>Fun Thinkers Book</i> dengan materi.			✓	
		Gambar yang disajikan sesuai dengan dunia peserta didik.				✓
		Tampilan gambar pada media <i>Fun Thinkers Book</i> menarik bagi peserta didik.				✓

3.	Kelayakan Kegrafikan	Ukuran huruf yang jelas dan mudah untuk dibaca oleh peserta didik.				✓
		Kalimat yang digunakan dapat dipahami peserta didik dan tidak mengandung makna ganda.				✓
		Penggunaan warna pada media <i>Fun Thinkers Book</i> menarik.				✓
		Kesesuaian tata letak gambar pada media <i>Fun Thinkers Book</i> .				✓
4.	Keamanan Penggunaan	Bahan yang digunakan pada media <i>Fun Thinkers Book</i> aman untuk peserta didik.				✓
		Media <i>Fun Thinkers Book</i> tahan dalam jangka waktu yang cukup lama.				✓
5.	Kesesuaian dengan kurikulum	Materi sesuai dengan Kurikulum				✓
		Kesesuaian dengan Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran.				✓
6.	Ketentuan Materi	Kejelasan materi atau soal yang disajikan pada media <i>Fun Thinkers Book</i> .				✓
		Materi atau soal yang disajikan dapat menarik perhatian peserta didik.				✓
7.	Kesesuaian dengan karakter peserta didik	Materi atau soal yang disajikan sesuai dengan tingkat berpikir peserta didik.		✓		
		Penyajian materi atau soal dapat mendorong rasa ingin tahu peserta didik.				✓
		Penyajian materi atau soal dapat menumbuhkan berfikir secara menyenangkan bagi peserta didik.				✓
		Materi atau soal yang disajikan mudah dipahami oleh peserta didik.				✓
Jumlah Skor						

Kritik dan Saran Validator :


Saran untuk media pembelajarannya lebih baik, memiliki warna yang terang dan karena tampilan adalah awal yang anak-anak lihat untuk menambah rasa ingin tahu dan tertarik dengan pelajaran / materi yang diajarkan.

Kesimpulan :

Media *Fun Thinkers Book* ini dinyatakan :

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

Jember, 2024
Validator Ahli Pembelajaran


Qurrotul A'yun, S.E
NIP.

VALIDASI AHLI PEMBELAJARAN

Nama : Mu'tiqoh Izzatun Nadiyah

NIM : 212101040008

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran *Fun Thinkers Book* Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Ar-Roudhoh Patrang Jember.

Lembar Validasi Instrumen Pada Aspek Pembelajaran (Ahli Pembelajaran)

Tujuan : Lembar validasi ini digunakan untuk memverifikasi data tertulis atau menampilkan data lebih lengkap agar mendapatkan data yang lebih valid sesuai dengan indikator.

Petunjuk :

- Berikan tanda Checklist pada kolom yang sesuai dengan pendapat anda.
- Jika ada yang perlu direvisi, mohon menuliskan pada lembar saran
- Terdapat 4 skala penilaian dengan keterangan sebagai berikut :
 - 1 = Tidak setuju
 - 2 = Kurang setuju
 - 3 = Setuju
 - 4 = Sangat setuju

No	Kriteria Penilaian	Indikator	1	2	3	4
1.	Kepraktisan Media	Media pembelajaran <i>Fun Thinkers Book</i> fleksibel dalam penggunaan (buka tutup).				✓
		Media <i>Fun Thinkers Book</i> dapat digunakan secara berulang-ulang.			✓	
		Media <i>Fun Thinkers Book</i> mudah untuk dibawa.				✓
		Ukuran media <i>Fun Thinkers Book</i> sesuai apabila digunakan di kelas.				✓
2.	Tampilan Media	Desain media <i>Fun Thinkers Book</i> menarik.			✓	
		Kesesuaian penggunaan jenis huruf dengan komposisi layout.			✓	
		Kesesuaian gambar pada media <i>Fun Thinkers Book</i> dengan materi.			✓	
		Gambar yang disajikan sesuai dengan dunia peserta didik.				✓
		Tampilan gambar pada media <i>Fun Thinkers Book</i> menarik bagi peserta didik.				✓

3.	Kelayakan Kegrafikan	Ukuran huruf yang jelas dan mudah untuk dibaca oleh peserta didik.				✓
		Kalimat yang digunakan dapat dipahami peserta didik dan tidak mengandung makna ganda.				✓
		Penggunaan warna pada media <i>Fun Thinkers Book</i> menarik.				✓
		Kesesuaian tata letak gambar pada media <i>Fun Thinkers Book</i> .				✓
4.	Keamanan Penggunaan	Bahan yang digunakan pada media <i>Fun Thinkers Book</i> aman untuk peserta didik.				✓
		Media <i>Fun Thinkers Book</i> tahan dalam jangka waktu yang cukup lama.				✓
5.	Kesesuaian dengan kurikulum	Materi sesuai dengan Kurikulum				✓
		Kesesuaian dengan Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran.				✓
6.	Ketentuan Materi	Kejelasan materi atau soal yang disajikan pada media <i>Fun Thinkers Book</i> .				✓
		Materi atau soal yang disajikan dapat menarik perhatian peserta didik.				✓
7.	Kesesuaian dengan karakter peserta didik	Materi atau soal yang disajikan sesuai dengan tingkat berpikir peserta didik.		✓		
		Penyajian materi atau soal dapat mendorong rasa ingin tahu peserta didik.				✓
		Penyajian materi atau soal dapat menumbuhkan berfikir secara menyenangkan bagi peserta didik.				✓
		Materi atau soal yang disajikan mudah dipahami oleh peserta didik.				✓
Jumlah Skor						

Kritik dan Saran Validator :


Saran untuk media pembelajarannya lebih baik, memiliki warna yang terang. Karena tampilan adalah awal yang anak-anak lihat untuk menumbuhkan rasa ingit taku dan interesting dengan pelajaran / materi yang diajarkan

Kesimpulan :

Media *Fun Thinkers Book* ini dinyatakan :

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

Jember, 2024
Validator Ahli Pembelajaran


Qurrotul A'yun, S.E
NIP.

Lampiran 11

KISI-KISI PRE TEST DAN POST TEST

Mata Pelajaran : Matematika

Kelas / Fase : V / C

Materi : Pembagian Pecahan Desimal dengan Bilangan Asli

Elemen : Bilangan ; Peserta didik dapat membandingkan dan mengurutkan berbagai pecahan termasuk pecahan campuran, melakukan operasi penjumlahan dan pengurangan pecahan, serta melakukan operasi perkalian dan pembagian pecahan dengan bilangan asli. Mereka dapat mengubah pecahan menjadi desimal, serta membandingkan dan mengurutkan bilangan desimal bilangan desimal (satu angka di belakang koma).

Tujuan Pembelajaran	Indikator Soal	Level Kognitif	Nomor Soal
peserta didik dapat menghitung pembagian pecahan desimal dengan bilangan asli secara benar.	Memilih jawaban dari $6,5 : 5$	L1 / C1	1
	Memilih jawaban dari $7,2 : 6$	L1 / C1	2
	Memilih jawaban dari $18,5 : 5$	L1 / C1	3
	Memilih jawaban dari $22,8 : 6$	L1 / C1	4
	Memilih jawaban dari $84,6 : 9$	L1 / C1	5
	Menghitung hasil pembagian pecahan dengan bilangan asli $3,6 : 4$.	L 2 / C 3	6
	Menghitung hasil pembagian pecahan dengan bilangan asli $78,4 : 7$.	L 2 / C 3	7
	Menghitung pembagian pecahan desimal dengan bilangan asli dalam soal cerita.	L 2 / C 3	8
	Menghitung pembagian pecahan desimal dengan bilangan asli dalam soal cerita.	L 2 / C 3	9
	Membandingkan hasil pembagian dari kedua tangki untuk melihat perbedaan jumlah bensin di setiap jerigen.	L 2 / C 4	10

Nama :

Mata Pelajaran : Matematika

Kelas :

Hari / Tanggal :

A. Pilihlah jawaban yang paling benar!

1. Jika 6,5 dibagi 5, maka hasilnya adalah....
 - a. 1,2
 - b. 1,25
 - c. 1,3
 - d. 1,4
2. Jika 7,2 dibagi 6, maka hasilnya adalah....
 - a. 1,1
 - b. 1,2
 - c. 1,3
 - d. 1,4
3. Jika 18,5 dibagi 5, maka hasilnya adalah....
 - a. 3,5
 - b. 3,6
 - c. 3,7
 - d. 3,8
4. Jika 22,8 dibagi 6, maka hasilnya adalah....
 - a. 3,6
 - b. 3,8
 - c. 4,1
 - d. 4,2
5. Jika 84,6 dibagi 9, maka hasilnya adalah....
 - a. 9,2
 - b. 9,4
 - c. 9,6
 - d. 9,8

B. Jawablah pertanyaan berikut dengan benar!

6. Hasil dari $3,6 : 4$ adalah
7. Hasil dari $78,4 : 7$ adalah
8. Bu Rani memiliki 36,5 kilogram gula pasir dan ingin membagi gula tersebut ke dalam 5 toples dengan berat yang sama. Berapa kilogram gula di setiap toples?
9. Pak Ali memiliki 73,6 meter tali yang akan dibagi ke dalam 8 bagian sama panjang. Berapa meter panjang setiap bagian tali?
10. Pak Budi memiliki dua tangki berisi bensin. Tangki pertama berisi 12,5 liter bensin, dan tangki kedua berisi 9,6 liter bensin. Ia ingin membagikan bensin dari kedua tangki tersebut ke beberapa jerigen dengan jumlah yang sama di setiap jerigen, tanpa ada sisa.
 - Dari tangki pertama, ia menuangkan bensin ke dalam 5 jerigen.
 - Dari tangki kedua, ia menuangkan bensin ke dalam 4 jerigen.

Berapa liter selisih bensin antara setiap jerigen dari tangki pertama dan setiap jerigen dari tangki kedua?

KISI-KISI PENILAIAN

No Soal	Kunci Jawaban	Skor
1.	C	6
2.	B	6
3.	C	6
4.	B	6
5.	B	6
6.	7,3	10
7.	9,2	10
8.	0,9	15
9.	11,2	15
10.	0,1 Liter	20
Jumlah Skor		100



Lampiran 12

45
50

SOAL PRE-TEST

absen?
Nama : Aji Suko
Kelas : 5C

Mata Pelajaran : Matematika
Hari / Tanggal : Senin, 11

A. Pilihlah jawaban yang paling benar!

- Jika 6,5 dibagi 5, maka hasilnya adalah....
 - 1,2
 - 1,25
 - 1,3
 - 1,4
- Jika 7,2 dibagi 6, maka hasilnya adalah....
 - 1,1
 - 1,2
 - 1,3
 - 1,4
- Jika 18,5 dibagi 5, maka hasilnya adalah....
 - 3,5
 - 3,6
 - 3,7
 - 3,8
- Jika 22,8 dibagi 6, maka hasilnya adalah....
 - 3,6
 - 3,8
 - 4,1
 - 4,2
- Jika 84,6 dibagi 9, maka hasilnya adalah....
 - 9,2
 - 9,4
 - 9,6
 - 9,8

B. Jawablah pertanyaan berikut dengan benar!

- Hasil dari $3,6 : 4$ adalah
- Hasil dari $78,4 : 7$ adalah
- Bu Rani memiliki 36,5 kilogram gula pasir dan ingin membagi gula tersebut ke dalam 5 toples dengan berat yang sama. Berapa kilogram gula di setiap toples?
- Pak Ali memiliki 73,6 meter tali yang akan dibagi ke dalam 8 bagian sama panjang. Berapa meter panjang setiap bagian tali?
- Pak Budi memiliki dua tangki berisi bensin. Tangki pertama berisi 12,5 liter bensin, dan tangki kedua berisi 9,6 liter bensin. Ia ingin membagikan bensin dari kedua tangki tersebut ke beberapa jerigen dengan jumlah yang sama di setiap jerigen, tanpa ada sisa.
 - Dari tangki pertama, ia menuangkan bensin ke dalam 5 jerigen.
 - Dari tangki kedua, ia menuangkan bensin ke dalam 4 jerigen.
 Berapa liter selisih bensin antara setiap jerigen dari tangki pertama dan setiap jerigen dari tangki kedua?

6. $\frac{36}{1} \times \frac{1}{4} = \frac{36}{4} = 9$

7. $\frac{364}{10} \div \frac{1}{7} = \frac{364}{10} \times 7 = \frac{2548}{10} = 254,8$

SOAL PRE-TEST

Nama : Anindita K-Z

Mata Pelajaran : Matematika

Kelas : 6C

Hari / Tanggal :

A. Pilihlah jawaban yang paling benar!

1. Jika 6,5 dibagi 5, maka hasilnya adalah....
 a. 1,2
 b. 1,25
 c. 1,3
 d. 1,4
2. Jika 7,2 dibagi 6, maka hasilnya adalah....
 a. 1,1
 b. 1,2
 c. 1,3
 d. 1,4
3. Jika 18,5 dibagi 5, maka hasilnya adalah....
 a. 3,5
 b. 3,6
 c. 3,7
 d. 3,8
4. Jika 22,8 dibagi 6, maka hasilnya adalah....
 a. 3,6
 b. 3,8
 c. 4,1
 d. 4,2
5. Jika 84,6 dibagi 9, maka hasilnya adalah....
 a. 9,2
 b. 9,4
 c. 9,6
 d. 9,8

B. Jawablah pertanyaan berikut dengan benar!

6. Hasil dari $3,6 : 4$ adalah 0,9
7. Hasil dari $78,4 : 7$ adalah 11,2
8. Bu Rani memiliki 36,5 kilogram gula pasir dan ingin membagi gula tersebut ke dalam 5 toples dengan berat yang sama. Berapa kilogram gula di setiap toples?
 $\frac{36,5}{5} = 7,3$
9. Pak Ali memiliki 73,6 meter tali yang akan dibagi ke dalam 8 bagian sama panjang. Berapa meter panjang setiap bagian tali?
 $\frac{73,6}{8} = 9,2$
10. Pak Budi memiliki dua tangki berisi bensin. Tangki pertama berisi 12,5 liter bensin, dan tangki kedua berisi 9,6 liter bensin. Ia ingin membagikan bensin dari kedua tangki tersebut ke beberapa jerigen dengan jumlah yang sama di setiap jerigen, tanpa ada sisa.
- Dari tangki pertama, ia menuangkan bensin ke dalam 5 jerigen.
 - Dari tangki kedua, ia menuangkan bensin ke dalam 4 jerigen.
- Berapa liter selisih bensin antara setiap jerigen dari tangki pertama dan setiap jerigen dari tangki kedua?

$$\textcircled{6} 36 : 4 = 9 \frac{9}{36} \\ \frac{36}{36} \\ 0$$

$$\textcircled{7} 78,4 : 7 = 11 \frac{2}{7} \\ \frac{112}{7} \\ \frac{7}{7} \\ \frac{84}{7} \\ \frac{14}{7} \\ \frac{14}{7} \\ 0$$

SOAL PRE-TEST

Nama : Rofika

Mata Pelajaran : Matematika

Kelas : 5c

Hari / Tanggal : Senin, 11

24

65

A. Pilihlah jawaban yang paling benar!

1. Jika 6,5 dibagi 5, maka hasilnya adalah....

- a. 1,2
 b. 1,25
 c. 1,3
 d. 1,4

$$6,5 : 5 = \frac{65}{10} : 5 = \frac{13}{10} = 1,3$$

2. Jika 7,2 dibagi 6, maka hasilnya adalah....

- a. 1,1
 b. 1,2
 c. 1,3
 d. 1,4

$$\frac{7,2}{10} : 6 = \frac{12}{10} : 6 = \frac{12}{60} = \frac{2}{10} = 0,2$$

3. Jika 18,5 dibagi 5, maka hasilnya adalah....

- a. 3,5
 b. 3,6
 c. 3,7
 d. 3,8

$$\frac{18,5}{10} : 5 = \frac{37}{20} : 5 = \frac{37}{100} = 0,37$$

4. Jika 22,8 dibagi 6, maka hasilnya adalah....

- a. 3,6
 b. 3,8
 c. 4,1
 d. 4,2

$$\frac{22,8}{10} : 6 = \frac{38}{10} : 6 = \frac{38}{60} = \frac{19}{30} \approx 0,633$$

5. Jika 84,6 dibagi 9, maka hasilnya adalah....

- a. 9,2
 b. 9,4
 c. 9,6
 d. 9,8

B. Jawablah pertanyaan berikut dengan benar!

6. Hasil dari $3,6 : 4$ adalah 0,9.

$$3,6 : 4 = \frac{36}{10} : 4 = \frac{36}{40} = \frac{9}{10} = 0,9$$

7. Hasil dari $78,4 : 7$ adalah 11,2.

$$78,4 : 7 = \frac{784}{10} : 7 = \frac{784}{70} = \frac{112}{10} = 11,2$$

8. Bu Rani memiliki 36,5 kilogram gula pasir dan ingin membagi gula tersebut ke dalam 5 toples dengan berat yang sama. Berapa kilogram gula di setiap toples? $7,3$

$$36,5 : 5 = \frac{365}{10} : 5 = \frac{365}{50} = \frac{73}{10} = 7,3$$

9. Pak Ali memiliki 73,6 meter tali yang akan dibagi ke dalam 8 bagian sama panjang. Berapa meter panjang setiap bagian tali? $9,2$

$$73,6 : 8 = \frac{736}{10} : 8 = \frac{736}{80} = \frac{92}{10} = 9,2$$

10. Pak Budi memiliki dua tangki berisi bensin. Tangki pertama berisi 12,5 liter bensin, dan tangki kedua berisi 9,6 liter bensin. Ia ingin membagikan bensin dari kedua tangki tersebut ke beberapa jerigen dengan jumlah yang sama di setiap jerigen, tanpa ada sisa.

- Dari tangki pertama, ia menuangkan bensin ke dalam 5 jerigen.
- Dari tangki kedua, ia menuangkan bensin ke dalam 4 jerigen.

Berapa liter selisih bensin antara setiap jerigen dari tangki pertama dan setiap jerigen dari tangki kedua? $2,4$

$$12,5 : 5 = 2,5$$

$$9,6 : 4 = 2,4$$

$$2,5 - 2,4 = 0,1$$

Lampiran 13

~~4~~ 4
85

SOAL POST-TEST

Nama : Aji, Satrio
Kelas : 5C

Mata Pelajaran : Matematika
Hari / Tanggal :

A. Pilihlah jawaban yang paling benar!

- Jika 6,5 dibagi 5, maka hasilnya adalah....
 - 1,2
 - 1,25
 - ~~1,3~~
 - 1,4
$$\frac{65}{10} : \frac{5}{1} = \frac{65}{10} \times \frac{1}{5} = \frac{65}{50} = \frac{50 \cancel{10}^3}{50 \cancel{10}^1} = \frac{65}{50} = \frac{13}{10} = 1,3$$
- Jika 7,2 dibagi 6, maka hasilnya adalah....
 - 1,1
 - ~~1,2~~
 - 1,3
 - 1,4
$$\frac{72}{10} : \frac{6}{1} = \frac{72}{10} \times \frac{1}{6} = \frac{72}{60} = \frac{60 \cancel{12}^2}{60 \cancel{12}^1} = \frac{12}{10} = \frac{6}{5} = 1,2$$
- Jika 18,5 dibagi 5, maka hasilnya adalah....
 - 3,5
 - 3,6
 - ~~3,7~~
 - 3,8
$$\frac{185}{10} : \frac{5}{1} = \frac{185}{10} \times \frac{1}{5} = \frac{185}{50} = \frac{50 \cancel{37}^2}{50 \cancel{10}^1} = \frac{37}{10} = 3,7$$
- Jika 22,8 dibagi 6, maka hasilnya adalah....
 - 3,6
 - ~~3,8~~
 - 4,1
 - 4,2
$$\frac{228}{10} : \frac{6}{1} = \frac{228}{10} \times \frac{1}{6} = \frac{228}{60} = \frac{30 \cancel{76}^2}{30 \cancel{20}^1} = \frac{38}{10} = 3,8$$
- Jika 84,6 dibagi 9, maka hasilnya adalah....
 - 9,2
 - ~~9,4~~
 - 9,6
 - 9,8
$$\frac{846}{10} : \frac{9}{1} = \frac{846}{10} \times \frac{1}{9} = \frac{846}{90} = \frac{90 \cancel{946}^2}{90 \cancel{10}^1} = \frac{946}{10} = 94,6$$

B. Jawablah pertanyaan berikut dengan benar!

- Hasil dari $3,6 : 4$ adalah $\frac{36}{10} \times \frac{1}{4} = \frac{36}{40} = \frac{9}{10} = 0,9$
- Hasil dari $78,4 : 7$ adalah $\frac{784}{10} \times \frac{1}{7} = \frac{784}{70} = 11,2$
- Bu Rani memiliki 36,5 kilogram gula pasir dan ingin membagi gula tersebut ke dalam 5 toples dengan berat yang sama. Berapa kilogram gula di setiap toples? $\frac{365}{10} \times \frac{1}{5} = \frac{73}{10} = 7,3$
- ~~Pak Ali memiliki 73,6 meter tali yang akan dibagi ke dalam 8 bagian sama panjang. Berapa meter panjang setiap bagian tali?~~
- Pak Budi memiliki dua tangki berisi bensin. Tangki pertama berisi 12,5 liter bensin, dan tangki kedua berisi 9,6 liter bensin. Ia ingin membagikan bensin dari kedua tangki tersebut ke beberapa jerigen dengan jumlah yang sama di setiap jerigen, tanpa ada sisa.
 - Dari tangki pertama, ia menuangkan bensin ke dalam 5 jerigen.
 - Dari tangki kedua, ia menuangkan bensin ke dalam 4 jerigen.
 Berapa liter selisih bensin antara setiap jerigen dari tangki pertama dan setiap jerigen dari tangki kedua?

$$\textcircled{1} 12,5 : 5 = \frac{125}{10} : \frac{5}{1} = \frac{125}{10} \times \frac{1}{5} = \frac{125}{50} = 2,5$$

$$\textcircled{2} 9,6 : 4 = \frac{96}{10} : \frac{4}{1} = \frac{96}{10} \times \frac{1}{4} = \frac{24}{10} = 2,4$$

SOAL POST-TEST

Nama : Aninda Y. Z.

Mata Pelajaran : Matematika

Kelas : 5C absen: 6

Hari / Tanggal :

60

A. Pilihlah jawaban yang paling benar!

1. Jika 6,5 dibagi 5, maka hasilnya adalah....
 a. 1,2
 b. 1,25
 c. 1,3
 d. 1,4
2. Jika 7,2 dibagi 6, maka hasilnya adalah....
 a. 1,1
 b. 1,2
 c. 1,3
 d. 1,4
3. Jika 18,5 dibagi 5, maka hasilnya adalah....
 a. 3,5
 b. 3,6
 c. 3,7
 d. 3,8
4. Jika 22,8 dibagi 6, maka hasilnya adalah....
 a. 3,6
 b. 3,8
 c. 4,1
 d. 4,2
5. Jika 84,6 dibagi 9, maka hasilnya adalah....
 a. 9,2
 b. 9,4
 c. 9,6
 d. 9,8

Handwritten calculations for division problems:

- ① $5 \overline{) 65} = 13$
- ② $6 \overline{) 12} = 2$
- ③ $5 \overline{) 185} = 37$
- ④ $6 \overline{) 228} = 38$
- ⑤ $9 \overline{) 846} = 94$

B. Jawablah pertanyaan berikut dengan benar!

6. Hasil dari $3,6 : 4$ adalah $\frac{36}{10} \times \frac{1}{4} = \frac{9}{10} = 0,9$
7. Hasil dari $78,4 : 7$ adalah $\frac{784}{10} \times \frac{1}{7} = \frac{112}{10} = 11,2$
8. Bu Rani memiliki 36,5 kilogram gula pasir dan ingin membagi gula tersebut ke dalam 5 toples dengan berat yang sama. Berapa kilogram gula di setiap toples? $\frac{365}{10} \times \frac{1}{5} = \frac{73}{10} = 7,3$
9. Pak Ali memiliki 73,6 meter tali yang akan dibagi ke dalam 8 bagian sama panjang. Berapa meter panjang setiap bagian tali? $\frac{736}{10} \times \frac{1}{8} = \frac{92}{10} = 9,2$
10. Pak Budi memiliki dua tangki berisi bensin. Tangki pertama berisi 12,5 liter bensin, dan tangki kedua berisi 9,6 liter bensin. Ia ingin membagikan bensin dari kedua tangki tersebut ke beberapa jerigen dengan jumlah yang sama di setiap jerigen, tanpa ada sisa.

- Dari tangki pertama, ia menuangkan bensin ke dalam 5 jerigen.
- Dari tangki kedua, ia menuangkan bensin ke dalam 4 jerigen.

Berapa liter selisih bensin antara setiap jerigen dari tangki pertama dan setiap jerigen dari tangki kedua?

Handwritten calculations for problem 10:

- $12,5 : 5 = \frac{125}{10} \times \frac{1}{5} = \frac{25}{10} = 2,5$
- $9,6 : 4 = \frac{96}{10} \times \frac{1}{4} = \frac{24}{10} = 2,4$
- Subtraction: $2,5 - 2,4 = 0,1$

SOAL POST-TEST

Nama : Muchammad Rafiq Ta'ali
Kelas : 5c

Mata Pelajaran : Matematika
Hari / Tanggal : Senin, 11 November 2020

13
90

A. Pilihlah jawaban yang paling benar!

- Jika 6,5 dibagi 5, maka hasilnya adalah....
a. 1,2
b. 1,25
c. 1,3
d. 1,4
- Jika 7,2 dibagi 6, maka hasilnya adalah....
a. 1,1
b. 1,2
c. 1,3
d. 1,4
- Jika 18,5 dibagi 5, maka hasilnya adalah....
a. 3,5
b. 3,6
c. 3,7
d. 3,8
- Jika 22,8 dibagi 6, maka hasilnya adalah....
a. 3,6
b. 3,8
c. 4,1
d. 4,2
- Jika 84,6 dibagi 9, maka hasilnya adalah....
a. 9,2
b. 9,4
c. 9,6
d. 9,8

Handwritten calculations for division problems:

$$\begin{array}{r} 1,3 \\ 5 \overline{) 6,5} \\ \underline{5} \\ 15 \\ \underline{15} \\ 0 \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 1,2 \\ 6 \overline{) 7,2} \\ \underline{6} \\ 12 \\ \underline{12} \\ 0 \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 3,7 \\ 5 \overline{) 18,5} \\ \underline{15} \\ 35 \\ \underline{35} \\ 0 \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 3,8 \\ 6 \overline{) 22,8} \\ \underline{18} \\ 48 \\ \underline{48} \\ 0 \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 9,4 \\ 9 \overline{) 84,6} \\ \underline{81} \\ 36 \\ \underline{36} \\ 0 \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 7,3 \\ 8 \overline{) 58,4} \\ \underline{56} \\ 24 \\ \underline{24} \\ 0 \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 12,1 \\ 7 \overline{) 84,7} \\ \underline{70} \\ 147 \\ \underline{140} \\ 70 \\ \underline{70} \\ 0 \end{array}$$

B. Jawablah pertanyaan berikut dengan benar!

- Hasil dari $3,6 : 4$ adalah 9...
- Hasil dari $78,4 : 7$ adalah 11,2
- Bu Rani memiliki 36,5 kilogram gula pasir dan ingin membagi gula tersebut ke dalam 5 toples dengan berat yang sama. Berapa kilogram gula di setiap toples? 7,3
- Pak Ali memiliki 73,6 meter tali yang akan dibagi ke dalam 8 bagian sama panjang. Berapa meter panjang setiap bagian tali? 9,2
- Pak Budi memiliki dua tangki berisi bensin. Tangki pertama berisi 12,5 liter bensin, dan tangki kedua berisi 9,6 liter bensin. Ia ingin membagikan bensin dari kedua tangki tersebut ke beberapa jerigen dengan jumlah yang sama di setiap jerigen, tanpa ada sisa.
 - Dari tangki pertama, ia menuangkan bensin ke dalam 5 jerigen.
 - Dari tangki kedua, ia menuangkan bensin ke dalam 4 jerigen.
 Berapa liter selisih bensin antara setiap jerigen dari tangki pertama dan setiap jerigen dari tangki kedua?

Lampiran 14

PEDOMAN DAN HASIL WAWANCARA GURU KELAS V

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Berapa jumlah peserta didik di kelas V?	Berjumlah 28 peserta didik.
2.	Bagaimana proses pembelajaran di kelas V selama proses pembelajaran berlangsung?	Pembelajaran dilakukan dengan baik dan lancar.
3.	Apakah pada saat pembelajaran Matematika menggunakan media pembelajaran?	Terkadang saya menggunakan media pembelajaran pada saat materi baru dan puncak materi.
4.	Bagaimana kendala peserta didik pada mata pelajaran matematika?	Peserta didik banyak yang belum hafal perkalian dan cara menghitung pembagian.
5.	Apa kebutuhan peserta didik selama mata pelajaran Matematika?	Peserta didik harus hafal perkalian dan menghitung pembagian dan banyak berlatih soal-soal.
6.	Apa yang membuat peserta didik itu aktif dan menarik pada saat pembelajaran?	Dengan adanya media pembelajaran yang mendukung dan soal latihan yang tidak diberikan secara tertulis saja tapi saya biasanya menggunakan metode, dan memberikan mereka hadiah seperti permen atau yang lainnya sudah membuat mereka berkompetisi.
7.	Sumber belajar apa saja yang sering digunakan di kelas?	Kalau disini hanya menggunakan Buku Paket saja, biasanya saya mencari materi dari internet saya ambil point-pointnya saja untuk tambahan materi penjelasan.
8.	Metode dan model apa yang sering digunakan?	Kadang menggunakan metode ceramah dan diskusi kelompok.

Lampiran 15


YAYASAN PENDIDIKAN DAKWAH DAN SOSIAL AR-ROUDHOH
MADRASAH IBTIDAIYAH AR-ROUDHOH
 Jalan Slamet Riyadi Gang Sentral Nomor A-6 Baratan, Patrang, Jember 68112. Telepon 087745757572
 Email : miarroudhoh.patrang@gmail.com Website : www.arroudhohjember.sch.id

SURAT KETERANGAN
TELAH SELESAI PENELITIAN
 Nomor : 324/Mis.13.32.391/11/2024

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala MI Ar-Roudhoh Kabupaten Jember :

Nama : **Dian Tanjung Sari, S.Pd**
 NIP : -
 Jabatan : Kepala Madrasah
 Alamat : Jln. Slamet Riyadi Gang Central Blok C-6

Dengan ini menerangkan bahwa mahasiswa berikut ini :

NIM : 212101040008
 Nama : **Mu'tiqoh Izzatun Nadiyah**
 Semester : 7
 Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Telah menyelesaikan Penelitian mengenai **"Pengembangan Media Pembelajaran Fun Thinkers Book pada Mata pelajaran Matematika Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Ar-Roudhoh Patrang Jember** sampai dengan tanggal 16 November 2024.



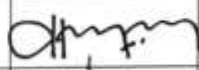






Demikian Surat Keterangan ini dibuat dengan sebenar-benarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Jember, 16 November 2024
 Kepala Madrasah

Dian Tanjung Sari, S.Pd
 NIP. -

Lampiran 16

**JURNAL KEGIATAN PENELITIAN
DI MADRASAH IBTIDAIYAH AR-ROUDHOH PATRANG JEMBER**

No	Hari/Tanggal	Kegiatan	Tanda Tangan
1.	Rabli, 02 - Okt - 2024	Melakukan kegiatan observasi kegiatan belajar mengajar di kelas V.	
2.	Jum'at, 04 - Okt - 2024	Melakukan wawancara dengan guru kelas V.	
3.	Senin, 07 - Okt - 2024	Menyerahkan surat ijin penelitian.	
4.	Kamis, 07 - Nov - 2024	Validasi media pembelajaran <i>Fun Thinkers Book</i> (Guru Kelas V)	
5.	Sabtu, 09 - Nov - 2024	Pengambilan data berupa hasil <i>Pre-Test</i>	
6.	Senin, 11 - Nov - 2024	Melakukan uji coba produk.	
7.	Selasa, 12 - Nov - 2024	Pengambilan data berupa hasil <i>Post-Test</i>	
8.	Rabu, 13 - Nov - 2024	Pengambilan data berupa angket respon peserta didik.	
9.	Sabtu, 16 - Nov - 2024	Menerima surat pernyataan selesai penelitian di sekolah.	

Jember, 16 November 2024
Kepala Sekolah



Profil Penulis



Identitas Penulis

Nama : Mu'tiqoh Izzatun Nadiyah
 NIM : 212101040008
 TTL : Gresik, 13 November 2002
 Alamat : RT 03 RW 02 Dusun Prubungan Desa Sidomukti Kecamatan Bungah Kabupatem Gresik
 Fakultas : Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
 Jurusan/Prodi : Pendidikan Islam dan Bahasa / Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
 Email : deanadiyah1311@gmail.com

Riwayat Pendidikan

- Kelompok Bermain Muslimat NU 67 Al-Kautsar (2005 – 2006)
- TK Muslimat NU 87 Dewi Sartika (2006 – 2008)
- Madrasah Ibtidaiyah Nurul Ulum Sidomukti (2008 – 2014)
- MTs Manbaul Ulum Mojopurogede (2014 – 2017)
- Madrasah Aliyah Negeri 1 Gresik (2017 – 2020)
- UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember (2021 - sekarang)