

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
FUN THINKERS BOOK PADA PEMBELAJARAN
MATEMATIKA MATERI KPK DAN FPB KELAS V
DI MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 3 JEMBER**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Universitas Islam Negeri Kiai Achmad Siddiq Jember
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtida'iyah



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

Oleh:
DINA USTUFİYAH
NIM. 202101040018

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
JURUSAN PENDIDIKAN ISLAM DAN BAHASA
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MADRASAH IBTIDAIYAH
2025**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
FUN THINKERS BOOK PADA PEMBELAJARAN
MATEMATIKA MATERI KPK DAN FPB KELAS V
DI MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 3 JEMBER**

SKRIPSI

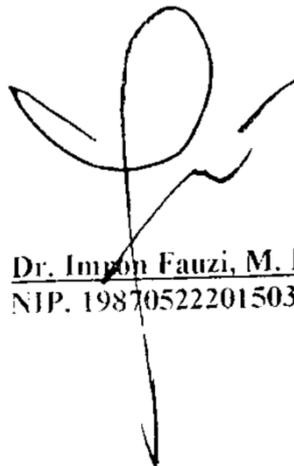
Diajukan Kepada Universitas Islam Negeri Kiai Achmad Siddiq Jember
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtida'iyah

Oleh:

**DINA USTUFİYAH
NIM. 202101040018**

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Disetujui Pembimbing



Dr. Imron Fauzi, M. Pd. I.
NIP. 198705222015031005

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
FUN THINKERS BOOK PADA PEMBELAJARAN
MATEMATIKA MATERI KPK DAN FPB KELAS V
DI MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 3 JEMBER**

SKRIPSI

Telah diuji dan diterima Untuk Memenuhi Salah Satu
Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Hari: Selasa
Tanggal: 29 April 2025

Tim Penguji

Ketua

Sekretaris

Khairul Umam, M.Pd.

NIP.198011122015031003

Dani Hermawan, M. Pd.

NIP. 198901292019031009

Anggota:

1. Dr. Lailatul Usriyah, M. Pd. I ()
2. Dr. Imron Fauzi, M. Pd. I ()

Menyetujui

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



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

NIP. 197304242000031005

MOTTO

هُوَ الَّذِي جَعَلَ الشَّمْسَ ضِيَاءً وَالْقَمَرَ نُورًا وَقَدَرَهُ مَنَازِلَ لِتَعْلَمُوا عَدَدَ السِّنِينَ وَالْحِسَابَ مَا خَلَقَ اللَّهُ ذَلِكَ إِلَّا بِالْحَقِّ يُفَصِّلُ الْآيَاتِ لِقَوْمٍ يَعْلَمُونَ ٥

Artinya Dialah yang menjadikan matahari bersinar dan bulan bercahaya.³⁴³) Dialah pula yang menetapkan tempat-tempat orbitnya agar kamu mengetahui bilangan tahun dan perhitungan (waktu).³⁴⁴) Allah tidak menciptakan demikian itu, kecuali dengan benar. Dia menjelaskan tanda-tanda (kebesaran-Nya) kepada kaum yang mengetahui. (QS. Yunus :40)¹



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

¹ Kementerian Agama Republik Indonesia, AL Qur`an dan Terjemah edisi penyempurnaan 2019, (Jakarta:Kementerian Agama RI, 2019)

PERSEMBAHAN

Segala puji bagi Allah SWT, yang maha pengasih lagi maha penyayang dan Sholawat serta salam semoga tercurah limpahkan kepada Nabi Muhammad SAW. Rasa syukur saya karena telah memberikan kemudahan hingga akhirnya saya dapat menyelesaikan tugas akhir ini. Semoga skripsi ini mendapatkan Ridhonya. Saya persembahkan karya ini kepada orang yang saya sayangi dan kasihi:

1. Kedua orang tua saya, Bapak Muhammad Sueb dan Ibu Hamida. Terimakasih atas do'a dan dukungannya serta kasih sayangnya yang sangat tulus, yang telah mendidik dan membimbing saya mulai dari kecil hingga saya dapat menempuh pendidikan di bangku kuliah ini. Semoga beliau selalu diberikan kesehatan dan umur yang barokah, Amin.
2. Suami saya, Ahmad Ludfianto. Terimakasih sudah memberi dukungan, support serta do'a yang tulus. Semoga beliau senantiasa diberikan kesehatan dan umur yang barokah, Amin.
3. Putri saya, Safira Rahmatul Fariyah, Terimakasih sudah menjadi putri mungil yang sangat lucu, yang selalu bisa menjadi penghibur dikala saya banyak tugas. Semoga dia senantiasa menjadi putri yang sholihah dan berbakti kepada kedua orang tua.
4. Keluarga besar saya, yang selalu memberikan dukungan besar yang tiada henti.

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim, Segenap puji syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat serta hidayahnya sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi yang telah penulis susun dengan judul “Pengembangan Media *Fun Thinkers Book* Pada Pembelajaran Matematika Materi KPK dan FPB Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember” yang merupakan salah satu syarat tugas akhir untuk menyelesaikan pendidikan kuliah program sarjana.

Alhamdulillah, Akhirnya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan dukungan banyak pihak, oleh karenanya penulis ingin sampaikan rasa terimakasih yang sedalam-dalamnya kepada :

1. Bapak Prof. Dr. H. Hepni, S.Ag., MM., selaku rektor UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah menerima penulis sebagai mahasiswi di UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.
2. Bapak Dr. H. Abdul Muis, S.Ag.M.Si. Selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah membimbing dalam proses perkuliahan.
3. Bapak Dr. Nuruddin, S.Pd.I., M.Pd.I. selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Islam dan Bahasa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Kiai Haji Achmad Shiddiq Jember yang telah memberikan ruang kepada penulis dalam menyusun skripsi.
4. Bapak Dr. Imron Fauzi, M.Pd.I selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan. Serta selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu untuk memberikan

bimbingan, motivasi, inspirasi, dan pengarahan sehingga penulis dapat menyusun skripsi ini dengan baik.

5. Ibu Prof. Dr. Hj. Mukni`ah, M.Pd.I., selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah sabar, ikhlas dan support demi kelancaran penulisan skripsi ini dengan baik.
6. Bapak Muhammad Junaidi, S.Pd.I,M.Pd.I selaku validator ahli media yang sudah membimbing dan memberikan arahan dalam menyelesaikan media ini.
7. Bapak Fikri Apriyono, S.Pd,M.Pd selaku validator ahli materi yang telah bersedia serta membimbing dan memberikan arahnya dalam menyelesaikan materi ini.
8. Segenap Dosen UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah bersedia memberikan ilmunya kepada penulis.
9. Bapak Dedy Ependi. S.Ag.M.M.Pd, selaku Kepala Sekolah Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 jember yang telah memberikan izin penulis untuk melaksanakan penelitian.
10. Ibu Indah Iswati,S.Pd.M.Pd.I, selaku guru kelas V yang selalu membantu dalam memberikan bimbingan, arahan, serta motivasi selama peneliti melaksanakan penelitian.
11. Siswa-siswi kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember yang sudah bersedia menjadi objek penelitian dalam penelitian ini.

Demikian akhir kata, dalam penyusunan skripsi selama ini telah diusahakan semaksimal mungkin. Namun, penulis menyadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, sehingga perlu adanya penyempurnaan. Oleh

karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi kesempurnaan penulisan skripsi ini. Semoga ALLAH Senantiasa memberikan rahmat dan hidayahnya, serta penulis berharap semoga karya ilmiah ini dapat bermanfaat bagi kita semua. Aamiin Allahumma Aamiin.



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

Jember, 20 April 2025
Penulis

DINA USTUFİYAH
NIM. 202101040018

ABSTRAK

Dina ustufiyah, 2025 : *Pengembangan Media Fun Thinkers Book Pada Pembelajaran Matematika Materi KPK Dan FPB KELAS V Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember.*

Kata Kunci : *Media Fun Thinkers Book, Matematika*

Perkembangan pesat di bidang teknologi informasi dan komunikasi dilandasi oleh perkembangan matematika di bidang teori bilangan, aljabar, analisis, teori peluang dan matematika diskrit. Untuk menguasai dan mencipta teknologi di masa depan diperlukan penguasaan matematika yang kuat sejak dini. Di MIN 3 Jember siswa cenderung merasa bosan dalam pembelajaran matematika, karena matematika merupakan ilmu berhitung sehingga siswa sulit untuk memahami materi tersebut. Dari permasalahan tersebut, pembelajaran matematika dengan menggunakan media *Fun Thinkers Book* akan menjadi solusi yang tepat digunakan sebagai media pembelajaran.

Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu: 1. Bagaimana pengembangan Media Pembelajaran *Fun Thinkers Book* pada pembelajaran matematika materi KPK dan FPB Kelas V Di MIN 3 Jember? 2. Bagaimana Kelayakan media *Fun Thinkers Book* pada pembelajaran matematika materi KPK dan FPB Kelas V Di MIN 3 Jember?

Maka tujuan dari penelitian ini adalah : Untuk mengetahui bagaimana pengembangan media *Fun Thinkers Book* pada pembelajaran matematika materi KPK dan FPB Kelas V Di MIN 3 Jember. Untuk mengetahui bagaimana Kelayakan dari media *Fun Thinkers Book* pada pembelajaran matematika materi KPK dan FPB Kelas V Di MIN 3 Jember.

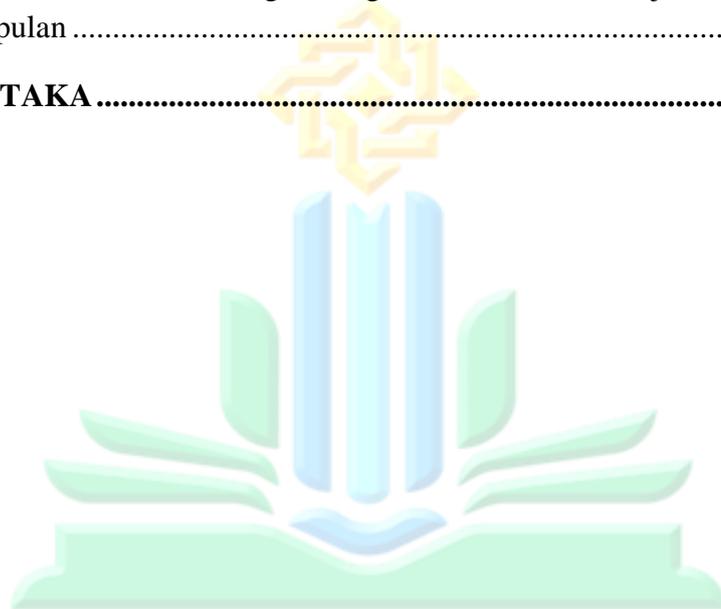
Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau biasa disebut *Reseach and Development (R&D)*. Penelitian dan pengembangan ini menggunakan model ADDIE dengan tahapan *Analysis* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), *Evaluation* (Evaluasi). Subjek uji coba dalam penelitian ini diantaranya ahli media, materi, pembelajaran, dan peserta didik kelas V MIN 3 Jember. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara serta angket. Instrumen pengumpulan data dengan penilaian angket dari ahli media, materi, pembelajaran dan respon peserta didik.

Hasil dari penelitian dan pengembangan ini menunjukkan bahwa 1). Produk yang dihasilkan pada penelitian dan pengembangan ini adalah media pembelajaran *Fun Thinkers Book* pada pembelajaran matematika materi KPK dan FPB Kelas V Di MIN 3 Jember. 2). Kelayakan media *Fun Thinkers Book* yang dikembangkan sangat valid (Layak) berdasarkan hasil angket uji validitas oleh 3 ahli validator dan respon peserta didik kelas V. Hasil dari validasi ahli media sebesar 85%, hasil dari ahli materi sebesar 87,5% . Dan ahli pembelajaran sebesar 95%. Adapun hasil angket respon peserta didik pada uji coba skala kecil yaitu sebesar 85% dan hasil angket respon peserta didik pada uji coba skala besar adalah 90%. Berdasarkan pernyataan tersebut, dapat disimpulkan bahwa media *Fun Thinkers Book* yang dikembangkan sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	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	7
D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan	8
E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan	8
F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan	9
G. Definisi Istilah.....	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA	12
A. Penelitian Terdahulu	12
B. Kajian Teori	22
BAB III METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN.....	37
A. Model Penelitian dan Pengembangan	37
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan	42
C. Uji Coba Produk	44
1. Desain Uji Coba.....	44
2. Subjek Uji Coba.....	44
3. Jenis Data	45
4. Instrumen Pengumpulan Data.....	46
5. Teknik Analisis Data.....	47

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	50
A. Profil Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember	50
B. Penyajian Data Uji Coba.....	52
C. Analisis Data	66
D. Revisi Produk.....	70
BAB V KAJIAN PRODUK DAN SARAN	72
A. Kajian Produk yang telah Direvisi	72
B. Saran, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut	76
C. Kesimpulan	78
DAFTAR PUSTAKA	79
LAMPIRAN	



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

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu	
Tabel 2.2 Gambar Media dan Kelemahan Media Fun Thinkers Book pada Peneliti Terdahulu	
Tabel 3.1 Skala Likert	
Tabel 3.2 Presentase Validasi Berdasarkan Skala Likert	
Tabel 4.1 Data Validasi Ahli Media	
Tabel 4.2 Data Validasi Ahli Materi	
Tabel 4.3 Data Validasi Ahli Pembelajaran	
Tabel 4.4 Hasil Validasi	
Tabel 4.5 Analisis Respon Peserta Didik Skala Kecil	
Tabel 4.6 Analisis Respon Peserta Didik Skala Besar	
Tabel 4.7 Perbedaan Media Sebelum dan Sesudah Direvisi	



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

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Desain Media Pembelajaran Fun Thinkers Book.....	
Gambar 3.1 Tahapan Model ADDIE	
Gambar 4.1 Desain Media Fun Thinkers Book	
Gambar 4.2 Desain Soal.....	
Gambar 4.3 Desain Kotak Box	
Gambar 4.4 Cover Depan Box	
Gambar 4.5 Bingkai Kotak	
Gambar 4.6 Penyampaian Materi KPK dan FPB.....	
Gambar 4.7 Implementasi Media Fun Thinkers Book	
Gambar 4.8 Perbedaan Media Sebelum dan Sesudah Direvisi	



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Matematika merupakan ilmu universal yang mendasari perkembangan teknologi modern, mempunyai peran penting dalam berbagai disiplin dan memajukan daya pikir manusia. Perkembangan pesat di bidang teknologi informasi dan komunikasi dewasa ini dilandasi oleh perkembangan matematika di bidang teori bilangan, aljabar, analisis, teori peluang dan matematika diskrit. Untuk menguasai dan mencipta teknologi di masa depan diperlukan penguasaan matematika yang kuat sejak dini. Matematika disajikan mulai dari tingkat sekolah dasar sampai tingkat perguruan tinggi. Hal ini diupayakan sebagai bentuk penanaman konsep, pemahaman konsep dan pembinaan keterampilan, kemampuan ini dibekalkan untuk mempersiapkan siswa dalam menyelesaikan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari.²

Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar (SD) juga merupakan salah satu pembelajaran yang menarik untuk dikembangkan, anak usia SD sedang mengalami perkembangan dalam berpikir dan belajarnya. Matematika merupakan ilmu deduktif, aksiomatik, formal, abstrak dan menggunakan bahasa simbol. Oleh karena itu sangatlah penting pembelajaran Matematika diajarkan sejak anak masuk dalam pendidikan SD. Pembelajaran Matematika

² Yayuk Erna, *Pembelajaran Matematika SD* (UMM, 2019).

berbeda dengan ilmu lain seperti sosial karena Matematika merupakan ilmu yang pasti.³

Pada pembelajaran matematika di tingkat sekolah dasar salah satu materi yang diajarkan yaitu tentang kelipatan persekutuan terkecil dan kelipatan persekutuan terbesar. Sebagaimana yang telah dijelaskan didalam Al Qur'an surah An Nahl ayatu 78 yang berbunyi:

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُمْ مِنْ بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ وَالْأَبْصَارَ وَالْأَفْئِدَةَ ۗ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ ٧٨

Artinya: Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatupun, dan dia memberi kamu pendengaran, penglihatan, dan hati, agar kamu bersyukur". (QS. An Nahl: 78)⁴

Dari ayat tersebut dapat diketahui bahwa setiap manusia terlahir dalam keadaan tidak mengetahui apapun, dan kemudian Allah memberikan indra pendengaran, penglihatan, dan akal yang harus kita syukuri. Kita dapat mensyukuri nikmat yang Allah berikan tersebut dengan menggunakan indra pendengaran, indra penglihatan, serta akal kita dengan baik agar kita dapat belajar dan menyerap materi yang disampaikan oleh guru. Selain itu, guru juga harus memiliki strategi agar peserta didik dapat belajar secara efektif dan efisien, mengena pada tujuan yang diharapkan. Sebagai seorang tenaga pendidik guru harus dapat menguasai keadaan kelas sehingga tercipta suasana

³ Yufri Anggraini, "Analisis Persiapan Guru Dalam Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 5, no. 4 (July 29, 2021): 2 415–22, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1241>.

⁴ Kementerian Agama Republik Indonesia, *Rasm Utsmani Mushaf Terjemah Perkata Latin dan Kode Tajwid Latin* (Jakarta: Maktabah Alfatih Rasyid Media, 2018), 275

belajar yang menyenangkan, untuk menghasilkan proses belajar yang berkualitas.⁵

Menurut Permendikbud Nomor 7 Tahun 2022 Tentang standar isi pada pendidikan anak usia dini, jenjang pendidikan dasar dan jenjang pendidikan menengah yang dimaksud standar isi adalah kriteria minimal yang mencakup ruang lingkup materi untuk mencapai kompetensi lulusan pada jalur, jenjang dan jenis pendidikan tertentu.⁶

Dalam kegiatan belajar mengajar siswa cenderung merasa bosan dan jenuh karena kurangnya media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi kepada siswa. Dalam kegiatan belajar mengajar siswa tidak mendengarkan materi yang dijelaskan oleh guru, karena guru hanya menjelaskan materi dengan menggunakan metode ceramah saja, sehingga siswa tidak fokus dan kurang memahami materi yang dijelaskan oleh guru. media pembelajaran merupakan salah satu alat yang dapat membantu guru untuk menyampaikan materi pembelajaran agar siswa bisa memiliki minat dan ketertarikan terhadap materi yang disampaikan oleh guru, sehingga kegiatan pembelajaran tidak monoton dan tidak membosankan untuk siswa, dalam menggunakan media pembelajaran guru harus bisa memilih media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan disampaikan, dan guru juga harus menyesuaikan dengan karakter yang dimiliki oleh siswa.

⁵ Nasution; Mardiah Kalsum., "Penggunaan Metode Pembelajaran Dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa," *Jurnal Ilmiah Bidang Pendidikan* 1, no. 9 (2019): 9–16.

⁶ "Permendikbudristek Republik Indonesia Nomor 7 Tahun 2022 Tentang Standar isi Pada Pendidikan Anak Usia Dini

Media *Fun Thinkers Book* ini sesuai dengan karakteristik peserta didik yang biasanya cenderung ingin selalu bermain. *Media Fun Thinkers book* yang dikembangkan oleh peneliti memiliki karakteristik yang berbeda dengan media pada umumnya, *Fun Thinkers Book* yang peneliti buat lebih besar, ukuran kotak Box 51cm × 40cm, buku *fun thinkers* dengan ukuran 30cm × 20cm dan ukuran bingkai kotak ubin 24cm × 21cm. Media pembelajaran ini berisi tentang pembelajaran matematika tentang KPK dan FPB. Dengan penggunaan media pembelajaran ini secara tidak langsung peserta didik diajak bermain sambil belajar dengan cara memindahkan sebuah balok angka yang terdapat didalam bingkai buku sebelah kanan. Dalam bingkai sebelah kiri memuat sebuah pertanyaan, dan dalam bingkai sebelah kanan memuat sebuah jawaban. Sehingga peserta didik dilatih untuk mencocokkan pertanyaan dan jawaban dengan cara yang menyenangkan. Kemudian, peserta didik akan memeriksa sendiri apakah urutan pada balok yang sudah disusunnya benar atau belum benar dengan cara melihat pola kunci jawaban yang tertera pada sudut kanan atas buku yang dikemas dalam pola warna. Dengan adanya media pembelajaran ini akan semakin menarik minat belajar peserta didik serta akan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.⁷ Oleh karena itu media pembelajaran ini sangat tepat untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran dan juga dapat mempermudah guru dan siswa dalam kegiatan belajar mengajar.

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

pembelajaran ini secara tidak langsung peserta didik diajak bermain sambil belajar dengan cara memindahkan sebuah balok angka yang terdapat didalam bingkai buku sebelah kanan. Dalam bingkai sebelah kiri memuat sebuah pertanyaan, dan dalam bingkai sebelah kanan memuat sebuah jawaban. Sehingga peserta didik dilatih untuk mencocokkan pertanyaan dan jawaban dengan cara yang menyenangkan. Kemudian, peserta didik akan memeriksa sendiri apakah urutan pada balok yang sudah disusunnya benar atau belum benar dengan cara melihat pola kunci jawaban yang tertera pada sudut kanan atas buku yang dikemas dalam pola warna.

Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember merupakan lembaga yang terletak didesa Wirolegi, Kecamatan Sumbersari, Kabupaten Jember. Lembaga madrasah ini tidak hanya mengajarkan ilmu pengetahuan saja, melainkan juga membiasakan kepada seluruh peserta didik untuk melaksanakan sholat dhuha berjamaah sebelum kegiatan belajar mengajar berlangsung dan juga melaksanakan kegiatan istighosah bersama di hari jumat pagi. Berdasarkan hasil Observasi di Madrasah Ibtidaiyah Negeri Jember tepatnya dikelas V, guru dalam menyampaikan materi pembelajaran matematika masih menggunakan metode ceramah dan belum menggunakan media pembelajaran dalam menyampaikan materi, sehingga siswa merasa bosan dan tidak tertarik dalam mengikuti pembelajaran matematika, dan guru masih belum pernah menggunakan media dalam kegiatan pembelajaran,

sehingga hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika masih ada yang dibawah KKM.⁸

Berdasarkan uraian dan penjelasan yang terdapat pada latar belakang penelitian tersebut, peneliti tertarik melakukan penelitian terkait dengan “Pengembangan Media Pembelajaran *Fun Thinkers Book* Pada Pembelajaran Matematika Materi KPK dan FPB Kelas V Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas, maka dapat dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut :

1. Bagaimana Pengembangan Media Pembelajaran *Fun Thinkers Book* Pada Pembelajaran Matematika Materi KPK dan FPB Kelas V Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember?
2. Bagaimana kelayakan dari Media Pembelajaran *Fun Thinkers Book* Pada Pembelajaran Matematika Materi KPK dan FPB Kelas V Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah :

1. Mendeskripsikan Pengembangan Media Pembelajaran *Fun Thinkers Book* Pada Pembelajaran Matematika Materi KPK dan FPB Kelas V Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember.

⁸ Observasi di MIN 3 Jember, 25 juli 2024

2. Mendeskripsikan kelayakan dari Media Pembelajaran *Fun Thinkers Book* Pada Pembelajaran Matematika Materi KPK dan FPB Kelas V Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember.

D. Spesifikasi Produk

Produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran *Fun Thinkers Book*, yang diharapkan pada penelitian dan pengembangan ini dengan spesifikasi produk sebagai berikut:

1. Media *Fun Thinkers Book* ini terdiri dari Buku yang didesain dengan menggunakan aplikasi canva.
2. Buku *fun thinkers book* ini berisi materi tentang KPK dan FPB dengan ukuran 30cm × 20cm
3. Alat Hitung dengan ukuran 40cm × 32cm
4. Bingkai kotak Ubin pada media ini menggunakan pipa yang dipipihkan dengan ukuran 24cm × 21cm dan terdiri dari 12 ubin.
5. Kotak Box dengan ukuran 51cm × 40cm.
6. Media *Fun Thinkers Book* ini diperuntukkan bagi guru kelas sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar.
7. Media *Fun Thinkers Book* ini ditujukan kepada peserta didik kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember

E. Pentingnya Penelitian dan pengembangan

Ada beberapa alasan mengenai pentingnya penelitian dan pengembangan ini, diantaranya sebagai berikut :

1. Media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran kurang menarik

2. Kurangnya minat belajar peserta didik.
3. Kurangnya antusias peserta didik dalam kegiatan tanya jawab.

Dengan adanya pengembangan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, peserta didik akan lebih berkonsentrasi dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar. Peserta didik juga dapat belajar sambil bermain dengan menggunakan media *Fun Thinkers Book* sehingga pembelajaran tidak membosankan.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan pengembangan

Asumsi penelitian dan pengembangan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* ini antara lain :

- a. Media pembelajaran *Fun Thinkers Book* ini mampu membuat peserta didik menjadi lebih aktif dalam kegiatan belajar mengajar dan dapat menciptakan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan.
- b. Media pembelajaran *Fun Thinkers Book* ini bisa digunakan sebagai kegiatan belajar sambil bermain.
- c. Peserta didik dapat lebih terarah dalam memahami konsep dengan media pembelajaran yang dikembangkan peneliti.

Dalam pengembangan media pembelajaran *Fun Thinkers Book*

Terdapat keterbatasan penelitian, diantaranya:

- a. Media ini terdiri dari buku yang berisi materi KPK dan FPB yang didesain dengan menggunakan canva. Pada media ini bingkai kotak dibuat dengan menggunakan pipa yang dipipihkan, dan juga ubin

yang diberi nomor 1 sampai 12 yang nantinya ubin tersebut akan dimasukkan kedalam bingkai kotak untuk menjawab suatu pertanyaan.

- b. Pengembangan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* ini didesain dan dibuat untuk pembelajaran Matematika Kelas V materi KPK dan FPB.
- c. Subjek penelitiannya adalah peserta didik kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember.

G. Definisi Istilah

1. Pengembangan

Pengembangan adalah suatu proses merancang dan menciptakan produk baru atau mengembangkan produk yang sudah ada sebelumnya, agar memiliki kualitas produk yang lebih berkualitas dan lebih baik dari yang sebelumnya. Pengembangan pada penelitian ini merupakan pengembangan media pembelajaran *Fun Thinkers Book*.

2. Media Pembelajaran *Fun Thinkers Book*

Fun Thinkers Book merupakan media pembelajaran interaktif yang dirancang untuk merangsang rasa ingin tahu, mengasah kemampuan otak dan perkembangan intelektual peserta didik. *Fun Thinkers Book* ini merupakan permainan yang dilengkapi dengan bingkai serta arahan dan contoh untuk membantu peserta didik belajar secara mandiri. Setiap lembar bukunya diisi dengan kuis yang menyenangkan dan juga menantang.

3. Pembelajaran Matematika

Proses komunikasi yang dilakukan antara peneliti dengan peserta didik dimana dalam proses pembelajaran matematika nantinya peneliti disini sebagai fasilitator peserta didik untuk memahami materi yang disampaikan. Dengan tujuan agar peserta didik memperoleh kompetensi tentang bahan matematika yang akan dipelajari.

4. KPK dan FPB

KPK merupakan bilangan kelipatan yang terkecil dan sama banyak dengan bilangan yang dimaksud. Banyaknya bilangan bisa berupa 2-3 bilangan atau seterusnya. FPB adalah singkatan dari Faktor Persekutuan Terbesar. Faktor Persekutuan Terbesar (FPB) dari dua bilangan adalah bilangan bulat positif terbesar yang dapat membagi habis kedua bilangan itu.

Dengan demikian yang dimaksud pengembangan media *Fun Thinkers Book* pada pembelajaran Matematika Materi KPK dan FPB adalah mengembangkan media *Fun Thinkers Book* yang sudah ada sebelumnya menjadi media yang lebih baik dan lebih efisien untuk pendidik dan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran ini berupa media pembelajaran *Fun Thinkers Book* mengenai materi KPK dan FPB yang memuat beberapa pertanyaan dan mengandung permainan.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

Sebelum penelitian ini dilakukan, ada sumber penelitian ataupun tulisan sebelumnya yang dilakukan oleh beberapa ahli peneliti yang melaksanakan penelitian sebelumnya terkait pada penelitian yang akan dilakukan sejauh pengamatan ini ada beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini. Diantaranya sebagai berikut:

1. Penelitian Desi Lutfiana Rahmah dan Muhammad Taufik Hidayat(2022) dengan judul “Pengembangan Media *Fun Thinkers Book* untuk Meningkatkan Antusiasme Belajar dan Hasil Belajar Materi Bangun Datar Siswa Sekolah Dasar”.

Penelitian ini menggunakan penelitian R&D (Research and Development) yang dijadikan acuan pada penelitian ini adalah model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). Teknik pengumpulan data dilakukan dengan wawancara dan angket. Instrumen dalam penelitian pengembangan ini adalah lembar angket validasi ahli media dan ahli materi, Subjek penelitian ini adalah siswa kelas III SD. Hasil penelitian yang telah dilaksanakan, media “*Fun Thinkers Book*” valid dan layak digunakan dalam pembelajaran sebagai upaya untuk meningkatkan antusiasme belajar dan hasil belajar materi bangun datar siswa kelas III SD.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu metode penelitian yang digunakan yaitu menggunakan

metode *Research and Development* (R&D). Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu pada bahan bingkai kotak, penelitian ini menggunakan bahan kayu sedangkan peneliti menggunakan Pipa.⁹

2. Penelitian Dita Siti Fauziah dan Mimin Ninawati (2023) dengan judul “Media *Fun Thinkers Book* Berbasis Kontekstual Materi Berbagai Pekerjaan Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* materi berbagai pekerjaan kelas IV SDN Balimester 06 Pagi. Penelitian ini termasuk dalam penelitian dan pengembangan (R&D). Penelitian ini menggunakan metode 4D dengan empat langkah, yaitu: 1) tahap define (pendefinisian), 2) tahap design (perancangan), 3) tahap develop (pengembangan), 4) tahap disseminate (penyebaran). Tempat penelitian ini adalah di SDN Balimester 06 Pagi. Subjek uji coba diterapkan kepada 29 peserta didik kelas IV di SD tersebut. Pengumpulan data dilakukan dengan angket validasi ahli media, angket validasi ahli materi, dan angket respon peserta didik. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa respon peserta didik menunjukkan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* yang dikembangkan sangat layak

⁹ 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>.

(sangat baik) dan mudah digunakan. Peserta didik lebih aktif dan tidak mudah bosan selama pembelajaran berlangsung.¹⁰

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu penggunaan media pembelajaran *Fun Thinkers Book*, persamaan lainnya juga terletak pada metode penelitiannya yaitu menggunakan metode *Research and Development* (R&D). Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu model yang digunakan penelitian ini menggunakan 4D sedangkan model yang digunakan peneliti model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation).

3. Penelitian Nabila Cahya Ningrum, Hanif Amrullah dan Nurul Aisyah (2024) dengan judul “Pengembangan Media *Fun Thinkers Book* Berbasis Make a Match Dalam Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa”

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media “*Fun Thinkers Book* berbasis metode make a match” sebagai upaya meningkatkan motivasi belajar siswa kelas III di SDN 01 Bratasena Mandiri. Jenis penelitian ini adalah penelitian R&D (*Research & Development*) menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, & Evaluation*) dengan teknik pengumpulan data menggunakan lembar observasi, angket, wawancara, dan dokumentasi. Subjek dalam penelitian ini adalah 10 siswa pada

¹⁰ 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>.

kelompok kecil dan 20 siswa pada kelompok besar. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media *Fun Thinkers Book* efektif untuk digunakan dalam pembelajaran tematik untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas III SDN 01 Bratasena Mandiri.¹¹

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu aplikasi yang digunakan untuk mendesain buku menggunakan aplikasi Canva. Persamaan lainnya juga terletak pada metode dan model penelitiannya yaitu menggunakan metode Research and Development (R&D) dan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, & Evaluation*). Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu pembuatan bingkai penelitian ini menggunakan kayu, sedangkan peneliti menggunakan pipa. Dan juga subjek yang digunakan, subjek yang digunakan ini kelas III sedangkan subjek yang digunakan oleh peneliti kelas V.

4. Penelitian Sonia Pangaribuan dan Laurensia Masri Perangin-Angin(2023), dengan Judul “Pengembangan Media *Fun Thinkers Book* Pada Tema 7 Subtema 1 Kelas V SDN 091453 Marihat Raja Kecamatan Dolok Panribuan T.A 2022/2023”

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan, kepraktisan dan keefektifan penggunaan media *Fun Thinkers Book* pada pembelajaran tema 7 subtema 1 pembelajaran 1 untuk siswa kelas V SDN 091453

¹¹ Nabila Cahya Ningrum, Hanif Amrullah, and Nurul Aisyah, “Scidac plus PENGEMBANGAN MEDIA FUN THINKERS BOOK” 4 (2024): 90–99.

Marihat Raja. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan R&D (Research and Development) menggunakan model ADDIE melalui 5 tahapan yaitu tahap Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation. Subjek penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SDN 091453 Marihat Raja dengan jumlah 13 orang siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, kuesioner/angket, tes dan dokumentasi. Uji kelayakan ditujukan kepada dosen ahli FIP PGSD UNIMED, uji kepraktisan ditujukan kepada guru kelas V SDN 091453 Marihat Raja dan uji keefektifan ditujukan kepada siswa kelas V SDN 091453 Marihat Raja. Hasil penelitian media yang dikembangkan menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* dapat meningkatkan efektivitas hasil belajar siswa kelas V SDN 091453 Marihat Raja.¹²

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu desain yang digunakan dalam penggunaan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* menggunakan aplikasi canva, persamaan lainnya juga terletak pada metode dan model penelitiannya yaitu menggunakan metode Research and Development (R&D) dan menggunakan model ADDIE. Pengumpulan data menggunakan wawancara dan angket dan subjek penelitian juga dilaksanakan di kelas V. Perbedaan pada penelitian ini dengan penelitian terdahulu yaitu materi yang digunakan dalam penelitian ini adalah pada pembelajaran

¹² Sonia Pangaribuan et al., "Pengembangan Media Fun Thinkers Book Pada Tema 7 Subtema 1 Kelas V SDN 091453 Marihat Raja Kecamatan Dolok Panribuan T.A 2022/2023," *Journal on Education* 06, no. 01 (2023): 4053–65.

matematika KPK dan FPB, sedangkan pada penelitian terdahulu pada Tema7 Subtema 1 pada Kelas V.

5. Penelitian Faradina Wahid Sabilla, Masrurrotul Mahmudah dan Nur Laili(2024), dengan judul ” Pengembangan Bahan Ajar Fun Thinkers Book Untuk Meningkatkan Aspek Kognitif Siswa Kelas I MI Wajar Maarif Sribhawono Tahun Pelajaran 2023/2024”

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan materi ajar "*Fun Thinkers Book*" pada tema tematik tema 7 tentang benda, hewan, dan tanaman di sekitar lingkungan kelas I MI Wajar Ma'arif Sribhawono. Penelitian ini merupakan bagian dari penelitian dan pengembangan (R & D). Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Brog And Gall. Pengumpulan data dilakukan melalui angket validasi dari ahli media, ahli materi, dan respon peserta didik. Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan teknik kuantitatif dan kualitatif. Hasil tanggapan dari siswa berdasarkan uji coba lapangan menunjukkan bahwa media pembelajaran "*Fun Thinkers Book*" pada materi tematik tema 7 benda, hewan, dan tanaman di sekitar lingkungan sangat layak digunakan sebagai bahan ajar untuk meningkatkan aspek kognitif siswa kelas I.¹³

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu penggunaan media pembelajaran *Fun Thinkers Book*, persamaan lainnya juga terletak pada metode penelitiannya yaitu menggunakan metode Research and Development (R&D). Perbedaan

¹³ Faradina Wahid Sabilla, Masrurrotul Mahmudah, Nur Laili, "Pengembangan Bahan Ajar Fun Thinkers Book Untuk Meningkatkan Aspek Kognitif Siswa Kelas I MI Wajar Maarif Sribhawono Tahun Pelajaran 2023/2024", *Berkala Ilmiah Pendidikan*(Vol. 4 No. 2 2024), 208-2016

penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu bahan bingkai yang digunakan penelitian ini menggunakan karton duplek sedangkan peneliti menggunakan pipa paralon yang dipipihkan, perbedaan juga terletak pada subjek yang digunakan ini kelas III sedangkan subjek yang digunakan oleh peneliti kelas V. Perbedaan yang lainnya juga terletak pada model yang digunakan pada penelitian terdahulu adalah model Brog And Gall.

Tabel 2.1
Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu dengan Penelitian yang akan dilakukan

No	Penulis	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Desi Lutfiana Rahmah dan Muhammad Taufik Hidayat (2022) “Pengembangan Media <i>Fun Thinkers Book</i> untuk Meningkatkan Antusiasme Belajar dan Hasil Belajar Materi Bangun Datar Siswa Sekolah Dasar”	a. Penelitian ini menghasilkan media berbasis permainan “ <i>Fun Thinkers Book</i> ”. b. Media ini memuat materi bangun datar yang digunakan untuk meningkatkan antusiasme belajar dan hasil belajar siswa kelas III SD	a. Penelitian sama-sama mengembangkan Media <i>Fun Thinkers Book</i> . b. Penelitian sama-sama menggunakan Metode (R&D) c. Teknik pengumpulan data dengan wawancara dan angket d. Penelitian sama-sama menggunakan model ADDIE	a. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu pada bahan bingkai kotak, penelitian ini menggunakan bahan kayu sedangkan peneliti menggunakan Pipa b. Penelitian terdahulu menggunakan 9 ubin untuk bingkai kotak, sedangkan peneliti menggunakan 12 ubin dalam bingkai kotak. c. Subjek penelitian Kelas III.

2.	Dita Siti Fauziah dan mimin Ninawati (2023) “Media <i>Fun Thinkers Book</i> Berbasis Kontekstual Materi Berbagai Pekerjaan Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”	<p>a. Penelitian ini menghasilkan Media <i>Fun Thinkers Book</i> berbasis Kontekstual</p> <p>b. Media memuat materi berbagai pekerjaan</p>	<p>a. Penelitian sama-sama mengembangkan media <i>Fun Thinkers Book</i></p> <p>b. Penelitian sama-sama menggunakan metode (R&D)</p> <p>c. Pengumpulan data dengan menggunakan Angket</p>	<p>a. Penelitian terdahulu menggunakan bahan triplek untuk bingkai kotak, sedangkan peneliti menggunakan pipa yang dipipihkan.</p> <p>b. Peserta didik yang menjadi subjek penelitian adalah kelas IV</p> <p>c. Penelitian terdahulu menggunakan model 4D</p> <p>d. Penelitian terdahulu dalam pembuatan media menggunakan kayu.</p>
3.	Nabila Cahya Ningrum, Hanif Amrullah dan Nurul Aisyah (2024) “Pengembangan Media <i>Fun Thinkers Book</i> Berbasis <i>Make a Match</i> Dalam Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa”	<p>a. Penelitian ini menghasilkan media <i>Fun Thinkers Book</i> Berbasis <i>Make a Match</i></p> <p>b. Media ini memuat materi pembelajaran Tematik</p>	<p>a. Pembuatan cover buku media <i>Fun Thinkers Book</i> menggunakan aplikasi Canva</p> <p>b. Penelitian menggunakan model ADDIE</p> <p>c. Penelitian menggunakan metode (R&D)</p> <p>d. Teknik pengumpulan data dengan wawancara dan Angket</p>	<p>a. Buku media <i>Fun Thinkers</i> lebih besar dengan ukuran 31cm × 23cm</p> <p>b. Subjek penelitian terdahulu kelas III</p>
4.	Penelitian Sonia Pangaribuan dan Laurensia Masri Perangin Angin(2023) “Pengembangan Media <i>Fun Thinkers Book</i> Pada Tema 7 Subtema 1 Kelas V SDN 091453 Marihat Raja Kecamatan Dolok	<p>a. Penelitian ini menghasilkan media <i>Fun Thinkers Book</i></p> <p>b. Media ini memuat materi Tema 7 Subtema 1 Kelas V</p>	<p>c. Pembuatan cover buku media <i>Fun Thinkers Book</i> menggunakan aplikasi Canva</p> <p>d. Penelitian sama-sama mengembangkan media <i>Fun Thinkers Book</i></p> <p>e. Penelitian menggunakan metode (R&D) dan</p>	<p>a. Penelitian terdahulu dalam pembuatan bingkai menggunakan Yelllow Board sedangkan peneliti menggunakan pipa yang dipipihkan.</p> <p>b. Materi pada penelitian terdahulu Tema7 Subtema 1 pada Kelas V, sedangkan peneliti</p>

	Panribuan T.A 2022/2023”		<p>model ADDIE.</p> <p>f. Teknik pengumpulan data dengan wawancara dan Angket.</p> <p>g. Subjek Penelitian Kelas V</p>	menggunakan materi KPK dan FPB
5.	Faradina Wahid Sabilla, Masrurrotul Mahmudah dan Nur Laili(2024) “Pengembangan Bahan Ajar <i>Fun Thinkers Book</i> Untuk Meningkatkan Aspek Kognitif Siswa Kelas I MI Wajar Maarif Sribhawono Tahun Pelajaran 2023/2024”	a. Penelitian ini menghasilkan Bahan Ajar <i>Fun Thinkers Book</i>	<p>b. Penelitian sama-sama mengembangkan media <i>Fun Thinkers Book</i></p> <p>c. Penelitian menggunakan metode (R&D)</p>	<p>a. Penelitian terdahulu menggunakan bahan karton duplek untuk pembuatan bingkai dan styrofoam untuk pembuatan ubinnya, sedangkan peneliti menggunakan bahan pipa yang dipipihkan.</p> <p>b. Penelitian terdahulu menggunakan model Brog And Gall.</p> <p>c. Subjek penelitian terdahulu kelas I</p>

Tabel 2.2

Gambar dan Kelemahan Media Pembelajaran *Fun Thinkers Book* pada Peneliti Terdahulu

No.	Media <i>Fun Thinkers Book</i>	Kelemahan
1.	 <p>Faradina Wahid Sabilla, Masrurrotul Mahmudah dan Nur Laili(2024)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bingkai kurang menarik 2. Bahan bingkai menggunakan bahan karton duplek untuk pembuatan bingkai dan sterofom untuk pembuatan ubinnya sehingga mudah rusak. 3. Gambar buku yang masih kurang bervariasi.
2.	 <p>Dita Siti Fauziah dan mimin Ninawati (2023)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kombinasi warna kurang menarik 2. Isi materi kurang mudah difahami
3.	 <p>Nabila Cahya Ningrum, Hanif Amrullah dan Nurul Aisyah (2024)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Hanya menggunakan 9 ubin 2. Tulisan kurang jelas 3. Petunjuk penggunaan yang kurang jelas
4.	 <p>Desi Lutfiana Rahmah dan Muhammad Taufik Hidayat (2022)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bingkai kotak hanya menggunakan 9 ubin saja.

5.		<ol style="list-style-type: none"> 1. Media ini berisi tentang materi KPK dan FPB 2. Bahan yang digunakan menggunakan pipa PVC
Dina Ustufiyah (2025)		

B. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran *Fun Thinkers Book*

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata “media” berasal dari bahasa latin yaitu medist yang secara harfiah berarti “tengah” atau “pengantar”. Media pembelajaran adalah alat yang dapat digunakan oleh guru untuk menyampaikan informasi kepada peserta didik terkait dengan pembelajaran sehingga mudah difahami. Sejalan dengan hal ini ada beberapa pendapat yang mengemukakan mengenai pengertian media.¹⁴

Media pada hakekatnya merupakan salah satu komponen sistem pembelajaran. Sebagai komponen, media hendaknya merupakan bagian integral dan harus sesuai dengan proses pembelajaran secara menyeluruh. Ujung akhir dari pemilihan media adalah penggunaan media tersebut dalam kegiatan pembelajaran, sehingga memungkinkan siswa dapat berinteraksi dengan media yang dipilih. media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar

¹⁴ Amelia Putri Wulandari et al., ”Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar,” *Journal on Education* 5, no.(2023): 3928-36,. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>

mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien.¹⁵

Dalam mencapai tujuan pendidikan, guru yang bertindak sebagai pendidik di sekolah harus memastikan perangkat yang menunjang proses pembelajaran sudah benar dan tepat, sehingga tujuan pembelajaran tercapai dengan sempurna. Salah satu perangkat pembelajaran tersebut adalah media belajar. Secara harfiah, media berarti perantara atau pengantar. Sadiman mengemukakan bahwa media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Gagne menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dan lingkungannya. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.¹⁶

Berdasarkan beberapa definisi diatas maka penulis dapat menyimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang disampaikan oleh pendidik untuk menyampaikan suatu informasi kepada peserta didik, sehingga peserta didik dapat memahami materi

¹⁵ Komara Nur ikhsan, "Sarana Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar," *ACADEMIA : Jurnal Inovasi Riset Akademik* 2, no. 3 (2022): 119–27, <https://doi.org/10.51876/academia.v2i3.1447>.

¹⁶ Nenden Nadiah, Imron Fauzi, and Faiqotul Himmah, "Penggunaan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMA Al-Muhajirin Purwakarta," 2025.

yang disampaikan dan mempermudah pendidik dalam menyampaikan suatu materi secara efektif. Media berfungsi sebagai alat atau sarana dalam mencapai tujuan pembelajaran.

b. Pengertian pembelajaran

Pembelajaran adalah suatu proses kegiatan yang memungkinkan guru dapat mengajar dan siswa dapat menerima materi pelajaran yang diajarkan oleh guru secara sistematis, dan saling mempengaruhi dalam kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan yang diinginkan pada suatu lingkungan belajar serta hasil yang mengacu kepada perubahan dengan hasil yang positif.¹⁷

Proses pembelajaran ditandai dengan adanya interaksi edukatif yang terjadi, yaitu interaksi yang sadar akan tujuan. Interaksi ini berakar dari pihak pendidik (guru) dan kegiatan belajar secara pedagogis pada diri peserta didik, berproses secara sistematis melalui tahap rancangan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pembelajaran tidak akan terjadi seketika, melainkan berproses melalui beberapa tahapan-tahapan tertentu. Dalam pembelajaran, pendidik memfasilitasi peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Dengan adanya interaksi tersebut maka akan menghasilkan suatu proses pembelajaran yang efektif sebagaimana yang telah diharapkan.¹⁸

¹⁷ Titik Tri Prastawati and Rahmat Mulyono, "Peran Manajemen Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Melalui Penggunaan Alat Peraga Sederhana," *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang* 9, no. 1 (2023): 378–92, <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i1.709>.

¹⁸ Aprida Pane and Muhammad Darwis Dasopang, "Belajar Dan Pembelajaran," *FITRAH: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman* 3, no. 2 (2017): 333–52, <https://doi.org/10.24952/fitrah.v3i2.945>.

Berdasarkan definisi diatas, dapat disimpulkan bahwa kegiatan pembelajaran ini dilakukan oleh dua orang pelaku, yaitu guru dan siswa. Perilaku guru adalah mengajar dan perilaku siswa adalah belajar. Perilaku mengajar dan perilaku belajar tersebut tidak terlepas dari bahan pelajaran. Dengan demikian, pembelajaran pada dasarnya adalah kegiatan terencana yang mengkondisikan atau merangsang seseorang agar dapat belajar dengan lebih baik, sehingga kegiatan pembelajaran ini akan bermuara pada dua kegiatan pokok, yaitu bagaimana orang melakukan tindakan perubahan tingkah laku melalui kegiatan belajar dan bagaimana orang melakukan tindakan penyampaian ilmu pengetahuan melalui kegiatan mengajar.

c. Tujuan Media Pembelajaran

Media dalam mengajar memegang peranan yang sangat penting sebagai alat untuk menciptakan proses pembelajaran yang efektif dan efisien. Berikut disampaikan mengenai tujuan media pembelajaran yang dapat membantu guru dalam proses penyampaian materi pelajaran kepada peserta didik, proses tersebut dilakukan agar semua materi pelajaran yang disampaikan dapat dimengerti dengan mudah oleh peserta didik, dan menjadikan pembelajaran yang menarik maupun asyik. Tujuan media dalam proses mengajar adalah :

1. Menjadikan proses belajar mengajar menjadi lebih menarik perhatian peserta didik.

2. Menjadikan bahan pelajaran menjadi lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami.
3. Metode mengajar akan lebih bervariasi dan menarik.
4. Peserta didik lebih banyak melakukan kegiatan belajar.¹⁹

Media pembelajaran bertujuan untuk menjadikan kegiatan belajar mengajar dikelas menjadi lebih aktif dan lebih bervariasi, dengan adanya media pembelajaran yang dibawa oleh guru akan mempermudah guru untuk menyampaikan materi pembelajaran dan juga mempermudah siswa untuk memahami materi yang disampaikan oleh guru dengan menggunakan media pembelajaran.

d. Dampak Positif dari Media Pembelajaran

1. Penyampaian pembelajaran lebih baku.
2. Pembelajaran lebih menarik.
3. Pembelajaran lebih interaktif.
4. Lama waktu pembelajaran yang diperlukan dapat dipersingkat.
5. Kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan.
6. Pembelajaran dapat diberikan kapan dan dimanapun ketika diinginkan.
7. Sikap positif siswa terhadap apa yang mereka pelajari dan terhadap proses belajar dapat ditingkatkan.
8. Peran guru berubah ke arah yang positif, beban guru untuk menjelaskan materi yang berulang-ulang mengenai isi pelajaran

¹⁹ Ani Daniyati et al., "Konsep Dasar Media Pembelajaran," *Journal of Student Research* 1, no. 1 (2023): 282–94, <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>.

dapat dikurangi bahkan dapat dihilangkan sehingga ia dapat memusatkan perhatian kepada aspek penting lainnya dalam proses belajar mengajar, misalnya sebagai konsultan atau penasihat siswa.²⁰

Dengan menggunakan media pembelajaran akan memberikan dampak positif terhadap kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung, karena siswa dan guru semua akan berperan aktif dalam kegiatan belajar mengajar, dan siswa akan merasa senang dengan adanya media pembelajaran, sehingga proses belajar mengajar tidak membosankan.

e. Macam-Macam Media Pembelajaran

Media pembelajaran tentunya sangat beragam, namun ada beberapa pakar yang menjelaskan tapi inti dari semua pembagian dari media memiliki beberapa persamaan. Secara garis besarnya terbagi atas:

- a) Media audio, merupakan media yang hanya dapat dinikmati dengan pendengaran saja, hanya mempunyai unsurbunyi dan lain sebagainya seperti radio atau rekaman berbunyi. Menurut HM Musfiqon dalam bukunya menjelaskan bahwa media audio merupakan media yang penggunaannya menekankan unsur pendengaran dari diri kita. Angkowo mengutip buku tersebut dalam penggunaan media ini pesan yang disampaikan akan berupa

²⁰ Widyaiswara Badan et al., "Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar" 3, no. 14 (2002): 12 <https://doi.org/10.35446/diklatreview.v3i1.349>.

pesan yang di asalkan seperti lambang lambang suditif yang verbal maupun tidak dan tanpa melibatkan indera lain seperti penglihatan dan sebagainya.

- b) Media visual, hanya dapat dicermati dengan unsur bunyi dan gambar atau dapat kita nikmati sebagai tontonan dapat berupa gambar lukisan foto dan lain sebagainya. Media visual media yang memberikan gambaran secara konkrit maupun tidak berbentuk bersifat real langsung hingga dapat dirasakan oleh pengguna dalam panca indranya. ini dapat dikatakan sebagai media yang mengkombinasikan warta dan gagasan secara melalui media gambar. Media yang digunakan bagus untuk berita yang padat dan lain sebagainya.
- c) Media audio visual, merupakan media yang mengandung unsur bunyi serta gambar ini merupakan persatuan dari kedua metode yang mempunyai unsur gambar suara dan bisa berbentuk video film dan sebagainya. Yudi munadi mengatakan dalam bukunya menjelaskan bahwa menggunakan panca indra pendengaran serta penglihatan sekaligus pada satuproses. Dapat berasal dari mulut yang verbal serta non verbal mungkin bisa disajikan seperti dari film dan sebagainya. Hingga dapat dilakukan oleh alat proyeksi disambungkan. Media audio visual adalah adonan antara media audio serta media visual yakni pada media audio visual ini memiliki 2 unsur yaitu gambar bersama suaranya. dalam

pemanfaatan media ini pula alat penglihatan serta alat indera pendengaran pada satu proses. Media visual ini juga bisa berupa film, LCD proyektor, video dan televisi.

Setiap jenis media pembelajaran memiliki kelebihan dan juga kelemahan. Namun, pada dasarnya semua jenis media pembelajaran akan membantu kita dalam pemilihan jenis media yang paling tepat untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

f. Media Pembelajaran *Fun Thinkers Book*

Media pembelajaran *fun thinkers Book* adalah seperangkat buku yang dikemas untuk menciptakan kegiatan belajar agar menjadi lebih menyenangkan. *Fun Thinkers Book* adalah salah satu media pembelajaran dari sebuah perusahaan khusus dibidang penciptaan media-media pembelajaran inovatif, yaitu Groiler yang berpusat di Boston Amerika yang berdiri sejak tahun 1895. *Fun thinkers Book* merupakan sebuah media pembelajaran yang terdiri dari buku dan bingkai yang dikemas untuk menciptakan kegiatan belajar menjadi lebih menyenangkan. *Fun Thinkers* merupakan sebuah media bermain sambil belajar, permainan dilakukan dengan mencari pasangan gambar menurut instruksi permainan. Setelah menyelesaikan permainan, pemain dapat mengecek jawaban menurut kunci jawaban. Konsep dari permainan *fun thinkers* adalah belajar sambil bermain, Karena soal

yang digunakan pada *Fun Thinkers* tergolong mudah dan cocok dengan usia anak-anak.²¹

Media ini cocok untuk digunakan untuk siswa sekolah dasar, karena karakteristik anak usia sekolah dasar masih suka bermain. Media *fun thinkers book* ini bertujuan agar siswa dapat tertarik, bermain secara berkelompok serta juga dapat menjadikan kegiatan pembelajaran lebih menyenangkan.

2. Karakteristik *Fun Thinkers Book*

Seperti halnya dijelaskan di atas, media pembelajaran *fun thinkers* dibuat dengan konsep belajar sambil bermain. Sehingga, media pembelajaran *fun Thinkers Book* dibuat dengan tampilan menarik supaya siswa senang menggunakannya. Adapun karakteristik seperangkat media tersebut terdiri atas:

- 1) Satu jilid buku berisi materi tentang KPK dan FPB.
- 2) Sebuah bingkai peraga beserta ubin bernomor 1 sampai dengan 12 dengan sisi belakangnya berwarna (ada 3 ubin berwarna kuning, 3 ubin berwarna biru, 3 ubin berwarna merah, dan 3 ubin berwarna hijau).
- 3) Sebuah buku petunjuk (manual penggunaan). Berdasarkan kajian literatur mengenai karakteristik *fun thinkers* maka *fun thinkers* dipandang sangat cocok digunakan untuk mendukung proses belajar siswa. media *fun thinkers* ini sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang cenderung ingin selalu bermain. Artinya, dengan

²¹ Anjarani, Mulyadiprana, and Respati, "PEDADIDAKTIKA : JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR *Fun Thinkers* Sebagai Media Pembelajaran Untuk Siswa Sekolah Dasar : Kajian Hipotetik."

penggunaan media pembelajaran *fun thinkers* ini secara tidak langsung siswa diajak bermain sambil belajar dengan cara memindahkan sebuah balok angka yang terdapat pada bingkai buku disebelah kiri kepada bingkai buku sebelah kanan. Dalam bingkai sebelah kiri dimuat sebuah pertanyaan, dan dalam bingkai sebelah kanan dimuat sebuah jawaban. Sehingga siswa dilatih untuk mencocokkan pertanyaan dan jawaban dengan cara yang menyenangkan. Setelah itu, siswa akan memeriksa sendiri apakah urutan balok yang disusunnya sudah benar atau belum dengan cara melihat pola kunci jawaban yang tertera pada sudut kanan atas buku yang dikemas dalam pola warna. Dengan demikian media pembelajaran ini akan menarik minat belajar siswa serta akan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.²²

Media ini dibuat dengan desain dan bentuk yang menarik agar membuat kegiatan belajar lebih diminanti oleh siswa dan agar kegiatan lebih menyenangkan, sehingga dapat mempermudah siswa dalam memahami materi yang sedang dipelajari, dan juga pelajaran lebih mudah diingat serta siswa juga bisa berinteraksi langsung dengan temannya.

3. Kelebihan dan Kekurangan Media *Fun Thinkers Book*

Media *fun thinkers book* ini memiliki kelebihan dan juga kekurangan, adapun kelebihan dari media *fun thinkers book* yaitu:

- 1) Media *Fun Thinkers Book* membuat pembelajaran lebih bervariasi.

²² Anti Santika Anjarani, Ahmad Mulyadi dan prana Resa Respati, "Fun Thikers sebagai Media Pembelajaran untuk Siswa Sekolah Dasar", Kajian Hipotetik: *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, (Vol. 7 No.4 2020), 108-109

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

Adapun Kelemahan dari media fun thinkers book yaitu:

- 1) *Media Fun Thinkers Book* hanya mencakup materi tema tertentu.
- 2) *Media Fun Thinkers Book* tidak bisa digunakan pada saat pembelajaran online.
- 3) *Media Fun Thinkers Book* digunakan pada kelas yang memiliki materi yang sama.²³

Media fun thinkers book ini hanya dapat digunakan pada materi tertentu saja, Peserta didik dibekali kemampuan belajar ketelitian, kerja sama dalam kelompok, dan konsentrasi dalam melakukan kegiatan belajar sekaligus bermain. Proses dalam pembelajaran menggunakan media *Fun Thinkers Book* yang

²³ Mariatul Kibtiah, Nana Hendracipta, and Encep Andriana, "Developing Fun Thinkers Book Learning Media on the Topic of Peristiwa Alam Yang Terjadi Di Indonesia At Grade V of Elementary School," *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 10, no. 4 (2021): 829, <https://doi.org/10.33578/jpkip.v10i4.8144>.

dilaksanakan secara berkelompok menghasilkan peserta didik yang fokus dan aktif.

4. Langkah-langkah Pengoperasian Media *Fun Thinkers Book*

Langkah-langkah pada awal pengoperasian media pembelajaran *Fun Thinkers Book* ini melalui proses tahapan sebagai berikut:

- 1) Buka buku *Fun Thinkers Book* pada bahasan yang akan di mainkan.
- 2) Tempatkan bingkai diatas kotak pelajaran atau diatas buku, pastikan posisi sudah tepat dengan posisi buku.
- 3) Tempatkan ubin 1-12 pada bagian kiri buku secara urut.
- 4) Baca penjelasan pada bagian atas kiri halaman sebelum mulai bermain.
- 5) Ambil ubin 1 dan lihat gambar atau soal yang ditemukan dibalik ubin 1 tersebut.
- 6) Gunakan alat hitung untuk menghitung soal yang sudah tertera.
- 7) Temukan gambar atau jawaban soal yang sesuai di sebelah kanan halaman dan tempatkan ubin 1 pada sisi gambar atau jawaban yang sesuai.
- 8) Ulangi langkah tersebut sampai 12 ubin berpindah ke bagian kanan buku.
- 9) Tutup kotak bingkai dan balik. Apabila warna pada ubin sama seperti pola warna pada kunci jawaban di bagian atas kanan halaman, maka jawaban anda sudah benar.

Media ini merupakan media interaktif yang dirancang untuk merangsang rasa ingin tahu peserta didik, dan mengasah kemampuan

otak peserta didik. Media ini dirancang dengan konsep belajar sambil bermain, karena penggunaan media ini sesuai dengan karakter siswa yang cenderung senang bermain.

5. Pembelajaran Matematika KPK dan FPB

1) Pengertian pembelajaran Matematika

Pembelajaran matematika merupakan interaksi antar komponen belajar yang mengembangkan kemampuan berpikir siswa dalam pemecahan masalah. Pembelajaran matematika juga bisa diartikan usaha membantu siswa untuk menkonstruksikan konsep-konsep matematika melalui kemampuannya sendiri, dengan proses internalisasi sehingga konsep tersebut terbangun kembali. Penanaman konsep dilakukan dengan pemberian pengalaman belajar kepada siswa. Konsep ditanamkan secara bertahap mulai dari yang sederhana dan konkret sampai ke yang kompleks dan abstrak. Matematika merupakan alat untuk berfikir, berkomunikasi dan alat memecahkan permasalahan. Strategi yang biasanya digunakan dalam pembelajaran matematika yaitu memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi aktif. Siswa diberi kesempatan bertanya, menyampaikan pendapat sehingga pembelajaran berlangsung dengan baik. Pemanfaatan berbagai jenis model, strategi dan metode pembelajaran disesuaikan dengan materi,

kebutuhan dan karakteristik siswa. Dalam hal ini keterampilan guru sangat diperlukan karena adanya keberagaman dan perbedaan.²⁴

Pembelajaran matematika yang diajarkan di sekolah bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut: (1) Memahami konsep matematika; menjelaskan keterkaitan antar konsep dan mengaplikasikan konsep atau algoritma secara luwes, akurat, efisien, dan tepat, dalam pemecahan masalah; (2) Menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam membuat generalisasi, menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika; (3) Memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model, dan menafsirkan solusi yang diperoleh; (4) Mengkomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah; (5) Memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan, yaitu memiliki rasa ingin tahu, perhatian, dan minat dalam mempelajari matematika, serta sikap ulet, dan percaya diri dalam pemecahan masalah. Dalam proses pembelajaran matematika siswa harus memunculkan dorongan-dorongan untuk menemukan pengalaman baru agar tujuan dalam pembelajaran dapat tercapai.²⁵

²⁴ Joanna Ryan and Jessica Bowman, "Teach Cognitive and Metacognitive Strategies to Support Learning and Independence," *High Leverage Practices and Students with Extensive Support Needs* 3, no. 3 (2022): 170–84, <https://doi.org/10.4324/9781003175735-15>.

²⁵ Mohammad Kholil and Olvi Safianti, "Efektivitas Pembelajaran Penemuan Terbimbing Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Materi Barisan Dan Deret," *Laplace : Jurnal Pendidikan Matematika* 2, no. 2 (2019): 89–98, <https://doi.org/10.31537/laplace.v2i2.246>.

Pembelajaran Matematika dominan tidak disukai oleh peserta didik karena kerumitan angka dan pembelajaran yang tidak menyenangkan. Relevansi pada di dunia nyata memberikan perbedaan yang signifikan sehingga ekspektasi peserta didik tentang Matematika tidak relate dengan kebiasannya. Dalam perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) yang cepat masa ini melancarkan penguasaan pengetahuan Matematika yang sangat penting untuk dimengerti dan dipahami dengan baik oleh siswa. Pada saat ini dalam kehidupan sehari-hari manusia sudah biasa berpikir cepat, logis, juga memakai teknologi yang lebih cepat dan efisien untuk mempermudah menyelesaikan pekerjaan. Berpikir cepat dan logis diperoleh pada pembelajaran Matematika. Tidak dapat diprotes sebab tidak ada orang yang tidak memerlukan pertolongan Matematika di kehidupan sehari-hari.²⁶

Pembelajaran matematika bagi para siswa merupakan pembentukan pola pikir dalam pemahaman suatu pengertian maupun dalam penalaran suatu hubungan, dalam pembelajaran matematika siswa dibiasakan untuk memperoleh pemahaman melalui pengalaman tentang sifat-sifat yang dimiliki dan yang tidak dimiliki dari sekumpulan objek.

2) Pengertian KPK dan FPB

²⁶ Irma Yunita Sari et al., "Penerapan Metode Matematika Realistik Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Keguruan* 7, no. 2 (2022): 8–19, <https://doi.org/10.47435/jpdk.v7i2.1321>.

Menentukan KPK dan FPB suatu bilangan bulat merupakan materi kelanjutan dari operasi hitung, artinya siswa harus memahami terlebih dahulu konsep operasi hitung bilangan bulat, seperti operasi perkalian. Selanjutnya baru siswa bisa menentukan KPK dan FPB dari suatu bilangan bulat. Biasanya guru menggunakan pohon faktor atau faktorisasi prima. KPK suatu bilangan bulat diperoleh dari perkalian faktor-faktor bilangan prima yang memiliki pangkat terbesar dan mengalikannya juga dengan faktor yang tidak sama. Sedangkan FPB suatu bilangan bulat diperoleh dari perkalian faktor-faktor bilangan prima yang memiliki pangkat terkecil dengan hanya faktor yang sama.²⁷

KPK dan FPB berkaitan dengan operasi aritmatika bilangan bulat, meliputi operasi perkalian dan pembagian. KPK merupakan bilangan bulat yang dihasilkan dengan mengkalikan faktor bilangan prima dengan pangkat terbesar. FPB ialah bilangan bulat yang dihasilkan dengan mengkalikan faktor bila KPK serta FPB termasuk operasi aritmatika bilangan bulat, seperti operasi perkalian dan pembagian. Berdasarkan pengertian dari KPK (Kelipatan Persekutuan Terkecil) merupakan kelipatan terkecil dari dua atau lebih bilangan. Sedangkan FPB (Faktor Persekutuan Terbesar) ialah kelipatan terbesar

²⁷ Nurul Astuty Yensy, "Metode Alternatif Menentukan KPK Dan FPB Suatu Bilangan Bulat Dengan Menggunakan Alat Peraga," *PENDIPA Journal of Science Education* 4, no. 2 (2020): 107–114, <https://doi.org/10.33369/pendipa.4.2.107-114>.

dari dua atau lebih bilangan dengan pangkat terkecil dikalikan pada faktor yang sama.²⁸

Dengan demikian tujuan pembelajaran matematika adalah untuk melatih perkembangan dan kecerdasan otak dalam berhitung dan mendorong kemampuan siswa untuk mampu menyelesaikan setiap permasalahan, Pembelajaran matematika juga membantu anak berhitung dengan baik.



²⁸ Sartika Ayu and Nurafni Nurafni, "Dinamika Learning Loss Materi KPK Dan FPB Di Masa Kebiasaan Baru," *Jurnal Basicedu* 6, no. 4 (2022): 6097–6109, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3158>.

BAB III

METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Model Penelitian dan Pengembangan

Jenis penelitian yang digunakan dalam mengembangkan Media *Fun Thinkers Book* pada Pembelajaran Matematika Materi KPK dan FPB di MI Negeri 3 Jember adalah *Research and Development (R&D)*. *Research and Development* merupakan metode penelitian untuk mengembangkan dan mengkaji produk yang nantinya akan dikembangkan dalam dunia pendidikan.

Model pengembangan didalam penelitian ini menggunakan model ADDIE. Pengembangan model ADDIE merupakan perancangan media pembelajaran yang menggunakan 5 tahap yaitu *analysis, design, development, implementation dan evaluation*.

B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Prosedur merupakan langkah-langkah oleh peneliti sebelum melakukan penelitian pengembangan. Adapun langkah-langkah penelitian dan pengembangan model ADDIE, diantaranya:

a. Analysis (Analisis)

Langkah analisis terdiri atas, dua tahap yaitu analisis kinerja (*performance analysis*) dan analisis kebutuhan (*need analysis*). Tahap pertama yaitu analisis kinerja. Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember Guru masih menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan materi matematika, sehingga banyak siswa yang merasa bosan dan jenuh dalam kegiatan belajar mengajar, dan guru belum pernah menggunakan media

dalam menyampaikan materi matematika, sehingga peneliti membuat media *Fun Thinkers Book* untuk digunakan dalam menyampaikan materi matematika agar siswa tidak jenuh dalam mengikuti pembelajaran di kelas.

b. Design (Desain)

Langkah kedua yang dilakukan yaitu merancang (desain), Pada langkah ini, media pembelajaran *Fun Thinkers Book* mulai dirancang. Buku *fun thinkers* di desain dengan menggunakan aplikasi Canva, dan pembuatan bingkai kotak digunakan dengan menggunakan pipa PVC. Ubin media ini dibuat dengan menggunakan 12 ubin, yang kemudian dari 12 ubin tersebut diberi warna yang berbeda yaitu 3 ubin warna merah, 3 ubin warna kuning, 3 ubin warna hijau, 3 ubin warna biru. Kemudian alat hitung dibuat dengan menggunakan triplek yang nantinya stiker angka ditempelkan di atas triplek tersebut. Dan untuk kotak Box didesain dengan bentuk persegi yang dibuat dengan menggunakan triplek.

c. Development (mengembangkan)

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

- 1) Melakukan pembuatan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* dilihat dari segi desain, segi materi yang nantinya akan terlihat perbedaan dengan media pembelajaran yang digunakan di sekolah.

- 2) Melakukan review media pembelajaran dengan memvalidasikan media pembelajaran oleh tim ahli media dan ahli materi dan ahli pembelajaran.
- 3) Memperbaiki media pembelajaran sesuai dengan saran dan masukan dari tim ahli media dan ahli materi sehingga terdapat perbandingan dari media awal dan media setelah revisi.

Adapun Revisi dari Ahli media yaitu:

- a. Membuat alat hitung matematika.
- b. Mengubah warna bingkai kotak dengan menggunakan warna yang senada dengan media *Fun Thinkers Book*.
- c. Menambahkan cara penggunaan media *Fun Thinkers Book* di kotak Box.
- d. Menambahkan warnakuning dan hijau di dalam kotak Box.

Sedangkankan Revisi dari Ahli Media yaitu:

- a. Mengubah soal yang ada di buku *Fun Thinkers*.
- b. Menambahkan materi didalam buku *Fun Thinkers*.

d. *Implementation* (Penerapan)

Media pembelajaran yang telah melewati proses perbaikan dan dinyatakan layak untuk digunakan, kemudian dilakukan penerapan pada situasi yang nyata yaitu proses pembelajaran di MI Negeri 3 Jember pada kelas V. Pada langkah ini, guru membagi siswa menjadi 4 kelompok yang terdiri dari 5siswa, kemudian guru meminta perwakilan dari tiap kelompok untuk mengambil nomor urutan yang akan bermain

menggunakan media *Fun Thinkers Book*. Kemudian kelompok yang mendapatkan nomor urutan pertama akan bermain terlebih dahulu. Kemudian nanti bergantian sesuai dengan urutan nomor yang teladiterima oleh tiap kelompoknya, Kegiatan penerapan ini dilakukan dengan skala kecil terlebih dahulu kemudian dilanjutkan dengan proses skala besar.

e. *Evaluation* (Evaluasi)

Evaluasi adalah langkah terakhir dalam menerapkan model ADDIE. Perbaikan terhadap media pembelajaran *Fun Thinkers Book* dilakukan berdasarkan respon guru dan peserta didik saat implementasi. Respon peserta didik dalam menggunakan media ini lebih tertarik dan lebih senang sehingga kegiatan pembelajaran dikelas tidak monoton.

C. Uji Coba Produk

Uji coba produk dimaksudkan untuk mencapai kriteria produk pembelajaran berbasis penggabungan yang digunakan sebagai dasar untuk menentukan keefektifan, efisiensi, dan daya tarik yang dihasilkan serta menunjukkan kevalidan produk. Adapun tahap uji coba yang dilakukan peneliti sebagai berikut :

1. Desain Uji Coba Produk

Desain uji coba dilakukan untuk mengetahui kelayakan produk berdasarkan media pembelajaran yang sudah dikembangkan dan materi yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

2. Subjek Uji Coba

a. Ahli Media

Ahli media merupakan ahli yang mempunyai peran sebagai validator media. Hal ini dilakukan untuk mengetahui tingkat kevalidan media yang akan dikembangkan. Pada penelitian ini peneliti mengambil dosen Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) yaitu bapak Muhammad Junaidi, S.Pd. I., M.Pd.

b. Ahli Materi

Ahli materi merupakan ahli yang memberikan penilaian dan masukan mengenai materi yang ada pada media. Dalam penelitian ini peneliti mengambil dosen Bapak Fikri Apriyono, S.Pd, Mpd.

c. Ahli pembelajaran

Ahli pembelajaran merupakan ahli yang mempunyai peran sebagai validator pembelajaran. Pada penelitian ini peneliti mengambil guru kelas V yaitu Ustadzah Indah Iswati, S.Pd,M.Pd.I

d. Peserta didik kelas V

Peserta didik dalam penelitian ini menjadi subjek utama. Peserta didik kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember.

3. Jenis Data

Jenis data yang dikembangkan pada penelitian ini adalah kualitatif Data Kualitatif.

1) Data Kualitatif

Data kualitatif berasal dari kritik dan saran validator ahli dalam penelitian. Sedangkan pada uji lapangan, data kualitatif

diperoleh dari observasi di kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember.

2) Data kuantitatif

Data kuantitatif diperoleh yang digunakan pada penelitian ini diperoleh dari hasil skor pengisian angket penilaian produk media *Fun Thinkers Book* oleh validator ahli media, validator ahli materi, dan validator pembelajaran.

4. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen merupakan sebuah alat untuk mengumpulkan data. Instrumen pengumpulan data pada penelitian dan pengembangan ini ialah Observasi dan dokumentasi.

a) Observasi

Observasi merupakan kegiatan yang digunakan untuk menentukan data yang tepat untuk memberikan suatu kesimpulan.

Observasi penelitian ini dilakukan dengan non-sistematis dan tidak menggunakan instrumen pengamatan, observasi dilakukan dengan melihat langsung kegiatan pembelajaran di kelas guna menganalisis media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam menunjang kegiatan pembelajaran.

b) Dokumentasi

Dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu yang dijadikan sebagai bukti penelitian. Dokumentasi ini berisikan foto-foto kegiatan pada saat proses pembelajaran berlangsung

menggunakan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* yang digunakan untuk analisis data dan persyaratan selama uji produk.

c) Angket

Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan memberi pertanyaan atau pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Pada analisis data menggunakan angket ini guna untuk mengetahui hasil produk atau kelayakan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* serta guna mengetahui respon peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran tersebut.

5. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan analisis data kuantitatif dan analisis data kualitatif. Data kuantitatif digunakan untuk mengukur kelayakan produk dan juga untuk mengukur hasil validasi produk yang telah dikembangkan. Data kuantitatif diukur dengan menggunakan SPSS. Sedangkan data kualitatif digunakan untuk mengetahui informasi atau kritik saran yang diperoleh pada saat observasi dan validasi produk kepada validator. Berikut analisis data yang digunakan antara lain :

a) Analisis Data Kualitatif

Analisis data kualitatif diperoleh dari hasil observasi kegiatan pembelajaran di kelas V MI Negeri 3 Jember, saran dan masukan dari validator ahli yang digunakan untuk melakukan revisi produk yang dikembangkan.

b) Analisis Data Kuantitatif

Analisis data kuantitatif diperoleh dari angket dan hasil evaluasi peserta didik. Data angket yang diperoleh dari validasi ahli media, ahli materi, ahli pembelajaran serta peserta didik menggunakan skala likert.

Tabel 3.1
Skala Likert

Skor	Keterangan
5	Sangat Setuju/Selalu/Sangat Positif
4	Setuju/Sering/Positif
3	Ragu-ragu/kadang-kadang/Netral
2	Tidak Setuju/Hampir Tidak Pernah/Negatif
1	Sangat Tidak Setuju/Tidak Pernah

Untuk menentukan skor penilaian hasil kevalidan produk, peneliti menggunakan rumus:

Keterangan :
 P = Angka Presentase data angket
 Σx = Jumlah Skor yang diperoleh

N = Jumlah Skor Maksimum

Berdasarkan hasil perhitungan dari rumus tersebut, dapat ditentukan kevalidan media pembelajaran dengan ketentuan sebagai berikut:

Tabel 3.2
Presentase Validasi Berdasarkan Skala Likert

No	Kriteria Pencapaian Nilai (%)	Tingkat Kevalidan
1.	0%-20%	Sangat Tidak Valid/ Layak
2.	21%-40%	Kurang Valid/ Layak
3.	41%-60%	Cukup Valid/ Layak
4.	61%-80%	Valid/ Layak
5.	81%-100%	Sangat Valid/ Layak

Apabila penilaian pertanyaan memenuhi syarat tertentu yaitu tingkat kevalidan dari 81% sampai 100% maka media dikatakan sangat layak. Produk yang telah direvisi namun belum mencapai skor maksimal harus dilakukan review kembali agar produk tersebut benar-benar dapat dikatakan valid.

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

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Profil Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember

1. Profil Sekolah

MIN 3 Jember adalah lembaga pendidikan milik negara di bawah naungan Kementerian Agama RI, dengan nomor statistik madrasah 111135090005 dan NPSN 60715778. Saat ini, MIN 3 Jember telah terakreditasi A dengan Nomor SK Akreditasi 133/BAN-S/M.35/S/X/2018. Sekolah ini beralamat di Jl. Mahoni No. 20, Wirolegi, Kecamatan Sumbersari, Kabupaten Jember, 68124, dengan luas tanah 3.591 m². MIN 3 Jember juga memiliki fasilitas yang cukup lengkap untuk mendukung proses kegiatan belajar mengajar.

Visi MIN 3 Jember yaitu “Terwujudnya Madrasah Berprestasi, Berkarakter, Inovasi dan Berbudaya Lingkungan”. Dan Misi MIN 3 Jember yaitu :

- a. Merancang pembelajaran yang menarik dan menyenangkan dan inovatif yang mampu memotivasi peserta didik untuk selalu belajar dan menemukan pembelajaran.
- b. Mendorong dan membantu setiap siswa untuk menggali potensi dirinya, sehingga dapat dikembangkan secara lebih optimal.
- c. Mengembangkan kemandirian, bernalar kritis, dan kreativitas yang memfasilitasi keragaman minat dan bakat peserta didik.

- d. Melaksanakan bimbingan belajar/ekstrakurikuler secara khusus di madrasah oleh guru profesional pada jam tertentu.
- e. Membangun lingkungan madrasah yang membentuk peserta didik berakhlakul karimah melalui rutinitas keagamaan dan menerapkan ajaran agama melalui cara berinteraksi di madrasah.
- f. Membangun lingkungan madrasah yang bertoleransi, dalam kebhinekaan global, dan menjunjung nilai gotong royong.
- g. Mengembangkan perilaku cinta dan setia tanah air.
- h. Mengembangkan perilaku warga madrasah untuk gemar membaca dengan gerakan literasi madrasah
- i. Mengembangkan budaya nasional melalui lagu, tarian, dan permainan tradisional.
- j. Selalu mengikuti perubahan sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan informasi terkini.
- k. Meningkatkan pelaksanaan pembiasaan 3M (Mencegah terjadinya pencemaran, Melestarikan fungsi lingkungan, dan Menanggulangi kerusakan lingkungan hidup).
- l. Mengembangkan perilaku warga madrasah berbudaya lingkungan dan peduli SEKAM (Sampah, Energi, Keanekaragaman Hayati, Air, Makanan Sehat).
- m. Tersedianya sarana dan prasarana madrasah yang berkualitas, sehat dan ramah lingkungan.

B. Penyajian Data Uji Coba

Penelitian dan pengembangan yang dilakukan dalam penelitian menghasilkan sebuah produk berupa media pembelajaran *Fun Thinkers Book* pada pembelajaran Matematika materi KPK dan FPB. Penelitian dan pengembangan produk divalidasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran. Hasil penelitian diuji coba dengan melihat respon peserta didik kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember. Model penelitian yang digunakan dalam melakukan pengembangan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* adalah model pengembangan ADDIE. Adapun tahapan pada model pengembangan ADDIE ada lima tahapan, yaitu :

1. Hasil *Analysis* (Analisis)

Analisis merupakan tahapan pertama pada model pengembangan ADDIE. Dimana tahapan dimulai dari observasi di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember untuk mencari informasi yang ada di lembaga madrasah tersebut. Adapun hal yang dianalisis dalam penelitian ini adalah analisis kompetensi, analisis karakteristik peserta didik, dan analisis materi.

Analisis karakteristik peserta didik dilakukan di kelas V yang menjadi sasaran objek pada penelitian ini. Analisis materi digunakan untuk memahami materi yang dianggap sulit oleh peserta didik untuk melakukan pengembangan media agar dapat memperdalam pengetahuan peserta didik. Maka peneliti mengambil pembelajaran matematika materi KPK dan FPB dalam pengembangan media pembelajaran *Fun Thinkers Book*.

Berdasarkan hasil observasi dan analisis yang telah dilakukan oleh peneliti bahwasannya dalam kegiatan pembelajaran guru hanya menggunakan media *white board* dan buku pembelajaran sebagai sarana dalam menyampaikan materi pembelajaran. Untuk itu dari hasil analisis kebutuhan diatas dapat dijelaskan bahwa dibutuhkan media pembelajaran sebagai bahan penyaluran materi yang menyenangkan dan tidak membosankan peserta didik, sehingga peneliti disini akan menggunakan media pembelajaran *Fun Thinkers Boook*. Media pembelajaran *Fun Thinkers Book* ini terdiri dari buku, papan hitung dan juga ubin yang terbuat dari Pipa Pvc dan Triplek yang bisa digunakan kembali dalam jangka waktu yang lama, dan memiliki bentuk yang tidak terlalu besar dan tidak terlalu kecil sehingga mudah untuk dibawa.

2. Desain (Desain)

Tahap desain ini memiliki tujuan untuk merumuskan dan merancang produk media pembelajaran *Fun Thinkers Book*. Adapun tahap tahap yang dilakukan dalam menentukan hasil desain adalah sebagai berikut:

a. Penyusunan Materi Pembelajaran

Pada tahap ini, peneliti menyusun materi yang akan diterapkan pada media *Fun Thinkers Book* yang akan dikembangkan. Materi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu materi KPK dan FPB Kelas V.

b. Pembuatan Media Pembelajaran *Fun Thinkers Book*

Media pembelajaran *Fun Thinkers Book* merupakan media pembelajaran yang terdiri dari buku, bingkai, ubin dan juga alat hitung. Didalam buku *Fun Thinkers Book* terdapat soal dan juga jawaban yang nantinya soal tersebut akan dijawab oleh peserta didik dengan mencocokkan dengan jawaban yang ada pada samping halaman buku. Pembuatan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* ini menggunakan bahan yang mudah kita dapatkan. Bahan dasar yang digunakan dalam pembuatan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* ini adalah triplek dan pipa PVC. Buku *Fun Thinkers Book* dengan ukuran 30cm × 20cm, Bingkai ubin dengan ukuran 24cm × 24cm dan papan hitung dengan ukuran 40cm × 32cm dan kotak Box dengan ukuran 50 × 40cm. Dalam pembuatan media pembelajaran *Fun Thinkers Book*, ada beberapa hal yang harus diperhatikan dalam pembuatannya, agar media dapat berfungsi dengan baik, yaitu:

- 1) Capaian dan Tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dengan menggunakan media pembelajaran *Fun Thinkers Book*.
- 2) Kejelasan penyampaian materi yang akan disampaikan agar peserta didik dapat memahami materi dengan baik.
- 3) Kejelasan dalam penyampaian soal pada media agar peserta didik memahami isinya dengan baik.
- 4) Pemberian latihan soal untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran *Fun Thinkers Book*.



Gambar 4.1
Desain Media *Fun Thinkers Book*

Pada gambar 4.1 untuk rancangan awal media *Fun Thinkers Book* peneliti membuat materi dan juga soal tentang KPK dan FPB dengan menggunakan aplikasi canva, selanjutnya untuk bingkai ubin didesain dengan menggunakan kardus yang dipotong, kemudian dibentuk lubang untuk diisi ubin.

5) Hasil Pengembangan

Hasil pengembangan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* ini terdiri dari beberapa tahapan, yaitu sebagai berikut:

a. Bentuk Produk

Media pembelajaran *Fun Thinkers Book* adalah salah satu media yang bisa dikembangkan oleh setiap orang. Bahan yang digunakan dalam membuat media ini mudah kita dapatkan, bahan-bahan yang digunakan juga sudah disesuaikan dengan aspek-aspek keawetan media dan juga kepraktisan media.

Pembuatan media ini juga disesuaikan dengan materi yang ada pada kelas V pembelajaran matematika materi “KPK dan FPB” Media ini merupakan desain awal yang kemudian dikonsultasikan kepada dosen pembimbing dan juga tim validator. Dalam penelitian ini terdiri dari 3 tim validator yaitu, validator ahli media, validator ahli materi, dan validator ahli pembelajaran, yang kemudian dilakukan revisi produk untuk validasi dan uji coba produk.

b. Komponen-Komponen Media Pembelajaran *Fun Thinkers Book*

Media pembelajaran *Fun Thinkers Book* merupakan media pembelajaran yang mudah diaplikasikan oleh peserta didik. Media pembelajaran ini disesuaikan dengan materi dan karakteristik kebutuhan peserta didik. Bahan-bahan yang dibutuhkan dalam pembuatan media *Fun Thinkers Book* mudah kita dapatkan.

Adapun bahan-bahan yang harus disiapkan dalam pembuatan media ini, antara lain:

- | | |
|--|------------------|
| 1) Print Buku <i>Fun Thinkers Book</i> | 8) Stiker |
| 2) Pipa Pvc | 9) Dadu |
| 3) Penggaris | 10) Pengait |
| 4) Spidol | 11) Triplek |
| 5) Cat | 12) Engsel kecil |
| 6) Kuas | 13) Pensil |
| 7) Double Tap | |

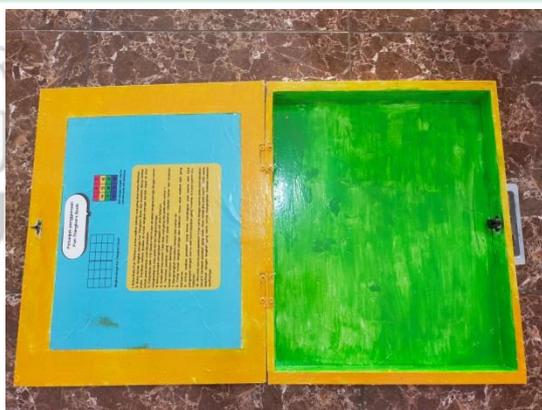
Langkah-langkah yang harus dilakukan dalam pembuatan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* ini, antara lain:

- 1) Membuat materi dan soal pembelajaran matematika materi KPK dan FPB dengan menggunakan aplikasi Canva.



Gambar 4.2
Desain Soal

- 2) Membuat Box dengan ukuran 51cm × 40cm, kemudian cat kotak box bagian dalam dengan menggunakan warna kuning dan hijau.



Gambar 4.3
Desain Kotak box

- 3) Cetak stiker cover buku *Fun Thinkers Book* kemudian tempelkan di cover depan Box.



Gambar 4.4
Cover depan Box

- 4) Membuat bingkai kotak dengan menggunakan 12 ubin dengan ukuran $24\text{cm} \times 21\text{cm}$, kemudian cat bingkai kotak dengan menggunakan warna kuning, sedangkan ubin menggunakan warna merah, kuning, hijau dan biru.



Gambar 4.5
Bingkai Kotak

- 5) Mendesain stiker berhitung dengan menggunakan aplikasi canva, kemudian Membuat alat hitung dengan menggunakan triplek dengan ukuran $40\text{cm} \times 32\text{cm}$, kemudian tempelkan stiker diatas triplek.

c. Validasi Produk *Fun Thinkers Book*

Validitas produk pada penelitian ini dilakukan oleh 3 validator, yaitu validator media, validator materi, dan validator

pembelajaran. Validasi media dilakukan oleh Bapak Junaidi,S.Pd. I.,M.Pd.I dan validasi materi dilakukan oleh Bapak Fikri Apriyono, S.Pd, M.Pd. dan validasi pembelajaran dilakukan oleh guru kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember yaitu Ustdazah Indah Iswati, S.Pd.M,Pd.I. Proses validasi ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* dalam pembelajaran Matematika materi KPK dan FPB. Validasi ini dilakukan dengan memberikan angket kepada validator.

1) Validasi Ahli Media

Tabel 4.1
Data Validasi Ahli Media

No	Aspek yang Dinilai	Skor	
		X	Skor Max
1.	Bahan yang digunakan dalam pembuatan media mudah dijumpai di lingkungan sekitar kita	3	4
2.	Desain media sesuai dengan konsep pendalaman materi KPK dan FPB	3	4
3.	Desain media menarik untuk dipelajari.	4	4
4.	Media pembelajaran (<i>Fun Thinkers Book</i>) sudah sesuai dengan fungsi media tersebut.	4	4
5.	Media <i>Fun Thinkers Book</i> memiliki bentuk yang sederhana sehingga mudah untuk digunakan.	3	4
6.	Pembuatan media ini mudah dan bahan-bahan yang diperlukan mudah untuk dijumpai	4	4

7.	Desain media yang tidak membutuhkan banyak biaya dalam proses pembuatan	3	4
8.	Penggunaan media <i>Fun Thinkers Book</i> tidak membahayakan.	3	4
9.	Media <i>Fun Thinkers Book</i> dapat disimpan dan digunakan berulang-ulang	3	4
10.	Penyajian media <i>Fun Thinkers Book</i> dapat mengembangkan minat belajar peserta didik	4	4
	Jumlah	34	40
	Presentase	85%	

$$V = \frac{Tse}{Tsh} \times 100$$

$$V : \frac{34}{40} \times 100\% = 85\%$$

Keterangan :

V : Validitas

Tse : Total Skor Empiric

Tsh : Total skor Maksimal

Berdasarkan hasil angket tersebut, dapat diketahui

bahwa media *Fun Thinkers Book* sudah layak digunakan.

Apabila dilihat dari tabel 4.1 angket hasil validasi menunjukkan angka presentase 85%. Oleh karena itu, dapat

disimpulkan bahwa media *Fun Thinkers Book* sudah sangat valid digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

2) Validasi Ahli Materi

Tabel 4.2
Data Validasi Ahli Materi

No	Aspek yang Dinilai	Skor	
		X	Skor Max
1.	Materi yang disajikan dalam media <i>Fun Thinkers Book</i> sesuai dengan tujuan pembelajaran	4	4
2.	Kesesuaian isi materi dengan media <i>Fun Thinkers Book</i>	3	4
3.	Media <i>Fun Thinkers Book</i> memudahkan dalam hal memahami materi yang disampaikan	3	4
4.	Media <i>Fun Thinkers Book</i> memudahkan dalam hal memahami materi yang disajikan	3	4
5.	Soal yang disajikan mudah difahami dan dimengerti	4	4
6.	Media <i>Fun Thinkers Book</i> terlihat dengan jelas	3	4
7.	Media pembelajaran dapat membantu siswa memahami materi yang disampaikan oleh guru	4	4
8.	Menciptakan suasana kegiatan belajar mengajar yang tidak membosankan	4	4
9.	Tampilan media <i>Fun Thinkers Book</i> sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas V SD/MI	4	4
10.	Secara Keseluruhan media <i>Fun Thinkers Book</i> layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran	3	4
	Jumlah	35	40

Presentase	87,5 %
------------	--------

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

$$V = \frac{35}{40} \times 100\% = 87,5 \%$$

Keterangan :

V : Validitas

Tse : Total Skor Empiris

Tsh : Total Skor Maksimal

Berdasarkan hasil angket tersebut, dapat diketahui bahwa media *Fun Thinkers Book* sudah layak digunakan. Apabila dilihat pada tabel 4.2 angket hasil validasi menunjukkan angka presentase 87,5 %. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa media *Fun Thinkers Book* sudah sangat valid dan layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

3) Validasi Pembelajaran

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
Jember

Tabel 4.3
Data Validasi Ahli Pembelajaran

No	Aspek yang Dinilai	Skor	
		X	Skor Max
1.	Desain media pembelajaran <i>Fun Thinkers Book</i> sangat menarik	4	4
2.	Tampilan media <i>Fun Thinkers book</i> mudah untuk dioperasikan	4	4
3.	Tampilan media <i>Fun Thinkers Book</i> membantu peserta didik memahami materi.	4	4
4.	Desain media <i>Fun Thinkers Book</i> mudah	3	4

	untuk dipraktikkan sendiri oleh peserta didik.		
5.	Media <i>Fun Thinkers Book</i> sesuai dengan materi KPK dan FPB	4	4
6.	Media <i>Fun Thinkers Book</i> sesuai dengan Tujuan pembelajaran	3	4
7.	Dengan menggunakan media <i>Fun Thinkers Book</i> pembelajaran lebih bermakna	4	4
8.	Media <i>Fun Thinkers Book</i> membantu peserta didik memahami materi pembelajaran	4	4
9.	Dengan menggunakan media <i>Fun Thinkers Book</i> pembelajaran lebih aktif.	4	4
10.	Dengan menggunakan media <i>Fun Thinkers Book</i> dapat membantu peserta didik dalam mendalami materi.	4	4
	Jumlah	38	40
	Presentase	95 %	

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

$$V = \frac{38}{40} \times 100\% = 95\%$$

Keterangan :

V = Validitas

Tse = Total Skor Empiric

Tsh = Total Skor Maksimal

Berdasarkan hasil angket tersebut, dapat diketahui bahwa media *Fun Thinkers Book* sudah layak digunakan. Apabila dilihat dari tabel 4.3 angket hasil validasi menunjukkan angka presentase 95%. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa media *Fun*

Thinkers Book sudah sangat valid digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

6) Hasil Implementasi (Penerapan)

Pada tahap ini peneliti melakukan uji coba produk pengembangan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* ini, produk yang sudah dinyatakan valid kemudian di uji cobakan dalam pembelajaran yang dilakukan di kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember, dimana dilakukan dalam 2 kali uji coba. Dengan perbandingan skala kecil dan skala besar, selama proses implementasi peserta didik sangat berpartisipasi dengan menggunakan media *Fun Thinkers Book*. Adapun bukti pelaksanaan terdapat pada gambar berikut:



Gambar 4.6
Penyampaian materi KPK dan FPB

Pada gambar 4.5 tampak bahwa peneliti sedang melaksanakan menyampaikan materi kepada peserta didik. Materi yang disampaikan adalah Pembelajaran matematika materi KPK dan FPB.



Gambar 4.7
Implementasi Media *Fun Thinkers Book*

Pada gambar 4.6 peneliti memperkenalkan dan juga mengimplementasikan media *Fun Thinkers Book*. Implementasi media dilakukan dengan mengerjakan soal yang ada pada media fun thinkers book.

7) Hasil Evaluasi

Tahap Evaluasi merupakan tahap terakhir dari model penelitian dan pengembangan ADDIE. Dalam penelitian dan pengembangan ini, tahap evaluasi ini bertujuan untuk mengetahui keberhasilan pengembangan media melalui respon peserta didik terhadap media *Fun Thinkers Book* yang telah dikembangkan. Hasil respon peserta didik diperoleh dari data angket yang diberikan oleh peneliti setelah penerapan media pembelajaran.

C. Analisis Data

1. Analisis Kelayakan

Analisis kelayakan disini diambil dari kevalidan yang didasarkan pada data hasil validasi para ahli. Peneliti disini menggunakan 3 validator yang terdiri dari ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran. Validator ahli media adalah dosen Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah di UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yaitu Bapak Muhammad Junaidi M.Pd.I untuk validator ahli materi adalah dosen Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah di UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yaitu Bapak Fikri Apriyono, S.Pd, M.Pd. dan untuk validator ahli pembelajaran adalah Ustadzah Indah Iswati, S.Pd.M,Pd.I. selaku guru kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember. Dan hasil yang peneliti peroleh dari 3 validator disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4.4
Hasil Validasi

No	Validator	Presentase	Kriteria
1.	Validator Media	85%	Sangat Valid
2.	Validator Materi	87,5%	Sangat Valid
3.	Validator Pembelajaran	95%	Sangat Valid
Nilai Rata-rata Presentase		89%	Sangat Valid

Berdasarkan hasil analisis data pada tabel 4.5, diketahui bahwa hasil validasi dari validator media adalah 85% yang menunjukkan kriteria valid, dan hasil validasi dari validator materi adalah 87.5% yang menunjukkan kriteria sangat valid, dan hasil validasi dari

validator ahli pembelajaran adalah 95% yang menunjukkan kriteria sangat valid. Setelah dilakukan analisis data, nilai rata-rata hasil validasi 3 validator adalah 89% yang menunjukkan bahwa media pembelajaran *Fun Thinkers Book* ini sangat valid dan layak untuk digunakan dalam pembelajaran matematika materi KPK dan FPB dengan beberapa kali revisi yang disarankan oleh validator .

Dan untuk analisis kritik dan saran dari validator terhadap kevalidan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* ini dijadikan sebagai acuan dalam revisi produk, dan juga sebagai acuan agar media pembelajaran *Fun Thinkers Book* menjadi media yang lebih baik lagi untuk diaplikasikan setelahnya.

2. Analisis Respon Peserta Didik

Media *Fun Thinkers Book* yang telah dinyatakan layak akan diuji coba secara langsung kepada peserta didik. Uji coba pertama yang dilakuakn yaitu uji coba skala kecil dengan 10 peserta didik. Setelah melakukan uji coba, peneliti membagikan anket respon peserta didik kepada 10 peserta didik tersebut. Analisis anket respon peserta didik akan dijabarkan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 4.5
Analisis Respon Peserta Didik Skala Kecil

Data Hasil Uji Coba Respon Skala Kecil											
Butir Kriteria											Jumlah
Responden	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
X_1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30
X_2	3	4	3	4	4	4	4	4	3	3	36
X_3	3	4	4	3	4	3	4	3	3	4	35
X_4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	31
X_5	3	4	4	3	3	3	4	4	4	4	36
X_6	3	4	4	3	4	3	4	3	4	3	35
X_7	3	4	4	4	4	3	3	3	3	4	36
X_8	4	3	3	4	4	3	4	4	3	4	36
X_9	3	3	3	3	3	4	3	4	4	3	32
X_{10}	3	4	4	4	4	3	3	3	3	3	35
Jumlah	31	36	35	34	36	32	5	34	33	35	340

$$P = \frac{342}{400} \times 100\% = 85\% \text{ (Sangat Valid)}$$

Berdasarkan uji skala kecil pada tabel 4.6, diketahui bahwa media pembelajaran *Fun Thinkers Book* yang dikembangkan layak untuk diterapkan dalam pembelajaran. Dengan nilai persentase 85% dengan kategori sangat valid pada uji coba skala kecil, maka media dapat diuji coba skala besar. Uji coba skala besar dilaksanakan di kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember dengan melibatkan 20 peserta didik. Proses uji coba skala besar dilakukan dengan peserta didik menggunakan media *Fun Thinkers Book* yang dikembangkan. Setelah uji coba, peneliti akan

membagikan angket respon peserta didik pada uji coba skala besar akan dijabarkan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 4.6
Analisis Respon Peserta Didik Skala Besar

Data Hasil Uji Coba Respon Skala Besar											
Butir Kriteria											Jumlah
Responden	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
X_1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30
X_2	3	4	3	4	4	4	4	4	3	3	36
X_3	3	4	4	3	4	3	4	3	3	4	35
X_4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	31
X_5	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	36
X_6	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	35
X_7	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	36
X_8	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	36
X_9	3	3	3	3	3	4	3	4	4	3	32
X_{10}	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	35
X_{11}	4	3	3	4	4	4	4	4	3	3	34
X_{12}	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	39
X_{13}	4	4	3	4	4	4	3	3	4	4	34
X_{14}	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	31
X_{15}	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	37
X_{16}	4	3	4	3	3	4	3	4	4	3	30
X_{17}	4	3	3	4	3	3	3	4	4	3	30
X_{18}	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	37
X_{19}	4	3	4	4	4	4	3	4	3	3	34
X_{20}	3	4	4	4	4	4	3	4	4	3	36
Jumlah	68	70	73	73	72	75	71	75	73	70	720

$$P = \frac{720}{800} = 100\% = 90\% \text{ (Sangat Valid)}$$

Berdasarkan hasil uji coba skala besar pada tabel 4.7, diperoleh nilai presentase sebesar 87% dengan kategori sangat valid. Hal tersebut menunjukkan bahwa peserta didik tertarik dengan media yang dikembangkan. Maka dapat disimpulkan bahwa media *Fun Thinkers Book* yang dikembangkan sangat layak dan menarik untuk digunakan dalam proses pembelajaran matematika materi KPK dan FPB.

D. Revisi Produk

Revisi Produk merupakan perbaikan terhadap hasil produk yang dikembangkan. Dalam penelitian ini, media *Fun Thinkers Book* yang telah dikembangkan selanjutnya akan direvisi sesuai saran dan masukan yang diberikan oleh para validator pada lembar validasi, media *fun thinkers book* ini telah selesai diperbaiki.

Tabel 4.7

Perbedaan Media sebelum dan sesudah direvisi

No	Media Sebelum Direvisi	Media Sesudah Direvisi
1.	 <p data-bbox="427 1742 938 1809">Warna bingkai kotak kurang matcing dengan media <i>Fun Thinkers</i></p>	 <p data-bbox="1023 1733 1378 1800">Mengubah warna bingkai dengan warna kuning</p>



Pada gambar 4.7 terdapat perbedaan media yang belum direvisi dan juga yang telah direvisi. Pada media *Fun Thinkers Book* ini, peneliti telah melakukan revisi produk pada bagian bingkai kotak ubin, sebelum dilakukan revisi, warna bingkai pada kotak ubin menggunakan warna coklat, yang kemudian disarankan oleh validator ahli media agar warna ubin sebaiknya tidak menggunakan warna coklat karena tidak matching dengan warna media *Fun Thinkers Book*, akhirnya warna bingkai kotak diganti dengan menggunakan warna kuning supaya lebih matcing dengan warna media *Fun Thinkers Book*.

Revisi produk yang selanjutnya yaitu warna yang ada di dalam kotak Box, peneliti menggunakan warna putih untuk warna yang ada di dalam kotak box, akan tetapi revisi dari validator media supaya menggunakan warna yang lebih matcing dengan media *Fun Thinkers Book* supaya warnanya lebih bervariasi, akhirnya peneliti menggunakan warna didalam box dengan menggunakan warna hijau pada bagian dalam kotak box dan warna kuning pada tepi kotak box.

BAB V

KAJIAN DAN SARAN

A. Kajian Produk yang Telah Direvisi

Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar yang berfungsi memperjelas makna pesan yang disampaikan sehingga tujuan pembelajaran lebih baik dan sempurna.²⁹ Oleh karenanya, penggunaan media sangat penting agar dapat menambah minat peserta didik dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran *Fun Thinkers Book* ini dikaitkan dengan kajian peneliti terdahulu yang dilakukan oleh Desi Lutfiana (2023) yang mana dalam penelitian terdahulu produk yang dikembangkan yakni media *Fun Thinkers Book* dengan materi bangun datar, berbeda dengan yang peneliti lakukan, dimana media yang dikembangkan oleh peneliti saat ini menambahkan materi dalam buku *Fun Thinkers* dan juga papan hitung sehingga siswa dapat lebih mudah untuk menghitung dan juga memahami materi.

Hal ini diperkuat dalam jurnal Angely Novita Ramadani, Kartika Chandra Kirana, Umi Astuti, Arita Marini (2023) bahwa media pembelajaran merupakan sarana pendidikan yang dapat digunakan untuk membantu proses belajar mengajar, serta menumbuhkan motivasi belajar peserta didik, dan segala sesuatu yang digunakan baik benda maupun lingkungan yang berada

²⁹ Cecep Kusnadi dan Daddy Darmawan, *Pengembangan Media pembelajaran* (Jakarta: Kencana, 2020), 6

pada sekitar peserta didik yang dapat dimanfaatkan pelajar dalam proses pembelajaran.³⁰

Dalam penelitian dan pengembangan ini telah menghasilkan produk berupa media *Fun Thinkers Book* yang digunakan sebagai media evaluasi pada materi KPK dan FPB kelas V. Dengan adanya media ini pembelajaran tidak lagi membosankan dan peserta didik akan lebih tertarik dan semangat serta berperan aktif dalam mengikuti pembelajaran.

Adapun kajian produk yang telah direvisi pada penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut :

1. Pengembangan Media *Fun Thinkers Book*

Pengembangan media *Fun Thinkers Book* ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan, mulai dari tahap analisis, tahap desain atau perancangan, tahap pengembangan, tahap pelaksanaan, dan tahap evaluasi. Pengembangan media ini dikaitkan dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Wulan Saidah (2024) tentang Pengembangan Media *Fun Thinkers Book* dalam Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis di Sekolah Dasar. Tahap awal yang dilakukan oleh peneliti yaitu tahap analisis, pada tahap ini, peneliti melakukan tahap kinerja dan kebutuhan dengan melaksanakan kegiatan observasi dan wawancara langsung ke Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember untuk memperoleh informasi terkait proses

³⁰ Arita Marini Angely Noviana Ramadani, Kartika Chandra Kirana, Umi Astuti, "Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Dunia Pendidikan (STUDI LITERATUR)," *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora* 2, no. 6 (2023):751.

belajar mengajar, media yang digunakan serta kendala-kendala yang berkaitan dengan media pembelajaran.

Tahap kedua yaitu *design*(perancangan). Peneliti melakukan perancangan awal media dengan menyusun materi pembelajaran tentang KPK dan FPB, kemudian peneliti merancang bingkai kotak dan ubin dengan menggunakan kardus.

Tahap yang selanjutnya yaitu *development* (pengembangan) pada tahap ini peneliti melakukan proses pembuatan dan pengembangan media serta uji validator. Proses pengembangan diawali dengan pemahaman materi dan pengembangan pembuatan media *Fun Thinkers Book* yang kemudian akan dilakukan uji validasi kepada 3 validator yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran.

Tahap keempat yaitu *Implementation* (Penerapan). Pada tahap ini produk yang dibuat serta diuji validasi akan diimplementasikan secara langsung pada proses pembelajaran. Penerapan produk media ini akan dilakukan di kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember dengan jumlah total 20 peserta didik. Penerapan dilakukan dengan menggunakan perbandingan skala, yaitu uji coba skala kecil dengan melibatkan 10 orang peserta didik dan uji coba skala besar dengan melibatkan 20 orang peserta didik.

Tahap terakhir yaitu tahap *evaluation* (evaluasi). Pada tahap ini peneliti mengetahui keberhasilan dalam mengembangkan produk media

berdasarkan uji coba dan hasil respon peserta didik yang diperoleh dari data angket.

2. Kelayakan Media *Fun Thinkers Book*

Media *Fun Thinkers Book* ini dikaitkan dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Otaviani dkk (2024) yang mana kelayakan media *Fun Thinkers Book* memperoleh nilai presentase 92,5% dengan kategori sangat layak. Teknik analisis data menggunakan analisis data kualitatif dan kuantitatif dengan instrument penelitian yaitu observasi, wawancara dan angket.³¹

Media ini juga dapat dikaitkan dengan jurnal penelitian oleh Purwo Susilowati (2023) media pembelajaran dikatakan baik dan layak jika memenuhi 3 komponen yaitu komponen kelayakan isi, komponen kelayakan kebahasaan dan komponen kelayakan penyajian. Komponen kelayakan isi meliputi cakupan materi, akurasi materi, kemutakhiran, mengandung wawasan kontekstual dan mengembangkan wawasan kontekstual. Komponen kelayakan bahasa meliputi sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik, komunikatif, lugas, koherensi keruntutan alur pikir, kesesuaian dengan kaidah bahasa indonesia yang benar, dan penggunaan istilah. Komponen yang terakhir yaitu kelayakan penyajian,

³¹ Fransiska Raras Octaviani, Murtyas Galuh Danawati, and Vivi Kurnia Herviani, "Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Fun Thinkers Book Kelas IV SD," *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)* 4, no. 3 (2024): 983–92, <https://doi.org/10.53299/jppi.v4i3.655>.

yaitu meliputi teknik penyajian, pendukung penyajian materi, penyajian pembelajaran, dan penyajian ilustrasi teks dan gambar.³²

Media *Fun Thinkers Book* ini telah melalui proses validasi oleh ahli media, ahli materi dan ahli pembelajaran. Sebelum dilakukan uji coba pada kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember. Validasi dari ahli media menunjukkan presentase 85%, kemudian validasi ahli materi sebesar 97,5%. Dan validasi ahli pembelajaran sebesar 95%. Jadi hasil keseluruhan validasi media *Fun Thinkers Book* menunjukkan presentase rata-rata 95% dengan kategori sangat valid atau layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Uji coba produk dilakukan melalui dua tahapan yaitu, uji coba skala kecil dan uji coba skala besar. Uji coba skala kecil menunjukkan presentase 85% dan uji coba skala besar menunjukkan presentase 90%. Berdasarkan hasil angket respon peserta didik dapat disimpulkan bahwa media *Fun Thinkers Book* sangat valid dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk

1. Saran Pemanfaatan Produk

Berdasarkan hasil penelitian ini, saran pemanfaatan produk media *Fun Thinkers Book* adalah sebagai berikut:

- a. Media *Fun Thinkers Book* dapat dijadikan inovasi baru untuk pendidik sebagai alat bantu dalam kegiatan pembelajaran matematika, dan

³² P Susilowati, Wisanti, and Novita Kartika Indah, "Profil Media Pembelajaran Berbasis Web Untuk Melatih Kemandirian Belajar Pada Materi Virus," *Jurnal BioEdu* 2, no. 1 (2021): 105–12.

media ini sangat membantu guru untuk mengatasi permasalahan siswa yang sulit dalam berhitung, dengan menggunakan media ini akan menjadikan kegiatan pembelajaran lebih menarik.

- b. Media *Fun Thinkers Book* ini dapat dimanfaatkan oleh peserta didik untuk mempermudah dalam memahami materi dan dalam menghitung materi KPK dan FPB. Media ini diharapkan dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan kompetensinya serta lebih aktif dan semangat lagi dalam belajar matematika.

2. Diseminasi Produk

Produk media pembelajaran *Fun Thinkers Book* pada pembelajaran Matematika materi KPK dan FPB diharapkan dapat digunakan di semua kelas sekolah yang bersangkutan, bahkan dapat digunakan pula untuk semua sekolah dasar atau madrasah ibtidaiyah lainnya di kabupaten Jember. Namun penyebar luasan produk harus tetap memperhatikan dan memperhatikan karakteristik dari peserta didik, sehingga nantinya penyebar luasan media ini berjalan dengan baik. Penyebar Luasan Produk media *Fun Thinkers Book* ini dapat diakses melalui Link Youtube Berikut ini : <https://youtube.com/@pgmiuinkhasjember>

3. Pengembangan Produk Lebih Lanjut

- a. Media Pembelajaran *Fun Thinkers Book* yang dikembangkan peneliti di kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember pada pembelajaran Matematika materi KPK dan FPB sudah memenuhi kriteria kualitas yang baik, sehingga disarankan dapat diterapkan tidak hanya pada

pembelajaran Matematika saja, tetapi juga dapat diterapkan pada semua muatan dalam pembelajaran.

- b. Penelitian ini hanya dilakukan pada kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember, akan tetapi lebih baik jika bisa dikembangkan di kelas lain ataupun lingkup Sekolah Dasar maupun Madrasah Ibtidaiyah yang lainnya.
- c. Bagi semua pihak yang ingin mengembangkan produk lebih lanjut lagi, disarankan mendesain produk media dengan lebih menarik lagi dan menambah materi yang lebih luas dan mudah dipahami.

C. KESIMPULAN

Hasil dari penelitian dan pengembangan ini menunjukkan 1). Produk yang dihasilkan pada penelitian dan pengembangan ini adalah media *Fun Thinkers Book* pada pembelajaran matematika materi KPK dan FPB Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember. 2). Kelayakan media *Fun Thinkers Book* yang dikembangkan sangat valid (Layak) berdasarkan hasil angket uji validitas 3 ahli validator dan respon peserta didik kelas V. Hasil dari validasi ahli media sebesar 85% dengan kategori sangat valid, hasil dari ahli materi sebesar 87,5% dengan kategori sangat valid dan ahli pembelajaran sebesar 95% dengan kategori sangat valid. Hasil rata-rata angket para validator menunjukkan presentase 89%. Adapun hasil angket respon peserta didik pada uji coba skala kecil adalah 85% dengan kategori sangat valid. Adapun hasil angket pada uji coba skala besar sebesar 90%. Berdasarkan pernyataan tersebut,

dapat disimpulkan bahwa media *Fun Thinkers Book* yang dikembangkan sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran.



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

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, Yufri. "Analisis Persiapan Guru Dalam Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 5, no. 4 (July 29, 2021): 2415–22. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1241>.
- Ani Daniyati, Ismy Bulqis Saputri, Ricken Wijaya, Siti Aqila Septiyani, and Usep Setiawan. "Konsep Dasar Media Pembelajaran." *Journal of Student Research* 1, no. 1 (2023): 282–94. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>.
- Anjarani, Anti Santika, Ahmad Mulyadiprana, and Resa Respati. "PEDADIDAKTIKA : JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR Fun Thinkers Sebagai Media Pembelajaran Untuk Siswa Sekolah Dasar : Kajian Hipotetik" 7, no. 4 (2020): 100–111.
- Ayu, Sartika, and Nurafni Nurafni. "Dinamika Learning Loss Materi KPK Dan FPB Di Masa Kebiasaan Baru." *Jurnal Basicedu* 6, no. 4 (2022): 6097–6109. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3158>.
- Badan, Widyaiswara, Pengembangan Sumber, Daya Manusia, Provinsi Riau, Pekanbaru, and Provinsi Riau. "Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar" 3, no. 14 (2002): 12.
- Erna, Yayuk. *Pembelajaran Matematika SD*. UMM, 2019.
- 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>.
- Irma Yunita Sari, Regita Dewi Wulandari, Fitria Ainun Nazla, Nabilah Nur Azmi, and Imron Fauzi. "Penerapan Metode Matematika Realistik Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Keguruan* 7, no. 2 (2022): 8–19. <https://doi.org/10.47435/jpdk.v7i2.1321>.
- Kholil, Mohammad, and Olvi Safianti. "Efektivitas Pembelajaran Penemuan Terbimbing Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Materi Barisan Dan Deret." *Laplace : Jurnal Pendidikan Matematika* 2, no. 2 (2019): 89–98. <https://doi.org/10.31537/laplace.v2i2.246>.
- Kibtiah, Mariatul, Nana Hendracipta, and Encep Andriana. "Developing Fun Thinkers Book Learning Media on the Topic of Peristiwa Alam Yang Terjadi Di Indonesia At Grade V of Elementary School." *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 10, no. 4 (2021): 829. <https://doi.org/10.33578/jpkip.v10i4.8144>.

- Nadiah, Nenden, Imron Fauzi, and Faiqotul Himmah. "Penggunaan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMA Al-Muhajirin Purwakarta," 2025.
- Nasution; Mardiah Kalsum. "Penggunaan Metode Pembelajaran Dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Ilmiah Bidang Pendidikan* 1, no. 9 (2019): 9–16.
- Ningrum, Nabila Cahya, Hanif Amrullah, and Nurul Aisyah. "Scidac plus PENGEMBANGAN MEDIA FUN THINKERS BOOK" 4 (2024): 90–99.
- Nur ikhsan, Komara. "Sarana Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar." *ACADEMIA : Jurnal Inovasi Riset Akademik* 2, no. 3 (2022): 119–27.
- Octaviani, Fransiska Raras, Murtyas Galuh Danawati, and Vivi Kurnia Herviani. "Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Fun Thinkers Book Kelas IV SD." *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)* 4, no. 3 (2024): 983–92. <https://doi.org/10.53299/jppi.v4i3.655>.
- Pane, Aprida, and Muhammad Darwis Dasopang. "Belajar Dan Pembelajaran." *FITRAH: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman* 3, no. 2 (2017): 333–52. <https://doi.org/10.24952/fitrah.v3i2.945>.
- Pangaribuan, Sonia, Laurensia Masri Perangin-Angin, Program Studi, Pendidikan Guru, Sekolah Dasar, Negeri Medan, Jl William, et al. "Pengembangan Media Fun Thinkers Book Pada Tema 7 Subtema 1 Kelas V SDN 091453 Marihat Raja Kecamatan Dolok Panribuan T.A 2022/2023." *Journal on Education* 06, no. 01 (2023): 4053–65.
- "Permendikbudristek Republik Indonesia," 2022.
- 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>.
- Ryan, Joanna, and Jessica Bowman. "Teach Cognitive and Metacognitive Strategies to Support Learning and Independence." *High Leverage Practices and Students with Extensive Support Needs* 3, no. 3 (2022): 170–84. <https://doi.org/10.4324/9781003175735-15>.
- Susilowati, P, Wisanti, and Novita Kartika Indah. "Profil Media Pembelajaran Berbasis Web Untuk Melatih Kemandirian Belajar Pada Materi Virus." *Jurnal BioEdu* 2, no. 1 (2021): 105–12.
- Tri Prastawati, Titik, and Rahmat Mulyono. "Peran Manajemen Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Melalui Penggunaan Alat Peraga Sederhana." *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang* 9, no. 1

(2023): 378–92. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i1.709>.

Yensy, Nurul Astuty. “Metode Alternatif Menentukan KPK Dan FPB Suatu Bilangan Bulat Dengan Menggunakan Alat Peraga.” *PENDIPA Journal of Science Education* 4, no. 2 (2020): 107–14. <https://doi.org/10.33369/pendipa.4.2.107-114>.



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

Lampiran 1**PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN**

Yang Bertanda Tangan dibawah ini:

Nama : Dina Ustufiyah
NIM : 202101040018
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institusi : UIN 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 dikutip didalam naskah ini serta disebutkan dalam sumber kutipan di daftar pustaka.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan tidak ada paksaan dari pihak manapun.

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

Jember, 17 Maret 2025



Dina Ustufiyah
202101040018

Lampiran 2

MATRIKS PENELITIAN

Judul	Fokus penelitian	Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian
Pengembangan Media Pembelajaran Fun Thinkers Book Pada Pembelajaran Matematika Materi KPK dan FPB Kelas V Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bagaimana Pengembangan media pembelajaran Fun Thinkers Book Pada Pembelajaran Matematika Materi KPK dan FPB Kelas V Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember 2. Bagaimana kelayakan dari media Fun Thinkers Book pada pembelajaran Matematika Materi KPK dan FPB Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember 	<ol style="list-style-type: none"> 3. Media Pembelajaran Fun Thinkers Book 4. Pembelajaran Matematika materi KPK dan FPB 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Validasi Media Pembelajaran Fun Thinkers Book 2. Kelayakan Media Pembelajaran Fun Thinkers Book 3. Respon Peserta Didik Setelah Menggunakan Media Fun Thinkers Book 4. Hasil Belajar Peserta Didik Pada <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> 	Subjek Penelitian <ol style="list-style-type: none"> a. Kepala Sekolah b. Guru Kelas V c. Siswa Kelas V d. Validator 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Jenis Penelitian dan Pengembangan (<i>Research and Development</i>) 2. Prosedur Penelitian Menggunakan Model Pengembangan ADDIE 3. Lokasi penelitian di MIN 3 Jember 4. Teknik Pengumpulan Data : Observasi, Dokumentasi dan angket 5. Teknik Analisis Data: Kevalidan, keefektifan, penyajian data, dan kesimpulan

Lampiran 3

JURNAL PENELITIAN
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN FUN THINKERS BOOK PADA
PEMBELAJARAN MATEMATIKA KELAS V MATERI KPK DAN FPB

No	Tanggal	Jenis Kegiatan	Informan	Paraf
1	24 September 2024	Observasi dan wawancara	Indah Iswati,S.Pd,M.Pd.I	
2	12 Februari 2025	Penyerahan surat izin penelitian	Dedy Ependi., S.Ag.M.M.Pd	
3	13 Februari 2025	Pengerjaan Soal Pretest	Indah Iswati,S.Pd.M.Pd.I	
4	19 Februari 2025	Implementasi media pembelajaran Fun Thinkers Book dan Pengerjaan soal posttest	Indah Iswati,S.Pd.M.Pd.I	
5	20 Februari 2025	Pengambilan data angket respon peserta didik kelas V	Indah Iswati,S.Pd.M.Pd.I	



Jember, 17 Maret 2025
 Kepala Sekolah

Dedy Ependi., S.Ag.M.M.Pd

Lampiran 4

**MODUL AJAR/RENCANA
PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Penyusun : Dina Ustufiyah
 Satuan Pendidikan : Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember
 Kelas : V
 Materi : KPK dan FPB
 Alokasi waktu : 30 menit

A. KOMPETENSI INTI**1. Capaian Pembelajaran (CP)**

Peserta didik dapat menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan kelipatan persekutuan terkecil (KPK) dan faktor persekutuan terbesar (FPB).

2. Alur Tujuan Pembelajaran

- a. Peserta didik dapat menjelaskan kelipatan
- b. Peserta didik menjelaskan kelipatan persekutuan dan kelipatan persekutuan terkecil
- c. Peserta didik dapat menjelaskan faktor
- d. Peserta didik dapat menjelaskan faktor dan faktor persekutuan terbesar (FPB)
- e. Peserta didik dapat menentukan KPK dan FPB menggunakan faktor prima.

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melakukan pembukaan dengan salam dan dilanjutkan dengan berdoa sebelum belajar 2. Guru mengecek kehadiran peserta didik 3. Guru mengajak peserta didik untuk <i>ice breaking</i> 4. Mengaitkan materi yang sebelumnya dengan materi yang akan diajarkan 5. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran 	5 menit
Kegiatan Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik mendengarkan penjelasan guru terkait dengan materi KPK dan FPB 2. Dengan arahan guru, peserta didik diarahkan ke materi pembelajaran 3. Guru mempraktekkan cara menggunakan media Fun Thinkers Book 4. Guru membagi peserta didik menjadi 6 kelompok 5. Secara bergilir, peserta didik mengerjakan soal yang ada di buku dengan menggunakan media fun thinkers book 	20 menit
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik menyimpulkan materi pembelajaran 2. Guru memberikan penguatan terhadap materi 	5 menit

	<p>yang telah dipelajari</p> <p>3. Guru melakukan penelitian hasil belajar</p> <p>4. Kegiatan pembelajaran diakhiri dengan doa bersama.</p>	
--	---	--

C. Sumber Belajar dan Media

1. Media Fun Thinkers Book

Mengetahui

Wali Kelas V

Jember, Maret 2025

guru kelas v

Ustadzah Indah Iswati

Dina Ustufiyah



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

Lampiran 5



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN JEMBER
MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 3 JEMBER
 Jl. Mahoni No. 20 Wirolegi Sumbersari Jember 68124
 Website : <https://min3jember.sch.id/> email: minsumbersari@gmail.com

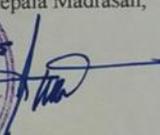
SURAT KETERANGAN
 NOMOR : B-171/ML.13.32.3/PP.00.4/03/2025

Sesuai dengan surat pengajuan dari Wakil Dekan Bidang Akademik Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN KHAS Jember No. B-10276/In.20/3.a/PP.009/02/2025 tanggal 07 Februari 2025 tentang . Kepala MIN 3 Jember dengan ini menerangkan bahwa :

Nama	: Dina Ustufiyah
NIM	: 202101040018
Lembaga Asal	: Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN KHAS Jember
Jurusan/Prodi	: PGMI
Selesai melaksanakan	: Penelitian di MIN 3 Jember
Judul Penelitian	: Pengembangan Media Pembelajaran Fun Thinkers Book Pada Pembelajaran Matematika Materi KPK dan FPB Kelas V Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember selama 30 (tiga puluh) hari di lingkungan MIN 3 JEMBER
Waktu/Tanggal	: 30 hari / 07 Februari - 17 Maret 2025
Tempat	: MIN 3 Jember

Demikian surat ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jember, 17 Maret 2025
 Kepala Madrasah,



DEDI EPENDI



Lampiran 6**Lembar Validasi Pengembangan Media Pembelajaran Fun Thinkers Book pada Pembelajaran Matematika Untuk Ahli Materi**

Nama : Dina Ustufiyah
NIM : 202101040018
Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Fun Thinkers Book Pada Pembelajaran Matematika Materi KPK dan FPB Kelas V Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember
Nama Validator : Fikri Apriyono, S.Pd, M.Pd
NIP : 196909281993021001

Petunjuk Pengisian

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat bapak/ibu sebagai ahli materi tentang pembelajaran matematika KPK dan FPB
2. Mohon berikan tanda “√” untuk setiap pendapat bapak/ibu pada kolom skala penelitian
3. Mohon berikan kritik dan saran agar peneliti dapat memperbaiki kekurangan

Kriteria Penilaian

- 1 = Sangat Tidak Releven/sangat tidak baik
2 = Kurang Releven/kurang baik
3 = Releven/Baik
4 = Sangat Releven/sangat baik

No	Aspek yang Dinilai	Skor Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Materi yang disajikan dalam media Fun Thinkers Book sesuai dengan tujuan pembelajaran				✓
2.	Kesesuaian isi materi dengan media <i>Fun Thinkers Book</i>			✓	
3.	Media Fun Thinkers Book Dapat Memudahkan dalam hal memahami materi yang disampaikan			✓	
4.	Media Fun Thinkers Book memudahkan dalam hal memahami materi yang disajikan			✓	
5.	Soal yang disajikan mudah difahami dan dimengerti				✓
6.	Media Fun Thinkers Book terlihat dengan jelas			✓	
7.	Media pembelajaran dapat membantu siswa memahami materi yang disampaikan oleh guru				✓
8.	Menciptakan suasana kegiatan belajar mengajar yang tidak membosankan				✓
9.	Tampilan media Fun Thinkers Book sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas V SD/MI				✓
10.	Secara keseluruhan media Fun Thinkers Book layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran			✓	

Komentar dan Saran

diperhatikan nilai hasil yg sama pada FPB.

Kesimpulan

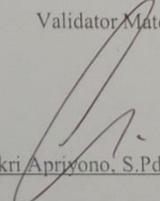
Pengembangan Media Pembelajaran Fun Thinkers Book Pada Pembelajaran Matematika Materi KPK dan FPB Kelas V ini dinyatakan :

1. Layak digunakan di lapangan
2. Layak digunakan di lapangan dengan revisi
3. Tidak layak digunakan di lapangan

*) Lingkari salah satu

Jember, 03 Februari 2025

Validator Materi


Fikri Apriyono, S.Pd, M.Pd

NIP.196909281993021001

Komentar dan Saran

diperhatikan nilai hasil ya sama pada FPB.

Kesimpulan

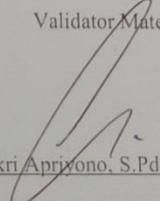
Pengembangan Media Pembelajaran Fun Thinkers Book Pada Pembelajaran Matematika Materi KPK dan FPB Kelas V ini dinyatakan :

- 1. Layak digunakan di lapangan
- 2. Layak digunakan di lapangan dengan revisi
- 3. Tidak layak digunakan di lapangan

*) Lingkari salah satu

Jember, 03 Februari 2025

Validator Materi


Fikri Apriyono, S.Pd, M.Pd

NIP.196909281993021001

Lampiran 7

Lembar Validasi Pengembangan Media Pembelajaran Fun Thinkers Book pada Pembelajaran Matematika Untuk Ahli Pembelajaran

Nama : Dina Ustufiyah
NIM : 202101040018
Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Fun Thinkers Book Pada Pembelajaran Matematika Materi KPK dan FPB Kelas V Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember
Nama Validator : Ustadzah Indah Iswati, S.Pd,M.Pd.I
NIP : 196904022005012011

Petunjuk Pengisian

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat bapak/ibu sebagai ahli materi tentang pembelajaran matematika KPK dan FPB
2. Mohon berikan tanda “√” untuk setiap pendapat bapak/ibu pada kolom skala penelitian
3. Mohon berikan kritik dan saran agar peneliti dapat memperbaiki kekurangan

Kriteria Penilaian

1 = Sangat Tidak Releven/sangat tidak baik
2 = Kurang Releven/kurang baik
3 = Releven/Baik
4 = Sangat Releven/sangat baik

No	Aspek yang Dinilai	Skor Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Desain media pembelajaran Fun Thinkers Book sangat menarik				✓
2.	Tampilan media Fun Thinkers Book mudah untuk dioperasikan				✓
3.	Media Fun Thinkers Book Dapat Memudahkan peserta didik memahami materi				✓
4.	Media Fun Thinkers Book mudah untuk dipraktikkan sendiri oleh peserta didik			✓	
5.	Media Fun Thinkers Book sesuai dengan materi KPK dan FPB				✓
6.	Media Fun Thinkers Book terlihat dengan jelas			✓	
7.	Media pembelajaran dapat membantu siswa memahami materi yang disampaikan oleh guru				✓
8.	Media Fun Thinkers Book dapat menciptakan suasana kegiatan belajar mengajar yang tidak membosankan				✓
9.	Denga menggunakan media Fun Thinkers Book pembelajaran lebih aktif				✓
10.	Dengan menggunakan media Fun Thinkers Book dapat membantu peserta didik dalam memahami materi				✓

Komentar dan Saran

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Kesimpulan

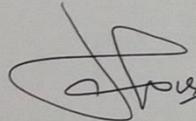
Pengembangan Media Pembelajaran Fun Thinkers Book Pada Pembelajaran Matematika Materi KPK dan FPB Kelas V ini dinyatakan :

1. Layak digunakan di lapangan
2. Layak digunakan di lapangan dengan revisi
3. Tidak layak digunakan di lapangan

*) Lingkari salah satu

Jember, 19 Februari 2025

Guru Kelas V



Indah Iswati, S.Pd.M.Pd.I
196904022005012011

Lampiran 8

Angket Respon Peserta Didik Media Pembelajaran *Fun Thinkers Book* Pada Pembelajaran Matematika Materi KPK dan FPB

Nama : Dewi Nur A.

Kelas : 5 zaid bintarabid

Petunjuk Penggunaan

Berdasarkan Penelitian dari anda, berilah tanda Centang (√) pada salah satu kolom yang tersedia!

- ❖ SS : Sangat Setuju
- ❖ S : Setuju
- ❖ TS : Tidak Setuju
- ❖ STS : Sangat Tidak Setuju

No	Pertanyaan	Respon			
		SS	S	TS	STS
1.	Saya Suka Belajar Matematika		√		
2.	Dengan Menggunakan media <i>Fun Thinkers Book</i> Saya lebih senang untuk belajar matematika	√			
3.	Dengan menggunakan media <i>fun thinkers book</i> mampu memperdalam tentang materi KPK dan FPB	√			
4.	Menggunakan media <i>fun thinkers book</i> membuat saya lebih menyukai matematika	√			
5.	Dengan menggunakan media <i>fun thinkers book</i> suasana kelas menjadi lebih aktif	√			
6.	Media <i>fun thinkers book</i> mudah untuk dimainkan	√			
7.	Kegiatan belajar menjadi menarik dengan menggunakan media <i>fun thinkers book</i>	√			
8.	Menggunakan media <i>fun thinkers book</i> menjadikan kegiatan pembelajaran tidak membosankan	√			
9.	Desain Media <i>Fun Thinkers Book</i> menarik	√			
10.	Saya tertarik mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas	√			

Angket Respon Peserta Didik Media Pembelajaran *Fun Thinkers Book* Pada Pembelajaran Matematika Materi KPK dan FPB

Nama : Sahra

Kelas : 5B

Petunjuk Penggunaan

Berdasarkan Penelitian dari anda, berilah tanda Centang (✓) pada salah satu kolom yang tersedia!

- ❖ SS : Sangat Setuju
- ❖ S : Setuju
- ❖ TS : Tidak Setuju
- ❖ STS : Sangat Tidak Setuju

No	Pertanyaan	Respon			
		SS	S	TS	STS
1.	Saya Suka Belajar Matematika		✓		
2.	Dengan Menggunakan media <i>Fun Thinkers Book</i> Saya lebih senang untuk belajar matematika	✓			
3.	Dengan menggunakan media <i>fun thinkers book</i> mampu memperdalam tentang materi KPK dan FPB	✓			
4.	Menggunakan media <i>fun thinkers book</i> membuat saya lebih menyukai matematika	✓			
5.	Dengan menggunakan media <i>fun thinkers book</i> suasana kelas menjadi lebih aktif		✓		
6.	Media <i>fun thinkers book</i> mudah untuk dimainkan				
7.	Kegiatan belajar menjadi menarik dengan menggunakan media <i>fun thinkers book</i>	✓			
8.	Menggunakan media <i>fun thinkers book</i> menjadikan kegiatan pembelajaran tidak membosankan	✓			
9.	Desain Media <i>Fun Thinkers Book</i> menarik		✓		
10.	Saya tertarik mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas	✓			

Angket Respon Peserta Didik Media Pembelajaran *Fun Thinkers Book* Pada Pembelajaran Matematika Materi KPK dan FPB

Nama: Firly Amelia azzahrani

Kelas: 5 zaid bin Tsabit

Petunjuk Penggunaan

Berdasarkan Penelitian dari anda, berilah tanda Centang (✓) pada salah satu kolom yang tersedia!

- ❖ SS : Sangat Setuju
- ❖ S : Setuju
- ❖ TS : Tidak Setuju
- ❖ STS : Sangat Tidak Setuju

No	Pertanyaan	Respon			
		SS	S	TS	STS
1.	Saya Suka Belajar Matematika		✓		
2.	Dengan Menggunakan media <i>Fun Thinkers Book</i> Saya lebih senang untuk belajar matematika		✓		
3.	Dengan menggunakan media <i>fun thinkers book</i> mampu memperdalam tentang materi KPK dan FPB		✓		
4.	Menggunakan media <i>fun thinkers book</i> membuat saya lebih menyukai matematika	✓			
5.	Dengan menggunakan media <i>fun thinkers book</i> suasana kelas menjadi lebih aktif	✓			
6.	Media <i>fun thinkers book</i> mudah untuk dimainkan	✓			
7.	Kegiatan belajar menjadi menarik dengan menggunakan media <i>fun thinkers book</i>		✓		
8.	Menggunakan media <i>fun thinkers book</i> menjadikan kegiatan pembelajaran tidak membosankan	✓			
9.	Desain Media <i>Fun Thinkers Book</i> menarik		✓		
10.	Saya tertarik mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas	✓			

Angket Respon Peserta Didik Media Pembelajaran *Fun Thinkers Book* Pada Pembelajaran Matematika Materi KPK dan FPB

Nama : Maudina Asyifa Izzah Azzah Syifa

Kelas : 5 Zaid bin Tsabit

Petunjuk Penggunaan

Berdasarkan Penelitian dari anda, berilah tanda Centang (✓) pada salah satu kolom yang tersedia!

- ❖ SS : Sangat Setuju
- ❖ S : Setuju
- ❖ TS : Tidak Setuju
- ❖ STS : Sangat Tidak Setuju

No	Pertanyaan	Respon			
		SS	S	TS	STS
1.	Saya Suka Belajar Matematika		✓		
2.	Dengan Menggunakan media <i>Fun Thinkers Book</i> Saya lebih senang untuk belajar matematika		✓		
3.	Dengan menggunakan media <i>fun thinekr's book</i> mampu memperdalam tentang materi KPK dan FPB	✓			
4.	Menggunakan media <i>fun thinkers book</i> membuat saya lebih menyukai matematika		✓		
5.	Dengan menggunakan media <i>fun thinkers book</i> suasana kelas menjadi lebih aktif	✓			
6.	Media <i>fun thinkers book</i> mudah untuk dimainkan	✓			
7.	Kegiatan belajar menjadi menarik dengan menggunakan media <i>fun thinkers book</i>		✓		
8.	Menggunakan media <i>fun thinkers book</i> menjadikan kegiatan pembelajaran tidak membosankan	✓			
9.	Desain Media <i>Fun Thinkers Book</i> menarik		✓		
10.	Saya tertarik mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas		✓		

Angket Respon Peserta Didik Media Pembelajaran *Fun Thinkers Book* Pada Pembelajaran Matematika Materi KPK dan FPB

Nama : *Destia Ali Rahmatullah*

Kelas : *5Bzaidbi tsabit*

Petunjuk Penggunaan

Berdasarkan Penelitian dari anda, berilah tanda Centang (✓) pada salah satu kolom yang tersedia!

- ❖ SS : Sangat Setuju
- ❖ S : Setuju
- ❖ TS : Tidak Setuju
- ❖ STS : Sangat Tidak Setuju

No	Pertanyaan	Respon			
		SS	S	TS	STS
1.	Saya Suka Belajar Matematika		✓		
2.	Dengan Menggunakan media <i>Fun Thinkers Book</i> Saya lebih senang untuk belajar matematika	✓			
3.	Dengan menggunakan media <i>fun thinkers book</i> mampu memperdalam tentang materi KPK dan FPB	✓			
4.	Menggunakan media <i>fun thinkers book</i> membuat saya lebih menyukai matematika	✓			
5.	Dengan menggunakan media <i>fun thinkers book</i> suasana kelas menjadi lebih aktif	✓			
6.	Media <i>fun thinkers book</i> mudah untuk dimainkan		✓		
7.	Kegiatan belajar menjadi menarik dengan menggunakan media <i>fun thinkers book</i>	✓			
8.	Menggunakan media <i>fun thinkers book</i> menjadikan kegiatan pembelajaran tidak membosankan		✓		
9.	Desain Media <i>Fun Thinkers Book</i> menarik		✓		
10.	Saya tertarik mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas		✓		

Angket Respon Peserta Didik Media Pembelajaran *Fun Thinkers Book* Pada Pembelajaran Matematika Materi KPK dan FPB

Nama : mahbubil ~~koronil~~ ulum

Kelas : VZalt Bin. tsabith

Petunjuk Penggunaan

Berdasarkan Penelitian dari anda, berilah tanda Centang (✓) pada salah satu kolom yang tersedia!

- ❖ SS : Sangat Setuju
- ❖ S : Setuju
- ❖ TS : Tidak Setuju
- ❖ STS : Sangat Tidak Setuju

No	Pertanyaan	Respon			
		SS	S	TS	STS
1.	Saya Suka Belajar Matematika		✓		
2.	Dengan Menggunakan media <i>Fun Thinkers Book</i> Saya lebih senang untuk belajar matematika	✓			
3.	Dengan menggunakan media <i>fun thinkers book</i> mampu memperdalam tentang materi KPK dan FPB	✓	✓		
4.	Menggunakan media <i>fun thinkers book</i> membuat saya lebih menyukai matematika	✓			
5.	Dengan menggunakan media <i>fun thinkers book</i> suasana kelas menjadi lebih aktif	✓			
6.	Media <i>fun thinkers book</i> mudah untuk dimainkan	✓			
7.	Kegiatan belajar menjadi menarik dengan menggunakan media <i>fun thinkers book</i>	✓			
8.	Menggunakan media <i>fun thinkers book</i> menjadikan kegiatan pembelajaran tidak membosankan	✓			
9.	Desain Media <i>Fun Thinkers Book</i> menarik		✓		
10.	Saya tertarik mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas		✓		

Angket Respon Peserta Didik Media Pembelajaran *Fun Thinkers Book* Pada Pembelajaran Matematika Materi KPK dan FPB

Nama : Meli

Kelas : V zaid bin Tsabit

Petunjuk Penggunaan

Berdasarkan Penelitian dari anda, berilah tanda Centang (✓) pada salah satu kolom yang tersedia!

- ❖ SS : Sangat Setuju
- ❖ S : Setuju
- ❖ TS : Tidak Setuju
- ❖ STS : Sangat Tidak Setuju

No	Pertanyaan	Respon			
		SS	S	TS	STS
1.	Saya Suka Belajar Matematika		✓		
2.	Dengan Menggunakan media <i>Fun Thinkers Book</i> Saya lebih senang untuk belajar matematika	✓			
3.	Dengan menggunakan media <i>fun thinkers book</i> mampu memperdalam tentang materi KPK dan FPB		✓		
4.	Menggunakan media <i>fun thinkers book</i> membuat saya lebih menyukai matematika	✓			
5.	Dengan menggunakan media <i>fun thinkers book</i> suasana kelas menjadi lebih aktif	✓			
6.	Media <i>fun thinkers book</i> mudah untuk dimainkan	✓			
7.	Kegiatan belajar menjadi menarik dengan menggunakan media <i>fun thinkers book</i>		✓		
8.	Menggunakan media <i>fun thinkers book</i> menjadikan kegiatan pembelajaran tidak membosankan	✓			
9.	Desain Media <i>Fun Thinkers Book</i> menarik	✓			
10.	Saya tertarik mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas		✓		

Angket Respon Peserta Didik Media Pembelajaran *Fun Thinkers Book* Pada Pembelajaran Matematika Materi KPK dan FPB

Nama : Ghina Ratna Amira

Kelas : 5 2016 100402016

Petunjuk Penggunaan

Berdasarkan Penelitian dari anda, berilah tanda Centang (✓) pada salah satu kolom yang tersedia!

- ❖ SS : Sangat Setuju
- ❖ S : Setuju
- ❖ TS : Tidak Setuju
- ❖ STS : Sangat Tidak Setuju

No	Pertanyaan	Respon			
		SS	S	TS	STS
1.	Saya Suka Belajar Matematika		✓		
2.	Dengan Menggunakan media <i>Fun Thinkers Book</i> Saya lebih senang untuk belajar matematika		✓		
3.	Dengan menggunakan media <i>fun thinkers book</i> mampu memperdalam tentang materi KPK dan FPB	✓			
4.	Menggunakan media <i>fun thinkers book</i> membuat saya lebih menyukai matematika		✓		
5.	Dengan menggunakan media <i>fun thinkers book</i> suasana kelas menjadi lebih aktif	✓			
6.	Media <i>fun thinkers book</i> mudah untuk dimainkan	✓			
7.	Kegiatan belajar menjadi menarik dengan menggunakan media <i>fun thinkers book</i>	✓			
8.	Menggunakan media <i>fun thinkers book</i> menjadikan kegiatan pembelajaran tidak membosankan	✓			
9.	Desain Media <i>Fun Thinkers Book</i> menarik	✓			
10.	Saya tertarik mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas	✓			

Angket Respon Peserta Didik Media Pembelajaran *Fun Thinkers Book* Pada Pembelajaran Matematika Materi KPK dan FPB

Nama : Rizki Sidiq Hasyah

Kelas : 6^A SDN Tabak

Petunjuk Penggunaan

Berdasarkan Penelitian dari anda, berilah tanda Centang (✓) pada salah satu kolom yang tersedia!

- ❖ SS : Sangat Setuju
- ❖ S : Setuju
- ❖ TS : Tidak Setuju
- ❖ STS : Sangat Tidak Setuju

No	Pertanyaan	Respon			
		SS	S	TS	STS
1.	Saya Suka Belajar Matematika		✓		
2.	Dengan Menggunakan media <i>Fun Thinkers Book</i> Saya lebih senang untuk belajar matematika		✓		
3.	Dengan menggunakan media <i>fun thinkers book</i> mampu memperdalam tentang materi KPK dan FPB		✓		
4.	Menggunakan media <i>fun thinkers book</i> membuat saya lebih menyukai matematika		✓		
5.	Dengan menggunakan media <i>fun thinkers book</i> suasana kelas menjadi lebih aktif		✓		
6.	Media <i>fun thinkers book</i> mudah untuk dimainkan		✓		
7.	Kegiatan belajar menjadi menarik dengan menggunakan media <i>fun thinkers book</i>		✓		
8.	Menggunakan media <i>fun thinkers book</i> menjadikan kegiatan pembelajaran tidak membosankan		✓		
9.	Desain Media <i>Fun Thinkers Book</i> menarik		✓		
10.	Saya tertarik mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas		✓		

Angket Respon Peserta Didik Media Pembelajaran *Fun Thinkers Book* Pada Pembelajaran Matematika Materi KPK dan FPB

Nama : AFKAR

Kelas : V Zaid bin Tsabit

Petunjuk Penggunaan

Berdasarkan Penelitian dari anda, berilah tanda Centang (✓) pada salah satu kolom yang tersedia!

- ❖ SS : Sangat Setuju
- ❖ S : Setuju
- ❖ TS : Tidak Setuju
- ❖ STS : Sangat Tidak Setuju

No	Pertanyaan	Respon			
		SS	S	TS	STS
1.	Saya Suka Belajar Matematika		✓		
2.	Dengan Menggunakan media <i>Fun Thinkers Book</i> Saya lebih senang untuk belajar matematika	✓			
3.	Dengan menggunakan media <i>fun thinkers book</i> mampu memperdalam tentang materi KPK dan FPB		✓		
4.	Menggunakan media <i>fun thinkers book</i> membuat saya lebih menyukai matematika		✓		
5.	Dengan menggunakan media <i>fun thinkers book</i> suasana kelas menjadi lebih aktif	✓			
6.	Media <i>fun thinkers book</i> mudah untuk dimainkan		✓		
7.	Kegiatan belajar menjadi menarik dengan menggunakan media <i>fun thinkers book</i>		✓		
8.	Menggunakan media <i>fun thinkers book</i> menjadikan kegiatan pembelajaran tidak membosankan		✓		
9.	Desain Media <i>Fun Thinkers Book</i> menarik	✓			
10.	Saya tertarik mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas	✓			

Angket Respon Peserta Didik Media Pembelajaran *Fun Thinkers Book* Pada Pembelajaran Matematika Materi KPK dan FPB

Nama : *tatan*

Kelas : *5B*

Petunjuk Penggunaan

Berdasarkan Penelitian dari anda, berilah tanda Centang (✓) pada salah satu kolom yang tersedia!

- ❖ SS : Sangat Setuju
- ❖ S : Setuju
- ❖ TS : Tidak Setuju
- ❖ STS : Sangat Tidak Setuju

No	Pertanyaan	Respon			
		SS	S	TS	STS
1.	Saya Suka Belajar Matematika		✓		
2.	Dengan Menggunakan media <i>Fun Thinkers Book</i> Saya lebih senang untuk belajar matematika		✓		
3.	Dengan menggunakan media <i>fun thinkers book</i> mampu memperdalam tentang materi KPK dan FPB		✓		
4.	Menggunakan media <i>fun thinkers book</i> membuat saya lebih menyukai matematika	✓			
5.	Dengan menggunakan media <i>fun thinkers book</i> suasana kelas menjadi lebih aktif	✓			
6.	Media <i>fun thinkers book</i> mudah untuk dimainkan		✓		
7.	Kegiatan belajar menjadi menarik dengan menggunakan media <i>fun thinkers book</i>	✓			
8.	Menggunakan media <i>fun thinkers book</i> menjadikan kegiatan pembelajaran tidak membosankan	✓			
9.	Desain Media <i>Fun Thinkers Book</i> menarik		✓		
10.	Saya tertarik mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas		✓		

Angket Respon Peserta Didik Media Pembelajaran *Fun Thinkers Book* Pada Pembelajaran Matematika Materi KPK dan FPB

Nama : Tara Dwi Hidayat.

Kelas : V Zaid Bin Tsabit

Petunjuk Penggunaan

Berdasarkan Penelitian dari anda, berilah tanda Centang (✓) pada salah satu kolom yang tersedia!

- ❖ SS : Sangat Setuju
- ❖ S : Setuju
- ❖ TS : Tidak Setuju
- ❖ STS : Sangat Tidak Setuju

No	Pertanyaan	Respon			
		SS	S	TS	STS
1.	Saya Suka Belajar Matematika		✓		
2.	Dengan Menggunakan media <i>Fun Thinkers Book</i> Saya lebih senang untuk belajar matematika	✓			
3.	Dengan menggunakan media <i>fun thinkers book</i> mampu memperdalam tentang materi KPK dan FPB	✓			
4.	Menggunakan media <i>fun thinkers book</i> membuat saya lebih menyukai matematika		✓		
5.	Dengan menggunakan media <i>fun thinkers book</i> suasana kelas menjadi lebih aktif	✓			
6.	Media <i>fun thinkers book</i> mudah untuk dimainkan		✓		
7.	Kegiatan belajar menjadi menarik dengan menggunakan media <i>fun thinkers book</i>	✓			
8.	Menggunakan media <i>fun thinkers book</i> menjadikan kegiatan pembelajaran tidak membosankan		✓		
9.	Desain Media <i>Fun Thinkers Book</i> menarik		✓		
10.	Saya tertarik mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas	✓			

Angket Respon Peserta Didik Media Pembelajaran *Fun Thinkers Book* Pada Pembelajaran Matematika Materi KPK dan FPB

Nama: *Vania Aureka W.*

Kelas: *5^B zaid bin Tsabit*

Petunjuk Penggunaan

Berdasarkan Penelitian dari anda, berilah tanda Centang (✓) pada salah satu kolom yang tersedia!

- ❖ SS : Sangat Setuju
- ❖ S : Setuju
- ❖ TS : Tidak Setuju
- ❖ STS : Sangat Tidak Setuju

No	Pertanyaan	Respon			
		SS	S	TS	STS
1.	Saya Suka Belajar Matematika		✓		
2.	Dengan Menggunakan media <i>Fun Thinkers Book</i> Saya lebih senang untuk belajar matematika		✓		
3.	Dengan menggunakan media <i>fun thinkers book</i> mampu memperdalam tentang materi KPK dan FPB		✓		
4.	Menggunakan media <i>fun thinkers book</i> membuat saya lebih menyukai matematika		✓		
5.	Dengan menggunakan media <i>fun thinkers book</i> suasana kelas menjadi lebih aktif		✓		
6.	Media <i>fun thinkers book</i> mudah untuk dimainkan		✓		
7.	Kegiatan belajar menjadi menarik dengan menggunakan media <i>fun thinkers book</i>		✓		
8.	Menggunakan media <i>fun thinkers book</i> menjadikan kegiatan pembelajaran tidak membosankan		✓		
9.	Desain Media <i>Fun Thinkers Book</i> menarik		✓		
10.	Saya tertarik mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas		✓		