

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *FUN*
THINKERS BOOK PADA PEMBELAJARAN IPAS
KELAS IV DI MADRASAH IBTIDAIYAH INTISYARUL
ULUM ANNUR PROBOLINGGO TAHUN AJARAN 2024/2025**

SKRIPSI



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Oleh:
Edifa Meriani Hartati
NIM: T20194057

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
JUNI 2025**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *FUN THINKERS BOOK* PADA PEMBELAJARAN IPAS
KELAS IV DI MADRASAH IBTIDAIYAH INTISYARUL
ULUM ANNUR PROBOLINGGO TAHUN AJARAN 2024/2025**

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 Ibtidaiyah



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Oleh:

Edifa Meriani Hartati
NIM: T20194057

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
JUNI 2025**

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *FUN THINKERS BOOK* PADA PEMBELAJARAN IPAS KELAS IV DI MADRASAH IBTIDAIYAH INTISYARUL ULUM ANNUR PROBOLINGGO TAHUN AJARAN 2024/2025

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 Ibtidaiyah

Oleh:

Edifa Meriani Hartati
NIM: T20194057



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

Disetujui Pembimbing



Dr. Lailatul Usriyah, M.Pd.I
NIP. 197807162023212017

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *FUN*
THINKERS BOOK PADA PEMBELAJARAN IPAS
KELAS IV DI MADRASAH IBTIDAIYAH INTISYARUL
ULUM ANNUR PROBOLINGGO TAHUN AJARAN 2024/2025**

SKRIPSI

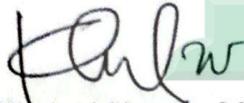
Telah diuji dan diterima untuk memenuhi salah satu persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Hari: Kamis
Tanggal: 19 Juni 2025

Tim Penguji

Ketua Sidang

Sekretaris



Khairul Umam, M.Pd.
NIP.1980111220150310003



Abdul Karim, S.Pd.I, M.Pd.I.
NIP.198501142023211015

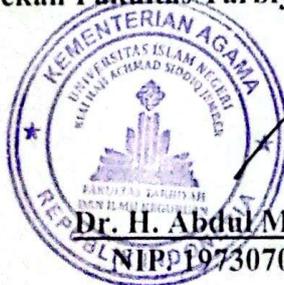
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ

Anggota:

1. Dr. Shoni Rahmatullah Amrozi, M.Pd.I
2. Dr. Lailatul Usriyah, M.Pd.I

()
()

Menyetujui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



Dr. H. Abdul Muis, S.Ag., M.Si.
NIP.197307011998031002

MOTTO

وَعَلَّمَ آدَمَ الْأَسْمَاءَ كُلَّهَا ثُمَّ عَرَضَهُمْ عَلَى الْمَلَائِكَةِ فَقَالَ أَنْبِئُونِي بِأَسْمَاءِ هَٰؤُلَاءِ إِنْ

كُنْتُمْ صَادِقِينَ ﴿٣١﴾

Artinya : dan Dia mengajarkan kepada Adam Nama-nama (benda-benda) seluruhnya, kemudian mengemukakannya kepada Para Malaikat lalu berfirman: "Sebutkanlah kepada-Ku nama benda-benda itu jika kamu mamang benar orang-orang yang benar!" (Q.S-Al Baqarah : 31)*



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

* Muhammad Ibn Isma'il Al-Bukhari, Al-A dab Al-Mufrod, ed. By Muhammad Fu'ad Abd al-Baqi, Cet. 1 (Dae al-basha'ir al-Islamiyyah, 1981).

PERSEMBAHAN

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

1. Kepada orang tua tercinta Ayah Sarwo Edi, Ibu Widy Astuti dan Alm. Ibu Maria Fatima Roma selaku orang tua yang senantiasa selalu menjadi garda terdepan dalam melalui rintangan pahit-manisnya kehidupan, selalu memberikan semangat, dukungan dan motivasi untuk selalu berjuang dalam menempuh perjalanan pendidikan yang dilalui dan tak lupa juga limpahan doa yang tiada hentinya mereka panjatkan untuk kesuksesan hidup dan masa depan penulis sehingga mampu menyelesaikan skripsi ini. Semoga kepada Ayah dan Ibu selalu dalam perlindungan Allah Swt. Terimakasih dan sehat selalu cinta kasihku, ayah dan ibu harus ada dalam setiap perjalanan dan pencapaian hidupku.
2. Kepada suami Dimas Imam Bustomi yang sudah menemani dan mensupport sehingga penulis mampu menyelesaikan studinya sampai sarjana.
3. Kepada kakak dan adik yang selalu mensupport saya untuk kuliah ini agar segera lulus. Terimakasih sudah menjadi suport sistem terbaik dalam mengerjakan skripsi ini. Semoga Allah SWT senantiasa memberikan kesehatan kepada kalian semua sampai melihat saya sukses nantinya.

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur tidak ada kata yang patut diucapkan atas kehadiran Allah Swt yang telah melimpahkan rahmat, taufik, hidayah serta inayah-Nya sehingga penulis mampu menyelesaikan penyusunan skripsi dengan baik dan lancar, meskipun jauh dari kata sempurna. Shalawat serta salam yang selalu saya panjatkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah membawa kita dari zaman jahiliyah menuju zaman terang benderang yakni Ad-Dinul Islam. Dengan izin Allah SWT, penulis dapat menyelesaikan skripsi sebagai salah satu syarat dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq yang berjudul **”Pengembangan Media *Fun Thinkers Book* Pada Pembelajaran IPAS Kelas IV Di Madrasah Ibtidaiyah Intisyarul Ulum Annur Probolingo Tahun Ajaran 2024/2025”**

Penulis menyadari dalam penelitian skripsi ini tidak terlepas dari adanya kendala, hambatan dan kesulitan-kesulitan. Namun, dengan adanya keterlibatan berbagai pihak yang telah menyumbangkan bantuan, bimbingan dan petunjuk serta saran maupun kritik bagi penulisan skripsi ini, Maka dari itu, penulis ingin menyampaikan terimakasih yang setulus-tulusnya kepada yang terhormat :

1. Prof. Dr. H. Hepni, S.Ag. MM. CPEM. selaku Rektor Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah menyediakan segala bentuk fasilitas perkuliahan.
2. Dr. H. Abdul Mu'is, S.Ag, M.Si. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu keguruan Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq yang

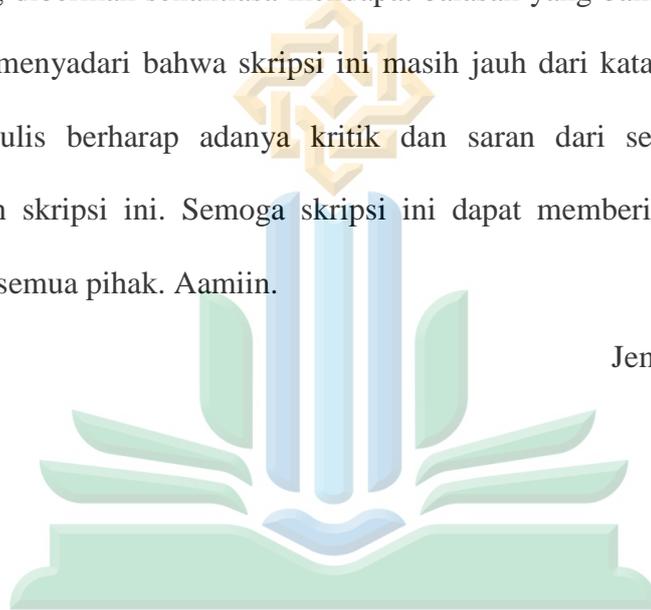
memberikan fasilitas kepada penulis dalam menyusun skripsi ini.

3. Dr. Nuruddin, S.Pd.I., M.Pd.I selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa yang telah memberikan fasilitas kepada penulis dalam menyusun skripsi.
4. Dr. Imron Fauzi, M.Pd. I. Selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan yang telah memberikan dukungan dan motivasi kepada penulis untuk menyelesaikan penyusunan skripsi.
5. Dr. Dyah Nawangsari, M.Ag. selaku dosen pembimbing akademik yang telah memberikan dukungan dan motivasi kepada penulis untuk menyelesaikan penyusunan skripsi.
6. Dr. Lailatul Usriyah, M.Pd.I selaku dosen pembimbing yang senantiasa membimbing, memberikan arahan, memberikan motivasi serta dukungan kepada penulis dalam penyusunan skripsi ini.
7. Seluruh dosen Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang selama ini sudah memberikan ilmu pengetahuan, bimbingan, pengalaman dengan penuh kesadaran dan keikhlasan.
8. Mardiyah, S.Pd.I selaku Kepala Madrasah Ibtidaiyah Intisyarul Ulum Annur yang telah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian di Instansi yang dipimpinnya.
9. Mulyadi, S.Pd.I selaku guru kelas IV MI Intisyarul Ulum Annur Probolinggo yang telah memberikan informasi terkait data untuk melengkapi skripsi saya.

10. Peserta didik kelas IV MI Intisyarul Ulum Annur Probolinggo yang tidak bisa peneliti sebutkan satu per satu, yang telah bersedia membantu dan melancarkan penelitian ini.

Tak ada satupun balasan yang dapat penulis sampaikan selain ungkapan rasa terimakasih dan doa. Semoga setiap bimbingan, bantuan, dukungan dan motivasi yang diberikan senantiasa mendapat balasan yang baik dari Allah SWT. Penulis juga menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Maka dari itu, penulis berharap adanya kritik dan saran dari semua pihak demi kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat memberikan inspirasi dan manfaat bagi semua pihak. Aamiin.

Jember, 26 Mei 2025



Penulis

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

ABSTRAK

Edifa Meriani Hartati 2025: *Pengembangan Media Fun Thinkers Book Pada Pembelajaran IPAS Kelas IV Di MI Intisyarul Ulum Annur Probolinggo Tahun Ajaran 2024/2025*

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

Pemilihan media pembelajaran tentunya perlu menyesuaikan dengan kebutuhan zaman dan karakteristik peserta didik agar pembelajaran dapat berjalan secara optimal. Akan tetapi, berdasarkan observasi dan wawancara, dalam pembelajaran ditemukan sejumlah kendala yakni peserta didik di kelas IV masih minim antusias dan kesulitan karena belum adanya media yang memungkinkan. Oleh sebab itu, media pembelajaran *Fun Thinkers Book* digunakan untuk dapat menarik antusias dan membantu peserta didik dalam memahami pembelajaran.

Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu: 1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* pada pembelajaran IPAS kelas IV di MI Intisyarul Ulum Annur Probolinggo? 2. Bagaimana Kelayakan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* pada pembelajaran IPAS kelas IV di MI Intisyarul Ulum Annur Probolinggo?

Tujuan dari penelitian dan pengembangan ini ialah: 1. Menghasilkan produk pengembangan berupa media pembelajaran *Fun Thinkers book* pada pembelajaran IPAS Kelas IV MI Intisyarul Ulum Annur Probolinggo 2. Mendeskripsikan kelayakan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* pada pembelajaran IPAS Kelas IV MI Intisyarul Ulum Annur Probolinggo.

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

Hasil penelitian ini yaitu 1. Produk yang dikembangkan yaitu media *Fun Thinkers Book* mata pelajaran IPAS kelas IV MI Intisyarul Ulum Annur yang berisi gambar dan penjelasan tentang berbagai macam pekerjaan, 2. Hasil dari analisis para ahli media menunjukkan presentase 86% dan ahli materi yakni 90% dengan kategori sangat layak untuk diterapkan dalam pembelajaran.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vii
ABSTRAK	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	7
C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan.....	7
D. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan.....	7
E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan	8
F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan	10
G. Definisi Istilah.....	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA	14
A. Penelitian Terdahulu	14
B. Kajian Teori.....	22

BAB III METODE PENELITIAN	40
A. Metode Penelitian dan Pengembangan	40
1. Model Penelitian dan Pengembangan	40
2. Prosedur Penelitian dan Pengembangan	42
3. Uji Coba Produk	45
4. Instrumen Pengumpulan Data	46
5. Teknik Analisis Dat	48
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	51
A. Gambaran Obyek Penelitian	51
B. Penyajian dan uji coba	55
C. Analisis data	66
D. Revisi produk	68
BAB V PENUTUP	70
A. Kajian produk yang telah di revisi	70
B. Saran pemanfaatan dan pengembangan produk lebih lanjut	72
C. Kesimpulan	75
DAFTAR PUSTAKA	77
LAMPIRAN	79

DAFTAR TABEL

2.1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian	19
2.2 Tujuan dan Capaian Pembelajaran IPAS kelas IV kurikulumMerdeka.....	38
4.1 Kompetensi CP dan ATP	57
4.2 Tabel validasi ahli materi	61
4.3 validasi ahli media.....	62
4.4 Tabel validasi guru kelas.....	64
4.5 Tabel presentase individu peserta didik	65
4.6 Revisi Produk.....	68



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

DAFTAR GAMBAR

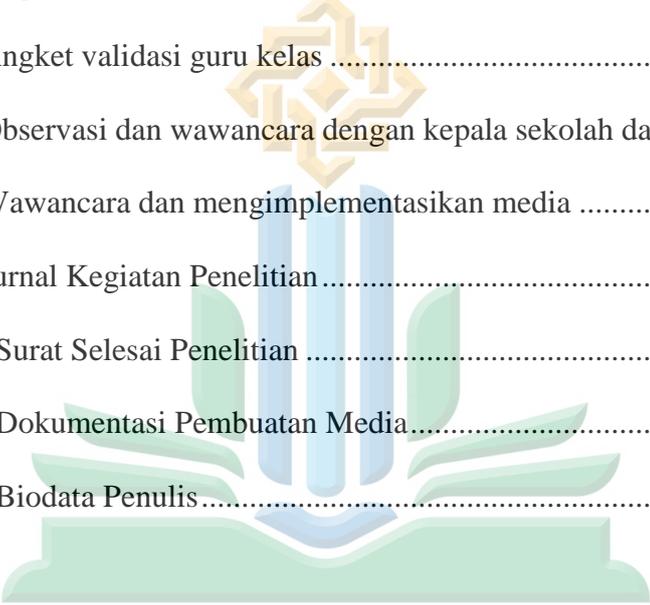
3.1 Bagan Model ADDIE..... 42



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

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1: Surat Pernyataan Keaslian	80
Lampiran 2: Modul ajar/ RPP	81
Lampiran 3: Surat Permohonan Bimbingan Skripsi	88
Lampiran 4: Angket Validator Materi.....	90
Lampiran 5: amgket Validator Media	92
Lampiran 6: Angket validasi guru kelas	94
Lampiran 7: Observasi dan wawancara dengan kepala sekolah dan guru kelas .	97
Lampiran 8: Wawancara dan mengimplementasikan media	98
Lampiran 9: Jurnal Kegiatan Penelitian	99
Lampiran 10: Surat Selesai Penelitian	100
Lampiran 11: Dokumentasi Pembuatan Media.....	101
Lampiran 12: Biodata Penulis.....	102



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

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan wadah untuk mengembangkan semua potensi yang terdapat di dalam diri manusia. Pendidikan bertujuan agar mampu mengarahkan setiap potensi yang lahir dari diri manusia menuju ke arah manusia yang beriman dan bertakwa kepada Allah SWT. dengan kata lain tujuan pendidikan adalah untuk menciptakan manusia yang beriman dan bertakwa kepada Allah SWT. Pendidikan juga merupakan proses dimana seseorang mengembangkan kemampuan sikap dan suatu usaha sadar untuk menciptakan suatu keadaan atau situasi tertentu yang dikehendaki oleh masyarakat serta pembentukan dan kemampuan dalam menuju kedewasaan dan perubahan tingkah laku serta sikap.² Untuk memperoleh sumber daya manusia yang berkualitas, tentunya diperlukan mutu pendidikan yang berkualitas pula.

Kualitas pendidikan sudah menjadi suatu proses pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk meningkatkan potensi kemampuan dirinya dari segala aspek yang mencakup agama, sosial, emosional, sikap, pengetahuan dan ketrampilan yang diperlukan dirinya untuk hidup dan bermasyarakat, berbangsa, serta berkontribusi. Pendidikan dijenjang usia dini memberikan pengalaman belajar awal yang tidak akan pernah tergantikan oleh pengalaman berikutnya. Pendidikan diharapkan dapat

² Herman Zaini, *Kompetensi Guru*, (Palembang: Noer Fikri Offset, 2015), 78.

memfasilitasi perkembangan secara optimal dan menyeluruh sehingga peserta didik menguasai sejumlah pengetahuan dan ketrampilan dasar sesuai dengan kebutuhan dan tingkat perkembangannya, serta memiliki motivasi dan sikap belajar yang positif.³

Menurut UU Sisdiknas Nomor 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat (1) tentang Sistem Pendidikan Nasional mendefinisikan pendidikan sebagai usaha sadar sekaligus terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang dibutuhkan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.⁴

Dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan di lembaga pendidikan, termasuk sekolah dasar, banyak hal yang perlu dilakukan untuk mencapai keberhasilan tersebut, salah satunya adalah penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran sebagai alat bantu dalam mewujudkan keberhasilan proses belajar mengajar nampaknya memiliki andil besar terhadap kemenangan guru dalam mengajar. Selain menciptakan suasana gembira yang diterima peserta didik, media pembelajaran juga memberikan kemudahan bagi guru untuk menyampaikan materi serta kemudahan bagi peserta didik dalam menerimanya sebagai timbal balik dari proses tersebut.⁵ Media pembelajaran

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

⁴ Undang Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional & Undang Undang NO. 14 th 2005 tentang Guru & Dosen, 2

⁵ Usep Setiawan dan H. Amit Saepul Malik, *Media Pembelajaran* (Bandung: Widina Bhakti Persada, 2022), 2.

sangat berperan penting di mana media merupakan alat yang dapat dilakukan oleh guru untuk tercapainya suatu tujuan pembelajaran yang baik dan sesuai rencana yang telah di susun oleh guru.⁶

Dalam proses pembelajaran minat belajar siswa menjadi berkurang akibat masih rendahnya proses pembelajaran siswa, oleh karena itu perlu dikembangkan media pembelajaran berupa *Fun Thinkers Book* agar siswa lebih semangat belajar, tidak cepat bosan, aktif dan mampu memahami materi pembelajaran dengan sebaik-baiknya, sehingga dapat meningkatkan imajinasi daya pikir siswa.

Pada pembelajaran di sekolah, seorang guru dapat menciptakan suasana belajar yang menarik dengan memanfaatkan media pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan variatif, sehingga pembelajaran dapat berlangsung dengan mengoptimalkan proses dan berorientasi pada prestasi belajar. Dasar penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat kita temukan dalam Al-Qur'an. Firman Allah SWT. dalam surah Al-Nahl ayat 44, yaitu:

بِالْبَيِّنَاتِ وَالزُّبُرِ وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُونَ

Artinya : Kami turunkan kepadamu 'Al-Qur'an, agar kamu menerangkan pada umat manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan supaya mereka memikirkan.⁷

Ada berbagai bentuk media pembelajaran yang diterapkan guru kepada peserta didik untuk menumbuhkan minat belajar peserta didik. Salah satu media yang dikembangkan disini berupa media *Fun Thinkers Book*. Media

⁶ Hafid, A, *Sumber dan Media pembelajaran* (Sulasena: Jurnal Wawasan Keislaman), 69.

⁷ Qur'an kemenag

pembelajaran ini merupakan media yang menarik dengan bermain sambil belajar serta dengan penerapan media ini dapat menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik jadi siswa dapat berpikir menyenangkan dalam memecahkan teka-teki. Oleh karena itu media tersebut cocok untuk diterapkan kepada peserta didik pada saat pembelajaran, karena media tersebut dapat menarik minat belajar peserta didik. faktor yang menjadi pendorong adalah minimnya media yang disediakan untuk peserta didik yang menyebabkan minimnya pemahaman dan rasa ingin tahu peserta didik terhadap materi yang disampaikan.

Penerapan media pembelajaran yang belum bervariasi menyebabkan peserta didik menjadi bosan dalam belajar sehingga pemahaman yang diperoleh peserta didik menjadi kurang maksimal. Sebagai guru harus kreatif mungkin untuk memilih media pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan materi yang akan disampaikan. Selain harus sesuai dengan materi yang akan disampaikan, media pembelajaran juga harus benar-benar bisa menarik perhatian peserta didik untuk berkeinginan dan semangat dalam belajar agar tujuan pembelajaran dalam penyampaian materi bisa tercapai dengan baik, serta membangunkan peserta didik dari kejenuhan ketika sedang melakukan proses belajar mengajar.⁸ Maka dari itu pemilihan, pemanfaatan dan penggunaan media pembelajaran sangat penting untuk di ketahui dan dipahami oleh guru.

Kurangnya minat belajar, pemahaman materi dan rasa ingin tahu

⁸ Usep Setiawan, *Media Pembelajaran* (Bandung: Widina Bhakti Persada, 2022), 108.

peserta didik akan berdampak juga pada nilai yang buruk nantinya, karena itulah diperlukannya media pembelajaran *Fun Thinkers Book* untuk menambah minat belajar dan rasa ingin tahu peserta didik pada saat proses belajar berlangsung. Alasan lain di kembangkannya media *Fun Thinkers Book*, karena media ini sangat unik dengan teka-teki bergambarnya. Tidak dapat dipungkiri bahwa peserta didik pada kelas IV di MI Intisyarul Ulum Probolinggo lebih tertarik dengan mempelajari sesuatu yang sifatnya bergambar, menyenangkan, dan juga menarik. Dikembangkannya media pembelajaran *Fun Thinkers Book* dalam pembelajaran dapat lebih meningkatkan motivasi belajar yang sekarang masih rendah dan perlu dibangkitkan.

Dalam dunia pendidikan, yang disebut dengan “media pembelajaran” sudah lama dikenal di lembaga salah satunya sekolah dasar, dan sudah banyak guru yang menggunakan media pembelajaran. Khususnya dalam pembelajaran dalam pembelajaran IPAS, guru merasa bingung untuk menarik perhatian dan merangsang siswa agar lebih fokus menerima materi pembelajaran. Jika media tidak digunakan selama proses pembelajaran, siswa akan merasa bosan dan kurang tertarik dengan proses pembelajaran.

Media *Fun Thinkers Book* adalah serangkaian alat yang terdiri dari lembar kerja siswa, kotak ubin, bingkai peraga untuk membentuk keterampilan psikologi otak kiri dan kanan anak, sehingga dapat membuat belajar menjadi menyenangkan dan meningkatkan intensitas berpikir anak dan untuk pembuatan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* mudah dan banyak

sekali ditemui di internet-internet.

Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan dengan peserta didik kelas IV MI Intisyarul Ulum “Belum pernah, Us. Kalau di kelas pas pelajaran berbagai macam pekerjaan, Ustadzah ngejelasin aja. Cuma pakai buku sama ngerjakan tugas-tugas di sana. Kalau di pelajaran lain, kadang Ustadzah pakai video atau pakai gambar pas ngejelasin tapi kalau ini jarang banget.”⁹

Kendala utama yang dihadapi ialah terbatasnya media pembelajaran yang digunakan dalam memvisualisasikan materi berbagai macam pekerjaan secara efektif. Buku teks, gambar dan video tidak cukup untuk menjelaskan berbagai macam pekerjaan sehingga menyebabkan kurangnya antusias, motivasi peserta didik dalam belajar karena kesulitan dalam memahami materi. Selain itu, alokasi waktu yang terbatas menjadikan kesempatan yang minim untuk mengeksplorasi topik ini.

Pengajar di kelas tersebut merupakan Mulyadi, S.Pd.I, alumni S1 yang telah bersertifikasi guru profesional. Meskipun kompetensi akademik yang dimiliki guru tersebut sangat baik, akan tetapi belum ada pelatihan khusus terkait penggunaan media berbasis teknologi dalam pembelajaran yang terintegrasi dengan permainan. Beliau mengungkapkan “Belum pernah sih, Mbak. Saya baru denger malah tentang *Media Fun Thinkers Book*”. Bagus, lanjutkan sudah penelitiannya samean.¹⁰

Pemilihan pengembangan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* ini

⁹ Rifa, diwawancara oleh penulis, MI Intisyarul Ulum Annur, 21 April 2025.

¹⁰ Mulyadi S.Pd., diwawancara oleh penulis, MI Intisyarul Ulum Annur, 21 April 2025.

merupakan langkah strategis, sebab media ini memberikan pengalaman belajar secara kompleks dengan cara yang menyenangkan. Ketersediaan tersebut belum cukup untuk mengakomodasi banyaknya rombel yang ada. Sehingga diperlukan alternatif lain yang memungkinkan pembelajaran yang menarik dan terjadi secara dua arah. Dalam hal ini, media yang berbasis handphone seperti aplikasi *Media Fun Thinkers Book* memungkinkan untuk dikembangkan dalam pembelajaran. Berdasarkan seluruh alasan tersebut, pemilihan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Fun Thinkers Book* pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Intisyarul Ulum Annur Probolinggo” sangat relevan dan penting untuk dibahas karena didukung oleh berbagai faktor yang cukup kuat.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* pada pembelajaran IPAS materi berbagai macam pekerjaan untuk siswa kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Intisyarul Ulum Annur Probolinggo Tahun Ajaran 2024/2025?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* pada mata pelajaran IPAS kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Intisyarul Ulum Annur Probolinggo Tahun Ajaran 2024/2025?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

1. Untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* pada pembelajaran IPAS materi berbagai macam pekerjaan untuk siswa kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Intisyarul Ulum Annur Probolinggo Tahun

Ajaran 2024/2025.

2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* pada mata pelajaran IPAS kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Intisyarul Ulum Annur Probolinggo Tahun Ajaran 2024/2025.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Media yang dikembangkan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah media *Fun Thinkers Book*. Media ini diterapkan untuk kelas IV pada pembelajaran IPAS yang memuat materi tentang Berbagai Macam Pekerjaan. Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Produk yang dibuat berupa media *Fun Thinkers Book* dikemas dalam berbentuk kotak dan dapat dilipat dengan baik dalam sebuah tas yang dilengkapi dengan soal game kuis materi pada materi Berbagai Macam Pekerjaan.
2. Keunggulan *Fun Thinkers Book* adalah terletak pada sifatnya yang mudah dibawa kemana-mana, dengan tampilan yang menarik dan disertai dengan gambar gambar yang menarik.
3. Media *Fun Thinkers Book* ada dua bahan yang digunakan yaitu bingkai kotaknya terbuat dari kayu dan bukunya terbuat dari kertas yang didesain sangat menarik sesuai dengan karakter siswa.
4. Terbagi dalam bentuk 1-9 sesuai dengan jumlah pembelajaran pada materi Berbagai Macam Pekerjaan.

5. Bingkai tampilan dan ubin bernomor 1 hingga 9 diberi warna di bagian belakang.
6. Terdapat sebuah petunjuk (manual penggunaan untuk guru).

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran yang inovatif, menarik, dan menyenangkan akan menambah minat belajar peserta didik dan tidak memicu kejenuhan juga rasa bosan pada saat kegiatan pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran membuat peserta didik semangat dalam belajar. Media pembelajaran *Fun Thinkers Book* pada pembelajaran ini dapat membuat kegiatan pembelajaran yang aktif. Dengan media ini sangat diharapkan kepada peserta didik agar tidak lagi merasa jenuh dan bosan pada saat kegiatan pembelajaran dan juga dapat meningkatkan hasil belajar yang maksimal.

Tujuan penelitian dan pengembangan mengungkapkan upaya pencapaian kondisi yang ideal, sedangkan pentingnya penelitian dan pengembangan mengungkapkan argumentasi mengapa perlu perubahan kondisi nyata ke kondisi ideal. Dengan kata lain, pentingnya penelitian dan pengembangan mengungkapkan mengapa masalah yang ada perlu di pecahkan.

Menurut beberapa ahli media pembelajaran memiliki fungsi yang sangat penting dalam pembelajaran. Media memiliki kemampuan dalam meningkatkan perhatian peserta didik terhadap materi pelajaran, selain itu media juga mampu untuk meningkatkan semangat dan keaktifan siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. dengan media yang tepat dapat menumbuhkan imajinasi peserta didik dan dapat memotivasi peserta didik

terhadap materi pelajaran. Dengan adanya media pembelajaran, peserta didik akan lebih termotivasi untuk belajar serta akan lebih mudah dalam memahami materi pelajaran.

Beberapa alasan mengenai pentingnya penelitian dan pengembangan dalam penelitian ini, diantaranya adalah:

1. Pihak sekolah di MI Intisyarul Ulum Annur Probolinggo belum pernah mengembangkan media pembelajaran yang berbentuk suatu produk
2. Belum adanya media yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran pada pembelajaran IPAS.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Penelitian mengenai Pengembangan Media Pembelajaran *Fun Thinkers Book* ini memiliki asumsi serta keterbatasan terkait produk yang hendak dibuat, yakni sebagai berikut:

1. Asumsi
 - a. Media Pembelajaran *Fun Thinkers Book* dapat meningkatkan rasa antusias bagi peserta didik untuk berpartisipasi secara aktif di dalam pembelajaran melalui permainan. Sehingga memudahkan peserta didik memahami materi.
 - b. Media Pembelajaran *Fun Thinkers Book* menjadikan pembelajaran interaktif yakni terjadi dua arah, tidak hanya berpusat pada guru saja.
 - c. Media Pembelajaran *Fun Thinkers Book* tidak hanya berisi materi IPAS secara umum saja.

2. Keterbatasan Pengembangan

- a. Produk Pengembangan *Media Fun Thinkers Book* terbatas hanya pengenalan dasar materi berbagai pekerjaan di kelas IV saja.
- b. *Media Media Fun Thinkers Book* yang dikembangkan ini hanya diuji pada tahap efektifitas pembelajaran

G. Definisi Istilah

Pada bagian ini dikemukakan definisi istilah-istilah yang khas digunakan dalam penelitian pengembangan produk yang diinginkan, baik dari sisi model dan prosedur yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ataupun dari sisi produk yang dihasilkan istilah-istilah yang perlu diberi batasan hanyalah yang memiliki peluang ditafsirkan berbeda oleh pembaca atau pengguna produk.

1. Pengembangan Media Pembelajaran

Pengembangan media pembelajaran merupakan sebuah rangkaian proses yang dilakukan untuk menghasilkan media pembelajaran berdasarkan teori pengembangan yang ada. Media yang digunakan ialah media pembelajaran, maka teori pengembangan yang digunakan adalah teori pengembangan pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran bertujuan untuk membekali peserta didik dengan situasi belajar yang bermakna serta menciptakan interaksi antara pendidik dengan peserta didik, serta perubahan perilaku sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

2. *Fun Thinkers Book*

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

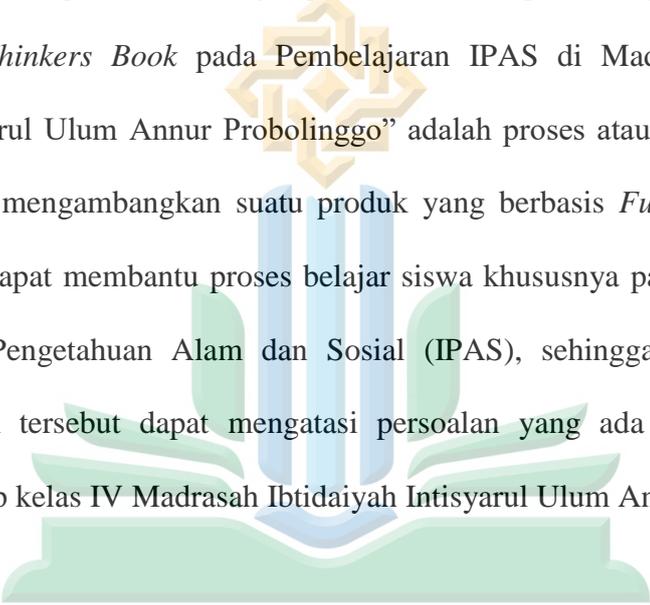
Fun Thinkers Book ini sangat cocok untuk pemilihan bahan ajar. Karena *Fun Thinkers Book* ini memiliki keunggulan kepraktisan, fleksibilitas, dan tahan lama. Media *Fun Thinkers Book* ini juga terdapat materi Berbagai Macam Pekerjaan, yang dapat membantu dalam mencapai tujuan pembelajaran sehingga media tersebut sangat efektif.

3. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) yang dimaksud adalah mata pelajaran gabungan dari IPA dan IPS dalam kurikulum baru yaitu Kurikulum Merdeka. Peneliti ini memilih pembelajaran IPAS pada materi Berbagai Macam Pekerjaan. Guru menjelaskan materi tersebut akan tetapi guru masih belum bisa menampilkan contoh dari macam pekerjaan seperti halnya pekerjaan yang

menghasilkan barang, pekerjaan yang menghasilkan jasa. Dalam hal ini media pembelajaran *Fun Thinkers Book* dalam pembelajaran IPAS menjadi media alternatif pada saat menjelaskan materi berbagai macam pekerjaan dan berlaku pada materi-materi yang lain untuk dikembangkan dalam bentuk media *Fun Thinkers Book*.

Dengan demikian yang dimaksud dengan “Pengembangan Media *Fun Thinkers Book* pada Pembelajaran IPAS di Madrasah Ibtidaiyah Intisyarul Ulum Annur Probolinggo” adalah proses atau langkah-langkah dalam mengembangkan suatu produk yang berbasis *Fun Thinkers Book* yang dapat membantu proses belajar siswa khususnya pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), sehingga dengan adanya produk tersebut dapat mengatasi persoalan yang ada di dalam ruang lingkup kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Intisyarul Ulum Annur Probolinggo.



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

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

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

1. Penelitian yang di tulis oleh Atikah Arsyah yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Fun Thinkers Book* Pada Subtema 1 Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan Untuk Kelas V SDN 66 Payakumbuh”¹¹

Peneliti melakukan pengembangan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* pada pembelajaran tematik subtema 1 peristiwa kebangsaan masa penjajahan dengan menggunakan metode pengembangan research and development (R&D). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran *Fun Thinkers Book* memenuhi kriteria sangat layak serta hasil dari keseluruhan aspek yang diperoleh dari 6 validator memperoleh nilai rata-rata presentase.

Adapun perbedaan dan persamaan penelitian tersebut dengan penelitian yang akan saya lakukan yaitu perbedaannya bahwa penelitian tersebut tertuju pada kelas V SDN 66 Payakumbuh, sedangkan penelitian

¹¹ Atikah Arsyah Pengembangan Media Pembelajaran *Fun Thinkers Book* Pada Subtema 1 Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan Untuk Kelas V SDN 66 Payakumbuh, Jurusan PGSD FKIP Universitas Islam Riau tahun 2021.

yang akan saya lakukan tertuju pada kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Intisyarul Ulum Annur. Perbedaan juga terletak pada materi yang digunakan, materi tersebut yakni Tematik sedangkan peneliti pada materi IPAS. Adapun persamaan antara penelitian tersebut dengan penelitian yang akan saya lakukan yakni sama-sama mengembangkan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* dan metode penelitian (*Research and Development*).

2. Penelitian yang di tulis oleh Ni Kadek Liana Astrayani yang Berjudul “Pengembangan Buku Media *Fun Thinkers Book* Pada Pembelajaran Tematik Tema 4 Keluargaku Kelas 1 Sekolah Dasar”¹²

Berlangsungnya pandemi covid 2019 membuat siswa jenuh dan bosan belajar terus menerus dirumah masing-masing bersama orangtuanya. Adanya permasalahan tersebut penulis mengadakan penelitian berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran khususnya pada pembelajaran tematik dengan memuat satu buku tema yang selaras dengan karakteristik siswa guna mengembangkan aktivitas pembelajaran yang lebih menarik dan mendorong keinginan siswa khususnya dikelas rendah agar siswa lebih antusias dalam mengikuti proses pembelajaran. maka dalam hal ini penulis melaksanakan penelitian tentang pengembangan produk media pembelajaran fun thinkers. Hal ini juga diperkuat dengan berdasarkan keterangan dari kuisisioner yang disebarkan di SD Gugus VII. Harapan dikembangkannya media ini agar dapat

¹² Ni Kadek Liana Astrayani Pengembangan Buku Media *Fun Thinkers* Pada Pembelajaran Tematik Tema 4 Keluargaku Kelas 1 Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Ganesha Tahun 2021

mengemas pembelajaran tematik dalam satu buku tema kedalam bentuk media serta mampu meningkatkan semangat belajar siswa. Pendidik mengungkapkan kehadiran buku media fun thinkers di masa pandemi dapat membantu siswa dalam belajar dirumah dan 80% guru menyatakan tema perlu dikembangkan menjadi buku media *Fun Thinkers Book*.

Adapun perbedaan dan persamaan penelitian tersebut dengan penelitian yang akan saya lakukan yaitu perbedaannya bahwa penelitian tersebut tertuju pada kelas I SD, sedangkan penelitian yang akan saya lakukan tertuju pada kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Intisyarul Ulum Annur. Perbedaan juga terletak pada materi yang digunakan, materi tersebut yakni Pembelajaran Tematik sedangkan peneliti pada materi IPAS. Adapun persamaan antara penelitian tersebut dengan penelitian yang akan saya lakukan yakni sama-sama menggunakan metode penelitian (*Research and Development*) dan Instrumen pengumpulan data yang digunakan berupa observasi, angket, dan wawancara.

3. Penelitian yang di tulis oleh Rindiana Putri Riani yang berjudul “ Pengembangan Media Pembelajaran Tematik *Fun Thinkers Book* Tema Berbagai Macam Pekerjaan”. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui kevalidan produk pengembangan media pembelajaran tematik *Fun Thinkers Book* pada tema berbagai macam pekerjaan kelas IV sekolah dasar.¹³

¹³ Rindiana Putri Riani Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Fun Thinkers Book Tema Berbagai Pekerjaan, Jurusan PGSD Universitas Slamet Riyadi tahun 2019

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan yang digunakan untuk menghasilkan produk dan menguji kelayakan media *Fun Thinkers Book*. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE (analysis, design, development, implementation, evaluation). Permasalahan dalam penelitian ini yaitu kurangnya media pembelajaran tematik. Hasil penelitian ini adalah media yang valid dengan kriteria layak sesuai dengan hasil angket respon guru presentase sebesar 97,5% dengan kriteria layak dan hasil angket respon siswa sebesar 98,6% dengan sangat layak.

Adapun perbedaan dan persamaan penelitian tersebut dengan penelitian yang akan saya lakukan yaitu perbedaannya terletak pada materi yang digunakan, materi tersebut yakni Pembelajaran Tematik dengan tema Berbagai Macam Pekerjaan sedangkan peneliti pada materi IPAS. Adapun persamaan antara penelitian tersebut dengan penelitian yang akan saya lakukan yakni sama-sama mengembangkan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* pada peserta didik dan sama sama meneliti di kelas IV. Persamaan juga terletak pada penggunaan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*).

4. Penelitian yang di tulis oleh Ni Luh Indrawati yang berjudul “ Pengembangan Media Pembelajaran *Fun Thinkers Book* Berbasis Numerasi Terhadap Kemampuan Literasi Numerasi Siswa Kelas II Sekolah Dasar”¹⁴

¹⁴ Ni Luh Indrawati Pengembangan Media Pembelajaran Fun Thinkerd Book Berbasis Numerasi Terhadap Kemampuan Literasi Numerasi Siswa Kelas II Sekolah Dasar, Jurusan

Penelitian ini merupakan penelitian yang bertujuan untuk mengetahui validitas, kepraktisan, dan eektivitas pengembangan media *fun thinkes book* berbasis numerasi terhadap kemampuan literasi numerasi siswa kelas II sekolah dasar. Model pengembangan yang digynakan adalah model ADDIE yang terdiri dari tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Metode pengumpulan data penelitian ini adalah kuisisioner dan tes. Terhadap perbedaan yang signifikan terhhadap numerasi literasi siswa kelas II SD antara sebelum dan sesudah menggunakan media Fun Thinkers Book berbasis numerasi efektif untuk di gunakan dalam pembelajaran di kelas II Sekolah Dasar.

Adapun perbedaan dan persamaan penelitian tersebut dengan penelitian yang akan saya lakukan yaitu yaitu perbedaannya bahwa penelitian tersebut tertuju pada kelas II SD, sedangkan penelitian yang akan saya lakukan tertuju pada kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Intisyarul Ulum Annur. Adapun persamaan antara penelitian tersebut dengan penelitian yang akan saya lakukan yakni sama-sama mengembangkan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* dan juga menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*).

5. Penelitian yang di tulis oleh Egnés Salsa Billah yang berjudul “ Pengembangan Media *Fun Thinkers Book* Pada Pembelajaran PPKN Kelas III Sekolah Dasar”¹⁵

Variasi media yang digunakan guru pada saat pembelajaran Pkn masih kurang maksimal. Adanya permasalahan di atas peneliti akhirnya melakukan penelitian dengan model pengembangan pada siswa kelas III pelajaran PKN di sekolah dasar. media pembelajaran *Fun Thinkers Book* cocok digunakan untuk pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar pada teori piaget yang mana peserta didik membutuhkan hal-hal nyata dalam memahami pembelajaran di kelas.

Adapun persamaan dan perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian yang akan saya lakukan perbedaannya terletak pada Kelas yang diteliti, penelitian tersebut di kelas III sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti di kelas IV, perbedaan juga terletak pada mata pelajaran yang digunakan, mata pelajaran tersebut yakni PPKN sedangkan peneliti pada mata pelajaran IPAS. Adapun persamaan antara penelitian tersebut dengan penelitian yang akan saya lakukan yakni sama-sama mengembangkan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* dan metode penelitian (*Research and Development*).

Tabel 2.1
Penelitian Terdahulu

No	Nama Tahun Judul	Hasil Penelitian	Perbedaan	Persamaan
1	2	3	4	5
1.	Atikah Arsyah, 2021, Pengembangan Media Pembelajaran <i>Fun Thinkers Book</i> Pada	Peneliti menggunakan media pembelajaran <i>Fun Thinkers Book</i> dan menunjukkan bahwa media	1. Lingkup Kelas 2. Materi Pelajaran	1. Pengembangan Media Pembelajaran <i>Fun Thinkers Book</i> 2. Metode Penelitian:

1	2	3	4	5
	Subtema 1 Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan Untuk Kelas V SDN 66 Payakumbuh	tersebut memenuhi kriteria sangat layak serta hasil dari keseluruhan aspek serta hasil dari keseluruhan memperoleh nilai rata-rata presentase		Pengembangan (Research and Development)
2.	Ni Kadek Liana Astrayani, 2021, “Pengembangan Buku Media <i>Fun Thinkers Book</i> Pada Pembelajaran Tematik Tema 4 Keluargaku Kelas 1 Sekolah Dasar”	Peneliti ini mengembangkan aktivitas pembelajaran yang lebih menarik dan mendorong keinginan siswa agar lebih antusias dalam mengikuti proses pembelajaran	1. Lingkup kelas 2. Materi pelajaran	1. Penelitian sama- sama menggunakan: pengembangan R&D (Research and Development) 2. Instrumen pengumpulan data yang digunakan berupa observasi, angket, dan wawancara
3.	Rindiana Putri Riani, 2019, “ Pengembangan Media Pembelajaran Tematik <i>Fun Thinkers Book</i> Tema Berbagai Macam Pekerjaan”	Peneliti ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan yang digunakan untuk menghasilkan produk dan menguji kelayakan media <i>Fun Thinkers Book</i> .	1. Materi pelajaran	1. Media pembelajaran <i>Fun Thinkers Book</i> 2. Lingkup kelas 3. Sama-sama menggunakan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation)
4.	Ni Luh Indrawati, 2022, “ Pengembangan Media Pembelajaran	Peneliti ini bertujuan untuk mengetahui validitas, kepraktisan, dan efektivitas pengembangan	1. Fokus penelitian berupa numerasi literasi siswa 2. Lingkup	1. Media pembelajaran <i>Fun Thinkers Book</i> 2. Sama sama menggunakan model ADDIE

1	2	3	4	5
	<i>Fun Thinkers Book</i> Berbasis Numerasi Terhadap Kemampuan Literasi Numerasi Siswa Kelas II Sekolah Dasar”	media <i>Fun Thinkers Book</i> berbasis numerisasi terhadap kemampuan literasi numerasi siswa kelas II Sekolah Dasar.	kelas	
5.	Egnes Salsa Billah, 2022, “ Pengembangan Media <i>Fun Thinkers Book</i> Pada Pembelajaran PPKN Kelas III Sekolah Dasar”	Peneliti ini menggunakan media pembelajaran <i>Fun Thinkers Book</i> untuk pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik di sekolah dasar.	1. Materi pelajaran 2. Lingkup kelas	1. Lingkup kelas 2. Media pembelajaran <i>Fun Thinkers Book</i> 3. Menggunakan metode penelitian R&D

Berdasarkan pemaparan dari penelitian terdahulu, maka posisi dalam penelitian yang hendak diteliti yakni lebih berfokus pada pembelajaran IPAS dengan materi berbagai macam pekerjaan di mana tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana proses, kelayakan dan keefektifan dari pengembangan media *Fun Thinkers Book* yang akan diujicobakan di dalam kegiatan pembelajaran. Novelty dalam penelitian ini terletak pada media itu sendiri yaitu sebuah media pembelajaran *Fun Thinkers Book*, materi tentang berbagai macam pekerjaan, instrumen penelitian yang menggunakan observasi, wawancara, dokumentasi, angket, yakni pada jenjang sekolah dasar kelas IV.

B. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Secara terminologi, media memiliki akar kata dari bahasa Latin, yakni “Medium” yang bermakna perantara. Dalam bahasa Arabnya, media bermula dari kata “Wasaaila” yang memiliki makna sebagai penyampai pesan yang ditujukan kepada penerima dari si pengirim.¹⁶ Serupa dengan makna tersebut, menurut para ahli, di antaranya dari Gagne dalam buku Media Pembelajaran oleh Ninik Uswatun Fadilah menyebutkan bahwa media adalah segala yang dapat digunakan dalam menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima, sehingga dapat memunculkan minat, motivasi dan memusatkan perhatian peserta didik dalam kelas saat pembelajaran berlangsung.¹⁷ Lebih lanjut menurut Fifit Firmadani, media adalah alat bantu yang dapat digunakan untuk memeragakan suatu teori, konsep atau fakta tertentu agar nampak lebih konkret atau nyata agar tercapainya tujuan pembelajaran.¹⁸

Sedangkan yang dimaksud dengan pembelajaran menurut pernyataan Yeni Anggraeni merupakan interaksi antara pendidik dan peserta didik dalam satu lingkungan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pembelajaran merupakan suatu aktivitas dalam

¹⁶ M. Rudy Sumiharsono and Hisbiyatul Hasanah, Media Pembelajaran (Jember : CV Pustaka Abadi, 2017), 9.

¹⁷ Ninik Uswatun Fadilah, Media Pembelajaran, (Kemenag 1000, 2019), 1.

¹⁸ Fifit Firmadani, "Media Pembelajaran berbasis Teknologi sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0," KoPeN: Konferensi Pendidikan Nasional 2, no. 1 (2020): 93-97.

mengajak peserta didik untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan melalui pelaksanaan kurikulum dalam lembaga pendidikan.¹⁹

Berdasarkan pengertian tersebut, dapat dipahami bahwa media pembelajaran adalah suatu alat yang dimanfaatkan untuk menjadi perantara dalam menyampaikan suatu pesan atau dalam hal ini adalah sebuah pengetahuan yang diberikan. Media tersebut digunakan agar teori yang sedang dipelajari peserta didik yang semula abstrak menjadi lebih nyata. Hal itu dengan maksud agar kegiatan pembelajaran dapat berjalan secara efisien dan efektif serta tercapai apa yang menjadi tujuan pembelajaran.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran sangat penting dalam proses pembelajaran karena guru dapat menyampaikan materi kepada peserta didik menjadi lebih bermakna. Guru tidak hanya menyampaikan materi berupa kata-kata dengan ceramah tetapi dapat membawa peserta didik untuk memahami secara nyata materi yang disampaikan tersebut. Menurut Wina Sanjaya, ada beberapa fungsi dari penggunaan media pembelajaran yaitu:

1) Fungsi Komunikatif

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

¹⁹ Yeni Anggraeni, "Penerapan Model Pembelajaran Probing-Prompting Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa," JESA-Jurnal Edukasi Sebelas April 7, no. 1 (2023): 85-91.

persepsi dalam menyampaikan pesan.

2) Fungsi Motivasi

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

3) Fungsi Kebermaknaan

Penggunaan media pembelajaran dapat lebih bermakna yakni pembelajaran bukan hanya meningkatkan penambahan informasi tetapi dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk menganalisis dan mencipta.

4) Fungsi Individualitas

Dengan latar belakang siswa yang berbeda, baik itu pengalaman, gaya belajar, kemampuan siswa maka media pembelajaran dapat melayani setiap kebutuhan individu yang memiliki minat dan gaya belajar yang berbeda.²⁰

c. Manfaat Media Pembelajaran

Guru harus dapat menggunakan media pembelajaran yang menarik, menyenangkan, dan sesuai dengan kebutuhan belajar peserta didik. Sehingga peserta didik dapat dengan mudah menerima pelajaran yang diberikan oleh guru. Menurut Nasution, manfaat media

²⁰ Wina Sanjaya, "*Media Komunikasi Pembelajaran*". (Jakarta: Kencana Purnada Media Group, 2014), 73-75.

pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) Pengajaran lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- 2) Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga dapat lebih dipahami siswa, serta meningkatkan siswa menguasai tujuan pengajaran dengan baik.
- 3) Metode pembelajaran bervariasi, tidak semata-mata hanya komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata lisan pengajar, siswa tidak bosan, dan pengajar tidak kehabisan tenaga.
- 4) Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan dari pengajar saja, tetapi juga aktivitas lain yang dilakukan seperti mengamati, melakukan, mendemintrasikan dan lain-lainnya.²¹

Sedangkan Azhar Arsyad memberikan kesimpulan dari penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar adalah sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- 2) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian peserta didik sehingga dapat menimbulkan motivasi

²¹ Nasution, *Berbagai Pendekatan Dalam Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2013), 2.

belajar, onteraksi yang lebih langsung antara peserta didik dengan lingkungan

- 3) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu.
- 4) Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman pada siswa tentang peristiwa di lingkungan mereka.²²

Dari beberapa pendapat diatas maka dapat disimpulkan ada beberapa manfaat dalam media pembelajaran, yaitu:

- 1) Manfaat media pembelajaran bagi guru, yaitu: memberikan pedoman bagi guru untuk mencapai tujuan pembelajaran sehingga dapat menjelaskan materi pembelajaran dengan urutan yang sistematis dan membantu dalam penyajian materi yang menarik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.
- 2) Manfaat media pembelajaran bagi peserta didik, yaitu: dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik sehingga peserta didik dapat berpikir dan menganalisis materi pelajaran yang diberikan oleh guru dengan baik dengan situasi belajar yang menyenangkan dan siswa dapat memahami materi pelajaran dengan mudah.

d. Klasifikasi Media Pembelajaran

Ada berbagai jenis media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru dalam proses belajar mengajar. Guru harus dapat memilih

²² Arsyad Azhar, *Media Pembelajaran*, 29-30.

jenis media pembelajaran yang tepat untuk digunakan dalam mengajar sesuai dengan kebutuhan belajar siswa

Menurut Nana Sudana Dan Ahmad Rivai, media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi beberapa klasifikasi yaitu:

- 1) Dilihat dari sifatnya, media di bagi menjadi:
 - a) Media auditif, yaitu media yang hanya di dengar saja.
 - b) Media visual, yaitu media yang hanya di lihat saja.
 - c) Media audiovisual, yaitu media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang bisa di lihat.
- 2) Dilihat dari kemampuan jangkauannya media dapat di bagi menjadi:
 - a) Media memiliki daya liput yang luas dan serentak seperti radio dan televisi.
 - b) Media yang mempunyai daya liput yang terbatas oleh ruang dan waktu seperti film slide, dan video.
- 3) Dilihat dari cara atau teknik pemakaiannya, media di bagi menjadi:
 - a) Media yang di proyeksikan seperti film, slide, film strip, transparansi
 - b) Media yang tidak di proyeksikan seoerti gambar, foto, lukisan, dan radio.²³

Ada beberapa jenis media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran, yaitu:

²³ Sudjana Nana dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran*, (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2011), 2.

(1) Media Grafis

Disebut juga media dua dimensi yaitu media yang mempunyai ukuran panjang dan lebar seperti gambar, foto, grafik, bagan atau diagram, kartun, komik

(2) Media tiga dimensi

Dalam bentuk model seperti model padat, model penumpang, model susun, model kerja, diorama.

(3) Media proyeksi

Seperti slide, film, film strips

(4) Penggunaan lingkungan sebagai media pembelajaran²⁴.

e. Prinsip-prinsip Media Pembelajaran

Seorang guru harus menggunakan media dengan baik sesuai dengan prinsip-prinsip penggunaannya. Ada beberapa prinsip umum yang perlu diperhatikan oleh guru dalam pemanfaatan media pembelajaran, yaitu:

- 1) Setiap jenis media memiliki kelebihan dan kekurangan.
- 2) Penggunaan beberapa media secara bervariasi memang diperlukan. Namun perlu diingat, bahwa penggunaan media terlalu banyak dalam suatu kegiatan pembelajaran akan membingungkan peserta didik. Oleh karena itu gunakanlah media seperlunya, jangan berlebihan.
- 3) Penggunaan media harus dapat memperlakukan peserta didik

²⁴ Sudjana Nana dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran*, 3-4.

secara aktif. Lebih.²⁵

f. Kriteria yang harus diperhatikan dalam pemilihan media pembelajaran

Sebelum memilih media pembelajaran yang akan digunakan, ada beberapa kriteria yang harus diperhatikan oleh seorang guru. Sehingga pemilihan materi pembelajaran sesuai dengan kebutuhan, tujuan pembelajaran, dan peserta didik dapat mencapai hasil belajar yang baik. Untuk membuat media pembelajaran, ada beberapa kriteria yang harus diperhatikan guru, sehingga dapat disusun sesuai urutan sebagai berikut:

- 1) Menganalisis kebutuhan dan karakteristik
- 2) Merumuskan tujuan instruksional

Dalam proses belajar mengajar, tujuan instruksional merupakan faktor yang sangat penting. Tujuan dapat memberikan arah kemana siswa akan pergi, bagaimana ia harus pergi kesana, dan bagaimana ia tahu bahwa telah sampai ke alamat tujuan. Tujuan ini merupakan pernyataan yang menunjukkan perilaku yang harus dapat dilakukan peserta didik setelah peserta didik mengikuti proses belajar mengajar tersebut.

- 3) Merumuskan butir-butir materi secara terperinci yang mendukung tercapainya tujuan

Penyusunan rumusan butir-butir materi adalah dilihat dari sub kemampuan atau keterampilan yang dijelaskan dalam tujuan

²⁵ Iwan Falahudin, "Pemanfaatan Media Dalam Pembelajaran, Jurnal Lingkar Widayaiswara; Vol.1, No. 4, 2014, 113.

khusus pembelajaran, sehingga materi yang disusun adalah dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan dari kegiatan belajar mengajar tersebut

4) Mengembangkan alat pengukur keberhasilan

Alat pengukur ini harus dikembangkan sesuai dengan tujuan yang akan dicapai dan materi-materi pembelajaran yang disajikan. Bentuk alat pengukurnya bisa dengan tes, pengamatan, penugasan atau checklist perilaku.

5) Menulis naskah media

Naskah media adalah banyak penyajian materi pembelajaran melalui media rancangan yang merupakan pembelajaran dari pokok-pokok materi yang telah disusun secara baik supaya materi pembelajaran itu dapat disampaikan melalui media, maka materi tersebut perlu dituangkan dalam tulisan atau gambar yang disebut naskah program media.

6) Mengadakan tes dan revisi

Evaluasi media pembelajaran adalah suatu tindakan proses atau kegiatan yang di laksanakan dengan maksud untuk menentukan nilai dari segala media atau alat yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar. Penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui apakah media yang di buat tersebut dapat mencapai tujuan-tujuan yang telag ditetapkan atau tidak. ²⁶

Arief Sadiman, dkk, *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*, (Depok: Rajawali Pers, 2013), 100.

Dalam memilih media pembelajaran ada beberapa kriteria yang digunakan, yaitu:

1) Ketepatannya dengan tujuan pembelajaran

Media pengajaran yang dipilih atas dasar tujuan-tujuan instruksional yang telah ditetapkan.

2) Dukungan terhadap isi bahan pelajaran

Bahan pelajaran yang sifatnya fakta, prinsip, konsep, dan generalisasi sangat memerlukan bantuan media agar lebih mudah dipahami peserta didik.

3) Keterampilan guru dalam menggunakannya

Diharapkan guru dapat berinteraksi dengan siswa pada waktu menggunakan media tersebut.

4) Kemudahan memperoleh media

Media yang digunakan mudah diperoleh, mudah dibuat oleh guru.

5) Tersedia waktu untuk menggunakannya

Media bermanfaat bagi siswa selama pengajaran berlangsung.

6) Sesuai dengan taraf berpikir siswa

Sehingga makna yang terkandung di dalamnya dapat dipahami oleh siswa.²⁷

²⁷ Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran*, 4-5.

2. Media *Fun Thinkers Book*

a. Pengertian Media *Fun Thinkers*

Media pembelajaran berkembang banyak sekali yang bisa digunakan di sekolah-sekolah. Media tersebut ada yang dibuat secara mandiri oleh guru maupun yang diproduksi oleh pabrikan atau penerbit. Media *fun thinkers* termasuk media pembelajaran yang disediakan dan dibuat oleh perusahaan khusus alat peraga pendidikan.²⁸

Fun thinkers book adalah buku berpikir menyenangkan merupakan sebuah media berbentuk buku yang dibuat dari bahan kayu triplek, dan dikemas dalam sebuah kegiatan pembelajaran yang Menarik. Isi dari media *Fun Thinkers Book* adalah permainan dan kuis yang menarik sehingga menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, media *Fun Thinkers Book* ini juga berisi materi yang sesuai dengan tema yang dipelajari.²⁹ *Fun thinkers book* merupakan media pembelajaran yang dibuat dengan konsep bermain dan belajar. Penggunaan media pembelajaran yang menyenangkan dianggap tepat untuk pembelajaran peserta didik di sekolah dasar, karena media ini cocok dengan kecenderungan peserta didik sekolah dasar yang suka bersenang-senang. *Fun thinkers book* adalah media pembelajaran yang terdiri dari bingkai, buku, dan balok angka. Media *Fun Thinkers Book*

²⁸ Rindiana Putri Riani, "Pengembangan Media Pembelajaran Tematik "*Fun Thinkers Book*" Tema Berbagai Pekerjaan," Jurnal *Sinektik* 2, no.2 (Desember, 2019). 8.

²⁹ Rindiana Putri Riani, "*Media Pembelajaran Fun Thinkers Book* (Semarang: Jurnal *Sinektik*, 2019), 179 .

ini memiliki keunggulan yaitu mudah dibawa kemanapun, dengan tampilan yang menarik dan disertai dengan gambar dan media *Fun Thinkers Book* sesuai untuk usia anak pada rentang sekolah dasar.

b. Langkah-langkah Menggunakan *Fun Thinker Book*

Media *Fun Thinkers Book* dirancang untuk dapat digunakan dengan mudah. Namun demikian media ini tetap dilengkapi dengan buku petunjuk penggunaannya. Adapun langkah-langkah cara penggunaannya yaitu:

- 1) Buka buku *Fun Thinkers Book* sesuai materi yang akan dipelajari
- 2) Buka bingkai peraga dan ditempatkan di atas buku yang telah terbuka, pastikan bahwa jendela-jendela terbuka pada bingkai berada tepat diatas buku.
- 3) Tempatkan ubin nomor 1 sampai 9 secara berurutan pada bingkai sebelah kiri, sesuai nomor yang tertera pada buku
- 4) Baca petunjuk pada bagian atas kiri halaman buku.
- 5) Letakkan ubin tersebut pada jawaban yang benar yang ada di sisi kanan.
- 6) Ulangi langkah tersebut sampai dengan ubin ke 9.
- 7) Tutup dan balikkan bingkai peraga, maka akan dilihat tiga baris ubin berwarna
- 8) Untuk mengetahui jawaban sudah benar atau belum, bandingkan pola ubin berwarna yang terbentuk dari jawaban dengan pola ubin yang tergambar di sisi kanan atas setiap halaman pelajaran.

- 9) Jika pola yang terbentuk telah sama berarti jawaban sudah benar, tetapi jika belum sama berarti jawaban masih ada yang salah.

3. Pembelajaran IPAS

IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) merupakan suatu rumpun ilmu yang membahas mengenai makhluk hidup, benda mati di lingkungan sekitar dan interaksi di dalamnya. Selain itu, IPAS juga membahas bagaimana kehidupan manusia dalam berinteraksi dengan lingkungan sebagai makhluk sosial. Mata pelajaran IPAS sebagai salah satu mata pelajaran yang diajarkan di tingkat sekolah dasar berperan dalam mewujudkan Profil Pelajar Pancasila dan Profil Pelajar Rahmatan lil Alamin di madrasah dalam usaha untuk mengembangkan karakter anak bangsa dengan pengimplementasian kurikulum merdeka.³⁰

IPAS dirancang agar peserta didik dapat terbantu dalam menumbuhkan rasa keingintahuannya terhadap kondisi atau fenomena yang terjadi di lingkungannya. Rasa keingintahuan tersebut dapat mendorong peserta didik untuk memahami bagaimana alam semesta berjalan dan bagaimana proses interaksi manusia di bumi. Dengan begitu, peserta didik dapat memahami hakikat kehidupan di muka bumi.

Kurikulum merdeka adalah kurikulum dengan pembelajaran intrakurikuler yang beragam dimana konten akan lebih optimal agar peserta didik memiliki cukup waktu untuk mendalami konsep dan menguatkan kompetensi. Guru memiliki keleluasaan untuk memilih

³⁰ Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, Keputusan Nomor 033/H/KR/2022 tentang Mata Pelajaran IPAS di SD/MI, 181.

berbagai perangkat ajar sehingga pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan belajar dan minat peserta didik. Proyek untuk menguatkan pencapaian profil pelajar Pancasila dikembangkan berdasarkan tema tertentu yang ditetapkan oleh pemerintah. Proyek tersebut tidak diarahkan untuk mencapai target capaian pembelajaran tertentu, sehingga tidak terikat pada konten mata pelajaran. Sebelum itu, ada 7 hal baru yang ada dalam Kurikulum Merdeka³¹, yaitu:

Pertama, struktur kurikulum, Profil Pelajar Pancasila (PPP) menjadi acuan dalam pengembangan standar isi, standar proses, dan standar penilaian, atau struktur kurikulum. Capaian Pembelajaran (CP), Prinsip Pembelajaran, dan Asesmen Pembelajaran. Secara umum struktur kurikulum paradigma baru terdiri dari kegiatan intrakurikuler berupa pembelajaran tatap muka bersama guru dan kegiatan proyek.

Selain itu, setiap sekolah juga diberikan keleluasaan untuk mengembangkan program kerja tambahan yang dapat mengembangkan kompetensi peserta didiknya dan program tersebut dapat disesuaikan dengan visi misi dan sumber daya yang tersedia di sekolah tersebut³².

Kedua, hal yang menarik dari Kurikulum Paradigma Baru yaitu jika pada KTSP 2013 kita mengenal istilah KI dan KD yaitu kompetensi yang harus dicapai oleh siswa setelah melalui proses pembelajaran, maka pada Kurikulum Paradigma Baru kita akan berkenalan dengan istilah baru yaitu

³¹ Ika Farhana, *Merdekakan Pikiran dengan Kurikulum Merdeka*, (Bogor: Penerbit Lindan Bestari, 2022)

³² Nurul Hikmah, *Kurikulum Merdeka Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, (Tangerang: Bait Qur'any Multimedia, 2022)

Capaian Pembelajaran (CP) yang merupakan rangkaian pengetahuan, keterampilan, dan sikap sebagai satu kesatuan proses yang berkelanjutan sehingga membangun kompetensi yang utuh. Oleh karena itu setiap asesmen pembelajaran yang akan dikembangkan oleh guru haruslah mengacu pada capaian pembelajaran yang telah ditetapkan.

Ketiga, pelaksanaan proses pembelajaran dengan pendekatan tematik yang selama ini hanya dilakukan pada jenjang SD saja, pada kurikulum baru diperbolehkan untuk dilakukan pada jenjang pendidikan lainnya. Dengan demikian pada jenjang SD kelas IV, V, dan VI tidak harus menggunakan pendekatan tematik dalam pembelajaran, atau dengan kata lain sekolah dapat menyelenggarakan pembelajaran berbasis mata pelajaran.

Keempat, jika dilihat dari jumlah jam pelajaran, Kurikulum Paradigma Baru tidak menetapkan jumlah jam pelajaran perminggu seperti yang selama ini berlaku pada KTSP 2013, akan tetapi jumlah jam pelajaran pada Kurikulum Paradigma Baru ditetapkan pertahun. Sehingga setiap sekolah memiliki kemudahan untuk mengatur pelaksanaan kegiatan pembelajarannya³³.

Kelima, sekolah juga diberikan keleluasaan untuk menerapkan model pembelajaran kolaboratif antar mata pelajaran serta membuat asesmen lintas mata pelajaran, misalnya berupa asesmen sumatif dalam bentuk proyek atau penilaian berbasis proyek. Pada Kurikulum Paradigma

³³ Ika Farhana, *Merdekakan Pikiran dengan Kurikulum Merdeka*, (Bogor: Penerbit Lindan Bestari, 2022)

Baru siswa SD paling sedikit dapat melakukan dua kali penilaian proyek dalam satu tahun pelajaran. Sedangkan siswa SMP, SMA/SMK setidaknya dapat melaksanakan tiga kali penilaian proyek dalam satu tahun pelajaran. Hal ini bertujuan sebagai penguatan Profil Pelajar Pancasila.

Keenam, untuk mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) yang pada KTSP 2013 dihilangkan maka pada Kurikulum Paradigma Baru mata pelajaran ini akan dikembalikan dengan nama baru yaitu Informatika dan akan diajarkan mulai dari jenjang SMP³⁴.

Ketujuh, untuk mata pelajaran IPA dan IPS pada jenjang Sekolah Dasar kelas IV, V dan VI yang selama ini berdiri sendiri, dalam Kurikulum Paradigma Baru kedua mata pelajaran ini akan diajarkan secara bersamaan dengan nama mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Hal ini bertujuan agar peserta didik lebih siap dalam mengikuti pembelajaran IPA dan IPS yang terpisah pada jenjang SMP. Sedangkan pada jenjang SMA permintaan atau penjurusan IPA, IPS dan Bahasa akan kembali dilaksanakan pada kelas XI dan XII.

Tujuan dan capaian pembelajaran IPAS di kelas IV MI Intisyarul Ulum Annur Probolinggo menggunakan Kurikulum Merdeka akan diuraikan pada table di bawah ini adalah:³⁵

³⁴ Nurul Saadah, "Analisis Pedagogical Content Knowledge Terhadap Buku Guru IPAS pada Muatan IPA Sekolah Dasar Kurikulum Merdeka", Jurnal Basicedu, Volume 6 Nomor 5, 2022.

³⁵ Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kemendikbudristek tahun 2022 tentang Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Ilmu IPAS Fase A – Fase C Untuk SD/MI/Program Paket A.

Tabel 2.2
Tujuan dan Capaian Pembelajaran
IPAS kelas IV kurikulum Merdeka

No.	ELEMEN	CAPAIAN PEMBELAJARAN	TUJUAN PEMBELAJARAN
1	IPAS Berbagai pekerjaan dan jenis-jenis pekerjaan	1. Peserta didik mampu memahami dan menjelaskan tentang berbagai pekerjaan dan jenis-jenis pekerjaan yang ada 2. Peserta didik mampu menyebutkan berbagai pekerjaan dan jenis-jenis pekerjaan	1. Peserta didik dapat Menceritakan pekerjaan yang ada disekitar lingkungan dan jenis-jenis pekerjaan 2. Menceritakan pekerjaan apa saja yang ada pada lingkungan mereka 3. Kegunaan pekerjaan dalam kehidupan sehari-hari

Dari tujuan yang dikemukakan oleh beberapa ahli di atas, diketahui bahwa tujuan pembelajaran IPAS memuat beberapa hal yang memuat nilai-nilai karakter. Untuk mencapai tujuan tersebut 1) memahami alam sekitar, 2) mengamati alam dan kehidupan sosial di dunia, 3) memiliki sikap ilmiah/sikap sosial kepada Masyarakat dan sekitar. Berdasarkan pemaparan di atas dapat dikemukakan tujuan pembelajaran IPAS dapat diartikan sebagai mata pelajaran yang fokus pada pembentukan peserta didik yang memiliki keterampilan intelektual, ketrampilan berpartisipasi dalam setiap kegiatan pembelajaran IPAS yang kuat sehingga menjadikan peserta didik yang cerdas dan berkepribadian dan berkepribadian sosial.

4. Ruang Lingkup IPAS

Ruang lingkup pembelajaran IPAS yang sekarang dijadikan menjadi Kurikulum Merdeka yang Dimana kurikulum dengan instruksi intra-kurikuler yang luas. Konten akan ditingkatkan sehingga siswa memiliki cukup waktu untuk memahami konsep dan keterampilan. Dan pada pembelajaran IPAS ini mencakup pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Ilmu Pengetahuan Sosial sehingga Guru memiliki keterampilan yang diperlukan untuk menggunakan berbagai alat bantu pengajaran sehingga proses pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan siswa serta motivasi dan dedikasi para pengajar. Ketika mendiskusikan tujuan pembelajaran, guru dan siswa lebih tulus. Konten kurikulum yang tidak menentu terkait dengan kemajuan teknologi.³⁶ Teknologi adalah komponen penting yang meningkatkan pengajaran di kelas. Di era digitalisasi ini, para pendidik berkomitmen untuk memastikan bahwa para siswa terpapar pada prinsip-prinsip kemajuan manusia dan keyakinan bahwa teknologi pendidikan dapat mendukung implementasi kurikulum merdeka oleh para guru, siswa, dan sekolah.

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

³⁶ Amalia, dkk, *Buku Paduan Guru Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial* (Jakarta: Kementerian Pendidikan, 2021), 3

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Metode *Research and Development* (R&D) merupakan metode yang digunakan untuk pembuatan produk tertentu yang akan digunakan untuk penelitian analisis kebutuhan. Penelitian yang digunakan untuk menguji keefektifan produk dilakukan secara bertahap agar hasil produk dapat bermanfaat bagi masyarakat pada lembaga pendidikan tertentu.

Metode penelitian dan pengembangan memiliki poin-poin sebagai berikut:

1. Model Penelitian Dan Pengembangan

Metode penelitian dan pengembangan dalam bahasa Inggrisnya *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.³⁷ Jenis penelitian dalam penelitian ini adalah pengembangan atau lebih dikenal dengan *Research and Development* (R&D).

Model yang dipilih untuk digunakan dalam penelitian ini ialah model ADDIE. Model penelitian dan pengembangan jenis ADDIE merupakan jenis model yang memiliki landasan pada pendekatan sistem yang efisien dan efektif. Proses dalam model penelitian ini sifatnya interaktif dan setiap fase menghasilkan evaluasi untuk pengembangan pada fase berikutnya. Model ADDIE memiliki keunggulan jika dibanding

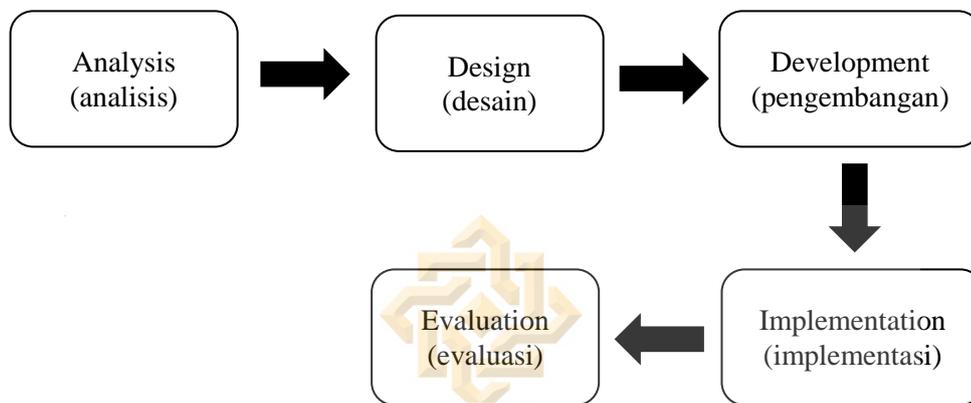
³⁷ Romi Mesra, et al., *Research & Development dalam Pendidikan* (Sumatera Utara: PT. Mifandi Mandiri Digital, 2023), 22-74.

dengan model penelitian dan pengembangan yang lain, yakni struktur tahapan yang sederhana dan tersistem sehingga memudahkan para peneliti untuk memecahkan suatu problematika dalam dunia pendidikan melalui penelitian pengembangan yang dilakukan. Dalam melaksanakan penelitian pengembangan model ADDIE terdapat beberapa langkah yang perlu diperhatikan, sebagai berikut:

1. *Analyze* (A), yakni dengan mengidentifikasi problematika yang dihadapi lembaga setempat dalam pembelajaran serta menganalisis kebutuhan di kelas, baik peserta didik maupun pendidik.
2. *Design* (D), yakni dengan mulai merancang dan melakukan pendesainan terkait produk apa yang dibutuhkan dalam kelas melalui metode pengujian yang sesuai.
3. *Development* (D), yakni melakukan pengembangan terkait produk yang telah didesain sedemikian rupa. Menciptakan sesuatu yang baru jika produk yang dipilih belum pernah ada atau digunakan sebelumnya. Juga dapat mengembangkan produk yang telah ada menjadi lebih baik disesuaikan dengan kondisi lapangan dan zaman.
4. *Implementation* (I), yakni menerapkan produk yang telah didesain dan dikembangkan setelah melalui revisi dari para ahli atau validator produk.
5. *Evaluation* (E), yakni tahap untuk menilai kualitas dan mengukur sejauh mana produk tersebut berdampak pada pembelajaran.³⁸

³⁸ Mesra, et al., 34.

Berikut akan disajikan langkah-langkah penelitian pengembangan ADDIE dalam bentuk bagan, yaitu:



2. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Model ADDIE terdiri dari lima fase yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Tahapan model ADDIE dijabarkan sebagai berikut:

a. Analisis

Dalam tahapan ini kegiatan utama adalah menganalisis perlunya pengembangan bahan ajar dalam tujuan pembelajaran, beberapa analisis yang dilakukan adalah sebagai berikut:

- 1) Analisis kerja: Dalam tahapan ini, mulai dimunculkan masalah dasar yang dihadapi selama pembelajaran
- 2) Analisis siswa: Analisis siswa merupakan telaah karakteristik siswa berdasarkan pengetahuan, keterampilan dan perkembangannya. Analisis ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kemampuan siswa yang beragam. Hasil analisis siswa berkenaan dengan kemampuan berpikir kritis dan kreatif dapat dijadikan gambaran dalam

mengembangkan bahan ajar dalam pembelajaran.

- 3) Analisis fakta, konsep, prinsip, dan prosedur materi pembelajaran:
Analisis materi berkenaan dengan fakta, konsep, prinsip dan prosedur merupakan bentuk identifikasi terhadap materi agar lebih relevan dengan pengembangan bahan ajar dalam pembelajaran. dalam tahap ini, analisis dilakukan dengan metode studi pustaka. Tujuan dari analisis fakta, konsep, prinsip, dan prosedur materi adalah untuk mengidentifikasi bagian-bagian utama materi yang diajarkan dan disusun secara sistematis.
- 4) Analisis tujuan pembelajaran: Analisis tujuan pembelajaran merupakan langkah yang diperlukan untuk menentukan kemampuan atau kompetensi yang perlu dimiliki oleh siswa.

b. Desain

Tahapan desain meliputi beberapa perencanaan pengembangan

bahan ajar diantaranya adalah:

- 1) Penyusunan bahan ajar dalam pembelajaran kontekstual dengan mengkaji kompetensi inti dan kompetensi dasar untuk menentukan materi pembelajaran berdasarkan fakta, konsep, prinsip dan prosedur, alokasi waktu pembelajaran, indikator, dan instrumen penilaian siswa.
- 2) Merancang skenario pembelajaran atau kegiatan belajar mengajar dengan pendekatan pembelajaran.
- 3) Pemilihan kompetensi bahan ajar.

- 4) Perencanaan awal perangkat pembelajaran yang didasarkan pada kompetensi mata pelajaran.
- 5) Merancang materi pembelajaran dan alat evaluasi belajar dengan pendekatan pembelajaran.

c. Pengembangan

Pengembangan dalam model ADDIE berisi kegiatan realisasi rancangan produk dalam hal ini adalah bahan ajar. Langkah pengembangan dalam penelitian ini meliputi kegiatan membuat dan memodifikasi bahan ajar. Dalam tahap pengembangan kerangka konseptual tersebut direalisasikan dalam bentuk produk pengembangan bahan ajar yang siap diimplementasikan sesuai dengan tujuan. Ada dua tujuan yang harus dicapai yaitu:

- 1) Memproduksi atau merevisi bahan ajar yang akan digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.
- 2) Memilih bahan ajar terbaik yang akan digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

d. Implementasi

Pada tahapan ini implementasi merupakan tahapan untuk mengimplementasikan rancangan bahan ajar yang telah dikembangkan pada situasi yang nyata dikelas. Selaman implementasi, rancangan bahan ajar yang telah dikembangkan diteapkan pada kondisi yang sebenarnya. Tujuan utama dalam langkah implementasi antara lain:

- 1) Membimbing siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran.
- 2) Menjamin terjadinya pemecahan masalah untuk mengatasi persoalan yang sebelumnya dihadapi oleh siswa dalam proses pembelajaran.
- 3) Memastikan bahwa pada akhir pembelajaran, kemampuan siswa meningkat.

e. Evaluasi

Evaluasi merupakan langkah terakhir dari model desain sistem pembelajaran ADDIE. Evaluasi adalah sebuah proses yang dilakukan untuk memberikan nilai terhadap pengembangan bahan ajar dalam pembelajaran. Evaluasi dilakukan dalam dua bentuk yaitu evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif dilakukan pada setiap akhir tatap muka (mingguan) sedangkan evaluasi sumatif dilakukan setelah kegiatan berakhir secara keseluruhan (semester).³⁹

3. Uji Coba Poduk

Uji coba produk dimaksudkan untuk mengumpulkan data yang dapat digunakan sebagai dasar untuk menetapkan tingkat keefektifan, efisiensi, dan digunakan sebagai dasar untuk menetapkan tingkat keefektifan, efisiensi, dan atau daya tarik dari produk yang dihasilkan. Dalam bagian ini secara berurutan perlu dikemukakan desain uji coba, subjek coba, jenis data, instrumen pengumpulan data, dan teknik analisis data.

³⁹ Rahmad Arofah Hari Cahyadi “Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model” Universitas Muhammadiyah Surabaya, 2019). 1021070/halaqa.V3:1.2124

Desain uji coba produk adalah kegiatan pengembangan yang dilakukan secara individu. Kegiatan ini dilaksanakan yaitu mulai melakukan observasi lapangan, membuat bahan ajar dan menguji keefektifan produk dengan cara validasi oleh beberapa pakar. Pelaksanaan uji kelayakan dilakukan dengan cara menyerahkan produk pengembangan beserta sejumlah angket penilaian kepada validator untuk menilai layak atau tidaknya pengembangan serta memberikan kritik dan saran perbaikan.

Subjek uji coba dalam pengembangan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* pada pembelajaran IPAS adalah dosen pembelajaran IPAS sebagai ahli pembelajar (validator), dosen ahli media sebagai validator, dan juga siswa kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Intisyarul Ulum Annur Probolinggo.

Jenis data merupakan unit informasi yang direkam media yang dapat di bedakan dengan data lain, dapat dianalisis dan relevan dengan problem tertentu.⁴⁰ Data sendiri menurut KBBI diartikan sebagai keterangan yang benar dan nyata. Data diperoleh dari berbagai cara, diantaranya yaitu: wawancara, observasi dan tes kelas. Data-data tersebut termasuk data kualitatif dan kuantitatif.

4. Instrumen Pengumpulan Data

a. Observasi

Observasi atau pengamatan merupakan suatu teknik atau cara mengumpulkan data dengan jalan mengadakan pengamatan terhadap

⁴⁰ Ahmad Tanzeh, *Pengantar Metode Penelitian* (Yogyakarta; Teras, 2009), 53.

kegiatan yang sedang berlangsung.⁴¹ Observasi dilakukan observer ketika proses pembelajaran sedang berlangsung. Secara umum observasi diartikan sebagai sarana pengumpulan informasi melalui pengalaman dan pencatatan secara sistematis terhadap fenomena yang akan dipelajari atau diamati.

b. Wawancara

Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, tetapi juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden secara mendalam.⁴² Selama melakukan wawancara peneliti harus mendengarkan dan mencatat apa yang dikatakan oleh informan. Hasil wawancara sebaiknya segera dicatat agar ketika telah selesai wawancara tidak hilang atau terlupakan. Karena dilakukan secara terbuka dan tidak terstruktur, maka peneliti sebaiknya membuat rangkuman hasil wawancara dari berbagai sumber secara lebih sistematis.

Wawancara pada penelitian kali ini dilakukan dengan cara wawancara kepada kepala sekolah secara garis besar kegiatan pembelajaran, wawancara terhadap guru kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Intisyarul Ulum Annur Probolinggo untuk mendapatkan informasi secara mendalam mengenai kegiatan pembelajaran dan juga media yang digunakan dalam proses pembelajaran.

⁴¹ Nana Syayadi Sukmadinata, *Metode Penelitian*, 20.

⁴² Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2016), 317.

c. Angket

Angket atau kuisioner dapat berupa pernyataan dan pertanyaan terbuka, dapat diberikan kepada responden secara langsung ataupun tidak langsung. Beberapa prinsip dalam penulisan angket sebagai teknik pengumpulan data yaitu; Prinsip penulisan, pengukuran, dan penampilan fisik.⁴³ Angket dalam penelitian ini digunakan untuk memperoleh data kevalidan produk dari validator dan juga mengetahui respon peserta didik terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.

d. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan pengambilan data dalam bentuk catatan, gambar, tulisan atau buku-buku yang memberikan informasi terdahulu. Dokumentasi adalah instrumen pengumpulan data yang dilakukan secara langsung ditunjukkan pada subjek penelitian, tetapi melalui dokumen.

5. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini ialah dengan pendekatan kualitatif dan kuantitatif deskriptif. Adapun penjabarannya sebagai berikut:

a. Analisis Data Kualitatif

Teknik analisis data kualitatif dalam penelitian ini berfokus

⁴³ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2018), 199.

pada konsep Miles dan Huberman, yakni melalui tahap:⁴⁴

- 1) Pengumpulan data melalui observasi dan dokumentasi di kelas VI MIN 3 Jember serta wawancara terhadap wali kelas dan peserta didik.
- 2) Reduksi data, yakni data yang telah dikumpulkan kemudian dianalisis/dipilah untuk memfokuskan bagaimana kondisi dan kebutuhan pembelajaran di kelas.
- 3) Penyajian data, dengan menghubungkan sebab dan akibat terjadinya sebuah problematika dalam pembelajaran.
- 4) Menarik kesimpulan berdasarkan data-data yang telah diperoleh

b. Analisis Data Kuantitatif Deskriptif

Analisis data kuantitatif deskriptif dalam penelitian ini menggunakan hasil dari angket validator ahli dan respon peserta didik untuk menguji kelayakan pengembangan media ZATASE (Zathura berbasis Assemblr Edu):

c. Analisis Kelayakan

Analisis data angket ahli validator

Analisis data yang diperoleh dari angket ahli materi, ahli media, ahli bahasa dan ahli pembelajaran kemudian diolah menggunakan skala Likert.

⁴⁴ Sugiono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D, 322-325.

Kategori Skala Rikert

SKOR	KETERANGAN
5	Sangat Layak, Sangat Setuju, Sangat Baik
4	Layak, Setuju, Baik
3	Cukup, Cukup Layak, Ragu-ragu
2	Kurang Layak, Kurang Setuju, Kurang Baik
1	Sangat Tidak Layak, Sangat Tidak Setuju, Tidak Baik

Berdasarkan pada tabel kategori skala Likert tersebut, maka untuk menghitung persentase rata-rata hasil angket validasi dari para ahli dapat menggunakan rumus:⁴⁵

Setelah penghitungan persentase tiap aspek, kemudian tahap berikutnya yakni pengambilan keputusan terkait kualitas kelayakan dari media ZATASE (Zathura berbasis Assemblr Edu) dengan kategori persentase kelayakan

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

⁴⁵ Syafrida Hafni Sahir, Metodologi penelitian (Medan: Penerbit KBM Indonesia, 2021) 43-45.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran objek penelitian

Pada penelitian ini objek penelitian di Madrasah Ibtidaiyah Intisyarul Ulum Annur Probolinggo. Untuk lebih jelasnya akan di paparkan profil sekolah sebagai berikut:

1. Identitas MI Intisyarul Ulum

- 
- a. Nama Lembaga : MI Intisyarul Ulum
 - b. NIS / NPSN : 60720820
 - c. Jenjang pendidikan : MI
 - d. Status Sekolah : Milik Sendiri
 - e. Alamat / Kel : Sumbertaman
 - f. Kecamatan : Wonoasih
 - g. Kabupaten. / Kota : Probolinggo
 - h. Propinsi : Jawa Timur
 - i. Kode Pos : 67237
 - j. No.Telepon : (0335)424097

2. Latar Belakang Lingkungan Madrasah

a. Sejarah

Awal mula berdirinya MI Intisyarul Ulum tidak ubahnya seperti lembaga-lembaga pendidikan pada umumnya. Pada mulanya **MI Intisyarul Ulum** adalah madrasah diniyah Yang Di dirikan oleh KH. Muhammad Hasibuddin termasuk Tanah adalah Waqaf dari Kyai

Plampang Anom . Lambat laun seiring perkembangan zaman dan kebutuhan akan pendidikan formal di Desa balesari khususnya di dusun Mantong Sumbertaman Madrasah Diniyah Di ubah menjadi Madrasah Formal dengan Nama MI Intisyarul Ulum tepatnya tanggal 15 Januari 1972 dengan status awal Terdaftar dan terus berkembang statsunya menjadi Diakui, terakreditasi B, sampai sekarang dengan status terakreditasi A dengan nilai 88. Lembaga MI Intisyarul Ulum Meski bukan lembaga pendidikan yang dananya selalu disubsidi oleh pemerintah, lambat laun sekolah ini menjadi pilihan favorit masyarakat Khususnya Dusun Mantong Sumbertaman.

Pada bulan Juli 1972 mayoritas warga Dusun Mantong Sumbertaman memasukkan anaknya yang umur 6 sampai 7 tahun. Akhirnya **MI Intisyarul Ulum** yang berlokasi di Dusun Dusun Mantong Sumbertaman yang dulunya hanya satu kelas (sekitar 12 anak), Alhamdulillah saat ini mencapai 139 siswa, yang dulunya masih mempunyai 3 gedung plus kantor sehingga pembelajaran di bagi menjadi 2 masuk pagi dan masuk sore. Alhamdulillah saat ini sudah memiliki gedung sesuai dengan rombongan belajar juga ada ruang kantor, ruang Guru, ruang perpustakaan, kantin, toilet dll. Pada awal berdirinya MI INTISYARUL ULUM jumlah guru sebanyak 5 orang. dan alhamdulillah saat ini guru MI Intisyarul Ulum sebanyak 20 orang dengan jumlah murid satingkat tahun selalu mengalami peningkatan. Yang pada mulanya pendidikan terakhir guru hanya SMA

alhamdulillah sekarang semua pendidikan terakhir guru MI INTISYARUL ULUM sudah SI semua , bahkan ada yang sudah menyelesaikan S2.

b. Letak Geografis

MI INTISYARUL ULUM merupakan Lembaga di bawah naungan Kementerian Agama yang beralamatkan di Jln Raya Sunan Giri N0.05 Sumbertaman. Adapun lokasi MI INTISYARUL ULUM Sumbertaman Kecamatan Wonoasihh Kota Probolinggo terletak pada geografis yang sangat cocok untuk proses belajar mengajar yang terletak di tengah pemukiman penduduk. MI ini dibangun dengan pertimbangan tata letak bangunan yang memberikan kenyamanan untuk belajar. Hal ini dapat di lihat dari tata letak ruang belajar yang agak jauh dari jalan raya sehingga kebisingan dari kendaraan bermotor dan kendaraan umum yang melintasi jalan raya dapat diminimalisir dan siswa tetap belajar dengan nyaman.

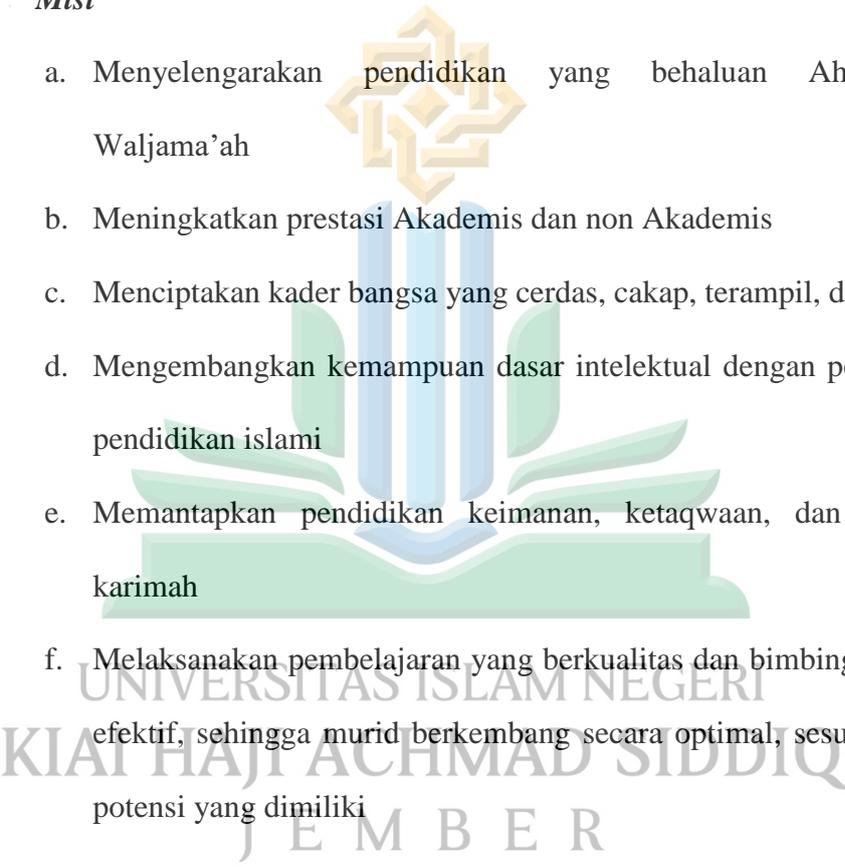
Adapun batas – batas dari lokasi MI INTISYARUL ULUM adalah sebelah utara berbatasan dengan Desa Kalirejo Dringu, sebelah barat berbatasan dengan Perum STI, sebelah selatan berbatasan dengan Makam Umun RW 05 Mantong , sebelah timur berbatasan dengan Desa Tegalrejo.

3. Visi dan Misi Madrasah

Visi

“Terwujudnya generasi Islam yang berjiwa dan berakhlak Qur’an berhaluan Ahlussunnah waljamaah, serta berwawasan global dengan berbasis kearifan lokal”

Misi

- 
- a. Menyelenggarakan pendidikan yang behaluan Ahlussunnah Waljama'ah
 - b. Meningkatkan prestasi Akademis dan non Akademis
 - c. Menciptakan kader bangsa yang cerdas, cakap, terampil, dan kreatif
 - d. Mengembangkan kemampuan dasar intelektual dengan pola sistem pendidikan islami
 - e. Memantapkan pendidikan keimanan, ketaqwaan, dan akhlakul karimah
 - f. Melaksanakan pembelajaran yang berkualitas dan bimbingan secara efektif, sehingga murid berkembang secara optimal, sesuai dengan potensi yang dimiliki
 - g. Menumbuhkan semangat budaya baca secara intensif kepada seluruh warga madrasah
 - h. Menumbuhkan penghayatan terhadap ajaran Agama Islam dan juga budaya bangsa sehingga menjadi sumber kearifan dalam bertindak dan bertanggung jawab

- i. Menerapkan manajemen partisipatif dengan melibatkan seluruh warga madrasah dan kelompok kepetingan yang terkait dengan madrasah (stakeholders) dalam mewujudkan madrasah literasi

B. Penyajian Data Dan Uji Coba

Pada tahap penyajian data uji coba ini dilakukan dua kali yakni uji coba awal yang dilakukan oleh para ahli seperti ahli media, ahli materi dan ahli pembelajaran. Selanjutnya yakni uji coba lapangan yang dilakukan di Madrasah Ibtidaiyah Intisyarul Ulum Annur Probolinggo pada berbagai pekerjaan. Uji coba dilakukan dalam penelitian ini secara bertahap sesuai dengan proses pengembangan model ADDIE.

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

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

Pengembangan media *Fun Thinkers Book* pada Pembelajaran IPAS Kelas IV ini menggunakan model pengembangan ADDIE yaitu Analisis (Analisis), Design (Desain), Development (Pengembangan), Implementation

(Implementasi), dan Evaluation (Evaluasi). Adapun tahapan yang dilakukan untuk perencanaan Media pembelajaran yang sesuai dengan lima tahapan ADDIE.

1. Produk hasil pengembangan

a. *Analysis* (analisa)

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

1) Analisis kurikulum

Analisis kurikulum dilakukan untuk mengetahui CP dan ATP yang digunakan untuk merumuskan capaian pembelajaran dan alur tujuan pembelajaran yang akan dicapai pada materi Berbagai Pekerjaan Dan Jenis-Jenis Pekerjaan kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Intisyarul Ulum Annur Probolinggo dengan cara melakukan wawancara kepada guru di Madrasah Ibtidaiyah

Intisyarul Ulum Annur Probolinggo serta melihat modul yang digunakan selama pembelajaran disana untuk mengetahui tingkat ketercapaian yang ingin dicapai pada materi membaca permulaan.

Dari analisis CP dan ATP Guru kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Intisyarul Ulum Annur Probolinggo menggunakan kurikulum Kurikulum Merdeka.⁴⁶

⁴⁶ Guru, "Hasil Wawancara Guru, MI Intisyarul Ulum Annur Probolinggo 15 April 2025.

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

Tabel 4.1
Kompetensi CP dan ATP

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

- i. Membuat tujuan pembelajaran

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

- 2) Analisis kebutuhan

Analisis kebutuhan peserta didik dilakukan dengan cara

wawancara dengan guru kelas dan melakukan penyebaran angket kepada peserta didik untuk mengetahui permasalahan yang terjadi.

Selanjutnya setelah melakukan analisa kebutuhan dapat diketahui permasalahan kesenjangan belajar peserta didik Madrasah Ibtidaiyah Intisyarul Ulum Annur Probolinggo dikarenakan peserta didik lebih tertarik dengan pembelajaran menggunakan media visual. Sehingga dari permasalahan ini peneliti dapat mengembangkan media pembelajaran yang dapat membantu permasalahan peserta didik.

3) Analisis Karakteristik Pembelajaran

Analisis pembelajaran dilakukan untuk mengetahui proses pembelajaran di sekolah Madrasah Ibtidaiyah Intisyarul Ulum Annur Probolinggo. Analisis karakteristik pembelajaran peserta didik dilakukan dengan wawancara kepada guru dan penyebaran angket kepada peserta didik. Adanya analisis tersebut peneliti mengetahui bahwa guru menggunakan beberapa metode dalam pembelajaran dikelas, namun cenderung menggunakan metode ceramah. Media yang digunakan oleh guru seperti buku paket, buku LKS dan guru juga menggunakan media pembelajaran dengan alat seadanyanya saja. sementara peserta didik lebih tertarik dengan penggunaan media pembelajaran visual.⁴⁷

b. *Design* (Desain/ Perancangan)

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

⁴⁷ Mulyadi , “Hasil Wawancara Mulyadi S.Pd, MI Intisyarul Ulum Annur Probolinggo, 16 April 2025”.

1) Pemilihan Media

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

2) Desain awal Media

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

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

3) Desain tampilan Materi

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

c. *Development* (Pengembangan)

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

guru kelas IV Mulyadi S.Pd.I. Madrasah Ibtidaiyah Intisyarul Ulum Annur Probolinggo.

d. *Implementation* (Implementasi/eksekusi)

Setelah produk dikembangkan serta sudah melalui tahap evaluasi dan direvisi, kemudian dapat diuji cobakan di lapangan. Produk pengembangan yang diuji cobakan tentunya sudah melalui persetujuan para ahli, seperti ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran. Produk media pembelajaran *Fun Thinkers Book* bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan peserta didik pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan alam dan Sosial (IPAS) serta menumbuhkan daya pemahaman peserta didik yang berdampak pada nilai serta hasil belajarnya sebagai pemenuhan kebutuhan pembelajaran. Produk pengembangan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* kepada 14 peserta didik kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Intisyarul Ulum Annur Probolinggo 28 April 2025. Disini peneliti melaksanakan tahap penerapan atau *implementation* pada peserta didik kelas IV yang berjumlah 14, dengan didampingi guru kelas yakni Bapak Mulyadi S.Pd.I. Peserta didik dibagi dalam 2 kelompok, yang mana terdiri dari cowok dan cewek.

e. *Evaluation* (evaluasi/umpan balik)

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

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

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

Validasi ahli materi dilakukan oleh Bapak Shidiq Ardianta S.Pd.,M.Pd Hasil presentase validasi oleh ahli materi disajikan pada

Table 4.2
Tabel validasi ahli materi

No	Aspek yang ditelaah	skor
1	Materi yang di sajikan sudah lengkap dan mencakup semua aspek penting.	4
2	Materi menarik dan memotivasi untuk belajar lebih lanjut.	3
3	Materi yang disajikan mudah dibaca dan dipahami	4
4	Kualitas penyajian materi ini sangat baik	4
5	Materi dilengkapi dengan contoh dan ilustrasi	4

	yang mendukung.	
6	Materi disampaikan dengan media pembelajaran yang bervariasi (visual, audio, dll.)	3
7	Materi cukup mendalam untuk mengembangkan pemahaman.	4
8	Materi mencakup topik-topik berbagai macam pekerjaan	3
9	Materi ini mendorong siswa untuk berfikir kritis.	3
10	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	4
11	Bahasa dalam materi ini disajikan dengan jelas.	4
Total Skor		40
Persentase		90%
Kriteria		Sangat Valid

b. Validasi ahli media

Validasi ahli media dilakukan oleh Bapak M. Sholahuddin Amrullah, M.Pd Hasil presentase validasi oleh ahli media disajikan pada tabel 4.3

Tabel 4.3
Tabel validasi ahli media

No	Aspek yang ditelaah	Skor
1	Kualitas media pembelajaran <i>Fun Thinkers Book</i> yang dikembangkan sudah memenuhi kriteria pembelajaran.	4
2	Ketepatan media <i>Fun Thinkers Book</i> untuk digunakan sebagai media pembelajaran.	4
3	Desain gambar pada tampilan yang menarik, interaktif, serta sesuai dengan dunia anak-anak, sehingga mampu meningkatkan minat belajar dan pemahaman materi.	4
4	Bahan-bahan yang digunakan media pembelajaran <i>Fun Thinkers Book</i> tidak mudah hancur	3
5	Bahan yang digunakan tidak berbahaya untuk digunakan sebagai media.	3

6	Media pembelajaran <i>Fun Thinkers Book</i> dapat mendukung peserta didik belajar pembelajaran IPAS	3
7	Media dapat digunakan pada berbagai waktu dan berbagai keadaan.	3
8	Media menambah motivasi peserta didik untuk mempelajari jenis-jenis pekerjaan	4
9	Penyajian media <i>Fun Thinkers Book</i> mendukung peserta didik untuk terlibat langsung dalam belajar	4
10	Mudah dioperasikan dan tidak memerlukan waktu yang lama dalam menyimpan media saat digunakan	4
11	Penyajian materi pada media <i>Fun Thinkers Book</i> runtut dan sistematis.	3
12	Desain media teratur dan konsisten	3
13	Warna yang dipilih dan perpaduannya sudah tepat	3
Total skor		45
Presentase		86%
Kriteria		Sangat Valid

c. Validasi guru kelas dan peserta didik

Peneliti juga meminta pendapat dan juga saran kepada guru kelas IV Bapak Mulyadi S.Pd.I Madrasah Ibtidaiyah Intisyarul Ulum Annur Probolinggo mengenai media pembelajaran *Fun Thinkers Book* yang akan digunakan oleh guru dan juga peserta didik sebagai media pembelajaran tambahan didalam kelas. maka, dibutuhkan pendapat dan saran serta komentar dari peserta didik dan guru. Penilaian validasi oleh guru disajikan dalam tabel 4.3

Tabel 4.4
Tabel validasi guru kelas

No	Aspek yang ditelaah	Skor
1	Materi yang disajikan sesuai dengan standar kompetensi, kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran	5
2	Kesesuaian materi dengan unsur yang terkandung dalam pembelajaran	4
3	Sistematika/keruntutan penyajian materi sesuai dengan pembelajaran	5
4	Media dapat digunakan pada materi berbagai macam pekerjaan dan materi lainnya	4
5	Mudah di operasikan dan tidak memerlukan waktu yang lama dalam menyiapkan media saat digunakan	4
6	Kejelasan dalam penyampaian materi pembelajaran	5
7	Desain media baik (teks, warna, dan gambar) sudah sesuai dan tepat	5
8	Kesempatan belajar secara mandiri siswa	4
9	Penyajian media <i>Fun Thinkers Book</i> mendukung peserta untuk terlibat langsung dalam pembelajaran	4
10	Materi yang di sampai pada media jelas dan mudah dipahami	5
11	Materi yang disajikan mendorong rasa ingin tahu peserta didik pada materi berbagai pekerjaan	4
Total Skor		49
Persentase		89%
Kriteria		Sangat Valid

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

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

Tabel 4.5
Tabel presentase individu peserta didik

No	Nama	Jumlah Skor	Presentase
1	Abdullah Jadid M.	42	87,5% (sangat valid)
2	Ahmad wasilaturrahman	42	87,5% (sangat valid)
3	Ayu Dewi	39	81,2% (sangat valid)
4	Erlanda Chiko	36	75% (valid)
5	Hafifatun Nadhiroh	42	87,5% (sangat valid)
6	Ita Permatasari	45	93,7% (sangat valid)
7	Kevin Ardiansyah	36	75% (valid)
8	Marwa Fatih Aqilla	39	81,2% (valid)
9	M. Alfin	45	93,7% (sangat valid)
10	Muftiyatus Sarifah	42	87,5% (sangat valid)
11	M. Gibril Mubarak	45	93,7% (sangat valid)
12	Muhammad Fatir Rafiqur	36	75% (valid)
13	Muhammad Salman Alfarisi	36	75% (valid)
14	Radha Fika Nurul A	42	87,5% (sangat valid)
Jumlah Seluruh Skor Peserta Didik		567/14 = 40,5	
Jumlah Seluruh Persentase Peserta Didik		1.181/14 : 84%	

Berdasarkan tabel 4.5 dapat diketahui hasil penilaian media *Fun Thinkers Book* pada materi berbagai pekerjaan dan jenis-jenis pekerjaan seluruh peserta didik diperoleh 84% dengan kriteria sangat valid. Dan dalam pembelajaran IPAS peserta didik sangat senang dan bersemangat dalam belajar menggunakan media pembelajaran *Fun Thinkers Book*. Peserta didik juga sangat paham dalam pembelajaran IPAS pada materi berbagai pekerjaan dan jenis-jenis pekerjaan. Tapi ada juga yang masih belum paham dalam pembelajaran IPAS yang di jelaskan oleh peneliti.

C. Analisis data

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

Data kelayakan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* pada materi makna simbol dan sila pancasila diporelah dari angket penilaian validasi oleh validator ahli materi, ahli media dan guru kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Intisyarul Ulum Annur Probolinggo.

- a. Hasil validasi ahli materi yaitu: 90% dengan persentase sangat valid. Sehingga materi yang digunakan dalam media pembelajaran memiliki kriteria sangat valid.
- b. Hasil validasi dari ahli media yaitu : 86% dengan persentase sangat valid. Sehingga media *Fun Thinkers Book* yang digunakan memiliki kriteria sangat valid.
- c. Hasil validasi dan guru kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Intisyarul Ulum Annur Probolinggo. Mendapatkan yaitu: 89% dari hasil persentase tersebut dapat dikategorikan sangat valid.

Dari hasil yang didapatkan dari para validator maka dapat dikatakan bahwa media pembelajaran *Fun Thinkers Book* pada materi berbagai pekerjaan dan jenis-jenis memperoleh kriteria sangat valid. Sehingga media pembelajaran *Fun Thinkers Book* pada materi berbagai pekerjaan dan jenis-jenis pekerjaan dapat digunakan pada tahap selanjutnya yaitu materi yang berbeda atau dapat diuji cobakan kepada peserta didik untuk mengetahui keberhasilan media dalam mencapai tujuan pembelajaran di dalam kelas.

2. Analisa data kemenarikan Media *Fun Thinkers Book*

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

3. Hasil Validasi Data Oleh Ahli Media

Analisis hasil validasi ahli media dilakukan oleh dosen ahli media yakni bapak Sholahuddin Amrullah, M.Pd digunakan untuk menilai produk media pembelajaran *Fun Thinkers Book* kisi kisi penilaian terdiri dari 13 pertanyaan dengan hasil validasi ahli media yang mendapatkan nilai rata-rata persentase 94% sehingga dapat di simpulkan bahwa media pembelajaran *Fun Thinkers Book* ini sangat layak digunakan dalam pembelajaran IPAS kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Intisyarul Ulum Annur Probolinggo.

Komentar dan saran

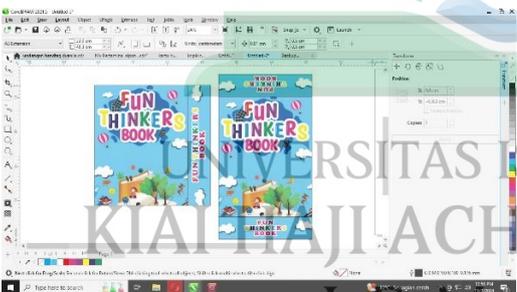
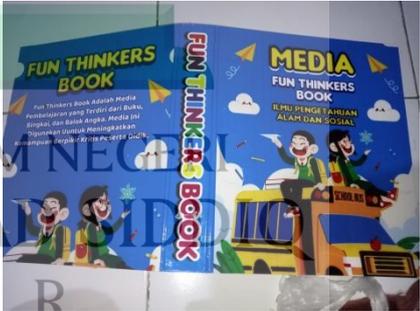
- d. Cover depan
- e. Perekat memakai stiker glossy agar lebih tahan lama
- f. Sebaiknya bahan kertas dari kertas foto atau kertas di laminating

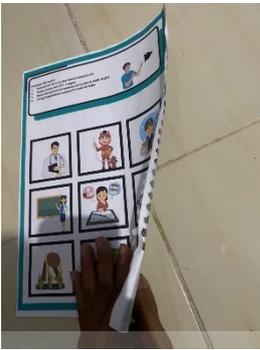
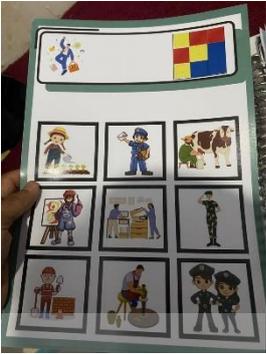
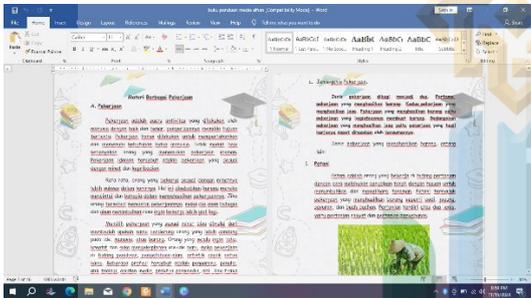
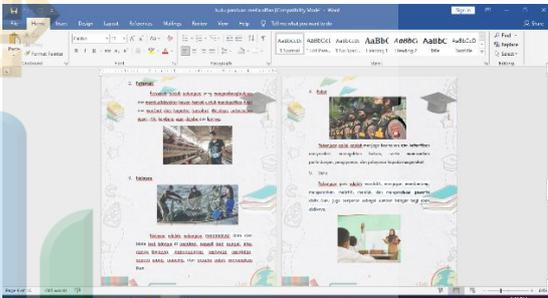
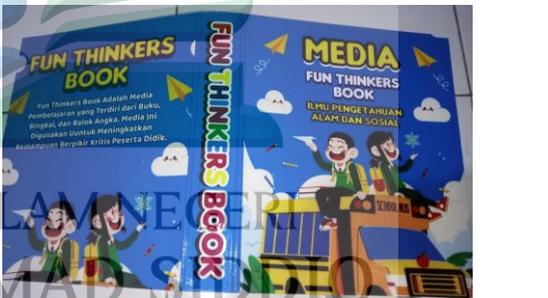
- g. Materi di buku panduan di samakan dengan di media pembelajaran dan materinya tidak sesuai
- h. Cover belakang sudah bagus

D. Revisi Produk

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

Tabel 4.6
Revisi Produk

Sebelum di Revisi	Sesudah di Revisi
	
	

Sebelum di Revisi	Sesudah di Revisi
	
	
	

UNIVERSITAS SAMPURNE
KIAMI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

BAB V KAJIAN DAN SARAN

A. Kajian Produk Yang Telah Direvisi

Hasil dari penelitian dan pengembangan ini berupa media *Fun Thinkers Book* materi berbagai pekerjaan dan jenis-jenis pekerjaan pada mata pelajaran IPAS. Media *Fun Thinkers Book* dinyatakan valid atau layak untuk digunakan dalam pembelajaran dengan hasil perolehan data dari penelitian dan pengembangan yang peneliti sudah lakukan. Penelitian ini telah dilaksanakan pada tanggal 14 -21 April 2025 di kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Intisyarul Ulum Annur Probolinggo dengan menggunakan sistem peraga medianya.

1. Kajian produk akhir

Hasil dari penelitian dan pengembangan ini yaitu berupa produk media *Fun Thinkers Book* yang berisi materi berbagai pekerjaan dan jenis-jenis pekerjaan, Media *Fun Thinkers Book* ini layak atau cocok digunakan dengan hasil perolehan data dari penelitian dan pengembangan yang penulis lakukan, penelitian ini diterapkan pada 14 peserta didik kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Intisyarul Ulum Annur Probolinggo dengan sistem penggunaan ditampilkan secara langsung. Produk media *Fun Thinkers Book* dalam pengembangannya menggunakan model ADDIE yang mana mencakup lima tahapan yaitu *analysis, design, development, implementation, and evaluation*. Pada penelitian dan pengembangan ini media *Fun Thinkers Book* sudah memenuhi tahapan semua yang ada pada model ADDIE. Media *Fun Thinkers Book* disini dikembangkan dengan

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

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

2. Kajian kelayakan dan kemenarikan

Pengembangan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* didesain untuk kelas tinggi pada jenjang SD/MI yakni diselaraskan dengan materi yang terdapat dalam kelas IV yakni pada materi tentang berbagai macam pekerjaan.⁴⁸ Dalam proses pengembangannya, penelitian ini menggunakan tahapan ADDIE dan media pembelajaran ini telah memperoleh validasi dari para ahli dengan tujuan guna mengetahui kelayakan media yang telah dikembangkan sebelum diimplementasikan di dalam kelas.

Berkenaan dengan hasil validasi dari para ahli, ialah sebagai berikut: hasil validasi dari ahli materi memperoleh rata-rata persentase 90%. Sehingga dengan rata-rata tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa materi dalam media ini sangat layak. Revisi dari ahli materi ialah modul disesuaikan dengan kurikulum di sekolah.

⁴⁸ Fitri, et al., Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk SD/MI kelas VI, 127-130

Selanjutnya ialah hasil dari validasi media memperoleh rata-rata 86% yang artinya dari presentase tersebut media pembelajaran ini sangat layak. Revisi dari ahli media ialah perekat nomor menggunakan stiker glossy agar lebih tahan lama.

B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut

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

1. Saran Pemanfaatan Produk

- a. Bagi Guru dapat memanfaatkan Media *Fun Thinkers Book* sebagai alat bantu untuk menyajikan materi pelajaran serta mendorong siswa untuk belajar sambil bermain.
- b. Bagi siswa membuat kegiatan belajar lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa, serta dapat meningkatkan kemampuan berpikir mereka.
- c. Bagi peneliti selanjutnya lebih diperluas materi pembelajaran di luar materi yang sudah ada, serta eksplorasi penggunaan media ini pada jenjang Pendidikan yang berbeda.

2. Saran Diseminasi Produk

Produk media *Fun Thinkers Book* dapat di akses/dipakai oleh seluruh kelas IV dan kelas lain SD/MI dengan tujuan sebagai media tambahan pada pembelajaran IPAS materi berbagai pekerjaan dan jenis-

jenis pekerjaan kepada peserta didik.

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

Media Pembelajaran *Fun Thinkers Book* dapat diakses melalui media social diantaranya :

a. Instagram link

<https://www.instagram.com/reel/DLhDtFCu4eagq9m3v4Cmv7NT0GVvnwa8OZcSIc0/?igsh=ZjZqZzF6bTQ0ZG5m>

b. Facebook

<https://www.facebook.com/share/r/1Bt2qNfCDe/>

c. Youtube link

https://youtu.be/D6FdnpKiq4M?si=yAd4zD40_fwiNayb

3. Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut

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

- a. Agar materi pembelajaran lebih bervariasi, dapat dikembangkan dengan materi tambahan bagi semua pihak yang ingin melanjutkan pengembangan produk.
- b. Agar produk terlihat lebih beragam dan menarik minat siswa, siapa pun yang ingin memperbaikinya dapat menyertakan animasi yang menarik dan beragam.
- c. Materi pembelajaran *Fun Thinkers Book* yang dikembangkan dapat digunakan sebagai sumber pelengkap untuk membantu siswa mengembangkan ide-ide yang lebih membunmi.
- d. Telah ditetapkan bahwa sumber belajar *Fun Thinkers Book* layak digunakan di kelas IV pada saat siswa sedang belajar bahasa Indonesia. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa pengembangan tambahan akan dilakukan di kelas terpisah.

Dengan memahami kelemahan-kelemahan ini, guru dapat menggunakan *Fun Thinkers Book* secara efektif dan menggabungkannya dengan media pembelajaran lain untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

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

memperhatikan masalah pendidikan siswa dan kebutuhan mereka agar penyebaran media atau produk ini bermanfaat.

C. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan di Madaras Madrasah Ibtidaiyah Intisyarul Ulum Annur Probolinggo Tahun Ajaran 2024/2025 tentang pengembangan media Fun Thinkers Book pada Pembelajaran IPAS Kelas IV, diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Produk pengembangan media Fun Thinkers Book dalam pengembangannya menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap *Analysis* (analisis) yaitu mengidentifikasi apa yang diperlukan oleh peserta didik berdasarkan kebutuhan peserta didik. *Design* (desain) yaitu desain pengembangan media pembelajaran Fun Thinkers Book memuat materi yang dilengkapi dengan gambar berwarna dan tampilan yang menarik dan disusun sedemikian rupa dari segi tampilan, tata letak gambar, ukuran yang digunakan. *Development* (pengembangan) yaitu media pembelajaran *Fun Thinkers Book* melalui revisi berdasarkan saran ataupun masukan dari para ahli pada tahapan validasi produk. *Implementation* (implementasi) yaitu diuji cobakan di lapangan, dan *Evaluation* (evaluasi). Dari kelima tahapan tersebut, produk yang sudah dikembangkan divalidasikan kepada para validator ahli.
2. Kelayakan pengembangan media *Fun Thinkers Book* pada Pembelajaran IPAS Kelas IV dapat diketahui setelah dilakukan uji validasi yang dilakukan oleh tim validator yang terdiri dari validator ahli media,

validator ahli materi, dan validator guru kelas. Berdasarkan dari analisis data dari 3 validator dalam penelitian ini diperoleh nilai rata-rata 88% yang menunjukkan bahwa media Fun Thinkers Book sudah memenuhi kriteria “Sangat Valid” atau “Layak”.



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

DAFTAR PUSTAKA

- A, Hafid. "Sumber dan Media Pembelajaran". Sulasena: Junal Wawasan Keislaman Vol. 6, No. 2, 2011
- Ahmad Tanzeh, *Pengantar Metode Penelitian* (Yogyakarta; Teras, 2009), 53.
- Azhar, Arsyad. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, 2011.
- Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kemendikbudristek tahun 2022 tentang *Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Ilmu IPAS Fase A – Fase C Untuk SD/MI/Program Paket A*.
- Cahyadi, Rahmad Arofah Hari "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model" Universitas Muhammadiyah Surabaya, 2019). 1021070/halaqa.V3:1.2124
- Cepi, Ujang "Implementasi Kurikulum Merdeka Dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan", *Jurnal of Educational and Language Research*, Volume 1 Nomor 12, Juli, 2022.
- Falahudin, Iwan "Pemanfaatan Media Dalam Pembelajaran", *Jurnal Lingkaran Widyaiswara*; Vol.1, No. 4, 2014.
- Farhana, Ika. *Merdekakan Pikiran dengan Kurikulum Merdeka*. Bogor: Penerbit Lindan Bestari, 2022.
- Fitri, et al., Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk SD/MI kelas VI, 127-130 Guru, "Hasil Wawancara Guru, MI Intisyarul Ulum Annur Probolinggo 15 April 2025.
- Hidayat, Fitria dan Muhammad Nizar "Model ADDIE dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam" *Jurnal Inovasi Pendidikan*, Vol.1, No.1, 2021:29-30
<https://journal.uinsgd.ac.id/index.php/jpai/article/download/11042/pdf>
- Iis Prasetyo, Iis. *Teknik Analisis Data Dalam R&d*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Kustandi, Cecep dan Daddy Darmawan. *Pengembangan Media Pembelajaran Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik di Sekolah Masyarakat*. Jakarta: Kencana, 2020.
- Masykur, Rubhan, Nofizal, Muhammad Syazali, "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Dengan Macromedia Flash". *Jurnal Pendidikan matematika*, Vol 8, No. 2, 2017.
- Mesra, et al., 34.
- Muhammad Ibn Isma'il Al-Bukhari, Al-A dab Al-Mufrod, ed. By Muhammad Fu'ad Abd al-Baqi, Cet. 1 (Dae al-basha'ir al-Islamiyyah, 1981).
- Mulyadi , "Hasil Wawancara Mulyadi S.Pd, MI Intisyarul Ulum Annur Probolinggo, 16 April 2025".

- Nana Syayadi Sukmadinata, *Metode Penelitian*, 20.
- Nana, Sudjana dan Ahmad Rivai. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2011.
- Nasution. *Berbagai Pendekatan Dalam Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara, 2013.
- Riani, Rindiana Putri . *Media Pembelajaran Fun Thinkers Book*. Semarang: Jurnal Sinektik, 2019.
- Riani, Rindiana Putri, *Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Fun Thinkers Book Tema Berbagai Pekerjaan*, Jurusan PGSD Universitas Slamet Riyadi tahun 2019
- Rifa, diwawancara oleh penulis, MI Intisyarul Ulum Annur, 21 April 2025.
- Saadah, Nurul. “Analisis Pedagogical Content Knowledge Terhadap Buku Guru IPAS pada Muatan IPA Sekolah Dasar Kurikulum Merdeka”, *Jurnal Basicedu*, Volume 6 Nomor 5, 2022.
- Sadiman, Arief, dkk, *Media Pendidikan: Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Depok: Rajawali Pers, 2013.
- Setiawan, Usep dan H. Amit Saepul Malik. *Media Pembelajaran*. Bandung: Widiana Bhakti Persada, 2022.
- Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, 322-325.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2018), 199.
- Sugiyono. *Metode Penelitian dan Pengembangan Research and Development*. Bandung: Alfabeta, 2015.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2015.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta, 2015.
- Syafrida Hafni Sahir, *Metodologi penelitian* (Medan: Penerbit KBM Indonesia, 2021) 43-45.
- Tanzeh, Ahmad. *Pengantar Metode Penelitian*. Yogyakarta: Teras, 2009.
- Usriyah Lailatul, “Perencanaan Pembelajaran”, (Jawa barat, Penerbit Adab, 2021)
- Zaini, Herman. *Kompetensi Guru*. Palembang: Noer Fikri Offset, 2015.

Lampiran 1: Surat Pernyataan Keaslian

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Edifa Meirani Hartati
NIM : T20194057
Prodi Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan
Instansi : UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang berjudul "*Pengembangan Media Fun Thikers Book Pada Pembelajaran Ips Kelas Iv Di Madrasah Ibtidaiyah Instisyarul Ulum Annur Probolinggo Tahun Ajaran 2024/2025*". adalah benar-benar hasil karya saya kecuali kutipan-kutipan yang disebut sumbernya.

Demikian surat pernyataan ini dibuat dan dapat digunakan sebagaimana mestinya.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Jember, 26 Mei 2025



Edifa Meirani Hartati

NIM.T20194057

Lampiran 2: Modul ajar/ RPP

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : MI Intisyarul Ulum Annur

Kelas / Semester : IV (empat) / 2 (Dua)

Mata Pelajaran : IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial)

Pokok Bahasan : Jenis-jenis Pekerjaan

Alokasi Waktu : 4 x 35 menit (2 x pertemuan)

I. Standar Kompetensi

2. Memahami jenis pekerjaan dan penggunaan uang.

II. Kompetensi Dasar

- 2.1. Mengenal jenis-jenis pekerjaan.

III. Indikator

1. Menyebutkan jenis-jenis pekerjaan berdasarkan hasil.
2. Menjelaskan tujuan bekerja.
3. Menyebutkan contoh jenis-jenis pekerjaan yang menghasilkan barang.
4. Menyebutkan contoh jenis-jenis pekerjaan yang menghasilkan jasa.
5. Menjelaskan contoh jenis-jenis pekerjaan yang menghasilkan barang dan hasilnya.
6. Menjelaskan contoh jenis-jenis pekerjaan yang menghasilkan jasa dan tugasnya.

IV. Tujuan Pembelajaran

1. Melalui tanya jawab siswa dapat menyebutkan jenis-jenis pekerjaan berdasarkan hasil.
2. Melalui tanya jawab dan diskusi siswa dapat menjelaskan tujuan bekerja.

3. Melalui tanya jawab dan diskusi siswa dapat menyebutkan contoh jenis-jenis pekerjaan yang menghasilkan barang.
4. Melalui tanya jawab dan diskusi siswa dapat menyebutkan contoh jenis-jenis pekerjaan yang menghasilkan jasa.
5. Melalui tanya jawab siswa dapat menjelaskan contoh jenis-jenis pekerjaan yang menghasilkan barang dan hasilnya.
6. Melalui tanya jawab dan diskusi siswa dapat menjelaskan contoh jenis-jenis pekerjaan yang menghasilkan jasa dan tugasnya.

V. Materi Ajar

Jenis-jenis Pekerjaan

Setiap orang perlu bekerja untuk memenuhi kebutuhan hidup. Dengan bekerja mereka mendapat upah (uang) atau barang, dengan upah atau uang tersebut mereka dapat membeli rumah, pakaian dan makanan serta keperluan lainnya. Dalam bekerja harus semangat, disiplin, dan jujur. Modal utama seseorang untuk bekerja adalah kemauan, pendidikan, dan keterampilan.

1. Jenis-jenis pekerjaan dapat dibagi menjadi dua, yaitu jenis-jenis pekerjaan yang menghasilkan barang dan jenis-jenis pekerjaan yang menghasilkan jasa. Pekerjaan yang Menghasilkan Barang

- a. Petani

Petani bekerja di sawah. Petani menghasilkan padi. Beras merupakan makanan pokok. Sungguh besar jasa petani.

Sepantasnya kita mengucapkan terima kasih.

- b. Para nelayan menangkap ikan di laut. Hasil penangkapan dijual di pasar. Berbagai jenis ikan ada di pasar.

Peternak menghasilkan barang. Misalnya peternak ayam, peternak itik, peternak kambing, dan lain sebagainya. Beternak ayam menghasilkan telur dan daging. Beternak sapi menghasilkan daging, kulit, dan susu. Sapi atau kerbau untuk membajak sawah.

- a. Pengrajin menghasilkan barang. Misalnya, perajin rotan. Dari rotan dapat dibuat kursi. Dapat dibuat tempat tidur, rak buku, dan lainlain.
- b. Penjahit menghasilkan barang. Misalnya, membuat pakaian dan celana.
- c. Pedagang. Misalnya, pedagang tempe.
- d. Pekerjaan yang Menghasilkan Jasa

No	Pekerjaan	Tugas
----	-----------	-------

1	Guru	Memberikan ilmu
2	Dokter	Memberikan layanan kesehatan
3	Polisi	Menjaga keamanan
4	Tentara	Menjaga pertahanan
5	Pemangkas rambut	Memotong rambut
6	Sopir	Melayani penumpang
7	Pelawak	Menghibur
8	Wartawan	Mencari berita
9	Pilot	Menerbangkan pesawat

Jasa adalah bantuan berupa tenaga, pikiran, keterampilan, atau pelayanan yang diberikan kepada orang lain.

VI. Langkah-langkah Pembelajaran

Pertemuan Pertama (2 x 35 menit)

A. Kelas Eksperimen 1 (IIIA)

Strategi *Inquiring Minds Want To Know*

1. Kegiatan Awal

- a. Guru mengucapkan salam.
- b. Guru dan siswa berdo'a bersama. (Religius)
- c. Guru mengecek kehadiran siswa. (Disiplin)
- d. Guru mengkondisikan siswa untuk siap belajar.
- e. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.
- f. Guru memberikan gambaran umum tentang materi

2. Kegiatan Inti

- a. Eksplorasi
 - Guru memberikan pertanyaan seputar jenis-jenis pekerjaan. Misal: Apakah pekerjaan Orang tua kalian?
- b. Elaborasi
 - Guru memberikan pertanyaan mengenai tujuan bekerja.
 - Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk memikirkan jawabannya dan mempersilakan untuk berdiskusi dengan teman sebangkunya.

- Guru mempersilakan siswa secara sukarela tanpa ditunjuk untuk menjawab. Apabila tidak ada siswa dengan sukarela menjawab guru menunjuk beberapa siswa untuk menjawab.
 - Guru bertanya tentang jenis-jenis pekerjaan yang menghasilkan barang dan jasa kepada siswa.
 - Guru bertanya tentang jenis-jenis pekerjaan yang menghasilkan barang beserta hasilnya dan jenis-jenis pekerjaan yang menghasilkan jasa beserta tugasnya.
- c. Konfirmasi
- Guru menjelaskan dan memberi penguatan terhadap jawaban siswa.
3. Kegiatan Akhir
- a. Bersama-sama dengan seluruh siswa membuat kesimpulan dari materi yang telah dipelajari.
 - b. Bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari.
Guru melakukan evaluasi untuk mengetahui seberapa besar siswa dalam menerima materi. (Jujur)
 - d. Guru menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan selanjutnya.
 - e. Guru dan siswa mengucapkan bacaan hamdallah. (Religius)
 - f. Guru mengucapkan salam.
 - g. Tindak lanjut : Mengulang materi di rumah.

Pertemuan Kedua (2 x 35 menit)

1. Kegiatan Awal
 - b. Guru mengucapkan salam.
 - c. Guru dan siswa berdoa'a bersama.
 - d. Guru mengecek kehadiran siswa.
 - e. Guru mengkondisikan siswa untuk siap belajar.
2. Kegiatan Inti
 - a. Eksplorasi
 - Guru bertanya jawab kepada siswa tentang materi yang lalu.
 - b. Elaborasi
 - Guru membagikan soal *post test* atau tes hasil belajar yang berbentuk pilihan ganda kepada seluruh siswa.
 - Guru meminta siswa untuk mengerjakannya sendiri.
 - c. Konfirmasi

- Setelah semua siswa selesai mengerjakan, siswa diminta untuk mengumpulkan ke guru.

3. Kegiatan Akhir

- Guru bertanya kepada siswa ada tidak soal yang dianggap sulit dan memahaminya bersama.
- Guru dan siswa mengucapkan bacaan hamdallah. (Religius)

Guru mengucapkan salam.

Pertemuan Pertama (2 x 35 menit)

B. Kelas Eksperimen 2 (IIB)

Strategi *Everyone Is Teacher Here*

1. Kegiatan Awal

- Guru mengucap salam.
- Guru dan siswa berdo'a bersama. (Religius)
- Guru mengecek kehadiran siswa. (Disiplin)
- Guru mengkondisikan siswa untuk siap belajar.
- Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.
- Guru memberikan gambaran umum tentang materi.

2. Kegiatan Inti

a. Eksplorasi

- Guru memberikan pertanyaan seputar jenis-jenis pekerjaan.

Misal: Apakah pekerjaan Orang tua kalian?

b. Elaborasi

- Guru meminta siswa untuk membaca materi jenis-jenis pekerjaan.
- Guru memberikan secarik kertas kepada seluruh siswa. Lalu meminta siswa untuk menuliskan satu pertanyaan tentang materi jenis-jenis pekerjaan yang sedang dipelajari di kelas. Guru mengumpulkan semua kertas, mengacaknya kemudian membagikan kepada seluruh siswa dan memastikan tidak ada siswa yang menerima soal yang dituliskannya.
- Guru meminta siswa membaca pertanyaan tersebut di dalam hati, kemudian memikirkan jawabannya.
- Guru meminta siswa secara sukarela untuk membacakan pertanyaan dan menjawabnya.
- Setelah jawaban diberikan, guru meminta siswa yang lain memberikan tanggapan.

- Dilanjutkan siswa yang lainnya untuk membaca dan menjawab pertanyaan yang didapat.

c. Konfirmasi

- Guru menjelaskan dan memberi penguatan terhadap jawaban siswa.

3. Kegiatan Akhir

- a. Bersama-sama dengan seluruh siswa membuat kesimpulan dari materi yang telah dipelajari.
- b. Bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari.
- c. Guru melakukan evaluasi untuk mengetahui seberapa besar siswa dalam menerima materi. (Jujur)
- d. Guru menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan selanjutnya.
- e. Guru dan siswa mengucapkan bacaan hamdallah. (Religius)
- f. Guru mengucapkan salam.
- g. Tindak lanjut : Mengulang materi di rumah.

Pertemuan Kedua (2 x 35 menit)

1. Kegiatan Awal

- a. Guru mengucap salam.
- b. Guru dan siswa berdo'a bersama.
- c. Guru mengecek kehadiran siswa.
- d. Guru mengkondisikan siswa untuk siap belajar.

Kegiatan Inti

- a. Eksplorasi
 - Guru bertanya jawab kepada siswa tentang materi yang lalu.
- b. Elaborasi
 - Guru membagikan soal *post test* atau tes hasil belajar yang berbentuk pilihan ganda kepada seluruh siswa.
 - Guru meminta siswa untuk mengerjakannya sendiri.
- c. Konfirmasi
 - Setelah semua siswa selesai mengerjakan, siswa diminta untuk mengumpulkan ke guru.

Kegiatan Akhir

- a. Guru bertanya kepada siswa ada tidak soal yang dianggap sulit dan membahasnya bersama.

- b. Guru dan siswa mengucapkan bacaan hamdallah. (Religius)
- c. Guru mengucapkan salam.

VII. Alat dan Sumber Belajar

A. Alat

- Laptop, LCD

B. Sumber Belajar

- Buku Paket (BSE (Buku Sekolah Elektronik) Ilmu Pengetahuan Sosial 3, Untuk SD/ MI Kelas III. Karangan Muhammad Nursabandan Rusmawan. Terbitan Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional Tahun 2008) halaman 37-41.
- Buku Paket (BSE (Buku Sekolah Elektronik) Ilmu Pengetahuan Sosial, Untuk SD/ MI Kelas III. Karangan M. Saleh Muhammad dan Ade Munajat. Terbitan Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional Tahun 2008) halaman 52-58.

VIII. Penilaian

A. Jenis Tes

Tes Tertulis: Pilihan Ganda

B. Prosedur

Tes Tertulis: Pilihan Ganda, Skor: $\frac{\text{Jawaban benar} \times 100}{\text{Jumlah soal}} = 100$

Mengetahui,
Kepala Sekolah MI Intisyarul Ulum Annur
Probolinggo

Probolinggo, ..

Peneliti

Mardiyah S.Pd.I
NIK.

Edifa Meriani Hartati
NIM. T20194057



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

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

SURAT TUGAS

Nomor : B-3886/In.20/3.a/PP.009/01/2024

- Menimbang** : a. bahwa dalam rangka menghasilkan skripsi yang bermutu bagi mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Agama Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, perlu kepastian pembimbing;
- b. bahwa berdasarkan pertimbangan sebagaimana pada huruf a, maka perlu disusun Surat Tugas bagi Pembimbing Skripsi.
- Dasar** : Keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Nomor 03/In.20/3.a/PP.009/2023 Tentang Penunjukan Pembimbing Skripsi, Tim Penguji Sidang Skripsi, dan Koordinator Ujian Sidang Skripsi

MEMBERI TUGAS

- Kepada** : Dr. Lailatul Usriyah. M.Pd.I
- Untuk** : Membimbing Skripsi Mahasiswa :
- a. NIM : T20194057
- b. Nama : EDIFA MERIANI HARTATI
- c. Prodi : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
- d. Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Fun Thinkers Book Pada Pembelajaran IPAS Kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Instisyarul Ulum Annur Probolinggo Tahun Ajaran 2023/2024
- Tugas Berlaku** : Sejak tanggal ditetapkan sampai dengan tanggal 04 Januari 2025 dan jika tidak selesai dalam waktu yang ditetapkan, diharapkan melaporkan perkembangan proses bimbingan kepada Wakil Dekan Bidang Akademik.

Jember 04 Januari 2024

Wakil Dekan,
 Wakil Dekan Bidang Akademik,



KHOTIBUL UMAM

Lampiran 4: Angket Validator Materi

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

Peneliti : Edifa Meriani Hartati
 NIM : T20194057
 Judul Penelitian : PENGEMBANGAN MEDIA FUN THINKERS BOOK
 PADA PEMBELAJARAN IPAS KELAS III DI
 MADRASAH IBTIDAIYAH INSTISIYARUL ULUM
 ANNUR PROBOLINGGO TAHUN AJARAN 2024/2025
 Dosen Pembimbing : Dr. Lailatul Usriyah. M.Pd.I
 Dosen Validator : Shiddiq Ardianta S.Pd., M.Pd.
 Jurusan/Fakultas : PGMI/FTIK

A. Petunjuk :

Petunjuk yang dapat membantu bapak/ibu dalam memberikan penilaian pada lembar validasi materi adalah sebagai berikut :

1. Bapak/Ibu mohon memberikan penilaian untuk mendapatkan informasi sebagai ahli materi terhadap kelengkapan materi dengan cara memberi tanda centang (√) pada kolom yang telah disediakan.
2. Bapak/Ibu dapat memberikan saran, komentar, atau catatan sebagai peningkatan materi pembelajaran pada bagian komentar dan saran.
3. Pedoman instrument validasi tes sebagai berikut:

SS : Sangat Setuju (skor 5)

S : Setuju (skor 4)

N : Netral (skor 3)

TS : Tidak Setuju (skor 2)

STS : Sangat Tidak Setuju (skor 1)

B. Instrumen Angket Validasi Materi

No.	Aspek Penilaian	Alternatif Jawaban				
		SS (5)	S (4)	N (3)	TS (2)	STS (1)
1.	Materi yang di sajikan sudah lengkap dan mencakup semua aspek penting.		√			
2.	Materi menarik dan memotivasi untuk belajar lebih lanjut.			√		
3.	Materi yang disajikan mudah dibaca dan dipahami		√			

4.	Kualitas penyajian materi ini sangat baik		√			
5.	Materi dilengkapi dengan contoh dan ilustrasi yang mendukung.		√			
6.	Materi disampaikan dengan media pembelajaran yang bervariasi (visual, audio, dll.)			√		
7.	Materi cukup mendalam untuk mengembangkan pemahaman.		√			
8.	Materi mencakup bentuk bentuk keberagaman			√		
9.	Materi ini mendorong siswa untuk berfikir kritis.			√		
10.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami		√			
11.	Bahasa dalam materi ini disajikan dengan jelas.		√			

Catatan masukan untuk perbaikan materi : Materi diseuaikan dengan RPP

Penilaian Umum

Mohon lingkari penilaian umum terhadap produk :

- Produk dapat digunakan tanpa revisi
- Produk dapat digunakan dengan revisi
- Produk tidak layak digunakan dan harus revisi

*) Lingkari salah satu

Jember, 20 Mei 2025

Validator Materi

Shiddiq Ardianta S.Pd., M.Pd.
NIP. 198808232019031009

Lampiran 5: amgket Validator Media

LEMBAR VALIDASI MEDIA

Peneliti : Edifa Meriani Hartati
 NIM : T20194057
 Judul Penelitian : PENGEMBANGAN MEDIA *FUN THINKERS BOOK* PADA PEMBELAJARAN IPAS KELAS III DI MADRASAH IBTIDAIYAH INSTISIYARUL ULUM ANNUR PROBOLINGGO TAHUN AJARAN 2024/2025
 Dosen Pembimbing : Dr. Lailatul Usriyah, M.Pd.I
 Dosen Validator : M. Sholahudin Amrullah, M.Pd
 Jurusan/Fakultas : PGMI/FTIK

A. Petunjuk :

Petunjuk yang dapat membantu bapak/ibu dalam memberikan penilaian pada lembar validasi media adalah sebagai berikut :

1. Bapak/Ibu mohon memberikan penilaian untuk mendapatkan informasi sebagai ahli media terhadap kelayakan produk yang sedang dikembangkan dengan cara memberi tanda centang () pada kolom yang telah disediakan.
2. Bapak/Ibu dapat memberikan saran, komentar, atau catatan sebagai peningkatan kualitas media pembelajaran pada bagian komentar dan saran.
3. Pedoman instrument validasi tes sebagai berikut:

SS : Sangat Setuju (skor 5)

S : Setuju (skor 4)

N : Netral (skor 3)

TS : Tidak Setuju (skor 2)

STS : Sangat Tidak Setuju (skor 1)

B. Instrumen Angket Validasi Materi

No.	Aspek Penilaian	Alternatif Jawaban				
		SS	S	N	TS	STS
1.	Kualitas media pembelajaran yang dikembangkan sudah memenuhi kriteria pembelajaran		✓			
2.	Desain gambar pada tampilan <i>...</i>	✓				

?

3.	Bahan yang digunakan tidak berbahaya untuk digunakan sebagai media	✓				
4.	Media dapat digunakan pada berbagai waktu dan keadaan	✓				
5.	Media menambah motivasi peserta didik untuk mempelajari pekerjaan yang ada di sekitar peserta didik		✓			
6.	Penyajian media Fun Thinkers Book mendukung peserta didik untuk terlibat langsung dalam belajar		✓			
7.	Mudah dioperasikan dan tidak memerlukan waktu yang lama dalam menyimpan media saat digunakan	✓				
8.	Penyajian materi pada media Fun Thinkers Book runtut dan sistematis	✓				
9.	Ketepatan media Fun Thinkers Book untuk digunakan sebagai media pembelajaran	✓				
10.	Warna yang dipilih dan perpaduannya sudah tepat		✓			
Catatan masukan untuk perbaikan media : - Tolong kutipan buku pancham media. - Pilih kotak nomor revisi (gambar beres di sticker).						

Penilaian Umum

Mohon lingkari penilaian umum terhadap produk :

- a. Produk dapat digunakan tanpa revisi
 b. Produk dapat digunakan dengan revisi
 c. Produk tidak layak digunakan dan harus revisi
 *) Lingkari salah satu

J E M E R, 21 Mei 2025
 Validator Media

M. Sholahudin Amrullah, M.Pd
 NIP. 199210132019031006

Lampiran 6: Angket validasi guru kelas

LEMBAR VALIDASI GURU KELAS

Judul Penelitian : Pengembangan media *Fun Thinkers Book* pada Pembelajaran IPAS Kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Intisyarul Ulum Annur Probolinggo Tahun Ajaran 2024/2025

1. Identitas Validator

Nama : Mulyadi Spdi .

NIP : -

Instansi : MI. INTISYARUL - ULUM .

2. Petunjuk Penilaian

Mohon Bapak/Ibu memberikan skor penilaian yang dikembangkan dengan memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom skor penilaian sesuai ketentuan sebagai berikut:

- Skor 4 berarti sangat baik/sangat sesuai
- Skor 3 berarti baik/sesuai
- Skor 2 berarti kurang baik/kurang sesuai
- Skor 1 berarti tidak baik/tidak sesuai

Mohon Bapak/Ibu memberikan catatan atau saran untuk perbaikan produk yang dikembangkan pada kolom yang disediakan.

3. Angket

No	Indikator	Skor			
		1	2	3	4
1.	Materi yang disajikan sesuai dengan standar kompetensi, kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran			✓	
2.	Kesesuaian materi dengan unsur				✓

CS | Dipindai dengan CamScanner

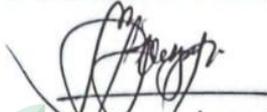
	yang terkandung dalam pembelajaran				
3.	Sistematika/keruntutan penyajian materi sesuai dengan pembelajaran				✓
4.	Media dapat digunakan pada materi berbagai macam pekerjaan dan materi lainnya				✓
5.	Mudah di operasikan dan tidak memerlukan waktu yang lama dalam menyiapkan media saat digunakan				✓
6.	Kejelasan dalam penyampaian materi pembelajaran				✓
7.	Desain media baik (teks, warna, dan gambar) sudah sesuai dan tepat			✓	
8.	Kesempatan belajar secara mandiri siswa			✓	
9.	Penyajian media Fun Thinkers Book mendukung peserta untuk terlibat langsung dalam pembelajaran				✓
10.	Materi yang di sampai pada media jelas dan mudah dipahami				✓
11.	Materi yang disajikan mendorong rasa ingin tahu peserta didik pada materi berbagai pekerjaan				✓

4. Tanggapan dan Saran

Media Pembelajaran sudah
besar dan membuat peserta didik
serang dalam belajar

Guru Kelas IV

MI INSTISIYARUL ULUM ANNUR


MULYABI, S.Pd.

NIP. -



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

Lampiran 7: : Observasi dan wawancara dengan kepala sekolah dan guru kelas



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

Lampiran 8: Wawancara dan mengimplementasikan media

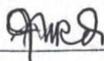
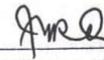
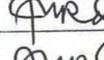
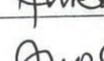
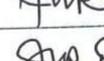
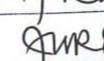
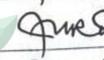
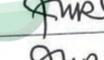
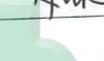


UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Lampiran 9: Jurnal Kegiatan Penelitian

JURNAL PENELITIAN

Pengembangan Media *Fun Thinkers Book* pada Pembelajaran IPAS Kelas III di Madrasah Ibtidaiyah Intisyarul Ulum Annur Probolinggo Tahun Ajaran 2024/2025

No	Hari/Tanggal	Kegiatan	Paraf
1.	Senin, 14 April 2025	Observasi di sekolah/lembaga	
2.	Selasa, 15 April 2025	Penyerahan Surat Izin Penelitian	
3.	Senin, 21 April 2025	Wawancara dengan guru kelas 4	
4.	Senin, 21 April 2025	Wawancara dengan peserta didik kelas 4	
5.	Senin, 28 April 2025	Validasi produk yang dikembangkan kepada guru kelas 4	
6.	Senin, 5 Mei 2025	Pengambilan data pretest pada siswa kelas 4	
7.	Selasa, 6 Mei 2025	Melakukan uji coba produk di kelas 4	
8.	Rabu, 7 Mei 2025	Pengambilan data post test pada siswa kelas 4	
9.	Kamis, 8 Mei 2025	Melakukan wawancara dengan siswa dan guru kelas 4	
10.	Kamis, 15 Mei 2025	Pengambilan surat pernyataan selesai penelitian	

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 Probolinggo, 15 Mei 2025

KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
 Mengetahui,
 Kepala MI Intisyarul Ulum Annur

J E M B E R



Mardiyah, S.Pd.I

Lampiran 10: Surat Selesai Penelitian


YAYASAN PENDIDIKAN PONDOK PESANTREN AN-NUR
MI. INTISYARUL ULUM
 NSM : 111235740013 NPSN : 60720020 Akreditasi : A
 Jl. Sunan Giri No. 05 Sumbertaman, Wonoasth, Kota Probolinggo, Kode POS 67237
 Telp/WA : 082141496564 E_mail : mlntisyarul@gmail.com

SURAT KETERANGAN
No: Mi.37.14/25/5/2025

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **MARDIYAH, S.Pd.I**
 Jabatan : Kepala Madrasah
 Unit Kerja : MI Intisyarul Ulum
 Alamat Sekolah : Jl. Sunan Giri No. 05 Sumbertaman

Menerangkan bahwa :

Nama : **EDIFA MERIANI HARTATI**
 NIM : T20194057
 Semester : Dua Belas
 Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Benar – benar telah melakukan penelitian guna penyusunan skripsi mulai tanggal 14 April – 15 Mei 2025 dengan judul “PENGEMBANGAN MEDIA FUN THIKERS BOOK PADA PEMBELAJARAN IPAS KELAS IV DI MADRASAH IBTIDAIYAH INTISYARUL ULUM ANNUR PROBOLINGGO TAHUN AJARAN 2024/2025”.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat digunakan dengan sebaik-baiknya.

Probolinggo, 15 Mei 2025
 Kepala Madrasah,

MARDIYAH, S.Pd.I

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

CS | dipindai dengan CamScanner

Lampiran 11: Dokumentasi Pembuatan Media



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ

J E M B E R



Lampiran 12: Biodata Penulis



A. Identitas

Nama : Edifa Meriani Hartati

NIM : T20194057

Tempat /Tanggal Lahir : Probolinggo, 9 September 2000

Alamat : Perumahan Mangli Residence, BA IV No. 1

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

E-mail : edifameri123@gmail.com

B. Riwayat Pendidikan Formal

Instansi	Jurusan	Periode
TK Taruna Dra. Zulaeha	-	2005-2007
SD Taruna Dra. Zulaeha	-	2007-2016
SMP Taruna Dra. Zulaeha	-	2013-2016
SMA Taruna Dra. Zulaeha	IPS	2016-2019
UIN Kiai Haji Achmad Shiddiq Jember	PGMI	2019- sekarang