

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *FUN THINKERS BOOK*
PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS I
SEKOLAH DASAR ISLAM (SDI) SUNAN DRAJAT AJUNG JEMBER**

SKRIPSI



Oleh :

Wahyuandhita Putri Rigioni Septina

NIM. T20194001

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

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *FUN THINKERS BOOK*
PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS I
SEKOLAH DASAR ISLAM (SDI) SUNAN DRAJAT AJUNG JEMBER**

SKRIPSI

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



Oleh :

Wahyuandhita Putri Rigioni Septina

NIM. T20194001

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



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *FUN THINKERS BOOK*
PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS I
SEKOLAH DASAR ISLAM (SDI) SUNAN DRAJAT AJUNG JEMBER**

SKRIPSI

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

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Oleh:

Wahyuandhita Putri Rigioni Septina
NIM. T20194001

Disetujui Pembimbing

Prof. Dr. Hj. Mukni'ah, M.Pd.I.
NIP. 196405111999032001

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *FUN THINKERS BOOK*
PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS I
SEKOLAH DASAR ISLAM (SDI) SUNAN DRAJAT AJUNG JEMBER**

SKRIPSI

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

Hari : Rabu

Tanggal : 25 Juni 2025

Tim Penguji

Ketua Sidang

Sekretaris Sidang


Imron Fauzi, M.Pd.I
NIP. 198705122015031005


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

Anggota :

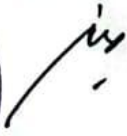
1. Dr. Nino Indrianto, M.Pd
2. Prof. Dr. Hj. Mukni'ah, M.Pd.I

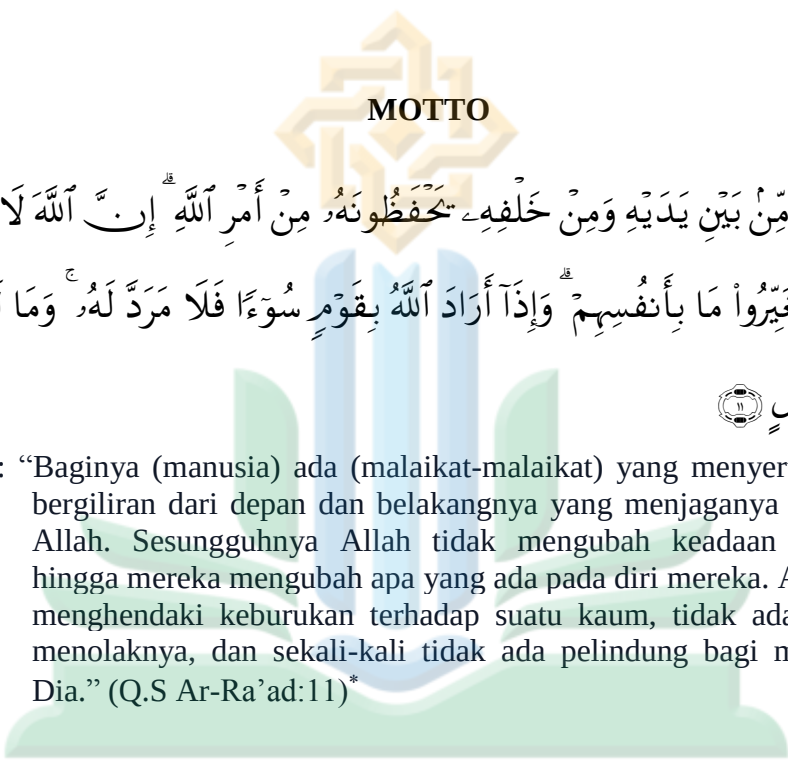

()
()

Menyetujui

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan




Dr. H. Abdul Mu'is, S.Ag, M.Si
NIP. 197304242000031005



MOTTO

لَهُ مُعَقِّبَتٌ مِّنْ بَيْنِ يَدَيْهِ وَمِنْ خَلْفِهِ يَحْفَظُونَهُ مِنْ أَمْرِ اللَّهِ إِنَّ اللَّهَ لَا يُغَيِّرُ مَا بِقَوْمٍ حَتَّى يُغَيِّرُوا مَا بِأَنْفُسِهِمْ وَإِذَا أَرَادَ اللَّهُ بِقَوْمٍ سُوءًا فَلَا مَرَدَّ لَهُ وَمَا لَهُمْ مِنْ دُونِهِ مِنْ وَالٍ ﴿١١﴾

Artinya: “Baginya (manusia) ada (malaikat-malaikat) yang menyertainya secara bergiliran dari depan dan belakangnya yang menjaganya atas perintah Allah. Sesungguhnya Allah tidak mengubah keadaan suatu kaum hingga mereka mengubah apa yang ada pada diri mereka. Apabila Allah menghendaki keburukan terhadap suatu kaum, tidak ada yang dapat menolaknya, dan sekali-kali tidak ada pelindung bagi mereka selain Dia.” (Q.S Ar-Ra’ad:11)*

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

* Departemen Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an Al-Karim dan Terjemahannya*, (Bandung: Halim Qur'an, 2020), 597.

PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan rasa syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat serta hidayahnya, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan sempurna dan tepat waktu. Tak lupa sholawat serta salam semoga tetap tercurah limpahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW. Dengan keihkalasan hati dan ketulusannya, skripsi ini saya persembahkan kepada:

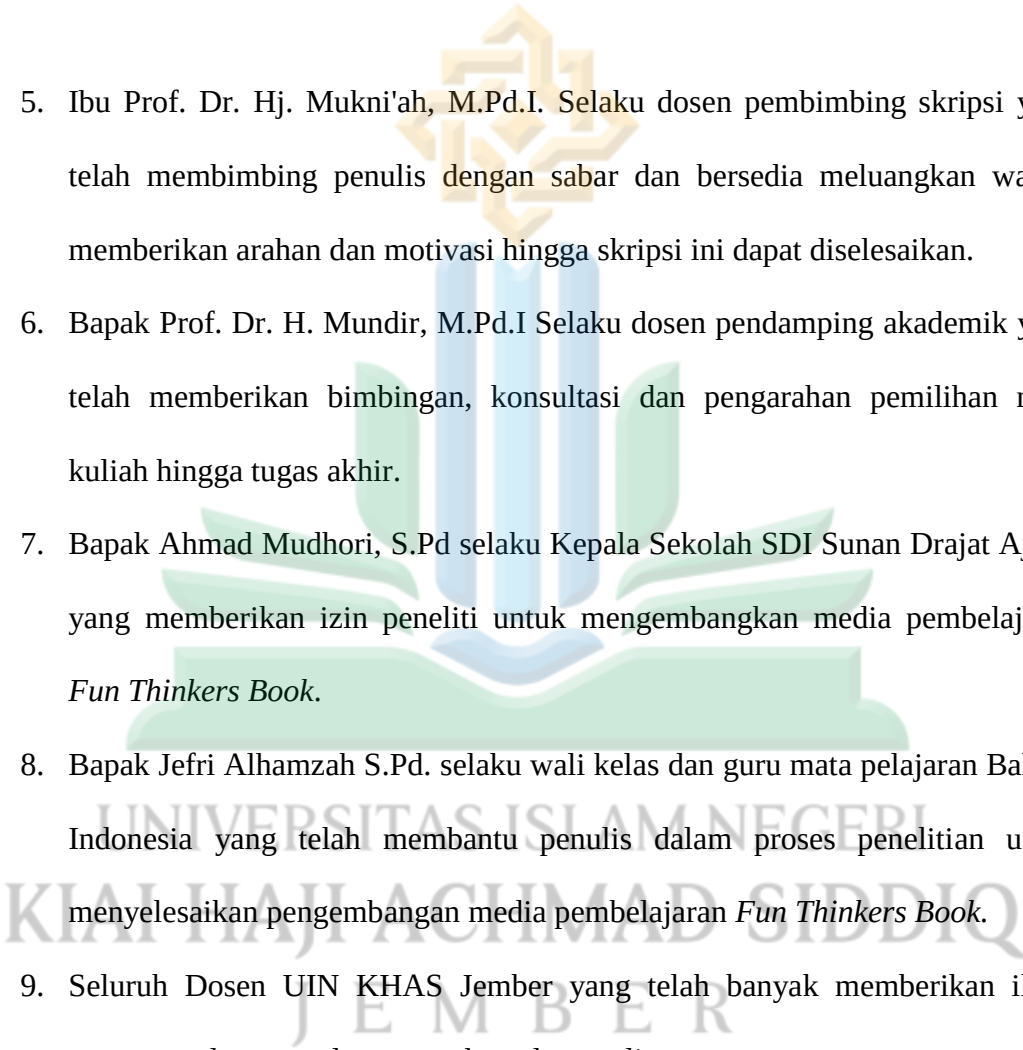
1. Cinta pertama dan panutanku, Ayahanda Sugiono. Beliau memang tidak sempat merasakan jenjang pendidikan sampai bangku perkuliahan, namun beliau mampu mendidik penulis, memotivasi, memberikan waktu, cinta, tenaga serta dukungan hingga penulis mampu menyelesaikan studinya sampai sarjana.
2. Pintu surgaku, Ibu Ririn Hartatik. Beliau sangat berperan penting dalam menyelesaikan program studi penulis, beliau juga memang tidak sempat merasakan jenjang pendidikan sampai di bangku perkuliahan, namun semangat, motivasi serta sujudnya selalu menjadi doa untuk kesuksesan anak-anaknya.
3. Kepada Suami tercinta Abu Qosim telah menemani perjalanan menempuh Gelar Sarjana yang panjang tanpa rasa mengeluh, telah bersedia menemani dan memberi dukungan agar penulis dapat meraih apa yang menjadi impiannya.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji syukur kehadiran Allah SWT, Tuhan Yang Maha Esa, atas segala rahmat, karunia-Nya sehingga perencanaan, pelaksanaan, dan penyelesaian skripsi yang berjudul *“Pengembangan Media Pembelajaran Fun Thinkers Book Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas I Sekolah Dasar Islam (SDI) Sunan Drajat Ajung Jember”* dapat terselesaikan dengan baik. Kesuksesan ini dapat penulis peroleh karena dukungan banyak pihak. Oleh karena itu, penulis menyadari dan menyampaikan terima kasih hyang sedalam-dalamnya kepada:

1. Bapak Prof. H. Hepni, S. Ag., M. M., CPEM, selaku Rektor Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan pelayanan dan fasilitas selama proses kegiatan akademik.
2. Bapak Dr. H. Abdul Muis, S. Ag., M.Si., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan yang telah memberikan izin dan fasilitas sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak Dr. Nuruddin, M.Pd.I. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, yang telah memberikan kemudahan dari awal sampai akhir penelitian ini selesai.
4. Bapak Dr. Imron Fauzi, M.Pd.I selaku Koordinator Pendidikan Guru Madrasah Ibtida'iyah yang telah membantu dalam segala hal yang diperlukan sebagai syarat skripsi.

- 
5. Ibu Prof. Dr. Hj. Mukni'ah, M.Pd.I. Selaku dosen pembimbing skripsi yang telah membimbing penulis dengan sabar dan bersedia meluangkan waktu, memberikan arahan dan motivasi hingga skripsi ini dapat diselesaikan.
 6. Bapak Prof. Dr. H. Mundir, M.Pd.I Selaku dosen pendamping akademik yang telah memberikan bimbingan, konsultasi dan pengarahan pemilihan mata kuliah hingga tugas akhir.
 7. Bapak Ahmad Mudhori, S.Pd selaku Kepala Sekolah SDI Sunan Drajat Ajung yang memberikan izin peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran *Fun Thinkers Book*.
 8. Bapak Jefri Alhamzah S.Pd. selaku wali kelas dan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia yang telah membantu penulis dalam proses penelitian untuk menyelesaikan pengembangan media pembelajaran *Fun Thinkers Book*.
 9. Seluruh Dosen UIN KHAS Jember yang telah banyak memberikan ilmu, wawasan, dan pengalamannya kepada penulis.
 10. Bapak/Ibu Tata Usaha Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan yang telah memberikan kelancaran dan kemudahan administrasi dalam penyelesaian skripsi ini.

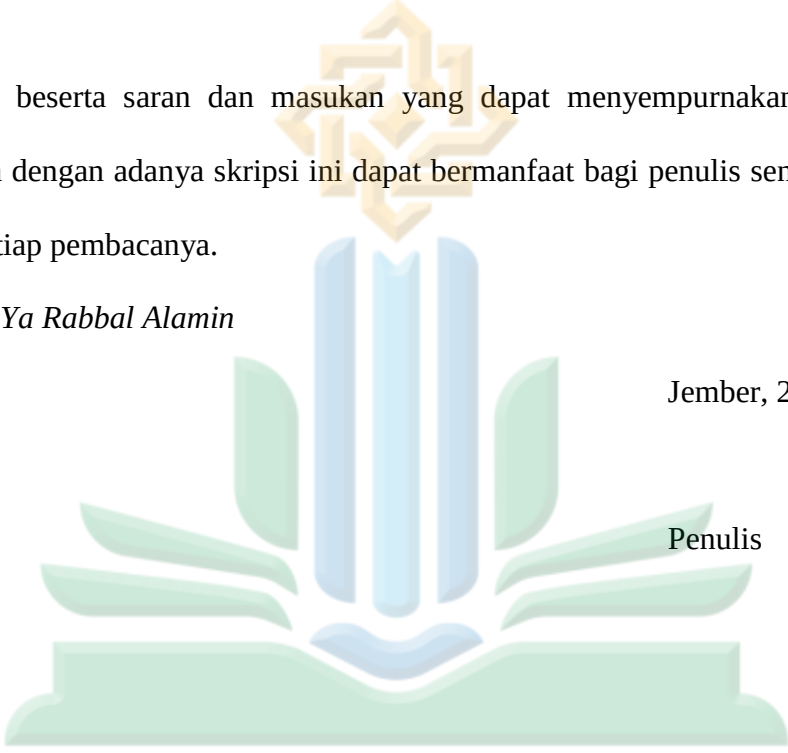
Semoga segala hal bentuk bantuan yang telah diberikan kepada penulis menjadikan amal shaleh bagi beliau-beliau yang telah memberikan bantuan. Penulis sangat menyadari penulisan daripada skripsi ini masih memiliki banyak kekurangan, baik dalam segi penyusunan maupun segi teknik penulisan dikarenakan dalam hal ini, penulis masih memiliki keterbatasan pengetahuan. Untuk hal itu, dengan penuh keikhlasan dan kerendahan hati mengharapkan

kritikan beserta saran dan masukan yang dapat menyempurnakan skripsi ini. Semoga dengan adanya skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis sendiri dan juga pada setiap pembacanya.

Aamiin Ya Rabbal Alamin

Jember, 26 Mei 2025

Penulis



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

ABSTRAK

Wahyuandhita Putri Rigioni Septina, 2025: *Pengembangan Media Pembelajaran Fun Thinkers Book pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas 1 SDI Sunan Drajat Ajung Jember*

Kata Kunci: *Fun Thinkers Book*, Media Pembelajaran, Bahasa Indonesia, Kelas 1 SD, Pengembangan

Penggunaan Media Pembelajaran Sangatlah Penting dalam Proses Pembelajaran. Media Pembelajaran dapat Membantu Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar, Mempermudah Pemahaman Materi, serta Menciptakan Suasana Belajar yang Menyenangkan. Namun, Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar Masih Sering Menggunakan Metode Konvensional yang Kurang Menarik. Untuk Itu, Peneliti Mengembangkan Media Pembelajaran Interaktif bernama *Fun Thinkers Book* yang Berbasis Permainan Edukatif untuk Pengenalan Suku Kata pada Siswa Kelas Rendah.

Adapun Rumusan Masalah dalam Penelitian ini Sebagai Berikut: (1) Bagaimana Kelayakan Media *Fun Thinkers Book* pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas I di Sekolah Dasar Islam Sunan Drajat Sumuran Ajung Jember? (2) Bagaimana Kepraktisan Media *Fun Thinkers Book*? (3) Bagaimana Keefektifan Media *Fun Thinkers Book* pada Pembelajaran Tema Berbagai Pekerjaan Kelas IV?

Tujuan Penelitian ini Yaitu untuk: (1) Mengetahui Kelayakan Media *Fun Thinkers Book*. (2) Mengetahui Kepraktisan Media *Fun Thinkers Book*. (3) Mengetahui Keefektifan Media *Fun Thinkers Book* dalam Pembelajaran.

Pengembangan Media ini Menggunakan Metode Research and Development (R&D) dengan Model ADDIE yang Mencakup Lima Tahapan, Yaitu: Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Teknik Pengumpulan Data yang digunakan meliputi Observasi, Wawancara, Angket, Dokumentasi, Pretest dan Posttest.

Hasil Penelitian ini menunjukkan Bahwa: 1) media pembelajaran *Fun Thinkers Book* memiliki tingkat kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan yang tinggi. Berdasarkan hasil validasi dari dua orang validator, yaitu ahli media dan ahli materi, diperoleh rata-rata kelayakan sebesar 91,63% yang termasuk dalam kategori sangat layak. 2) Hasil uji kepraktisan yang diperoleh dari respon guru sebagai pengguna media menunjukkan rata-rata sebesar 92,73%, yang mengindikasikan bahwa media ini sangat praktis dan layak digunakan dalam pembelajaran. 3) Hasil Keefektifitasan media diukur melalui perbandingan nilai pretest dan posttest peserta didik. Hasilnya menunjukkan peningkatan yang signifikan dengan tingkat keefektifan sebesar 91,25%, sehingga media ini tergolong sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar. Demikian, dapat disimpulkan bahwa Media *Fun Thinkers Book* dapat dikategorikan Layak dan Praktis digunakan dalam Pembelajaran.

DAFTAR ISI

Uraian	Hal
HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR.....	ix
ABSTRAK	xiii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	10
C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan	10
D. Spesifikasi Produk yang diharapkan	11
E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan	13
F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan.....	14
G. Definisi Istilah.....	15
BAB II KAJIAN PUSTAKA	20
A. Penelitian Terdahulu	20
B. Kajian Teori	28

BAB III METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN.....	48
A. Metode Penelitian dan Pengembangan	48
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan	49
C. Uji Coba Produk.....	52
D. Desain Uji Coba	54
1. Subjek Uji Coba	54
2. Instrumen Pengumpulan Data	55
3. Teknik Analisis Data.....	58
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	65
A. Penyajian Data Uji Coba.....	65
B. Analisis Data Uji Coba.....	69
C. Revisi Produk.....	90
BAB V KAJIAN DAN SARAN	102
A. Kajian Produk yang telah direvisi	102
B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut	108
C. Kesimpulan	109
DAFTAR PUSTAKA.....	111
LAMPIRAN- LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

No.Uraian	Hal
1.1 Daftar Penelitian Terdahulu	23
3.1 Rentang Skala.....	54
3.2 Kriteria Penilaian	60
3.3 Kelayakan Produk	61
3.4 Kriteria Hasil Uji Praktikalitas.....	61
3.5 <i>One Grup Pretes Posttest</i>	62
3.6 Kategori Skor N-Gain	63
3.6 Kriteria Persentase Keefektifan.....	64
4.1 Bagian-Bagian <i>Fun Thinkers Book</i>	71
4.2 Hasil Uji Validasi Ahli Media	75
4.3 Hasil Uji Validasi Ahli Materi.....	77
4.4 Hasil Validasi Uji Praktikalitas	78
4.5 Hasil Uji Coba Skala Kecil	80
4.6 Hasil Uji Coba Skala Besar.....	82
4.7 Hasil Data Ahli Media.....	88
4.8 Komentar dan Saran Ahli Media.....	89
4.9 Hasil Data Ahli Materi	90
4.10 Komentar dan Saran Ahli Materi	91
4.11 Hasil Data Ahli Praktisan	91
4.11 Sebelum dan Sesudah di Revisi Media Pembelajaran Fun Thinkes Book	95



DAFTAR GAMBAR

No.Uraian	Hal
Gambar 3.1 Model ADDIE	48
Gambar 4.1 Pembelajaran metode ceramah.....	79
Gambar 4.2 Pembelajaran Menggunakan Media	84



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

DAFTAR LAMPIRAN

No.Uraian	Hal
Lampiran 1 Pernyataan Keaslian Tulisan	104
Lampiran 2 Matriks.....	105
Lampiran 3 Pedoman Wawancara	107
Lampiran 4 Surat Izin Penelitian.....	108
Lampiran 5 Surat keterangan selesai penelitian.....	109
Lampiran 6 Daftar peserta didik	110
Lampiran 7 Jurnal kegiatan penelitian	111
Lampiran 8 Hasil Validasi Media	113
Lampiran 9 Hasil Validasi Materi.....	116
Lampiran 10 Hasil Validasi Ahli Pembelajaran.....	118
Lampiran 11 Hasil Angket Peserta didik	121
Lampiran 12 Modul Ajar Kelas	123
Lampiran 13 Hasil Pretest.....	147
Lampiran 14 Hasil Posttest	148

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.¹

Pendidikan merupakan tuntutan utama bagi manusia, karena melalui pendidikan manusia dapat mengembangkan potensinya dalam proses pembelajaran sehingga mampu memenuhi kebutuhannya sendiri. Menurut Pasal 1 Undang-Undang Nomor 20 Februari 2003 tentang ketentuan yang bertujuan untuk meningkatkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik dapat secara aktif mengembangkan potensi dan kemampuannya sendiri seperti religius, kekuatan mental, pengendalian diri, individualitas,² kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, dan negara. Artinya proses pendidikan harus lebih efisien untuk

¹ Herman zaini, *Kompetensi Guru* (Palembang: Noer Fikri Offset, 2015), 78

² UU RI. 2003 Nomor 20 Tentang Sistem Nasional Pendidikan.

bisa mengoptimalkan kualitas pembelajaran, sehingga pendidikan dapat menghasilkan peserta didik yang bermanfaat bagi pembangunan masyarakat dan negara melalui pengalaman-pengalaman yang bermakna.

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.³ Media pembelajaran 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.⁴

Minat belajar siswa menjadi berkurang pada saat proses pembelajaran 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.

³ Usep Setiawan dan H. Amit Saepul Malik, *Media Pembelajaran* (Bandung: Widina Bhakti Persada, 2022), 2.

⁴ Hafid, A, *Sumber dan Media pembelajaran* (Sulasena: Jurnal Wawasan Keislaman), 69.

Seorang guru dapat menciptakan suasana belajar yang menarik dengan memanfaatkan media pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan variatif, pada saat pembelajaran di dalam kelas, 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: Keterangan-keterangan (mukjizat) dan kitab-kitab. Dan kami turunkan kepadamu Al-Qur'an, agar kamu menerangkan pada umat manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan supaya mereka memikirkan.⁵

Berdasarkan Tafsiran Ayat diatas dapat dipahami bahwa Para rasul yang Kami utus sebelummu itu semua membawa keterangketerangan yakni mukjizat-mukjizat nyata yang membuktikan kebenaran mereka sebagai rasul, dan sebagian membawa pula zuber yakni kitab-kitab yang mengandung ketetapan-ketetapan hukum dan nasihat-nasihat yang seharusnya menyentuh hati, dan Kami turunkan kepadamu adz-Dzikir yakni al-Qur'an, agar engkau menerangkan kepada seluruh manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka yakni al-Qur'an itu, mudah-mudahan dengan penjelasanmu mereka

⁵ Departemen Agama RI., *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, (Jakarta: Bina Ilmu, 2020),h.408.

mengetahui dan sadar dan supaya mereka senantiasa berpikir lalu menarik pelajaran untuk kemaslahatan hidup duniawi dan ukhrawi mereka.⁶

Demikian pula dalam masalah penerapan media pembelajaran, pendidik harus memperhatikan perkembangan jiwa keagamaan peserta didik, karena faktor inilah yang justru menjadi sasaran media pembelajaran. tanpa memperhatikan serta memahami perkembangan jiwa anak atau tingkat daya pikir peserta didik, guru akan sulit diharapkan untuk dapat mencapai sukses. Dengan memperhatikan kondisi tingkat daya pikir peserta didik perlu diadakannya sebuah pembelajaran yang efektif, pembelajaran efektif adalah suatu pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk dapat belajar dengan mudah, menyenangkan, dan dapat tercapai tujuan pembelajaran sesuai dengan harapan.⁷ Pembelajaran yang efektif adalah pengajaran yang mampu melahirkan proses belajar yang berkualitas, yaitu proses belajar yang melibatkan partisipasi dan penghayatan peserta didik secara instensif.⁸ Dengan demikian, adanya media disini adalah sebagai alat pendukung tercapainya pembelajaran yang efektif.

Dalam proses pembelajaran, pemilihan media yang tepat sangat penting untuk menumbuhkan minat belajar dan meningkatkan pemahaman peserta didik. Saat ini, terdapat berbagai bentuk media pembelajaran yang dapat diterapkan oleh guru, salah satunya adalah *Fun Thinkers Book*. Media

⁶ M. Quraish Shihab and Muhammad Quraish Shihab, Surah al-Isrâ', Surah al-Kahf, Surah Maryam, Surah Thâhâ, Cetakan V, Tafsîr Al-Mishbâh : *Pesan, Kesan, dan Keserasian al-Qur'an* / M. Quraish Shihab 7 (Jakarta: Lentera Haiti, 2012).

⁷ M. Sorby Sutikno, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Pendidikan* (Jakarta, Kencana, 2007), 57.

⁸ Wiji Suwarno, *Dasar-dasar Ilmu Pendidikan* (Jogjakarta: Ar ruz Media, 2006), 61.

ini dipilih karena memiliki pendekatan yang menyenangkan, yaitu menggabungkan unsur bermain sambil belajar, yang dapat memicu rasa ingin tahu dan keterlibatan aktif peserta didik.⁹

Fun Thinkers Book dirancang agar peserta didik dapat berpikir secara menyenangkan melalui aktivitas pemecahan teka-teki. Hal ini memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan memotivasi siswa untuk mengeksplorasi materi secara mandiri.¹⁰ Media ini tidak hanya membantu siswa memahami konsep secara lebih konkret, tetapi juga meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif.

Pemilihan media ini didasari oleh analisis kebutuhan di lapangan, di mana masih banyak peserta didik yang minim akses terhadap media pembelajaran yang variatif dan menarik. Kondisi ini berdampak pada rendahnya pemahaman materi dan kurangnya motivasi belajar. Dengan menghadirkan *Fun Thinkers Book*, diharapkan keterbatasan tersebut dapat diatasi, karena media ini mudah digunakan, fleksibel, dan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih hidup dan menyenangkan.¹¹ Oleh karena itu, penggunaan *Fun Thinkers Book* dinilai tepat dan relevan untuk diterapkan dalam kegiatan pembelajaran guna meningkatkan minat, pemahaman, dan rasa ingin tahu peserta didik terhadap materi yang diajarkan.

⁹ Riani, R. P., Huda, K., & Fajriyah, K. (2019). Pengembangan media pembelajaran tematik “fun thinkers book” tema berbagai pekerjaan. <https://doi.org/10.33061/JS.V2I2.3330>

¹⁰ Riani, R. P., Huda, K., & Fajriyah, K. Pengembangan media pembelajaran tematik “fun thinkers book” tema berbagai pekerjaan.

¹¹ Riani, R. P., Huda, K., & Fajriyah, K. *Pengembangan media pembelajaran tematik “fun thinkers book” tema berbagai pekerjaan.*

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru wali kelas I SDS Sunan Drajat Jember, menyatakan bahwa dalam proses pembelajaran guru kurang lengkap dalam menggunakan media pembelajaran dikarenakan lebih fokus pada penguasaan kelas. Dalam proses pembelajaran masih menggunakan metode konvensional seperti ceramah, demonstrasi, dan penugasan sehingga guru hanya memanfaatkan lingkungan sekitar sebagai media pembelajaran.¹² Adapun media yang pernah diterapkan oleh guru yakni media tempel sederhana pada pembelajaran pertama namun setelah proses pembelajaran menggunakan media tersebut selesai, untuk proses pembelajaran berikutnya banyak siswa yang tidak fokus dan bosan dalam kegiatan pembelajaran.

Penerapan media pembelajaran yang belum bervariasi menyebabkan peserta didik menjadi bosan dalam belajar sehingga pemahaman yang diperoleh peserta didik menjadi kurang maksimal. Maka dari itu peserta didik 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 dari pembelajaran dalam penyampaian materi bisa tercapai dengan baik, serta membangunkan peserta didik dari kejenuhan ketika sedang melakukan proses belajar mengajar.¹³ Maka dari itu pemilihan, pemanfaatan

¹² Armianti, diwawancara oleh Penulis, Probolinggo, 20 November 2022

¹³ Usep Setiawan, *Media Pembelajaran* (Bandung: Widina Bhakti Persada, 2022), 108.

dan penggunaan media pembelajaran sangat penting untuk di ketahui dan dipahami oleh guru.

Kurangnya minat belajar, pemahaman materi dan rasa ingin tahu 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 I di Sekolah Dasar Swasta Sunan Drajat Jember 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.

Berdasarkan hasil observasi yang sudah dilakukan di Sekolah Dasar Swasta Sunan Drajat Jember proses penggunaan media, guru kelas I Sekolah masih kurangnya dalam penggunaan media pembelajaran, terutama pada penggunaan media *Fun Thinkers Book* pendidik masih terbatas dalam satu pembelajara saja yaitu pada tema berbagai pekerjaan, tidak pada materi yang lain. Dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat, diharapkan dapat

meningkatkan semangat dan motivasi siswa dalam belajar dan siswa juga akan lebih mudah dalam pemahaman materi pelajaran.¹⁴

Tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia yaitu untuk memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran dan mengembangkan berbagai kemampuan siswa dalam proses belajar. Dalam proses pembelajaran Bahasa seharusnya guru memakai media yang bervariasi, yang bisa menarik minat belajar peserta didik agar peserta didik dapat dengan mudah memahami materi-materi yang disampaikan oleh pendidik dengan menggunakan media yang sesuai. Dari berbagai macam media seperti halnya buku cetak juga tidak cukup untuk membuat peserta didik paham isi dari materi-materi tersebut, namun juga harus didukung dengan sarana dan prasarana yang menunjang proses pembelajaran, seperti media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa, misalnya buku bergambar, majalah dan media lainnya.

Pada tema suku kata, memuat pengenalan pada kosa kata. Yang mana pada pembelajaran ini lebih dominan pada materi hafalan. Jika proses pembelajaran menggunakan metode konvensional akan menyebabkan pembelajaran menjadi membosankan, peserta didik lebih banyak diam dan mendengarkan penjelasan yang disajikan oleh guru. Maka dari itu, media *Fun Thinkers Book* yang berupa deskripsi kalimat-kalimat yang berkaitan dengan gambar-gambar untuk dicocokkan, sehingga bisa dijadikan sebagai salah satu alternatif dalam pembelajaran.

¹⁴ Naro Prasetyo, *Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar* (Gorontalo: BPMP Kemdikbud, 2021) <https://bpmpgorontalo.kemdikbud.go.id/>

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.¹⁵ khususnya dalam pembelajaran khususnya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, 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 dari permasalahan tersebut, peneliti akan melakukan penelitian pengembangan sebuah media pada pembelajaran Bahasa Indonesia tema suku kata berbagai macam pekerjaan. Untuk itu peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran “*Fun Thinkers Book*” Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas I SDI SUNAN DRAJAT Sumuran Ajung Jember Tahun 2024/2025.

¹⁵ Ismawanti, A., Unaenah, E., Putri, D. C., & Azzahra, F. (2022). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Papan Pecahan Kelas Tinggi di SD Negeri Periuk Jaya Permai Tangerang. <https://doi.org/10.58578/arzusin.v2i4.453>

B. Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana kelayakan Pengembangan Media *Fun Thinkers Book* Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas 1 Sekolah Dasar Islam Sunan Drajat Sumuran Ajung Jember?
2. Bagaimana Kepraktisan Media Pembelajaran *Fun Thinkers Book* Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas 1 Sekolah Dasar Islam Sunan Drajat Sumuran Ajung Jember?
3. Bagaimana keefektifan media *Fun Thinkers Book* pada pembelajaran tema berbagai pekerjaan kelas IV di Sekolah Dasar SDI Sunan Drajat Sumuran Ajung Jember?

C. Tujuan Penelitian Dan Pengembangan

1. Untuk mendeskripsikan kelayakan Pengembangan Media Pembelajaran *Fun Thinkers Book* Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas 1 Sekolah Dasar Islam Sunan Drajat Sumuran Ajung Jember.
2. Untuk mendeskripsikan Bagaimana Kepraktisan Media Pembelajaran *Fun Thinkers Book* Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas 1 Sekolah Dasar Islam Sunan Drajat Sumuran Ajung Jember.
3. Untuk mengetahui keefektifan pengembangan media *Fun Thinkers Book* pada pembelajaran Bahasa Indonesia berbagai pekerjaan kelas IV di Sekolah Dasar Islam Sunan Drajat Sumuran Ajung Jember.

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

Dalam upaya menciptakan pembelajaran yang menarik dan efektif, pemilihan media yang sesuai sangat penting untuk menunjang pemahaman materi serta meningkatkan minat belajar peserta didik. Salah satu media pembelajaran yang dipilih adalah *Fun Thinkers Book*, sebuah media inovatif yang menggabungkan unsur permainan dengan materi ajar, khususnya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, dengan fokus pada materi suku awalan dalam tema jenis-jenis pekerjaan.

Fun Thinkers Book memiliki beberapa karakteristik yang membuatnya unggul dan layak digunakan, di antaranya:

1. Desain Produk Menarik dan Praktis

Produk ini dikemas dalam bentuk kotak yang dapat dilipat dan mudah dibawa di dalam tas. Desainnya praktis, ringan, dan tidak memakan banyak tempat, sangat cocok untuk digunakan di dalam maupun di luar kelas.

2. Dikombinasikan dengan Soal Game Kuis Interaktif

Setiap halaman buku dilengkapi dengan soal berbentuk game kuis yang dirancang menyerupai teka-teki edukatif. Soal dikemas dalam format pilihan ganda atau pencocokan, di mana siswa diminta untuk mencocokkan jawaban menggunakan ubin bernomor 1 sampai 9, yang akan dipasang pada bingkai kayu. Di bagian belakang ubin terdapat warna merah, yang akan membentuk pola tertentu apabila jawaban benar, sehingga memudahkan pengecekan secara mandiri oleh siswa atau guru.

Misalnya, dalam pembelajaran Bahasa Indonesia tentang suku awalan (prefiks), soal dapat berupa:

“Pilih kata yang mengandung awalan me-!” Dengan pilihan jawaban seperti:

- a) Bekerja
- b) Membaca
- c) Guru
- d) Sekolah

Siswa mencocokkan ubin bernomor dengan jawaban yang benar, dan pola yang terbentuk di bagian belakang akan menjadi indikator apakah jawaban sudah tepat.

3. Visualisasi Menarik dan Sesuai Karakter Siswa Sekolah Dasar

Buku dalam *Fun Thinkers Book* dibuat dari kertas tebal dan didesain penuh warna dengan ilustrasi kartun yang menggambarkan berbagai jenis pekerjaan, seperti dokter, guru, petani, dll., disesuaikan dengan tema dan karakteristik siswa usia Sekolah Dasar.

4. Sistematis Berdasarkan Pembelajaran Bahasa Indonesia

Buku ini dibagi menjadi 9 bagian sesuai dengan jumlah subtema atau pembelajaran dalam tema awalan kata. Setiap bagian menyajikan soal yang relevan dengan pembelajaran yang sedang berlangsung.

5. Kelengkapan Media

Media dilengkapi dengan bingkai kayu sebagai tempat memasang ubin jawaban. Setiap ubin diberi nomor (1–9) dan warna merah di bagian

belakang untuk pembentukan pola. Hal ini menambah elemen permainan dan logika visual dalam proses belajar.

6. Manual Penggunaan untuk Guru

Buku ini juga dilengkapi dengan petunjuk penggunaan yang memudahkan guru dalam mengintegrasikan media ke dalam kegiatan belajar mengajar. Petunjuk ini mencakup langkah penggunaan, kunci jawaban, dan cara melakukan evaluasi mandiri.

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 Bahasa Indonesia 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.¹⁶

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 Sekolah Dasar Swasta Sunan Drajat Jember belum pernah mengembangkan media pembelajaran pada pembelajaran Bahasa Indonesia yang berbentuk suatu produk *Fun Thinkers Book*.
2. Belum adanya media *Fun Thinkers Book* yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran pada pembelajaran Bahasa Indonesia.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Asumsi pengembangan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* adalah media pembelajaran yang dikembangkan dari media lembar kerja siswa, kotak ubin, dan bingkai peraga untuk membentuk keterampilan psikologi otak kiri

¹⁶ Tim Penyusun, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah* (Jember: UIN KHAS Jember, 2021), 46.

dan otak kanan anak yang diharapkan dapat menambah semangat belajar dan meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pelajaran tematik terutama pada tema berbagai pekerjaan. Beberapa keterbatasan dari pengembangan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* adalah :

Media pembelajaran *Fun Thinkers Book* terbatas pada mata pelajaran Bahasa Indonesia tema awalan kata.

1. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas I di Sekolah Dasar Swasta Sunan Drajat Jember tahun 2024/2025.
2. Media pembelajaran *Fun Thinkers Book* kurang cocok apabila digunakan kepada peserta didik yang berkebutuhan khusus.

G. Definisi Istilah

1. Pengembangan Media Pembelajaran

Pengembangan media adalah penelitian yang ditujukan untuk memproduksi produk tertentu kemudian diuji seberapa baik produk yang sudah di produksi. Produk yang akan dikembangkan dapat berupa suatu produk yang sudah ada ataupun yang akan di produksi. Sedangkan pengertian media itu sendiri adalah tempat memuat pesan- pesan yang ingin disampaikan oleh sumber kepada penerima pesan.

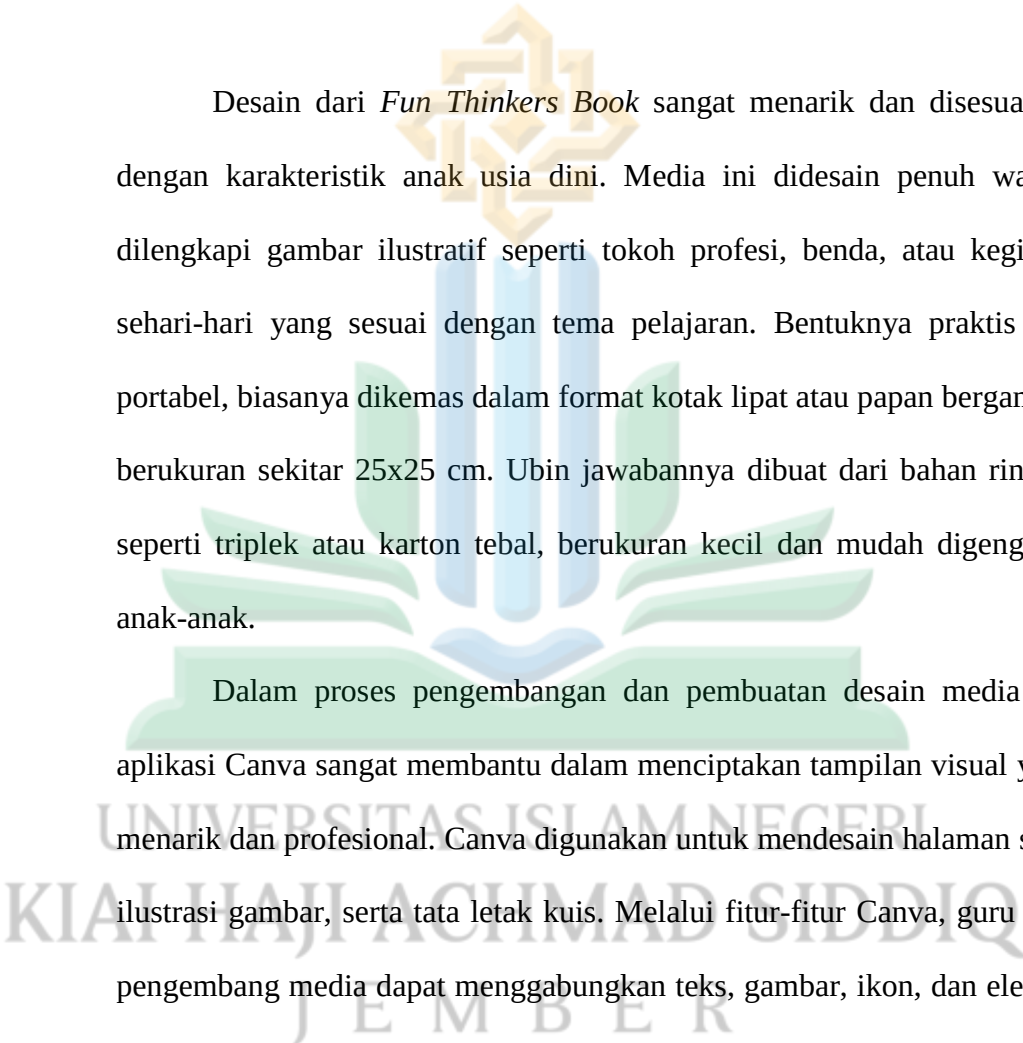
Media merupakan sebuah kata yang berasal dari bahasa latin sekaligus memiliki bentuk jamak atau sering disebut dengan medium. Sementara itu, kata media secara harfiah memiliki arti perantara. Dalam hal ini perantara yang dimaksud adalah adanya perantara antara sumber informasi dan adanya penerima informasi. Dalam dunia pendidikan pasti

akan terjadi komunikasi antara pendidik dan peserta didik yang sering kali dikenal dengan istilah media pembelajaran. dengan adanya media pembelajaran pada saat melakukan aktivitas akan jauh lebih baik dan bisa saling memahami setiap informasi yang diberikan.

2. *Fun Thinkers Book*

Fun Thinkers Book merupakan media pembelajaran inovatif yang dirancang untuk menghadirkan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif bagi siswa Sekolah Dasar, khususnya kelas I. Media ini berbentuk buku atau papan permainan edukatif yang dipadukan dengan aktivitas kuis sederhana dan teka-teki bergambar. Tujuan utama pengembangan *Fun Thinkers Book* adalah untuk meningkatkan minat belajar siswa serta membantu pemahaman materi, terutama pada tema suku kata atau awalan kata dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Media ini digunakan dalam kegiatan belajar di dalam kelas saat guru menyampaikan materi, maupun di luar kelas sebagai aktivitas mandiri atau kelompok. Pengguna utama dari media ini adalah siswa, namun guru memegang peran penting sebagai fasilitator dan pemandu penggunaan media dalam proses pembelajaran. *Fun Thinkers Book* tidak hanya menarik dari segi isi, tetapi juga memfasilitasi pembelajaran aktif melalui permainan mencocokkan jawaban menggunakan ubin bernomor, yang kemudian disusun di papan sehingga membentuk pola sebagai indikator jawaban benar atau salah.



Desain dari *Fun Thinkers Book* sangat menarik dan disesuaikan dengan karakteristik anak usia dini. Media ini didesain penuh warna, dilengkapi gambar ilustratif seperti tokoh profesi, benda, atau kegiatan sehari-hari yang sesuai dengan tema pelajaran. Bentuknya praktis dan portabel, biasanya dikemas dalam format kotak lipat atau papan bergambar berukuran sekitar 25x25 cm. Ubin jawabannya dibuat dari bahan ringan, seperti triplek atau karton tebal, berukuran kecil dan mudah digenggam anak-anak.

Dalam proses pengembangan dan pembuatan desain media ini, aplikasi Canva sangat membantu dalam menciptakan tampilan visual yang menarik dan profesional. Canva digunakan untuk mendesain halaman soal, ilustrasi gambar, serta tata letak kuis. Melalui fitur-fitur Canva, guru atau pengembang media dapat menggabungkan teks, gambar, ikon, dan elemen desain lainnya secara fleksibel dan cepat, sehingga produk akhir menjadi lebih menarik, mudah dipahami, dan layak digunakan dalam pembelajaran.

Dengan segala keunggulan yang dimilikinya, *Fun Thinkers Book* menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif, menyenangkan, dan sangat sesuai untuk diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di jenjang sekolah dasar.

3. Pembelajaran Bahasa Indonesia

Pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan proses pendidikan yang bertujuan mengembangkan keterampilan berbahasa siswa secara menyeluruh, baik secara lisan maupun tulisan. Di tingkat Sekolah Dasar,

khususnya kelas I, pembelajaran Bahasa Indonesia difokuskan pada pengenalan dasar-dasar bahasa yang mencakup membaca, menulis, menyimak, dan berbicara. Salah satu materi penting yang diajarkan pada jenjang awal ini adalah suku kata.

Suku kata adalah bagian terkecil dari sebuah kata yang dapat diucapkan dalam satu hembusan suara. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, suku kata menjadi fondasi penting karena berperan besar dalam melatih kemampuan membaca dan menulis siswa. Dengan memahami struktur suku kata, siswa dapat lebih mudah mengenali bentuk kata, mengeja dengan benar, serta membangun pemahaman terhadap makna kata secara bertahap.

Materi suku kata biasanya diajarkan melalui pengenalan suku kata terbuka dan tertutup, misalnya suku kata "ba", "ka", "tu" (terbuka), atau "ran", "mas", "pan" (tertutup). Guru membimbing siswa untuk menyusun kata dari suku kata yang tersedia, membaca kata berdasarkan pemisahan suku katanya, dan menulis kata dengan memperhatikan pembagian bunyi. Proses ini membantu siswa membangun keterampilan fonologis dasar yang penting dalam perkembangan literasi awal.

Dalam praktiknya, pembelajaran suku kata dilakukan melalui berbagai strategi yang menyenangkan, seperti penggunaan media bergambar, kartu kata, lagu, permainan, atau media interaktif seperti *Fun Thinkers Book*. Pendekatan ini diharapkan dapat memudahkan siswa

dalam menangkap konsep suku kata secara visual dan kontekstual, serta meningkatkan motivasi dan partisipasi aktif mereka dalam proses belajar.

Dengan demikian, pembelajaran Bahasa Indonesia melalui materi suku kata bukan hanya bertujuan agar siswa mampu membaca dan menulis, tetapi juga sebagai langkah awal dalam membangun fondasi keterampilan berbahasa yang kuat untuk jenjang pendidikan selanjutnya.

Dengan demikian, maka yang dimaksud dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Fun Thinkers Book* pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas I SDI Sunan Drajat Ajung Jember” adalah suatu proses sistematis untuk merancang, membuat, dan menguji kelayakan media pembelajaran interaktif bernama *Fun Thinkers Book*, yang ditujukan untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa kelas I dalam memahami materi Bahasa Indonesia, khususnya pada tema suku kata. Pengembangan media ini dilakukan dengan menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) berbasis model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*), sehingga media yang dihasilkan dapat dinilai dari segi kelayakan, kepraktisan, dan keefektifannya. Media ini dirancang secara menarik dan menyenangkan agar sesuai dengan karakteristik anak usia dini melalui pendekatan bermain sambil belajar.



BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

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

Penelitian terdahulu yang relavan dengan penelitian ini diantaranya sebagai berikut:

1. Penelitian yang di tulis Atikah Arsyah pada tahun 2021 yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Fun Thinkers Book* Pada Subtema 1 Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan Untuk Kelas V SDN 66 Payakumbuh” jurusan PGSD FKIP Universitas Islam Riau.¹⁷

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran inovatif berupa *Fun Thinkers Book* yang digunakan dalam pembelajaran tematik sejarah pada subtema peristiwa kebangsaan. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kebutuhan siswa kelas tinggi untuk mendapatkan media pembelajaran yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga mampu menumbuhkan semangat nasionalisme melalui cara

¹⁷ Atikah Arsyah, “Pengembangan Media Pembelajaran *Fun Thinkers Book* Pada Subtema 1 Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan Untuk Kelas V SDN 66 Payakumbu”, 2021

belajar yang menyenangkan. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa media *Fun Thinkers Book* yang dikembangkan memperoleh rata-rata persentase validasi antara 87% hingga 93% dari enam validator yang terdiri atas ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa, sehingga dikategorikan sangat layak untuk digunakan.

Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*), meskipun pelaksanaannya hanya sampai pada tahap pengembangan karena keterbatasan situasi pandemi. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang sedang penulis lakukan adalah sama-sama menggunakan media *Fun Thinkers Book* dan menerapkan metode pengembangan R&D. Namun, perbedaan yang signifikan terletak pada tingkat kelas yang dituju (kelas V), materi pelajaran yang dikembangkan (sejarah kebangsaan), serta alat bantu desain (*Adobe Photoshop*), sementara penelitian ini fokus pada kelas I, materi suku kata dalam Bahasa Indonesia, dan menggunakan aplikasi Canva sebagai alat bantu pengembangan media.¹⁸

2. Penelitian Ini Di Tulis Ni Kadek Liana Astrayani Pada Tahun 2021 Yang Berjudul “Pengembangan Buku Media Fun Thinkers Pada Pembelajaran Tematik Tema 4 Keluargaku Kelas 1 Sekolah Dasar” Universitas Pendidikan Ganesha.¹⁹

¹⁸ Atikah Arsyah Pengembangan Media Pembelajaran Fun Thinkers Book Pada Subtema 1 Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan Untuk Kelas V SDN 66 Payakumbuh, SKRIPS Universitas Islam Riau tahun 2021

¹⁹ Ni Kadek Liana Astrayani, “Pengembangan Buku Media Fun Thinkers pada Pembelajaran Tematik Tema 4 Keluargaku Kelas I Sekolah Dasar” (2021).

Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media *Fun Thinkers Book* berbasis buku tematik pada tema *Keluargaku*, yang dirancang khusus bagi siswa kelas I. Penelitian ini bertujuan menjawab kebutuhan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik kognitif anak usia dini, yaitu pembelajaran yang konkret, bergambar, dan menyenangkan. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa media *Fun Thinkers Book* yang dikembangkan memperoleh penilaian layak digunakan, baik dari segi isi, desain, maupun kegunaan dalam proses belajar siswa.

Metode penelitian yang digunakan adalah R&D dengan model ADDIE, serta menggunakan instrumen seperti observasi, angket, dan wawancara untuk mengumpulkan data. Persamaan dengan penelitian ini sangat kuat, yakni sama-sama ditujukan untuk kelas I, menggunakan media *Fun Thinkers Book*, serta menggunakan metode pengembangan yang sama. Perbedaanannya terletak pada tema pembelajaran, di mana Ni Kadek Liana mengembangkan media pada tema *Keluargaku*, sedangkan penelitian ini fokus pada materi dasar bahasa, yaitu pengenalan suku kata dalam pelajaran Bahasa Indonesia.²⁰

3. Penelitian ini di tulis Rindiana Putri Riani pada tahun 2019 yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Tematik *Fun Thinkers Book* Tema Berbagai Macam Pekerjaan”.²¹

²⁰ Ni Kadek Liana Astrayani, “Pengembangan Buku Media *Fun Thinkers* pada Pembelajaran Tematik Tema 4 *Keluargaku* Kelas I Sekolah Dasar” (Skripsi, Universitas Pendidikan Ganesha, 2021).

²¹ Rindiana Putri Riani, “Pengembangan Media Pembelajaran Tematik *Fun Thinkers Book* Tema Berbagai Pekerjaan” (2019).

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran tematik yang dapat membantu siswa dalam memahami konsep pekerjaan dan peran sosial melalui pendekatan permainan interaktif menggunakan *Fun Thinkers Book*. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah divalidasi oleh ahli dan mendapat kategori layak untuk digunakan. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE. Persamaan dengan penelitian ini terlihat pada penggunaan media *Fun Thinkers Book*, segmentasi siswa kelas rendah, dan penggunaan model ADDIE sebagai dasar pengembangan.

Namun, perbedaannya terletak pada materi pelajaran, karena meskipun masih dalam ranah tematik kelas rendah, Rindiana lebih menekankan pada tema sosial (pekerjaan), sementara penelitian ini berfokus pada struktur bahasa (suku kata) dalam pembelajaran awal Bahasa Indonesia.²²

4. Penelitian ini di tulis Ni Luh Indrawati pada tahun 2022 yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Fun Thinkers Book* Berbasis Numerasi Terhadap Kemampuan Literasi Numerasi Siswa Kelas II Sekolah Dasar” jurusan Pendidikan Dasar FIP Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja.²³

²² Rindiana Putri Riani, “Pengembangan Media Pembelajaran Tematik *Fun Thinkers Book* Tema Berbagai Pekerjaan” (Skripsi, Universitas Slamet Riyadi, 2019).

²³ Ni Luh Indrawati, “Pengembangan Media Pembelajaran *Fun Thinkers Book* Berbasis Numerasi terhadap Kemampuan Literasi Numerasi Siswa Kelas II Sekolah Dasar” (2022).

Penelitian ini merupakan penelitian yang bertujuan untuk mengetahui validitas, kepraktisan, dan eektivitas pengembangan media fun thinkers 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 terhadap numerasi literasi siswa kelas II SD antara sebelum dan sesudah menggunakan media *Fun Thinkers Book* berbasis numerasi efektif untuk digunakan dalam pembelajaran di kelas II Sekolah Dasar.²⁴

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa media *Fun Thinkers Book* berbasis numerasi yang dikembangkan terbukti valid, praktis, dan efektif. Hasil angket menunjukkan bahwa media ini mendapatkan tanggapan yang sangat positif dari pengguna. Dari respon guru, diperoleh skor sebesar 97,5% dengan kategori layak, sedangkan respon siswa mencapai 98,6% dan berada dalam kategori sangat layak. Selain itu, hasil belajar siswa setelah menggunakan media juga mengalami peningkatan signifikan dibandingkan sebelum menggunakan media, yang menunjukkan bahwa *Fun Thinkers Book* berbasis numerasi efektif dalam meningkatkan kemampuan literasi numerasi siswa.

²⁴ Ni Luh Indrawati, "Pengembangan Media Pembelajaran Fun Thinkers Book Berbasis Numerasi terhadap Kemampuan Literasi Numerasi Siswa Kelas II Sekolah Dasar" (Skripsi, Universitas Pendidikan Ganesha, 2022).

5. Penelitian ini di tulis Egnés Salsa Billah pada tahun 2022 yang berjudul “Pengembangan Media *Fun Thinkers Book* Pada Pembelajaran PPKN Kelas III Sekolah Dasar” jurusan PGSD FIP Universitas Negeri Jakarta.²⁵

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menciptakan media pembelajaran yang menyenangkan dan dapat membantu siswa dalam memahami materi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) secara lebih mudah. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa media *Fun Thinkers Book* yang dikembangkan memperoleh hasil validasi yang baik dan mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi PPKn. Penelitian ini menggunakan metode R&D dan mengikuti prosedur pengembangan yang sistematis. Persamaan dengan penelitian ini adalah penggunaan media *Fun Thinkers Book* serta penerapan metode R&D. Perbedaannya terlihat dari materi pelajaran yang dikembangkan, yaitu PPKn, serta tingkat kelas yang dituju, yaitu kelas III, sedangkan penelitian ini lebih difokuskan pada kelas I dan aspek awal pengembangan literasi Bahasa Indonesia.²⁶

Dari seluruh penelitian terdahulu tersebut, dapat disimpulkan bahwa media *Fun Thinkers Book* telah digunakan secara luas dan berhasil dikembangkan dalam berbagai mata pelajaran dan jenjang kelas di sekolah dasar. Setiap penelitian menunjukkan efektivitas media ini dalam membantu siswa memahami materi dengan cara yang interaktif, menyenangkan, dan kontekstual.

²⁵ Egnés Salsa Billah Pengembangan Media *Fun Thinkers Book* Pada Pembelajaran Ppkn Kelas III

²⁶ Egnés Salsa Billah Pengembangan Media *Fun Thinkers Book* Pada Pembelajaran Ppkn Kelas III

Penelitian ini memiliki kekhasan tersendiri, karena difokuskan pada pengembangan media *Fun Thinkers Book* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas I, dengan fokus pada materi suku kata sebagai bagian dari literasi awal. Selain itu, dalam proses desain medianya, penelitian ini menggunakan aplikasi Canva, yang lebih mudah diakses dan praktis digunakan oleh guru dan siswa. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi baru dalam pengembangan media pembelajaran berbasis permainan edukatif yang sesuai dengan karakteristik siswa kelas rendah.

Tabel 1.1
Penelitian Terdahulu

No.	Nama	Judul	Perbedaan	Persamaan
1.	Atikah Arsyah	Pengembangan Media Pembelajaran <i>Fun Thinkers Book</i> Pada Subtema 1 Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan Untuk Kelas V SDN 66 Payakumbuh Tahun 2021	1. Lingkup Kelas 2. Peneliti menanamkan pengembangan media pembelajaran <i>Fun Thinkers Book</i> Pada Mata Pelajaran Tematik Subtema 1 Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan	1. Pengembangan Media Pembelajaran <i>Fun Thinkers Book</i> 2. Metode Penelitian: Pengembangan (Research and Development)
2.	Ni Kadek Liana Astraya ni	Pengembangan Buku Media <i>Fun Thinkers Book</i> Pada Pembelajaran Tematik Tema 4 Keluargaku Kelas 1 Sekolah Dasar Pada Tahun 2021	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	Pengembangan Media Pembelajaran Tematik <i>Fun Thinkers Book</i> Tema Berbagai Macam Pekerjaan Pada Tahun 2019	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	Pengembangan Media Pembelajaran <i>Fun Thinkers Book</i> Berbasis Numerasi Terhadap Kemampuan Literasi Numerasi Siswa Kelas II Sekolah Dasar Pada Tahun 2022	1. Fokus penelitian berupa numerasi literasi siswa 2. Lingkup kelas	1. Media pembelajaran <i>Fun Thinkers Book</i> 2. Sama-sama menggunakan model ADDIE
5.	Egnes Salsa Billah	Pengembangan Media <i>Fun Thinkers Book</i> Pada Pembelajaran PPKN Kelas III Sekolah Dasar Pada Tahun 2022	1. Lingkup kelas 2. Materi Pelajaran	1. Media pembelajaran <i>Fun Thinkers Book</i> 2. Menggunakan metode penelitian R&D

B. Kajian Teori

1. Pengembangan Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Penelitian dan pengembangan merupakan jenis penelitian yang dapat menjadi penghubung atau pemutusan antara peneliti dasar dan terapan. Penelitian ini juga biasa dipahami sebagai proses atau tahapan pengembangan produk baru atau peningkatan produk yang sudah ada dan sudah di buat. Penelitian pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.²⁷

Pengembangan adalah suatu bentuk proses untuk mengembangkan suatu produk tertentu agar dapat menghasilkan media pembelajaran yang maksimal dan dapat memvalidasi suatu produk dalam pendidikan.

Media merupakan komponen dari suatu sistem pembelajaran. sebagai komponen, media harus menjadi bagian terbaik dan harus relevan dengan keseluruhan proses pembelajaran. Media dapat dipahami sebagai alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan untuk mencapai tujuan pembelajaran. media juga bersifat persuasif dalam pesannya dan dapat merangsang pikiran, perasaan, untuk mendorong minat belajar peserta didik. Kata media berasal dari bahasa latin medius yang secara harfiah berarti “tengah”, “perantara” atau

²⁷ Sugiono, “Metode Penelitian dan Pengembangan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D”. (Bandung: Alfabeta, 2016), 407

“pengantar”. Dalam bahasa arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Jadi, media adalah alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pengajaran.²⁸

Menurut Dina Indriana menjelaskan bahwa media adalah alat bantu yang sangat bermanfaat bagi para peserta didik dan pendidik dalam proses belajar mengajar.²⁰ Sedangkan menurut AECT mengartikan media sebagai bentuk saluran untuk transmisi informasi.²⁹ Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa media adalah alat bantu yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima pesan.

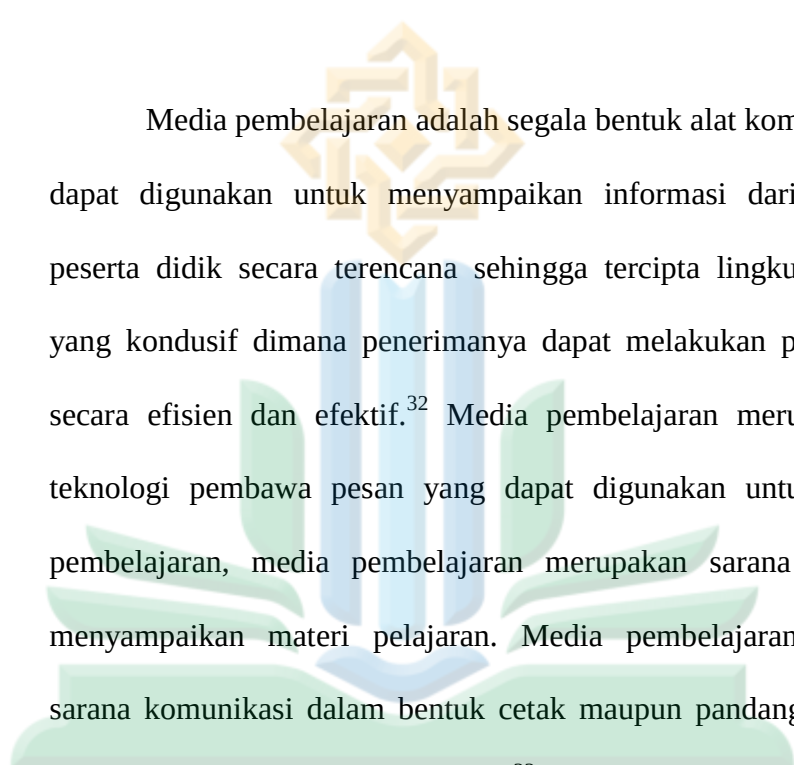
Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar terjadi suatu proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik.³⁰ dengan kata lain Pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik.³¹

²⁸ Arsyad, Azhar, “*Media Pembelajaran*”. (Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada), hlm.8.

²⁹ Miarso Yusufhadi, “*Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*”. (Jakarta: Kencana Pernada Media Grup, 2011), 457.

³⁰ Agustin Krismawati, Lia Hikmatul Maula, dan Muhammad Suwignyo Prayogo, Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Papan Pintar pada Materi Peran Fungi dalam Kehidupan Sehari-Hari di Kelas IV SD, Jurnal Tadris IPA Indonesia, Vol. 3, No. 2 (2023): 219–227

³¹ Ahdar Djameluddin, Wardana, “*Belajar dan Pembelajaran*”. (Sulawesi Selatan; CV. Kafifah Learning Center, 2019), 13



Media pembelajaran adalah segala bentuk alat komunikasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dari sumber ke peserta didik secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.³² Media pembelajaran merupakan suatu teknologi pembawa pesan yang dapat digunakan untuk keperluan pembelajaran, media pembelajaran merupakan sarana fisik untuk menyampaikan materi pelajaran. Media pembelajaran merupakan sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang dan dengar termasuk teknologi perangkat keras.³³

Media pembelajaran digunakan sebagai sarana pembelajaran di sekolah bertujuan untuk dapat meningkatkan mutu pendidikan. Media adalah sarana yang dapat digunakan sebagai perantara yang berguna untuk meningkatkan efektifitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan.³⁴

Kesimpulan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat peserta didik dalam belajar.³⁵

b. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran sangat penting dalam proses pembelajaran karena guru dapat menyampaikan materi kepada peserta

³² Hamzah, Nina Lamatenggo, Op Cit,122

³³ Rusman, Deni Kurniawan dan Cepi Riyana, Op. Cit, 170.

³⁴ Rubhan Masykur, Nofizal, Muhammad Syazali, "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Dengan Macromedia Flash". Jurnal Pendidikan matematika, Vol 8, No. 2, 2017,179.

³⁵ Azhar Arsyad, Op.Cit,10.

didik menjadi lebih bermakna.³⁶ Guru tidak hanya menyampaikan materi berupa kata-kata dengan ceramah tetapi dapat membawa peserta didik untuk memahami secara nyata materi yang di sampaikan 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 persepsi dalam menyampaikan pesan.³⁷

2) Fungsi Motivasi

Media pembelajaran dapat memotivasi siswa dalam belajar. dengan pengembangan media pembelajaran tidak hanya mengandung unsur artistik 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.³⁸

³⁶ Agustin Krismawati, Lia Hikmatul Maula, dan Muhammad Suwignyo Prayogo, Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Papan Pintar pada Materi Peran Fungsi dalam Kehidupan Sehari-Hari di Kelas IV SD, Jurnal Tadris IPA Indonesia, Vol. 3, No. 2 (2023): 219–227

³⁷ Hafidhah Maghfira dan Mukn'iah, Pengembangan Media Interaktif Berbasis PowerPoint untuk Meningkatkan Minat Belajar pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas 3, Akselerasi: Jurnal Pendidikan Guru MI, Vol. 4, No. 1 (2023): 11–18

³⁸ Hafidhah Maghfira dan Mukn'iah, Pengembangan Media Interaktif Berbasis PowerPoint untuk Meningkatkan Minat Belajar pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas 3, Akselerasi: Jurnal Pendidikan Guru MI, Vol. 4, No. 1 (2023): 11–18

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.³⁹

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 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, mendemonstrasikan dan lain-lainnya.⁴⁰

³⁹ Sanjaya, Wina, "Media Komunikasi Pembelajaran". (Jakarta: Kencana Purnada Media Group, 2014), 73-75.

⁴⁰ Nasution, "Berbagai Pendekatan Dalam Proses Belajar Mengajar". (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2013), 2.

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 belajar, interaksi 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.⁴¹

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.

⁴¹ Arsyad, Azhar “*Media Pembelajaran*”. (Jakarta: PT. Rajagrafindo Pernada), 29-30.

- 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.⁴²

d. Klasifikasi Media Pembelajaran

Ada berbagai jenis media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru dalam proses belajar mengajar. Guru harus dapat memilih 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.⁴³
- 2) Dilihat dari kemampuan jangkauannya media dapat di bagi menjadi:
 - a) Media memiliki daya lipit yang luas dan serentak seperti radio dan televisi.

⁴² Trisno, B. (2022). Pemanfaatan Media Infokus pada Pembelajaran PAI Untuk Meningkatkan Hasil Belajar di SMPN 2 Ampek Angkek. <https://doi.org/10.31004/irje.v3i1.353>

⁴³ Sudjana Nana dan Ahmad Rivai, “ *Media Pengajaran*”. 2011, 3-4.

- 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 seperti gambar, foto, lukisan, dan radio.⁴⁴

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

a) Media Grafis

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

b) Media Tiga Dimensi

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

c) Media Proyeksi

Seperti slide, film, film strips

d) Penggunaan lingkungan sebagai media pembelajaran.⁴⁵

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:

⁴⁴ Sudjana Nana dan Ahmad Rivai, "*Media Pengajaran*". (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2011),2.

⁴⁵ Sudjana Nana dan Ahmad Rivai, "*Media Pengajaran*". 2011, 3-4.

- 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 secara aktif. Lebih.⁴⁶

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
 - a) 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.⁴⁷

⁴⁶ Iwan Falahudin, "Pemanfaatan Media Dalam Pembelajaran, Jurnal Lingkar Widyaiswara; Vol.1, No. 4, 2014, 113

⁴⁷ Sudjana Nana dan Ahmad Rivai, "Media Pengajaran". 2011, 3-4.

- b) 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 khusus pembelajaran, sehingga materi yang disusun adalah dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan dari kegiatan belajar mengajar tersebut.⁴⁸

- c) 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.

- d) 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.

- 2) Mengadakan tes dan revisi

Evaluasi media pembelajaran adalah suatu tindakan proses atau kegiatan yang di laksanakan dengan maksud untuk menentukan nilai

⁴⁸ Cahyani, R., & Saputra, S. (2019, December 18). Validation and analysis of mathematics learning materials based on HOTS. <https://doi.org/10.1063/1.5139747>

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 telah ditetapkan atau tidak.⁴⁹

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

- a) Ketepatannya dengan tujuan pembelajaran
- b) Media pengajaran yang dipilih atas dasar tujuan- tujuan instruksional yang telah ditetapkan.
- c) Dukungan terhadap isi bahan pelajaran

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

- d) Keterampilan guru dalam menggunakannya

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

- e) Kemudahan memperoleh media

Media yang digunakan mudah diperoleh, mudah dibuat oleh guru.

- f) Tersedia waktu untuk menggunakannya

Media bermanfaat bagi siswa selama pengajaran berlangsung.

⁴⁹ Sadiman, Arief S, dkk, "Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya", (Depok: Rajawali Pers, 2013),100.

g) Sesuai dengan taraf berpikir siswa

Sehingga makna yang terkandung di dalamnya dapat dipahami oleh siswa.⁵⁰

2. Media *Fun Thinkers Book*

a. Pengertian *Fun Thinkers Book*

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.⁵¹ *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* 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.

⁵⁰ Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran*. (Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2011), 4-5.

⁵¹ Rindiana Putri Riani, "Pengembangan Media Pembelajaran Tematik *Fun Thinkers Book* Tema Berbagai Pekerjaan" (Skripsi, Universitas Slamet Riyadi, 2019).

1) Tujuan pembelajaran *Fun Thinkers Book*

Tujuan dengan adanya media *Fun Thinkers Book* merupakan untuk dapat menarik minat belajar peserta didik serta menjadikan konsep-konsep materi lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Mengingat probelamatika yang terjadi terutama di kelas 1 SDS Sunan Drajat maka tujuan dengan adanya media ini merupakan terdapat gambar berwarna-warni, sehingga peserta didik yang tidak bisa membaca dapat melihat gambar tersebut dan dapat memahami maksud yang disampaikan oleh guru.

Media *Fun Thinkers Book* menjadi pilihan karena dapat meningkatkan rasa ingin tahu peserta didik serta dapat membangun semangat untuk berfikir media *Fun Thinkers Book* ini menjadi inovasi belajar peserta didik yang baru.⁵²

2) Fungsi media *Fun Thinkers Book*

Media pembelajaran *Fun Thinkers Book* berfungsi sebagai media yang dapat menarik peserta didik belajar sambil bermain. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru adalah media pembelajaran *Fun Thinkers Book*, media ini merupakan media yang menyenangkan dengan bermain sambil belajar serta dengan penerapan media ini dapat menumbuhkan rasa ingin tahu siswa, merangsang kemampuan otak, dan menumbuhkan semangat. Menurut Saroh media *Fun Thinkers Book* dikemas khusus dalam bentuk

⁵² Nazila Alif Ananda, "Pengembangan Media *Fun Thinkers Book* Berbasis Model Pembelajaran Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Dalam Materi Pekerjaanku Di Kelas III SD/MI" (Skripsi, Universitas Raden Intan Lampung, 2023), 4.

permainan yang menyenangkan dan mudah digunakan, sangat cocok dengan karakteristik anak sekolah dasar dan dapat menanamkan konsep pengetahuan peserta didik terhadap materi pembelajaran serta dilengkapi dengan petunjuk kegunaanya.⁵³

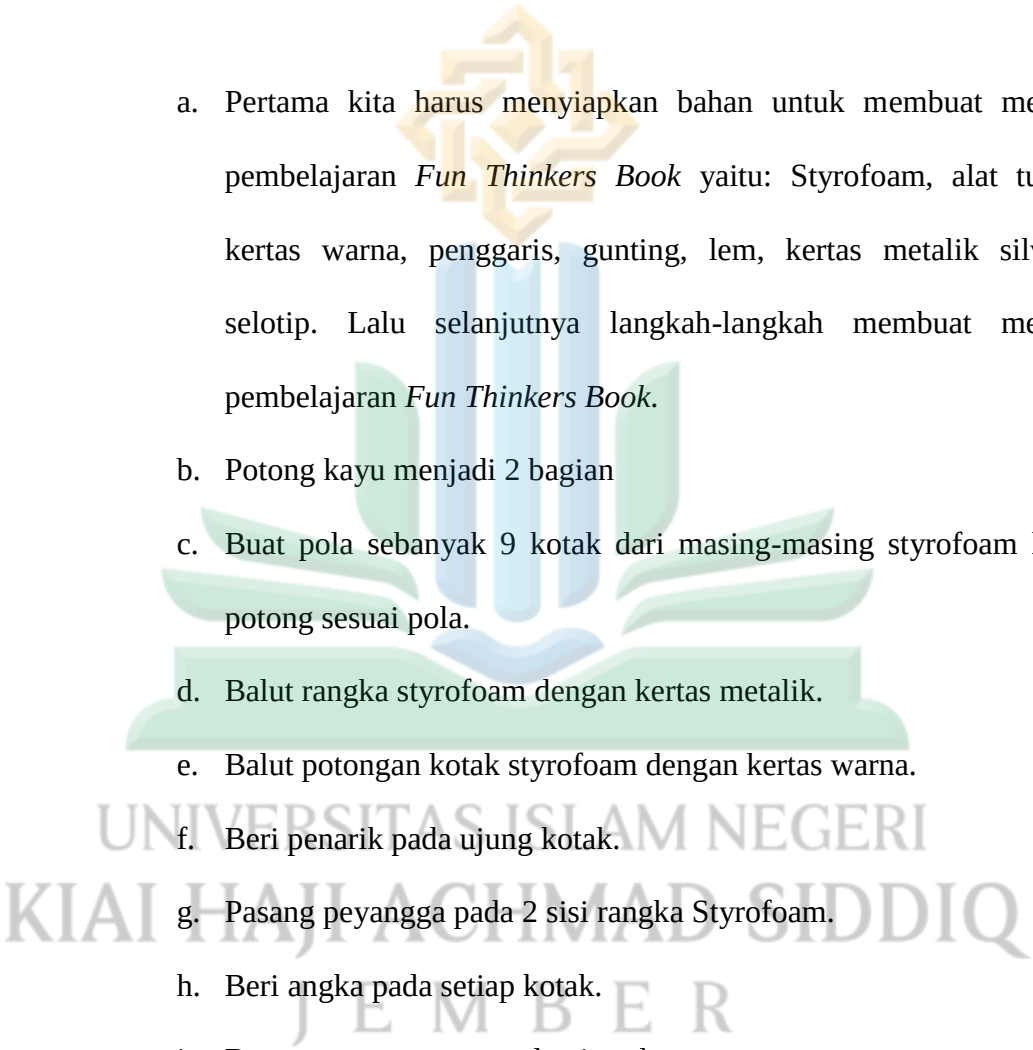
3) Manfaat media *Fun Thinkers Book*

Peserta didik dibekali kemampuan belajar ketelitian, kerja sama dalam kelompok, dan konsentrasi dalam melakukan kegiatan belajar sekaligus bermain. Sehingga peserta didik tidak merasa bosan dalam proses pembelajaran. Sesuai dengan karakteristik pembelajaran pendidikan pancasila yang menggunakan pendekatan saintifik dengan kegiatan belajar 5 M yaitu: mengamati, membaca, menanya, mengumpulkan, dan mengomunikasikan. Proses dalam pembelajaran menggunakan media *Fun Thinkers Book* yang dilaksanakan secara berkelompok menghasilkan peserta didik yang fokus dan aktif. Proses pembelajaran juga terlihat lebih interaktif karena peserta didik berinteraksi dan dirancang untuk menggunakan otak kanan dan otak kirinya agar dapat mendorong perkembangan intelektual peserta didik.

4) Langkah-langkah pembuatan media *Fun Thinkers Book*

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

⁵³ Atikah Arsyah, "Pengembangan Media Pembelajaran Fun Thinkers Book Pada Subtema 1 Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan Untuk Kelas V" (Skripsi: Universitas Islam Riau, 2021), 17

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

5) Cara penggunaan media *Fun Thinkers Book*

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

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

Lalu kotak tersebut sudah bisa digunakan.

3. Pembelajaran Bahasa Indonesia

a. Pengertian Pembelajaran Bahasa Indonesia

Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk kelas 1 SD dengan tema suku kata adalah proses belajar di mana siswa diperkenalkan dengan unit terkecil dalam kata, yaitu suku kata. Dalam pembelajaran ini, siswa belajar untuk memahami bagaimana kata dibentuk dari suku kata, mengenali dan mengidentifikasi suku kata, serta menggunakan suku kata dalam membaca dan menulis.

1) Karakteristik Pembelajaran Bahasa Indonesia

Pendekatan pembelajaran tematik memiliki beberapa karakteristik sebagai berikut:

a. Pembelajaran berpusat pada peserta didik

Pembelajaran Bahasa Indonesia dikatakan sebagai pembelajaran yang berpusat pada anak, karena pada dasarnya pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang memberikan keleluasaan pada peserta didik, baik secara individu maupun kelompok. Peserta didik diharapkan dapat aktif mencari, menggali, dan menemukan konsep serta prinsip-prinsip dari suatu pengetahuan yang harus dikuasainya sesuai dengan perkembangannya.

b. Memberikan pengalaman langsung kepada anak

Pembelajaran Bahasa Indonesia diprogramkan untuk dapat melibatkan peserta didik secara langsung dalam

pembelajaran yang mengaitkan antar konsep dan prinsip yang dipelajari pada suku kata. Guru lebih banyak bertindak sebagai fasilitator dan katalisator yang membimbing ke arah tujuan.

- c. Hasil pembelajaran dapat berkembang sesuai dnegan minat dan kebutuhan anak

Pada pembelajaran Bahasa Indonesia dikembangkan pendekatan pembelajaran yang Aktif Kreatif Efektif dan Menyenangkan (PAKEM) yang melibatkan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran dengan melihat bakat, minat, dan kemampuan sehingga memungkinkan peserta didik termotivasi untuk belajar terus menerus.

2) Ruang Lingkup Pembelajaran Bahasa Indonesia

Ruang lingkup pembelajaran ini meliputi beberapa aspek berikut:

- a. Pengenalan suku kata: Siswa mengenal suku kata sebagai bagian dari sebuah kata yang terdiri dari satu atau lebih huruf.
- b. Mengenal jenis suku kata: Memahami suku kata terbuka (misalnya: "ka" dalam kata "kali") dan suku kata tertutup (misalnya: "pak" dalam kata "paku").
- c. Membaca kata berdasarkan suku kata: Mengajak siswa membaca kata-kata yang disusun dari berbagai suku kata dengan pengucapan yang benar.

- d. Menulis kata berdasarkan suku kata: Mengembangkan keterampilan menulis dengan menyusun suku kata menjadi kata yang utuh.

3) Tujuan Pembelajaran Bahasa Indonesia

Tujuan pembelajaran ini adalah:

- a. Mengenalkan konsep suku kata kepada siswa: Siswa memahami bahwa kata terdiri dari satu atau lebih suku kata.
- b. Meningkatkan keterampilan membaca: Dengan mengenal suku kata, siswa bisa membaca kata-kata dengan benar.
- c. Meningkatkan keterampilan menulis: Siswa dapat menulis kata dengan menyusun suku kata yang sesuai.
- d. Mengembangkan kemampuan berbicara: Siswa dapat mengucapkan kata dengan jelas dan benar, sesuai dengan suku kata yang ada.
- e. Membantu siswa mengenali pola-pola suku kata: Siswa dapat membedakan jenis-jenis suku kata yang ada dalam sebuah kata.

4) Prinsip Pembelajaran Bahasa Indonesia

Beberapa prinsip dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dengan tema suku kata adalah:

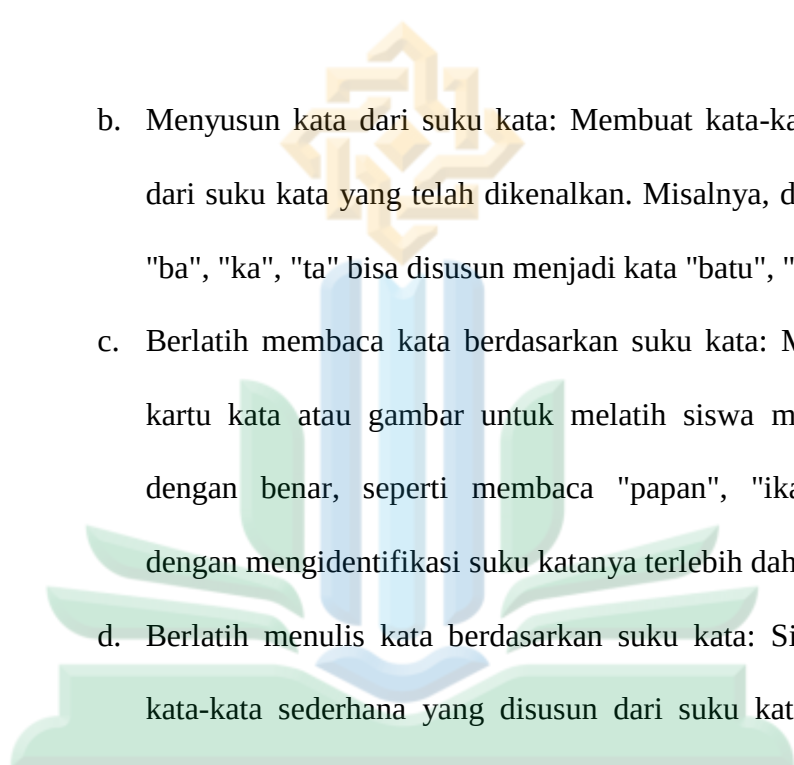
- a. Berpusat pada siswa: Pembelajaran harus melibatkan siswa secara aktif dalam proses mengenal dan mengucapkan suku kata.
- b. Aktivitas menyenangkan dan kreatif: Pembelajaran suku kata harus dilakukan dengan cara yang menyenangkan agar siswa merasa tertarik dan tidak cepat bosan.

- c. Pengalaman langsung: Siswa diberi kesempatan untuk langsung mengenal dan berlatih menyusun kata dari suku kata.
 - d. Menggunakan media yang sesuai: Pembelajaran bisa menggunakan gambar, kartu kata, atau permainan yang melibatkan siswa dalam menyusun dan membaca suku kata.
- 5) Implikasi Pembelajaran Bahasa Indonesia dengan Tema Suku Kata
- a. Bagi Guru: Guru perlu menyiapkan berbagai kegiatan yang melibatkan siswa dalam mengenal dan berlatih dengan suku kata, seperti permainan menyusun kata, latihan membaca bersama, dan menulis kata dengan benar. Guru juga perlu memberikan umpan balik yang membangun untuk membantu siswa memahami suku kata dengan baik.
 - b. Bagi Peserta Didik: Siswa diharapkan dapat aktif berlatih mengidentifikasi, menyebutkan, dan menyusun suku kata. Mereka juga belajar mengenal hubungan antara suku kata dan kata utuh, serta dapat menggunakannya dalam percakapan, membaca, dan menulis.

6) Contoh Materi Pembelajaran Tema Suku Kata untuk Kelas 1 SD

Materi yang diajarkan dalam tema suku kata untuk kelas 1 SD antara lain:

- a. Pengenalan suku kata: Menjelaskan bahwa setiap kata terdiri dari suku kata yang bisa satu atau lebih. Misalnya, kata "meja" terdiri dari dua suku kata: "me" dan "ja".

- 
- b. Menyusun kata dari suku kata: Membuat kata-kata sederhana dari suku kata yang telah dikenalkan. Misalnya, dari suku kata "ba", "ka", "ta" bisa disusun menjadi kata "batu", "kaca", "tali".
 - c. Berlatih membaca kata berdasarkan suku kata: Menggunakan kartu kata atau gambar untuk melatih siswa membaca kata dengan benar, seperti membaca "papan", "ikan", "mobil" dengan mengidentifikasi suku katanya terlebih dahulu.
 - d. Berlatih menulis kata berdasarkan suku kata: Siswa menulis kata-kata sederhana yang disusun dari suku kata yang telah dikenalkan, seperti menulis kata "buku", "sekolah", "rumah" dengan membedakan suku kata yang ada.

7) Evaluasi Pembelajaran

Evaluasi pembelajaran tema suku kata di kelas 1 SD bisa dilakukan melalui:

- a. Tes lisan: Mengajukan pertanyaan tentang suku kata dalam kata-kata yang diketahui siswa dan meminta siswa untuk mengucapkannya.
- b. Tes tulisan: Memberikan latihan menulis kata berdasarkan suku kata yang diajarkan.

Observasi: Mengamati keterampilan siswa dalam membaca dan menulis kata yang terdiri dari suku kata yang telah dipelajari.

BAB III

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:

A. 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.⁵⁴ Jenis penelitian dalam penelitian ini adalah pengembangan atau lebih dikenal dengan Research and Development (R&D).

Model pengembangan ADDIE merupakan desain instruksional berpusat pada pembelajaran individu, memiliki fase langsung, jangka panjang, sistematis, dan menggunakan pendekatan sistem tentang pengetahuan dan pembelajaran manusia. Model ADDIE berlandaskan pada pendekatan sistem yang efektif dan efisien serta prosesnya yang bersifat interaktif antara peserta didik dengan guru dan lingkungan⁵⁵. Model

⁵⁴ Sugiyono, “Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D”, (Bandung: Alfabeta, 2009), 297.

⁵⁵ Fitria Hidayat, Muhammad Nizar “Model ADDIE dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam” Jurnal Inovasi Pendidikan, Vol.1, No.1, 2021:2930 <https://journal.uinsgd.ac.id/index.php/jpai/article/download/11042/pdf>

pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pengembangan prosedural yang bersifat deskriptif model ADDIE.

B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan



Gambar 3.1 Model Pengembangan ADDIE

Sumber: Fitri Hidayat⁵⁶

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

1. Analisis (Analysis)

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

⁵⁶ Fitria Hidayat, Muhammad Nizar, ,2021, hlm 29-30

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, 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.

2. Desain (*Design*)

Tahapan desain meliputi beberapa perencanaan pengembangan bahan ajar diantaranya adalah:

- a. 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.
- b. Merancang skenario pembelajaran atau kegiatan belajar mengajar dengan pendekatan pembelajaran.

- c. Pemilihan kompetensi bahan ajar.
- d. Perencanaan awal perangkat pembelajaran yang didasarkan pada kompetensi mata pelajaran.
- e. Merancang materi pembelajaran dan alat evaluasi belajar dengan pendekatan pembelajaran.

3. Pengembangan (*Development*)

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:

- a. Memproduksi atau merevisi bahan ajar yang akan digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.
- b. Memilih bahan ajar terbaik yang akan digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

4. Implementasi (*Implementation*)

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.

5. Evaluasi (Evaluation)

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).⁵⁷

C. Uji Coba Produk

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.⁵⁸

⁵⁷ Rahmad Arofah Hari Cahyadi "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model" Universitas Muhammadiyah Surabaya, 2019). 1021070/halaqa.V3:1.2124

⁵⁸ Tim Penyusun, Pedoman Penulisan Karya Ilmiah (Jember: UIN KHAS Jember, 2021), 46.

Setelah rancangan produk selesai dibuat, selanjutnya adalah melakukan uji coba. Fase pada ini dengan melakukan pengumpulan informasi yang digunakan dalam mengevaluasi keektifan, efesiensi, daya Tarik produk. Melalui proses ini, data yang didapatkan menjadi dasar untuk dapat menilai berbagai aspek dari produk yang dikembangkan oleh peneliti.

1. Uji Coba Skala Kecil

Uji coba ini dilakukan pada kelompok peserta yang lebih kecil, seperti sekelompok siswa, pengguna, atau responden. Tujuannya adalah untuk mendapatkan feedback awal mengenai fungsionalitas, kemudahan penggunaan, dan potensi masalah yang mungkin muncul.

2. Uji Coba Skala Besar

Uji coba ini dilakukan pada kelompok besar yang lebih representatif dari populasi yang lebih luas, seperti kelas penuh, sekolah, perusahaan, atau masyarakat umum. Ini akan memberikan gambaran yang lebih jelas tentang efektivitas produk dalam skala yang lebih besar.

Skala pengukuran variable uji skala kecil dan uji skala besar dalam penelitian ini akan mengacu pada skala Guttman. Skala ini merupakan skala yang melakukan pengukuran untuk mendapatkan jawaban yang tegas, data yang diperoleh dapat berupa data interval ataupun rasio dikotomi (dua alternative). Peneliti ini menggunakan skala Guttman bila ingin mendapatkan jawaban yang tegas terhadap suatu permasalahan yang ditanyakan. Skala Guttman yang terdiri dari 2 tingkatan yaitu:

- a. Untuk Jawaban sangat setuju (S) diberi nilai = 1
- b. Untuk jawaban tidak setuju (TS) diberi nilai = 0

Dalam menentukan rentang skala, peneliti ini menggunakan rumus berikut:

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

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

Tabel 3.1
Rentang Skala

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

D. Desain Uji Coba

Desain uji coba produk menjelaskan cara kerja evaluasi produk, dengan evaluasi sebagai fokus utama. Tujuannya untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan produk sehingga dapat ditingkatkan. Bagian ini harus memberikan gambaran logis tentang desain uji coba, subjek, tipe data, alat pengumpulan data, dan metode analisis data.⁵⁹

1. Subjek Uji Coba

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

- a. Ahli materi dan ahli bahasa

Ahli materi merupakan seorang ahli validator materi yang nantinya akan memberikan validasi, dalam hal ini validator ahli materi

⁵⁹ Tim Penyusun, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*, (Jember: UIN KHAS Jember, 2021), 70.

merupakan seseorang yang kompeten di dalam materi yang peneliti ambil. Yaitu pendidikan pancasila. Validator ahli materi dipenelitian ini adalah bapak Shiddiq Ardinata, M.Pd. yang mana juga menjadi dosen ahli bahasa.

b. Ahli media

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

c. Peserta didik

Peserta didik yang dimaksud dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas 1 SDS Sunan Drajat Jember.

2. Instrumen Pengumpulan Data

Data yang didapatkan dari penelitian dan pengembangan ini menggunakan instrument pengumpulan data berupa lembar penilaian yang akan diisi berdasarkan penilaian validator atau ahli untuk menyatakan kelayakan media *Fun Thinkers Book* Salah satu ciri penelitian adalah peneliti bertindak sebagai instrumen sekaligus pengumpulan data. Instrumen selain manusia (seperti: Observasi, Wawancara, Dokumentasi, Angket. Oleh karena itu dalam penelitian kehadiran peneliti adalah mutlak, karena peneliti harus berinteraksi dengan lingkungan baik manusia dan non manusia yang ada dalam kancah penelitian. Kehadirannya di lapangan

peneliti harus dijelaskan, apakah kehadirannya diketahui atau tidak diketahui oleh subyek penelitian. Ini berkaitan dengan keterlibatan peneliti dalam penelitian, apakah terlibat aktif atau pasif.⁶⁰

a. Observasi

Observasi atau pengamatan merupakan suatu teknik atau cara mengumpulkan data dengan jalan mengadakan pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung.⁶¹ 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. Observasi dilakukan untuk memperoleh data suatu fenomena yang terjadi di lokasi penelitian.

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.⁶² 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

⁶⁰ Koentjaraningrat, *Metode-Metode Penelitian Masyarakat*, (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 1985), h. 129

⁶¹ Nana Syayadi Sukmadinata, *Metode Penelitian*, 20.

⁶² Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2016), 317.

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 I SDS Sunan Drajat Jember untuk mendapatkan informasi secara mendalam mengenai kegiatan pembelajaran dan juga media yang digunakan dalam proses pembelajaran. Data yang diperoleh dalam wawancara ini adalah sejumlah informasi yang berhubungan dengan masalah yang diteliti, hasil dari wawancara ditulis, dan di rekam oleh peneliti.

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.⁶³ Angket dalam penelitian ini digunakan untuk memperoleh data kevalidan produk dari validator dan juga mengetahui respon peserta didik terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan beberapa angket untuk mendapatkan data yang diharapkan. Angket yang digunakan meliputi angket validasi (Validasi ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa) serta angket respon guru dan peserta didik. Pengukuran validitas pada angket dilakukan dengan menerapkan skala Likert, di mana setiap pernyataan atau pertanyaan di dalam angket

⁶³ Sugiyono, “*Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*”. (Bandung: Alfabeta, 2018), 199.

tersebut dinilai berdasarkan tingkat persetujuan responden terhadap pernyataan yang diberikan. Sementara itu, untuk angket yang digunakan dalam menilai atau mengumpulkan data dari peserta didik, metode pengukuran yang digunakan adalah skala Guttman. Skala ini bertujuan untuk menghasilkan jawaban yang tegas, biasanya dalam bentuk pilihan biner seperti $\sqrt{}$ sehingga dapat diperoleh data yang bersifat kategoris atau jelas dalam menentukan keberadaan atau ketiadaan suatu sikap, opini atau kondisi yang diinginkan.

d. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan pengambilan data dalam bentuk catatan, gambar, tulisan atau buku-buku yang memberikan informasi terdahulu. 51 dokumentasi adalah instrumen pengumpulan data yang dilakukan secara langsung ditunjukkan pada subjek penelitian, tetapi melalui dokumen.

3. Teknik Analisis Data

Secara umum terdapat dua macam data penelitian, yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif adalah data yang berbentuk kata, kalimat, gambar, foto, bagan, dan perasaan. Data kualitatif ada dua macam yaitu data kualitatif empiris (sebagaimana adanya) dan data kualitatif yang bermakna.

Data kuantitatif adalah data yang berbentuk angka atau data kualitatif yang di angkakan (scoring). Data kuantitatif ada dua macam yaitu data diskrit/nominal/kategori, dan data kontinum. Data diskrit adalah data yang diperoleh dari hasil menghitung. Ata kuantitatif akan dianalisis

dengan metode kuantitatif statistik, dan data kualitatif akan dianalisis dengan metode kualitatif.⁶⁴

Analisis data merupakan bagian yang penting dalam penelitian, karena dengan analisis data, data tersebut dapat diberi arti dan makna yang berguna dalam memecahkan masalah penelitian.⁶⁵ Teknik data yang diterapkan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah dengan cara mengumpulkan data melalui instrumen-instrumen pengumpulan data, kemudian dianalisis dengan mengacu pada prosedur-prosedur penelitian dan pengembangan.

Ada dua jenis angket yang dapat digunakan oleh peneliti yaitu angket test dan angket non test. Angket test berupa beberapa pertanyaan untuk mengetahui sejauh mana tingkat pengetahuan subjek penelitian tentang mata pelajaran tertentu. Sedangkan angket non tes Sedangkan angket non tes berkaitan dengan perubahan subjek yang menjadi tujuan penelitian.

a. Analisis Kelayakan

Analisis kelayakan pada penelitian ini akan divalidasi oleh tiga orang ahli yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli Bahasa. Penelitian ini akan menggunakan penilaian dan pengujian yang bertujuan untuk menganalisis data yang sesuai dengan teori yang relevan. Untuk dapat penelitian ini juga menggunakan analisis kelayakan dengan

⁶⁴ Sugiyono, "*Metode Penelitian dan Pengembangan Research and Development*". (Bandung: Alfabeta, 2015), 252-253.

⁶⁵ Sugiyono, "*Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*". (Bandung: Alfabeta, 2015), 244.

menggunakan skala likert. Skala likert dengan kategori sebagai berikut digunakan untuk dapat mengumpulkan data kuantitatif dari checklist validator pada lembar validasi:

Tabel 3.2
Kriteria Penilaian

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

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

Keterangan :

V = Nilai

$\sum x$ = Skor yang diperoleh

N = Skor Maksimum

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

Tabel 3.3
Kelayakan Produk

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

b. Analisis Kepraktisan Media

Dalam praktiknya, kusioner kepraktisan yang diberikan kepada praktisi (guru) melalui instrument, dan skor rata-rata untuk pada setiap komponen dihitung dalam presentase. Rumus untuk menghitung persentase tingkat kepraktisan adalah sebagai berikut:⁶⁶

Tabel 3.4
Kriteria Hasil Uji Praktikalitas

Interval Persentase (%)	Kategori
$0 < P \leq 25$	Tidak Praktis
$26 < P \leq 50$	Kurang Praktis
$51 < P \leq 75$	Praktis
$76 < P \leq 100$	Sangat Praktis

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

c. Analisis Keefektifan

Penelitian ini menggunakan desain *One Group Pretest Posttest* dalam menguji keefektifan media *Fun Thinkers Book*. Adapun model dari *One Group Pretest Posttest Design* berikut:⁶⁷

⁶⁶ Riduwan, *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*, 2013, 14

⁶⁷ Nur'aini, Chamisijatin, & Nurwidodo "Pengembangan Media Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa MAN 2 Batu Materi kingdom Animalia." *Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia* 1 No. 1, (2014) : 40. <https://doi.org/10.22219/jpbi.v1i1.2301>

Tabel 3.5
One Grup Pretes Posttest

<i>Pretest</i>	<i>Perlakuan</i>	<i>Posttest</i>
O ₁	X	O ₂

Keterangan:

O₁ = Pretest

O₂ = Posttest

X = Pembelajaran menggunakan media pembelajaran *Fun Thinkers Book*.

Perolehan data sebelum dan setelah penggunaan media kemudian dianalisis melalui uji normalitas, t-test dan uji N-Gain dengan bantuan software IBM SPSS 22 untuk melihat keefektifan media *Fun Thinkers Book*.

1) Uji Normalitas

Penggunaan Uji Normalitas dengan tujuan untuk mengetahui apakah suatu data terdistribusi secara normal atau tidak dan meningkatkan objektivitas dalam penilaian. Jenis uji normalitas yang digunakan dalam penelitian ini ialah Shapiro Wilk karena sampel yang kurang dari 50. Data dikatakan terdistribusi secara normal jika nilai pada Sig. (signifikansi) Shapiro Wilk di atas 0,05. Data yang sifatnya normal ialah syarat mutlak sebelum melaksanakan analisis parametrik yakni berupa uji *t-test*.⁶⁸

⁶⁸ Dodiet Aditya Setyawan, Petunjuk Praktikum Uji Normalitas & Homogenitas Data dengan SPSS (Sukoharjo: Tahta Media Group, 2021), 12.

2) Uji *t*-test

Penggunaan uji *t*-test dilaksanakan untuk menghitung rata-rata *pretest-posttest* dengan *Paired Sample t*-test karena data yang digunakan satu individu atau satu objek penelitian yang dikenai dua perlakuan yang berbeda. Dengan uji *t*-test dapat diketahui perbedaan antara sebelum dengan setelah menggunakan media *Fun Thinkers Book* yakni dengan membandingkan antara t_{table} dengan taraf 5% atau 0,05.⁶⁹

3) Uji N-Gain

Setelah melakukan uji *t*-test, maka langkah selanjutnya ialah uji N-Gain. Penggunaan uji N-Gain dilaksanakan untuk mengetahui pada kategori mana peningkatan antara sebelum dengan setelah penggunaan media *Fun Thinkers Book*. Adapun kategori perolehan skor N-Gain sebagai berikut:

Tabel 3.6
Kategori skor N-Gain

SKOR	KATEGORI
$g > 0,7$	Tinggi
0,30 – 0,70	Sedang
0,00 – 0,29	Rendah

Kemudian sejauh mana efektivitas media *Fun Thinkers Book* dalam pembelajaran dapat dilihat melalui table sebagai berikut:

⁶⁹ Linda Rosalina, et al., Buku Ajar Statistika (Padang: CV. Muharika Rumah Ilmiah, 2021), 100.

Tabel 3.7
Kriteria Persentase Keefektifan *N-Gain*⁷⁰

PRESENTASE	TINGKAT KEEFEKTIFAN
< 40	Tidak Efektif
40 – 55	Kurang Efektif
56 – 75	Cukup Efektif
>76	Efektif

Tabel di atas menunjukkan klasifikasi tingkat keefektifan berdasarkan persentase capaian terhadap suatu indikator atau target yang telah ditetapkan. Persentase tersebut biasanya diperoleh dari hasil evaluasi atau pengukuran kinerja. Semakin tinggi persentase yang dicapai, semakin tinggi pula tingkat keefektifannya. Kategori ini digunakan untuk mempermudah analisis terhadap sejauh mana tujuan atau sasaran telah berhasil dicapai. Kategori “Tidak Efektif” menunjukkan hasil yang sangat rendah dan memerlukan perbaikan serius, sedangkan kategori “Efektif” menunjukkan bahwa pelaksanaan sudah sesuai harapan dan mencapai hasil yang optimal.

⁷⁰ Gito Supriadi, *Statistik Penelitian Pendidikan* (Yogyakarta: UNY Press, 2021), 181.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Profil Sekolah Dasar Islam Sunan Drajat Sumuran Ajung Jember

1. Profil Sekolah

SD Islam Sunan Drajat adalah sekolah dasar Islam swasta yang berada di bawah naungan Yayasan Pondok Pesantren Sunan Drajat, Lamongan. Sekolah ini beralamat di Banjarwati, Paciran, Lamongan, Jawa Timur. SD Islam Sunan Drajat memiliki NPSN (Nomor Pokok Sekolah Nasional) 69830132 dan berstatus swasta.⁷¹

a. Visi

Mencetak generasi yang berakhlak mulia, berprestasi, dan berwawasan global

b. Misi

- 1) Menyelenggarakan pendidikan yang mengintegrasikan nilai-nilai Islam dalam setiap aspek pembelajaran.
- 2) Membiasakan perilaku Islami dalam kehidupan sehari-hari di lingkungan sekolah.
- 3) Membentuk peserta didik yang memiliki keimanan dan ketaqwaan yang kokoh.
- 4) Mengembangkan potensi akademik dan non-akademik peserta didik.

⁷¹ Profil Sekolah Dasar Islam (SDI) Sunan Drajat (Ajung, Jember), 2025

5) Menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, aman, dan menyenangkan.

6) Menjalin kerjasama yang erat antara sekolah, dan orang tua.⁷²

c. Tujuan

1) Menghasilkan lulusan yang memiliki pemahaman mendalam tentang ajaran Islam.

2) Membentuk karakter peserta didik yang berakhlak mulia dan berakhlakul karimah.

3) Mempersiapkan peserta didik untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi.

4) Membekali peserta didik dengan keterampilan yang dibutuhkan di masa depan.

5) Membangun kesadaran tentang pentingnya menjaga lingkungan.⁷³

2. Identitas Sekolah Dasar Islam Sunan Drajat Sumuran Ajung Jember

Nama	: SDS ISLAM SUNAN DRAJAT
NPSN	: 69830132
Alamat	: JL SUNAN DRAJAT NO 09
Desa/Kelurahan	: KLOMPANGAN
Kecamatan/Kota (LN)	: KEC. AJUNG
Kab.-Kota/Negara (LN)	: KAB. JEMBER
Propinsi/Luar Negeri (LN)	: PROV. JAWA TIMUR
Status Sekolah	: SWASTA
Bentuk Pendidikan	: SD
Jenjang Pendidikan	: DIKDAS ⁷⁴

⁷² Visi, Misi Sekolah Dasar Islam (SDI) Sunan Drajat (Ajung, Jember), 2025.

⁷³ Tujuan Sekolah Dasar Islam (SDI) Sunan Drajat (Ajung, Jember), 2025.

⁷⁴ Identitas Sekolah Dasar Islam (SDI) Sunan Drajat (Ajung, Jember), 2025.

3. Sarana dan Prasarana

Ketersediaan sarana dan prasarana merupakan salah satu unsur penting yang harus di penuhi untuk menunjang tercapainya tujuan pembelajaran. Di Sekolah Dasar Swasta Islam Sunan Drajat Ajung Jember ini sarana pembelajaran yang disediakan cukup memadai, namun masih terdapat banyak kekurangan. Salah satunya adalah belum tersedianya LCD dan layar proyektor sebagai media pembelajaran yang terpasang di setiap kelasnya. Karena ssekolah belum mempunyai alat berupa LCD dan layar proyektor untuk digunakan sebagai media pembelajaran.⁷⁵

Prasarana yang terdapat di Sekolah Dasar Swasta Islam Sunan Drajat Ajung Jember yaitu kantor guru, dan ruang guru. Kemudian terdapat kelas yang berjumlah enam kelas, musholla, lapangan, kamar mandi guru dan kamar mandi peserta didik, tempat parkir untuk guru dan peserta didik. Adapun fasilitas yang ada pada kelas I terletak di sebelah ruang guru, yang dilengkapi dengan satu papan tulis, satu lemari, satu meja guru, dan 20 meja kursi untuk peserta didik

4. Data Tenaga Pendidik

Sekolah Dasar Swasta Islam Sunan Drajat Ajung Jember memiliki tenaga pendidik dengan berbagai latar belakang seperti sosial, budaya, dan pendidikannya. Kegiatan pembelajaran yang ada di Sekolah Dasar Swasta Islam Sunan Drajat Ajung Jember dilaksanakan pada pagi hari pukul 07.30 hingga jam 12.30 WIB yang berlangsung selama enam hari mulai dari hari

⁷⁵ Sarana dan Prasana Sekolah Dasar Islam (SDI) Sunan Drajat (Ajung, Jember), 2025.

Senin sampai hari Sabtu. Adapun jumlah tenaga pendidik yang ada pada sekolah tersebut berjumlah 8 guru terdiri dari kepala sekolah, enam guru kelas, dan 1 guru mapel.⁷⁶

5. Data Peserta Didik

Sekolah Dasar Swasta Islam Sunan Drajat Ajung Jember pada tahun ajaran 2024/2025 mempunyai 106 peserta didik yang terdiri dari 5 kelas diantaranya pada kelas 1 terdiri dari 20 peserta didik, kelas 2 terdiri dari 25 peserta didik, kelas 3 terdiri dari 15 peserta didik, kelas 4 terdiri dari 20 peserta didik, kelas 5 terdiri dari 14 peserta didik, dan kelas 6 terdiri dari 12 peserta didik.

Jumlah peserta didik yang ada pada kelas I menghasilkan subjek pada penelitian ini terdiri dari 20 peserta didik diantaranya, 10 perempuan dan 10 laki-laki. Data Peserta Didik Sekolah Dasar Swasta Islam Sunan Drajat (Ajung, Jember), 2025.) Dengan demikian data peserta didik pada Sekolah Dasar Swasta Islam Sunan Drajat Ajung Jember berjumlah 106 peserta diantaranya, 40 laki-laki dan 66 perempuan.⁷⁷ Berikut tabel 4.1 yang menunjukkan data nama peserta didik yang ada pada kelas I yaitu:

⁷⁶ Data Tenaga Pendidik Sekolah Dasar Islam (SDI) Sunan Drajat (Ajung, Jember), 2025.

⁷⁷ Data Peserta Didik Sekolah Dasar Islam (SDI) Sunan Drajat (Ajung, Jember), 2025

Tabel 4.1
Data Nama Peserta Didik Yang Ada Pada Kelas I

No.	Nama Peserta Didik	P/L
1.	Damar Wulan	L
2.	Aliando Syarif	L
3.	Lingga Syahputra	L
4.	Hafizh Zainurrohman	L
5.	Siti Fatimah	P
6.	Putri Nur Hafizah	P
7.	Nia Khoirunisa	P
8.	Deska Ramadhani	P
9.	Fifi Fatimah	P
10.	Nur Rohman Reza	L
11.	Nur Rohim Reza	L
12.	M Zidan	L
13.	Adibah Askiyatul F	P
14.	Nuril Makrifah	P
15.	Nanda Adibah	P
16.	Samlan Kamil	L
17.	Nur Fadilah	P
18.	Rofiaatul Mumtazah	P
19.	Atifah Seanita	P
20.	Filmas Eki Kayfu Rahmanta	L

B. Penyajian Data Uji Coba

Pengembangan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk siswa kelas I di Sekolah Dasar Islam Sunan Drajat Ajung, Jember telah dilaksanakan melalui beberapa tahapan sesuai dengan model pengembangan ADDIE yang digunakan dalam penelitian ini. Setiap tahapan dijalankan secara sistematis untuk menghasilkan media pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif. Berikut disajikan hasil dari masing-masing tahapan pengembangan:

1. Analisis

Pada tahap analisis, kegiatan diawali dengan pelaksanaan observasi dan wawancara yang dilakukan di SDI Sunan Drajat Ajung, Jember. Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk memperoleh data dan informasi faktual mengenai kondisi lingkungan sekolah sebagai dasar dalam proses pengembangan penelitian. Tahap ini mencakup beberapa aspek penting, yaitu analisis permasalahan, analisis kinerja, dan analisis kebutuhan.

a. Analisis Permasalahan

Analisis permasalahan dilakukan melalui observasi langsung pada saat proses pembelajaran berlangsung di dalam kelas, serta melalui wawancara dengan wali kelas. Berdasarkan hasil observasi, diketahui bahwa sebagian peserta didik menunjukkan kurangnya semangat belajar dan tingkat perhatian yang rendah ketika guru menyampaikan materi pelajaran. Hal ini diduga disebabkan oleh penggunaan metode pembelajaran yang masih bersifat konvensional, yaitu dominan menggunakan ceramah dan sesi tanya jawab tanpa dukungan media pembelajaran yang variatif.

Selain itu, keterbatasan dalam pemanfaatan sarana dan prasarana di sekolah juga menjadi salah satu faktor yang memengaruhi efektivitas pembelajaran. Fasilitas yang tersedia belum sepenuhnya mendukung kebutuhan belajar peserta didik secara optimal. Permasalahan lain yang teridentifikasi adalah menurunnya fokus peserta didik ketika materi pelajaran dianggap sulit atau jumlahnya terlalu banyak. Kurangnya

konsentrasi ini juga diperburuk oleh kebiasaan sebagian peserta didik yang sering menggunakan gawai (handphone) di luar kontrol, yang mengganggu konsentrasi mereka selama proses pembelajaran berlangsung.

Oleh karena itu, dibutuhkan pendekatan pembelajaran yang lebih interaktif dan strategi pengelolaan kelas yang mampu meningkatkan motivasi serta keterlibatan aktif peserta didik dalam kegiatan belajar di SDI Sunan Draja Ajung, Jember.

b. Analisis Kinerja

Analisis kinerja dilakukan untuk memahami kebutuhan dan potensi peserta didik dalam mendukung proses pembelajaran yang efektif. Pemahaman terhadap karakteristik siswa menjadi dasar dalam perancangan media pembelajaran yang sesuai. Aspek-aspek yang dianalisis mencakup kemampuan akademik dan kognitif, kondisi sosial dan emosional, kesehatan fisik, serta latar belakang keluarga dan lingkungan sekitar.

Dalam tahap ini, peneliti juga melakukan analisis kebutuhan, analisis kurikulum, serta analisis karakteristik siswa guna menentukan materi yang relevan untuk dikembangkan dalam media *Fun Thinkers Book*. Berdasarkan hasil analisis, diputuskan bahwa materi yang akan digunakan berasal dari mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk kelas I Sekolah Dasar.

Hasil analisis menunjukkan bahwa dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia, guru cenderung menggunakan metode ceramah secara dominan. Hal ini menyebabkan siswa menjadi kurang aktif, merasa bosan, dan kurang tertarik terhadap materi yang disampaikan. Selain itu, ditemukan bahwa siswa lebih sering bergurau dan tidak fokus dalam pembelajaran, yang menunjukkan perlunya inovasi media pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik untuk meningkatkan keterlibatan siswa.

Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan, diperoleh temuan bahwa diperlukan suatu media pembelajaran yang menarik dan interaktif guna meningkatkan pemahaman siswa terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia. Kondisi pembelajaran yang monoton dan kurang melibatkan siswa secara aktif menjadi salah satu faktor utama menurunnya efektivitas pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas I. Oleh karena itu, peneliti berinisiatif untuk mengembangkan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* yang dirancang secara khusus untuk mendukung proses pembelajaran Bahasa Indonesia dan diharapkan mampu mengatasi permasalahan tersebut.

c. Analisis Media

Analisis media pembelajaran dilakukan untuk mengidentifikasi dan menentukan media yang paling sesuai dengan kebutuhan siswa serta tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Dalam analisis ini, terdapat beberapa komponen utama yang menjadi fokus pertimbangan, yaitu

kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, kemudahan penggunaan, daya tarik dan tingkat interaktivitas, ketersediaan dan aksesibilitas media serta efektivitas dalam mendukung proses pembelajaran.

Melalui analisis ini, guru maupun pengembang media dapat memilih media pembelajaran yang tidak hanya relevan dan sesuai dengan karakteristik peserta didik, tetapi juga mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa serta mempercepat pemahaman terhadap materi ajar. Media yang memenuhi kriteria tersebut diharapkan dapat menjadi solusi praktis dan inovatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di tingkat sekolah dasar.

2. Desain (*Design*)

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, kurikulum, dan karakteristik siswa, peneliti kemudian memasuki tahap perancangan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* yang disesuaikan dengan materi Bahasa Indonesia untuk siswa kelas I Sekolah Dasar. Tahap desain ini bertujuan untuk menyusun struktur dan tampilan media secara sistematis agar sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Proses desain media mencakup beberapa komponen penting sebagai berikut:

a. Spesifikasi Media

Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini berupa media pembelajaran yang dirancang khusus untuk digunakan oleh peserta didik kelas I MI/SD dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Media yang dikembangkan diberi nama *Fun Thinkers Book*, yaitu sebuah

perangkat buku interaktif yang tergolong dalam kategori media pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*).

Fun Thinkers Book dirancang dengan tujuan untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, interaktif, dan menarik bagi siswa. Media ini menggabungkan unsur permainan dan edukasi, sehingga dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran serta membantu mereka memahami Bahasa Indonesia secara lebih konkret dan aplikatif.

Desain media ini mempertimbangkan karakteristik perkembangan kognitif siswa usia dini, dengan menampilkan visual yang menarik, instruksi yang sederhana, serta aktivitas yang mendorong partisipasi aktif siswa. Dengan demikian, *Fun Thinkers Book* diharapkan dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang efektif dan menyenangkan di lingkungan sekolah dasar.

Media pembelajaran ini dikemas dalam bentuk buku permainan (*game book*) yang didesain secara menarik dan interaktif. Buku tersebut dilengkapi dengan kotak-kotak kayu sebagai alat bantu pembelajaran yang dirancang secara kreatif, sehingga memungkinkan peserta didik untuk berinteraksi langsung dengan media secara aktif. Pendekatan ini bertujuan untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa melalui pengalaman belajar yang menyenangkan.

Fun Thinkers Book dirancang untuk membantu peserta didik dalam memahami dan mengenali gambar serta simbol-simbol

yang merepresentasikan pembelajaran Bahasa Indonesia. Melalui aktivitas yang disediakan dalam media ini, siswa dapat berlatih mengidentifikasi simbol-simbol serta memahami makna. Dengan demikian, media ini tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian materi, tetapi juga sebagai alat penguatan konsep yang dapat membentuk pemahaman siswa secara lebih konkret melalui pendekatan bermain sambil belajar.

Produk *Fun Thinkers Book* berpotensi menjadi media pembelajaran yang efektif, khususnya dalam tahap awal pembelajaran yang berfokus pada kegiatan mengamati gambar dan mengidentifikasi Bahasa Indonesia. Media ini memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan peserta didik usia dini.

Selain berfungsi sebagai sarana pemahaman konsep. *Fun Thinkers Book* juga berkontribusi dalam pengembangan keterampilan motorik halus siswa. Hal ini dicapai melalui aktivitas seperti menyusun, mencocokkan, serta menghafal dan mengidentifikasi simbol-simbol. P secara fisik menggunakan elemen permainan dalam media tersebut. Dengan demikian, media ini mendukung proses belajar secara holistik, mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik peserta didik.

b. Petunjuk Penggunaan *Fun Thinkers Book*

Pelaksanaan penggunaan media *Fun Thinkers Book* dalam proses pembelajaran dilakukan secara langsung di dalam kelas, dengan melibatkan peserta didik secara aktif melalui pendekatan bermain sambil belajar. Adapun langkah-langkah pelaksanaan penggunaan media ini adalah sebagai berikut:

- 1) Media *Fun Thinkers Book* diletakkan di bagian depan kelas, menghadap ke arah peserta didik. Sebuah meja digunakan sebagai alas untuk menempatkan media tersebut agar stabil dan mudah diakses oleh siswa.
- 2) Media dapat digunakan baik secara individu maupun berkelompok, tergantung pada strategi pembelajaran yang diterapkan oleh guru. Untuk pembelajaran kolaboratif, siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok kecil.
- 3) Kelompok yang berhasil menjawab pertanyaan lisan dari guru secara tepat diberikan kesempatan pertama untuk maju dan menggunakan media *Fun Thinkers Book* bersama seluruh anggota kelompoknya.
- 4) Kelompok yang maju akan menggunakan media untuk menjawab soal-soal yang tersedia secara tepat. Proses ini dilakukan melalui interaksi langsung dengan komponen media, seperti memindahkan kotak-kotak jawaban sesuai soal yang diberikan.
- 5) Setelah satu kelompok menyelesaikan soal, giliran diberikan

kepada kelompok lain yang berhasil menjawab pertanyaan guru secara benar. Kegiatan ini dilakukan secara bergiliran hingga seluruh kelompok mendapatkan kesempatan bermain.

- 6) Guru melakukan rekapitulasi skor masing-masing kelompok berdasarkan jumlah jawaban yang benar dan salah selama permainan berlangsung. Skor digunakan sebagai dasar penilaian akhir.
- 7) Kelompok dengan perolehan nilai tertinggi dinyatakan sebagai pemenang permainan. Selanjutnya, masing-masing anggota kelompok pemenang diberikan penghargaan (reward) sebagai bentuk apresiasi dan motivasi belajar.

c. **Bagian-bagian *Fun Thinkers Book***

Media *Fun Thinkers Book* terdiri atas beberapa komponen utama yang dirancang secara interaktif dan menarik untuk mendukung proses pembelajaran Bahasa Indonesia bagi siswa kelas I. Adapun komponen-komponen tersebut dijelaskan pada tabel 4.1.

Tabel 4.2
Bagian-Bagian *Fun Thinkers Book*

No.	Bagian	Keterangan
1.		<i>Fun Thinkers Book</i> dikemas dalam bentuk buku berukuran A3+ yang dirancang secara menarik dan penuh warna. Di dalamnya terdapat soal-soal yang berkaitan dengan materi suku kata. Buku ini menggabungkan elemen permainan dalam penyajian soal, sehingga siswa dapat belajar melalui aktivitas yang menyenangkan dan tidak membosankan.
2.		Komponen ini merupakan papan kayu berlubang yang terdiri dari enam kotak dan berfungsi sebagai bagian inti dari aktivitas permainan. Papan ini diletakkan di tengah buku, disesuaikan dengan tata letak lembar permainan, dan digunakan sebagai tempat untuk menempatkan kotak-kotak jawaban.
3.		Terdapat enam buah kotak kecil yang memiliki angka 1 sampai 9 yang dapat dilepas dan dipasang kembali. Kotak-kotak ini digunakan oleh peserta didik untuk menjawab soal dengan cara memindahkannya dari area soal ke papan kayu berlubang sesuai dengan jawaban yang dipilih. Aktivitas ini dirancang untuk melatih keterampilan berpikir kritis dan motorik halus siswa.

4.		Kotak-kotak warna-warni yang berada di sisi kiri buku, berdekatan dengan soal, menunjukkan pola penyusunan urutan warna yang digunakan siswa saat menjawab pertanyaan. Pola ini menjadi acuan dalam menyusun jawaban berdasarkan warna yang dipilih.
5.		Berbeda dengan kotak warna sebelah kiri, kotak-kotak warna-warni di sisi kanan buku berfungsi sebagai indikator kebenaran jawaban. Kotak-kotak ini menyimpan pola warna jawaban yang benar, yang hanya diketahui oleh guru. Jika pola warna yang disusun siswa tidak sesuai dengan pola warna kunci, maka jawaban dianggap salah. Sistem ini memberi peluang kepada guru untuk melakukan evaluasi secara tersembunyi tanpa mengganggu aktivitas belajar siswa.

3. Hasil Pengembangan

Pada tahap ini, peneliti mulai mengembangkan media *Fun Thinkers Book* berdasarkan desain yang telah dirancang pada tahap sebelumnya. Media ini terdiri atas dua komponen utama, yaitu lembar kerja siswa dan bingkai peraga yang digunakan dalam bentuk permainan edukatif. Lembar kerja berisi soal-soal yang berkaitan dengan suku kata awalan, sementara bingkai peraga dirancang untuk mendukung interaktivitas melalui permainan yang menarik dan menyenangkan.

Tahap pengembangan ini bertujuan untuk mengevaluasi kelayakan awal dari media pembelajaran yang telah dibuat. Evaluasi dilakukan untuk mengetahui apakah media *Fun Thinkers Book* sesuai dengan kebutuhan

peserta didik dan tujuan pembelajaran, serta untuk mengidentifikasi kekurangan atau aspek yang masih perlu diperbaiki sebelum diimplementasikan dalam pembelajaran secara lebih luas.

Dengan demikian, tahap ini menjadi krusial sebagai dasar untuk proses validasi, revisi, dan penyempurnaan produk media pembelajaran agar layak digunakan dalam konteks pendidikan di tingkat sekolah dasar.

a. Validasi Ahli

Pada tahap ini, peneliti melakukan proses validasi terhadap media pembelajaran *Fun Thinkers Book* yang telah dikembangkan.

Validasi dilakukan guna menilai kelayakan media berdasarkan kriteria tertentu serta untuk mengidentifikasi aspek-aspek yang masih perlu disempurnakan. Proses ini juga bertujuan untuk memastikan bahwa media sesuai dengan tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, serta prinsip-prinsip pengembangan media edukatif.

Media divalidasi oleh dua orang validator ahli yang memiliki kompetensi di bidangnya. Hasil validasi digunakan sebagai dasar dalam merevisi media agar menjadi lebih efektif dan sesuai untuk digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas I. Adapun nama-nama validator yang terlibat dalam proses ini adalah sebagai berikut:

- 1) Muhammad Junaidi, S.Pd., M.Pd.I – sebagai validator ahli media, yang memberikan masukan terkait aspek desain, keterbacaan, interaktivitas, dan kelayakan teknis media.

Tabel 4.3
Hasil Validasi Ahli Media

No	Indikator	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Kualitas Bahan Yang Digunakan				√	
2.	Keawetan Bahan				√	
3.	Keserasian Ukuran Pada Bentuk Media				√	
4.	Keserasian Antar Ukuran Komponen				√	
5.	Keserasian Antar Bentuk dan Materi				√	
6.	Keserasian Pemilihan Warna					√
7.	Kreativitas Dalam Membuat Media				√	
8.	Pemilihan Warna Yang Menarik					√
9.	Kekohan Media				√	
10.	Pemilihan Bentuk Huruf Yang Pas				√	
11.	Pemilihan Stiker Yang Menarik				√	
12.	Tulisan Dalam Media Jelas				√	
13.	Penyajian Media Yang Menarik				√	
14.	Kemudahan Pemakaian Media					√
15.	Bahan Yang Digunakan Untuk Membuat Dapat Dengan Mudah Dicari Disekitar				√	
Jumlah		67				
Total Skor Yang diperoleh		$V = \frac{67}{75} \times 100\% = 89,93\%$				

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

$$V = \frac{67}{75} \times 100\% = 89,93\%$$

Berdasarkan hasil dari validasi media ini terdapat presentase skor sebesar 89,93% yang menghasilkan bahwa media *Fun Thinkers Book* yang dikembangkan sangat layak. Berikut beberapa saran dan masukan dari dosen ahli media terhadap pengembangan media *Fun Thinkers Book*.

- 1) Mengganti buku utama dengan menggunakan banner atau buku yang dominating.
- 2) Penambahan stiker untuk dapat membedakan antara kiri dan kanan.
- 2) Shiddiq Ardinata, M.Pd. – sebagai validator ahli materi, yang memberikan penilaian terhadap kesesuaian isi materi, ketepatan substansi, dan relevansi dengan kurikulum Bahasa Indonesia untuk kelas I SD/MI.

Setelah memperoleh masukan dari kedua validator tersebut, peneliti melakukan revisi terhadap media *Fun Thinkers Book* agar lebih optimal dan sesuai dengan standar pengembangan media pembelajaran.

Tabel 4.4
Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Indikator	Penilaian				
			1	2	3	4	5
1.	Pembelajaran	Kesesuaian materi dengan indikator yang akan dicapai				√	
		Kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran					√
		Kejelasan materi					√
		Kesesuaian materi dengan tingkat kemampuan siswa sekolah dasar					√
		Kesesuaian materi dengan kurikulum				√	

		yang berlaku					
		Kesesuaian bahasa yang digunakan					√
		Kejelasan tujuan pembelajaran Kemenarikan materi untuk menumbuhkan keaktifan siswa dalam pembelajaran				√	
		Kemudahan siswa dalam memahami materi					√
		Kesesuaian materi dengan media yang digunakan				√	
2.	Rekayasa media	Kemudahan dalam pengelolaan					√
		Kemudahan dalam penggunaan					√

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

$$V = \frac{51}{55} \times 100\% = 92,73\%$$

Berdasarkan hasil dari validasi materi ini terdapat presentase skor sebesar 92,73% yang menghasilkan bahwa media *Fun Thinkers Book* yang dikembangkan sangat layak.

b. Uji Praktikalitas Media

Uji praktikalitas terhadap media pembelajaran *Fun Thinkers Book* dilaksanakan guna mengetahui sejauh mana media tersebut dapat diterapkan secara efektif dan efisien dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Praktikalitas media ini dinilai melalui penyebaran angket yang diisi oleh guru kelas I sebagai praktisi langsung dalam proses pembelajaran.

Penilaian dilakukan oleh Ibu Nor Diana Holidah, S.Pd., selaku guru kelas I di SDI Sunan Drajat Ajung, Jember. Instrumen yang digunakan berupa angket praktikalitas yang disusun untuk mengukur aspek kemudahan penggunaan, efisiensi waktu, kejelasan petunjuk, serta keterpaduan media dengan tujuan pembelajaran.

Melalui hasil uji praktikalitas ini, diperoleh informasi mengenai sejauh mana media *Fun Thinkers Book* dapat mendukung pelaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas I secara nyata. Adapun hasil dari uji praktikalitas tersebut disajikan pada bagian berikut.

Tabel 4.5
Hasil Uji Praktikalitas

No	Aspek	Nilai				
		1	2	3	4	5
1.	Penggunaan desain yang menarik					√
2.	Penggunaan warna yang bervariasi					√
3.	Ketahanan dalam waktu jangka panjang					√
4.	Penggunaan sesuai dengan kebutuhan					√
5.	Mudah untuk digunakan					√
6.	Memudahkan proses pembelajaran					√
7.	Meningkatkan minat belajar peserta didik					√
Total Skor yang Diperoleh		35				

$$.Presentase = \frac{\sum skor \text{ peritem}}{skor \text{ maksimum}} \times 100\%$$

$$Presentase = \frac{35}{35} \times 100\% = 100\%$$

Hasil praktikalitas pada media *Fun Thinkers Book* menunjukkan skor presentase 100% yang berartikan media *Fun Thinkers Book* yang dikembangkan peneliti dapat dikategorikan sangat praktis.

4. Implementasi

Tahap implementasi dalam model pengembangan ADDIE bertujuan untuk mengevaluasi tingkat keterterarikan dan efektivitas media yang dikembangkan dalam konteks pembelajaran aktual. Setelah media *Fun Thinkers Book* divalidasi oleh para ahli, selanjutnya dilakukan uji coba secara langsung terhadap peserta didik guna mengetahui tanggapan dan respon mereka terhadap penggunaan media dalam proses pembelajaran.



Gambar 4.1 Pembelajaran Menggunakan Metode Ceramah

Sumber : Dokumentasi Pribadi

Media *Fun Thinkers Book* diimplementasikan pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas I SDI Sunan Drajat Ajung, Jember sebagai subjek penelitian. Pada tahap ini, siswa tidak hanya menerima materi melalui media, tetapi juga berinteraksi langsung dengan konten yang disajikan dalam bentuk permainan edukatif. Hal ini dimaksudkan untuk mengukur tingkat daya tarik dan keefektifan media dalam meningkatkan keterlibatan belajar siswa.

a. Uji Skala Kecil

Tabel 4.6
Hasil uji Coba Skala Kecil

No.	Nama	Indikator		Jumlah Skor	Presentase
		Ya	Tidak		
1.	Damar Wulan	6	2	6	75%
2.	Aliando Syarif	7	1	7	87,5%
3.	Lingga Syahputra	8	0	8	100%
4.	Siti Fatimah	7	1	7	87,5%
5.	Putri Nur Hafizah	8	0	8	100%
Jumlah				36	450%
Jumlah hasil presentase rata-rata: $P = \frac{f}{N} \times 100\%$ $P = \frac{36}{40} \times 100\%$ $P = 90\%$					
Kriteria		Sangat Menarik			

Berdasarkan data pada Tabel 4.5, hasil uji coba skala kecil yang melibatkan lima responden menunjukkan variasi penilaian terhadap tingkat kemenarikan media pembelajaran *Fun Thinkers Book*. Responden dengan skor tertinggi memperoleh total nilai 8, yang merepresentasikan tingkat kemenarikan sebesar 100%. Sementara itu, responden dengan skor terendah memperoleh nilai 7, yang setara dengan 87,5%, dan masih berada dalam kategori "sangat menarik".

Selanjutnya, hasil dari seluruh responden dianalisis untuk memperoleh nilai rata-rata. Perhitungan menunjukkan bahwa rata-rata persentase kemenarikan dari lima responden adalah 90%, yang secara keseluruhan menunjukkan bahwa media *Fun Thinkers Book* berada dalam kategori sangat menarik untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

b. Uji Coba Skala Besar

Tabel 4.7

Hasil Uji Coba Skala Besar

No.	Nama	Indikator		Jumlah Skor	Presentase
		Ya	Tidak		
1.	Damar Wulan	8	0	8	100%
2.	Aliando Syarif	7	1	7	87,5%
3.	Lingga Syahputra	6	2	6	75%
4.	Hafizh Zainurrohman	7	1	7	87,5%
5.	Siti Fatimah	8	0	8	100%
6.	Putri Nur Hafizah	7	1	7	87,5%
7.	Nia Khoirunisa	8	0	8	100%
8.	Deska Ramadhani	6	2	6	75%
9.	Fifi Fatimah	7	1	7	87,5%
10.	Nur Rohman Reza	8	0	8	100%
11.	Nur Rohim Reza	7	1	7	87,5%
12.	M. Zidan	6	2	6	75%
13.	Adibah Askiyatul F	7	1	7	87,5%
14.	Nuril Makrifah	8	0	8	100%
15.	Nanda Adibah	6	2	6	75%
16.	Samlan Kamil	8	0	8	100%
17.	Nur Fadilah	7	1	7	87,5%
18.	Rofiaatul Mumtazah	6	2	6	75%
19.	Atifah Seanita	8	0	8	100%
20.	Filmas Eki Kayfu	7	1	7	87,5%

	Rahmanta				
Jumlah				145	1,825%
Jumlah hasil presentase rata-rata: $P = \frac{f}{N} \times 100\%$ $P = \frac{145}{160} \times 100\%$ $P = 91,25\%$					
Kriteria		Sangat Menarik			

Berdasarkan data yang disajikan pada Tabel 4.5, pelaksanaan uji coba skala besar terhadap media pembelajaran *Fun Thinkers Book* dilakukan dengan melibatkan sebanyak 20 responden dari peserta didik kelas I SDI Sunan Drajat Jember. Hasil uji menunjukkan adanya variasi dalam penilaian tingkat kemenarikan media oleh para responden.

Mayoritas responden memberikan skor maksimal, yaitu 8 poin, yang merepresentasikan tingkat kemenarikan sebesar 100%. Di sisi lain, beberapa responden memberikan skor di bawah nilai maksimal, dengan skor terendah adalah 6 poin (persentase 75%), yang tetap berada dalam kategori "sangat menarik".



Gambar 4.2 Pembelajaran Menggunakan Media *Fun Thinkers Book*
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Secara keseluruhan, hasil perolehan skor dari seluruh responden kemudian dihitung untuk memperoleh nilai rata-rata. Rata-rata persentase kemenarikan media berdasarkan penilaian 20 responden mencapai 91,25%, yang dikategorikan dalam kriteria “sangat menarik”. Temuan ini menunjukkan bahwa *Fun Thinkers Book* memiliki potensi yang sangat baik untuk digunakan sebagai media pembelajaran interaktif dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada tingkat sekolah dasar.

5. Evaluasi

Tahap evaluasi merupakan langkah akhir dalam implementasi model pengembangan ADDIE. Tahapan ini memiliki tujuan utama untuk menilai tingkat keberhasilan proses pengembangan media yang telah dilakukan. Evaluasi pada penelitian ini bersifat formatif, yang dilaksanakan secara bertahap sejak awal proses pengembangan hingga tahap akhir.

Pada tahap analisis, evaluasi difokuskan pada identifikasi dan peninjauan ulang materi yang relevan untuk dimasukkan ke dalam media pembelajaran. Selanjutnya, evaluasi pada tahap desain diarahkan pada aspek estetika visual, guna memastikan bahwa tampilan media menarik serta sesuai dengan karakteristik peserta didik. Tahap evaluasi berikutnya dilakukan selama proses pengembangan, yaitu dengan memperhatikan kritik, saran, dan masukan dari para ahli (validator) yang terdiri dari ahli materi, media, dan bahasa. Berdasarkan umpan balik tersebut, peneliti melakukan revisi terhadap media agar menjadi lebih efektif dan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Selain itu, evaluasi terhadap efektivitas media juga dilakukan melalui observasi langsung di lapangan. Pengumpulan data pada tahap ini mencakup metode observasi, wawancara, dokumentasi, serta penyebaran angket kepada guru dan siswa sebagai pengguna akhir. Tujuan dari evaluasi ini adalah untuk mengukur sejauh mana media *Fun Thinkers Book* mampu meningkatkan keterlibatan siswa dan mendukung pencapaian tujuan pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di jenjang sekolah dasar.

C. Analisis Data

Analisis terhadap kelayakan media *Fun Thinkers Book* dalam bentuk papan permainan yang dilakukan oleh peneliti untuk menilai sejauh mana media tersebut valid dan dapat diimplementasikan dalam pembelajaran. Penilaian kelayakan ini dibuktikan melalui hasil validasi yang melibatkan beberapa pihak yaitu ahli materi, ahli media, guru kelas, serta tanggapan langsung dari peserta didik kelas I di SDI Sunan Drajat Ajung Jember.

Dalam proses validasi, peneliti mengkonsultasikan produk media kepada tenaga profesional yang memiliki kompetensi dalam bidang pengembangan media dan isi materi ajar. Validator yang berperan dalam menilai aspek media adalah Bapak Muhammad Junaidi, S.Pd., M.Pd.I., sementara validasi terhadap aspek materi dilakukan oleh Bapak Shiddiq Ardinata, M.Pd. Keduanya memberikan masukan yang konstruktif untuk dapat meningkatkan kualitas media yang dikembangkan.

Selain validasi dari para ahli, guru kelas I sebagai pelaksana dalam proses pembelajaran turut memberikan penilaian terhadap kepraktisan penggunaan media. Di samping itu, respon siswa juga menjadi bagian penting dalam menilai daya tarik dan efektivitas media *Fun Thinkers Book* dalam mendukung pembelajaran Bahasa Indonesia. Dengan melibatkan berbagai pihak dalam proses evaluasi media ini dinilai layak untuk digunakan dalam pembelajaran di tingkat sekolah dasar.

1. Analisis Kelayakan

Pada tahap proses analisis kelayakan, proses validasi akan dilakukan oleh dua orang ahli masing-masing mewakili bidang materi dan bidang media. Validasi ini juga bertujuan untuk dapat menilai kesesuaian, keakuratan, dan kelayakan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* sebelum diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Validasi oleh ahli materi difokuskan pada ketepatan isi, relevansi materi terhadap kompetensi dasar serta kesesuaian materi dengan jenjang pendidikan siswa. Sementara itu, validasi oleh ahli media mencakup pada aspek desain visual, kemudahan penggunaan, interaktivitas, dan daya tarik media secara keseluruhan.

Masukan dan saran yang diberikan para validator menjadi acuan dalam perbaikan dan penyempurnaan media. Tahap ini merupakan bagian penting dalam proses pengembangan karena memastikan bahwa media yang dihasilkan telah memenuhi standar akademik dan pedagogis yang diperlukan.

a. Penilaian Ahli Media

Sebelum media pembelajaran *Fun Thinkers Book* diimplementasikan dalam proses pembelajaran dikelas, dilakukan terlebih dahulu proses validasi oleh ahli media guna mengetahui tingkat kelayakan dan validitas media tersebut. Validasi ini bertujuan untuk dapat menilai sejauh mana media pembelajaran telah memenuhi kriteria sebagai sarana belajar yang efektif dan menarik bagi peserta didik. Penilaian ini dilakukan berdasarkan beberapa indikator, diantaranya meliputi aspek tampilan visual, karakteristik isi, serta kemudahan dalam proses pemahaman.

Setiap indikator tersebut dianalisis untuk dapat memastikan bahwa media yang dikembangkan memiliki kualitas yang layak untuk digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar. Hasil dari penilaian ahli media tersebut disajikan dalam bentuk tabel analisis, yang memuat skor penilaian berdasarkan indikator yang telah ditemukan. Tabel 4.8 Ini menjadi dasar pertimbangan dalam melakukan revisi dan penyempurnaan media sebelum dilakukan uji coba kepada peserta didik.

Tabel 4.8
Hasil Data Ahli Media

No.	Nama Validator	Presentase	Kriteria
1.	Muhammad Junaidi, S.Pd., M.Pd.I	89,93%	Sangat Valid

Berdasarkan data yang tersaji dalam tabel di atas, diketahui bahwa hasil validasi yang dilakukan oleh media terhadap *Fun Thinkerss Book* mencakup tiga aspek utama yaitu aspek tampilan, aspek materi, dan aspek

pemanfaatan media. Penilaian tersebut menghasilkan persentase kelayakan sebesar 89,93% yang menunjukkan bahwa media pembelajaran ini termasuk dalam kategori sangat layak yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Mengacu pada pendapat Arsyad (2011) terdapat sejumlah kriteria penting dalam pengembangan media pembelajaran yang harus diperhatikan, antara lain pada kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, kemudahan penggunaan, fleksibilitas, ketahanan media, kompetensi pendidik dalam mengoperasikan media, segmentasi peserta didik sebagai target pengguna dan kualitas teknis dari media tersebut.⁷⁸ Kriteria-kriteria tersebut selaras dengan indikator yang digunakan dalam proses validasi media ini, sehingga memperkuat tingkat reliabilitas hasil evaluasi yang telah diperoleh.

Dengan adanya kesesuaian antara teori yang dikemukakan oleh Arsyad serta hasil penilaian dari validator maka dapat disimpulkan bahwa *Fun Thinkers Book* memenuhi standar kelayakan media pembelajaran dan memiliki potensi untuk diimplementasikan secara efektif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar. Adapun hasil penilaian yakni data kualitatif dari ahli media berupa komentar dan saran tertera pada tabel berikut.

⁷⁸ Azhar, Arsyad.. “Media Pembelajaran”, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2011)

Tabel 4.9
Komentar dan Saran Ahli Media

No.	Validator	Komentar dan Saran
1.	Ahli Media	7. Bahan kertas dibuat durable lapis mika/banner. 8. Tutup kotaknya diberi stiker.

b. Penilaian Ahli Materi

Sebelum konten media *Fun Thinkers Book* diimplementasikan dalam proses pembelajaran bersama peserta didik, dilakukan proses validasi oleh ahli materi yang berperan sebagai validator. Evaluasi ini bertujuan untuk menilai tingkat validitas isi materi yang terdapat dalam media pembelajaran tersebut. Aspek yang menjadi fokus dalam penilaian ini meliputi kelayakan materi pembelajaran, yang mencakup kesesuaian materi dengan kurikulum, ketepatan konsep, dan relevansi terhadap tujuan pembelajaran. Berikut disajikan tabel yang memuat hasil analisis data berdasarkan penilaian dari ahli materi terhadap media *Fun Thinkers Book*.

Tabel 4.10
Hasil Data Ahli Materi

No.	Nama Validator	Presentase	Kriteria
1.	Shiddiq Ardinata, M.Pd.	92,38	Sangat Layak

Berdasarkan hasil yang ditampilkan pada tabel di atas, diketahui bahwa penilaian dari ahli materi terhadap aspek bahan ajar dalam media *Fun Thinkers Book* menghasilkan persentase sebesar 92,38%. Persentase tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan berada dalam kategori "sangat layak" untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Hal ini sejalan dengan teori perkembangan kognitif yang dikemukakan oleh Piaget, yang menyatakan bahwa peserta didik kelas I sekolah dasar, dengan rentang usia antara 6 hingga 7 tahun, berada pada tahap awal operasional konkret.⁷⁹ Pada tahap ini, anak-anak mulai menunjukkan kemampuan bernalar secara logis terhadap objek atau peristiwa yang bersifat konkret dan dapat diamati secara langsung. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran yang memuat ilustrasi visual yang jelas serta aktivitas yang bersifat interaktif, seperti yang terdapat pada *Fun Thinkers Book*, sangat sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif siswa pada tahap ini.

Implementasi media ini diharapkan mampu mengonversi konsep-konsep abstrak dalam suku awalan kata pada pembelajaran Bahasa Indonesia menjadi lebih konkret dan mudah dipahami oleh peserta didik, sehingga dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar. Adapun hasil penilaian yakni data kualitatif dari ahli materi berupa komentar dan saran tertera pada tabel berikut.

Tabel 4.11
Komentar dan Saran Ahli Materi

No.	Validator	Komentar dan Saran
1.	Ahli Materi	1. Penggunaan kata hubung.

2.

⁷⁹ Jean Piaget dan Bärbel Inhelder, *“The Psychology of the Child”*, (New York: Basic Books, 1969)

3. Analisis Kepraktisan

Analisis terhadap aspek kepraktisan dilakukan melalui penyebaran angket praktikalitas kepada guru kelas I yang berperan sebagai pengguna langsung media pembelajaran dalam proses pembelajaran di kelas. Instrumen angket tersebut dirancang untuk mengukur sejauh mana media *Fun Thinkers Book* mudah digunakan, sesuai dengan kondisi pembelajaran, serta efektif dalam mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran. Adapun hasil pengisian angket praktikalitas oleh guru disajikan pada Tabel 4.11 sebagai berikut:

Tabel 4.12
Hasil Data Ahli Praktisan

No.	Nama Validator	Presentase	Kriteria
1.	Ketertarikan Peserta didik	100%	Sangat Valid

Berdasarkan hasil yang ditampilkan dalam Tabel 4.9, diketahui bahwa media *Fun Thinkers Book* memperoleh nilai rata-rata kepraktisan sebesar 100%, yang mengindikasikan bahwa media tersebut masuk dalam kategori sangat praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Tingkat kepraktisan ini menunjukkan bahwa media dapat dengan mudah dioperasikan, dipahami, serta diterapkan oleh guru maupun peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar.⁸⁰

Temuan ini sejalan dengan pandangan Dick & Carey (1996) menekankan bahwa media pembelajaran yang baik harus dapat digunakan

⁸⁰ Barbara, Seels, dan Richey, R. C. 1994. *Instructional Technology: The Definition and Domain of the Field*. Washington: AECT.

dengan mudah oleh guru dan siswa, serta efisien dalam pencapaian tujuan pembelajaran.⁸¹ Mereka menggarisbawahi bahwa kepraktisan adalah bagian dari efektivitas instruksional yang mempertimbangkan waktu, biaya, dan kemudahan implementasi. Oleh karena itu, capaian nilai praktikalitas yang tinggi dari media *Fun Thinkers Book* mencerminkan kesesuaian media dengan prinsip dasar pengembangan teknologi pembelajaran, serta mendukung efektivitas penerapannya dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar.

4. Analisis Keefektifan

Uji ini dilaksanakan dalam satu kelas sampel dengan alat ukur data menggunakan pretest dan posttest (*One Group PretestPostest Design*).

Pemberian soal pretest dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik sebelum menggunakan media pembelajaran *Fun Thinkers Book*. Kemudian, setelah pretest diberikan dilanjut dengan pembelajaran menggunakan media *Fun Thinkers Book* pada materi Bahasa Indonesia. Setelah penggunaan media *Fun Thinkers Book* dalam pembelajaran kemudian peserta didik diberikan soal posttest untuk membandingkan nilai hasil pretest dengan posttest. Keefektifan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik dianalisis melalui uji statistik, meliputi uji normalitas, uji paired sample t-test, dan uji N-Gain. Pertama, berdasarkan uji normalitas dengan menggunakan metode Shapiro-Wilk (karena jumlah sampel kurang

⁸¹ Dick, W., Carey, L., & Carey, J. O. (2015). *The systematic design of instruction* (8th ed.). Pearson Education.

dari 50), diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,418 untuk pretest dan 0,904 untuk posttest. Karena nilai signifikansi keduanya lebih besar dari 0,05, maka data dinyatakan berdistribusi normal dan memenuhi syarat untuk dilakukan uji statistik parametrik.

Selanjutnya, dilakukan uji paired sample t-test untuk mengetahui perbedaan antara nilai pretest dan posttest. Hasil analisis menunjukkan bahwa nilai rata-rata pretest adalah 47,35 dan posttest adalah 84,10, dengan selisih rata-rata sebesar 36,75. Hasil uji t menunjukkan nilai t-hitung sebesar -112,17 dengan signifikansi 0,000 ($p < 0,05$), yang berarti terdapat perbedaan yang sangat signifikan antara hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan media *Fun Thinkers Book*. Hal ini menunjukkan bahwa media tersebut mampu memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik.

Selain itu, keefektifan juga dianalisis melalui perhitungan N-Gain. Berdasarkan hasil perhitungan, diperoleh nilai N-Gain rata-rata sebesar 0,70 yang termasuk dalam kategori "tinggi" menurut kriteria Hake. Ini menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar peserta didik setelah penggunaan media pembelajaran termasuk dalam kategori efektif.

Berdasarkan ketiga indikator tersebut, yaitu data berdistribusi normal, terdapat perbedaan signifikan antara nilai pretest dan posttest, serta nilai N-Gain yang berada pada kategori tinggi, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Fun Thinkers Book* efektif digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas I SDI Sunan Drajat

Ajung Jember, khususnya pada tema suku kata. Media ini terbukti mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik secara signifikan dan memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan serta interaktif.

C. Revisi Produk

Tahap revisi produk merupakan proses penting dalam pengembangan media pembelajaran untuk memastikan kualitas dan kelayakan media sebelum dilakukan uji coba kepada peserta didik. Revisi dilakukan berdasarkan masukan dan saran dari para ahli yang terlibat, yaitu ahli media dan ahli materi. Namun, berdasarkan hasil validasi, ahli pembelajaran tidak memberikan catatan maupun saran terhadap media yang telah dikembangkan media *Fun Thinkers Book* yang menunjukkan bahwa media tersebut telah memenuhi aspek-aspek pedagogis yang relevan. Oleh karena itu, proses revisi yang dilakukan hanya mencakup beberapa penyesuaian minor sesuai dengan saran dari ahli materi dan ahli media.

Adapun revisi yang dilakukan bertujuan untuk meningkatkan efektivitas visual dan isi konten agar lebih sesuai dengan karakteristik peserta didik. Tabel 4.13 ini menampilkan perbandingan antara kondisi media sebelum proses revisi dan setelah revisi dilakukan guna memungkinkan pembaca dalam memahami transformasi sebagai berikut:

Tabel 4.13
Sebelum dan Sesudah di Revisi
Media Pembelajaran Fun Thinkers Book

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi	Keterangan
		Saran yang diberikan kepada peneliti untuk mengganti bahan yang digunakan pada buku utama menggunakan bahan yang awet dan tidak mudah robek

Perbandingan visual antara versi awal dan versi hasil revisi dari media *Fun Thinkers Book* dapat diamati melalui dokumentasi gambar yang telah disediakan. Perubahan yang dilakukan merupakan bentuk tindak lanjut terhadap masukan yang diberikan oleh para validator, baik dari segi isi materi maupun aspek media.

Pada versi awal, media pembelajaran menunjukkan beberapa kekurangan, antara lain: kurangnya kelengkapan komponen visual, keterbatasan dalam pemanfaatan warna dan elemen grafis yang kurang menarik, serta ketidaktepatan dalam penyajian beberapa konten yang dapat memengaruhi pemahaman peserta didik.

Melalui proses revisi yang bersifat konstruktif, berbagai elemen tersebut telah disempurnakan. Penyesuaian dilakukan tidak hanya untuk meningkatkan kualitas estetika media, tetapi juga untuk memastikan kejelasan informasi serta kesesuaian isi dengan tujuan pembelajaran.

Dengan demikian, versi revisi dari media *Fun Thinkers Book* telah memenuhi standar kelayakan sebagai media pembelajaran dan siap untuk diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran di kelas.



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



BAB V

KAJIAN DAN SARAN

Pada bab ini menyajikan hasil dari penelitian yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia pada kelas I di Sekolah Dasar Islam Sunan Drajat Ajung Jember. Pengembangan ini telah disesuaikan dengan tujuan penelitian yang sudah ditetapkan sebelumnya.

A. Kajian Produk Yang Telah Direvisi

1. Kelayakan Media Pembelajaran *Fun Thinkers Book*

Penelitian ini menggunakan pendekatan pengembangan (R&D) dengan model ADDIE, yang salah satu tahap utamanya adalah proses validasi terhadap media yang telah dikembangkan. Validasi dilakukan oleh ahli media dan ahli materi guna memastikan bahwa *Fun Thinkers Book* telah memenuhi kriteria kelayakan sebelum diimplementasikan dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia kelas I.

Berdasarkan hasil validasi, media *Fun Thinkers Book* memperoleh skor rata-rata sebesar 90% dari ahli media, dan 89,33% dari ahli materi. Skor tersebut termasuk dalam kategori “sangat layak”, menunjukkan bahwa media ini telah memenuhi aspek isi, tampilan visual, serta kesesuaian dengan karakteristik peserta didik usia dini. Validasi ahli media mencakup elemen desain seperti kerapian tata letak, pemilihan warna dan ilustrasi yang menarik, kesesuaian ukuran huruf, hingga kejelasan instruksi dan alur penggunaan. Sedangkan validasi ahli materi mencakup aspek

substansi isi, kesesuaian dengan kompetensi dasar kurikulum, relevansi soal dengan tema suku kata, dan tingkat kesulitan soal yang disesuaikan dengan kemampuan siswa kelas I.

Dalam pengembangan media, menurut Mais, terdapat tiga indikator utama yang menentukan kelayakan suatu media pembelajaran. Pertama, aspek praktis, yakni kemudahan media untuk digunakan oleh guru dan siswa. Kedua, aspek teknis, yaitu sejauh mana media dirancang dengan struktur sistematis, menyajikan informasi yang jelas, dan efektif dalam mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Ketiga, aspek biaya, di mana media dikatakan layak apabila dapat digunakan secara efisien tanpa menimbulkan biaya tinggi.⁸²

Fun Thinkers Book dinilai memenuhi ketiga aspek tersebut. Selain itu, media ini juga telah mengalami perbaikan berdasarkan saran dari ahli, seperti penambahan petunjuk yang lebih eksplisit dan penyusunan soal yang lebih variatif. Hal ini menunjukkan bahwa pengembangan media bersifat adaptif dan responsif terhadap masukan ahli, yang menjadi indikator penting dari media yang layak digunakan.⁸³

Kelayakan media *Fun Thinkers Book* juga didukung oleh berbagai penelitian terdahulu. Penelitian Atikah Arsyah (2021) menunjukkan bahwa *Fun Thinkers Book* yang dikembangkan untuk pembelajaran sejarah memperoleh validasi antara 87% hingga 93%, yang termasuk dalam

⁸² Asrorul Mais, *Media Pembelajaran Anak Berkebutuhan Khusus*, 24-25.

⁸³ Atikah Arsyah, "Pengembangan Media Pembelajaran *Fun Thinkers Book* Pada Subtema Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan untuk Kelas V SDN 66 Payakumbuh", 2021.

kategori sangat layak.⁸⁴ Begitu pula penelitian Ni Kadek Liana Astrayani (2021) yang mengembangkan media serupa untuk tema “Keluargaku” pada kelas I SD. Penelitiannya menunjukkan bahwa media tersebut layak digunakan berdasarkan validasi isi dan desain.⁸⁵ Penelitian lain oleh Rindiana Putri Riani (2019) dalam pembelajaran tematik berbagai macam pekerjaan juga menyimpulkan bahwa media *Fun Thinkers Book* sangat layak digunakan di kelas rendah.

Dengan hasil validasi yang tinggi dan konsistensi temuan dengan penelitian terdahulu, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Fun Thinkers Book* yang dikembangkan dalam penelitian ini memiliki tingkat kelayakan yang sangat baik, baik dari aspek isi, desain, maupun kesesuaian dengan kebutuhan pembelajaran di sekolah dasar.⁸⁶

2. Kepraktisan Media Pembelajaran *Fun Thinkers Book*

Media pembelajaran juga harus praktis, yaitu dapat digunakan dengan mudah dan efisien dalam proses belajar mengajar. Dalam penelitian ini, aspek kepraktisan diuji melalui implementasi media secara langsung di kelas, baik dalam skala kecil maupun skala besar, dengan melibatkan guru dan siswa.

Media *Fun Thinkers Book* terbukti sangat *mudah* digunakan oleh guru maupun siswa. Guru merasa terbantu karena media ini memiliki

⁸⁴ Atikah Arsyah, “Pengembangan Media Pembelajaran Fun Thinkers Book Pada Subtema Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan untuk Kelas V SDN 66 Payakumbuh”, 2021.

⁸⁵ i Kadek Liana Astrayani, Pengembangan Media Fun Thinkers Book pada Pembelajaran Tematik Tema 4 Keluargaku Kelas I SD, Skripsi, Universitas Pendidikan Ganesha, 2021.

⁸⁶ Ni Kadek Liana Astrayani, “Pengembangan Media Fun Thinkers Book pada Pembelajaran Tematik Tema 4 Keluargaku Kelas I SD”, Skripsi, Universitas Pendidikan Ganesha, 2021.

struktur yang sistematis, dilengkapi dengan petunjuk penggunaan yang jelas, serta dapat diintegrasikan ke dalam pembelajaran tanpa memerlukan pelatihan khusus. Sementara itu, siswa dapat dengan cepat memahami cara penggunaan media, mencocokkan soal dan jawaban dengan ubin bernomor, dan secara mandiri mengecek jawaban melalui pola warna merah di bagian belakang ubin. Hal ini memungkinkan siswa untuk belajar sambil bermain secara aktif dan mandiri.

Media ini juga portabel dan praktis dari segi bentuk fisik. Dikemas dalam bentuk kotak lipat berisi buku soal, bingkai, dan ubin jawaban, media ini sangat sesuai untuk digunakan baik di ruang kelas maupun dalam kegiatan luar kelas. Guru juga menyampaikan bahwa media ini dapat digunakan berulang kali, tidak mudah rusak, dan tidak memerlukan alat *tambahan* lain, sehingga memudahkan proses persiapan pembelajaran.

Temuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya. Ni Luh Indrawati (2022) dalam penelitiannya mengenai media *Fun Thinkers Book* berbasis numerasi menunjukkan bahwa guru memberikan skor kepraktisan sebesar 97,5%, dan siswa memberikan skor 98,6%, yang menunjukkan bahwa media ini sangat mudah digunakan dan disukai oleh siswa.⁸⁷ Penelitian oleh Egnés Salsa Billah (2022) juga menguatkan bahwa media ini praktis diterapkan dalam pembelajaran PPKn kelas III, dengan fitur yang memudahkan siswa berpikir secara logis dan mandiri.

Selain itu, aspek kepraktisan juga berkaitan dengan waktu dan

⁸⁷ Ni Kadek Liana Astrayani, "Pengembangan Media Fun Thinkers Book pada Pembelajaran Tematik Tema 4 Keluargaku Kelas I SD", Skripsi, Universitas Pendidikan Ganesha, 2021.

tenaga yang digunakan guru dalam menyampaikan materi. Penggunaan media *Fun Thinkers Book* memungkinkan guru untuk lebih fokus membimbing siswa secara individual, karena media ini dirancang agar sebagian besar aktivitas dilakukan oleh siswa secara mandiri. Dari berbagai hasil yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa *Fun Thinkers Book* memenuhi kriteria sebagai media yang sangat praktis, efisien, dan mampu menunjang pembelajaran Bahasa Indonesia secara optimal di kelas rendah.⁸⁸

3. Keefektifan Media Pembelajaran *Fun Thinkers Book*

Keefektifan media pembelajaran dapat dilihat dari sejauh mana media tersebut mampu meningkatkan hasil belajar, partisipasi aktif, dan motivasi belajar siswa. Dalam penelitian ini, efektivitas media *Fun Thinkers Book* diukur dengan membandingkan hasil pretest dan posttest yang dilakukan sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan media.

Hasilnya menunjukkan bahwa terjadi peningkatan signifikan pada nilai posttest siswa. Hal ini menunjukkan bahwa media *Fun Thinkers Book* efektif dalam membantu siswa memahami materi Bahasa Indonesia, khususnya pengenalan suku kata. Selain peningkatan skor, keefektifan juga tercermin dari perubahan perilaku belajar siswa.⁸⁹ Mereka terlihat lebih aktif, lebih fokus, serta memiliki rasa ingin tahu yang tinggi. Proses pembelajaran berlangsung dengan lebih interaktif dan menyenangkan.

⁸⁸ Rindiana Putri Riani, "Pengembangan Media Pembelajaran Tematik *Fun Thinkers Book* Tema Berbagai Macam Pekerjaan", Skripsi, 2019.

⁸⁹ Ni Luh Indrawati, "Pengembangan Media *Fun Thinkers Book* Berbasis Numerasi terhadap Kemampuan Literasi Numerasi Siswa Kelas II SD", Skripsi, Universitas Pendidikan Ganesha, 2022.

Media *Fun Thinkers Book* menggabungkan konsep bermain dan belajar. Penggunaan ubin dan pencocokan jawaban secara visual menarik minat siswa, yang cenderung cepat bosan dengan metode ceramah. Selain itu, desain gambar dan warna-warni yang digunakan mampu memancing imajinasi dan perhatian siswa, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan berkesan. Keefektifan ini juga selaras dengan berbagai penelitian terdahulu. Ni Luh Indrawati (2022) mencatat bahwa siswa menunjukkan peningkatan signifikan dalam kemampuan literasi numerasi setelah menggunakan media *Fun Thinkers Book*. Penelitian oleh Egres Salsa Billah (2022) menunjukkan bahwa media ini membantu siswa memahami materi PPKn secara lebih konkret dan menyenangkan, sehingga menghasilkan peningkatan hasil belajar yang signifikan.⁹⁰

Selain mendukung pemahaman materi, media ini juga memberikan ruang kolaboratif, karena siswa dapat bekerja dalam kelompok kecil, mendiskusikan jawaban, dan bersama-sama mencocokkan pola jawaban. Hal ini juga membentuk keterampilan sosial dan komunikasi siswa sejak dini. Dengan memperhatikan hasil belajar, keterlibatan siswa, dan kenyamanan guru dalam penggunaan, maka media *Fun Thinkers Book* dapat disimpulkan sebagai media yang sangat efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya dalam penguatan literasi awal pada siswa kelas I Sekolah Dasar.

⁹⁰ Egres Salsa Billah, "Pengembangan Media *Fun Thinkers Book* Pada Pembelajaran PPKn Kelas III SD", Skripsi, Universitas Negeri Jakarta, 2022.

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

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang telah dilakukan terhadap proses pengembangan media pembelajaran *Fun Thinkers Book*, maka diperoleh beberapa saran sebagai berikut:

1. Saran Pemanfaatan Produk

Media *Fun Thinkers Book* dapat dimanfaatkan oleh guru sebagai alternatif khususnya untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas rendah (kelas I–III SD/MI). Guru disarankan menggunakan media ini sebagai alat bantu saat memperkenalkan simbol dan suku awalan kata agar materi yang abstrak dapat dipahami secara konkret. Penggunaan media ini juga dapat dipadukan dengan model pembelajaran kooperatif atau bermain peran.

2. Saran Diseminasi Produk

Diseminasi produk pada media *Fun Thinkers Book* mata pelajaran Bahasa Indonesia pada tahap ini memiliki tujuan untuk menyebarkan produk kepada pengguna secara online. Produk disebarkan melalui sosial media agar dapat diakses atau digunakan oleh guru, peserta didik dan masyarakat untuk dijadikan referensi, berikut ini sosial media yang dapat diakses diantaranya :

Instagram:

https://www.instagram.com/reel/DKFQKV7Ss9XdpQR2quiXybG1DV3S5vRik7qq_g0/?igsh=MWs1cDRnNmM0eDZmcA==

Facebook: <https://www.facebook.com/share/r/1AYZWxaiNQ/?>

Tiktok: <https://vt.tiktok.com/ZShTJRBgo/>

Youtube: <https://youtu.be/7oE9doyMZuE?si=4WGhscgnmCy56zYm>

3. Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Pengembangan lanjutan dari media ini dapat dilakukan dengan memperluas cakupan materi tidak hanya terbatas pada Bahasa Indonesia, tetapi juga pada mata pelajaran lain seperti Matematika atau IPS. Selain itu, pengembangan ke bentuk digital interaktif (aplikasi atau platform online) dapat menjadi solusi agar media lebih fleksibel digunakan dalam pembelajaran jarak jauh atau berbasis teknologi. Adaptasi juga dapat dilakukan agar media inklusif dan ramah bagi peserta didik berkebutuhan khusus.

C. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari penelitian dan pengemabngan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas I materi suku kata di Sekolah Dasar Islam Sunan Drajat Ajung Jember mendapatkan kesimpulan sebagai berikut:

1. Hasil kelayakan dari media pembelajaran Fun Thinkers Bok yang dipeoleh dari kedua validator para ahli yakni validasi ahli media diperoleh 93,33%, ahli materi diperoleh 89,93%. Yang masuk dalam kategori sangat layak digunakan untuk media pembelajaran.
2. Hasil uji kepraktisan yang diperoleh dari guru sebagai media pengguna media menunjukkan presentase rata-rata sebesar 92,73% yang berartikan

bahwa media *Fun Thinkers Book* sangat praktis digunakan dalam proses pembelajaran.

3. Hasil keefektifan diperoleh dari hasil nilai pre-test atau nilai awal yang dilakukan sebelum menggunakan media pembelajaran dan nilai post-test atau nilai akhir dilakukan setelah menggunakan media pembelajaran. Hasil tersebut menunjukkan tingkat keefektifan sebesar 91,25% masuk dalam kategori efektif. Dengan ini, dapat diartikan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* berhasil meningkatkan keefektifan pembelajaran hingga 91%.

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

DAFTAR PUSTAKA

- Ahdar, Djamaluddin & Wardana. *Belajar dan Pembelajaran*. Sulawesi Selatan: CV. Kafifah Learning Center, 2019.
- Al-Qur'an Al-Karim dan Terjemahannya. Bandung: Halim Qur'an, 2020.
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2011.
- Astrayani, Ni Kadek Liana. "Pengembangan Buku Media Fun Thinkers pada Pembelajaran Tematik Tema 4 Keluargaku Kelas I Sekolah Dasar." Skripsi, Universitas Pendidikan Ganesha, 2021.
- Barbara, Seels & Richey, R. C. *Instructional Technology: The Definition and Domain of the Field*. Washington: AECT, 1994.
- Billah, E. S. "Pengembangan Media Fun Thinkers Book pada Pembelajaran PPKn Kelas III SD." Skripsi, Universitas Negeri Jakarta, 2022.
- Cahyani, R. & Saputra, S. "Validation and Analysis of Mathematics Learning Materials Based on HOTS." 18 Desember 2019. <https://doi.org/10.1063/1.5139747>
- Departemen Agama RI. *Al-Qur'an dan Terjemahnya*. Jakarta: Bina Ilmu, 2020.
- Dick, W.; Carey, L.; & Carey, J. O. *The Systematic Design of Instruction* (8th ed.). Pearson Education, 2015.
- Hafid, A. "Sumber dan Media Pembelajaran." *Sulasena: Jurnal Wawasan Keislaman*, hlm. 69.
- Hafidhah Maghfira & Mukn'iah. "Pengembangan Media Interaktif Berbasis PowerPoint untuk Meningkatkan Minat Belajar pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas 3." *Akselerasi: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 4(1), 2023: 11–18.
- Hidayat, F. & Nizar, M. "Model ADDIE dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam." *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 1(1), 2021: 29–30. <https://journal.uinsgd.ac.id/index.php/jpai/article/download/11042/pdf>
- Indrawati, Ni Luh. "Pengembangan Media Pembelajaran Fun Thinkers Book Berbasis Numerasi terhadap Kemampuan Literasi Numerasi Siswa Kelas II Sekolah Dasar." Skripsi, Universitas Pendidikan Ganesha, 2022.
- Ismawanti, A.; Unaenah, E.; Putri, D. C.; & Azzahra, F. "Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Papan Pecahan Kelas Tinggi di SDN Periuk Jaya

- Permai Tangerang.” 2022. <https://doi.org/10.58578/arzusin.v2i4.453>
- Mais, A. *Media Pembelajaran Anak Berkebutuhan Khusus*, hlm. 24–25.
- Masykur, R.; Nofizal; & Syazali, M. “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika dengan Macromedia Flash.” *Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(2), 2017: 179.
- Miarso, Yusufhadi. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana Pernada Media Grup, 2019, hlm. 457.
- Nasution. *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2013.
- Nur’aini; Chamisijatin; & Nurwidodo. “Pengembangan Media Berbasis Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa MAN 2 Batu Materi Kingdom Animalia.” *Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia*, 1(1), 2014: 40. <https://doi.org/10.22219/jpbi.v1i1.2301>
- Prasetyo, Naro. *Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar*. Gorontalo: BPMP Kemdikbud, 2021. <https://bpmpgorontalo.kemdikbud.go.id/>
- Profil, Visi, Misi, Tujuan, Identitas, Sarana & Prasarana, Data Tenaga Pendidik, Data Peserta Didik. Sekolah Dasar Islam (SDI) Sunan Drajat, Ajung, Jember, 2025.
- Riduwan. *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta, 2019.
- Riani, R. P.; Huda, K.; & Fajriyah, K. “Pengembangan Media Pembelajaran Tematik ‘Fun Thinkers Book’ Tema Berbagai Pekerjaan.” 2019. <https://doi.org/10.33061/JS.V2I2.3330>
- Rosalina, L., et al. *Buku Ajar Statistika*. Padang: CV. Muharika Rumah Ilmiah, 2021.
- Sadiman, Arief S., et al. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Depok: Rajawali Pers, 2013.
- Sanjaya, W. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Pernada Media Group, 2019.
- Setiawan, U. & Malik, H. A. S. *Media Pembelajaran*. Bandung: Widina Bhakti Persada, 2022.
- Shihab, M. Quraish. *Tafsir Al-Mishbah: Surah al-Isra’, al-Kahf, Maryam, Thaha*. Cet. V. Jakarta: Lentera Hati, 2012.

Supriadi, Gito. *Statistik Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press, 2021. Sutikno, M. S. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Pendidikan*. Jakarta: Kencana, 2007.

Suwarno, W. *Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2006.

Tim Penyusun. *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*. Jember: UIN KHAS Jember, 2021.

Trisno, B. “Pemanfaatan Media Infokus pada Pembelajaran PAI untuk Meningkatkan Hasil Belajar di SMPN 2 Ampek Angkek.” 2022. <https://doi.org/10.31004/irje.v3i1.353>

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Zaini, Herman. *Kompetensi Guru*. Palembang: Noer Fikri Offset, 2015.

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

Lampiran 1 : Surat Pernyataan Keaslian Tulisan

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Wahyuandhita Putri Rigioni Septina
 NIM : T20194068
 Program Studi : PGMI
 Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
 Institusi : Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa hasil penelitian ini tidak terdapat unsur-unsur penjiplakan karya penelitian atau karya ilmiah yang pernah dilakukan atau dibuat orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan daftar pustaka. Apabila dikemudian hari ternyata hasil penelitian ini terbukti terdapat unsur-unsur penjiplakan dan ada klaim dari pihak lain, maka saya bersedia diproses sesuai peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya tanpa ada paksaan dari siapapun.

Jember, 29 Mei 2025



Wahyuandhita Putri Rigioni Septina

Lampiran 2 : Matriks Penelitian

Judul Penelitian	Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian	Fokus Penelitian
Pengembangan Media Pembelajaran <i>Fun Thinkers Book</i> Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas I SDI Sunan Drajat Ajung Jember"	Kelayakan Media <i>Fun Thinkers Book</i>	1. Kesesuaian isi materi 2. Desain media 3. Kelayakan penyajian	Ahli Materi & Media	Observasi, Wawancara dan Angket	Lembar validasi ahli media & materi
	Kepraktisan Media	1. Kemudahan penggunaan oleh guru 2. Kemudahan siswa dalam memahami materi	Guru dan siswa kelas I	Angket dan observasi	Angket kepraktisan guru dan siswa
	Keefektifan Media	1. Perbandingan hasil pretest dan posttest 2. Peningkatan minat dan partisipasi siswa	Siswa kelas I SDI Sunan Drajat	Tes (pretest & posttest), observasi, angket	Soal pretest-posttest, angket minat belajar

Lampiran 3 : Pedoman Wawancara

Pedoman Wawancara Kepala sekolah, Guru serta peserta didik terkait Pengembangan Media *Fun Thinkers Book* Pada mata pelajaran Bahasa Indonesia Materi Suku Awalan Kata Siswa Kelas I

SDI Sunan Drajat Sumuran Ajung Jember

NO	PERTANYAAN
1	Bagaimana Karakteristik Peserta didik di Kelas I ?
2	Kendala apa yang guru rasakan ketika proses pembelajaran?
3	Solusi apa yang dilakukan ketika mengalami kondisi tersebut?
4	Apakah solusi Tersebut dapat menyelesaikan masalah?
5	Bagaimana Pemahaman Peserta didik mengenai Suku Awalan Kata?
6	Apa yang menjadi kesenangan mereka ketika proses pembelajaran?
7	Apa yang menjadi kendala guru ketika pembelajaran Bahasa Indonesia?
8	Metode apa yang digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia?

Peserta didik kelas I SDI Sunan Drajat Sumuran Ajung Jember

NO	PERTANYAAN
1	Bagaimana respon peserta didik terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia
2	Apakah peserta didik mengalami kesulitan saat melakukan pembelajaran Bahasa Indonesia?
3	Kesulitan apa yang pesertan didik temua dalam pembelajaran Bahasa Indonesia?
4	Apakah dalam pembelajaran pernah menggunakan media pembelajaran?
5	Bagaimana krespon peserta didik ketika menggunakan atau tidak menggunakan media pembelajaran?

Kepala Sekolah Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Condro Kaliwates Jember

NO	PERTANYAAN
1	Apakah di sekolah terdapat fasilitas media pembelajaran?
2	Apakah guru- guru pernah menggunakan media pembelajaran dikelas atau dirumah sendiri?
3	Apa respon sekolah jika menggunakan media pembelajaran?

Lampiran 4: Surat Pemohonan Izin Penelitian



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

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

Nomor : B-12564/In.20/3.a/PP.009/05/2025

Sifat : Biasa

Perihal : **Pemohonan Ijin Penelitian**

Yth. Kepala SDI Sunan Drajat

Jl Sunsn drajat 09 Sumuran Klompangan Ajung Jember

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

NIM : T20194001
 Nama : WAHYUANDHITA PUTRI RIGIONI SEPTINA
 Semester : Semester dua belas
 Program Studi : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai "Pengembangan Media Pembelajaran Fun Thinkers Book pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas I di SDI Sunan Drajat Ajung Jember" selama 30 (tiga puluh) hari di lingkungan lembaga wewenang Bapak/Ibu Ahmad Muhdori, S.Pd.

Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 19 Mei 2025

Dekan,
 Dekan Bidang Akademik,



KHOTIBUL UMAM

Lampiran 5 : Surat Izin Selesai Penelitian




YAYASAN SUNAN DRAJAT
SDS ISLAM SUNAN DRAJAT
Jl. Sunan Drajat No. 09 Sumuran- Klompangan- Ajung - Jember
Telp. 08888326844 Email : sdislamsunandrajat@gmail.com
 NSS : 10.2.05.24.01.002 NPSN : 69830132

SURAT KETERANGAN

Nomor : 800/ 34 /35.08.310.01.69830132/2025

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : AHMAD MUHDORI, S. Pd
 Jabatan : Kepala Sekolah
 Unit Kerja : SDS Islam Sunan Drajat
 Alamat : Sumuran Klompangan Ajung Jember

Dengan ini menerangkan bahwa Saudara :

Nama : Wahyuandhita Putri Rigion Septina
 Pendidikan/Jurusan : S1/ Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
 NIM : T20194001
 Penelitian : pengembangan media pembelajaran fun thinkers book pada pembelajaran bahasa indonesia

Bahwa yang bersangkutan mulai tanggal 22 April 2025 sampai 22 Mei 2025 telah selesai melakukan penelitian Kelas 1 di SDS Islam Sunan Drajat.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sesungguhnya dan sebenar-benarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya. Apabila dikemudian hari keterangan ini ternyata tidak benar, saya bersedia bertanggung jawab dan menerima konsekuensinya.

Jember, 22 Mei 2025

Yang menerangkan,

Kepala Sekolah



AHMAD MUHDORI, S. Pd

Lampiran 6 : Daftar Peserta Didik

No.	Nama	Jenis Kelamin
1.	Damar Wulan	L
2.	Aliando Syarif	L
3.	Lingga Syahputra	L
4.	Hafizh Zainurrohman	L
5.	Siti Fatimah	P
6.	Putri Nur Hafizah	P
7.	Nia Khoirunisa	P
8.	Deska Ramadhani	P
9.	Fifi Fatimah	P
10.	Nur Rohman Reza	L
11.	Nur Rohim Reza	L
12.	M. Zidan	L
13.	Adibah Askiyatul F	P
14.	Nuril Makrifah	P
15.	Nanda Adibah	P
16.	Samlan Kamil	L
17.	Nur Fadilah	L
18.	Rofiaatul Mumtazah	P
19.	Atifah Seanita	P
20.	Filmas Eki Kayfu Rahmanta	L

Lampiran 7 : Jurnal Kegiatan Penelitian

JURNAL KEGIATAN PENELITIAN DI SDI SUNAN DRAJAT SUMURAN AJUNG JEMBER

No.	Hari/Tanggal	Kegiatan	Paraf
1.	22 April 2025	Permohonan Izin Observasi	
2.	26 April 2025	Observasi	
3.	28 April 2025	Wawancara Dengan Guru Kelas 1 SDI Sunan Drajat Sumuran Ajung Jember	
4.	15 Mei 2025	Wawancara Dengan Peserta Didik Kelas 1 SDI Sunan Drajat Sumuran Ajung Jember	
5.	19 Mei 2025	Penyerahan Surat Izin Penelitian	
6.	19 Mei 2025	Implementasi Media Pembelajaran	
7.	19 Mei 2025	Pengisian Angket Validator Ahli Pembelajaran	
8.	19 Mei 2025	Pengisian Angket Respon Peserta Didik	
9.	22 Mei 2025	Permohonan Surat Izin Selesai Penelitian	

Jember, 22 Mei 2025

Mengetahui
Kepala Sekolah

Ahmad Muhdori, S.Pd.



Lingkari pada kolom yang akan dipilih

Media ini dinyatakan

No.	Keterangan
1.	Layak diuji cobakan tanpa revisi
☒ 2.	Layak diuji cobakan sesuai dengan komentar dan saran dari ahli media
3.	Belum layak diuji cobakan

Jember, 28 April 2025



Dr. Husni Mubarak, S.Pd., M.Si
NIP. 198809162023211026

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

Lampiran 7 : Lembar Validasi Ahli Media

Instrumen Lembar Validasi Ahli Media

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *FUN THINKERS BOOK*
PADA MATERI PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA
KELAS I SDS SUNAN DRAJAT SUMURAN AJUNG JEMBER

A. Identitas Validator

Nama : Muhammad Junaidi, S.Pd., M.Pd.I
NIP : -
Instansi : UIN KHAS Jember
Alamat Instansi : Jl. Mataram No.1 Karangmluwo Mangli Kecamatan Kaliwates
Jember

B. Petunjuk Penilaian

1. Mohon kepada Bapak/Ibu sebelum mengisi angket ini silahkan untuk terlebih dahulu membaca setiap item dengan cermat.
2. Mohon kepada Bapak/Ibu memberikan skor penelitian terhadap media pembelajaran *Fun Thinkers Book* yang dibuat dengan memberikan tanda *checklist*(√) pada kolom skor penilaian sesuai dengan ketentuan berikut :
 - a. Skor 5 berarti sangat baik
 - b. Skor 4 berarti baik
 - c. Skor 3 berarti cukup baik
 - d. Skor 2 berarti kurang baik
 - e. Skor 1 berarti sangat kurang
3. Mohon kepada Bapak/Ibu untuk memberikan catatan atau saran pada kolom yang sudah disediakan. Apabila kolom catatan dan saran yang disediakan tidak mencukupi mohon ditulis pada kertas tambahan yang sudah disediakan.

C. Angket

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

D. Komentor/Saran

1. Bahan kertas dibuat durable lapisn muka/banner
2. tutup kotaknya diberi sticker

Lingkari pada kolom yang akan dipilih

Media ini dinyatakan

No.	Keterangan
1.	Layak diuji cobakan tanpa revisi
☒ 2.	Layak diuji cobakan sesuai dengan komentar dan saran dari ahli media
3.	Belum layak diuji cobakan

Jember, 22 Mei 2025

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

Lampiran 8: Lembar Validasi Ahli Materi

Instrumen Lembar Validasi Ahli Materi

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN FUN THINKERS BOOK PADA MATERI PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS I SDS SUNAN DRAJAT SUMURAN AJUNG JEMBER

A. Identitas Validator

Nama : Shiddiq Ardinata, M.Pd.
NIP : 19880823201931009
Instansi : UIN KHAS Jember
Alamat Instansi : Jl. Mataram No.1 Karangmluwo Mangli Kecamatan Kaliwates Jember

B. Petunjuk Penilaian

- Mohon kepada Bapak/Ibu sebelum mengisi angket ini silahkan untuk terlebih dahulu membaca setiap item dengan cermat.
- Mohon kepada Bapak/Ibu memberikan skor penelitian terhadap media pembelajaran *Fun Thinkers Book* yang dibuat dengan memberikan tanda *checklist*(√) pada kolom skor penilaian sesuai dengan ketentuan berikut :
 - Skor 5 berarti sangat baik
 - Skor 4 berarti baik
 - Skor 3 berarti cukup baik
 - Skor 2 berarti kurang baik
 - Skor 1 berarti sangat kurang
- Mohon kepada Bapak/Ibu untuk memberikan catatan atau saran pada kolom yang sudah disediakan. Apabila kolom catatan dan saran yang disediakan tidak mencukupi mohon ditulis pada kertas tambahan yang sudah disediakan.

C. Angket

No	Aspek	Indikator	Penilaian				
			1	2	3	4	5
1.	Pembelajaran	Kesesuaian materi dengan indicator yang akan dicapai				√	
		Kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran				√	
		Kejelasan materi				√	
		Kesesuaian materi dengan tingkat kemampuan siswa sekolah dasar				√	
		Kesesuaian materi dengan kurikulum yang berlaku				√	



		Kesesuaian bahasa yang digunakan				✓	
		Kejelasan tujuan pembelajaran					
		Kemenarikan materi untuk menumbuhkan keaktifan siswa dalam pembelajaran			✓		
		Kemudahan siswa dalam memahami materi				✓	
		Kesesuaian materi dengan media yang digunakan				✓	
2.	Rekayasa media	Kemudahan pengelolaan dalam				✓	
		Kemudahan penggunaan dalam				✓	

D. Komentor/Saran

.....

.....

.....

.....

.....

Lingkari pada kolom yang akan dipilih
Media ini dinyatakan

No.	Keterangan
1.	Layak diuji cobakan tanpa revisi
2.	Layak diuji cobakan sesuai dengan komentar dan saran dari ahli materi
3.	Belum layak diuji cobakan

Jember, 21 April 2025

Shiddiq Ardinata, M.Pd.
NIP. 19880823201931009

Lampiran 9 : Hasil Validasi Guru Bahasa Indonesia


 Instrumen Lembar Validasi Guru

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *FUN THINKERS BOOK*
PADA MATERI PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA
KELAS I SDS SUNAN DRAJAT SUMURAN AJUNG JEMBER

A. Identitas Validator

Nama : *Jefti Alhamzah S.Pd.*

Ahli Bidang : Bahasa Indonesia

Instansi : SDS SUNAN DRAJAT

B. Petunjuk Penilaian

- Mohon kepada Bapak/Ibu sebelum mengisi angket ini silahkan untuk terlebih dahulu membaca setiap item dengan cermat.
- Mohon kepada Bapak/Ibu memberikan skor penelitian terhadap media pembelajaran *Fun Thinkers Book* yang dibuat dengan memberikan tanda *checklist*(√) pada kolom skor penilaian sesuai dengan ketentuan berikut :
 - Skor 5 berarti sangat baik
 - Skor 4 berarti baik
 - Skor 3 berarti cukup baik
 - Skor 2 berarti kurang baik
 - Skor 1 berarti sangat kurang
- Mohon kepada Bapak/Ibu untuk memberikan catatan atau saran pada kolom yang sudah disediakan. Apabila kolom catatan dan saran yang disediakan tidak mencukupi mohon ditulis pada kertas tambahan yang sudah disediakan.



C. Angket

No	Indikator	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Penggunaan warna yang bervariasi				✓	
2.	Penggunaan desain yang menarik			✓		
3.	Ketahanan dalam waktu jangka panjang			✓		
4.	Penggunaan sesuai dengan kebutuhan			✓		
5.	Kesesuaian dengan materi				✓	
6.	Mudah untuk digunakan					✓
7.	Memudahkan proses pembelajaran				✓	
8.	Meningkatkan minat belajar peserta didik				✓	
9.	Memotivasi peserta didik					✓
Jumlah						
Total						
Rata-Rata						

D. Komentar/Saran

Dengan diadakannya media Fun Thinkers book
 sangat membantu memudahkan pembelajaran...
 serta siswa mudah mencerna setiap materi
 yg dikasih -

Harus bisa dikembangkan lagi media tersebut
 sehingga bisa lebih menyempurnakan mata
 pelajaran

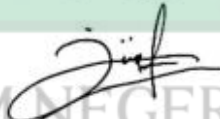


Lingkari pada kolom yang akan dipilih

Media ini dinyatakan

No.	Keterangan
☒ 1.	Layak diuji cobakan tanpa revisi
☐ 2.	Layak diuji cobakan sesuai dengan komentar dan saran dari ahli bahasa
☐ 3.	Belum layak diuji cobakan

Jember, 19 Mei 2025



Jefri Alhamzah, S.Pd

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

Lampiran 10 : Hasil Angket Peserta Didik


 Instrumen Lembar Validasi Peserta Didik
 PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *FUN THINKERS BOOK*
 PADA MATERI PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA
 KELAS I SDS SUNAN DRAJAT SUMURAN AJUNG JEMBER

A. Identitas Responden

Nama : FALSA

Kelas : Bahasa Indonesia

B. Petunjuk Penilaian

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

- Apakah Media Fun Thinkers Book ini menarik?

Ya ☒ Tidak ☐
- Apakah Media Fun Thinkers Book ini membuat saya lebih bersemangat dalam belajar?

Ya ☒ Tidak ☐
- Dengan menggunakan Media Fun Thinkers Book ini membuat belajar Bahasa Indonesia tidak membosankan?

Ya ☒ Tidak ☐
- Apakah Media Fun Thinkers Book ini mudah digunakan?

Ya ☒ Tidak ☐
- Apakah Media Fun Thinkers Book ini memiliki isi yang menarik?

☒ Ya ☐ Tidak

6. Apakah Media Fun Thinkers Book ini mudah dibaca dan dipahami?



Ya



Tidak

7. Apakah Media Fun Thinkers Book ini memotivasi belajar?



Ya

Tidak



8. Apakah Media Fun Thinkers Book ini memiliki warna yang menarik?



Ya

Tidak



C. Komentor/Saran

Bagus

.....

.....

.....

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Jember, 6 Januari 2025
Siswa Kelas I

[Signature]

Lampiran 11: Modul Ajar Kelas I

MODUL AJAR BAHASA INDONESIA

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Penyusun	: JEFRI ALHAMZAH
Instansi	: SDS ISLAM SUNAN DRAJAT
Tahun Penyusunan	: Tahun 2024 - 2025
Jenjang Sekolah	: SD
Mata Pelajaran	: Bahasa Indonesia
Fase / Kelas	: A / 1
Bab 8	: Di Sekitar Rumah
Tema	: Mengeksplorasi Lingkungan Sekitar
Alokasi Waktu	: 6 Minggu
B. KOMPETENSI AWAL	
▪ Peserta didik dapat menandai dan menghitung objek pada peta. ▪ Peserta didik dapat mengeja dan membaca kata yang menunjukkan letak dan posisi. ▪ Peserta didik dapat menuliskan kata yang menunjukkan letak dan posisi. ▪ Peserta didik dapat menuliskan nama pekerjaan di lingkungan sekitar	
C. PROFIL PELAJAR PANCASILA	
▪ Mandiri; ▪ Bernalar kritis; ▪ Kreatif;	
D. SARANA DAN PRASARANA	
▪ Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, 2021 Bahasa Indonesia, Aku Bisa! Buku Siswa SD Kelas I, Penulis: Soie Dewayani ▪ Buku lain yang relevan ▪ Kartu huruf; ▪ Kartu kata; ▪ Kartu kata yang menunjukkan arah dan letak; ▪ Alat tulis dan alat warna; ▪ Buku-buku bacaan fiksi dan nonfiksi bergambar tentang keamanan di ruang publik dan profesi di sekitar yang sesuai untuk peserta didik kelas satu. ▪ Lembar kerja peserta didik, laptop, handphone, LCD proyektor.	
E. TARGET PESERTA DIDIK	
▪ Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar. ▪ Peserta didik dengan pencapaian tinggi: mencerna dan memahami dengan cepat, mampu mencapai keterampilan berfikir aras tinggi (HOTS), dan memiliki keterampilan memimpin	
F. JUMLAH PESERTA DIDIK	
▪ Minimum 15 Peserta didik, Maksimum 25 Peserta didik	
G. MODEL PEMBELAJARAN	

- Model pembelajaran tatap muka, pembelajaran jarak jauh dalam jaringan (PJJ Daring), pembelajaran jarak jauh luar jaringan (PJJ Luring), dan blended learning.

KOMPONEN INTI

A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN

Tujuan Pembelajaran Bab Ini :

- Dengan menyimak dan menanggapi bacaan tentang lingkungan dan pekerja di sekitar rumah, peserta didik dapat membaca dan menulis kata yang sering ditemui.

Capaian Pembelajaran :

Membaca dan Mengamati:

- Menemukan dan mengidentifikasi informasi pada gambar.

Membaca:

- Membaca kata-kata yang dikenali sehari-hari.

Menulis :

- Menuliskan kata-kata yang sering ditemui sehari-hari.

Menulis:

- Menuliskan kata sederhana yang sering ditemui sehari-hari.

B. PEMAHAMAN BERMAKNA

- Meningkatkan kemampuan siswa tentang menandai dan menghitung objek pada peta.
- Meningkatkan kemampuan siswa tentang mengeja dan membaca kata yang menunjukkan letak dan posisi.
- Meningkatkan kemampuan siswa tentang menuliskan kata yang menunjukkan letak dan posisi.
- Meningkatkan kemampuan siswa tentang menuliskan nama pekerjaan di lingkungan sekitar

C. PERTANYAAN PEMANTIK

- Mengapa tahap eksplorasi sangat penting untuk dilakukan?
- Bagaimana cara mengembangkan daya eksplorasi pada anak?

D. PERSIAPAN BELAJAR



Bapak dan Ibu Guru, pada bab terakhir buku kelas satu ini, peserta didik akan diajak untuk menjelajahi lingkungan sekitarnya.

Peserta didik meningkatkan kemampuan berbahasa dengan mengenali penggunaan kata yang menunjukkan arah, tempat, posisi, dan letak. Para peserta didik juga belajar menjaga keselamatan diri di luar rumah dengan mengenali pekerja di ruang publik yang dapat membantu mereka. Ketika mengajarkan bab ini, ajaklah peserta didik untuk berkegiatan di luar kelas dan di luar sekolah. Peserta

didik perlu memahami dan mengeksplorasi ruang publik dengan aman agar dapat belajar lebih banyak tentang dunia sekitarnya.

Tip Pembelajaran : Menyampaikan Tujuan Kegiatan

Guru sebaiknya membiasakan diri memberitahukan tujuan kegiatan.

Tentunya dalam bahasa yang mudah dipahami peserta didik kelas satu. Para peserta didik perlu terbiasa mendengar penjelasan (mengetahui), alasan atau latar belakang mereka melakukan sebuah kegiatan pembelajaran sehingga memahami manfaatnya bagi mereka. Misalnya, sebelum meminta peserta didik mengamati gambar “Di Sekitar Rumah Bayu”, sampaikan pernyataan seperti ‘Kalian akan mengamati gambar rumah Bayu. Kalian akan memperhatikan apa saja yang ada di sekitar rumah Bayu, bagaimana suasana, dan kalian akan menyarankan jalan yang aman yang harus dilalui Bayu ke sekolah’. Guru juga dapat menjelaskan situasi jalan yang aman kepada peserta didik, misalnya jalan yang tidak ramai. Dengan memahami tujuan kegiatan, kegiatan mengamati yang dilakukan peserta didik dapat berlangsung dengan lebih efektif.

Kegiatan ini dapat dilakukan secara klasikal untuk membangun interaksi antarpeserta didik di ruang kelas. Guru dapat meminta peserta didik duduk melingkar mengitarinya. Dengan posisi duduk melingkar ini, peserta didik dapat melihat guru dan temannya dengan jelas. Kemudian, sambil duduk di tengah lingkaran, guru menggunakan pertanyaan di Buku Siswa untuk mengarahkan perhatian peserta didik secara bertahap dari rumah Bayu, lalu ke sekolah Bayu, kemudian rute perjalanan Bayu dari rumah ke sekolah. Tutup sesi diskusi dengan menghubungkan gambar tersebut ke pengalaman peserta didik. Ajukan pertanyaan-pertanyaan seperti berikut.

- a. Rumah kalian terletak di tempat yang ramai atau sepi?
- b. Apakah rumah kalian jauh dari sekolah?
- c. Kendaraan apa yang kalian naiki untuk pergi ke sekolah?
- d. Apakah kalian telah mengambil jalur yang aman? (Misalnya, jalan yang tidak ramai).
- e. Apakah kalian telah berkendara dengan aman?

Guru dapat mengembangkan diskusi dengan topik yang lebih perinci sesuai pengalaman peserta didik, seperti mengenakan pelindung kepala ketika membonceng motor atau tidak mengeluarkan anggota badan ketika berada di angkutan umum dan mobil pribadi. Selain itu, guru mengingatkan peserta didik untuk menaati peraturan diskusi dengan baik.

E. KEGIATAN PEMBELAJARAN

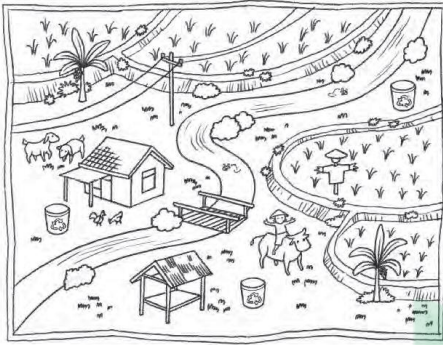
Langkah-Langkah Pembelajaran

Kegiatan Pendahuluan

1. Guru membuka kegiatan dengan aktifitas rutin kelas, sesuai kesepakatan kelas (menyapa, berdoa, dan mengecek kehadiran).
2. Kelas dilanjutkan dengan do’a dipimpin oleh salah seorang siswa.
3. Guru menyapa para peserta didik dan mengajak mereka berbincang tentang apa yang mereka lihat dalam perjalanan ke sekolah hari ini
4. Guru menjelaskan bahwa ia akan membacakan buku dan menunjukkan sampul cerita untuk diamati peserta didik.
5. Guru juga mendiskusikan tata cara menyimak dan berdiskusi.
6. Guru mengajak peserta didik mengamati gambar sampul dan mengajukan pertanyaan-pertanyaan.

Kegiatan Inti

Mengamati



Setelah kegiatan mengamati gambar suasana rumah Bayu, guru meminta peserta didik duduk di bangku masing-masing dan mengamati peta sederhana yang ada di Buku Siswa. Bacakan pertanyaan yang ada di Buku Siswa, lalu berikan kesempatan kepada peserta didik untuk menuliskan jawabannya atau melakukan instruksi yang dibacakan. Berkelilinglah untuk memeriksa jawaban peserta didik dan mendampingi mereka yang membutuhkan bantuan (misalnya saat menulis angka). Guru dapat menambahkan pertanyaan lain tentang objek pada peta.

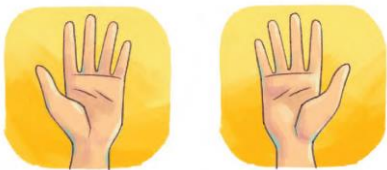
Kesalahan Umum

Melewatkan Penguatan Pemahaman peserta didik

Sering guru melakukan kegiatan pembelajaran dalam waktu yang singkat sehingga tidak cukup memastikan bahwa peserta didik telah betul-betul memahami materi yang diajarkan. Dalam kegiatan mengamati peta, pastikan peserta didik memahami semua gambar objek yang ditanyakan pada peta. Misalnya, mungkin peserta didik belum mengenali perbedaan gambar gubuk dan rumah. Bacalah semua nama kata benda pada peta bersama-sama dan bimbing peserta didik mengenali tempatnya pada peta.

Guru pun dapat mengenalkan kosakata 'gubuk' dalam bahasa daerah yang telah dipahami peserta didik.

Berbicara



Mengidentifikasi Benda yang Ada di Sebelah Kiri dan Kanan

Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik mengenali kosakata tentang posisi kiri dan kanan. Langkah-langkahnya sebagai berikut.

- Sampaikan kepada para peserta didik bahwa mereka akan mengenali posisi kiri dan kanan.
- Guru menanyakan apakah para peserta didik telah mengetahui arah kiri dan kanan mereka. Guru meminta beberapa peserta didik menyebutkan tangan kiri dan tangan kanan mereka.
- Guru lalu menghadap arah yang sama dengan peserta didik (membelakangi peserta didik) dan bersama-sama mengangkat tangan kanan dan kiri secara bergantian.
- Guru menunjuk beberapa peserta didik untuk menyebutkan benda dan nama teman yang ada di sebelah kiri dan kanan mereka.

- e. Guru dapat mengembangkan diskusi tentang fungsi tangan kanan dan kiri. Guru dapat menumbuhkan pembiasaan menggunakan tangan kanan untuk menulis, makan, dan berinteraksi dengan orang lain (bersalaman, menerima, dan memberikan benda) kepada peserta didik.

Tip Pembelajaran: Menyikapi Peserta Didik Kidal

Kidal adalah kondisi saat tangan kiri lebih dominan. Peserta didik yang kidal akan nyaman melakukan pekerjaan dengan tangan kiri karena tangan kirinya lebih kuat. Kondisi kidal bukan suatu kekurangan karena ini terkait dengan fungsi otak kanan yang berkembang lebih baik pada beberapa orang. Namun, norma kesantunan di Indonesia yang menganggap tangan kanan adalah ‘tangan baik’ sering memberikan dilema bagi peserta didik kidal.

Guru sebaiknya berkomunikasi dengan orang tua untuk mendeteksi peserta didik yang kidal. Hal ini penting bagi guru untuk memberikan stimulasi yang tepat. Misalnya, peserta didik kidal tidak dapat dipaksa untuk memegang pensil dan menulis dengan tangan kanan.

Selain memahami stimulasi bagi peserta didik kidal, guru juga berkomunikasi dengan orang tua tentang pembiasaan yang dilakukan di rumah bagi putraputri mereka yang kidal. Misalnya, sebagian peserta didik kidal dibiasakan untuk makan menggunakan tangan kanan dan memberi atau menerima barang dari orang lain dengan tangan kanan. Hal ini bertujuan untuk menyesuaikan dengan norma masyarakat. Namun bagi peserta didik kelas satu, pembiasaan ini tentunya masih berada di tahapan yang dini. Karena itu, penting bagi guru untuk memberikan pemahaman kepada seluruh peserta didik tentang teman mereka yang kidal. Tegaskan bahwa setiap orang terlahir dengan kemampuan yang berbeda dan kidal adalah keunikan yang dibawa seseorang sejak lahir sehingga perlu dihargai.

Menulis



Sekarang, tuliskan.

1. Gambar apa yang ada di sebelah kiri?.....
2. Gambar apa yang ada di sebelah kanan?.....

Pada kegiatan ini, siswa diharapkan menulis kata ‘rumah’ sebagai jawaban pertanyaan nomor 1 dan kata ‘gubuk’ sebagai jawaban pertanyaan nomor 2.

2. Bacalah kedua kata tersebut dengan melafalkan bunyi setiap huruf dan merangkainya menjadi suku kata dan kata bersama peserta didik. Kemudian, bimbing peserta didik menulis kedua kata tersebut dengan menuliskan huruf-huruf yang dilafalkannya saat membaca. Peserta didik yang belum lancar menulis dapat merujuk kepada kedua kata tersebut di bawah peta pada kegiatan mengamati di awal bab ini.

Membaca



1. Mengamati Gambar Kamar Bayu

Kegiatan ini dapat dilakukan secara klasikal ataupun dalam kelompok. Apabila dilakukan secara klasikal, guru mengajak peserta didik duduk melingkar dan mengamati gambar.

- Ajak peserta didik mengamati gambar kamar Bayu.
- Tanyakan kepada peserta didik, benda apa saja yang ada di sana?
- Tanyakan nama benda yang ada di atas atau di bawah sesuatu; serta di luar atau di dalam sesuatu.
- Bacakan kalimat di bawah gambar kamar Bayu. Sebelum membacakan, upayakan peserta didik membacanya secara mandiri. Guru dapat menunjuk peserta didik yang telah dapat membaca. Di penghujung tahun ajaran ini, beberapa peserta didik tentunya telah dapat membaca dengan mandiri. Setelah peserta didik membacanya, bacalah kalimat tersebut untuk diikuti semua peserta didik bersama-sama.
- Apabila tersedia, guru dapat menggunakan gambar lain yang juga menunjukkan aneka benda dengan beragam letak dan posisi. Akan lebih baik apabila gambar ini berukuran besar sehingga dapat diamati semua peserta didik dengan baik.

2. Membaca Kartu Kata

- Setelah mengamati dan mendiskusikan gambar “Di Kamar Bayu” secara klasikal, kemampuan peserta didik diperdalam pada kelompok kecil. Kegiatan membaca kartu kata pun dapat dilakukan secara individual. Hal ini bertujuan agar peserta didik mendapatkan bimbingan secara optimal.
- Guru menyiapkan kartu kata yang bertuliskan kata-kata yang dipelajari pada Buku Siswa. Siapkan juga kartu huruf untuk membantu peserta didik merangkai bunyi huruf dan mengeja. Guru sebaiknya memastikan peserta didik melafalkan bunyi huruf awal suatu kata agar dapat merangkainya dengan bunyi huruf yang lain.
- Saat belajar membaca frasa ‘di dalam lemari’ dan ‘di luar kotak’, tunjukkan gambar di samping frasa tersebut pada Buku Siswa. Hal ini bertujuan membantu pemahaman peserta didik.
- Kemudian, masih merujuk kepada gambar tersebut, minta peserta didik menyebutkan nama benda yang ada di dalam lemari (yaitu bola) dan di luar kotak itu (yaitu buku).

Menulis

Kegiatan ini dilakukan secara perorangan atau dalam kelompok kecil untuk memantau perkembangan menulis setiap peserta didik. Guru memantau kegiatan menulis para peserta didik dan memberikan pendampingan kepada mereka yang membutuhkan bantuan.

- Guru mengingatkan peserta didik untuk kembali mengamati gambar “Di Kamar Bayu”.
- Guru membacakan kalimat rumpang dan mendampingi peserta didik untuk menuliskan jawabannya dengan merujuk kepada gambar tersebut.

G. REFLEKSI

A. Merefleksi Strategi Pembelajaran: Apa yang Sudah Baik dan Perlu Ditingkatkan

Tabel 8.7 Contoh Refleksi Strategi Pembelajaran di Bab 8

No	Pendekatan/Strategi	Sudah Saya Lakukan	Sudah Saya Lakukan, Tetapi Belum Efektif	Masih Perlu Saya Tingkatkan Lagi
1	Saya sudah menyiapkan media dan alat peraga sebelum memulai pembelajaran.			
2	Saya sudah melakukan kegiatan pendahuluan dan mengajak peserta didik berdiskusi, membuat prediksi terhadap tema yang akan dibahas.			
3	Saya sudah meminta peserta didik mengamati gambar sampul cerita sebelum membacakan isi cerita.			
4	Saya sudah mengelaborasi tanggapan seluruh peserta didik dalam kegiatan berdiskusi.			
5	Saya sudah memberikan alternatif kegiatan pendampingan dan pengayaan sesuai dengan kompetensi peserta didik.			
6	Saya telah melibatkan para peserta didik dengan kebutuhan khusus dalam semua kegiatan pembelajaran dengan memperhatikan kebutuhan dan keunikan mereka.			
7	Saya sudah memperhatikan reaksi peserta didik dan menyesuaikan strategi pembelajaran dengan rentang perhatian dan minat peserta didik.			
8	Saya sudah memilih dan menggunakan media dan alat peraga pembelajaran yang relevan di luar yang disarankan Buku Guru ini.			
9	Saya telah menyesuaikan materi pembelajaran, penggunaan lagu, permainan, dengan materi yang tersedia di daerah saya.			

10	Saya telah menggunakan pengetahuan peserta didik, termasuk bahasa daerah yang dikuasai, untuk menjembatani pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran dan kosakata baru dalam bab ini.			
11	Saya memanfaatkan alat peraga pada dinding kelas seperti kamus dinding dan kartu kata secara efektif dalam pembelajaran.			
12	Saya telah mengumpulkan hasil pekerjaan peserta didik sebagai asesmen formatif peserta didik.			
13	Saya telah memodelkan proses berpikir dalam kegiatan menulis.			
14	Saya telah mengajak peserta didik ke luar kelas untuk mengeksplorasi lingkungan sekitarnya.			
15	Saya telah mengundang pekerja yang didiskusikan pada Bab 8 ini (dokter, satpam, petugas kebersihan) untuk menceritakan tentang pekerjaannya kepada peserta didik.			
16	Saya telah mengajak para peserta didik merefleksi pemahaman dan keterampilan mereka pada akhir pembelajaran Bab 8.			

H. ASESMEN / PENILAIAN

Asesmen Formatif

Asesmen formatif hanya dilakukan pada beberapa kegiatan yang bersimbol di samping ini.

Asesmen formatif hanya dilakukan pada beberapa kegiatan yang bersimbol di samping ini. Kegiatan pada Bab 9 dapat dinilai menggunakan contoh rubrik penilaian yang disediakan pada kegiatankegiatan tersebut. Asesmen ini pun merujuk kepada Alur Konten Capaian Pembelajaran yang dikutip pada kegiatan-kegiatan tersebut. Kegiatan lain dilakukan sebagai pembiasaan dan latihan; tidak diujikan.

Tabel 8.2 Contoh Rubrik Penilaian Menemukan Informasi pada Peta
(Berikan tanda centang pada baris nama peserta didik sesuai nilainya)

Nama Peserta Didik	Melakukan Instruksi, Yaitu Mewarnai dan Melingkari Benda pada Gambar (Pertanyaan 1	Melakukan Instruksi pada Gambar, Yaitu Mewarnai, Melingkari, dan Menggambar Segitiga	Melakukan Instruksi 1-3 dengan Mandiri dan Menuliskan Jawaban Pertanyaan 4 dan 5 dengan	Melakukan Instruksi 1-5 dan Menjawab Pertanyaan dengan Menuliskan Angka Secara
--------------------	--	--	---	--

	dan 2) dengan Bantuan Guru Nilai = 1	(Pertanyaan 1-3) dengan Mandiri Nilai = 2	Bantuan Nilai = 3	Mandiri dan Tepat Nilai = 4
Haidar				

1: Kurang

2: Cukup

3: Baik

4: Sangat Baik



Alur Konten Capaian Pembelajaran Membaca dan Mengamati:
Menemukan dan mengidentifikasi informasi pada gambar.

Tabel 8.3 Contoh Rubrik Penilaian
Membaca Kata yang Menunjukkan Letak dan Posisi
(Berikan tanda centang pada baris nama peserta didik sesuai nilainya)

Nama Peserta Didik	Mengenali Huruf Awal Kata yang Ditunjukkan Secara Mandiri, Tetapi Masih Membutuhkan Bantuan Ketika Merangkainya dengan Bunyi Huruf Lain Nilai = 1	Mengenali Bunyi dan Merangkai Bunyi semua Huruf pada Kata yang Ditunjukkan dengan Mandiri Nilai = 2	Merangkai Huruf dan Suku Kata pada Kata yang Ditunjukkan dengan Mandiri, Tetapi dengan Beberapa Kesalahan Mengeja dan Baca Nilai = 3	Merangkai Huruf dan Suku Kata yang Ditunjukkan dengan Mandiri, Lancar, dan dengan Cara Mengeja yang Tepat Nilai = 4

1: Kurang

2: Cukup

3: Baik

4: Sangat Baik



Alur Konten Capaian Pembelajaran Membaca:
Membaca kata-kata yang dikenali sehari-hari.



Alur Konten Capaian Pembelajaran Menulis :
Menuliskan kata-kata yang sering ditemui sehari-hari.

Tabel 8.5 Contoh Rubrik Penilaian Menulis Nama Profesi
(Isi kolom dengan nama peserta didik)

Nama Peserta Didik	Dapat Menuliskan Huruf Awal Profesi, Tetapi Masih Membutuhkan Bantuan Guru Ketika Menuliskan Huruf Lainnya (Misalnya dengan Cara Didiktekan)	Dapat Menuliskan Sebagian Huruf dan Suku Kata Secara Mandiri, Sebagian Lainnya Ditulis dengan Bantuan (Misalnya dengan Cara Didiktekan)	Dapat Menuliskan Semua Rangkaian Huruf dan Suku Kata Secara Mandiri, Tetapi Ada Beberapa yang Belum Tepat Penulisannya	Dapat Menuliskan Semua Rangkaian Huruf dan Suku Kata Secara Mandiri dan Tepat
	Nilai = 1	Nilai = 2	Nilai = 3	Nilai = 4

1: Kurang

2: Cukup

3: Baik

4: Sangat Baik



Alur Konten Capaian Pembelajaran Menulis:
Menuliskan kata sederhana yang sering ditemui sehari-hari.

I. KEGIATAN PENGAYAAN DAN REMEDIAL

Kegiatan Pendukung

Ajak peserta didik untuk berkeliling sekolah atau ke luar lingkungan sekolah.

Apabila peserta didik kelas satu belum melakukan kegiatan pengenalan lingkungan sekolah, ini adalah saat yang tepat untuk melakukannya.

Tunjukkan bangunan dan ruangan yang ada di sekolah. Ajukan pertanyaan menggunakan kosakata posisi dan letak. Misalnya, 'Ada apa di samping kantin sekolah?', 'Ada apa di depan tempat cuci tangan?', 'Ada huruf apa saja di atas pintu ruang kepala sekolah?', 'Ada apa di depan pintu perpustakaan?'. Saat berkeliling sekolah juga merupakan saat yang tepat untuk memperkenalkan perilaku baik di lingkungan

sekolah. Perkenalkan norma dan aturan, seperti tidak ribut di ruang perpustakaan sekolah, tidak saling mendorong, tidak berlari, atau tidak bermain kejar-kejaran di koridor sekolah. Perkenalkan kesadaran tentang arah, letak, dan aturan di jalan saat mengajak peserta didik berjalan-jalan mengeksplorasi lingkungan di sekitar sekolah.

Kegiatan Pendukung Pengenalan Profesi

Untuk memperdalam pemahaman peserta didik kelas satu terhadap profesi, guru dapat melakukan beberapa hal sebagai berikut.

- Mengundang orang tua peserta didik (terutama yang memiliki profesi yang dibahas pada Buku Siswa) untuk bercerita tentang pekerjaannya.
Orang tua dapat membawa peralatan kerja dan mengenakan seragam kerjanya.
- Bekerja sama dengan kepala sekolah untuk mengundang pekerja di sekitar sekolah (seperti polisi, pemadam kebakaran, dokter) untuk hadir di kelas dan membacakan buku cerita tentang profesinya atau buku yang lain, lalu melayani pertanyaan peserta didik tentang pekerjaannya itu.
- Mengajak peserta didik berkunjung ke markas pemadam kebakaran, pabrik roti di dekat sekolah, kantor polisi, atau tempat lain; dalam program khusus yang memperkenalkan peserta didik kepada pekerja yang dilakukan di tempat tersebut.

LAMPIRAN

A. LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

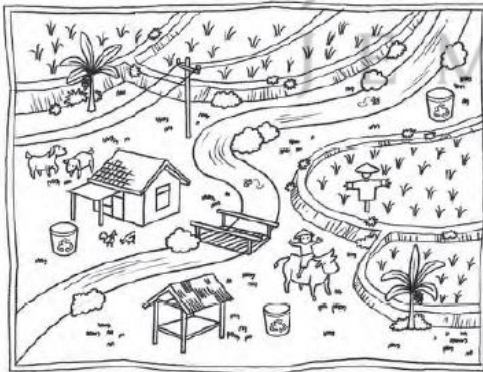
Nama :

Kelas :

Petunjuk!

Bab 8 •

Mengamati Peta



Keterangan peta:



Rumah



Gubuk



Pohon
Pisang



Sungai



Jembatan

Lalu, jawablah pertanyaan-pertanyaan berikut.
Guru akan membacakannya.

1. Warnailah gambar sungai.
2. Lingkarilah gambar gubuk di sawah.
3. Gambarlah segitiga di dekat jembatan.
4. Ada berapa rumah pada gambar?
5. Ada berapa pohon pisang di sawah?

Membuat Kartu Nama

Nama: _____
 Nama Ayah: _____
 Telepon: _____
 Nama Ibu: _____
 Telepon: _____

<table border="1" style="width: 100%; height: 100px;"> <tr> <th style="padding: 5px;">Nilai</th> </tr> <tr> <td style="height: 80px;"></td> </tr> </table>	Nilai			<table border="1" style="width: 100%; height: 100px;"> <tr> <th style="padding: 5px;">Paraf Orang Tua</th> </tr> <tr> <td style="height: 80px;"></td> </tr> </table>	Paraf Orang Tua	
Nilai						
Paraf Orang Tua						
B. BAHAN BACAAN GURU & PESERTA DIDIK						
Bahan bacaan siswa - Buku-buku bacaan fiksi dan nonfiksi bergambar tentang keamanan di ruang publik dan profesi di sekitar yang sesuai untuk peserta didik kelas satu. - Buku digital tentang tokoh seperti ini dapat dibaca di laman https://literacycloud.org/stories/343-shopping-with-father/ dalam buku yang berjudul <i>Belanja Bersama Ayah</i> Bahan bacaan guru - Artikel tentang keamanan di ruang publik dan profesi di sekitar,						
C. GLOSARIUM						
GLOSARIUM alur konten capaian pembelajaran: elemen turunan dari capaian pembelajaran yang menggambarkan pencapaian kompetensi secara berjenjang alat peraga: alat bantu yang digunakan guru dalam pembelajaran agar materi yang diajarkan mudah dipahami oleh peserta didik asesmen: upaya untuk mendapatkan data dari proses dan hasil pembelajaran untuk mengetahui pencapaian peserta didik di kelas pada materi pembelajaran tertentu asesmen diagnosis: asesmen yang dilakukan pada awal tahun ajaran guna memetakan kompetensi para peserta didik agar mereka mendapatkan penanganan yang tepat asesmen formatif: pengambilan data kemajuan belajar yang dapat dilakukan oleh guru atau peserta didik dalam proses pembelajaran asesmen sumatif: penilaian hasil belajar secara menyeluruh yang meliputi keseluruhan aspek kompetensi yang dinilai dan biasanya dilakukan pada akhir periode belajar berpikir lantang: mengungkapkan proses berpikir dengan lantang agar orang lain dapat belajar dan memperoleh informasi dari proses tersebut						

buku pengayaan: buku yang digunakan sebagai penunjang atau pelengkap buku pelajaran utama

capaian pembelajaran: kemampuan pada akhir masa pembelajaran yang diperoleh melalui serangkaian proses pembelajaran

diorama: sajian pemandangan alam dalam bentuk tiga dimensi dengan menempatkan objek di depan sebuah latar sehingga menggambarkan keadaan alam yang sebenarnya

fonem: satuan bunyi terkecil yang mampu menunjukkan kontras makna, misalnya /h/ adalah fonem karena membedakan makna kata 'harus' dan 'arus'

fakta: hal (keadaan, peristiwa) yang merupakan kenyataan; sesuatu yang benar-benar ada atau terjadi

fiksi: cerita rekaan (roman, novel, dan sebagainya)

intonasi: ketepatan pengucapan dan irama dalam kalimat agar pendengar memahami makna kalimat tersebut dengan benar

kata ajaib: sebutan untuk ungkapan santun yang wajib dikenal dan digunakan peserta didik dalam kesehariannya

keterampilan sosial: kemampuan seseorang untuk berkomunikasi dengan efektif serta berinteraksi dengan orang lain secara verbal dan nonverbal sesuai dengan norma sosial dan budaya

kompetensi: kemampuan atau kecakapan seseorang untuk mengerjakan pekerjaan tertentu

literasi dasar: kecakapan membaca dan menulis permulaan yang harus dikuasai di jenjang awal pendidikan formal

literasi finansial: pengetahuan dan kecakapan untuk mengaplikasikan pemahaman tentang konsep dan risiko, keterampilan agar dapat membuat keputusan finansial untuk meningkatkan kesejahteraan

lembar amatan: catatan yang berisi sikap dan/atau keterampilan peserta didik untuk diamati guru

media digital: format konten yang dapat diakses oleh perangkat-perangkat digital

membaca nyaring: membacakan buku atau kutipan dari buku kepada orang lain secara nyaring dengan tujuan untuk menarik minat membaca

motorik halus: kemampuan untuk menggerakkan anggota tubuh yang melibatkan saraf, tulang, dan otot untuk melakukan aktivitas tertentu

nonfiksi: teks yang berdasarkan kenyataan atau fakta

peragaan: proses menyajikan sebuah perilaku atau proses melakukan sesuatu agar orang lain dapat meniru atau mengadaptasi perilaku atau proses yang diperagakan tersebut

perancah: teknik pemberian dukungan belajar secara terstruktur dan bertahap agar peserta didik dapat belajar secara mandiri

pojok baca kelas: bagian dari kelas yang dilengkapi dengan rak buku berisikan buku-buku pengayaan sesuai jenjang untuk dibaca peserta didik selama berada di kelas

proyek kelas: tugas pembelajaran yang kompleks dan melibatkan beberapa kegiatan untuk dilakukan peserta didik secara kolaboratif dengan serangkaian proses mulai dari perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi kegiatan

prediksi: prakiraan tentang sesuatu

teks deskripsi: teks yang melukiskan sesuatu sesuai dengan keadaan sebenarnya sehingga pembaca dapat melihat, mendengar, mencium, dan merasakan apa yang dilukiskan itu sesuai dengan citra penulisnya

teks eksposisi: teks yang bertujuan untuk memberikan informasi tertentu, misalnya maksud dan tujuan sesuatu

teks tanggapan: teks yang berisi penilaian, ulasan, atau resensi terhadap suatu karya (film, buku, novel, drama, dll) sehingga orang lain mengetahui kelebihan dan kekurangan karya tersebut

Lampiran 12: Soal Pretes

Soal Pretes

Nama :

Kelas :

Soal :

A. Pilihan Ganda

1. Kata "rumah" terdiri dari ...
 - a. 1 suku kata
 - b. 2 suku kata
 - c. 3 suku kata
 - d. 4 suku kata
2. Kata "bermain" memiliki awalan ...
 - a. main
 - b. ber
 - c. in
 - d. mai
3. Kata yang terdiri dari 2 suku kata adalah ...
 - a. meja
 - b. pensil
 - c. sepeda
 - d. televisi

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
AR-**RA**NIRY
HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 13: Hasil Posttes

Lembar Hasil Pretes

Nama :

Kelas :

Soal:

A. Pilihan Ganda

1. Kata menulis memiliki awalan ...
 - a. tulis
 - b. men
 - c. nulis
 - d. menulis
2. Kata pergi terdiri dari ...
 - a. 1 suku kata
 - b. 2 suku kata
 - c. 3 suku kata
 - d. 4 suku kata
3. Kata berlari jika dihilangkan awalan ber- menjadi ...
 - a. la
 - b. lari
 - c. ri
 - d. ber

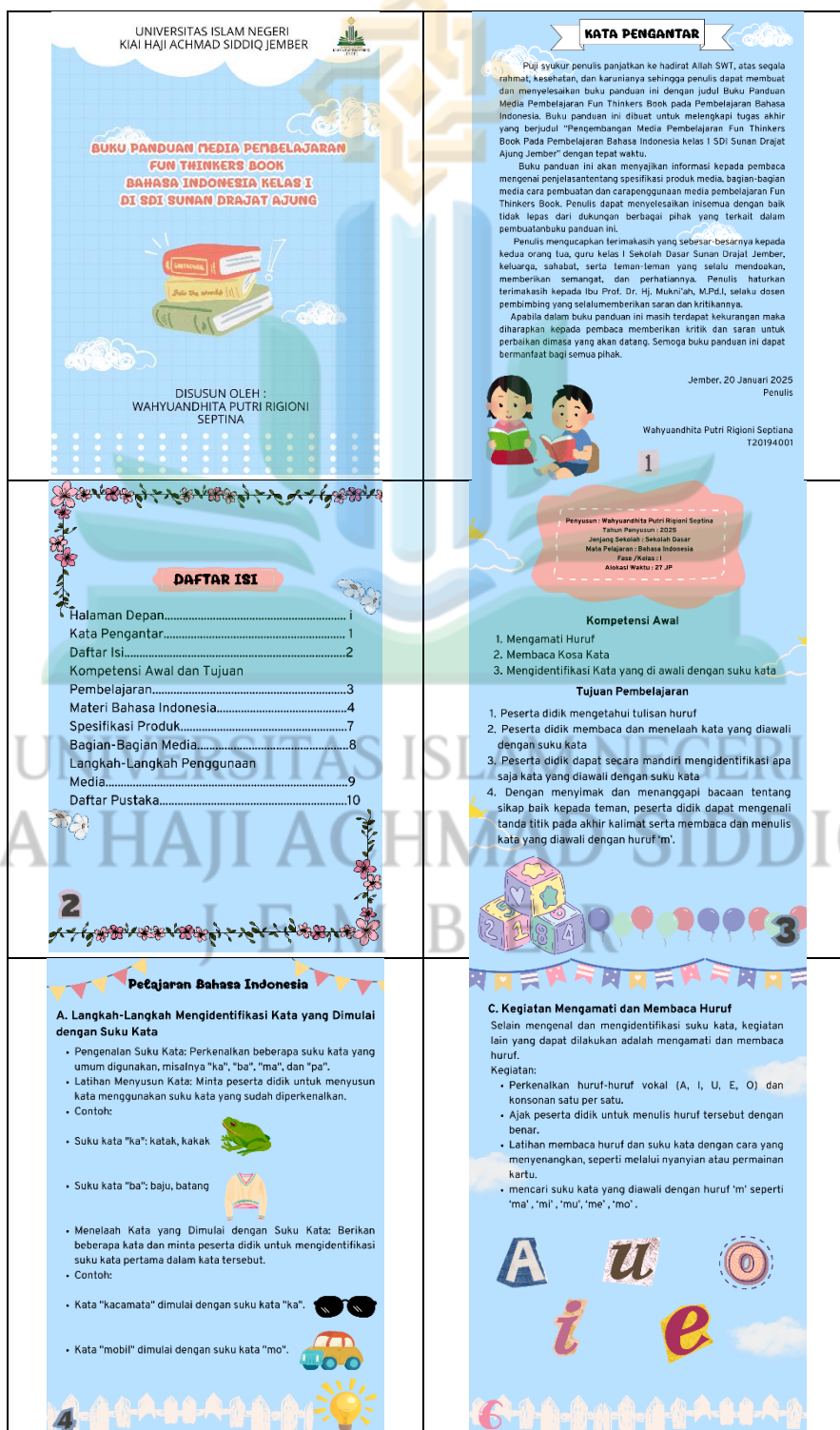
B. Menjodohkan

Petunjuk: Jodohkan kata dengan awalan yang sesuai.

Awalan Kata

- | | |
|--------|----------|
| a. ber | 1. jual |
| b. me | 2. lari |
| c. di | 3. masak |

Lampiran 14: Buku Panduan Media Pembelajaran *Fun Thinkers Book*



C. Kegiatan Mengamati dan Membaca Huruf

Selain mengenal dan mengidentifikasi suku kata, kegiatan lain yang dapat dilakukan adalah mengamati dan membaca huruf.

Kegiatan:

- Perkenalkan huruf-huruf vokal (A, I, U, E, O) dan konsonan satu per satu.
- Ajak peserta didik untuk menulis huruf tersebut dengan benar.
- Latihan membaca huruf dan suku kata dengan cara yang menyenangkan, seperti melalui nyanyian atau permainan kartu.
- mencari suku kata yang diawali dengan huruf 'm' seperti 'ma', 'mi', 'mu', 'me', 'mo'.



SPESIFIKASI PRODUK

Spesifikasi dari produk Fun Thinkers Book adalah sebagai berikut:

1. Produk yang dibuat berupa media Fun Thinkers Book dikemas dalam bentuk kurikulum merdeka berbentuk kotak dan dapat dilipat dengan baik dalam sebuah tas yang dilengkapi dengan soal game kuis materi Bahasa Indonesia.
2. Keunggulan Fun Thinkers Book adalah terletak pada sifatnya yang mudah dibawa kemana-mana, dengan tampilan yang menarik dan disertai dengan gambar kartun.
3. Media Fun Thinkers Book ada dua bahan yang digunakan yaitu bingkai kotaknya terbuat dari kayu dan buku nya terbuat dari kertas yang didesain sangat menarik sesuai dengan karakter siswa.
4. Bingkai tampilan dan ubin bernomor 1 hingga 9 diberi warna di bagian belakang (3 kuning, 3 biru, 3 merah).
5. Terdapat sebuah petunjuk (manual penggunaan untuk guru).



Bagian-Bagian Media Fun Thinkers Book



Langkah-Langkah Penggunaan Media

1. Buka kedua sisi media fun thinkers book.
2. Susun kotak ubin sesuai dengan nomor secara berurutan.
3. Ambil satu persatu ubin sesuai nomor secara bergantian.
4. Letakkan ubin sesuai dengan yang ada dikotak jawaban sebelah kanan.
5. Lakukan hingga ubin dikotak soal habis.
6. Jika sudah selesai tutup kedua sisi media.
7. Balik media lalu sesuai kan warna ubin pada kotak jawaban.
8. Jika warna sesuai maka jawaban benar semua



DAFTAR PUSTAKA

Arsyad, A. (2019). Dasar-Dasar Pendidikan Bahasa Indonesia (Edisi ke-3). Jakarta: Penerbit Universitas Indonesia.

Djago, E. (2020). Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk Anak Usia Dini. Bandung: Pustaka Pelajar.

Kemdikbud. (2017). Pedoman Pengajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.

Suharto, A. (2018). Kosa Kata dan Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. Yogyakarta: Penerbit Andi.

Tanjung, R. (2021). Pembelajaran Suku Kata dalam Bahasa Indonesia. Medan: Lembaga Pendidikan Mandiri.

Lampiran 15: Dokumentasi

DOKUMENTASI PENELITIAN



Wawancara dengan Kepala Sekolah



Wawancara dengan Guru Bahasa Indonesia



Pengimplementasian Media *Fun Thinkers Book*



Pengerjaan Pretest

BIODATA PENULIS



Nama : Wahyuandhita Putri Rigioni Septina
 Tempat Lahir : Probolinggo
 Tanggal Lahir : 10 September 2000
 Agama : Islam
 Alamat : Dusun Jombok RT 008/RW 003 Desa Sapikerep
 Kec. Sukapura, Kab. Probolinggo
 No. Telpn : 08576310239
 Email : rigioniseptina@gmail.com

Riwayat Pendidikan

- | | |
|----------------------|---------------|
| 1. TK PERTIWI | (2006 – 2008) |
| 2. SDN SAPIKEREP 2 | (2008 – 2013) |
| 3. SMPIT AL-AMRI | (2013 – 2016) |
| 4. MAN 2 PROBOLINGGO | (2016– 2019) |
| 5. UIN KHAS JEMBER | (2019 – 2025) |