

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
FUN THINKERS BOOK BERBASIS *CUSTOM MOBILE APP*
PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA KELAS III
MADRASAH IBTIDA'YAH MA'ARIF 39 HIDAYATUL MURID
AMPEL WULUHAN JEMBER**

SKRIPSI



Oleh:

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
Intan Wafik Azizah
NIM. 211101040058
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R**

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

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
FUN THINKERS BOOK BERBASIS *CUSTOM MOBILE APP*
PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA KELAS III
MADRASAH IBTIDA'YAH MA'ARIF 39 HIDAYATUL MURID
AMPEL WULUHAN JEMBER**

SKRIPSI

Di ajukan 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 Ibtida'iyah



Disusun Oleh:
Intan Wafik Azizah
NIM. 211101040058

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

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
FUN THINKERS BOOK BERBASIS CUSTOM MOBILE APP
PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA KELAS III
MADRASAH IBTIDA'YAH MA'ARIF 39 HIDAYATUL MURID
AMPEL WULUHAN JEMBER**

SKRIPSI

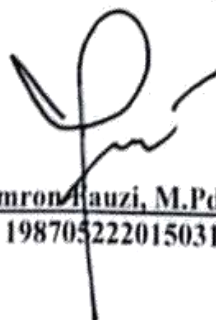
Di ajukan Kepada Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
Untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtida'iyah

Oleh:

Intan Wafik Azizah
NIM. 211101040058

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

Disetujui Pembimbing



Dr. Imron Fauzi, M.Pd.I
NIP. 1987032220150310

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
FUN THINKERS BOOK BERBASIS CUSTOM MOBILE APP
PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA KELAS III
MADRASAH IBTIDA'YAH MA'ARIF 39 HIDAYATUL MURID
AMPEL WULUHAN JEMBER**

SKRIPSI

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

Hari: Kamis
Tanggal: 20 November 2025

Tim Penguji

Ketua

Sekretaris


Ahmad Winarno, M.Pd.I
NIP. 198607062019031004


Erfan Efendi, M.Pd.I
NIP. 198806112023211024

Anggota:

1. Dr. Mega Fariziah Nur Humairah, M.Pd.
2. Dr. Imron Fauzi, M.Pd.I

Menyetujui
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan




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

MOTTO

فَإِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا

(Fa inna ma‘al ‘usri yusrā)

Artinya: “Maka sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan.” (QS. Asy-Syarh: 5)*



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

* Al-Qur'an Cordoba, Al-Qur'an Per Kata Metode Warna dan Transliterasi Latin, Surah Asy-Syarh [94]: 5, Cordoba International Indonesia, Cetakan Pertama, Januari 2016, hlm. 116.

PERSEMBAHAN

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

1. Teristimewa kedua orangtua saya, Bapak suwardi dan Ibu Siti Musyarofah. Terimakasih atas doa dan dukungannya serta kasih sayang yang tulus, yang telah mendidik dan membimbing saya mulai dari kecil hingga saya dapat menempuh pendidikan di bangku perkuliahan ini. Semoga beliau selalu diberi kesehatan dan umur yang barokah, Aamiin.
2. Untuk ketiga kakakku dan adik-adikku tersayang, yang selalu menjadi motivasi, dan penyemangat dalam setiap langkahku. Sehat selalu dan tumbuh menjadi versi yang lebih baik lagi.
3. Kepada suamiku tercinta, yang tak kalah penting kehadirannya, Muhammad Yusuf Al-Ghozaly yang telah menjadi salah satu penyemangat karena selalu ada dalam suka maupun duka dan tak henti-hentinya memberikan semangat dan dukungan. Terimakasih banyak telah menjadi bagian perjalanan hidup saya. Telah menjadi rumah tempat berkeluh kesahku diwaktu lelahmu, menjadi pendengar yang baik, menghibur, penasehat yang baik, senantiasa memberikan cinta dan semangat untuk pantang menyerah. Semoga Allah mengganti berkali-kali lipat dan sukses selalu kedepannya untuk kita berdua. Aamiin.

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim. Segenap puji syukur penulis sampaikan kepada Allah SWT karena atas rahmat dan karunia-Nya, sekripsi sebagai salah satu syarat menyelesaikan program sarjana, dapat menyelesaikan dengan lancar.

Kesuksesan ini dapat diperoleh karena adanya dukungan dari banyak pihak. Oleh karena itu, penulis menyadari dan menyampaikan terimakasih sedalam-dalamnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Hepni, S.Ag., M.M., CPEM, selaku Rektor UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan fasilitas guna membantu terselesaikannya skripsi ini.
2. Bapak Dr. H. Abdul Mu'is, S.Ag, M.Si., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah mengizinkan penulis melakukan penelitian ini.
3. Bapak Dr. Nuruddin, S.Pd.I., M.Pd.I., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan ilmu serta motivasi kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
4. Bapak Dr. Imron Fauzi, M.Pd.I., selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan. Serta selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, motivasi, inspirasi, dan pengarahan sehingga penulis dapat menyusun skripsi ini dengan baik.

5. Bapak Dr Nino Indrianto M.Pd., selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah membimbing, memberi arahan, serta memberi nasihat dan motivasi dalam menyelesaikan tugas Akhir ini.
6. Bapak M. Sholahuddin Amrulloh, M. Pd., selaku Dosen ahli media yang telah bersedia membimbing dan memberikan arahannya dalam menyelesaikan media ini.
7. Ibu Afifah Nur Aini, M.Pd., selaku Dosen ahli materi yang telah bersedia membimbing dan memberikan arahannya untuk materi pada media ini.
8. Segenap Dosen UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah bersedia memberikan ilmunya kepada penulis.
9. Bapak Shodiqin, S.Pd.I, selaku Kepala Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif 39 Hidayatul Murid Ampel Wuuhan Jember yang sudah memberikan izin untuk melakukan penelitian.
10. Ibu Siti Khasanah, S.Pd., selaku wali kelas III di Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif 39 Hidayatul Murid Ampel Wuluhan Jember yang selalu memberikan arahan, bimbingan, serta motivasi selama proses penelitian.
11. Peserta didik kelas III Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif 39 Hidayatul Murid Ampel Wuluhan Jember yang sudah bersedia menjadi objek pada penelitian ini.
12. Sahabat-sahabat dan teman-teman seperjuangan, atas kebersamaan, dukungan, serta motivasi yang diberikan selama masa perkuliahan dan proses penyusunan skripsi.

13. Semua pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu, yang telah memberikan bantuan, baik secara langsung maupun tidak langsung dalam penyelesaian skripsi ini.

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

Jember, Oktober 2025
Penulis

INTAN WAFIK AZIZAH

NIM. 211101040058



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

ABSTRAK

Intan Wafik Azizah, 2025 : *Pengembangan Media Fun Thinkers Book berbasis Custom Mobile App Pada Mata Pelajara Matematika Kelas III Madrasah Ibtida'iyah Ma'arif 39 Hidayatul Murid Ampel Wuluhan Jember.*

Kata Kunci : *Media Fun Thinkers Book berbasis Custom Mobile App, Matematika*

Pembelajaran Matematika di kelas III Madrasah Ibtida'iyah Ma'arif 39 Hidayatul Murid sering kali dianggap sulit dan kurang menarik bagi peserta didik. Hasil observasi menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih didominasi metode ceramah sehingga siswa kurang aktif. Selain itu, hasil wawancara dengan guru mengungkapkan bahwa penggunaan media interaktif masih minim, yang berdampak pada rendahnya motivasi belajar dan pemahaman siswa terhadap materi bangun datar. Sementara itu, penelitian terdahulu menunjukkan bahwa Fun Thinkers Book versi cetak telah digunakan sebagai media pembelajaran, namun belum dikembangkan dalam bentuk aplikasi mobile yang lebih praktis dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran modern.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengembangkan media pembelajaran Fun Thinkers Book berbasis Custom Mobile App untuk meningkatkan pemahaman konsep bangun datar pada siswa kelas III Madrasah Ibtida'iyah Ma'arif 39 Hidayatul Murid; dan (2) menilai kelayakan, daya tarik, serta kemudahan penggunaan media tersebut dalam mendukung pembelajaran Matematika. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE meliputi tahap analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek uji coba meliputi ahli media, ahli materi, ahli pembelajaran, serta peserta didik kelas III.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan berada pada kategori sangat layak berdasarkan penilaian para ahli dan respon peserta didik. Media ini dinilai valid, menarik, mudah digunakan, serta efektif mendukung proses pembelajaran bangun datar. Dengan demikian, Fun Thinkers Book berbasis Custom Mobile App layak diimplementasikan sebagai media pembelajaran Matematika di kelas III.

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK.....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah.....	8
C. Tujuan Penelitian Pengembangan.....	8
D. Spesifikasi Produk yang diharapkan	9
E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan	11
F. Asumsi Penelitian.....	12
G. Definisi Operasional.....	13
BAB II KAJIAN PUSTAKA	15
A. Penelitian Terdahulu.....	15
B. Kajian Teori	30

BAB III METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	53
A. Model Penelitian dan Pengembangan	53
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan.....	54
C. Uji Coba Produk.....	57
1. Desain Uji Coba	57
2. Subjek Uji Coba	57
3. Jenis Data	60
4. Teknik Pengumpulan Data.....	61
5. Instrumen Pengumpulan Data	63
6. Teknik Analisis Data	64
D. Revisi Produk.....	71
BAB IV HASIL PENEITIAN DAN PENGEMBANGAN	74
A. Profil MIMA 39 Hidayatul Murid Ampel Wuluhan Jember	74
B. Penyajian Data Uji Coba	75
C. Analisis Data.....	91
BAB V KAJIAN DAN SARAN	96
A. Kajian Produk yang Telah Direvisi.....	96
B. Kesimpulan	99
C. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk	102
DAFTAR PUSTAKA	105
LAMPIRAN	110

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Peneliti Terdahulu	23
Tabel 2.2 Gambar dan Kelemahan Media Pembelajaran <i>Fun Thinkers Book</i> pada Penelitian Terdahulu	28
Tabel 3.1 Instrumen Ahli Media.....	63
Tabel 3.2 Instrumen Ahli Materi	65
Tabel 3.3 Instrumen Ahli Pembelajaran	66
Tabel 3.4 Instrumen Respon Peserta Didik	67
Tabel 3.5 Penskoran Skala Likert.....	70
Tabel 3.6 Presentase Validasi Berdasarkan Skala Likert.....	70
Tabel 3.7 Revisi Produk.....	71
Tabel 4.1 Komponen dan Rancangan Awal Media Pembelajaran	80
Tabel 4.2 Data Validasi Ahli Media	83
Tabel 4.3 Saran Perbaikan Ahli Media.....	85
Tabel 4.4 Data Hasil Validasi Materi	86
Tabel 4.5 Data Validasi Ahli Pembelajaran	87
Tabel 4.6 Hasil Validasi	92
Tabel 4.7 Analisis Respon Peserta Didik Skala Kecil	93
Tabel 4.8 Analisis Respon Skala Besar	94
Tabel 4.9 Perbedaan Media Sebelum dan Sesudah Direvisi	88

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Media Fun Thinkers Book berbasis Custom Mobile App	7
Gambar 4.1 Tampilan Android Studio Proses Coding Aplikasi Fun Thinkers	81
Gambar 4.2 Tampilan Layar Utama Aplikasi Fun Thinkers.....	82
Gambar 4.3 Penyampaian Materi Matematika Bangun Datar	90
Gambar 4.4 Implementasi Media Fun Thinkers Book Berbasis Custom Mobile App	90



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

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan di Madrasah Ibtida'iyah (MI) memainkan peran penting dalam membentuk karakter dan keterampilan dasar siswa. Pendidikan Madrasah Ibtida'iyah (MI) memiliki ciri khas yang menarik, karena dirancang untuk menggabungkan keunggulan pesantren dan sekolah, sekaligus mengatasi kelemahan dari keduanya. Dengan kata lain, pendidikan Madrasah Ibtida'iyah adalah perpaduan antara materi pelajaran umum dari sekolah dan materi pelajaran agama dari pesantren.¹

Pembelajaran di Madrasah Ibtida'iyah didasarkan pada ajaran islam yang menekankan menuntut ilmu. Menuntut ilmu itu sangat wajib, sebagaimana hadist berikut ini:

طَلَبُ الْعِلْمِ فَرِيضَةٌ عَلَى كُلِّ مُسْلِمٍ

Artinya: "Menuntut ilmu itu wajib atas setiap Muslim" (HR. Ibnu Majah no. 224, dari sahabat Anas bin Malik radhiyallahu 'anhu, dishahihkan Al Albani dalam Shahih Al-Jaami'ish Shaghiir no. 3913)

Zulfahmi Lubis menyatakan bahwa hadis mengenai kewajiban menuntut ilmu adalah hadis yang lemah atau keliru. Namun, karena ada hingga 50 perawi yang meriwayatkannya, status hadis ini menjadi Hasan lighairih. Selain menekankan kewajiban belajar dengan berbagai cara,

¹ Al Ihwanah, "Strategi The Power of Two dan Implikasinya Terhadap Efektivitas Pembelajaran Madrasah Ibtidaiyah," *TARBIYATUNA* 7, no. 1 (Juni 2016): 103. <file:///C:/Users/HP/Downloads/263-Article%20Text-377-1-10-20170317.pdf>

Rasulullah juga menjelaskan keutamaan bagi para pencari ilmu, seperti yang terdapat dalam hadis berikut:

عن أبي هريرة رضي الله عنه أن رسول الله صلى الله عليه وسلم قال : من سلك طريقا يلتمس فيه علما سهل الله طريقا إلى الجنة (رواه مسلم)

Artinya: Dari Abi Hurairah ra berkata, Rasulullah SAW bersabda: “barang siapa yang keluar dengan tujuan menuntut ilmu, maka Allah akan memudahkan baginya jalan menuju surga.” (HR. Muslim).

Karena begitu pentingnya pendidikan, maka Rasulullah banyak memberikan nasehat yang tertulis dalam hadis, termasuk tugas dan keutamaan belajar. Dari hadis ini, kita memahami bahwa menuntut ilmu adalah kewajiban bagi semua, baik laki-laki maupun perempuan, yang harus diperoleh melalui proses belajar. Kehadiran peserta didik merupakan komponen penting dalam sistem pendidikan, karena tanpa mereka, tidak ada yang dapat disebut guru. Abul Hasan al-Mubârafuri menekankan bahwa setiap individu wajib mencari ilmu sesuai dengan kesiapan dan tingkatannya, dan para pendidik harus mengajarkan informasi yang sesuai dengan kemampuan murid-murid mereka.²

Pembelajaran Matematika di Madrasah Ibtida'iyah memiliki peran strategis dalam mengembangkan kemampuan logis dan analitis siswa. Namun, banyak siswa yang kesulitan dalam memahami Matematika karena metode pembelajaran yang monoton. Menurut Mohammad Kholil, dkk bahwasanya pelajaran mata pelajaran Matematika sulit dan membosankan, sehingga menyebabkan banyak

² Atik Devi Kusuma et al., "Analisis Kewajiban Belajar Mengajar Di Tinjau Dari Sudut Pandang Hadits," *Student Research Journal* 2, no. 2 (April 2024): 18-29, <https://doi.org/10.55606/srjyappi.v2i2.1127>.

siswa kurang menyukai mata pelajaran matematika, bahkan menjadikan matematika sebagai momok yang harus dihindari.³ Seperti di Madrasah Ibtida'iyah Ma'arif 39 Hidayatul Murid Ampel Wuluhan Jember, tantangan ini sangat terasa terutama di kelas III, di mana sebagian besar siswa mengalami penurunan belajar saat berhadapan dengan materi Matematika. Dalam suatu proses belajar mengajar, dua unsur yang sangat penting adalah metode mengajar dan media pembelajaran. Kedua aspek ini saling berkaitan. Pemilihan salah satu metode mengajar tertentu akan mempengaruhi jenis media pembelajaran yang sesuai, meskipun masih ada berbagai aspek lain yang harus diperhatikan dalam memilih media pembelajaran, antara lain tujuan pembelajaran, jenis tugas dan respon yang diharapkan siswa kuasai setelah pengajaran berlangsung, dan konteks pembelajaran termasuk karakteristik siswa. Meskipun demikian, dapat dikatakan bahwa salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru.⁴

Merujuk pada Permendikbud No. 12 Tahun 2024 memperkenalkan kurikulum baru untuk Pendidikan Anak Usia Dini, pendidikan dasar, dan menengah, dengan fokus pada peningkatan kualitas pembelajaran, khususnya matematika di Madrasah Ibtidaiyah

³ Mohammad Kholil dan Silvi Zulfiani, "Faktor-Faktor Kesulitan Belajar Matematika Siswa Madrasah Ibtidaiyah Da'watul Falah Kecamatan Tegaldlimo Kabupaten Banyuwangi," *EDUCARE: Journal of Primary Education*, vol.1, no.2 (Juni 2020): 153, <https://educare.uinkhas.ac.id/index.php/jie/article/view/14>.

⁴ Arsyad, A. "Media Pembelajaran". Jakarta: Rajawali Press. (2019) (10) <http://repository.uinsu.ac.id/11839/1/Buku%20Media%20Pembelajaran.pdf>

(MI). Kurikulum ini menekankan pembelajaran matematika yang kontekstual dan relevan dengan kehidupan sehari-hari, bertujuan untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan sikap positif terhadap matematika. Selain itu, terdapat dorongan untuk integrasi teknologi dalam pembelajaran, agar siswa dapat belajar secara interaktif dan mempersiapkan diri menghadapi tantangan abad ke-21. Kebijakan ini bertujuan meningkatkan mutu pendidikan dasar, yang merupakan fondasi penting untuk pembelajaran selanjutnya.⁵

Proses pembelajaran yang efektif tidak hanya bergantung pada kemampuan seorang pendidik dalam menyampaikan materi, tetapi juga pada penggunaan media pembelajaran yang tepat.⁶ Proses pembelajaran yang efektif melibatkan peserta didik sebagai subjek aktif, bukan hanya objek. Namun, di era digital, banyak siswa merasa bosan dan menganggap pendidikan formal sebagai penjara karena rendahnya efektivitas pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa, dengan guru berperan sebagai fasilitator yang menyediakan alat dan sumber belajar untuk mendukung proses belajar.⁷

Berdasarkan wawancara yang dilakukan di Madrasah Ibtidaiyyah

⁵ Permendikbudristek Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 2024 pasal 21 Pembelajaran Matematika

⁶ Indri Lutfia Ayu Umami dan Imron Fauzi, "Pengembangan Media Pembelajaran IPAS Berbasis Powerpoint Interaktif Bernuansa Motivasi Belajar Pada Peserta Didik Sekolah Dasar," *JESE Journal of Elementary School Education*, vol.2, no.1 (Juni 2025): 28, <https://jurnalpasca.uinkhas.ac.id/index.php/JESE/article/view/2209>.

⁷ Teni Nurrita, "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *Jurnal Misykat* Vol. 03, no. 01 (2018): 171-187. <https://media.neliti.com/media/publications/271164-pengembangan-media-pembelajaran-untuk-me-b2104bd7.pdf>

Ma'arif 39 Hidayatul Murid pada tanggal 20 juni 2024 yaitu dengan Ibu Siti Khasanah, S.Pd., wali kelas III di Madrasah Ibtidaiyyah Ma'arif 39 Hidayatul Murid mengatakan bahwa:

Pembelajaran matematika di kelas III seringkali menggunakan LKS aja mbak, untuk media pembelajaran jarang digunakan mungkin hanya satu atau dua kali, disini ada proyektor tapi cuman satu jadi ya bergantian, dan untuk metode yang digunakan seringkali itu ceramah. Untuk kendala dalam mengajar kelas III ini masih anak-anak yang suka bermain, mudah marah, sedih dan mudah tersinggung ya mbak, jadi guru itu harus bisa sabar dan memahami karakter siswa siswanya. Kalo ketertarikan siswa kelas III pada pelajaran matematika ini anak-anak ada yang suka terus juga ada yang gampang bosan dan sulit fokus. Jadi, ya guru harus bisa kreatif untuk menciptakan pembelajaran yang menarik dan interaktif gitu saja mbak.⁸

Dalam hal ini menunjukkan bahwa metode pengajaran yang digunakan Madrasah Ibtidaiyyah Ma'arif 39 Hidayatul juga cenderung bergantung pada ceramah dan buku, dengan keterbatasan media pembelajaran. Media seperti proyektor hanya tersedia secara bergantian, dan alat peraga serta buku matematika menjadi sarana utama. Hal ini menyebabkan siswa sulit memahami pelajaran, terutama matematika, dan kurangnya minat dalam pembelajaran. Untuk meningkatkan hasil belajar, diperlukan pengembangan media yang lebih bervariasi agar proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan efektif.

Dari permasalahan tersebut, seiring dengan berkembangnya teknologi, pengembangan media pembelajaran berbasis digital dapat menjadi salah satu solusi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Salah satu media yang potensial untuk dikembangkan adalah Fun

⁸ Siti Khasanah, diwawancarai oleh Penulis, Wuluhan, 20 Juni 2024.

Thinkers Book, yang pada dasarnya merupakan alat bantu pembelajaran berbasis permainan (game-based learning). Namun, agar lebih relevan dengan kondisi terkini, Fun Thinkers Book ini perlu dikembangkan dalam bentuk aplikasi mobile yang disesuaikan (custom mobile app). Dengan pengembangan ini, siswa dapat belajar secara mandiri maupun berkelompok melalui perangkat yang mereka miliki.⁹

Penggunaan aplikasi mobile berbasis Fun Thinkers Book memungkinkan siswa untuk belajar dengan cara yang lebih interaktif dan menyenangkan. Selain itu, media ini dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran matematika dengan lebih efektif, karena aplikasi ini mampu menyajikan soal-soal yang menarik serta memberikan umpan balik secara langsung kepada siswa. Media Fun Thinkers Book dikemas dalam serangkaian buku dan dilengkapi alat peraga berbentuk kotak dan dapat dilipat dengan baik dalam sebuah tas, dan terdapat elemen permainan dalam buku seperti Pencapaian, Poin, dan Level. Media Fun Thinkers Book ini dihubungkan dengan aplikasi atau platform digital dimana nanti siswa bisa mengakses konten tambahan seperti video penjelasan, kuis online dan forum diskusi dengan guru atau siswa lainnya. Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran ini diharapkan mampu memberikan dampak positif

⁹ Heinich, R., Molenda, M., Russell, J. D., & Smaldino, S. E. (2002). *Instructional Media and Technologies for Learning*. Prentice-Hall, Inc.

terhadap belajar siswa.¹⁰



Gambar 1.1
Media Fun Thinkers

Berkaitan dengan media ini, ada beberapa penelitian terdahulu yang membuktikan bahwa media *Fun Thinkers Book* yang diimplementasikan pada pembelajaran mampu menarik minat dan perhatian siswa sehingga dapat meningkatkan semangat siswa dalam belajar, salah satunya di penelitian (Miftahul Khotimah, 2021) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Fun Thinkers Book* Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII MTs ASHRI Tahun Pelajaran 2020/2021”.

Berdasarkan hal tersebut, penulis tertarik untuk melakukan

¹⁰ Rahmat, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Mobile App untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 23(2), 125-135. <https://repository.uir.ac.id/16021/1/176410692.pdf>

penelitian tentang Pengembangan Media pembelajaran *Fun Thinkers Book* Berbasis *Custom Mobile App* Kelas III Pada Mata Pelajaran Matematika di Madrasah Ibtida'iyah Ma'arif 39 Hidayatul Murid Ampel Wuluhan Jember.

B. Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana Pengembangan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* berbasis *Custom Mobile App* pada Pembelajaran Matematika kelas III Madrasah Ibtidaiyyah Ma'arif 39 Hidayatul murid terhadap materi bangun datar?
2. Bagaimana Kelayakan Media Pembelajaran *Fun Thinkers Book* berbasis *Custom Mobile App* pada materi bangun datar di kelas 3 Madrasah Ibtidaiyyah Ma'arif 39 Hidayatul murid?

C. Tujuan Penelitian

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

1. Untuk mengembangkan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* berbasis *Custom Mobile App* dalam pembelajaran matematika di kelas III Madrasah Ibtidaiyyah Ma'arif 39 Hidayatul Murid, khususnya pada materi bangun datar, agar dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep matematika.

2. Untuk menilai kelayakan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* berbasis *Custom Mobile App* pada materi bangun datar di kelas III Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif 39 Hidayatul Murid, termasuk efektivitas, daya tarik, dan kemudahan penggunaan media dalam mendukung proses pembelajaran.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan dari pengembangan Media Pembelajaran *Fun Thinkers Book* Berbasis *Custom Mobile App* untuk Mata Pelajaran Matematika Kelas III Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif 39 Hidayatul Murid:

1. Deskripsi Umum

Produk yang dikembangkan merupakan media pembelajaran interaktif berupa aplikasi smartphone bernama *Fun Thinkers App*.

Aplikasi ini dirancang untuk membantu siswa memahami materi bangun datar melalui aktivitas belajar yang menyenangkan, visual, dan mudah dioperasikan.

2. Spesifikasi Isi dan Pembelajaran

Isi pembelajaran dalam aplikasi mencakup materi bangun datar sesuai kurikulum kelas III, meliputi:

- a. pengenalan bangun datar (persegi, persegi panjang, segitiga, lingkaran, trapesium, jajar genjang, dan layang-layang),
- b. sifat-sifat bangun datar: jumlah sisi, panjang sisi, sudut, dan luas permukaan,

- c. penyajian materi menggunakan visualisasi gambar, animasi sederhana, serta latihan interaktif.

3. Spesifikasi Tampilan dan Interaktivitas.

- a. Tampilan (user interface) menggunakan warna cerah yang ramah anak.
- b. Terdapat menu utama: Materi, Latihan, Evaluasi, dan Pencapaian.
- c. Materi disajikan dengan gambar visual, ilustrasi, dan contoh konkret.
- d. Latihan menggunakan sistem drag and drop, pilihan ganda, dan kecocokan gambar.

4. Spesifikasi Teknis

- a. Platform: Android minimal versi 8.0 (Oreo).
- b. Dikembangkan menggunakan sistem pengembangan aplikasi berbasis mobile (misalnya Android Studio atau Flutter).
- c. Ukuran aplikasi ringan agar kompatibel dengan perangkat siswa.
- d. Aplikasi dapat berjalan secara offline setelah diunduh.
- e. Pengembangan ke platform iOS direncanakan pada tahap lanjutan.

5. Spesifikasi Output dan Penyelesaian

- a. Produk akhir berupa aplikasi Fun Thinkers App yang siap digunakan siswa dan guru.

- b. Aplikasi menghasilkan laporan pencapaian belajar berupa skor latihan/evaluasi.
- c. Produk dapat digunakan sebagai media pendukung pembelajaran di kelas maupun belajar mandiri di rumah.

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Dalam proses pembelajaran, media memainkan peran penting, terutama dalam meningkatkan siswa untuk belajar. Media membantu menjelaskan cara penyampaian pesan agar siswa lebih mudah memahaminya. Dengan begitu, pembelajaran menjadi lebih beragam dan tidak hanya bergantung pada buku atau ceramah dari guru. Dengan mengembangkan media yang menarik, kreatif, inovatif, dan menyenangkan, siswa akan lebih aktif dan bersemangat dalam proses belajar. Berdasarkan uraian diatas, maka pentingnya penelitian dan pengembangan media *Fun Thinkers Book* berbasis *Custom Mobile App* ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Guru
 - a. Sebagai alat evaluasi untuk memperbaiki program kegiatan belajar mengajar di kelas.
 - b. Menjadi media pembelajaran yang inovatif yang dapat membantu guru dalam menyampaikan informasi.
 - c. Meningkatkan kualitas proses pembelajaran di dalam kelas.
 - d. Mempermudah guru dalam menyampaikan materi kepada siswa.

2. Bagi Peserta Didik

- a. Berfungsi sebagai media belajar untuk siswa kelas III dalam mata pelajaran Matematika.
- b. Mempermudah siswa dalam mengikuti proses pembelajaran yang berlangsung.
- c. Meningkatkan motivasi belajar siswa, baik di dalam maupun di luar pembelajaran.

3. Bagi Peneliti

- a. Menambah keterampilan peneliti untuk membuat media pembelajaran yang baik.
- b. Menambah pengetahuan dan wawasan melalui pengalaman baik secara teori dan praktek.
- c. Melengkapi syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan.

4. Bagi UIN Kiai Achmad Siddiq Jember

Penelitian dan pengembangan ini diharapkan dapat menambah literature mengenai pengembangan bahan ajar berupa media pembelajaran.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian Pengembangan

Bagian ini membahas mengenai asumsi dan keterbatasan pengembangan, adapun uraian keduanya sebagai berikut:

1. Asumsi mendasar penelitian pengembangan media pembelajaran Matematika *Fun Thinkers Book* pada kelas III Madrasah Ibtidaiyyah Ma'arif 39 Hidayatul Murid siswa dapat belajar dengan mudah dan

dengan menggunakan media pembelajaran ini siswa dapat lebih mengerti materi pembelajaran Matematika.

2. Keterbatasan Pengembangan Media Pembelajaran Matematika *fun thinkers book* pada kelas III SD/MI, yaitu media ini hanya untuk kelas III saja dengan materi bangun datar.

G. Definisi Operasional

Bagian ini menyajikan definisi operasional khusus yang biasa digunakan dalam penelitian dan pengembangan produk yang diinginkan, baik terkait dengan model dan prosedur yang diterapkan dalam penelitian dan pengembangan, maupun berkaitan dengan produk yang dihasilkan.

1. Pengembangan Media Pembelajaran

Pengembangan Media Pembelajaran adalah proses menciptakan dan menyempurnakan sebuah media atau alat bantu

belajar yang dirancang untuk mendukung proses belajar mengajar.

Dalam penelitian ini, media pembelajaran yang dikembangkan adalah media belajar untuk mata pelajaran Matematika, khususnya materi Bangun Datar Kelas III.

Siswa akan belajar tentang sifat-sifat bangun datar, seperti jumlah sisi, sudut, dan luas permukaan. Penyajian materi dilengkapi visualisasi gambar dan ilustrasi untuk membantu siswa memahami konsep secara konkret.

2. *Fun Thinkers Book* Berbasis *Custom Mobile App*

Aplikasi yang dirancang khusus (*custom*) untuk mendukung kegiatan belajar, yang diakses melalui perangkat mobile seperti

smarpone atau tablet. Aplikasi ini diadaptasi dari konsep *Fun Thinkers Book* dan disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran siswa. Fitur yang di gunakan pada bagian Home yaitu yang pertama Materi Pembelajaran yang disajikan dalam bentuk visual interaktif dan dapat diakses offline. Kedua yaitu Permainan Edukatif (Gamifikasi) permainan berbasis drag-and-drop. Ketiga profil pengguna yang menyimpan data siswa (nama, kelas, progress belajar) dan dapat digunakan oleh guru atau orang tua untuk memantau kemajuan. Keempat Skor & Pencapaian yang minyimpan nilai dari permainan. Kelima Pengaturan (Settings) terdapat control suara, bahasa, dan akses.

3. Mata Pelajaran Matematika

Kegiatan pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam bentuk memahami konsep-konsep dasar matematika, berpikir logis, sistematis, dan kritis dalam memecahkan masalah yang berkaitan dengan angka, geometri, serta keterampilan numeric lainnya. Pembelajaran matematika ini terfokus pada materi bangun datar yang mencakup pengenalan dan pemahaman terhadap bentuk-bentuk geometris dua dimensi seperti segitiga, persegi, persegi panjang, lingkaran, dan bangun datar lainnya. Dalam pembelajaran ini, siswa akan belajar tentang sifat-sifat bangun datar, seperti jumlah sisi, sudut, dan luas permukaan, serta cara menghitung keliling luas setiap bangun datar sesuai dengan rumus

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

1. Miftahul Khotimah (2021) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Fun thinkers Book* Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII MTs Ashri Tahun Pelajaran 2020/2021”

Penelitian ini bertujuan untuk: 1. Menghasilkan produk pengembangan media pembelajaran IPS berupa "Fun Thinkers Book" untuk kelas VII di MTs ASHRI Tahun Pelajaran 2020/2021. 2. Mengetahui kevalidan produk pengembangan media pembelajaran IPS "Fun Thinkers Book" untuk kelas VII di MTs ASHRI Tahun Pelajaran 2020/2021. Metode yang digunakan adalah penelitian pengembangan (Research and Development) dengan model ASSURE sebagai panduan dalam tahapan penelitian. Data dikumpulkan melalui beberapa teknik, yaitu angket dan wawancara. Subjek penelitian ini melibatkan satu guru IPS dan 35 peserta didik kelas VII MTs ASHRI di Jember. Analisis data dilakukan dengan menggunakan teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran "Fun Thinkers Book" telah divalidasi dengan hasil sebagai berikut: 1. Validasi ahli materi I mendapatkan skor 80,76%, yang dinyatakan “cukup valid”. 2. Validasi ahli materi II mendapatkan skor 71,15%, juga dinyatakan “cukup valid”. 3. Validasi ahli media memperoleh skor 68,18%, yang

masuk dalam kategori “cukup valid”. Selain itu, hasil uji coba lapangan menunjukkan efektivitas media pembelajaran ini: 1. Uji coba kelompok kecil menghasilkan skor 87,5%, dikategorikan “sangat efektif”. 2. Tes uji kompetensi kognitif pada uji coba kelompok besar mendapatkan skor 83%, juga dinyatakan “sangat efektif”. 3. Hasil angket respon dari uji coba kelompok besar mencapai skor 93,07%, yang tergolong “sangat valid”.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu penggunaan media pembelajaran *Fun Thinkers Book*. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu terletak pada desain media *Fun Thinkers Book* dikemas dalam serangkaian buku dan dilengkapi alat peraga berbentuk kotak dan dapat dilipat dengan baik dalam sebuah tas, dan peneliti menambahkan elemen permainan dalam buku seperti pencapaian, poin, dan level. Serta peneliti menghubungkan buku dengan aplikasi atau platform digital dimana nanti siswa bisa mengakses konten tambahan seperti video penjelasan, kuis online dan forum diskusi dengan guru atau siswa lainnya.

2. Rohimawati Nor Rosyida (2023) dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar Berbasis FlipBook Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa Kelas II di MI Muhammadiyah 04 Ampel Wuluhan Jember”

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk: 1) mendeskripsikan kevalidan bahan ajar berbasis flipbook pada mata pelajaran bahasa

indonesia untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas II di MI Muhammadiyah 04 Ampel Wuluhan Jember, 2) mendeskripsikan kepraktisan bahan ajar berbasis flipbook pada mata pelajaran bahasa indonesia untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas II di MI Muhammadiyah 04 Ampel Wuluhan Jember, 3) mengetahui efektifitas pengembangan bahan ajar berbasis flipbook pada mata pelajaran bahasa indonesia untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas II di MI Muhammadiyah 04 Ampel Wuluhan Jember

Metode penelitian ini menggunakan penelitian dan pengembangan (Research and Development) dengan model yang dikembangkan oleh Robert Maribel Brach yaitu ADDIE yaitu Analyze (analisis), Design (desain), Development (pengembangan), Implementation (implementasi), dan Evaluation (evaluasi). Subjek dari penelitian ini merupakan angket penilaian yang dilakukan oleh validator ahli (media, materi dan bahasa) dengan menggunakan angket validasi, dan angket ahli pengguna (guru kelas) serta angket respon siswa terhadap bahan ajar berbasis flipbook.

Menurut hasil penelitian dan pengembangan ini memperoleh presentase dari ahli diantaranya: 1) ahli materi sebesar 97,8%, 2) ahli media sebesar 98,6%, 3) pengguna (guru kelas) sebesar 97,6 %, 4) dan presentase nilai efektivitas oleh hasil pretest dan post-test siswa sebesar 69%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa bahan ajar berbasis flipbook yang dikembangkan dapat dikategorikan sangat valid sebagai media pembelajaran.

3. Dewi Putri Nur Aini (2024) dengan judul “Pengembangan Media *ScrapBook* pada Materi Membaca Permulaan Siswa Kelas I di MI Raudhatul Jannah Unggulan Jenggawah”

Penelitian ini bertujuan untuk : 1) Untuk menghasilkan produk yang berupa media scrapbook pada materi membaca permulaan siswa kelas I di MI Raudhatul Jannah Unggulan Jenggawah. 2) Untuk mengetahui kelayakan media scrapbook pada materi membaca permulaan siswa kelas I di MI Raudhatul Jannah Unggulan Jenggawah. 3) Untuk mengetahui kemenarikan media scrapbook pada materi membaca permulaan siswa kelas I di MI Raudhatul Jannah Unggulan Jenggawah.

Jenis penelitian ini adalah Research and Development (R&D). Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE dengan lima tahapan yaitu: 1) Analysis yakni analisis kurikulum, kebutuhan dan karakteristik pembelajaran. 2) Design yakni pemilihan rujukan materi, format dan rancangan awal media. 3) Development yakni validasi oleh satu ahli materi, bahasa dan guru kelas. 4) Implementation yakni penyampaian materi kepada peserta didik. 5) Evaluation yakni antusias peserta didik, peningkatan keikutsertaan peserta didik dan kelebihan serta kekurangan dalam proses pembelajaran. Teknik pengumpulan data yang digunakan yakni lembar pedoman wawancara, lembar angket validasi, lembar angket respon peserta didik.

Hasil penelitian ini adalah 1) Media pembelajaran scrapbook pada materi membaca permulaan siswa kelas I. 2) Media pembelajaran

scrapbook dinyatakan sangat layak digunakan dengan persentase kevalidan oleh ahli materi sebesar 97%, ahli media 78%, dan guru kelas 90%. 3) Hasil Respon peserta didik terhadap media pembelajaran scrapbook didapatkan nilai persentase sebesar 81,5% untuk uji coba lapangan dan masuk pada kategori “sangat menarik”.

4. Lasaufa Yarda, Fajar Cahyadi, Ikha Listyarini (2024) dengan judul “Pengembangan Media *Fun Thinkers Book* Kelas V Materi Sifat-Sifat Bangun Datar dan Bangun Ruang di SDN Ngotet Rembang”

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development/R&D*), dengan menerapkan prosedur *ADDIE*. Prosedur ini terdiri dari lima tahapan utama: (*A*)*nalisis*, (*D*)*esain*, (*D*)*evlopment*, (*I*)*mplementasi*, dan (*E*)*valuasi*. Hasil validitas media pembelajaran *Fun Thinkers Book* dinyatakan valid, dengan validasi ahli media mencapai 94,45% dan ahli materi 86,4%. Angket respon guru menunjukkan persentase 93,75%, sementara angket respon siswa mencapai 94,34%, keduanya berada dalam kategori “sangat baik”. Dengan demikian, media *Fun Thinkers Book* untuk materi sifat-sifat bangun datar dan bangun ruang di kelas V SDN Ngotet Rembang layak digunakan dalam pembelajaran.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu penggunaan media pembelajaran *Fun Thinkers Book*, dan sama-sama menggunakan metode penelitian *Research and Development* (R&D). Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh

peneliti yaitu terletak pada desain media Fun Thinkers Book dikemas dalam serangkaian buku dan dilengkapi alat peraga berbentuk kotak dan dapat dilipat dengan baik dalam sebuah tas, dan peneliti menambahkan elemen permainan dalam buku seperti pencapaian, poin, dan level. Serta peneliti menghubungkan buku dengan aplikasi atau platform digital dimana nanti siswa bisa mengakses konten tambahan seperti video penjelasan, kuis online dan forum diskusi dengan guru atau siswa lainnya.

5. Dwi Nazila Ulfa (2023) “Pengembangan Bahan Ajar *E-Book* Kelas IV Berbasis Flip Pdf *Profesional* Pada Pembelajaran Tematik Muatan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Jembrana Bali”

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan suatu produk bahan ajar yang dapat membantu siswa agar lebih mudah dalam menerima materi dengan menggunakan bahan ajar e-book berbasis Flip PDF Professional. Dan mengetahui kelayakan bahan ajar e-book kelas IV berbasis Flip PDF Professional pada Pembelajaran Tematik Muatan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Serta dapat mengetahui hasil belajar siswa lebih baik setelah menggunakan bahan ajar e-book berbasis Flip PDF Professional yang di fokuskan pada pembelajaran di kelas IV C di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Jembrana Bali.

Metode penelitian ini menggunakan penelitian dan pengembangan (Research and Development) dengan model ADDIE yaitu analisis (analisis), design (desain), development (pengembangan), implementasi

(Implementasi), dan evaluation (evaluasi). Subjek dari penelitian ini merupakan angket penilaian yang dilakukan oleh validator ahli (bahan ajar, materi, bahasa) dengan menggunakan angket validasi, dan angket ahli pengguna (guru kelas) serta angket penilaian respons siswa terhadap bahan ajar e-book berbasis Flip PDF Professional.

Menurut hasil penelitian dan pengembangan ini memperoleh presentase dari ahli diantaranya: ahli bahan ajar 96,66%, ahli materi 93,18%, ahli bahasa 87,50%, serta pengguna (guru kelas) sebesar 96,59%. Maka dapat disimpulkan sangat layak digunakan dalam pembelajaran. Hasil uji coba skala kecil pada 5 siswa memperoleh hasil presentase sebesar 97% dan uji skala besar pada 25 siswa memperoleh presentase sebesar 96%, serta pada Uji pre-test dan post-test mendapatkan hasil rata-rata nilai post-test 92 yang mana lebih besar dari hasil pre-test 72. sehingga dapat disimpulkan dalam hal keterbacaan dan kemenarikan e-book berbasis Flip PDF Professional sangat menarik dan sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran.

6. Jazila Umami (2024) "Pengembangan Media Pembelajaran *E-Book* Berbasis *FLIPHTML5* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Peserta Didik Kelas V di MIN 6 Jember

Penelitian ini bertujuan: 1) Mendeskripsikan kevalidan Pengembangan Media Pembelajaran E-Book Berbasis FlipHTML5 Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Peserta Didik Kelas V Di MIN 6 Jember. 2) Mendeskripsikan kepraktisan Pengembangan Media

Pembelajaran E-Book Berbasis FlipHTML5 Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Peserta Didik Kelas V Di MIN 6 Jember. 3) Mendeskripsikan keefektifan Pengembangan Media Pembelajaran E-Book Berbasis FlipHTML5 Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Peserta Didik Kelas V Di MIN 6 Jember.

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Research and Development (R&D) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Tahapan-tahapannya meliputi Analisis (Analysis), Desain (Design), Pengembangan (Development), Implementasi (Implementation), dan Evaluasi (Evaluation). Instrumen yang digunakan untuk pengumpulan data mencakup pedoman wawancara, lembar angket, dan pre-test dan posttest. Teknik analisis data yang diterapkan meliputi analisis deskriptif kuantitatif dengan menggunakan persentase validitas dan persentase tingkat kelayakan, serta analisis deskriptif kualitatif. Selain itu, untuk mengevaluasi efektivitasnya, digunakan uji paired sample T-Test dan N-Gain.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa 1) Kevalidan media pembelajaran memperoleh rata-rata sebesar 90% yang artinya termasuk kategori “sangat valid”, kevalidan pada ringkasan materi menghasilkan presentase 95% yang artinya termasuk kategori “sangat valid”, kevalidan bahasa menghasilkan presentase 90% yang artinya termasuk kategori “sangat valid”, sedangkan kevalidan dari soal Pre-test dan Post-test menghasilkan presentase 86%. 2) Kepraktisan media pembelajaran dari

respon siswa sebesar 96,38% dari seluruh aspek yang dinilai dengan kategori “sangat praktis”. 3) Tingkat keefektifan media pembelajaran e-book berbasis FlipHTML5 diketahui berdasarkan N-Gain Score sebesar 86,44% dengan kategori “sangat efektif” yang artinya bahwa pembelajaran menggunakan Pengembangan Media Pembelajaran E-Book Berbasis FlipHTML5 Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Peserta Didik Kelas V Di MIN 6 Jember.

Tabel 2.1
Penelitian Terdahulu

No	Penulis	Judul	Persamaan	Perbedaan
1.	Miftahul Khotimah (2021)	Pengembangan Media Pembelajaran <i>Fun Thinker Book</i> Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII MTs Ashri Tahun Pelajaran 2020/2021	a. Peneliti sama-sama mengembangkan media <i>Fun Thinkers Book</i>	Pada penelitian ini memiliki tujuan penelitian berupa : a. Menghasilkan produk pengembangan media pembelajaran IPS fun thinkers book untuk kelas VII di MTs ASHRI Tahun Pelajaran 2020/2021. b. Mengetahui kevalidan produk pengembangan media pembelajaran IPS fun thinkers book untuk kelas VII di MTs ASHRI Tahun Pelajaran 2020/2021.
2.	Rohimawati Nor Rosyidah (2023)	Pengembangan Bahan Ajar Berbasis FlipBook Pada Mata Pelajaran Bahasa	a. Peneliti sama-sama menggunakan Metode penelitian ini	Perbedaan pada penelitian ini terletak pada tujuan penelitian yaitu : a. Mendeskripsikan

		Indonesia untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa Kelas II di MI Muhammadiyah 04 Ampel Wuluhan Jember	menggunakan penelitian dan pengembangan (Research and Development) dengan model yang dikembangkan oleh Robert Maribel Brach yaitu ADDIE	kevalidan bahan ajar berbasis flipbook pada mata pelajaran bahasa indonesia untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas II di MI Muhammadiyah 04 Ampel Wuluhan Jember, b. Mendeskripsikan kepraktisan bahan ajar berbasis flipbook pada mata pelajaran bahasa indonesia untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas II di MI Muhammadiyah 04 Ampel Wuluhan Jember. c. Mengetahui efektifitas pengembangan bahan ajar berbasis flipbook pada mata pelajaran bahasa indonesia untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas II di MI Muhammadiyah 04 Ampel Wuluhan Jember.
3.	Dewi Putri Nur Aini (2024)	Pengembangan Media Scrapbook Pada Materi Membaca	a. Peneliti sama-sama menggunakan Jenis penelitian	a. Perbedaannya terletak pada peneliti mengembangkan

		Permulaan Siswa Kelas I di MI Raudhatul Jannah Unggulan Jenggawah.	ini adalah Research and Development (R&D). Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE b. Peneliti sama-sama bertujuan untuk mengetahui kelayakan media	Media ScrapBook, sama-sama berbentuk buku tetapi beda model. b. Produk yang dihasilkan.
4.	Lasaufa Yada, Fajar Cahyadi, Ikha Listyarini (2024)	Pengembangan Media Pembelajaran <i>Fun Thinkers Book</i> Kelas V Pada Materi Sifat-sifat Bangun Datar dan Bangun Ruang di SDN Ngotet Rembang	a. Peneliti sama-sama mengembangkan media pembelajaran <i>fun thinkers book</i> b. Peneliti sama-sama menggunakan pengembangan R&D desain <i>ADDIE</i>	Perbedaannya terletak pada rumusan masalah yaitu : a. Bagaimana pengembangan media pembelajaran Fun Thinker Book pada materi matematika sifat-sifat bangun datar dan bangun ruang untuk kelas V SDN Ngotet Rembang? b. Bagaimana validitas pengembangan media pembelajaran Fun Thinker Book pada materi matematika sifat – sifat bangun datar dan bangun ruang untuk siswa kelas V SDN Ngotet Rembang ?
5.	Dwi Nazila Ulfa, (2019)	Pengembangan Bahan Ajar E-Book	a. Penelitian ini sama-sama	Perbedaan terletak pada rumusan

		Kelas IV Berbasis Flip PDF Professional pada Pembelajaran Tematik Muatan Ilmu Pengetahuan Sosial di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Jembrana Bali.	bertujuan untuk mengetahui kelayakan Produk b. Peneliti ini sama-sama menggunakan penelitian dan pengembangan (Research and Development) dengan model ADDIE	masalah yaitu : a. Bagaimana pengembangan bahan ajar e-book kelas IV C berbasis Flip PDF Professional pada pembelajaran tematik muatan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Jembrana Bali? b. Bagaimana kelayakan pengembangan bahan ajar e-book kelas IV C berbasis Flip PDF Professional pada pembelajaran tematik muatan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Jembrana Bali?
6	Jazilia Umami, (2024)	Pengembangan Media Pembelajaran E-Book Berbasis FlipHTML5 Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Peserta Didik Kelas V Di MIN 6 Jember	a. Penelitian ini sama-sama menggunakan Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Research and Development (R&D) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE	Perbedaannya terletak pada Produk yang di hasilkan. a. Mendeskripsikan kevalidan Pengembangan Media Pembelajaran E-Book Berbasis FlipHTML5 Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada

				<p>Peserta Didik Kelas V Di MIN 6 Jember.</p> <p>b. Mendeskripsikan kepraktisan Pengembangan Media Pembelajaran E-Book Berbasis FlipHTML5 Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Peserta Didik Kelas V Di MIN 6 Jember.</p> <p>c. Mendeskripsikan keefektifan Pengembangan Media Pembelajaran E-Book Berbasis FlipHTML5 Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Peserta Didik Kelas V Di MIN 6 Jember</p>
--	--	--	--	--

Tabel 2.2
Gambar dan Kelemahan Media Pembelajaran *Fun Thinkers Book* pada penelitian terdahulu

 <p>Gambar 4.1: Buku cetak</p>  <p>Gambar 4.2: Bingkai peraga</p> <p align="center">Miftahul Khotimah (2021)</p>	<p>Pada tampilan bagian ini Pemilihan <i>background</i> masih kurang menarik sehingga daya minat anak untuk belajar juga sangat mempenharhi seperti halnya alat peraga yang sedikit kurang menarik pembaca.</p>				
<p align="center">Tabel. 4.15 Revisi Cover</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Sebelum Revisi</th><th>Sesudah Revisi</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>  <p>Tidak adanya tahun dibuatnya flipbook ini pada cover.</p> </td><td>  <p>Sudah diberi tahun dibuatnya flipbook ini pada cover.</p> </td></tr> </tbody> </table> <p align="center">Rohimawati Nor Rosyidah, (2019)</p>	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi	 <p>Tidak adanya tahun dibuatnya flipbook ini pada cover.</p>	 <p>Sudah diberi tahun dibuatnya flipbook ini pada cover.</p>	<p>Kombinasi warna dengan penjelasan kurang bagus sehingga pembaca mudah mengalihkan pandangan kepada gambar karena warna antara penjelasan atau tulisan hampir sama dengan warna gambar dan tampak gambar telalu banyak pada lembar halaman tersebut.</p>
Sebelum Revisi	Sesudah Revisi				
 <p>Tidak adanya tahun dibuatnya flipbook ini pada cover.</p>	 <p>Sudah diberi tahun dibuatnya flipbook ini pada cover.</p>				
<p align="center">Tampilan Desain Cover Scrapbook</p>  <p align="center">Dewi Putri Nur Aini (2024)</p>	<p>Warna yang digunakan pada background masih kurang menarik dan pembaca sulit untuk memahami karena tulisan terlalu rapat dan kombinasi warna tampak ramai.</p>				
 <p align="center">Gambar 1. Cover Media <i>Fun Thinkers Book</i> Lasaufa Yarda, Fajar Cahyadi, Ikha Listyarini</p>	<p>Pada bagian ini anak sulit menebak atau sulit memahami materi karena terlalu banyak warna dan juga pada alat peraga terlihat monoton.</p>				

(2024)	
 <p>Gambar 2.1 Tampilan Awal pada Aplikasi Canva</p> <p>Dwi Nazila Ulfa, (2019)</p>	<p>Warna yang digunakan pada background sudah bagus tetapi masih kurang</p>
 <p>Gambar 4.10 Penyempurnaan desain</p>	<p>Warna yang digunakan pada background sudah bagus tetapi masih kurang</p>

Dari beberapa jenis penelitian yang telah dipaparkan di atas terdapat kebaruan penelitian dibandingkan dengan penelitian terdahulu yakni; 1) produk yang dikembangkan adalah media pembelajaran *Fun Thinkers Book* yang tidak hanya berbentuk buku, tetapi diwujudkan dalam bentuk aplikasi mobile interaktif berbasis *Custom Mobile App*. Hal ini memungkinkan siswa belajar secara mandiri maupun berkelompok dengan perangkat Android (dan kemungkinan ekspansi ke iOS), serta media ini dilengkapi fitur gamifikasi seperti drag and drop, skor pencapaian, profil siswa, dan pengaturan yang membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif. 2) Penelitian ini menggabungkan konsep media pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*) dengan teknologi aplikasi mobile yang disesuaikan (*custom*), berbeda dari penelitian terdahulu yang hanya mengembangkan buku atau media pembelajaran statistik tanpa

aplikasi interaktif digital. 3) Pengembangan ini memperkaya media *Fun Thinkers Book* dengan konten multimedia seperti video penjelasan, kuis online, dan forum diskusi melalui aplikasi, sehingga materi matematika bangun datar dapat dipahami lebih mudah dan menyenangkan oleh peserta didik. 4) Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) yang sistematis dan melibatkan validasi dari ahli media, materi, dan pembelajaran sekaligus uji coba lapangan yang memberikan bukti kevalidan dan efektivitas media secara nyata. 5) Penelitian ini secara khusus menargetkan pembelajaran matematika materi bangun datar kelas III Madrasah Ibtidaiyah, yang berbeda fokus dari penelitian sebelumnya yang umumnya pada jenjang sekolah lain, materi lain, atau pengembangan media non-aplikasi.

B. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

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

media.¹²

Media pada hakekatnya merupakan salah satu komponen sistem pembelajaran. Sebagai komponen, media hendaknya merupakan bagian integral dan harus sesuai dengan proses pembelajaran secara menyeluruh. Ujung akhir dari pemilihan media adalah penggunaan media tersebut dalam kegiatan pembelajaran, sehingga memungkinkan siswa dapat berinteraksi dengan media yang dipilih. media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien.¹³ Penggunaan media pembelajaran dalam proses pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam meningkatkan efektivitas dan kualitas pembelajaran.¹⁴

Media Pembelajaran secara umum adalah alat bantu proses belajar mengajar. Selain itu media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan si pelajar

¹² Amelia Putri Wulandari, et.all., “Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar”, *Journalon Education* 5, (2), 2023
<https://jonedu.org/index.php/joe/article/download/1074/856>

¹³ Teni Nurrita, “Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa”, *Jurnal Ilmu Al-qur'an, Hadits, Syari'ah, Tarbiyah.*, 3 (1) 2018, 173-174 <http://dx.doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>

¹⁴ Indri Lutfia Ayu Umami dan Imron Fauzi, “Faktor-Faktor Kesulitan Belajar Matematika Siswa Madrasah Ibtidaiyah Da'watul Falah Kecamatan Tegaldlimo Kabupaten Banyuwangi,” *JESE: Journal of Elementary School Education*, vol.2, no.1 (Juni 2025): 30, <https://jurnalpasca.uinkhas.ac.id/index.php/JESE/article/view/2209>.

sehingga mampu mendorong terjadinya proses belajar.¹⁵

Berdasarkan beberapa definisi diatas maka penulis dapat menyimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang disampaikan oleh pendidik untuk menyampaikan suatu informasi kepada peserta didik, sehingga peserta didik dapat memahami materi yang disampaikan dan mempermudah pendidik dalam menyampaikan suatu materi secara efektif. Media berfungsi sebagai alat atau sarana dalam mencapai tujuan pembelajaran.

b. Tujuan Media Pembelajaran

Media dalam mengajar memegang peranan yang sangat penting sebagai alat untuk menciptakan proses pembelajaran yang efektif dan efisien. Berikut disampaikan mengenai tujuan media pembelajaran yang dapat membantu guru dalam proses

penyampaian materi pelajaran kepada peserta didik, proses tersebut dilakukan agar semua materi pelajaran yang disampaikan dapat dimengerti dengan mudah oleh peserta didik, dan menjadikan pembelajaran yang menarik maupun asyik. Tujuan media dalam proses mengajar adalah :

- 1) Menjadikan proses belajar mengajar menjaldi lebih menarik perhatian peserta didik.
- 2) Menjadikan bahan pelajaran menjadi lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami.

¹⁵ Niluh Ekayani, "Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa", *Jurnal Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja*, 2. (1) 2017, 2

- 3) Metode mengajar akan lebih bervariasi dan menarik.
- 4) Peserta didik akan lebih banyak melakukan kegiatan belajar.¹⁶

Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki peranan yang sangat penting dalam proses belajar mengajar. Melalui penggunaan media, guru dapat menyampaikan materi secara lebih efektif sehingga peserta didik lebih mudah memahami pelajaran. Penulis juga menunjukkan bahwa media dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, bervariasi, dan mendorong peserta didik untuk lebih aktif.

c. Dampak Positif dari Media Pembelajaran

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

¹⁶ Ani Daniyati, dkk., "Konsep Dasar Media Pembelajaran", *Journal Of Student Research*, 1, (1), 2023, 286. <https://ejurnal.stie-trianandra.ac.id/index.php/jsr/article/download/993/798>

untuk menjelaskan materi yang berulang-ulang mengenai isi pelajaran dapat dikurangi bahkan dapat dihilangkan sehingga ia dapat memusatkan perhatian kepada aspek penting lainnya dalam proses belajar mengajar, misalnya sebagai konsultan atau penasihat siswa.¹⁷

Dapat disimpulkan bahwa Media pembelajaran memberikan banyak dampak positif dalam proses belajar-mengajar. Dengan media ini, penyampaian materi menjadi lebih terstruktur, menarik, dan interaktif, sehingga siswa lebih termotivasi untuk belajar. Selain itu, media pembelajaran dapat mempercepat waktu pembelajaran dan meningkatkan kualitas hasil belajar. Kemudahan akses di mana saja dan kapan saja meningkatkan kualitas hasil belajar. Kemudahan akses di mana saja dan kapan saja memungkinkan fleksibilitas yang mendukung kebutuhan siswa. Sikap positif siswa terhadap pembelajaran juga dapat ditingkatkan, sementara peran guru dapat lebih fokus pada aspek strategis, seperti menjadi pembimbing atau konsultan, daripada sekadar mengulang materi. Dengan demikian, media pembelajaran menjadi alat yang efektif untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih baik bagi semua pihak.

d. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

¹⁷ Junaidi, Junaidi, "Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar," *Diklat Review: Jurnal Pendidikan dan Pelatihan* 3, no. 1 (2019): 45-56, <https://doi.org/1035446/diklatreview.v3i1.349>.

Terdapat beragam pembagian jenis media pembelajaran yang dikemukakan para ahli, namun pada dasarnya pembagian jenis media tersebut memiliki persamaan. Berikut beberapa macam dari media pembelajaran, yaitu:

1) Media Visual

Media visual dapat didefinisikan sebagai media yang mengkombinasikan fakta dan gagasan secara jelas, kuat, dan terpadu, melalui kombinasi mengungkapkan kata-kata dan gambar. Media ini sangat tepat untuk tujuan menyampaikan informasi dalam bentuk rangkuman yang dipadatkan.¹⁸

Media visual merupakan suatu media yang dapat dinikmati melalui panca-indera. Sehingga, dengan adanya bantuan dari media visual, tujuan pembelajaran diharapkan oleh guru kepada siswa dapat tercapai secara maksimal.¹⁹

Media visual juga sering disebut dengan gambar atau perumpamaan, memegang peran yang sangat penting dalam proses belajar. Media visual dapat memperlancar pemahaman (misalnya melalui elaborasi struktur dan organisasi) dan memperkuat ingatan. Media visual dapat pula menumbuhkan minat peserta didik dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata. Agar menjadi efektif,

¹⁸ Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran*, (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2005) 20. <https://eprints.unm.ac.id/20720/1/Media%20Pembelajaran%202.pdf>

¹⁹ Cecep Kustandi, et.al., "Pemanfaatan Media Visual Dalam Tercapainya Tujuan Pembelajaran", *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10, (2) 2021 <https://uia.e-journal.id/akademika/article/download/1402/1030>.

media visual sebaiknya ditempatkan pada konteks yang bermakna dan peserta harus berinteraksi dengan media visual (gambar) itu untuk meyakinkan terjadinya proses informasi.²⁰

Berdasarkan beberapa pemaparan diatas maka bisa disimpulkan bahwa media visual merupakan media yang berkaitan dengan indra penglihatan. Media ini akan dapat membantu percepatan proses pemahaman, menarik perhatian, memperjelas materi, serta mengilustrasikan bahan sehingga tidak mudah dilupakan.

2) Media Audio

Media audio adalah suatu media yang menyajikan pesan dalam bentuk lambang-lambang baik verbal maupun non verbal yang dapat merangsang pikiran, perhatian, motivasi sehingga proses belajar mengajar berlangsung pada diri siswa.

Menurut Anitah kegiatan mendengarkan (menyimak) dalam pembelajaran meliputi beberapa langkah. Pertama, dalam proses mendengarkan, seseorang mendengar secara aktual karena adanya stimulus auditif. Kedua, otak meneruskan stimulus tersebut ke dalam syaraf otak untuk diproses. Ketiga, menghubungkan aspek kognitif yang sesuai dengan informasi baru tersebut ke peristiwa ingatan riil atau ke materi yang telah dipelajari sebelumnya. Kesemua proses tersebut merupakan

²⁰ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2011) 91.
<http://repository.uinsu.ac.id/11839/1/Buku%20Media%20Pembelajaran.pdf>

kegiatan yang kompleks dan intuitif. Kegiatan mendengarkan merupakan keterampilan yang sangat penting untuk kegiatan belajar tipe auditif yang efektif.²¹

Dari beberapa pengertian diatas dapat disimpulkan Media audio, berfungsi untuk menyalurkan pesan audio ke penerima pesan. Media audio berkaitan erat dengan indra pendengaran. Contoh media audio diantaranya: radio, tape recorder, telepon, laboratorium bahasa dan lain sebagainya.

3) Media Audio Visual

Media audio visual merupakan media kombinasi antara audio dan visual yang dikombinasikan dengan kaset audi yang mempunyai unsur suara dan gambar yang bisa dilihat misalnya rekaman video, slide suara dan lain sebagainya.²²

Media audio visual merupakan bahan pembelajaran tampak dengar (audio visual) yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan-pesan/materi pelajaran, dikatakan tampak dengar karena unsur dengar (audio), dan unsur visual (Gambar).²³

Dari beberapa definisi diatas maka dapat disimpulkan bahwa media audio visual adalah media yang mempunyai unsur

²¹ Andi Kristanto, *Media Pembelajaran*, (Jawa Timur: Bintang Sutabaya, 2016) 58

²² Joni Purwono, et.all. "Penggunaan Media Audi-Visual Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pacitan", *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*, 2, (2), 2014, 130 <https://core.ac.uk/download/pdf/289706649.pdf>.

²³ Yoga Marga, M, et.all., " Pengembangan Media Audio untuk meningkatkan Kemampuan Menghubungkan Siklus Hidup dan Kemampuannya", *Jurnal Kependidikan Dasar Islam Berbasis Sains*, 5, (1), 2020 <https://ibriez.iainponorogo.ac.id/>.

suara dan gambar. Contohnya video, televisi.

4) Media Cetak

Media cetak yakni media yang di dalamnya berisi informasi seperti, buku, brosur, modul, dan *handout*.

Dapat disimpulkan bahwa media cetak memiliki peran penting sebagai sumber belajar yang mudah diakses, sederhana digunakan, dan dapat dipelajari berulang-ulang oleh peserta didik tanpa membutuhkan perangkat teknologi khusus.

5) Multimedia

Multimedia adalah jenis media pembelajaran dengan menggunakan peralatan teknologi digital baik *hardware* atau *software* untuk menyamakan pesan informasi dari pendidik kepada peserta didik untuk memberikan kemudahan dalam proses pembelajaran dan dalam menyampaikan praktek, materi, dan penilaian.

Dari penjelasan tersebut, penulis menekankan bahwa multimedia mampu menghadirkan materi secara lebih interaktif dan menarik, karena dapat menggabungkan teks, audio, video, dan animasi. Hal ini memberikan kemudahan dalam menyampaikan konsep, demonstrasi praktik, maupun penilaian secara lebih efektif.

6) Komputer dan Jaringan

Komputer dan jaringan merupakan media yang dapat

menyampaikan respon yang cepat secara virtual terhadap hasil belajar.²⁴

Dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan komputer dan jaringan menjadi penting dalam pembelajaran modern, karena dapat memberikan umpan balik instan dan memfasilitasi interaksi jarak jauh antara guru dan peserta didik

Secara keseluruhan, dapat disimpulkan bahwa berbagai jenis media pembelajaran tersebut saling melengkapi dan memiliki peran strategis dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran. Pemilihan media yang tepat harus disesuaikan dengan karakteristik materi, tujuan pembelajaran, serta kebutuhan peserta didik agar proses belajar mengajar dapat berlangsung lebih menarik, efisien, dan bermakna.

2. *Fun Thinkers Book Berbasis Custom Mobile App*

a. Pengertian *Fun Thinkers Book Berbasis Mobile App*

Media pembelajaran yang efektif untuk mendukung pembelajaran saintifik agar anak dapat memahami konsep materi adalah media yang menyenangkan, seperti belajar sambil bermain. *Fun Thinkers Book* adalah alat pembelajaran interaktif yang dirancang untuk meningkatkan rasa ingin tahu, mengasah kemampuan otak kiri dan kanan, serta perkembangan intelektual peserta didik. Produk ini merupakan hasil dari Grolier, sebuah perusahaan yang fokus pada

²⁴ Dewi Surani dkk, *Konsep Dasar Pembelajaran* (Batam, Yayasan Cendikian Mulia Mandiri, 2024), 38.

penciptaan media inovatif pembelajaran, yang berpusat di Boston, Amerika, sejak tahun 1895.

Fun Thinkers Book adalah media pembelajaran interaktif berbasis buku permainan yang dirancang untuk meningkatkan minat dan kemampuan berpikir kritis anak usia sekolah dasar. Media ini menggabungkan konsep belajar sambil bermain dengan rangkaian buku dan alat bantu visual seperti "*Match Frame*" yang membuat belajar menjadi menarik dan menyenangkan.²⁵ Ketika diaplikasikan dalam bentuk custom mobile app, media ini diadaptasi ke platform perangkat *mobile* dengan penambahan fitur interaktif digital seperti animasi, kuis interaktif, dan sistem gamifikasi yang memungkinkan pembelajaran lebih fleksibel dan adaptif sesuai kebutuhan pengguna.

Berdasarkan uraian yang disajikan, penulis menilai bahwa *Fun Thinkers Book* berbasis Mobile App merupakan pengembangan media pembelajaran yang mengintegrasikan konsep belajar sambil bermain ke dalam bentuk digital yang interaktif. Media ini tidak hanya menggabungkan unsur buku permainan fisik (*match frame*) dengan fitur digital seperti animasi, kuis, dan gamifikasi, tetapi juga menyesuaikan diri dengan kebutuhan pembelajaran abad ke-21 yang menekankan fleksibilitas dan adaptivitas.

Dengan demikian, penulis menyimpulkan bahwa pengembangan *Fun Thinkers Book* ke dalam bentuk aplikasi mobile

²⁵ Desi Luthfiana Rahmah dan Muhamad Taufik Hidayat, "Pengembangan Media "*Fun Thinkers Book*" untuk Meningkatkan Antusiasme Belajar dan Hasil Belajar Materi Bangun Datar Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* vol.6, no.4 (Mei 2022): 6363.

mampu menjawab tantangan era digital dengan memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, fleksibel, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

b. Penggunaan *Media Fun Thinkers Book* Berbasis *Mobile App*

- 1) Peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok sesuai dengan jumlah siswa agar proses belajar dapat berjalan secara kolaboratif dan setiap siswa mendapat kesempatan berpartisipasi aktif²⁶
- 2) Guru membuka pembelajaran dengan pengantar dan ice breaking untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan memotivasi siswa belajar menggunakan aplikasi
- 3) Peserta didik terlebih dahulu mengamati penjelasan guru mengenai media *Fun Thinkers Book* Berbasis *Mobile App* yang disampaikan di depan kelas.
- 4) Setiap kelompok bersama-sama menyimak materi pembelajaran yang disajikan dalam video interaktif dalam aplikasi sebagai pengantar konsep dasar materi
- 5) Siswa dalam kelompok berdiskusi untuk memahami materi yang telah dipelajari melalui video atau konten aplikasi
- 6) Kelompok mengerjakan latihan soal yang tersedia dalam aplikasi dengan fitur gamifikasi yang merangsang berpikir kritis dan kerja sama
- 7) Guru memantau dan membimbing proses pembelajaran melalui

²⁶ Sukma Dewi Sulastri, Muhammad Tahir dan Baiq Niswatul Khair, "Pengembangan Media Pembelajaran *Fun Thinkers Book* Pada Pembelajaran Tematik Kelas I SDN 46 Cakranegara," *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* vol.8, no.1 (Februasi 2023).

fitur monitoring aplikasi seperti profil kelompok dan riwayat nilai siswa

- 8) Setelah selesai, guru dan siswa bersama-sama melakukan evaluasi hasil belajar menggunakan fitur tes dan diskusi di aplikasi, serta memberikan umpan balik untuk perbaikan pembelajaran selanjutnya.

Berdasarkan langkah-langkah penggunaan yang dijelaskan, penulis menilai bahwa proses pembelajaran dengan media ini dirancang secara sistematis untuk menumbuhkan kolaborasi, partisipasi aktif, serta keterlibatan langsung peserta didik. Guru berperan sebagai fasilitator yang memandu jalannya pembelajaran mulai dari pengenalan media, kegiatan bermain-belajar dalam aplikasi, hingga evaluasi hasil belajar. Penulis juga melihat bahwa kehadiran fitur-fitur digital seperti video pengantar, latihan soal interaktif, dan monitoring nilai mampu memperkuat proses pembelajaran berbasis pengalaman langsung (*experiential learning*), di mana siswa belajar melalui interaksi dan refleksi terhadap aktivitas dalam aplikasi.

c. Karakteristik Media Pembelajaran *Fun Thinkers Book* Berbasis *Custom Mobile App*

Media *fun thinkers book* berbasis *custom mobile app* dirancang dengan konsep belajar dengan bermain, sehingga tampilanya menarik untuk memotivasi siswa menggunakannya. Berikut adalah beberapa karakteristik dari media *fun thinkers book* berbasis

custom mobile app:

- 1) Pendekatan belajar sambil bermain (*learning by playing*) yang mendorong keterlibatan siswa dengan tampilan visual menarik dan interaktif
- 2) Penggunaan elemen gamifikasi yang mencakup tingkatan kesulitan, poin, dan tingkat pencapaian, yang merangsang semangat belajar dan rasa ingin tahu siswa²⁷
- 3) Fitur kolaboratif dan evaluasi otomatis, sehingga memberikan *feedback* langsung dan mendukung mekanisme pembelajaran yang adaptif
- 4) *Mobile-based*, memberikan akses belajar kapan saja dan di mana saja, mendukung fleksibilitas belajar siswa dan real-time monitoring guru

Penulis mengidentifikasi bahwa karakteristik utama media ini terletak pada konsep *learning by playing* yang dipadukan dengan sistem gamifikasi, kolaborasi digital, serta akses *mobile-based*. Dengan adanya fitur seperti poin, level, dan evaluasi otomatis, media ini tidak hanya membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, tetapi juga membangun motivasi intrinsik siswa untuk terus belajar. Selain itu, fitur real-time monitoring memungkinkan guru untuk menilai kemajuan belajar siswa secara langsung, menjadikan media ini selaras dengan prinsip pembelajaran modern yang menekankan

²⁷ Nazila Alif Ananda, "Pengembangan Media Fun Thinkers Book Berbasis Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Dalam Materi Pekerjaanku Di Kelas III SD/MI" (Skripsi, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2023), 8.

personalisasi dan data-driven learning. Dan dapat disimpulkan bahwa karakteristik tersebut menjadikan *Fun Thinkers Book* berbasis custom mobile app sebagai media pembelajaran yang adaptif, inovatif, dan sesuai dengan kebutuhan pendidikan di era digital.

d. Manfaat Media *Fun Thinkers Book* Berbasis *Custom Mobile App*

Beberapa manfaat media ini dalam pembelajaran adalah:

- 1) Meningkatkan motivasi dan minat belajar dengan menciptakan suasana belajar yang interaktif, menyenangkan, dan tidak membosankan
- 2) Memperkuat pemahaman konsep melalui pendekatan tematik dan pembelajaran yang memfasilitasi kemampuan berpikir kritis
- 3) Mendukung pembelajaran mandiri dan kolaboratif melalui fitur digital yang memungkinkan interaksi antar siswa dan guru
- 4) Mempermudah guru dalam memonitor dan mengevaluasi perkembangan belajar siswa secara *real-time* melalui data yang terekam di aplikasi

Dari uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa media *Fun Thinkers Book* berbasis Custom Mobile App memiliki kontribusi signifikan dalam meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran di sekolah dasar.

e. Kelebihan dan Kekurangan Media *Fun Thinkers Book* Berbasis *Mobile App*

- 1) Kelebihan

- a) Memiliki fitur gamifikasi dan animasi yang meningkatkan keterlibatan dan minat siswa dalam belajar
- b) Dapat diakses kapan saja dan di mana saja, mendukung pembelajaran fleksibel dengan sistem offline dan online
- c) Menyediakan evaluasi instan dan monitoring perkembangan belajar yang efektif bagi guru dan siswa
- d) Desain antarmuka menarik dengan tampilan visual dan audio yang sesuai dengan karakter anak-anak sekolah dasar

2) Kelemahan

- a) Memerlukan perangkat mobile yang mendukung dan akses listrik yang memadai
- b) Perlu update aplikasi dan materi secara berkala untuk menjaga relevansi dan perform
- c) Diperlukan pelatihan bagi pengguna untuk memaksimalkan pemanfaatan fitur aplikasi
- d) Pengembangan aplikasi memerlukan sumber daya dan biaya yang tidak sedikit, serta pemeliharaan yang rutin

Dapat disimpulkan bahwa meskipun terdapat keterbatasan teknis, kelebihan *Fun Thinkers Book* berbasis *Custom Mobile App* jauh lebih dominan dalam mendukung pembelajaran inovatif berbasis teknologi di tingkat sekolah dasar.

3. Pembelajaran Matematika

a. Pengertian Pembelajaran Matematika

Kata "matematika" berasal dari kata "mathema," yang berarti pengetahuan, dan "manthanein," yang berarti berpikir atau belajar. Dalam kamus bahasa Indonesia, matematika didefinisikan sebagai studi yang membahas hubungan antara bilangan, nilai numerik, serta teknik operasional yang digunakan untuk memecahkan masalah numerik.²⁸

Matematika adalah salah satu disiplin ilmu eksakta yang penting dan bermanfaat untuk berbagai cabang ilmu dalam kehidupan. Ilmu ini merupakan sumber pengetahuan yang sangat esensial dalam kehidupan sehari-hari. Matematika juga diperlukan dalam pembelajaran agama, seperti dalam penghitungan zakat dan ilmu waris. Selain itu, konsep-konsep matematika diterapkan di berbagai bidang ilmiah lainnya. Oleh karena itu, matematika kini menjadi mata pelajaran wajib bagi siswa di semua jenjang pendidikan, mulai dari Madrasah Ibtidaiyyah (MI) hingga Perguruan Tinggi. Bahkan, saat ini, konsep matematika sederhana sudah mulai diajarkan kepada anak-anak di usia dini.²⁹

²⁸ Hamzah & Muhlisrarini, "Pembelajaran Matematika," dalam *Pengertian Pembelajaran Matematika* (2014), 8–29.

²⁹ Listiani, Nita. "Pengaruh Kesiapan Belajar Dan Kecerdasan Spiritual Siswa Terhadap Motivasi Belajar Matematika di SMP NEGERI 16 Kota Cirebon." *Acta Universitatis Agriculturae et Silviculturae Mendelianae Brunensis* 53, no. 9 (2015): 1689–99.

Proses pembelajaran matematika melibatkan guru dan siswa berinteraksi secara terstruktur untuk mengumpulkan, memahami, dan mampu mentransmisikan pengetahuan yang diperoleh sebelumnya. Sekolah dasar, proses pembelajaran matematika akan mencakup ide-ide mendasar dan sumber daya yang akan membantu siswa dalam melanjutkan studi matematika pada tingkat yang lebih tinggi.³⁰

Tujuan pengajaran matematika di sekolah dasar adalah agar siswa dapat: (1) memahami konsep-konsep matematika, mengenali hubungan antara konsep, dan menerapkan ide atau metode dengan fleksibel, akurat, efisien, dan tepat dalam menyelesaikan masalah. (2) menggunakan penalaran untuk menjelaskan konsep dan pernyataan matematika. (3) mengembangkan keterampilan dalam pemecahan masalah. (4) menjelaskan konsep dengan memanfaatkan tabel, grafik, simbol, atau media lain untuk memperjelas situasi atau permasalahan. (5) memiliki pola pikir yang menghargai nilai matematika dalam kehidupan sehari-hari. Proses pembelajaran matematika perlu disesuaikan dengan karakteristik siswa agar dapat berjalan dengan efektif.³¹

Pada bagian ini, penulis menjelaskan bahwa matematika

³⁰ Fauzi, Azra, Deni Sawitri, dan Syahrir Syahrir. "Kesulitan Guru Pada Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar." *Jurnal Ilmiah Mandala Education* 6, no. 1 (2020): 142–48.

³¹ Ni Putu Wulan Pratami Dewi dan Gusti Ngurah Sastra Agustika, "Efektivitas Pembelajaran Matematika Melalui Pendekatan Pmri Terhadap Kompetensi Pengetahuan Matematika," *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan* 4, no. 2 (2020): 204. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJL/article/view/26781/15955>

bukan hanya ilmu tentang angka dan hitungan, tetapi juga ilmu yang melatih cara berpikir logis, kritis, dan sistematis. Penulis menekankan pentingnya matematika dalam kehidupan sehari-hari serta kaitannya dengan berbagai bidang ilmu. Pembelajaran matematika digambarkan sebagai proses interaksi antara guru dan siswa untuk memahami konsep, mengembangkan keterampilan pemecahan masalah, dan menumbuhkan pola pikir logis. Dengan demikian, penulis memandang pembelajaran matematika sebagai upaya membentuk kemampuan berpikir dan sikap ilmiah siswa, bukan sekadar menguasai rumus atau perhitungan.

b. Problematika Pembelajaran Matematika

Pembelajaran matematika di sekolah dasar menghadirkan sejumlah tantangan yang bersumber dari guru mata pelajaran, siswa

dan orang tua siswa.³² Beberapa problematika yang terjadi dalam pembelajaran matematika yaitu:

- 1) Guru kesulitan memahami konsep dasar materi yang diajarkan ke siswa.
- 2) Metode yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran tidak sesuai dengan karakteristik siswa.
- 3) Siswa tidak berani bertanya mengenai materi yang belum dikuasai
- 4) Kurangnya motivasi belajar siswa terhadap mata pelajaran matematika.

³² Kristina Gita Permatasari, "Problematika Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar/ Madrasah Ibtidaiyah," *Jurnal Ilmiah Pedagogy* 17, no. 1 (2021): 68–84. <https://jurnal.staimuhblora.ac.id/index.php/pedagogy/article/view/96/88>

- 5) Siswa kesulitan dalam menyelesaikan soal cerita dalam mata pelajaran matematika.
- 6) Guru yang masih mengalami kesulitan dalam memilih masalah kontekstual yang akan dibahas.
- 7) Kurang mampunya siswa dalam berpikir abstrak dan membaca soal matematika yang diberikan.³³

Ada beberapa faktor yang menyebabkan munculnya problematika dalam pembelajaran matematika. Berikut adalah beberapa di antaranya:

a) Faktor budaya

Budaya masyarakat yang kurang menekankan kerja keras berpengaruh pada pembelajaran. Banyak siswa ingin proses belajar berjalan cepat dan cenderung mengabaikan langkah-langkah yang memerlukan usaha, sehingga mereka seringkali hanya mengingat informasi tanpa benar-benar memperhatikannya.

b) Faktor sistem pendidikan

Keputusan dalam pendidikan sering kali berasal dari pihak yang lebih tinggi. Dalam konteks ini, guru berfungsi sebagai sumber informasi utama, sementara siswa dipandang sebagai wadah yang perlu diisi dengan pengetahuan. Proses pembelajaran masih didominasi oleh guru dan kurang memperhatikan perkembangan siswa.

³³ Kristina Gita Permatasari, "Problematika Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar/ Madrasah Ibtidaiyah, <https://jurnal.staimuhblora.ac.id/index.php/pedagogy/article/view/96/88>.

c) Faktor sistem penilaian

Sistem penilaian di sekolah sering kali hanya menilai hasil pekerjaan siswa setelah selesai, bukan selama prosesnya. Contohnya, banyak soal pilihan ganda yang diambil dari Ujian Nasional.

d) Faktor orang tua dan keluarga

Banyak orang tua yang tidak menyadari seberapa banyak pekerjaan yang dilakukan siswa di kelas. Akibatnya, mereka kurang memberikan perhatian pada kemajuan belajar anak-anak mereka.

e) Faktor karakteristik bidang studi

Ciri khas matematika yang aplikatif dalam kehidupan sehari-hari memerlukan proses berpikir yang terikat oleh aturan yang ketat, dan terkadang materi matematika tidak tampak berguna dalam konteks sehari-hari. Oleh karena itu, siswa perlu gigih dan berusaha maksimal.

f) Faktor guru

Guru merupakan elemen kunci dalam proses pendidikan. Kadang-kadang, pendekatan pengajaran yang digunakan tidak sejalan dengan cara berpikir atau kemajuan siswa, sehingga banyak siswa yang merasa takut atau kurang tertarik pada matematika. Pemahaman terhadap materi yang diajarkan tidak

menjadi prioritas dalam proses pembelajaran.³⁴

Berdasarkan problematika dan faktor-faktor yang mempengaruhi proses pembelajaran matematika, seorang guru perlu menyediakan pengalaman belajar yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Hal ini penting agar siswa dapat mengikuti proses pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan mereka.

c. Materi Bangun Datar

Dalam kehidupan sehari-hari, kita sering menjumpai objek dengan berbagai bentuk unik, seperti bingkai foto persegi dan penggaris segitiga. Objek-objek ini termasuk dalam kategori bangun datar. Bangun datar adalah bagian dari bidang datar yang dibatasi oleh garis lurus atau lengkung. Bahwa bangun datar dapat dipotong dari selembar kertas, memiliki sisi lurus atau lengkung, serta panjang dan lebar, tetapi tidak memiliki tinggi atau ketebalan. Bangun datar adalah kurva tertutup sederhana di bidang. Contoh bangun datar yang diajarkan di sekolah dasar antara lain segitiga, persegi, lingkaran, jajar genjang, trapezium, belah ketupat, dan layang-layang. Kesimpulannya, bangun datar atau dua dimensi adalah bidang datar dengan panjang dan lebar, tetapi tanpa tinggi.³⁵

Jadi dapat disimpulkan pembelajaran matematika materi bangun

³⁴ Kristina Gita Permatasari, "Problematika Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar/ Madrasah Ibtidaiyah. <https://jurnal.staimuhblora.ac.id/index.php/pedagogy/article/view/96/88>.

³⁵ Kalsum, U. (2020). "Penggunaan Puzzle dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bangun Datar pada Murid Tunagrahita Ringan Kelas III di SLB Negeri 1 Gowa." Skripsi. Jurusan Pendidikan Luar Biasa, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Makassar. 17-18.

datar yaitu suatu proses pembelajaran atau kegiatan belajar mengajar yang di dalamnya terdapat interaksi antara pendidik dan peserta didik dengan bahasan tentang bangun datar atau bidang datar yang hanya memiliki sisi lurus dan lengkung saja tanpa memiliki tinggi dan ketebalan yang dijadikan sebagai tujuan pembelajarannya.



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

BAB III

METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Model Penelitian dan Pengembangan

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) karena bertujuan mengembangkan media Fun Thinkers Book pada materi bangun datar di MI Ma'arif 39 Hidayatul Murid Wuluhan Jember. Metode R&D digunakan untuk menghasilkan atau menyempurnakan produk pembelajaran serta menguji kelayakan dan keefektifannya agar sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di lapangan.³⁶

Jenis data dalam penelitian ini adalah kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil validasi ahli materi, ahli media, dan tanggapan peserta didik. Aspek ahli materi meliputi isi pembahasan, kebahasaan, kualitas penyajian, dan evaluasi. Aspek ahli media meliputi ketepatan grafis, kemenarikan tampilan, dan kesesuaian tipografi. Data dari peserta didik mencakup kemenarikan media dan kemudahan memahami materi. Data kuantitatif diperoleh dari skor penilaian kelayakan masing-masing validator.³⁷

Dalam penelitian R&D terdapat beberapa model pengembangan, seperti 4D, Plomp, Borg & Gall, dan ADDIE. Penelitian ini menggunakan model ADDIE karena model ini berorientasi pada pengembangan sistem pembelajaran di kelas dan banyak digunakan dalam pengembangan media pembelajaran. ADDIE juga memiliki langkah-langkah yang sistematis, mudah

³⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2019), 395.

³⁷ Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan* (Jakarta: Kencana, 2010), 200.

diterapkan, serta efektif untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis buku, web, maupun perangkat lunak.³⁸

B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Prosedur penelitian merupakan langkah-langkah yang dilakukan peneliti sebelum dan selama melaksanakan penelitian pengembangan. Pada tahap awal, peneliti melakukan kegiatan pendahuluan berupa analisis kebutuhan dengan mengumpulkan data melalui observasi kelas, wawancara dengan guru, dan pengumpulan dokumen pembelajaran yang relevan. Data tersebut dikumpulkan untuk mengetahui kondisi pembelajaran, kebutuhan peserta didik, serta masalah yang muncul dalam penggunaan media sebelumnya.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan tersebut, peneliti kemudian melaksanakan penelitian pengembangan menggunakan model ADDIE yang meliputi lima tahapan, yaitu:

1. Analisis (*Analysis*)

Terdapat dua tahapan yang harus dilakukan pada langkah analisis, yaitu analisis kinerja (*performance analysis*) dan analisis kebutuhan (*need analysis*). analisis kinerja dilakukan untuk mengetahui dan mengklasifikasikan permasalahan yang dihadapi berkaitan dengan proses pembelajaran matematika dan media pembelajaran yang digunakan disekolah selama ini, kemudian menemukan solusinya dengan

³⁸ Amali, K., et.all., "Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Sains Teknologi Masyarakat pada Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar," *Journal of Natural Science Integration*, vol.2, no.2 (2019): 74,
https://www.researchgate.net/publication/337025414_Pengembangan_Lembar_Kerja_Peserta_Didik_Berbasis_Sains_Teknologi_Masyarakat_Pada_Mata_Pelajaran_IPA_di_Sekolah_Dasar.

memperbaiki atau mengembangkan media pembelajaran. Sedangkan analisis kebutuhan yaitu menemukan media pembelajaran matematika yang dibutuhkan oleh peserta didik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar

2. Perancangan (*Design*)

Tahap perancangan dilakukan berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang telah diperoleh sebelumnya. Pada tahap ini, peneliti mulai merancang media Fun Thinkers Book materi bangun datar berbasis Custom Mobile App dengan mengacu pada capaian pembelajaran (CP) dan kompetensi dasar (KD) yang relevan. Perancangan dimulai dengan menyusun materi pelajaran, menentukan bahasa yang digunakan, mengurutkan alur penyajian materi, serta membuat blueprint atau rancangan format media. Hasil perancangan ini menjadi dasar konseptual yang akan digunakan pada tahap pengembangan selanjutnya.

3. Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan merupakan proses merealisasikan rancangan media menjadi bentuk prototipe awal. Pada bagian ini, peneliti menyusun prosedur prototyping yang meliputi pembuatan desain awal, penyusunan komponen media, serta penyajian konten sesuai blueprint yang telah dibuat pada tahap perancangan. Media yang telah diprototipekan kemudian direview untuk melihat kesesuaian konsep, kelayakan tampilan, dan kesiapan untuk divalidasi pada tahap berikutnya:

a. Pembuatan media pembelajaran

Pada tahapan ini dilakukan pengumpulan bahan seperti video, suara, animasi, gambar, serta penyusunan materi pelajaran. Bahan dan materi yang sudah terkumpul tersebut kemudian dikembangkan menjadi produk awal media *Fun Thinkers Book* materi bangun datar berbasis *Costum Mobile APP*.

b. Validasi Ahli

Produk awal media pembelajaran yang telah dikembangkan kemudian dilakukan review dengan menvalidasi media pembelajaran kepada ahli media dan ahli materi. Langkah ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* materi bangun datar berbasis *Costum Mobile APP* yang dikembangkan dan mendapatkan saran perbaikan produk awal sebelum di uji coba kepada peserta didik.

4. Implementasi (*Implementation*)

Media pembelajaran yang telah melewati proses perbaikan dan dinyatakan layak untuk digunakan, kemudian dilakukan penerapan pada situasi yang nyata yaitu proses pembelajaran di MIMA 39 Hidayatul Murid Wuluhan Jember pada kelas III. Pada langkah ini, guru dan peserta didik dilibatkan langsung dalam proses pembelajaran dengan memanfaatkan media yang sudah dikembangkan. Peneliti mengumpulkan data dan informasi berupa respon guru dan peserta didik untuk mengetahui kelebihan dan keterbatasan dari media.

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi adalah langkah terakhir dalam menerapkan model ADDIE. Perbaikan terhadap media pembelajaran *Fun Thinkers Book* berbasis *Costum Mobile APP* dilakukan berdasarkan respon guru dan peserta didik saat implementasi. Esensi dari evaluasi ini adalah memastikan media yang dikembangkan termasuk kategori relatif sempurna jika digunakan dalam situasi belajar yang sesungguhnya.³⁹

C. Uji Coba Produk

Uji coba produk dimaksudkan mendapatkan data sebagai dasar untuk menetapkan kriteria produk yang efisien dan memiliki daya tarik dari produk yang dikembangkan, serta memperlihatkan suatu keefisienan suatu produk tersebut berikut merupakan urutan tahapan penilaian suatu produk yang akan dikembangkan :

1. Desain Uji Coba

Pada tahapan desain uji coba dilaksanakan setelah produk yang disusun sesuai dengan rancangan yang telah direncanakan. Desain uji coba dilakukan bertujuan untuk mengetahui kesesuaian rancangan dengan tujuan dan untuk mengetahui kesalahan yang perlu dilakukan perbaikan atau revisi.

2. Subjek Uji Coba

a. Ahli Materi

³⁹ Yudi Hari Rayanto dan Sugianti, Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2: Teori dan Praktek (Pasuruan: Lembaga Academic & Reseach Institute, 2020), 34-38.

Ahli materi merupakan ahli yang memberikan penilaian dan masukan mengenai materi yang ada pada media. Dalam penelitian ini peneliti mengambil dosen Tadris Matematika yaitu Ibu Afifah Nur Aini, M.Pd.

Indikator penilaian ahli materi, yaitu:

- 1) Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran.
- 2) Ketepatan konsep dan kebenaran isi materi.
- 3) Kejelasan penyajian materi.
- 4) Keterurutan dan sistematika penyampaian materi.
- 5) Kesesuaian contoh dan soal latihan.

Alasan pemilihan beliau karena beliau memiliki kompetensi dan pengalaman dalam bidang pendidikan matematika, sehingga dianggap mampu memberikan penilaian yang tepat terkait kesesuaian,

ketepatan, dan kedalaman materi matematika yang dikembangkan dalam media pembelajaran *Fun Thinkers Book* berbasis *Custom Mobile App* ini.

b. Ahli Media

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

Indikator penilaian ahli media, yaitu:

- 1) Kualitas tampilan visual.
- 2) Keterbacaan dan kejelasan teks.
- 3) Konsistensi desain dan tata letak.
- 4) Kemudahan navigasi.
- 5) Kejelasan instruksi penggunaan media.

Alasan pemilihan beliau karena beliau memiliki kompetensi di bidang pengembangan media pembelajaran. Oleh karena itu, beliau dianggap mampu menilai aspek tampilan, interaktivitas, dan kemudahan penggunaan media pembelajaran yang dikembangkan.

c. Ahli Pembelajaran

Ahli pembelajaran merupakan ahli yang mempunyai peran sebagai validator pembelajaran. Pada penelitian ini peneliti

mengambil ahli pembelajaran Wali Kelas III yaitu Ibu Siti Khasanah, S.Pd.

Indikator penilaian ahli pembelajaran, yaitu:

- 1) Kesesuaian media dengan karakteristik peserta didik.
- 2) Kemudahan penggunaan di kelas.
- 3) Kesesuaian media dengan langkah-langkah pembelajaran.
- 4) Kejelasan petunjuk penggunaan bagi guru.
- 5) Keefektifan media membantu pemahaman siswa.

Alasan pemilihan beliau karena merupakan guru yang berpengalaman dalam mengajar di kelas III dan memahami

karakteristik serta kebutuhan belajar siswa pada jenjang tersebut. Dengan demikian, beliau dinilai mampu memberikan masukan yang relevan terkait keterpaduan antara media pembelajaran dan proses pembelajaran di kelas, serta kesesuaian media dengan karakteristik siswa kelas III.

d. Peserta didik

Peserta didik dalam penelitian ini menjadi subjek utama. Peserta didik yang terlibat adalah sebanyak 21 siswa kelas III Madrasah Ibtidaiyyah Ma'arif 39 Hidayatul Murid Ampel Wuluhan Jember.

3. Jenis Data

Data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

a. Data Kualitatif

Data kualitatif yang digunakan dalam penelitian ini berupa hasil observasi, wawancara, kritik dan saran yang diperoleh dari validator ahli media, validator ahli materi, dan guru wali kelas III.

b. Data Kuantitatif

Data kuantitatif yang digunakan pada penelitian ini diperoleh dari hasil skor pengisian angket penilaian produk media *Fun Thinkers Book* materi bangun datar berbasis *Costum Mobile APP* oleh validator ahli media, validator ahli materi, dan guru wali kelas III.

4. Teknik Pengumpulan data

a. Observasi

Observasi adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui kegiatan pengamatan, disertai pencatatan terhadap keadaan atau perilaku objek sasaran.

Dalam penelitian ini, observasi dilakukan untuk mengamati aktivitas belajar siswa kelas III serta kondisi pembelajaran matematika di kelas, termasuk penggunaan media pembelajaran, interaksi guru–siswa, dan kesulitan belajar yang muncul.

Teknik observasi dilakukan secara sistematis, baik secara langsung maupun tidak langsung, untuk memperoleh data faktual mengenai fenomena pembelajaran yang diteliti.

b. Wawancara

Wawancara adalah teknik pengumpulan data melalui proses tanya jawab lisan yang berlangsung secara satu arah, yaitu pertanyaan berasal dari peneliti dan jawaban diberikan oleh responden.

Dalam penelitian ini, wawancara dilakukan kepada guru wali kelas III untuk menggali informasi mengenai kebutuhan siswa dalam pembelajaran matematika, termasuk hambatan belajar, karakteristik siswa, serta harapan guru terhadap media pembelajaran.

Data hasil wawancara diolah dan dianalisis secara deskriptif. Temuan wawancara dideskripsikan secara sistematis guna menjawab

permasalahan penelitian dan mengevaluasi keberhasilan produk yang digunakan.

c. Angket

Angket atau metode kuosioner merupakan suatu teknik pengumpulan data secara tidak langsung (peneliti tidak langsung bertanya-jawab dengan responden). Instrumen atau alat pengumpulan data, juga disebut angket atau kuesioner, berisi daftar pertanyaan yang telah disusun secara sistematis yang harus dijawab atau direspon oleh responden sesuai dengan presepsinya.

Pada analisis data menggunakan angket ini guna untuk mengetahui hasil produk atau kelayakan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* serta guna mengetahui respon peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran tersebut.

d. Dokumentasi

Dokumentasi adalah data pendukung yang digunakan dan dikumpulkan sebagai bukti dan penguat data observasi. Bentuk dokumen yang dikumpulkan dapat berupa dokumen kegiatan, nilai peserta didik dari hasil tes formatif yang diberikan, atau juga dapat diambil dari hasil kegiatan praktek peserta didik, dan dokumendokumen lain yang di butuhkan sebagai penguat dan pendukung penelitian.

Dalam penelitian ini, dokumentasi dilakukan untuk mendukung saat penelitian berlangsung. Dokumentasi dapat berupa

foto-foto kegiatan pembelajaran berlangsung, data tertulis, dan fakta kejadian yang dijadikan sebagai bukti dalam penelitian.

5. Instrumen Pengumpulan data

Instrumen merupakan sebuah alat untuk mengumpulkan data. Instrumen pengumpulan data pada penelitian dan pengembangan ini ialah lembar angket validasi pada media *Fun Thinkers Book* berbasis *Custom Mobile App* pada meteri bangun datar. Validator terdiri dari ahli media, ahli materi, ahli pembelajaran, dan respon peserta didik.

a. Instrument Penilaian Ahli Media

Instrument ini digunakan untuk memperoleh data validasi penilaian dari ahli media terhadap kesesuaian dan kemenarikan media untuk pembelajaran. Adapun kisi-kisi lembar/angket validasi media yaitu:

Tabel 3.1
Instrumen Ahli Media

No	Aspek Penilaian	Pernnyataan
1	Aspek Desain dan Tampilan Media	1. Desain tampilan media yang ditampilkan menarik 2. Warna dan tata letak dalam <i>Fun Thinkers App</i> sudah tepat dan mendukung kenyamanan pengguna 3. Konten yang disediakan dalam <i>Fun Thinkers App</i> relevan dengan materi pembelajaran.
2	Kesesuaian dan	1. Instruksi atau petunjuk

Kelayakan Pembelajaran	<p>penggunaan pada media ini jelas dan mudah dimengerti</p> <p>2. Media pembelajaran <i>Fun Thinkers Book</i> berbasis <i>Custom Mobile App</i> sudah sesuai dengan fungsi media tersebut</p> <p>3. <i>Fun Thinkers Book</i> berbasis <i>Custom Mobile App</i> sesuai dengan kebutuhan pembelajaran</p> <p>4. Secara keseluruhan media <i>Fun Thinkers Book</i> berbasis <i>Custom Mobile App</i> layak digunakan pada pembelajaran</p> <p>5. Fitur-fitur yang disediakan dapat mendukung proses pembelajaran</p> <p>6. Layanan bantuan teknis dari <i>Fun Thinkers Book</i> berbasis <i>Custom Mobile App</i> responsif dan membantu Penyajian <i>Fun Thinkers Book</i> berbasis <i>Custom Mobile App</i> dapat mengembangkan minat belajar peserta didik</p>
------------------------	--

b. Instrumen Penilaian Ahli Materi

Instrumen ini digunakan untuk memperoleh validasi dari penilaian ahli materi terhadap penyajian materi. Adapun kisi-kisi lembar/angket validasi ahli materi yaitu:

Tabel 3.2
Instrument Ahli Materi

No	Aspek penelitian	Pernyataan
1	Kelengkapan dan Kesesuaian Materi	1. Materi yang disajikan sudah lengkap dan mencakup semua aspek penting 2. Materi sesuai dengan kebutuhan dan minat peserta didik
2	Kemudahan Pemahaman dan Aksesibilitas	1. Materi yang disajikan mudah dipahami 2. Kualitas penyajian materi ini sangat baik
3	Kualitas Penyajian dan Visualisasi Materi	1. Materi dilengkapi dengan contoh dan ilustrasi mendukung.
4	Kedalaman dan Akurasi Informasi	1. Informasi yang disajikan pada materi akurat 2. Materi cukup mendalam untuk mengembangkan pemahaman. 3. Bahasa yang digunakan mudah dipahami 4. Materi mencakup dasar-dasar bangun datar

c. Instrument Penilaian Lembar Ahli Pembelajaran

Instrument ini digunakan untuk memperoleh data validasi uji pengguna dari guru mengenai kualitas dan kelayakan media. Adapun kisi-kisi lembar/angket validasi uji penggunaan yaitu:

Tabel 3.3
Intrumen Ahli Pembelajaran

No	Aspek Penilaian	Pernyataan
1	Desain dan Keterampilan Operasional Media	<p>1. Desain media pembelajaran <i>FunThinkers Book</i> berbasis <i>Custom Mobile App</i> sangat menarik.</p> <p>2. Tampilan media <i>FunThinkers Book</i> berbasis <i>Custom Mobile App</i> mudah untuk di operasikan.</p>
2	Bahasa dan Pemahaman	<p>1. Bahasa yang digunakan dalam perangkat pembelajaran mudah dipahami.</p>
3	Kesesuaian Materi dan Kompetensi	<p>1. Desain media <i>FunThinkers Book</i> berbasis <i>Custom Mobile App</i> mudah untuk dipraktikan sendiri oleh peserta didik.</p> <p>2. Media <i>FunThinkers Book</i> berbasis <i>Custom Mobile App</i> sesuai dengan materi pembelajaran.</p> <p>3. Media <i>FunThinkers Book</i> berbasis <i>Custom Mobile App</i> sesuai dengan kompetensi dasar yang akan dicapai oleh peserta didik.</p> <p>4. Materi pembelajaran</p>

		disajikan dengan cukup mendalam.
4	Aktivitas dan ketertiban peserta didik	<ol style="list-style-type: none"> 1. Materi pembelajaran relevan dengan kebutuhan siswa. 2. Dengan menggunakan media <i>FunThinkers Book</i> berbasis <i>Custom Mobile App</i> pembelajaran lebih aktif.

d. Instrument Respon Peserta Didik

Instrument ini berisi pertanyaan terkait penggunaan media kepada peserta didik. Pernyataan yang diajukan berhubungan dengan minat dalam penggunaan media, dan sebagainya. Instrument ini digunakan untuk menyelesaikan penilaian media pembelajaran yang diciptakan oleh peneliti. Lembar angket ini dibagikan kepada seluruh peserta didik yang menjadi subjek penelitian.

Tabel 3.4
Istrumen Respon Peserta Didik

No	Aspek Penilaian	Pernyataan
1	Minat dan Motivasi dalam Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Saya suka belajar matematika 2. Menggunakan media pembelajaran <i>FunThinkers Book</i> berbasis <i>Custom Mobile App</i> lebih senang

		<p>dalam belajar matematika</p> <p>3. Media <i>FunThinkers Book</i> berbasis <i>Custom Mobile App</i> membuat saya lebih semangat dalam belajar matematika</p> <p>4. Dengan menggunakan media <i>FunThinkers Book</i> berbasis <i>Custom Mobile App</i> pembelajaran tidak membosankan.</p> <p>5. Dengan menggunakan media <i>FunThinkers Book</i> berbasis <i>Custom Mobile App</i> membuat saya semangat belajar</p> <p>6. Saya tertarik mengikuti pembelajaran matematika.</p>
2	Pemahaman dan Keterampilan Operasional Media	<p>1. Media <i>FunThinkers Book</i> berbasis <i>Custom Mobile App</i> sangat mudah dipahami</p> <p>2. Saya dapat dengan cepat mengakses dan menggunakan media pembelajaran.</p>
3	Desain dan Daya Tarik Media Pembelajaran	<p>1. Desain media <i>FunThinkers Book</i> berbasis <i>Custom Mobile App</i> sangat menarik.</p> <p>2. Dalam menggunakan media</p>

		<i>FunThinkers Book</i> berbasis <i>Custom Mobile App</i> mampu memperdalam pembelajaran matematika
--	--	--

6. Teknik Analisis Data

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

1) Analisis Data Kualitatif

Analisis data kualitatif diperoleh dari hasil observasi kegiatan pembelajaran di kelas III Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif 39 Hidayatul Murid Ampel Wuluhan, saran dan masukan dari validator ahli yang dilakukan untuk melakukan revisi produk yang dikembangkan.

2) Analisis Data Kuantitatif

Analisis data kuantitatif diperoleh dari angket dan hasil evaluasi peserta didik. Data angket diperoleh dari validasi

media, ahli materi, ahli pembelajaran serta peserta didik menggunakan skala likert.

Tabel 3.5
Penskoran Skala Likert

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

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

Keterangan:

P = Angka presentase data angket

$\sum x$ = Jumlah skor yang diperoleh

N = Jumlah skor maksimum

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

Tabel 3.6
Presentase Validasi Berdasarkan Skala Likert

Skor	Keterangan
0% -20%	Sangat Tidak Valid (Layak)
21% -40%	Kurang Valid (Layak)
41% -60%	Cukup Valid (Layak)
61% -80%	Valid (Layak)

81%-100%	Sangat Valid (Layak)
----------	----------------------

Apabila penelien pertanyaan memenuhi syarat tertentu yaitu tingkat kevalidan dari 81% sampai !00% maka media dikatakan sangat layak. Produk yang telah divalidasi namun belum mencapai skor maksimal harus dilakukan review kembali agar produk tersebut benar-benar dapat dikatakan valid.

D. Revisi Produk

Revisi produk merupakan perbaikan terhadap hasil produk yang dikembangkan. Dalam penelitian ini, media *Fun Thinkers Book* berbasis *Cutom Mobile App* yang telah dikembangkan akan direvisi sesuai saran dan masukan dari para validator untuk menyempurnakan hasil akhir media. Sesua saran dan masukan yang diberikan oleh para validator pada lembar validasi, media *Fun Thinkers Book* berbasis *Cutom Mobile App* ini telah selesai diperbaiki.

Tabel 3.7
Perbedaan Media Sebelum dan Sesudah Direvisi

 <p>Belum tercantum nama aplikasi</p>	 <p>Tercantum nama aplikasi tampil</p>
--	---

<p>dihalaman utama. Menu hanya 3: kompetensi, materi, quiz. Latar pemandangan dengan tombol putih sederhana.</p>	<p>jelas. Menu menjadi 4: Mulai Bermain, Mode Belajar, Profil Siswa, Riwayat Skor. Latar ornya polos dengan tombol biru dan hijau.</p>
<div data-bbox="515 589 764 936" data-label="Image"> </div> <p>Aplikasi hanya bisa digunakan dalam jangka 10 hari. Muncul pesan “App Expired” telah melebihi dalam jangka 10 hari, sehingga fitur tidak bisa diakses.</p>	<div data-bbox="1010 589 1262 936" data-label="Image"> </div> <p>Aplikasi sudah dapat digunakan selamanya (tanpa batas waktu).</p>
<div data-bbox="491 1229 786 1603" data-label="Image"> </div> <p>Nomor 5 Jawaban direvisi karena pernyataan “memiliki 2 sisi sejajar” tidak tepat. Baik persegi maupun persegi panjang memiliki dua pasang sisi sejajar, bukan hanya dua sisi sejajar. Nomor 7 diganti karena tidak sesuai</p>	<div data-bbox="965 1229 1310 1592" data-label="Image"> </div> <p>Jawaban nomor 5 sudah diganti yang lebih sesuai. Soal diganti karena soal sebelumnya kurang jelas dan tidak sesuai indikator. Soal baru lebih tepat karena mengukur kemampuan siswa mengenal ciri-</p>

dengan indikator pembelajaran dan mengandung kalimat yang membingungkan.

ciri persegi panjang, yaitu memiliki 2 sisi panjang, 2 sisi pendek, dan 4 sudut siku-siku.

KISI-KISI SOAL EVALUASI
MATERI CIRI-CIRI BANGUN DATAR
FASE B KELAS 3

No.	Isi Soal	Indikator Soal	Level Kognitif	Waktu	Skor	Bobot
1.	Berapa sisi dan berapa sudut siku-siku pada gambar persegi panjang di bawah ini?	Mengetahui ciri-ciri persegi panjang	C4	10	10	10
2.	Berapa sisi dan berapa sudut siku-siku pada gambar persegi panjang di bawah ini?	Mengetahui ciri-ciri persegi panjang	C4	10	10	10
3.	Berapa sisi dan berapa sudut siku-siku pada gambar persegi panjang di bawah ini?	Mengetahui ciri-ciri persegi panjang	C4	10	10	10

Level kognitif diubah dari C4 ke C2 karena soal hanya menuntut siswa memahami dan mengenali ciri-ciri bangun datar, bukan menganalisis secara mendalam.

KISI-KISI SOAL EVALUASI
MATERI CIRI-CIRI BANGUN DATAR
FASE B KELAS 3

No.	Isi Soal	Indikator Soal	Level Kognitif	Waktu	Skor	Bobot
1.	Berapa sisi dan berapa sudut siku-siku pada gambar persegi panjang di bawah ini?	Mengetahui ciri-ciri persegi panjang	C2	10	10	10
2.	Berapa sisi dan berapa sudut siku-siku pada gambar persegi panjang di bawah ini?	Mengetahui ciri-ciri persegi panjang	C2	10	10	10
3.	Berapa sisi dan berapa sudut siku-siku pada gambar persegi panjang di bawah ini?	Mengetahui ciri-ciri persegi panjang	C2	10	10	10

Level kognitif sudah di ubah menjadi C2

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Profil Madrasah Ibtida'iyah Ma'arif 39 Hidayatul Murid Ampel Wuluhan Jember

Madrasah Ibtida'iyah Ma'arif 39 Hidayatul Murid Ampel Wuluhan Jember merupakan salah satu sekolah jenjang MI berstatus swasta dengan akreditasi A yang terletak di Jl. KH. Dewantara 176 Kel. Ampel Kec. Wuluhan Jember Jawa Timur 68162. Nama Badan Penyelenggara Yayasan Yasspibis dengan Tahun Didirikan SK Kemenkumham No.AHU-5407.AH.01.04.Tahun 2011 Tanggal 11 Agustus 2011. SK Izin Operasional MIS/09.0376/2016 Tanggal 20 Juli 2016 Status Sekolah Swasta, Nomor Statistik Madrasah (NSM) 111235090376 Nomor Pokok Sekolah Nasional 60715843 Tipe Sekolah dan Terakreditasi A (92).

Kepala Madrasah saat ini yaitu Bapak Shodiqin, S. Pd. I dengan jumlah guru tetap yang diangkat yayasan sebanyak 13 orang sedangkan guru olahraga 1 orang.

Visi Madrasah Ibtida'iyah Ma'arif 39 Hidayatul Murid, yaitu: Meluluskan siswa berakhlaqul karimah, cerdas dan berprestasi. Dengan Misi Madrasah Ibtida'iyah Ma'arif 39 Hidayatul Murid sebagai berikut: Membiasakan anak berperilaku islami, Berdakwah melalui pendidikan, Melaksanakan pembelajaran yang aktif, kreatif dan menyenangkan.⁴⁰

⁴⁰ Dokumentasi, Madrasah Ibtida'iyah Ma'arif 39 Hidayatul Murid Ampel Wuluhan, Jember, 25 Juli 2025.

Sarana dan prasarana di Madrasah Ibtida'iyah Ma'arif Hidaytul Murid cukup memadai, diantaranya ruang kelas berjumlah 6 kelas, 1 ruang kepala sekolah, ruang guru, musholla, aula, toilet dan WC, dan ruang sirkulasi. Selain itu, terdapat fasilitas lain berupa proyektor dan *sound* yang mendukung proses belajar dan mengajar.

B. Penyajian Data Uji Coba

Hasil analisis dari kebutuhan peserta didik yang telah dilaksanakan oleh peneliti yaitu menghasilkan media pembelajaran materi matematika bangun datar kelas III berupa media *Fun Thinkers Book* berbasis *Custom Mobile App*. Penelitian dan pengembangan ini dilaksanakan di Madrasah Ibtida'iyah Ma'arif 39 Hidayatul Murid Ampel Wuluhan Jember. Validator dalam penelitian ini yaitu dosen ahli media, dosen ahli materi dan guru ahli pembelajaran. Responden dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas III. Penelitian dan pengembangan yang telah dilaksanakan telah menghasilkan produk berupa media pembelajaran *Fun Thinkers Book* berbasis *Custom Mobile App* pada materi matematika bangun datar kelas III yang valid dan layak. Dalam proses penelitian dan pengembangan terdiri dari lima tahapan yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, evaluation*.

1. *Analysis* (Analisis)

Pada tahap pertama, peneliti melakukan analisis kinerja dan analisis kebutuhan:

a. Analisis Kinerja

Analisis Kinerja dilakukan untuk mengetahui garis besar permasalahan yang dihadapi oleh peserta didik di Madrasah Ibtida'iyah Ma'arif 39 Hidayatul Murid Ampel Wuluhan Jember yang berkaitan dengan media pembelajaran yang digunakan oleh wali kelas III dalam materi matematika bangun datar selama ini.

Dalam tahapan ini dimulai dari observasi di Madrasah Ibtida'iyah Ma'arif 39 Hidayatul Murid Ampel Wuluhan untuk mencari informasi yang ada pada lembaga tersebut. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 20 Juni

2024, menunjukkan bahwa metode pengajaran digunakan cenderung bergantung pada ceramah dan buku, dengan keterbatasan media pembelajaran. Media seperti proyektor hanya tersedia secara bergantian, dan alat peraga serta buku matematika menjadi sarana utama. Hal ini menyebabkan siswa sulit memahami pelajaran, terutama matematika dan kurangnya minat dalam pembelajaran.⁴¹

b. Analisis Kebutuhan

Dalam tahapan ini, Peneliti melakukan wawancara terhadap wali kelas III untuk mengetahui media pembelajaran apa yang

⁴¹ Hasil Observasi di Madrasah Ibtida'iyah Ma'arif 39 Hidayatul Murid Ampel Wuluhan Jember, 20 Juni 2024.

digunakan dalam menyampaikan materi matematika bangun datar sehingga peneliti dapat mengembangkan media pembelajaran yang dapat menunjang proses pembelajaran. Berdasarkan wawancara yang dilakukan di Madrasah Ibtidaiyyah Ma'arif 39 Hidayatul Murid pada tanggal 20 juni 2024 yaitu dengan Ibu Siti Khasanah, S.Pd., wali kelas III di Madrasah Ibtidaiyyah Ma'arif 39 Hidayatul Murid mengatakan bahwa:

Pembelajaran matematika di kelas III seringkali menggunakan LKS aja mbak, untuk media pembelajaran jarang digunakan mungkin hanya satu atau dua kali, disini ada proyektor tapi cuman satu jadi ya bergantian, dan untuk metode yang digunakan seringkali itu ceramah. Untuk kendala dalam mengajar kelas III ini masih anak-anak yang suka bermain, mudah marah, sedih dan mudah tersinggung ya mbak, jadi guru itu harus bisa sabar dan memahami karakter siswa siswanya. Kalo ketertarikan siswa kelas III pada pelajaran matematika ini anak-anak ada yang suka terus juga ada yang gampang bosan dan sulit fokus. Jadi, ya guru harus bisa kreatif untuk menciptakan pembelajaran yang menarik dan interaktif gitu saja mbak.⁴²

Dalam hal ini menunjukkan bahwa metode pengajaran yang digunakan Madrasah Ibtidaiyyah Ma'arif 39 Hidayatul juga cenderung bergantung pada ceramah dan buku, dengan keterbatasan media pembelajaran. Media seperti proyektor hanya tersedia secara bergantian, dan alat peraga serta buku matematika menjadi sarana utama. Hal ini menyebabkan siswa sulit memahami pelajaran, terutama matematika, dan kurangnya minat dalam

⁴² Siti Khasanah, Diwawancarai oleh Penulis, Wuluhan 20 Juni 2024.

pembelajaran.⁴³ Oleh karena itu peneliti mengembangkan sebuah media berupa *Fun Thinkers Book* berbasis *Custom Mobile App* yang dapat dijadikan sebagai inovasi dalam pembelajaran.

2. *Design (Desain)*

Tahap kedua yaitu merancang pembuatan media *Fun Thinkers Book* berbasis *Custom Mobile App* pada materi matematika bangun datar. Pada media langkah perancangan media dilihat dalam segi materi dan segi desain yang kemudian dilanjutkan ke tahap mengembangkan.

a. Penyusunan materi pembelajaran

Pada tahap ini, peneliti menyusun materi yang akan ditetapkan pada *Fun Thinkers Book* berbasis *Custom Mobile App* yang akan dikembangkan. Materi yang digunakan dalam penelitian

ini adalah materi matematika bangun datar kelas III. Materi yang dipilih meliputi:

- 1) Pengenalan bangun datar (persegi, persegi panjang, segitiga, lingkaran).
- 2) Sifat-sifat bangun datar
- 3) Mengelompokkan bangun datar berdasarkan cirinya.
- 4) Penerapan bangun datar dalam kehidupan sehari-hari.

⁴³ Hasil wawancara dengan Ibu Siti Khasanah, S.Pd., wali kelas III di Madrasah Ibtidaiyyah Ma'arif 39 Hidayatul Murid Ampel Wuluhan Jember, 20 Juni 2024.

Selain itu, peneliti juga menyesuaikan alur pembelajaran, dimulai dari apersepsi, penyajian materi, contoh soal, latihan interaktif, hingga evaluasi.

- b. Pembuatan animasi, pemilihan komponen, dan rancangan awal media

Peneliti mengembangkan media *Fun Thinkers Book* berbasis *Custom Mobile App* materi bangun datar kelas III menggunakan Android Studio. Fitur interaktif yang dirancang meliputi menu belajar, latihan soal, profil siswa, dan riwayat skor.

Komponen utama yang dipilih meliputi antarmuka pengguna yang menarik, materi dan soal sesuai kurikulum, modul latihan interaktif (*drag and drop/matching*), bank soal, sistem skor dan umpan balik, serta progres belajar siswa.

Alur navigasi dirancang mulai dari splash screen, dashboard, halaman materi, latihan soal, hingga hasil latihan. Seluruh komponen ini digabungkan sehingga menghasilkan aplikasi pembelajaran yang interaktif, menarik, dan sesuai kebutuhan siswa kelas III Madrasah Ibtida'iyah.

Tabel 4.1
Komponen dan Rancangan Awal Media Pembelajaran

	<p>Gambar Animasi yang akan dimasukan sebagai ikon aplikasi media pembelajaran <i>Fun Thinkers</i>.</p>
	<p>Gambar donat, jam lingkaran, jam persegi, pizza, televisse, papan tulis dan lainnya yang menyerupai seperti bangun datar yang akan dimasukkan ke dalam desain media pembelajaran sebagai pengecoh dalam kuis.</p>

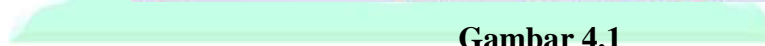
3. *Development (Pengembangan)*

Pada tahap ini, peneliti melakukan pembuatan dan pengembangan media berdasarkan tahapan desain atau rancangan media. Kemudian produk media yang telah selesai dibuat akan diuji kevalidannya. Adapun tahapan-tahapan yang dilakukan oleh peneliti dalam mengembangkan media *Fun Thinkers Book* berbasis *Custom Mobile App* adalah:

- a. Pembuatan Produk Media *Fun Thinkers Book* berbasis *Custom Mobile App*

Pada tahap ini peneliti melakukan pembuatan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* berbasis *Custom Mobile App* menggunakan *Android Studio*. Kegiatan yang dilakukan meliputi:

- dan menu kuis.



Tampilan Android Studio Proses Coding Aplikasi *Fun Thinkers*

- 2) Mengembangkan fitur kuis dan materi pembelajaran
- Pada tahap ini peneliti sekaligus memasukkan soal kuis

materi matematika bangun datar sesuai kurikulum kelas III MI ke dalam aplikasi.

- progres belajar agar siswa dapat melihat hasil dan pencapaian mereka setelah mengerjakan latihan.

- 5) Menampilkan hasil aplikasi yang sudah jadi Setelah aplikasi selesai dikembangkan, dilakukan pengujian awal pada emulator/smartphone untuk memastikan aplikasi berjalan baik.



Gambar 4.2
Tampilan Layar Utama Aplikasi *Fun Thinkers*

Gambar 4.2 menunjukkan tampilan awal atau layar utama aplikasi Fun Thinkers yang menjadi pintu masuk menuju seluruh fitur yang tersedia di dalam aplikasi. Tampilan ini hanya memperlihatkan antarmuka awal sebelum pengguna masuk ke menu-menu berikutnya.

Adapun tampilan halaman lain seperti halaman Mulai Bermain, Mode Belajar, Profil Siswa, serta Riwayat Skor tidak disajikan pada bagian pembahasan ini. Seluruh tampilan tersebut dapat dilihat secara lengkap pada Lampiran dihalaman 199.

b. Validasi produk media *Fun Thinkers Book* berbasis *Custom Mobile App*

Pada proses validasi produk terdapat 3 validator yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran. Berikut hasil validasi produk media dari masing-masing validator yaitu:

1) Validasi Ahli Media

Proses validasi ahli media dilakukan oleh dosen Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan.

Tabel 4.2
Data Validasi Ahli Media

No	Aspek Penilaian	SKOR	
		X	Skor Max
1	Desain tampilan media yang ditampilkan menarik.	4	4
2	Warna dan tata letak dalam <i>Fun Thinkers Book</i> berbasis <i>Custom Mobile App</i> sudah tepat dan mendukung kenyamanan pengguna.	3	4
3	Konten yang disediakan dalam <i>Fun Thinkers Book</i> berbasis <i>Custom Mobile App</i> relevan dengan materi pembelajaran.	4	4
4	Intruksi atau petunjuk pengguna pada media ini jelas dan mudah dimengerti.	3	4
5	Media <i>Fun Thinkers Book</i> berbasis <i>Custom Mobile App</i> sudah sesuai dengan fungsi media tersebut.	3	4
6	<i>Fun Thinkers Book</i> berbasis <i>Custom Mobile</i>	4	4

	<i>App</i> sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.		
7	Secara keseluruhan media <i>Fun Thinkers Book</i> berbasis <i>Custom Mobile App</i> layak digunakan dalam pembelajaran.	4	4
8	Fitur-fitur yang disediakan dapat mendukung proses pembelajaran.	3	4
9	Layanan bantuan teknis dari <i>Fun Thinkers Book</i> berbasis <i>Custom Mobile App</i> responsif dan membantu.	3	4
10	Penyajian <i>Fun Thinkers Book</i> berbasis <i>Custom Mobile App</i> dapat mengembangkan minat belajar peserta didik.	3	4
Jumlah		34	40
Presentase		77,5%	
Kategori		Layak	

$$V = \frac{T_{Se}}{T_{Sh}} \times 100$$

$$V = \frac{34}{40} \times 100 = 77,5\% \text{ (Layak)}$$

Keterangan:

V = Validitas

T_{se} = Total Skor Empiric

T_{sh} = Total Skor Maksimal

Sedangkan saran perbaikan dari Bapak M Sholahuddin

Amrullah, M.Pd. selaku validator ahli media akan dijabarkan pada tabel berikut.

Tabel 4.3
Saran Perbaikan Ahli Media

No	Saran Perbaikan Media
1	Pada poin 4 dilengkapi buku intruksi atau petunjuk penggunaan media.
2	Optimalisasi sistem aplikasi agar tidak mudah crash atau kadaluwarsa dalam waktu singkat.

Berdasarkan saran perbaikan yang diberikan oleh ahli media pada tabel 4.4 dapat dilihat bahwa media *Fun Thinkers Book* berbasis *Custom Mobile App* sudah layak digunakan dengan revisi menambahkan buku intruksi atau petunjuk dan mengoptimalkan sistem aplikasi. Namun, apabila dilihat pada tabel 4.4 angket validasi menunjukkan angka presentase 77,5%.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media *Fun Thinkers Book* berbasis *Custom Mobile App* ini sudah valid dan layak untuk digunakan.

2) Validasi Ahli Materi

Proses validasi ahli materi dilakukan oleh dosen Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan yaitu Ibu Afifah Nur Aini M.Pd. selaku dosen tadaris matematika. Paparan hasil penilaian ahli materi terhadap pengembangan media *Fun Thinkers Book* berbasis *Custom Mobile App* melalui angket disajikan sebagai berikut:

Tabel 4.4
Data Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	SKOR	
		X	Skor Max
1	Materi yang disajikan sudah lengkap dan mencakup semua aspek penting.	3	4
2	Materi sesuai kebutuhan dan minat peserta didik.	4	4
3	Materi yang disajikan mudah dibaca dan dipahami.	4	4
4	Kualitas materi ini sangat baik.	3	4
5	Materi dilengkapi dengan contoh dan ilustrasi yang mendukung.	4	4
6	Informasi yang disajikan pada materi akurat.	4	4
7	Materi cukup mendalam untuk mengembangkan pemahaman.	3	4
8	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	4	4
9	Materi mencakup poin penting dalam matematika.	4	4
10	Materi sesuai dengan usia dan tingkat kemampuan peserta didik.	4	4
Jumlah		37	40
Presentase		92,5%	
Kategori		Sangat Layak	

$$V = \frac{T_{Se}}{T_{Sh}} \times 100$$

$$V = \frac{37}{40} \times 100 = 92,5\% \text{ (Sangat Layak)}$$

Keterangan:

V = Validitas

Tse = Total Skor Empiric

Tsh = Total Skor Maksimal

Berdasarkan saran yang diberikan oleh materi, dapat diketahui bahwa media *Fun Thinkers Book* berbasis *Custom Mobile App* layak digunakan dan dapat disimpulkan bahwa media *Fun Thinkers Book* berbasis *Custom Mobile App* ini sudah sangat valid dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

3) Validasi Ahli Pembelajaran

Proses validasi dilakukan oleh wali kelas yaitu wali kelas III di Madrasah Ibtida'iyah Ma'arif 39 Hidayatul Murid pada tanggal 18 Juli 2025. Paparan hasil penilaian ahli pembelajaran terhadap pengembangan media *Fun Thinkers Book* berbasis *Custom Mobile App* melalui angket disajikan sebagai berikut:

Tabel 4.5
Data Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

No	Aspek Penilaian	SKOR	
		X	Skor Max
1	Desain media pembelajaran <i>Fun Thinkers Book</i> Berbasis <i>Custom Mobile App</i> sangat menarik.	4	4
2	Tampilan media <i>Fun Thinkers Book</i> Berbasis <i>Custom Mobile App</i> mudah untuk dioperasikan.	4	4

3	Bahasa yang digunakan dalam perangkat pembelajaran mudah dipahami.	4	4
4	Desain media <i>Fun Thinkers Book</i> Berbasis <i>Custom Mobile App</i> mudah untuk dipraktikan sendiri oleh peserta didik.	3	4
5	Media <i>Fun Thinkers Book</i> Berbasis <i>Custom Mobile App</i> sesuai dengan materi pembelajaran.	4	4
6	Media <i>Fun Thinkers Book</i> Berbasis <i>Custom Mobile App</i> sesuai dengan kompetensi dasar yang akan dicapai oleh peserta didik.	3	4
7	Materi pembelajaran disajikan dengan cukup mendalam.	3	4
8	Materi pembelajaran relevan dengan kebutuhan siswa.	4	4
9	Dengan menggunakan media <i>Fun Thinkers Book</i> Berbasis <i>Custom Mobile App</i> pembelajaran lebih aktif.	4	4
10	Dengan menggunakan media <i>Fun Thinkers Book</i> Berbasis <i>Custom Mobile App</i> dapat melatih peserta didik bertanggung jawab oleh kelompok masing-masing	3	4
Jumlah		36	40
Presentase		90%	
Kategori		Sangat Layak	

$$V = \frac{T_{Se}}{T_{Sh}} \times 100$$

$$V = \frac{36}{40} \times 100 = 90\% \text{ (Sangat Layak)}$$

Keterangan:

V = Validitas

Tse = Total Skor Empiric

Tsh = Total Skor Maksimal

Berdasarkan hasil angket tersebut, dapat diketahui bahwa media *Fun Thinkers Book* Berbasis *Custom Mobile App* sudah layak digunakan. Apabila dilihat pada tabel 4.7 angket hasil validasi menunjukkan angka presentase 90%. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa media *Fun Thinkers Book* Berbasis *Custom Mobile App* sudah sangat valid dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

4. **Implementation (Penerapan)**

Implementasi adalah proses uji coba produk pengembangan berupa media *Fun Thinkers Book* Berbasis *Custom Mobile App*. Media yang telah dinyatakan layak oleh para validator kemudian akan diterapkan pada proses pembelajaran. Uji coba produk ini bertujuan untuk mengetahui suasana pembelajaran dan respon peserta didik terhadap penerapan media *Fun Thinkers Book* Berbasis *Custom Mobile App*. Media ini diterapkan secara langsung kepada peserta didik khususnya kelas III pada saat pembelajaran berlangsung.

Proses implementasi ini dilaksanakan pada tanggal 18 Juli 2025 melalui dua kali uji coba dengan perbandingan skala kecil dan skala besar. Selama proses implementasi, peserta didik menyimak dengan

baik. Peserta didik juga aktif dalam partisipasi pembelajaran melalui media yang ditampilkan.



Gambar 4.3
Penyampaian Materi Matematika Bangun Datar

Pada gambar 4.3 proses penelitian diawali dengan peneliti yang membuka pembelajaran, menanyakan kabar dan memberi sedikit *ice breaking* dan menyampaikan kepada peserta didik bahwa materi yang akan dipelajari yaitu matematika bangun datar.



Gambar 4.4
Implementasi Media *Fun Thinkers Book* berbasis *Custom Mobile App*

Pada gambar 4.4 peneliti memperkenalkan dan mengimplementasikan media *Fun Thinkers Book* Berbasis *Custom Mobile App*. Implementasi media dilakukan dengan memanfaatkan fasilitas yang disediakan oleh pihak sekolah. Peserta didik menyimak materi pada video pembelajaran yang ditampilkan, lalu setelah mendengarkan materi peserta didik diarahkan untuk mengerjakan beberapa soal dengan menggunakan media *Fun Thinkers Book* Berbasis *Custom Mobile App*. Peserta didik menyimak dan melakukan pembelajaran dengan baik dan menjawab pertanyaan pada media dengan baik.

5. Evaluation (Evaluasi)

Tahap evaluasi merupakan tahap terakhir dari model penelitian dan pengembangan *ADDIE*. Dalam penelitian dan pengembangan ini, tahap evaluasi ini bertujuan untuk mengetahui keberhasilan pengembangan media melalui respon peserta didik diperoleh dari data angket yang diberikan oleh peneliti setelah pengimplementasian media.

C. Analisis Data

1. Analisis Kelayakan

Media *Fun Thinkers Book* Berbasis *Custom Mobile App* yang dikembangkan oleh peneliti divalidasi oleh 3 validator, yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran. Validator media oleh Bapak M Sholahuddin Amrullah, M.Pd. selaku dosen di UIN Khas Jember.

Validator materi oleh Ibu Afifah Nur Aini, M.Pd. selaku dosen tadris matematika. Validator ahli pembelajaran yaitu Ibu Siti Khasanah S.Pd. selaku wali kelas III di Madrasah Ibtida'iyah Ma'arif 39 Hidayatul Murid Ampel Wuluhan Jember. Hasil validasi yang diperoleh akan dijabarkan pada tabel berikut ini:

Tabel 4.6
Hasil Validasi

No	Validator	Presentase	Kriteria
1	Validator Media	77,5%	Valid
2	Validator Materi	92,5%	Sangat Valid
3	Validator Pembelajaran	90%	Sangat Valid
Nilai rata-rata presentase		89,67%	Sangat Valid

Bedasarkan hasil analisis dari 3 validator diperoleh nilai rata-rata presentase adalah 89,76%. Hasil validitas menunjukkan bahwa media *Fun Thinkers Book* Berbasis *Custom Mobile App* yang dikembangkan telah memenuhi kriteria dan sangat layak untuk diimplementasikan. Oleh karena itu, media *Fun Thinkers Book* Berbasis *Custom Mobile App* dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

2. Analisis Respon Peserta Didik

Media *Fun Thinkers Book* Berbasis *Custom Mobile App* yang telah dinyatakan layak akan di uji coba secara langsung kepada peserta didik. Uji coba pertama yang dilakukan yaitu uji coba skala kecil dengan 10 peserta didik. Peneliti melakukan uji coba dengan memilih 10 peserta didik kelas III. Setelah melakukan uji coba, peneliti

membagikan angket respon peserta didik kepada 10 peserta didik tersebut. Analisis angket respon peserta didik akan dijabarkan dalam tabel sebagai berikut.

Tabel 4.7
Analisis Respon Peserta Didik Skala Kecil

Data Hasil Uji Coba Respon Skala Kecil											
Responden	Butir Kriteria										Jumlah
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
X ₁	4	4	3	4	4	3	4	3	3	4	36
X ₂	4	4	3	3	3	3	3	4	4	4	35
X ₃	4	4	4	4	4	3	2	4	3	3	35
X ₄	3	4	3	3	3	4	3	4	4	4	35
X ₅	4	3	3	4	4	3	4	3	4	2	34
X ₆	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	37
X ₇	3	4	3	3	3	3	4	4	4	4	35
X ₈	3	3	3	4	4	3	3	4	4	3	34
X ₉	4	4	4	4	3	3	4	4	3	4	37
X ₁₀	4	4	3	4	4	3	3	4	3	4	36
Jumlah	37	38	32	37	36	31	34	38	35	36	354

$$P = \frac{354}{400} \times 100\% = 86\% \text{ (Sangat Valid)}$$

Bedasarkan uji skala kecil pada tabel 4.8 diketahui bahwa media *Fun Thinkers Book* Berbasis *Custom Mobile App* yang dikembangkan layak untuk diterapkan dalam pembelajaran. Dengan nilai presentase sebesar 86% kategori layak (valid) pada uji coba skala kecil, maka media dapat di uji coba pada uji coba skala besar. Uji coba

skala besar dilaksanakan di kelas III Madrasah Ibtida'iyah Ma'arif Hidayatul Murid Ampel Wuluhan Jember dengan melibatkan 21 peserta didik. Proses uji skala besar dilakukan peserta didik dengan mengamati dan menggunakan media *Fun Thinkers Book* berbasis *Cutom Mobile App* yang dikembangkan. Setelah uji coba, peneliti akan membagikan 21 lembar angket respon kepada 21 peserta didik tersebut. Analisis angket respon peserta didik pada uji coba skala besar akan dijabarkan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 4.8
Analisis Respon Peserta Didik Skala Besar

Data Hasil Uji Coba Respon Skala Besar											
Responden	Butir Kriteria										Jumlah
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
X ₁	4	3	2	3	4	4	3	4	4	3	34
X ₂	4	4	4	3	3	4	3	4	4	4	37
X ₃	4	4	3	3	2	4	4	3	3	2	32
X ₄	4	4	4	4	4	4	4	2	4	2	36
X ₅	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	38
X ₆	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
X ₇	4	4	4	3	4	4	3	3	3	4	36
X ₈	4	4	3	3	3	4	3	2	4	4	34
X ₉	3	4	3	3	4	3	4	3	3	4	34
X ₁₀	4	3	3	3	3	2	3	3	3	3	30
X ₁₁	3	3	3	4	4	3	3	4	3	3	33
X ₁₂	4	4	3	4	2	4	4	3	4	4	36
X ₁₃	3	4	3	4	4	3	4	4	3	3	35
X ₁₄	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	38

X _{1 5}	4	3	2	3	4	4	4	3	4	3	34
X _{1 6}	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	31
X _{1 7}	4	3	4	3	4	4	3	4	3	4	36
X _{1 8}	4	3	4	3	4	4	3	4	4	4	37
X _{1 9}	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	32
X _{2 0}	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	38
X _{2 1}	4	4	4	3	4	4	3	3	4	4	37
Jumlah	78	76	71	72	73	77	73	70	76	72	738

$$P = \frac{738}{840} \times 100\% = 87,86\% \text{ (Sangat Valid)}$$

Berdasarkan hasil uji coba skala besar pada tabel 4.10, diperoleh nilai presentase sebesar 87,86% dengan kategori sangat valid.

Hal tersebut menunjukkan bahwa peserta didik tertarik dengan media yang dikembangkan. Maka dapat disimpulkan bahwa media *Fun Thinkers Book* berbasis *Cutom Mobile App* yang dikembangkan sangat

layak dan menarik untuk digunakan dalam proses pembelajaran matematika khususnya pada materi bangun datar kelas III.

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

BAB V

KAJIAN DAN SARAN

A. Kajian

1. Kajian terhadap Hasil Analisis

Pada tahap analisis, peneliti melakukan observasi dan wawancara untuk mengetahui kondisi pembelajaran, kebutuhan guru, kebutuhan peserta didik, serta media yang digunakan di kelas III MI Ma'arif 39 Hidayatul Murid Ampel Wuluhan Jember. Hasil analisis tersebut dikaji dengan teori serta dikaitkan dengan temuan penelitian terdahulu sebagai berikut.

a. Kesesuaian Temuan Lapangan dengan Teori Pembelajaran

Hasil observasi menunjukkan bahwa peserta didik memerlukan media pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik agar dapat membantu memahami konsep bangun datar. Hal ini sesuai dengan pendapat Arsyad (2019) bahwa media pembelajaran berfungsi memperjelas makna pesan, meningkatkan perhatian, serta membangkitkan motivasi belajar peserta didik.

Temuan lapangan yang menunjukkan rendahnya minat belajar siswa pada pembelajaran matematika juga sejalan dengan teori motivasi belajar menurut Uno (2016), yang menyatakan bahwa peserta didik membutuhkan stimulus berupa media untuk menarik perhatian dan meningkatkan keterlibatan dalam pembelajaran.

b. Kesesuaian Kebutuhan Guru dan Siswa dengan Literatur

Wali kelas III menyampaikan bahwa siswa cenderung lebih aktif dan antusias ketika menggunakan media berbasis teknologi. Hal ini diperkuat oleh teori pembelajaran abad 21 yang menekankan pemanfaatan media digital interaktif, sehingga peserta didik dapat belajar secara mandiri, fleksibel, dan kreatif.

Siswa juga menyatakan bahwa media berbasis aplikasi membuat mereka lebih bersemangat. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian Ramadani dkk. (2023) yang menyebutkan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan motivasi dan membuat suasana belajar lebih menyenangkan.⁴⁴

Dengan demikian, hasil analisis lapangan selaras dengan teori dan penelitian terdahulu, sehingga mendukung perlunya pengembangan media Fun Thinkers Book berbasis Custom Mobile App.

2. Kajian Terhadap Produk dan Pengembangan Model

a. Kesesuaian Produk dengan Prinsip Desain Pembelajaran

Produk Fun Thinkers Book berbasis Custom Mobile App telah dikembangkan mengikuti model ADDIE yang terdiri dari Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation.⁴⁵ Jika

⁴⁴ Ramadani, W., Wibowo, R., & Suhardi. 2023. Pengaruh Media Pembelajaran Digital terhadap Motivasi Belajar. Jurnal Pendidikan Dasar, 7(1). <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/23991>

⁴⁵ Safitri, M. & Aziz, M.R. 2022. ADDIE, Sebuah Model untuk Pengembangan Multimedia Learning. Jurnal Pendidikan Dasar, 3(2), 51-59. <https://jurnal.umpwr.ac.id/index.php/jpd/article/view/2237>

dikaji berdasarkan teori desain instruksional, maka produk ini telah memenuhi beberapa prinsip, yaitu:

- 1) Relevansi, karena materi dan fitur aplikasi sesuai kebutuhan siswa kelas III.
- 2) Keterpaduan, karena menyajikan materi, latihan soal, dan umpan balik dalam satu aplikasi.
- 3) Interaktivitas, melalui fitur drag and drop, skor, dan tampilan visual menarik.
- 4) Kesesuaian dengan perkembangan peserta didik, sesuai dengan prinsip pembelajaran konkret-operasional menurut Piaget.

Hal ini menguatkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi standar desain instruksional yang baik.

b. Kesesuaian Pengembangan dengan Penelitian Terdahulu

Penelitian Lasaufa Yarda dkk. (2024) menunjukkan bahwa Fun Thinkers Book sangat layak digunakan dengan hasil validasi sebesar 92,20%. Pengembangan pada penelitian ini memberikan nilai kebaruan (novelty) karena media tidak hanya berbentuk buku, tetapi sudah dikembangkan menjadi *Mobile App* interaktif, sehingga lebih relevan dengan kebutuhan era digital.⁴⁶

Hasil validasi ahli yang diperoleh peneliti—77,5% (ahli media), 92,5% (ahli materi), dan 90% (ahli pembelajaran)—menunjukkan bahwa produk berada pada kategori sangat layak

⁴⁶ Dina Ustufiyah, Pengembangan Media Pembelajaran Fun Thinkers Book untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika di MIN 3 Jember. hlm. 22.

digunakan. Temuan ini selaras dengan teori Purwo Susilowati (2023) bahwa media layak digunakan jika memenuhi komponen isi, bahasa, dan penyajian.

c. Kesesuaian Produk dengan Hasil Uji Coba

Hasil uji coba skala kecil (86%) dan skala besar (87,86%) menunjukkan respon positif peserta didik. Tingginya persentase tersebut menunjukkan bahwa media:

- 1) mudah digunakan,
- 2) menarik secara visual,
- 3) meningkatkan motivasi belajar,
- 4) mendorong peserta didik untuk lebih aktif.

Hal tersebut sesuai dengan teori belajar behavioristik yang menekankan pentingnya stimulus menarik dalam meningkatkan respons belajar.

Dengan demikian, dapat dikaji bahwa produk *Fun Thinkers Book* berbasis Custom Mobile App sesuai teori, selaras penelitian terdahulu, dan memenuhi prinsip desain instruksional, sehingga layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran matematika bangun datar.

B. Kesimpulan

Hasil dari penelitian dan pengembangan ini menunjukkan bahwa:

1. Pengembangan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* Berbasis Custom Mobile App pada materi matematika bangun datar di kelas III

Madrasah Ibtida'iyah Ma'arif 39 Hidayatul Murid Ampel Wuluhan Jember dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu, analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.

Tahap pertama yang dilakukan peneliti adalah tahap analisis. Pada tahap ini, peneliti melakukan analisis kinerja dan kebutuhan dengan melaksanakan kegiatan observasi dan wawancara langsung ke Madrasah Ibtida'iyah Ma'arif 39 Hidayatul Murid Ampel Wuluhan Jember pada tanggal 20 Juni 2024 untuk memperoleh informasi terkait proses belajar mengajar, media yang digunakan dan kendala kendala yang berkaitan dengan media pembelajaran.

Tahap kedua yaitu *design* (perencanaan). Peneliti melakukan perancangan awal media dengan menyusun materi pembelajaran berupa materi matematika bangun datar. Kemudian peneliti merancang animasi, gambar-gambar dan ikon yang akan dimasukkan kedalam desain media seperti bangun datar, peneliti memilih gambar yang cocok dengan materi yang akan disampaikan.

Tahap selanjutnya yaitu *development* (pengembangan). Pada tahap ini peneliti melakukan proses pembuatan dan pengembangan media serta uji validator. Proses pengembangan diawali dengan pemahaman materi peserta didik melalui video pembelajaran. Kemudian peneliti melakukan pengembangan dengan membuka *Fun Thinkers Book* Berbasis *Custom Mobile App* yang didalamnya terdiri tombol mulai

bermain, mode belajar, profil siswa, riwayat skor. Setelah media ini dikembangkan maka akan dilakukan uji validasi kepada tiga validator yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran.

Tahap keempat yakni tahap *implementation* (penerapan). Pada tahap ini, produk yang telah dibuat serta diuji validasi akan diimplementasikan secara langsung dalam proses pembelajaran. Penerapan produk media akan dilakukan dikelas III Madrasah Ibtida'iyah Ma'arif 39 Hidayatul Murid Ampel Wuluhan Jember dengan jumlah total 21 peserta didik. Penerapan dilakukan dengan menggunakan perbandingan skala, yaitu uji coba skala kecil dengan melibatkan 10 orang peserta didik dan uji coba skala besar dengan melibatkan 20 peserta didik kelas III.

Tahap terakhir yaitu tahap *evaluation* (evaluasi). Pada tahap ini peneliti mengetahui keberhasilan dalam mengembangkan produk media berdasarkan proses uji coba dan hasil respon peserta didik yang diperoleh dari data angket.

2. Kelayakan media *Fun Thinkers Book* Berbasis *Custom Mobile App* yang dikembangkan sangat valid (layak) berdasarkan hasil angket uji validitas oleh 3 ahli validator dan respon peserta didik kelas III. Hasil dari validasi ahli media sebesar 77,5% dengan kategori valid. Hasil dari ahli materi sebesar 92,5% dengan kategori sangat valid dan dari ahli pembelajaran sebesar 90% dengan kategori sangat valid. Hasil rata-rata angket dari validator menunjukkan presentase 89,67%

dengan kategori sangat valid. Adapun hasil angket respon peserta didik pada uji coba skala kecil yaitu sebesar 86% dan hasil angket respon peserta didik pada uji coba skala besar adalah 87,86%. Berdasarkan pernyataan tersebut, dapat disimpulkan bahwa media *Fun Thinkers Book* Berbasis *Custom Mobile App* yang dikembangkan sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran.

C. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk

1. Saran Pemanfaatan Produk

Saran pemanfaatan produk media *Fun Thinkers Book* Berbasis *Custom Mobile App* sebagai berikut:

- a. Media *Fun Thinkers Book* Berbasis *Custom Mobile App* diharapkan dapat membantu seorang pendidik untuk meluncurkan proses pembelajaran. Karena media ini selain dijadikan inovasi baru

juga dapat mengukur kompetensi peserta didik dan membuat suasana pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak lagi membosankan.

- b. Sebaiknya Media *Fun Thinkers Book* Berbasis *Custom Mobile App* ini digunakan dalam proses pembelajaran karena media ini dapat membantu peserta didik dalam memahami materi dan meningkatkan kompetensinya serta lebih aktif dan semangat dalam pembelajaran.

2. Desiminasi Produk

Produk yang dikembangkan yaitu media *Fun Thinkers Book* Berbasis *Custom Mobile App* pada materi matematika bangun datar dapat digunakan oleh seluruh lembaga pendidikan, baik pada sekolah dasar maupun madrasah ibtida'iyah lainnya. Namun pada penerapan harus memperhatikan analisis kebutuhan peserta didik agar media dapat berguna.

Adapun langkah-langkah penggunaan produk dari media *Fun Thinkers Book* Berbasis *Custom Mobile App*, dapat diakses melalui link dibawah ini:

a. Youtube:

https://youtu.be/EROqUWa7kFo?si=K2bDg05u6_SjNcAj

<https://www.youtube.com/@pgmiuinkhasjember>

b. Instagram:

<https://www.instagram.com/reel/DQDSgfaEuJx/?igsh=MTVjaG03bzQxN2Jicg==>

c. Tiktok:

<https://vt.tiktok.com/ZSUpM5P2f/>

d. Facebook:

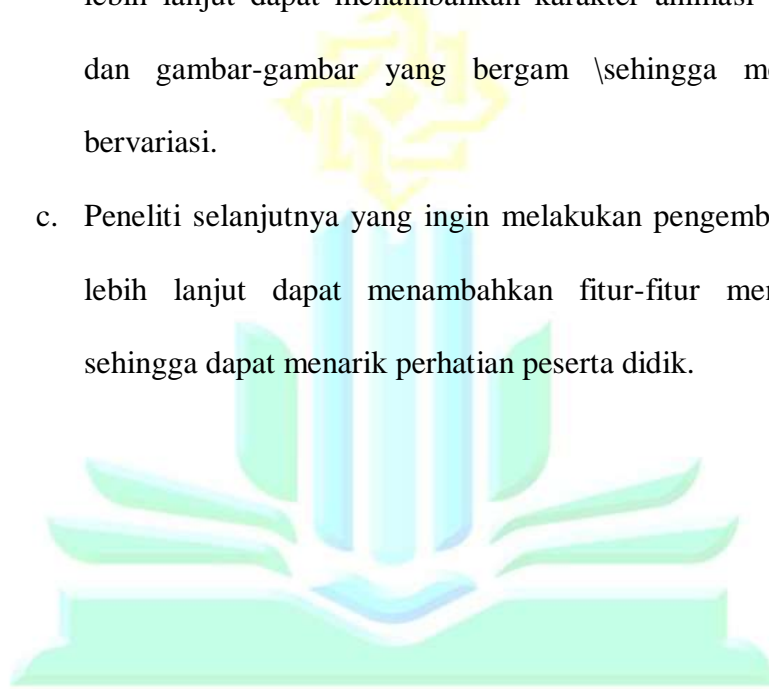
<https://www.facebook.com/reel/1397490965086999/?app=fbl>

3. Pengembangan Produk Lebih Lanjut

a. Penelitian selanjutnya yang ingin melakukan pengembangan produk lebih lanjut dapat mengembangkan dengan materi

pembelajaran lain sehingga materi pada media dapat lebih beragam.

- b. Peneliti selanjutnya yang ingin melakukan pengembangan produk lebih lanjut dapat menambahkan karakter animasi yang menarik dan gambar-gambar yang beragam \sehingga media menjadi bervariasi.
- c. Peneliti selanjutnya yang ingin melakukan pengembangan produk lebih lanjut dapat menambahkan fitur-fitur menarik lainnya sehingga dapat menarik perhatian peserta didik.



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

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Yunus, Mulyati, Tita, & Yunansah, Hana. *Pembelajaran Literasi: Strategi Meningkatkan Kemampuan Literasi Matematika, Sains, Membaca, dan Menulis*. Jakarta: Bumi Aksara, 2017.
- Amali, K., dkk. "Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Sains Teknologi Masyarakat pada Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar." *Journal of Natural Science Integration*, vol.2 no.2 (2019): 74. https://www.researchgate.net/publication/337025414_Pengembangan_Lembar_Kerja_Peserta_Didik_Berbasis_Sains_Teknologi_Masyarakat_Pada_Mata_Pelajaran_IPA_di_Sekolah_Dasar.
- Anjarani, Anti Santika. "Fun Thinkers Sebagai Media Pembelajaran untuk Siswa Sekolah Dasar: Kajian Hipotetik." *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, vol.7 no.4 (2020): 108. <https://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/article/view/26466/13413>
- Arianatasari, Ajeng. "Penerapan Desain Model Plomp Pada Pengembangan Buku Teks Berbasis Inquiry." *Jurnal Pendidikan Akuntansi*, vol.6, no.1 (2018): 37-38. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jpak/article/view/24947/22854>.
- Arkadiantika, Irnando, dkk. "Pengembangan media pembelajaran Virtual Reality Pada Materi Pengenalan Termination dan splicing fiber optic." *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*, vol.8, no.1 (Januari 2020): 29-36. <http://journal.umpo.ac.id/index.php/dimensi/index>.
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada., 2011.
- Audie, Nurul. "Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik." *Jurnal Untirta Porsiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, vol.2, no.1 (2019): 586–595.
- Bujuri, Dian Andesta, & Baiti, Masnun. "Pengembangan Bahan Ajar IPA Integratif Berbasis Pendekatan Kontekstual." *Jurnal Terampil Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, vol.5, no.2 (Desember 2018): 184–197. <https://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/terampil/article/view/3173>.
- Daniyati, Ani, dkk. "Konsep Dasar Media Pembelajaran." *Journal Of Student Research*, vol.1, no.1, (Januari 2023): 282-294. <https://ejurnal.stie-trianandra.ac.id/index.php/jsr/article/download/993/798>.
- Dewanti, Handaruni, Toenlio, Anselmus J. E., & Soepriyanto, Yerry. (2018). "Pengembangan Media POPUP BOOK untuk Pembelajaran Lingkungan

Tempat Tinggalku Kelas IV SDN 1 Pakunden Kabupaten Ponorogo." *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 1(3), 221–228.

- Dewi, Ni Putu Wulan Pratami, & Agustika, Gusti Ngurah Sastra. (2020). "Efektivitas Pembelajaran Matematika Melalui Pendekatan PMRI Terhadap Kompetensi Pengetahuan Matematika." *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 4(2), 204.
- Ekayani, Niluh. (2017). "Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa." *Jurnal Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja*, 2(1), 2.
- Fauzi, Azra, Sawitri, Deni, & Syahrir, Syahrir. (2020). "Kesulitan Guru Pada Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar." *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 6(1), 142–48.
- Hamzah, & Muhlisrarini. (2014). "Pembelajaran Matematika." Dalam *Pengertian Pembelajaran Matematika*, 8–29.
- Hamzah, Amir. (2019). *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Malang: Literasi Nusantara.
- Hidayat, Fitria. (2021). "Model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam." 1(1), 29. Tersedia dalam <https://journal.uinsgd.ac.id/index.php/jipai/article/download/11042/pdf>.
- Junaidi, Junaidi, "Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar," *Diklat Review: Jurnal Pendidikan dan Pelatihan* 3, no. 1 (2019): 45-56, <https://doi.org/1035446/diklatreview.v3i1.349>.
- Kalsum, U. (2020). *Penggunaan Puzzle dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bangun Datar pada Murid Tunagrahita Ringan Kelas III di SLB Negeri 1 Gowa*. Skripsi, Jurusan Pendidikan Luar Biasa, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Makassar.
- Kholil, Mohammad dan Silvi Zulfiani. "Faktor-Faktor Kesulitan Belajar Matematika Siswa Madrasah Ibtidaiyah Da'watul Falah Kecamatan Tegaldlimo Kabupaten Banyuwangi." *EDUCARE: Journal of Primary Education*, vol.1, no.2 (Juni 2020): 151-168. <https://educare.uinkhas.ac.id/index.php/jie/article/view/14>
- Kristanto, Andi. (2016). *Media Pembelajaran*. Jawa Timur: Bintang Sutabaya.
- Kurniawati, Emi Sri. (2017). "Pengaruh Media Fun Thinkers Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Anak Tunarungu Kelas VII SMPLB-B di Slbwiyata Dharma 1 Sleman." Universitas Negeri Yogyakarta.

- Kurniawati, Febriana M., & Anggrainingsih, R. (2022). "ICT-based elementary school in Indonesia: Curriculum content, strategies, and challenges." *EduBasic Journal: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 53–62.
- Kusnandi, Cecep dan Daddy Darmawan. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta:Kencana, 2020.
- Kustandi, Cecep, et al. (2021). "Pemanfaatan Media Visual Dalam Tercapainya Tujuan Pembelajaran." *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10(2). Tersedia dalam <https://uia.e-journal.id/akademika/article/download/1402/1030>.
- Listiani, Nita. (2015). "Pengaruh Kesiapan Belajar Dan Kecerdasan Spiritual Siswa Terhadap Motivasi Belajar Matematika di SMP NEGERI 16 Kota Cirebon." *Acta Universitatis Agriculturae et Silviculturae Mendelianae Brunensis*, 53(9), 1689–99.
- Marga, Yoga M, et al. (2020). "Pengembangan Media Audio untuk Meningkatkan Kemampuan Menghubungkan Siklus Hidup dan Kemampuannya." *Jurnal Kependidikan Dasar Islam Berbasis Sains*, 5(1). Tersedia dalam <https://ibriez.iainponorogo.ac.id/>.
- Nurrita, Teni. (2018). "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Misykat*, 3(1), 171–187.
- Okpatrioka. (2023). "Research and Development (R&D) Penelitian yang Inovatif Dalam Pendidikan." *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Budaya*, 1(1), 93. Tersedia dalam <https://e-journal.nalanda.ac.id/index.php/jdan/article/view/154/150>.
- P Susilowati, Wisanti, and Novita Kartika Indah, "Profil Media Pembelajaran Berbasis Web Untuk Melatih Kemandirian Belajar Pada Materi Virus," *Jurnal BioEdu* 2, no. 1 (2021): 105-12.
- Permatasari, Kristina Gita. (2021). "Problematika Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar/ Madrasah Ibtidaiyah." *Jurnal Ilmiah Pedagogy*, 17(1), 68–84.
- Purwono, Joni, et al. (2014). "Penggunaan Media Audi-Visual Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pacitan." *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*, 2(2), 130. Tersedia dalam <https://core.ac.uk/download/pdf/289706649.pdf>.
- Ramadani, Angely Noviana, Arita Marini, Kartika Chandra Kirana, dan Umi Astuti. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Dunia Pendidikan (STUDI LITERATUR)," *Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora*, vol.2, no. 6 (April 2023): 751. <https://bajangjournal.com/index.php/JPDSH/article/view/5432>.

- Ramadani, W., Wibowo, R., & Suhardi. 2023. "Pengaruh Media Pembelajaran Digital terhadap Motivasi Belajar." *Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(1).
<https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/23991>
- Rayanto, Yudi Hari, & Sugianti. (2020). *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2: Teori dan Praktek*. Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute.
- Sapriyah. (2019). "Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar." 2(1), 474. Tersedia dalam
<https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/psnp/article/viewFile/5798/4151>.
- Sari, Dewi Purnama. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Mobile Learning Melalui Game Edukasi Laciku pada Materi Operasi Aljabar Sebagai Learning Exercise bagi Siswa*. Skripsi, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Sari, P. (2017). "Pemahaman Konsep Matematika Siswa Pada Materi Besar Sudut Melalui Pendekatan PMRI." *Jurnal Gantang*, 2(1), 41–51.
- Safitri, M., & Aziz, M. R. 2022. "ADDIE, Sebuah Model untuk Pengembangan Multimedia Learning." *Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2), 51–59.
<https://jurnal.umpwr.ac.id/index.php/jpd/article/view/2237>
- Setyosari, Punaji. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Sudjana, Nana, & Rivai, Ahmad. (2005). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Surani, Dewi dkk. *Konsep Dasar Pembelajaran*. Batam, Yayasan Cendikian Mulia Mandiri, 2024.
- Umami, Indri Lutfia dan Imron Fauzi, "Pengembangan Media Pembelajaran IPAS Berbasis Powerpoint Interaktif Bernuansa Motivasi Belajar Pada Peserta Didik Sekolah Dasar," *JESE Journal of Elementary School Education*, vol.2, no.1 (Juni 2025): 28,
<https://jurnalpasca.uinkhas.ac.id/index.php/JESE/article/view/2209>.
- Umami, Indri Lutfia Ayu dan Imron Fauzi. "Faktor-Faktor Kesulitan Belajar Matematika Siswa Madrasah Ibtidaiyah Da'watul Falah Kecamatan Tegaldlimo Kabupaten Banyuwangi." *JESE: Journal of Elementary School Education*, vol.2, no.1 (Juni 2025): 27-37.
<https://jurnalpasca.uinkhas.ac.id/index.php/JESE/article/view/2209>.

- Ustufiyah, Dina. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Fun Thinkers Book untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika di MIN 3 Jember. <https://digilib.uinkhas.ac.id/40886>
- Wulandari, Amelia Putri, dkk. (2023). "Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar." *Journalon Education*, 5(2). Tersedia dalam <https://jonedu.org/index.php/joe/article/download/1074/856>.
- Yarda, Lasaufa, Cahyadi, Fajar, & Listyarini, Ikha. (2024). "Pengembangan Media Pembelajaran Fun Thinker Book Kelas V pada Materi Sifat-Sifat Bangun Datar dan Bangun Ruang di SDN Ngotet Rembang." *Jurnal WP*, 4(1), 149.

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

Lampiran 1

104

Lampiran 1

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang Bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Intan Wafik Azizah
Nim : 211101040058
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidai'iyah
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institusi : UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa dalam hasil penelitian ini tidak terdapat unsur-unsur penjiplakan karya penelitian atau karya ilmiah yang pernah dilakukan atau dibuat orang lain, kecuali yang dikutip di dalam naskah ini serta disebutkan dalam sumber kutipan di daftar pustaka.

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

Jember, 05 Oktober 2025


Intan Wafik Azizah
211101040058

Lampiran 2

MATRIKS PENELITIAN

Judul	Rumusan Masalah	Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian
Pengembangan Media Fun Thinkers Book berbasis Custom Mobile App Pada Materi Matematika Kelas III Madrasah Ibtida'iyah Ma'arif 39 Hidayatul Murid Ampel Wuluhan Jember	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bagaimana Pengembangan media pembelajaran berbasis <i>Fun Thinkers Book Custom Mobile App</i> pada Pembelajaran Matematika kelas III Madrasah Ibtidaiyyah Ma'arif 39 Hidayatul murid terhadap materi bangun datar? 2. Bagaimana Kelayakan Media Pembelajaran <i>Fun Thinkers Book</i> berbasis <i>Custom Mobile App</i> pada materi bangun datar di kelas 3 Madrasah Ibtidaiyyah Ma'arif 39 Hidayatul murid? 	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Fun Thinkers Book</i> Berbasis <i>Custom Mobile App</i> 2. Materi Matematika Bangun Datar 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Desain interaktif dengan elemen visual yang menarik seperti gambar dan animasi. 2. Evaluasi pembelajaran dengan materi Matematika Bangun Datar 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Angket respon peserta didik kelas III 2. Informan: <ol style="list-style-type: none"> a. Kepala Sekolah b. Wali Keas III 3. Dokumentasi 4. Bahan Rujukan: Buku, Artikel Jurnal, Skripsi 5. Validasi angket: <ol style="list-style-type: none"> a. Dosen ahli media b. Dosen ahli materi c. Guru ahli pembelajaran 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Metode penelitian <i>Research and Development</i> (RnD) 2. Model penelitian dan pengembangan: ADDIE 3. Teknik pengumpulan data: <ol style="list-style-type: none"> a. Observasi b. Wawancara c. Angket d. Dokumentasi 4. Instrument pengumpulan data: <ol style="list-style-type: none"> a. Angket validasi ahli media b. Angket validasi ahli materi c. Angket validasi ahli pembelajaran d. Angket respon peserta didik kelas III 5. Teknik analisis data: Analisis data menggunakan skala likert untuk menghitung tingkat kevalidan produk yang di buat.

Lampiran 3

PEDOMAN WAWANCARA

A. Wawancara dengan Siswa

1. Bagaimana perasaan kamu saat belajar matematika dikelas?
2. Apakah kamu suka matematika?
3. Apa yang kamu suka dari pelajaran matematika?
4. Menurut kamu, bagian mana dari matematika yang paling sulit?

B. Wawancara dengan Wali Kelas III

1. Bagaimana respon siswa terhadap pembelajaran matematika dikelas?
2. Apa saja kesulitan yang biasanya dihadapi siswa saat belajar matematika?
3. Metode atau media apa yang selama ini gunakan dalam mengajar matematika?
4. Apa kendala ketika mengajar pelajaran matematika?

C. Wawancara dengan Kepala Sekolah

1. Bagaimana pandangan Bapak/Ibu terhadap penerapan pembelajaran matematika di madrasah ini?
2. Menurut Bapak/Ibu apa tantangan utama dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran matematika?

MODUL AJAR MATEMATIKA

INFORMASI UMUM PERANGKAT AJAR

- | | |
|--------------------|-----------------------------|
| 1. Nama Penulis | : Intan Wafik Azizah |
| Instansi | : MIMA 39 Hidayatul Murid |
| Tahun | 2025 |
| 2. Jenjang Sekolah | : Madrasah Ibtidaiyyah (MI) |
| 3. Kelas | : 3 (Tiga) |
| 4. Alokasi Waktu | : 2 x 30 menit |

TUJUAN PEMBELAJARAN

- Fase B
- Elemen : Geometri
- Tujuan Pembelajaran:
 1. Peserta didik dapat menganalisis berbagai bentuk bangun datar (persegi, persegi panjang, segitiga dan lingkaran) serta menyebutkan ciri-cirinya.Indikator Pencapaian Tujuan Pembelajaran:
 1. Peserta didik dapat menyebutkan benda-benda yang berbentuk bangun datar yang ada di lingkungan sekitar.
 2. Peserta didik dapat menjelaskan ciri-ciri bentuk bangun datar (persegi, persegi panjang, segitiga dan lingkaran)
 3. Peserta didik dapat mengukur sisi (panjang dan lebar) bangun datar (persegi, persegi panjang, segitiga dan lingkaran) dengan satuan baku serta membandingkan dengan bangun datar yang lain.
 4. Peserta didik dapat membuat pola bangun datar (persegi, persegi panjang, segitiga dan lingkaran) dan merangkai menjadi sebuah kreasi dari kertas lipat
- Konsep Utama:

Ciri-ciri bangun datar

KOMPETENSI AWAL

1. Peserta didik pada awalnya belum memahami ciri-ciri bangun datar. Setelah pembelajaran, peserta didik dapat mendefinisikan ciri-ciri bangun datar.
2. Peserta didik pada awalnya belum bisa mengukur sisi bangun datar. Setelah pembelajaran, peserta didik dapat mengukur dan membandingkan sisi bangun datar yang lainnya.
3. Sebelum mengikuti pembelajaran peserta didik belum mengetahui macam-macam bangun datar (persegi, persegi panjang, segitiga dan lingkaran) setelah pembelajaran, peserta didik mampu menyebutkan macam-macam bangun datar serta dapat membuat pola dan merangkai bentuk kreasi bangun datar dari kertas lipat.

PROFIL PELAJAR PANCASILA

1. Beriman, bertaqwa, berakhlak mulia
2. Mandiri
3. Bernalar kritis dan kreatif
4. Bergotong royong

SARANA DAN PRASARANA

1. Alat tulis
2. Laptop
3. Buku Guru
4. Buku Siswa
5. PPT(gambar dan video)
6. Kertas lipat
7. Penggaris

TARGET PESERTA DIDIK

- Peserta didik regular

MODEL PEMBELAJARAN:

- Project Based Learning (PjBL)

METODE PEMBELAJARAN:

1. Ceramah
2. Diskusi
3. Tanya jawab
4. Penugasan

MODA PEMBELAJARAN :

- Luring

KOMPONEN INTI

PEMAHAMAN BERMAKNA

Melalui diskusi dan eksplorasi siswa menemukan sendiri ciri-ciri bangun datar dan membandingkan dengan bangun datar lainnya serta dapat membuat pola dari berbagai macam bangun datar

PERTANYAAN PEMANTIK

1. Berbentuk apakah roda, jam dinding dan uang koin?
2. Sebutkan benda-benda di sekitarmu yang berbentuk seperti bangun datar?
3. Samakah antara persegi dan persegi panjang?

URUTAN KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan Awal (10 menit)

1. Persiapan dan Motivasi

- a. Guru mengucapkan salam pembuka dan menanyakan kabar siswa.
- b. Ketua kelas memimpin do'a sebelum materi dimulai. (**beriman, bertaqwa, dan berakhlak mulia**)
- c. Guru memeriksa kehadiran siswa (absensi)
- d. Siswa dan guru menyanyikan lagu wajib nasional bersama-sama
- e. Siswa menyiapkan alat-alat yang akan digunakan dalam mengikuti proses pembelajaran
- f. Guru memberikan yel-yel dan tepuk semangat dan diikuti oleh peserta didik agar lebih semangat.

2. Apersepsi

- a. Guru meminta siswa memperhatikan gambar sepeda yang ada pada PPT, kemudian guru bertanya kepada siswa "anak-anak, kalian semua berangkat naik apa? Berbentuk apakah roda sepeda kalian?".
- b. Guru mengaitkan dan menjelaskan materi yang akan dipelajari
- c. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran, metode pembelajaran, dan metode penilaian yang akan dilaksanakan.

Kegiatan inti (45 menit)

1. Menentukan pertanyaan atau masalah utama

- a. Guru membagi siswa dalam 3 kelompok, setiap kelompok terdiri dari 3-4 siswa (**gotong royong**)
- b. Guru menampilkan *Powerpoint* dan menunjukkan gambar bangun datar kemudian bertanya jawab tentang bangun datar tersebut
- c. Siswa ditunjukkan benda-benda yang berbentuk bangun datar yang sering ditemui seperti buku, mistar segitiga dan kertas origami. (**mengamati**)
- d. Siswa mengamati gambar tersebut tentang bangun datar yang ditampilkan oleh guru. (**mengamati**)
- e. Siswa bersama guru melakukan tanya jawab mengenai bentuk benda-benda tersebut, siswa diminta untuk menyebutkan benda lain yang berbentuk bangun datar (**menanya**).
- f. Guru menjelaskan konsep bahwa bangun datar adalah bangun yang memiliki 2 dimensi, yaitu panjang dan lebar.
- g. Guru menjelaskan tentang konsep sisi
- h. Guru meminta siswa menunjukkan satu kertas lipat? Kemudian guru bertanya, kertas lipat ini berbentuk apa? Berapa Panjang sisi kertas lipat ini? (**bernalar kritis**)



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

2. Merencanakan proyek

- a. Siswa memperhatikan video yang diputar guru tentang ciri-ciri bangun datar.
- b. Setelah itu siswa memperhatikan guru bagaimana cara mengukur setiap sisi bangun datar.
- c. Siswa juga menyimak petunjuk atau rambu-rambu dalam menyusun produk, yang meliputi:
 - Produk yang dihasilkan (membuat berbagai bentuk bangun datar dari kertas lipat dan dirangkai sesuai kreativitas)
 - Mengukur sisi (panjang dan lebar) setiap bangun datar (pola yang mereka buat) dan menyebutkan ciri-cirinya
- d. Siswa melakukan kegiatan diskusi setiap kelompok dan siswa diarahkan bersama kelompoknya masing-masing menyelesaikan tugas yang ada pada LKPD (**bernalat kritis dan kreatif**)
- e. Setiap kelompok menyusun langkah-langkah membuat pola-pola bangun datar dalam LKPD yang telah disiapkan

3. Membuat jadwal penyelesaian proyek

- a. Guru menyampaikan jadwal penyusunan proyek, berikut jadwal siswa dalam membuat proyek.
- b. Guru menekankan bahwa produk yang dibuat harus dengan rapi.

4. Memonitor kemajuan penyelesaian proyek

- a. Guru memonitoring kegiatan siswa dalam menyelesaikan proyek (membuat berbagai bentuk bangun datar dari kertas lipat dan merangkai sesuai dengan kreasi)
- b. Guru melakukan penilaian sikap pada siswa berdasarkan rubric yang telah dibuat

5. Mempresentasikan dan menguji hasil proyek

- a. Siswa mempresentasikan perkembangan proyek yang mereka buat
- b. Setelah semua siswa melakukan presentasi, siswa dan guru menyimpulkan ciri-ciri bangun datar

6. Mengevaluasi dan refleksi proses dan hasil proyek

- a. Guru menanggapi dan memotivasi keberanian siswa dalam mempresentasikan hasil karyanya. (**Mengkomunikasikan**)

Kegiatan Akhir (5 menit)

1. Siswa bersama guru melakukan refleksi atas pembelajaran yang telah berlangsung ;
2. Siswa dan guru menyimpulkan kegiatan pembelajaran.
3. Guru membagikan soal evaluasi sebagai tugas di rumah
4. Siswa menyanyikan salah satu lagu daerah
5. Salam dan do'a penutup dipimpin oleh ketua kelas

REFLEKSI PENDIDIK

1. Apakah seluruh materi sudah tersampaikan?
2. Apakah media pembelajaran dapat membantu guru menyampaikan pemahaman materi kepada siswa?
3. Apakah ada kendala dalam menyampaikan materi kepada siswa?
4. Apakah peserta didik sudah mengikuti pembelajaran dengan semangat?
5. Langkah apa yang perlu dilakukan untuk memperbaiki proses pembelajaran?

LAMPIRAN-LAMPIRAN

1. Bahan ajar
2. LKPD
3. Media gambar
4. APK Fun Thinkers

PENGAYAAN DAN REMEDIAL

A. Remedial

Berdasarkan hasil evaluasi tes formatif, bagi siswa yang belum memahami materi tentang materi Ciri-ciri bangun datar dilakukan pengulangan dan Latihan evaluasi

B. Pengayaan

Siswa yang telah memahami materi ketika evaluasi dapat berlatih soal-soal tentang materi Ciri-ciri bangun datar dan membaca materi pelajaran selanjutnya

BAHAN BACAAN PENDIDIK

- ✓ Internet
- ✓ Buku Guru
- ✓ Sumber referensi lain, seperti buku elektronik yang ada di aplikasi merdeka mengajar

BAHAN BACAAN PESERTA DIDIK

Buku Siswa

DAFTAR PUSTAKA

Kurnia Zunita. 3 November 2020. Sifat-Sifat Bangun Datar Kelas 3 SD Tema 4 Subtema 1 Matematika

https://youtu.be/kp0hsk_HBkA

PETUNJUK PENGGUNAAN BAHAN AJAR

1. Berdoalah sebelum belajar
2. Cermatilah setiap kalimat ajakan dan perintah pada bahan ajar
3. Pelajari dengan teliti materi yang di bahas
4. Kerjakan semua latihan soal
5. Lakukan semua kegiatan yang ada pada bahan ajar
6. Jika ada materi yang meragukan atau sulit, silahkan dicatat dan tanyakanlah kepada teman atau gurumu
7. Kerjakan tes akhir Bahan ajar
8. Selalu membaca ulang dan menyelesaikan soal-soal agar semakin ingat dan paham dengan materi yang telah dipelajari



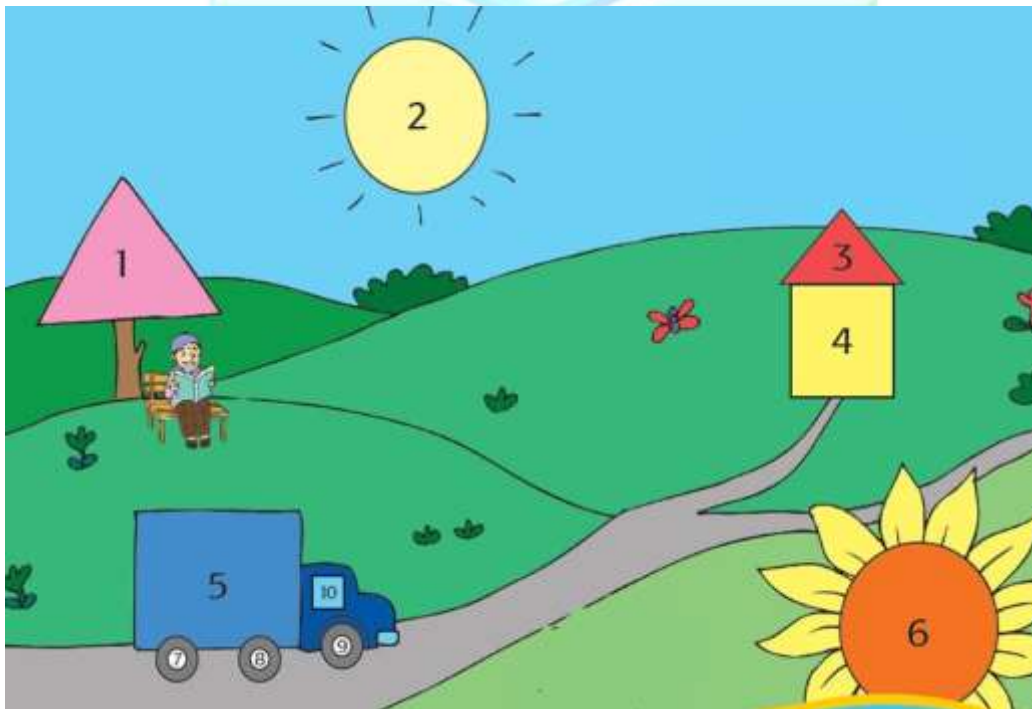
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

AYO BERPIKIR

Tentukan kamu apa saja bangun datar yang ada di gambar di bawah ini?

Apa saja sebutkan?

Tahukah kamu apa ciri-ciri dari persegi, persegi panjang, segitiga dan lingkaran?



BANGUN DATAR

Bangun Datar adalah bangun dua dimensi yang hanya memiliki panjang dan lebar yang dibatasi oleh garis lurus atau melengkung. Yang termasuk ke dalam bangun datar adalah persegi, persegi panjang, segitiga, jajar genjang, belah ketupat, layang-layang, trapesium, dan lingkaran. Pada bahan ajar ini kami akan memfokuskan membahas tentang persegi, persegi panjang, segitiga dan lingkaran saja. Untuk melihat media pembelajaran yang dapat digunakan pada materi bangun datar ini dapat dilihat di youtube dengan mencari dengan judul Media Pembelajaran Bangun Datar Kelas 3 Semester II atau dengan klik link ini <https://youtu.be/Tgcxhl1Jlow>

a. Persegi



Setelah melihat gambar diatas, apa yang ada dibenakmu tentang bangun datar persegi tersebut ?

Jadi, Persegi adalah Bangun datar yang dibentuk oleh empat buah sisi yang sama panjang dan memiliki empat buah sudut siku-siku.

Adapun ciri-ciri bangun datar persegi adalah :

- Memiliki 4 buah titik sudut
- Memiliki 4 buah sisi
- Terdiri atas 2 pasang sisi sejajar yang saling berhadapan yang ukurannya sama panjang

- Terdiri atas 4 buah sudut yang sama besar yaitu 90°



<https://goo.gl/images/NEz9aM>

b. Persegi Panjang



Perhatikan! Apa yang dapat kamu simpulkan setelah melihat bangun datar diatas?

Dapatkah kamu menyebutkan ciri-ciri dari bangun datar tersebut tanpa melihat catatan ?

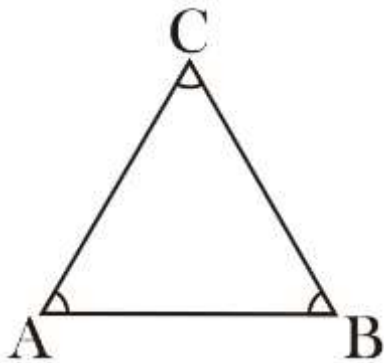
Persegi panjang adalah bangun datar segi empat yang keempat sudutnya siku-siku dan sisi-sisi yang berhadapan sama panjang. **Sifat-sifat Persegi Panjang**

- Memiliki empat buah sisi dan empat buah titik sudut
- Terdiri atas dua pasang sisi sejajar yang saling berhadapan yang ukurannya sama panjang

- Terdiri atas empat buah sudut yang sama besar yaitu 90° (sudut siku-siku).

Contoh bangun datar persegi panjang di kehidupan sehari-hari adalah papan tulis, meja, kertas A4, buku, pintu, HP, TV LED, kasur, penggaris.

c. Segitiga



Bagaimana pendapat anda tentang gambar bangun datar di atas ? Bisakah anda sebutkan apa saja yang dapat anda dapatkan ketika melihat gambar diatas ? Jadi segitiga adalah Segitiga adalah bangun datar yang dibatasi oleh tiga buah sisi dan mempunyai tiga buah titik sudut yang saling berpotongan.

Bisakah anda menyebutkan benda-benda lainnya yang berbentuk bangun segitiga ?

contoh benda-benda yang berbentuk segitiga :

1. Rambu Lalu Lintas



https://www.google.com/search?q=segitiga&safe=strict&source=lnms&tbn=isch&sa=X&ved=0ahUKEwi4jq6gOLLfAhWQaCsKHXTDD-8Q_AUIDigB&biw=1366&bih=662#imgsrc=expedvf68BIjhM

Ciri- Ciri Segitiga :

- Mempunyai 3 sisi dengan jumlah panjang dua sisinya lebih panjang dari panjang sisi yang lain.
- Mempunyai 3 sudut yang jumlah besarnya 180 derajat.

d. Lingkaran



Berbentuk apakah gambar-gambar tersebut?

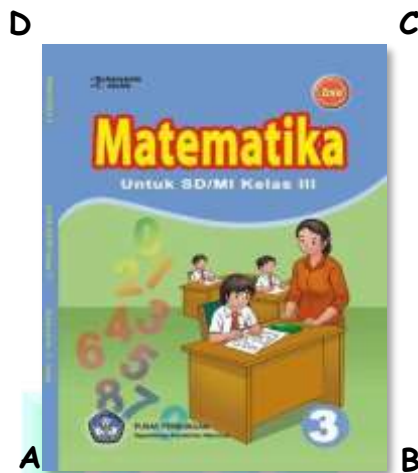
Jadi, Lingkaran merupakan bentuk bangun datar yang terdiri dari semua titik dalam bidang yang berjarak tertentu dari titik pusat.

Ciri-ciri lingkaran :

- Memiliki sudut 180 derajat
- Diameter membagi bangunan menjadi dua sisi yang seimbang
- Jari-jari menghubungkan titik pusat dan titik busur lingkaran.
- Memiliki simetri putar dan lipat yang tidak terhingga jumlahnya.

Ayo Mencoba!

Ambilah buku paket matematika, berilah tulisan A, B, C, dan D seperti pada gambar di bawah ini!



Ukurlah panjang sisi dan besar sudutnya, dan lengkapi isian pada table!

No	Pengukuran	Hasil Pengukuran
1.	Panjang sisi AB	... cm
2.	Panjang sisi BC	... cm
3.	Panjang sisi CD	... cm
4.	Panjang sisi AD	... cm
5.	Panjang diagonal AC	... cm
6.	Panjang diagonal BD	... cm
7.	Besar sudut A	... derajat
8.	Besar sudut B	... derajat
9.	Besar sudut C	... derajat
10.	Besar sudut D	... derajat

Ayo Menggambar!

Gambarlah macam-macam bangun datar yang kamu ketahui, warnailah sesuai kreatifitasmu dengan memberi nama setiap bangun datar yang kamu gambar!



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

RANGKUMAN

Bangun datar adalah bangun yang memiliki 2 dimensi, yaitu panjang dan lebar.

Macam-macam bangun datar seperti persegi, persegi panjang, segitiga dan lingkaran

Persegi dan persegi Panjang memiliki 4 sisi dan 4 sudut yang sama besar 90°

Persegi Panjang memiliki 2 sisi yang sejajar dan saling berhadapan

Segitiga adalah bangun datar yang dibatasi oleh tiga buah sisi dan mempunyai tiga buah titik sudut yang saling berpotongan.

Lingkaran merupakan bangun datar yang memiliki sisi satu kali putaran penuh



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

Ayo Berlatih!

Nama :

Kelas :

Nomor Absen :

Jawablah pertanyaan-pertanyaan dibawah ini dengan tepat!

1. Contoh benda yang berbentuk persegi adalah ... dan
2. Bangun datar yang memiliki 2 pasang sisi sejajar adalah
3. Persegi memiliki sudut sebesar
4. Lingkaran memiliki simetri putar sebanyak
5. Yang menghubungkan titik pusat dan titik busur lingkaran disebut



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

Kunci jawaban

1. Kertas lipat dan sapu tangan
2. Persegi Panjang dan Persegi
3. 90°
4. Tak terhingga
5. Jari-jari



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

MEDIA PEMBELAJARAN

Fun Thinkers Berbasis Costum Mobile APP

05.46

📶 🔋 📶 🔋 📶 🔋

FUN SHAPES



Mulai Bermain



Mode Belajar



Profil Siswa



Riwayat Skor

NEGERI

KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ

Pengaturan



J E M B E R

**LEMBAR KEGIATAN PESERTA DIDIK
(LKPD)**

MATEMATIKA

FASE B

KELAS 3

Oleh : Intan Wafik Azizah

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

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Peserta didik dapat menganalisis berbagai bentuk bangun datar (persegi, persegi panjang, segitiga dan lingkaran) serta menyebutkan ciri-cirinya.

B. INDIKATOR PENCAPAIAN TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Peserta didik dapat menganalisis benda-benda yang berbentuk bangun datar yang ada di lingkungan sekitar.
2. Peserta didik dapat menjelaskan ciri-ciri bentuk bangun datar (persegi, persegi panjang, segitiga dan lingkaran)
3. Peserta didik dapat mengukur sisi (Panjang dan lebar) bangun datar (persegi, persegi panjang, segitiga dan lingkaran) dengan satuan baku serta membandingkan dengan bangun datar yang lain.
4. Peserta didik dapat membuat pola bangun datar (persegi, persegi panjang, segitiga dan lingkaran) dan merangkai menjadi bentuk menggunakan kertas lipat.

C. ALAT DAN BAHAN

- Alat tulis
- Kertas origami
- Lem
- Penggaris
- Gunting

D. LEMBAR KERJA

Melakukan pengukuran, membuat pola bangun datar serta menuliskan ciri-cirinya

E. PETUNJUK KERJA

1. Persiapkan alat dan bahan seperti alat tulis, kertas origami, lem, gunting dan penggaris.
2. Bacalah setiap petunjuk, pertanyaan/pernyataan yang terdapat dalam lembar kerja.

3. Berdiskusilah dengan teman sekelompok dalam mengerjakan lembar kerja.
4. Bertanyalah kepada guru apabila mengalami kesulitan dalam mengerjakan lembar kerja.

F. LANGKAH KERJA

1. Buatlah berbagai pola bentuk-bentuk bangun datar dari kertas lipat yang kamu sediakan! (persegi, persegi panjang, segitiga, dan lingkaran)
2. Guntinglah pola yang telah kamu buat!
3. Berilah nama-nama pada setiap pola yang kamu buat!
 - a. Persegi ABCD
 - b. Persegi Panjang EFGH
 - c. Segitiga KLM
 - d. Lingkaran
4. Ukurlah panjang sisi dan lengkapi isian pada tabel sesuai dengan pola yang kamu buat!

No.	Nama bangun datar	Pengukuran	Hasil pengukuran
1.	Persegi ABCD	Panjang sisi AB Panjang sisi BC Panjang sisi CD Panjang sisi AD	... cm ... cm ... cm ... cm
2.	Persegi Panjang EFGH	Panjang sisi EF Panjang sisi FG Panjang sisi GH Panjang sisi EH	... cm ... cm ... cm ... cm
3.	Segitiga KLM	Panjang sisi KL Panjang sisi LM Panjang sisi KM	... cm ... cm ... cm

5. Sebutkan ciri-ciri dari bangun datar dibawah ini!

a. Persegi ABCD

.....

.....

b. Persegi Panjang EFGH

.....

.....

c. Segitiga KLM

.....

.....

d. Lingkaran

.....

.....

6. Rangkailah pola-pola bangun datar yang kamu buat menjadi sebuah bentuk yang diinginkan!

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

Nama Siswa :

Mata Pelajaran : **Matematika**

Tujuan Pembelajaran :

Peserta didik dapat menganalisis berbagai bentuk bangun datar (persegi, persegi panjang, segitiga, dan lingkaran) serta menyebutkan ciri-cirinya

Kerjakan soal di bawah ini dengan benar !

1. Ciri-ciri berikut yang tidak dimiliki persegi panjang adalah....
 - A. Memiliki 4 sisi
 - B. Memiliki 2 sisi sejajar
 - C. Memiliki sudut lebih dari 90°
 - D. Memiliki 4 sudut sama besar
2. Berikut kumpulan benda-benda yang memiliki permukaan berbentuk persegi adalah....
 - A. Almari, dadu, kertas lipat dan papan tulis
 - B. Papan tulis, meja, bola dan sapu tangan
 - C. Sapu tangan, kertas lipat, dadu, dan papan catur
 - D. Papan catur, pintu, uang koin dan kertas lipat

3.



Perhatikan gambar persegi panjang berikut ini! Sisi yang sejajar dengan sisi BC adalah....

- A. Sisi AB
 - B. Sisi BC
 - C. Sisi CD
 - D. Sisi AD
4. (1) Memiliki 4 sisi sama besar
(2) Memiliki satu sisi lengkung
(3) Memiliki jar-jari

Dari pernyataan diatas, yang termasuk ciri-ciri lingkaran ditunjukkan nomor

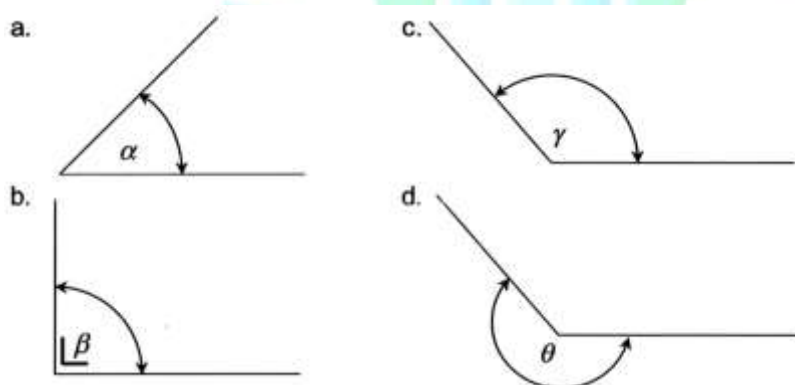


- A. 1 dan 2
 - B. 2 dan 3
 - C. 3 dan 4
 - D. 2 dan 4
5. Yang bukan persamaan antara bangun datar persegi dan persegi panjang adalah . . .
- A. Memiliki 4 sisi
 - B. Memiliki sudut 90°
 - C. Memiliki 4 titik sudut
 - D. Memiliki semua sisi sama panjang
6. Perhatikan benda berikut ini! Benda dibawah ini berbentuk ...



- A. Persegi
 - B. Persegi Panjang
 - C. Segitiga
 - D. Lingkaran
7. Bangun datar yang memiliki 2 sisi panjang dan 2 sisi pendek, serta memiliki 4 sudut siku-siku adalah....
- A. Segitiga
 - B. Persegi
 - C. Persegi panjang
 - D. Lingkaran

8. Salah satu ciri-ciri bangun datar segitiga adalah
- A. Memiliki 4 sisi sama panjang
 - B. Memiliki 2 sisi sejajar
 - C. Memiliki 3 titik sudut
 - D. Memiliki satu sisi penuh
9. Yang bukan termasuk kumpulan benda berbentuk lingkaran adalah ...
- A. Uang koin, pintu dan selimut
 - B. Permukaan tong, koin dan cincin
 - C. Roda, uang koin dan tutup kaleng
 - D. DVD, uang koin dan kancing
10. Perhatikan gambar berikut ini!
- Sudut yang dimiliki bangun datar persegi ditunjukkan oleh huruf ...



- A. a
- B. b
- C. c
- D. d

Kunci Jawaban dan Pedoman Penilaian :

No. Soal	Kunci Jawaban	Skor
A. Pilihan Ganda		
1.	C	10
2.	C	10
3.	D	10
4.	B	10
5.	D	10
6.	C	10
7.	C	10
8.	C	10
9.	A	10
10.	B	10
Jumlah Skor		100

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

KISI-KISI SOAL EVALUASI
MATERI CIRI-CIRI BANGUN DATAR
FASE B KELAS 3

No.	Tujuan Pembelajaran	Indikator Pencapaian Kompetensi	Lingkup Materi	Indikator Soal (ABCD)	Level Ranah Pengetahuan/ Keterampilan	Bentuk Soal	Nomor Soal	Tingkat Kesukaran		
								Mdh	sdn g	skr
1	Peserta didik dapat menganalisis berbagai bentuk bangun datar (persegi, persegi panjang, segitiga, dan lingkaran) serta menyebutkan ciri-cirinya	Peserta didik dapat menjelaskan ciri-ciri bentuk bangun datar (persegi, persegi panjang, segitiga, dan lingkaran)	Ciri-ciri bangun datar	Disajikan sebuah soal, peserta didik dapat, menganalisis ciri-ciri bangun datar dengan benar.	Menganalisis (C2)	PG	1		V	
2	Peserta didik dapat menganalisis berbagai bentuk bangun datar (persegi, persegi panjang, segitiga, dan lingkaran) serta menyebutkan ciri-cirinya	Peserta didik dapat menganalisis benda-benda yang berbentuk bangun datar yang ada di lingkungan sekitar	Ciri-ciri bangun datar	Disajikan sebuah soal, peserta didik dapat menelaah bentuk bangun datar dengan benar.	Menelaah (C2)	PG	2		V	
3	Peserta didik dapat menganalisis berbagai bentuk bangun datar (persegi, persegi panjang, segitiga, dan lingkaran) serta menyebutkan ciri-cirinya	Peserta didik dapat mengukur sisi (Panjang dan lebar) bangun datar (persegi, persegi panjang, segitiga, dan lingkaran) serta membandingkan dengan bangun datar yang lain.	Ciri-ciri bangun datar	Disajikan sebuah gambar, peserta didik dapat menunjukkan sisi bangun datar dengan benar.	Menganalisis (C2)	PG	3		V	

4	Peserta didik dapat menganalisis berbagai bentuk bangun datar (persegi, persegi panjang, segitiga, dan lingkaran) serta menyebutkan ciri-cirinya	Peserta didik dapat menjelaskan ciri-ciri bentuk bangun datar (persegi, persegi panjang, segitiga, dan lingkaran)	Ciri-ciri bangun datar	Disajikan 4 pernyataan, peserta didik dapat menganalisis ciri-ciri bangun datar dengan benar.	Menganalisis (C2)	PG	4		V	
5	Peserta didik dapat menganalisis berbagai bentuk bangun datar (persegi, persegi panjang, segitiga, dan lingkaran) serta menyebutkan ciri-cirinya	Peserta didik dapat menjelaskan ciri-ciri bentuk bangun datar (persegi, persegi panjang, segitiga, dan lingkaran)	Ciri-ciri bangun datar	Disajikan sebuah soal, peserta didik dapat, menganalisis ciri-ciri bangun datar dengan benar.	Menganalisis (C2)	PG	5		V	
6	Peserta didik dapat menganalisis berbagai bentuk bangun datar (persegi, persegi panjang, segitiga, dan lingkaran) serta menyebutkan ciri-cirinya	Peserta didik dapat menganalisis benda-benda yang berbentuk bangun datar yang ada di lingkungan sekitar	Ciri-ciri bangun datar	Disajikan beberapa gambar, peserta didik dapat menelaah bentuk bangun datar dengan benar.	Menelaah (C2)	PG	6		V	
7	Peserta didik dapat menganalisis berbagai bentuk bangun datar (persegi, persegi panjang, segitiga, dan lingkaran) serta menyebutkan ciri-cirinya	Peserta didik dapat mengukur sisi (Panjang dan lebar) bangun datar (persegi, persegi panjang, segitiga, dan lingkaran) serta membandingkan dengan bangun datar yang lain	Ciri-ciri bangun datar	Disajikan sebuah gambar, peserta didik dapat menunjukkan panjang bangun datar dengan benar.	Menelaah (C2)	PG	7		V	
8	Peserta didik dapat menganalisis berbagai bentuk bangun datar	Peserta didik dapat menjelaskan ciri-ciri bentuk bangun datar	Ciri-ciri bangun datar	Disajikan sebuah soal, peserta didik dapat, menganalisis	Menganalisis (C2)	PG	8		V	

	(persegi, persegi panjang, segitiga, dan lingkaran) serta menyebutkan ciri-cirinya	(persegi, persegi panjang, segitiga, dan lingkaran)		ciri-ciri bangun datar dengan benar.						
9	Peserta didik dapat menganalisis berbagai bentuk bangun datar (persegi, persegi panjang, segitiga, dan lingkaran) serta menyebutkan ciri-cirinya	Peserta didik dapat menganalisis benda-benda yang berbentuk bangun datar yang ada di lingkungan sekitar	Ciri-ciri bangun datar	Disajikan sebuah soal, peserta didik dapat menelaah bentuk bangun datar dengan benar.	Menelaah (C2)	PG	9		V	
10	Peserta didik dapat menganalisis berbagai bentuk bangun datar (persegi, persegi panjang, segitiga, dan lingkaran) serta menyebutkan ciri-cirinya	Peserta didik dapat membuat pola bangun datar (persegi, persegi panjang, segitiga, dan lingkaran) dan merangkai menjadi sebuah kreasi menggunakan kertas lipat	Ciri-ciri bangun datar	Disajikan sebuah soal, peserta didik dapat menunjukkan sudut pada bangun datar dengan benar	Menganalisis (C2)	PG	10		V	

RUBRIK PENILAIAN SIKAP SAAT PEMBELAJARAN

	Sangat baik, apabila siswa mampu menunjukkan sikap beriman, bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, serta berakhlak mulia secara berkesinambungan dan konsisten	Baik, apabila siswa mampu menunjukkan sikap beriman, bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, serta berakhlak mulia tetapi belum konsisten	cukup, apabila siswa sedikit mampu menunjukkan sikap beriman, bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, serta berakhlak mulia tetapi belum konsisten	Kurang baik, apabila siswa sama sekali tidak menunjukkan sikap beriman, bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, serta berakhlak mulia.
	Sangat baik, apabila siswa menunjukkan mampu berpikir secara objektif, dengan mengumpulkan berbagai informasi, menganalisa, mengevaluasi, dan menyimpulkan secara berkesinambungan dan konsisten	baik, apabila siswa menunjukkan usaha untuk berpikir secara objektif, dengan mengumpulkan berbagai informasi, menganalisa, mengevaluasi, dan menyimpulkan tetapi belum konsisten	cukup, apabila siswa menunjukkan sedikit usaha untuk berpikir secara objektif, dengan mengumpulkan berbagai informasi, menganalisa, mengevaluasi, dan menyimpulkan tetapi belum konsisten	Kurang baik, apabila siswa sama sekali tidak menunjukkan usaha untuk berpikir secara objektif, dengan mengumpulkan berbagai informasi, menganalisa, mengevaluasi, dan menyimpulkan
	Sangat baik, apabila siswa menunjukkan mampu mandiri dan bertanggung jawab terhadap diri sendiri dan situasi yang dihadapi secara berkesinambungan	baik, apabila siswa menunjukkan usaha mandiri dan bertanggung jawab terhadap diri sendiri dan situasi yang dihadapi tetapi belum	cukup, apabila siswa menunjukkan sedikit usaha untuk mandiri dan bertanggung jawab terhadap diri sendiri dan situasi yang dihadapi tetapi belum konsisten	Kurang baik, apabila siswa sama sekali tidak menunjukkan sikap untuk mandiri dan bertanggung jawab terhadap diri sendiri dan situasi yang dihadapi

	an dan konsist en.	konsisten		
	Sangat baik, apabila siswa menunjukk an mampu	baik, apabila siswa menunjukkan usaha untuk	cukup, apabila siswa menunjukka n sedikit usaha	Kurang baik, apabila siswa sama sekali tidak menunjukkan

	melakukan kegiatan secara bersama-sama dengan suka rela secara berkesinambung an dan konsisten	melakukan kegiatan secara bersama-sama dengan suka rela tetapi belum konsisten	untuk melakukan kegiatan secara bersama-sama dengan suka rela tetapi belum konsisten	sikap untuk melakukan kegiatan secara bersama-sama dengan suka rela
--	--	--	---	---

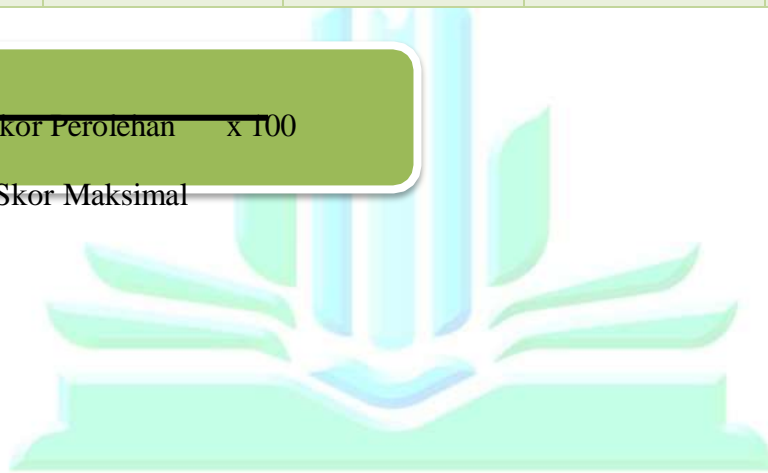
$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

➤ RUBRIK PENILAIAN PRESENTASI

KRITERIA	4	3	2	1
----------	---	---	---	---

PRESENTASI KELOMPOK	Setiap anggota mampu menunjukkan bentuk bangun datar, menjelaskan ciri-ciri bangun datar, dan mengukur panjang sisi bangun datar dengan benar dan runtut dan percaya diri.	4 -3 anggota mampu menunjukkan bentuk bangun datar, menjelaskan ciri-ciri bangun datar, dan mengukur panjang sisi bangun datar dengan benar dan runtut dan percaya diri..	3 -2 anggota mampu menunjukkan bentuk bangun datar, menjelaskan ciri-ciri bangun datar, dan mengukur panjang sisi namun cukup tepat, belum runtut, dan kurang percaya diri	1 -2 anggota mampu menunjukkan bentuk bangun datar, menjelaskan ciri-ciri bangun datar, dan mengukur panjang sisi namun belum tepat, tidak runtut, dan kurang percaya diri
----------------------------	--	---	--	--

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$



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

Lembar Penilaian membuat pola bangun datar (persegi, persegi panjang, segitiga, dan lingkaran) dan merangkai menjadi sebuah kreasi menggunakan kertas lipat

No.	Nama Peserta Didik	Kriteria				Jumlah Skor	Nilai Akhir
		Merangkai pola bangun datar dengan kertas lipat					
		1	2	3	4		
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12							
13							
14							

Lampiran 5

SURAT SELESAI PENELITIAN



YAYASAN PONDOK PESANTREN ISLAM BINTANG SEMBILAN
MADRASAH IBTIDAIYAH MA'ARIF 39 HIDAYATUL MURID
Jalan Ki Hajar Dewantara Nomor 176 Ampel – Wuluhan
Handphone 082 302 461 547
Facebook: Mhm Ampel, E-mail: mhmampel1963@gmail.com
Email : mhmampel_wuluhan@yahoo.co.id

SURAT KETERANGAN SELESAI PENELITIAN
Nomor : 02/Mis.13.32.376/07/2025

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Shodiqin, S.Pd.I
Jabatan : Kepala Madrasah
Alamat Lembaga : Jl. KH. Dewantara 176 Ampel – Wuluhan

Dengan ini menerangkan bahwa mahasiswa di bawah ini :

Nama : Intan Wafik Azizah
NIM : 211101040058
Semester : 8 (Delapan)
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Benar – benar telah selesai melakukan penelitian di MIS MiMA 39 Hidayatul Murid Ampel, selama 1 (satu) bulan untuk memperoleh data dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul **"PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN FUN THINKERS BOOK BERBASIS CUSTOM MOBILE APP PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA KELAS III MADRASAH IBTIDAIYAH MA'ARIF 39 HIDAYATUL MURID AMPEL – WULUHAN – JEMBER"**.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya. Apabila dikemudian hari terdapat data yang tidak sesuai, maka surat keterangan ini tidak berlaku.

JEMBER

Wuluhan, 25 Juli 2025
Kepala Madrasah,

Shodiqin, S.Pd.I

Lampiran 6

JURNAL KEGIATAN PENELITIAN

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *FUN THINKERS BOOK*
BERBASIS *COSTUM MOBILE APP* PADA MATA PELAJARAN
MATEMATIKA KELAS III MADRASAH IBTIDAIYAH MA'ARIF 39
HIDAYATUL MURID AMPEL WULUHAN JEMBER**

No	Hari/Tanggal	Kegiatan	Informan	Tanda Tangan
1	20 Juli 2024	Observasi dan wawancara	Siti Khasanah, S.Pd.	
2	18 Juli 2025	Penyerahan surat izin penelitian	Shodiqin, S.Pd.I	
3	18 Juli 2025	Validasi oleh ahli pembelajaran	Siti Khasanah, S.Pd.	
4	19 Juli 2025	Uji respon peserta didik skala kecil	10 Peserta didik	
5	22 Juli 2025	Uji respon peserta didik skala besar	25 Peserta didik	
6	25 Juli 2025	Menerima surat selesai penelitian	Shodiqin, S.Pd.I	

Jember, 25 Juli 2025

Kepala Sekolah MIMA 39

Hidayatul Murid

Shodiqin, S.Pd.I

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

Lampiran 7

Lembar Validasi Ahli Pembelajaran

Peneliti : Intan Wafik Azizah
NIM : 211101040058
Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran *Fun Thinkers Book* Berbasis *Custom Mobile App* Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas III Madrasah Ibtida'iyah Ma'arif 39 Hidayatul Murid Ampel Wuluhan Jember
Nama : Siti Khasanah, S.Pd.
Jabatan : Guru
Alamat Instansi : Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif 39 Hidayatul Murid Ampel Wuluhan Jember

Petunjuk :

Sebelum mengisi angket ini, dimohon Bapak/Ibu melihat media pembelajaran terlebih dahulu.

Keterangan :

SS = Sangat Setuju (skor 4)

S = Setuju (skor 3)

TS = Tidak Setuju (skor 2)

STS = Sangat Tidak Setuju (skor 1)

Instrumen Angket Validasi

No.	Aspek Penilaian	Alternatif Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1.	Desain media pembelajaran <i>Fun Thinkers Book</i> Berbasis <i>Costum Mobile App</i> sangat menarik.	✓			
2.	Tampilan media <i>Fun Thinkers Book</i> Berbasis <i>Costum Mobile App</i> mudah untuk dioperasikan.	✓			
3.	Bahasa yang digunakan dalam perangkat pembelajaran mudah dipahami.	✓			
4.	Desain media <i>Fun Thinkers Book</i> Berbasis <i>Costum Mobile App</i> mudah untuk dipraktikan sendiri oleh peserta didik.		✓		
5.	Media <i>Fun Thinkers Book</i> Berbasis <i>Costum Mobile App</i> sesuai dengan materi pembelajaran.	✓			
6.	Media <i>Fun Thinkers Book</i> Berbasis <i>Costum Mobile App</i> sesuai dengan kompetensi dasar yang akan dicapai oleh peserta didik.		✓		
7.	Materi pembelajaran disajikan dengan cukup mendalam.		✓		
8.	Materi pembelajaran relevan dengan kebutuhan siswa.	✓			
9.	Dengan menggunakan media <i>Fun Thinkers Book</i> Berbasis <i>Costum Mobile App</i> pembelajaran lebih aktif.	✓			
10.	Dengan menggunakan media <i>Fun Thinkers Book</i> Berbasis <i>Costum Mobile App</i> dapat melatih peserta didik bertanggung jawab oleh kelompok masing-masing		✓		

Penilaian Umum

Mohon lingkari penilaian umum terhadap produk:

- a. Produk dapat digunakan tanpa revisi
- b. Produk dapat digunakan dengan revisi
- c. Produk tidak layak digunakan

Jember, 18 Juli 2025

Validator Materi



(Siti Khasanah, S.Pd.)



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

Lampiran 8

Lembar Validasi Ahli Media

Peneliti : Intan Wafik Azizah
NIM : 211101040058
Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran *Fun Thinkers Book* Berbasis *Costum Mobile App* Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas III Madrasah Ibtida'iyah Ma'arif 39 Hidayatul Murid Ampel Wuluhan Jember
Nama Validator : M. Sholahuddin Amrullah, M.Pd.
Jabatan : Dosen
Alamat Instansi : UIN Kiai Haji Achmad Siddik Jember

Petunjuk:

1. Angket ini merupakan lembar penilaian validasi media pada media pembelajaran *Fun Thinkers Book* Berbasis *Costum Mobile App*.
2. Berilah tanda centang pada kolom yang telah disediakan!
3. Apabila ada kritik atau saran Anda silahkan isi pada kolom saran penilaian media pada media interaktif *Fun Thinkers Book* Berbasis *Costum Mobile App*.
4. Atas ketersediaan saudara menjadi validator dari skripsi mahasiswa yang bersangkutan, peneliti ucapkan terima kasih.

Keterangan:

SS = Sangat Setuju (skor 4)
S = Setuju (skor 3)
TS = Tidak Setuju (skor 2)
STS = Sangat Tidak Setuju (skor 1)

Instrumen Angket Validasi Media

No.	Aspek Penilaian	Alternatif Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1.	Desain tampilan media yang ditampilkan menarik.	✓			
2.	Warna dan tata letak dalam <i>Fun Thinkers Book</i> Berbasis <i>Costum Mobile App</i> sudah tepat dan mendukung kenyamanan pengguna.		✓		
3.	Konten yang disediakan dalam <i>Fun Thinkers Book</i> Berbasis <i>Costum Mobile App</i> relevan dengan materi pembelajaran.	✓			
4.	Instruksi atau petunjuk pengguna pada media ini jelas dan mudah dimengerti.		✓		
5.	Media <i>Fun Thinkers Book</i> Berbasis <i>Costum Mobile App</i> sudah sesuai dengan fungsi media tersebut.		✓		
6.	Media <i>Fun Thinkers Book</i> Berbasis <i>Costum Mobile App</i> sesuai dengan kebutuhan pembelajaran	✓			
7.	Secara keseluruhan media <i>Fun Thinkers Book</i> Berbasis <i>Costum Mobile App</i> layak digunakan dalam pembelajan.	✓			
8.	Fitur-fitur yang disediakan dapat mendukung proses pembelajaran		✓		
9.	Layanan bantuan teknis dari <i>Fun Thinkers Book</i> Berbasis <i>Costum Mobile App</i> responsif dan membantu		✓		
10.	Penyajian media <i>Fun Thinkers Book</i> Berbasis <i>Costum Mobile App</i> dapat mengembangkan minat belajar peserta didik.		✓		
Catatan masukan untuk perbaikan media:		Tolong pada poin 4 Jelaskan Cbukan Rekrut Pengeran Media -			


Penilaian Umum:

Mohon lingkari penilaian umum terhadap produk:

- a. Produk dapat digunakan tanpa revisi
- ☒ b. Produk dapat digunakan dengan revisi
- c. Produk tidak layak digunakan

Jember, 10 - 03 - 2025

Validator Media


M Sholihuddin Amrullah, M.Pd.



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

Lampiran 9

Lembar Validasi Ahli Materi

Peneliti : Intan Wafik Azizah
NIM : 211101040058
Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran *Fun Thinkers Book* Berbasis *Custom Mobile App* Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas III Madrasah Ibtida'iyah Ma'arif 39 Hidayatul Murid Ampel Wuluhan Jember
Nama Validator : Afifah Nur Aini, M.Pd.
Jabatan : Dosen Tadris Matematika
Alamat Instansi : UIN Kiai Haji Achmad Siddik Jember

Petunjuk:

1. Angket ini merupakan lembar penilaian validasi materi pada media pembelajaran *Fun Thinkers Book* Berbasis *Custom Mobile App*.
2. Berilah tanda centang pada kolom yang telah disediakan!
3. Apabila ada kritik atau saran Anda silahkan isi pada kolom saran penilaian materi
4. Atas ketersediaan saudara menjadi validator dari skripsi mahasiswa yang bersangkutan, peneliti ucapkan terima kasih.

Keterangan:

SS = Sangat Setuju (skor 4)
S = Setuju (skor 3)
TS = Tidak Setuju (skor 2)
STS = Sangat Tidak Setuju (skor 1)

Instrumen Angket Validasi Materi

No.	Aspek Penilaian	Alternatif Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1.	Materi yang disajikan sudah lengkap dan mencakup semua aspek penting.		✓		
2.	Materi sesuai dengan kebutuhan dan minat peserta didik.	✓			
3.	Materi yang disajikan mudah dibaca dan dipahami.	✓			
4.	Kualitas materi ini sangat baik.		✓		
5.	Materi dilengkapi dengan contoh dan ilustrasi yang mendukung.	✓			
6.	Informasi yang disajikan pada materi akurat.	✓			
7.	Materi cukup mendalam untuk mengembangkan pemahaman.		✓		
8.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	✓			
9.	Materi mencakup poin penting dalam matematika	✓			
10.	Materi sesuai dengan usia dan tingkat kemampuan peserta didik.	✓			
Catatan masukan untuk perbaikan media: Perbaiki instrumen evaluasi, tambahkan soal pada kuis diperbaiki.					

Penilaian Umum:

Mohon lingkari penilaian umum terhadap produk:

- a. Produk dapat digunakan tanpa revisi
- ☒ b. Produk dapat digunakan dengan revisi
- c. Produk tidak layak digunakan

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

Jember, 1 Juni 2025

Validator Media

KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ

J E M B E R

Atifah Nur Aini, M.Pd.

Lampiran 10

Angket Respon Peserta Didik

Tanggapan siswa terhadap pengembangan media *Fun Thinkers Book* Berbasis
Custom Mobile App

Identitas Siswa

Nama : Z O K O

Kelas : 3

Jawablah pertanyaan dengan memberikan tanda centang pada jawaban yang tersedia sesuai dengan tingkat persetujuan.

Keterangan:

SS = Sangat Setuju (skor 4)

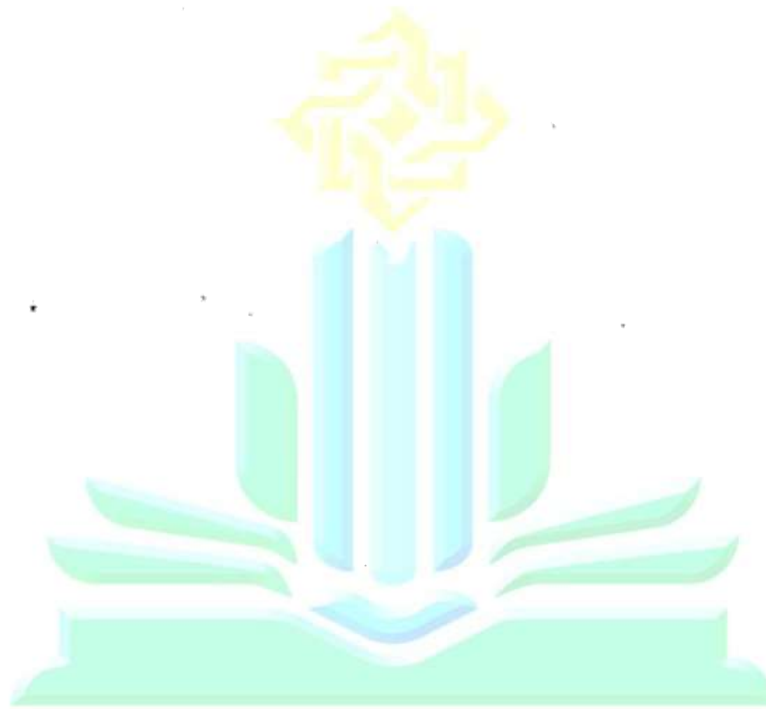
S = Setuju (skor 3)

TS = Tidak Setuju (Skor 2)

STS = Sangat Tidak Setuju (skor 1)

No.	Aspek Penilaian	Alternatif Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1.	Saya suka belajar matematika	✓			
2.	Menggunakan media pembelajaran <i>Fun Thinkers Book</i> berbasis <i>Custom Mobile App</i> lebih senang dalam belajar matematika	✓			
3.	Dalam menggunakan media pembelajaran <i>Fun Thinkers Book</i> berbasis <i>Custom Mobile App</i> mampu memperdalam pembelajaran matematika	✓			
4.	Media <i>Fun Thinkers Book</i> berbasis <i>Custom Mobile App</i> membuat saya lebih semangat dalam belajar		✓		
5.	Dengan menggunakan media <i>Fun Thinkers Book</i> berbasis <i>Custom Mobile App</i> pembelajaran tidak membosankan	✓			
6.	Dengan menggunakan media <i>Fun Thinkers Book</i> berbasis <i>Custom Mobile App</i> membuat saya semangat belajar	✓			
7.	Media <i>Fun Thinkers Book</i> berbasis <i>Custom Mobile App</i> sangat mudah dipahami		✓		
8.	Media <i>Fun Thinkers Book</i> berbasis <i>Custom Mobile App</i> sangat menarik		✓		
9.	Saya tertarik mengikuti pembelajaran matematika	✓			

10.	Saya dapat dengan cepat mengakses dan menggunakan media pembelajaran <i>Fun Thinkers Book</i> berbasis <i>Custom Mobile App</i>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
-----	---	-------------------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------



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

Angket Respon Peserta Didik

Tanggapan siswa terhadap pengembangan media *Fun Thinkers Book* Berbasis *Custom Mobile App*

Identitas Siswa

Nama : Bilqis cabta salsabila

Kelas : 3

Jawablah pertanyaan dengan memberikan tanda centang pada jawaban yang tersedia sesuai dengan tingkat persetujuan.

Keterangan:

SS = Sangat Setuju (skor 4)

S = Setuju (skor 3)

TS = Tidak Setuju (Skor 2)

STS = Sangat Tidak Setuju (skor 1)

No.	Aspek Penilaian	Alternatif Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1.	Saya suka belajar matematika	✓			
2.	Menggunakan media pembelajaran <i>Fun Thinkers Book</i> berbasis <i>Custom Mobile App</i> lebih senang dalam belajar matematika		✓		
3.	Dalam menggunakan media pembelajaran <i>Fun Thinkers Book</i> berbasis <i>Custom Mobile App</i> mampu memperdalam pembelajaran matematika	✓			
4.	Media <i>Fun Thinkers Book</i> berbasis <i>Custom Mobile App</i> membuat saya lebih semangat dalam belajar		✓		
5.	Dengan menggunakan media <i>Fun Thinkers Book</i> berbasis <i>Custom Mobile App</i> pembelajaran tidak membosankan	✓			
6.	Dengan menggunakan media <i>Fun Thinkers Book</i> berbasis <i>Custom Mobile App</i> membuat saya semangat belajar	✓			
7.	Media <i>Fun Thinkers Book</i> berbasis <i>Custom Mobile App</i> sangat mudah dipahami		✓		
8.	Media <i>Fun Thinkers Book</i> berbasis <i>Custom Mobile App</i> sangat menarik	✓			
9.	Saya tertarik mengikuti pembelajaran matematika	✓			

10	bagi dapat dengan cepat mengakses dan menggunakan media pembelajaran <i>For Thinkers Book</i> berbasis <i>Custom Mobile App</i>	✓			
----	---	---	--	--	--



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

Angket Respon Peserta Didik

Tanggapan siswa terhadap pengembangan media *Fun Thinkers Book* Berbasis *Custom Mobile App*

Identitas Siswa

Nama : AIRA OKTAVIANI

Kelas : 3

Jawablah pertanyaan dengan memberikan tanda centang pada jawaban yang tersedia sesuai dengan tingkat persetujuan.

Keterangan:

SS = Sangat Setuju (skor 4)

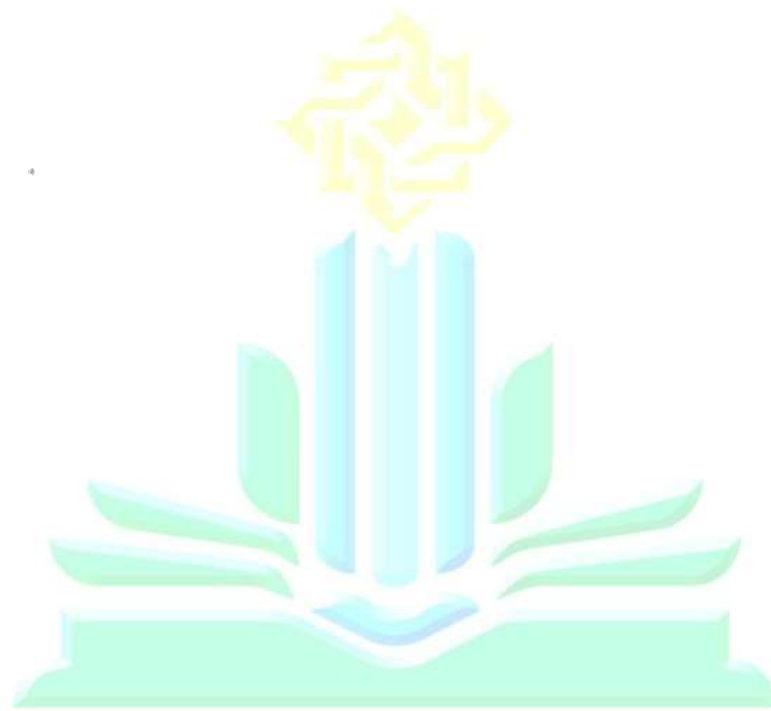
S = Setuju (skor 3)

TS = Tidak Setuju (Skor 2)

STS = Sangat Tidak Setuju (skor 1)

No.	Aspek Penilaian	Alternatif Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1.	Saya suka belajar matematika	✓			
2.	Menggunakan media pembelajaran <i>Fun Thinkers Book</i> berbasis <i>Custom Mobile App</i> lebih senang dalam belajar matematika		✓		
3.	Dalam menggunakan media pembelajaran <i>Fun Thinkers Book</i> berbasis <i>Custom Mobile App</i> mampu memperdalam pembelajaran matematika				
4.	Media <i>Fun Thinkers Book</i> berbasis <i>Custom Mobile App</i> membuat saya lebih semangat dalam belajar				
5.	Dengan menggunakan media <i>Fun Thinkers Book</i> berbasis <i>Custom Mobile App</i> pembelajaran tidak membosankan	✓			
6.	Dengan menggunakan media <i>Fun Thinkers Book</i> berbasis <i>Custom Mobile App</i> membuat saya semangat belajar	✓			
7.	Media <i>Fun Thinkers Book</i> berbasis <i>Custom Mobile App</i> sangat mudah dipahami		✓		
8.	Media <i>Fun Thinkers Book</i> berbasis <i>Custom Mobile App</i> sangat menarik	✓			
9.	Saya tertarik mengikuti pembelajaran matematika		✓		

136 **Surat Al-Baqarah dengan segitiga emas dan integrasi ke-
muka penaburan dari Al-Baqarah dan Al-Baqarah / surat
Al-Baqarah**



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

Angket Respon Peserta Didik

Tanggapan siswa terhadap pengembangan media *Fun Thinkers Book* Berbasis *Custom Mobile App*

Identitas Siswa

Nama : Z. Z. H. r. 2

Kelas : 3

Jawablah pertanyaan dengan memberikan tanda centang pada jawaban yang tersedia sesuai dengan tingkat persetujuan.

Keterangan:

SS = Sangat Setuju (skor 4)

S = Setuju (skor 3)

TS = Tidak Setuju (Skor 2)

STS = Sangat Tidak Setuju (skor 1)

No.	Aspek Penilaian	Alternatif Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1.	Saya suka belajar matematika		✓		
2.	Menggunakan media pembelajaran <i>Fun Thinkers Book</i> berbasis <i>Custom Mobile App</i> lebih senang dalam belajar matematika		✓		
3.	Dalam menggunakan media pembelajaran <i>Fun Thinkers Book</i> berbasis <i>Custom Mobile App</i> mampu memperdalam pembelajaran matematika		✓		
4.	Media <i>Fun Thinkers Book</i> berbasis <i>Custom Mobile App</i> membuat saya lebih semangat dalam belajar	✓			
5.	Dengan menggunakan media <i>Fun Thinkers Book</i> berbasis <i>Custom Mobile App</i> pembelajaran tidak membosankan		✓		
6.	Dengan menggunakan media <i>Fun Thinkers Book</i> berbasis <i>Custom Mobile App</i> membuat saya semangat belajar		✓		
7.	Media <i>Fun Thinkers Book</i> berbasis <i>Custom Mobile App</i> sangat mudah dipahami		✓		
8.	Media <i>Fun Thinkers Book</i> berbasis <i>Custom Mobile App</i> sangat menarik		✓		
9.	Saya tertarik mengikuti pembelajaran matematika		✓		

10.	Saya dapat dengan cepat mengakses dan menggunakan media pembelajaran <i>Flori Thinkers Book</i> berbasis <i>Custom Mobile App</i>	✓		
-----	---	---	--	--



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

CS Dipindai dengan CamScanner

Angket Respon Peserta Didik

Tanggapan siswa terhadap pengembangan media *Fun Thinkers Book* Berbasis *Custom Mobile App*

Identitas Siswa

Nama : *Azzahle Syafitza Rani*

Kelas : 3

Jawablah pertanyaan dengan memberikan tanda centang pada jawaban yang tersedia sesuai dengan tingkat persetujuan.

Keterangan:

SS = Sangat Setuju (skor 4)

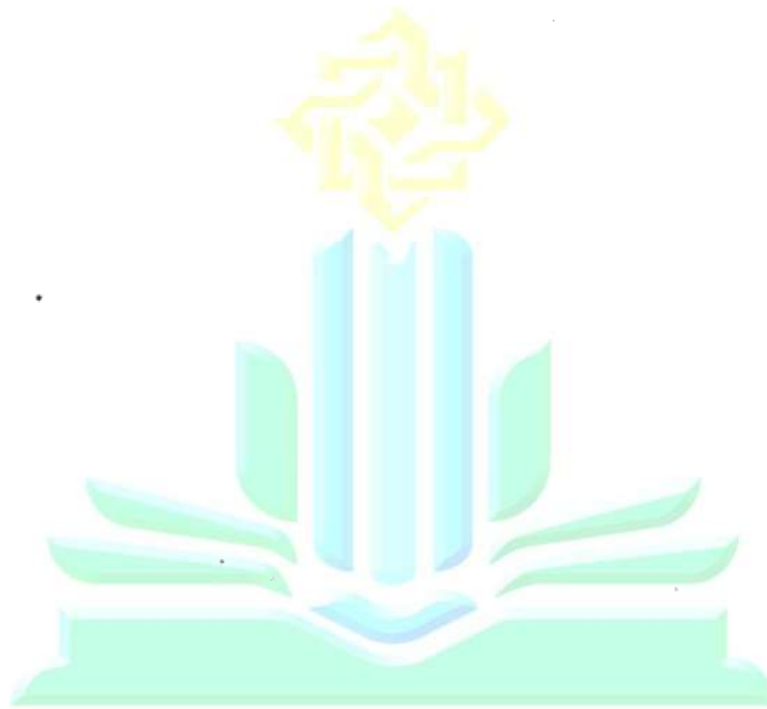
S = Setuju (skor 3)

TS = Tidak Setuju (Skor 2)

STS = Sangat Tidak Setuju (skor 1)

No.	Aspek Penilaian	Alternatif Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1.	Saya suka belajar matematika		<input checked="" type="checkbox"/>		
2.	Menggunakan media pembelajaran <i>Fun Thinkers Book</i> berbasis <i>Custom Mobile App</i> lebih senang dalam belajar matematika		<input checked="" type="checkbox"/>		
3.	Dalam menggunakan media pembelajaran <i>Fun Thinkers Book</i> berbasis <i>Custom Mobile App</i> mampu memperdalam pembelajaran matematika	<input checked="" type="checkbox"/>			
4.	Media <i>Fun Thinkers Book</i> berbasis <i>Custom Mobile App</i> membuat saya lebih semangat dalam belajar		<input checked="" type="checkbox"/>		
5.	Dengan menggunakan media <i>Fun Thinkers Book</i> berbasis <i>Custom Mobile App</i> pembelajaran tidak membosankan		<input checked="" type="checkbox"/>		
6.	Dengan menggunakan media <i>Fun Thinkers Book</i> berbasis <i>Custom Mobile App</i> membuat saya semangat belajar		<input checked="" type="checkbox"/>		
7.	Media <i>Fun Thinkers Book</i> berbasis <i>Custom Mobile App</i> sangat mudah dipahami		<input checked="" type="checkbox"/>		
8.	Media <i>Fun Thinkers Book</i> berbasis <i>Custom Mobile App</i> sangat menarik		<input checked="" type="checkbox"/>		
9.	Saya tertarik mengikuti pembelajaran matematika	<input checked="" type="checkbox"/>			

10.	Saya dapat dengan cepat mengakses dan menggunakan media pembelajaran <i>Fin Thinkers Book</i> berbasis <i>Custom Mobile App</i>		✓			
-----	---	--	---	--	--	--



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

CS Dipindai dengan CamScanner

Angket Respon Peserta Didik

Tanggapan siswa terhadap pengembangan media *Fun Thinkers Book* Berbasis *Custom Mobile App*

Identitas Siswa

Nama :)ygi

Kelas : 3

Jawablah pertanyaan dengan memberikan tanda centang pada jawaban yang tersedia sesuai dengan tingkat persetujuan.

Keterangan:

SS = Sangat Setuju (skor 4)

S = Setuju (skor 3)

TS = Tidak Setuju (Skor 2)

STS = Sangan Tidak Setuju (skor 1)

No.	Aspek Penilaian	Alternatif Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1.	Saya suka belajar matematika	✓			
2.	Menggunakan media pembelajaran <i>Fun Thinkers Book</i> berbasis <i>Custom Mobile App</i> lebih senang dalam belajar matematika	✓			
3.	Dalam menggunakan media pembelajaran <i>Fun Thinkers Book</i> berbasis <i>Custom Mobile App</i> mampu memperdalam pembelajaran matematika	✓			
4.	Media <i>Fun Thinkers Book</i> berbasis <i>Custom Mobile App</i> membuat saya lebih semangat dalam belajar	✓			
5.	Dengan menggunakan media <i>Fun Thinkers Book</i> berbasis <i>Custom Mobile App</i> pembelajaran tidak membosankan	✓			
6.	Dengan menggunakan media <i>Fun Thinkers Book</i> berbasis <i>Custom Mobile App</i> membuat saya semangat belajar	✓			
7.	Media <i>Fun Thinkers Book</i> berbasis <i>Custom Mobile App</i> sangat mudah dipahami	✓			
8.	Media <i>Fun Thinkers Book</i> berbasis <i>Custom Mobile App</i> sangat menarik	✓			
9.	Saya tertarik mengikuti pembelajaran matematika	✓			

10.	Saya dapat dengan cepat mengakses dan menggunakan media pembelajaran <i>Fun Thinkers Book</i> berbasis <i>Custom Mobile App</i>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
-----	---	-------------------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------



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

 Dipindai dengan CamScanner

Angket Respon Peserta Didik

Tanggapan siswa terhadap pengembangan media *Fun Thinkers Book* Berbasis *Custom Mobile App*

Identitas Siswa

Nama : R ⁰¹ U 1

Kelas : 3 ⁰¹

Jawablah pertanyaan dengan memberikan tanda centang pada jawaban yang tersedia sesuai dengan tingkat persetujuan.

Keterangan:

SS = Sangat Setuju (skor 4)

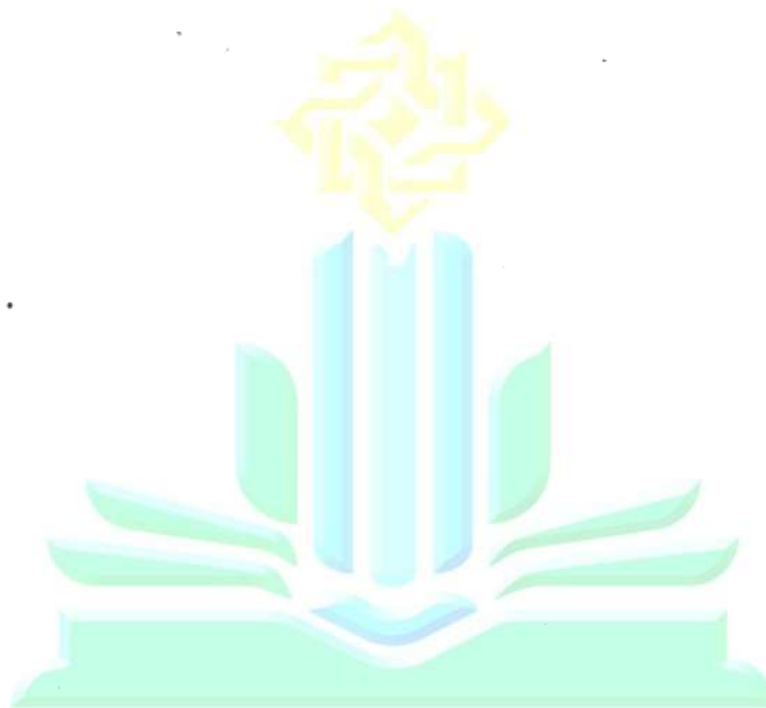
S = Setuju (skor 3)

TS = Tidak Setuju (Skor 2)

STS = Sangat Tidak Setuju (skor 1)

No.	Aspek Penilaian	Alternatif Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1.	Saya suka belajar matematika	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2.	Menggunakan media pembelajaran <i>Fun Thinkers Book</i> berbasis <i>Custom Mobile App</i> lebih senang dalam belajar matematika	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3.	Dalam menggunakan media pembelajaran <i>Fun Thinkers Book</i> berbasis <i>Custom Mobile App</i> mampu memperdalam pembelajaran matematika	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4.	Media <i>Fun Thinkers Book</i> berbasis <i>Custom Mobile App</i> membuat saya lebih semangat dalam belajar	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5.	Dengan menggunakan media <i>Fun Thinkers Book</i> berbasis <i>Custom Mobile App</i> pembelajaran tidak membosankan	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6.	Dengan menggunakan media <i>Fun Thinkers Book</i> berbasis <i>Custom Mobile App</i> membuat saya semangat belajar	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
7.	Media <i>Fun Thinkers Book</i> berbasis <i>Custom Mobile App</i> sangat mudah dipahami	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
8.	Media <i>Fun Thinkers Book</i> berbasis <i>Custom Mobile App</i> sangat menarik	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
9.	Saya tertarik mengikuti pembelajaran matematika	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

10.	Saya dapat dengan cepat mengakses dan menggunakan media pembelajaran <i>Fun Thinkers Book</i> berbasis <i>Custom Mobile App</i>	✓			
-----	---	---	--	--	--



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Dipindai dengan CamScanner

Angket Respon Peserta Didik

Tanggapan siswa terhadap pengembangan media *Fun Thinkers Book* Berbasis *Custom Mobile App*

Identitas Siswa

Nama : Raka

Kelas : 3/VI

Jawablah pertanyaan dengan memberikan tanda centang pada jawaban yang tersedia sesuai dengan tingkat persetujuan.

Keterangan:

SS = Sangat Setuju (skor 4)

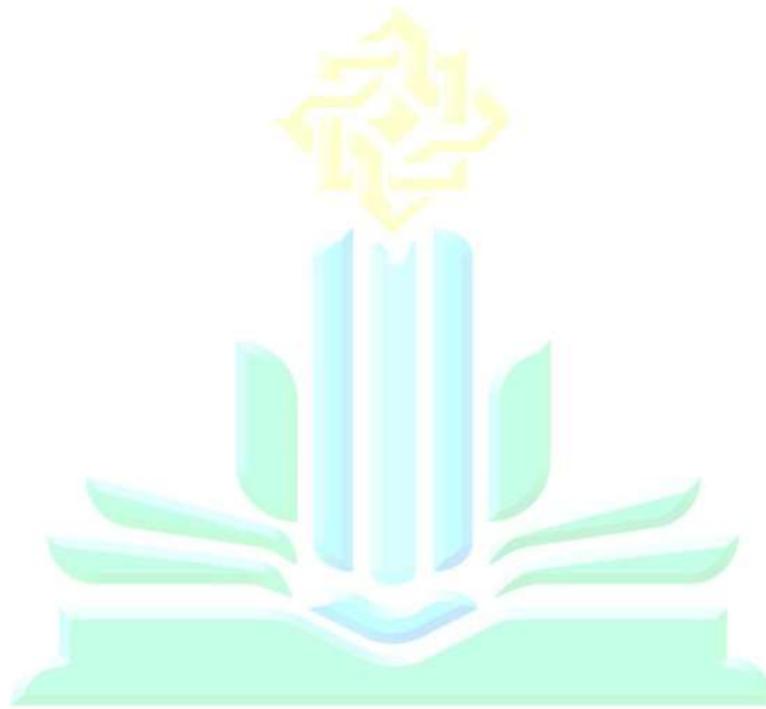
S = Setuju (skor 3)

TS = Tidak Setuju (Skor 2)

STS = Sangat Tidak Setuju (skor 1)

No.	Aspek Penilaian	Alternatif Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1.	Saya suka belajar matematika	✓			
2.	Menggunakan media pembelajaran <i>Fun Thinkers Book</i> berbasis <i>Custom Mobile App</i> lebih senang dalam belajar matematika	✓			
3.	Dalam menggunakan media pembelajaran <i>Fun Thinkers Book</i> berbasis <i>Custom Mobile App</i> mampu memperdalam pembelajaran matematika		✓		
4.	Media <i>Fun Thinkers Book</i> berbasis <i>Custom Mobile App</i> membuat saya lebih semangat dalam belajar		✓		
5.	Dengan menggunakan media <i>Fun Thinkers Book</i> berbasis <i>Custom Mobile App</i> pembelajaran tidak membosankan				
6.	Dengan menggunakan media <i>Fun Thinkers Book</i> berbasis <i>Custom Mobile App</i> membuat saya semangat belajar				
7.	Media <i>Fun Thinkers Book</i> berbasis <i>Custom Mobile App</i> sangat mudah dipahami		✓		
8.	Media <i>Fun Thinkers Book</i> berbasis <i>Custom Mobile App</i> sangat menarik			✓	
9.	Saya tertarik mengikuti pembelajaran matematika	✓			

10.	Saya dapat dengan cepat mengakses dan menggunakan media pembelajaran <i>Fun Thinkers Book</i> berbasis <i>Custom Mobile App</i>	✓				
-----	---	---	--	--	--	--



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

 Dipindai dengan CamScanner

Angket Respon Peserta Didik

Tanggapan siswa terhadap pengembangan media *Fun Thinkers Book* Berbasis *Custom Mobile App*

Identitas Siswa

Nama : *Zahra*

Kelas : *3*

Jawablah pertanyaan dengan memberikan tanda centang pada jawaban yang tersedia sesuai dengan tingkat persetujuan.

Keterangan:

SS = Sangat Setuju (skor 4)

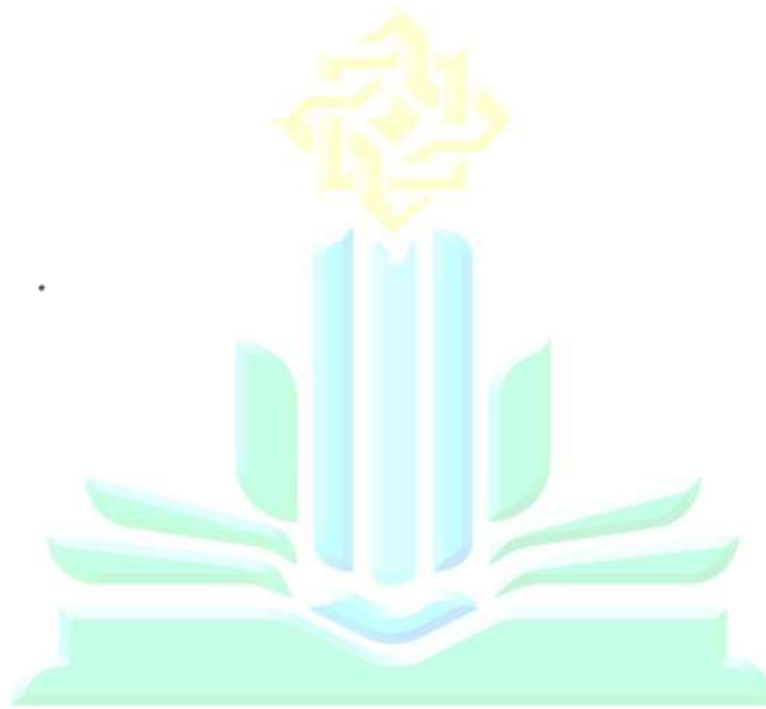
S = Setuju (skor 3)

TS = Tidak Setuju (Skor 2)

STS = Sangat Tidak Setuju (skor 1)

No.	Aspek Penilaian	Alternatif Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1.	Saya suka belajar matematika	✓			
2.	Menggunakan media pembelajaran <i>Fun Thinkers Book</i> berbasis <i>Custom Mobile App</i> lebih senang dalam belajar matematika	✓			
3.	Dalam menggunakan media pembelajaran <i>Fun Thinkers Book</i> berbasis <i>Custom Mobile App</i> mampu memperdalam pembelajaran matematika		✓		
4.	Media <i>Fun Thinkers Book</i> berbasis <i>Custom Mobile App</i> membuat saya lebih semangat dalam belajar	✓			
5.	Dengan menggunakan media <i>Fun Thinkers Book</i> berbasis <i>Custom Mobile App</i> pembelajaran tidak membosankan	✓			
6.	Dengan menggunakan media <i>Fun Thinkers Book</i> berbasis <i>Custom Mobile App</i> membuat saya semangat belajar	✓			
7.	Media <i>Fun Thinkers Book</i> berbasis <i>Custom Mobile App</i> sangat mudah dipahami	✓			
8.	Media <i>Fun Thinkers Book</i> berbasis <i>Custom Mobile App</i> sangat menarik	✓			
9.	Saya tertarik mengikuti pembelajaran matematika				

10.	Saya dapat dengan cepat mengakses dan menggunakan media pembelajaran <i>Fun Thinkers Book</i> berbasis <i>Custom Mobile App</i>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
-----	---	-------------------------------------	--------------------------	--------------------------



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

 Dipindai dengan CamScanner

Angket Respon Peserta Didik

Tanggapan siswa terhadap pengembangan media *Fun Thinkers Book* Berbasis *Custom Mobile App*

Identitas Siswa

Nama : *N/A*

Kelas : *3*

Jawablah pertanyaan dengan memberikan tanda centang pada jawaban yang tersedia sesuai dengan tingkat persetujuan.

Keterangan: *SS = Sangat Setuju (skor 4)*

S = Setuju (skor 3)

TS = Tidak Setuju (Skor 2)

STS = Sangan Tidak Setuju (skor 1)

No.	Aspek Penilaian	Alternatif Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1.	Saya suka belajar matematika	✓			
2.	Menggunakan media pembelajaran <i>Fun Thinkers Book</i> berbasis <i>Custom Mobile App</i> lebih senang dalam belajar matematika		✓		
3.	Dalam menggunakan media pembelajaran <i>Fun Thinkers Book</i> berbasis <i>Custom Mobile App</i> mampu memperdalam pembelajaran matematika			✓	
4.	Media <i>Fun Thinkers Book</i> berbasis <i>Custom Mobile App</i> membuat saya lebih semangat dalam belajar		✓		
5.	Dengan menggunakan media <i>Fun Thinkers Book</i> berbasis <i>Custom Mobile App</i> pembelajaran tidak membosankan	✓			
6.	Dengan menggunakan media <i>Fun Thinkers Book</i> berbasis <i>Custom Mobile App</i> membuat saya semangat belajar	✓			
7.	Media <i>Fun Thinkers Book</i> berbasis <i>Custom Mobile App</i> sangat mudah dipahami				
8.	Media <i>Fun Thinkers Book</i> berbasis <i>Custom Mobile App</i> sangat menarik	✓			
9.	Saya tertarik mengikuti pembelajaran matematika	✓			

10.	Saya dapat dengan cepat mengakses dan menggunakan media pembelajaran <i>Fun Thinkers Book</i> berbasis <i>Custom Mobile App</i>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
-----	---	-------------------------------------	--------------------------	--------------------------



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

Angket Respon Peserta Didik

Tanggapan siswa terhadap pengembangan media *Fun Thinkers Book* Berbasis *Custom Mobile App*

Identitas Siswa

Nama : Rizki

Kelas : 3

Jawablah pertanyaan dengan memberikan tanda centang pada jawaban yang tersedia sesuai dengan tingkat persetujuan.

Keterangan:

SS = Sangat Setuju (skor 4)

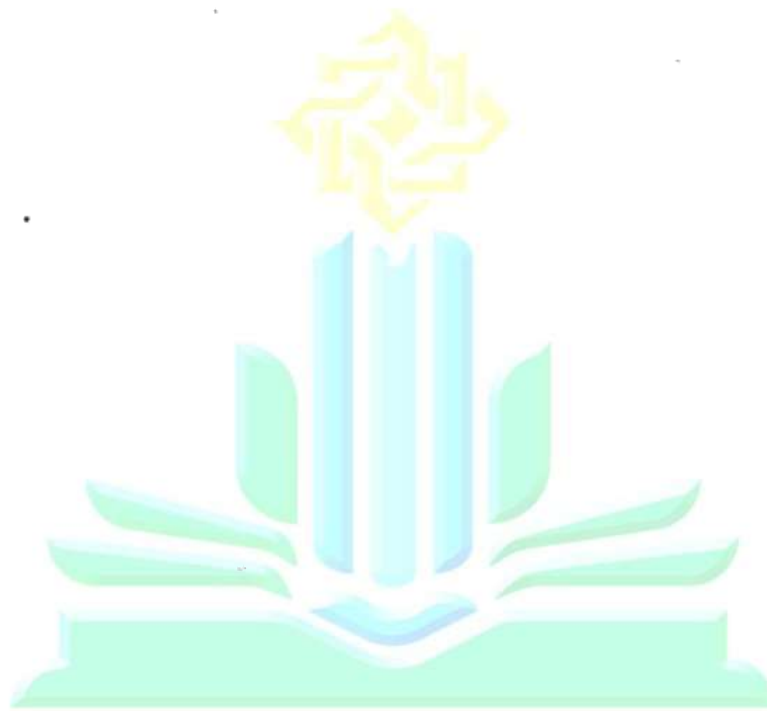
S = Setuju (skor 3)

TS = Tidak Setuju (Skor 2)

STS = Sangat Tidak Setuju (skor 1)

No.	Aspek Penilaian	Alternatif Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1.	Saya suka belajar matematika	✓			
2.	Menggunakan media pembelajaran <i>Fun Thinkers Book</i> berbasis <i>Custom Mobile App</i> lebih senang dalam belajar matematika	✓			
3.	Dalam menggunakan media pembelajaran <i>Fun Thinkers Book</i> berbasis <i>Custom Mobile App</i> mampu memperdalam pembelajaran matematika	✓			
4.	Media <i>Fun Thinkers Book</i> berbasis <i>Custom Mobile App</i> membuat saya lebih semangat dalam belajar		✓		
5.	Dengan menggunakan media <i>Fun Thinkers Book</i> berbasis <i>Custom Mobile App</i> pembelajaran tidak membosankan		✓		
6.	Dengan menggunakan media <i>Fun Thinkers Book</i> berbasis <i>Custom Mobile App</i> membuat saya semangat belajar		✓		
7.	Media <i>Fun Thinkers Book</i> berbasis <i>Custom Mobile App</i> sangat mudah dipahami		✓		
8.	Media <i>Fun Thinkers Book</i> berbasis <i>Custom Mobile App</i> sangat menarik		✓		
9.	Saya tertarik mengikuti pembelajaran matematika		✓		

10.	Saya dapat dengan cepat mengakses dan menggunakan media pembelajaran <i>Fun Thinkers Book</i> berbasis <i>Custom Mobile App</i>	✓			
-----	---	---	--	--	--



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

 Dipindai dengan CamScanner

Angket Respon Peserta Didik

Tanggapan siswa terhadap pengembangan media *Fun Thinkers Book* Berbasis *Custom Mobile App*

Identitas Siswa

Nama :

Kelas :

Jawablah pertanyaan dengan memberikan tanda centang pada jawaban yang tersedia sesuai dengan tingkat persetujuan.

Keterangan:

SS = Sangat Setuju (skor 4)

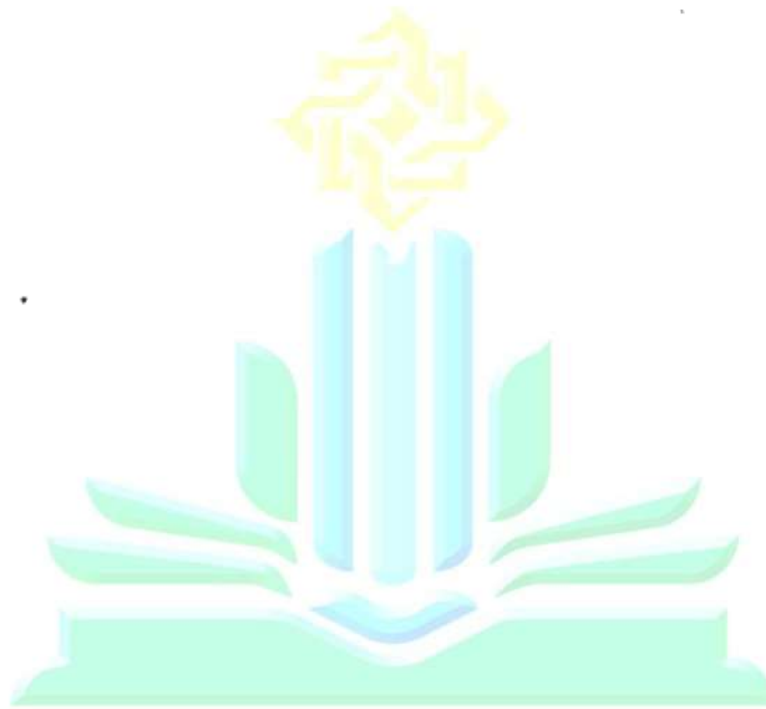
S = Setuju (skor 3)

TS = Tidak Setuju (Skor 2)

STS = Sangat Tidak Setuju (skor 1)

No.	Aspek Penilaian	Alternatif Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1.	Saya suka belajar matematika	✓			
2.	Menggunakan media pembelajaran <i>Fun Thinkers Book</i> berbasis <i>Custom Mobile App</i> lebih senang dalam belajar matematika	✓			
3.	Dalam menggunakan media pembelajaran <i>Fun Thinkers Book</i> berbasis <i>Custom Mobile App</i> mampu memperdalam pembelajaran matematika		✓		
4.	Media <i>Fun Thinkers Book</i> berbasis <i>Custom Mobile App</i> membuat saya lebih semangat dalam belajar		✓		
5.	Dengan menggunakan media <i>Fun Thinkers Book</i> berbasis <i>Custom Mobile App</i> pembelajaran tidak membosankan			✓	
6.	Dengan menggunakan media <i>Fun Thinkers Book</i> berbasis <i>Custom Mobile App</i> membuat saya semangat belajar	✓			
7.	Media <i>Fun Thinkers Book</i> berbasis <i>Custom Mobile App</i> sangat mudah dipahami	✓			
8.	Media <i>Fun Thinkers Book</i> berbasis <i>Custom Mobile App</i> sangat menarik		✓		
9.	Saya tertarik mengikuti pembelajaran matematika	✓			

10.	Saya dapat dengan cepat mengakses dan menggunakan media pembelajaran <i>Fun Thinkers Book</i> berbasis <i>Custom Mobile App</i>			✓	
-----	---	--	--	---	--



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

 Dipindai dengan CamScanner

Angket Respon Peserta Didik

Tanggapan siswa terhadap pengembangan media *Fun Thinkers Book* Berbasis *Custom Mobile App*

Identitas Siswa

Nama : *Celisy*

Kelas : *3*

Jawablah pertanyaan dengan memberikan tanda centang pada jawaban yang tersedia sesuai dengan tingkat persetujuan.

Keterangan:

SS = Sangat Setuju (skor 4)

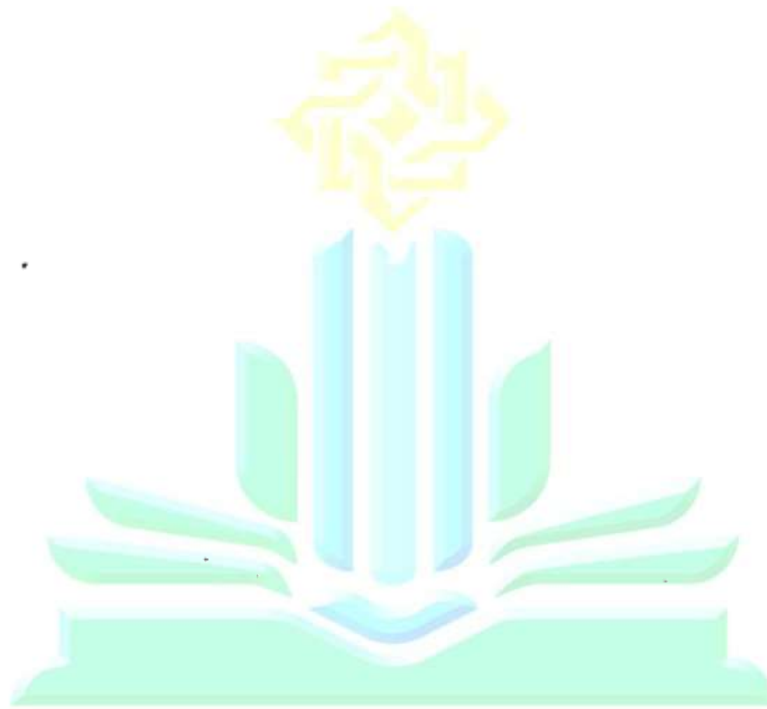
S = Setuju (skor 3)

TS = Tidak Setuju (Skor 2)

STS = Sangat Tidak Setuju (skor 1)

No.	Aspek Penilaian	Alternatif Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1.	Saya suka belajar matematika	✓		✓	
2.	Menggunakan media pembelajaran <i>Fun Thinkers Book</i> berbasis <i>Custom Mobile App</i> lebih senang dalam belajar matematika	✓			
3.	Dalam menggunakan media pembelajaran <i>Fun Thinkers Book</i> berbasis <i>Custom Mobile App</i> mampu memperdalam pembelajaran matematika	✓		✓	
4.	Media <i>Fun Thinkers Book</i> berbasis <i>Custom Mobile App</i> membuat saya lebih semangat dalam belajar	✓			
5.	Dengan menggunakan media <i>Fun Thinkers Book</i> berbasis <i>Custom Mobile App</i> pembelajaran tidak membosankan	✓			
6.	Dengan menggunakan media <i>Fun Thinkers Book</i> berbasis <i>Custom Mobile App</i> membuat saya semangat belajar	✓			
7.	Media <i>Fun Thinkers Book</i> berbasis <i>Custom Mobile App</i> sangat mudah dipahami	✓			
8.	Media <i>Fun Thinkers Book</i> berbasis <i>Custom Mobile App</i> sangat menarik			✓	
9.	Saya tertarik mengikuti pembelajaran matematika	✓			

10.	Saya dapat dengan cepat mengakses dan menggunakan media pembelajaran <i>Fun Thinkers Book</i> berbasis <i>Custom Mobile App</i>			✓	
-----	---	--	--	---	--



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KIAI Haji Achmad Siddiq
 J E M B E R

Angket Respon Peserta Didik

Tanggapan siswa terhadap pengembangan media *Fun Thinkers Book* Berbasis *Custom Mobile App*

Identitas Siswa

Nama : ALDEE

Kelas : 3

Jawablah pertanyaan dengan memberikan tanda centang pada jawaban yang tersedia sesuai dengan tingkat persetujuan.

Keterangan:

SS = Sangat Setuju (skor 4)

S = Setuju (skor 3)

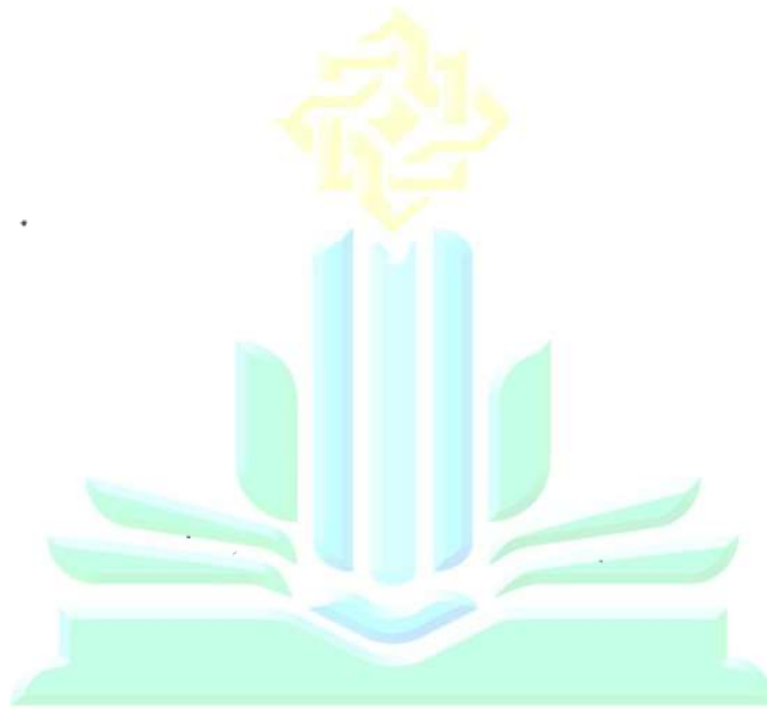
TS = Tidak Setuju (Skor 2)

STS = Sangat Tidak Setuju (skor 1)

No.	Aspek Penilaian	Alternatif Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1.	Saya suka belajar matematika	<input checked="" type="checkbox"/>			
2.	Menggunakan media pembelajaran <i>Fun Thinkers Book</i> berbasis <i>Custom Mobile App</i> lebih senang dalam belajar matematika	<input checked="" type="checkbox"/>			
3.	Dalam menggunakan media pembelajaran <i>Fun Thinkers Book</i> berbasis <i>Custom Mobile App</i> mampu memperdalam pembelajaran matematika	<input checked="" type="checkbox"/>			
4.	Media <i>Fun Thinkers Book</i> berbasis <i>Custom Mobile App</i> membuat saya lebih semangat dalam belajar	<input checked="" type="checkbox"/>			
5.	Dengan menggunakan media <i>Fun Thinkers Book</i> berbasis <i>Custom Mobile App</i> pembelajaran tidak membosankan		<input checked="" type="checkbox"/>		
6.	Dengan menggunakan media <i>Fun Thinkers Book</i> berbasis <i>Custom Mobile App</i> membuat saya semangat belajar	<input checked="" type="checkbox"/>			
7.	Media <i>Fun Thinkers Book</i> berbasis <i>Custom Mobile App</i> sangat mudah dipahami	<input checked="" type="checkbox"/>			
8.	Media <i>Fun Thinkers Book</i> berbasis <i>Custom Mobile App</i> sangat menarik		<input checked="" type="checkbox"/>		
9.	Saya tertarik mengikuti pembelajaran matematika	<input checked="" type="checkbox"/>			

Dipindai dengan CamScanner

10.	Saya dapat dengan cepat mengakses dan menggunakan media pembelajaran <i>Fun Thinkers Book</i> berbasis <i>Custom Mobile App</i>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
-----	---	-------------------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------



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

 Dipindai dengan CamScanner

Angket Respon Peserta Didik

Tanggapan siswa terhadap pengembangan media *Fun Thinkers Book* Berbasis
Custom Mobile App

Identitas Siswa

Nama : Rizki

Kelas : 3A

Jawablah pertanyaan dengan memberikan tanda centang pada jawaban yang tersedia sesuai dengan tingkat persetujuan.

Keterangan:

SS = Sangat Setuju (skor 4)

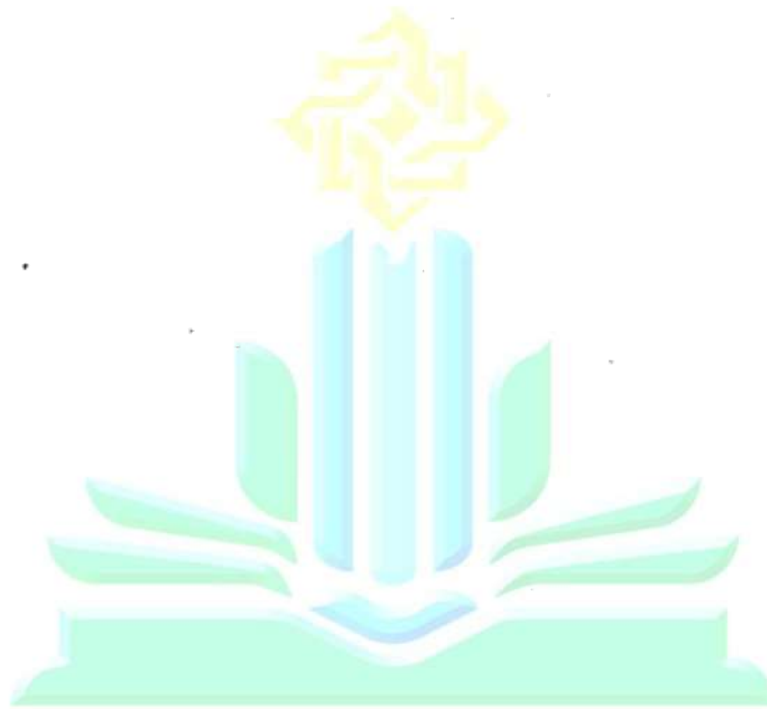
S = Setuju (skor 3)

TS = Tidak Setuju (Skor 2)

STS = Sangat Tidak Setuju (skor 1)

No.	Aspek Penilaian	Alternatif Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1.	Saya suka belajar matematika		✓		
2.	Menggunakan media pembelajaran <i>Fun Thinkers Book</i> berbasis <i>Custom Mobile App</i> lebih senang dalam belajar matematika	✓			
3.	Dalam menggunakan media pembelajaran <i>Fun Thinkers Book</i> berbasis <i>Custom Mobile App</i> mampu memperdalam pembelajaran matematika		✓		
4.	Media <i>Fun Thinkers Book</i> berbasis <i>Custom Mobile App</i> membuat saya lebih semangat dalam belajar		✓		
5.	Dengan menggunakan media <i>Fun Thinkers Book</i> berbasis <i>Custom Mobile App</i> pembelajaran tidak membosankan		✓		
6.	Dengan menggunakan media <i>Fun Thinkers Book</i> berbasis <i>Custom Mobile App</i> membuat saya semangat belajar		✓		
7.	Media <i>Fun Thinkers Book</i> berbasis <i>Custom Mobile App</i> sangat mudah dipahami		✓		
8.	Media <i>Fun Thinkers Book</i> berbasis <i>Custom Mobile App</i> sangat menarik		✓		
9.	Saya tertarik mengikuti pembelajaran matematika		✓		

10.	Saya dapat dengan cepat mengakses dan menggunakan media pembelajaran <i>Fun Thinkers Book</i> berbasis <i>Custom Mobile App</i>	✓			
-----	---	---	--	--	--



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

Angket Respon Peserta Didik

Tanggapan siswa terhadap pengembangan media *Fun Thinkers Book* Berbasis
Custom Mobile App

Identitas Siswa

Nama : Azkia Zul Fakhra dari

Kelas : E

Jawablah pertanyaan dengan memberikan tanda centang pada jawaban yang tersedia sesuai dengan tingkat persetujuan.

Keterangan:

SS = Sangat Setuju (skor 4)

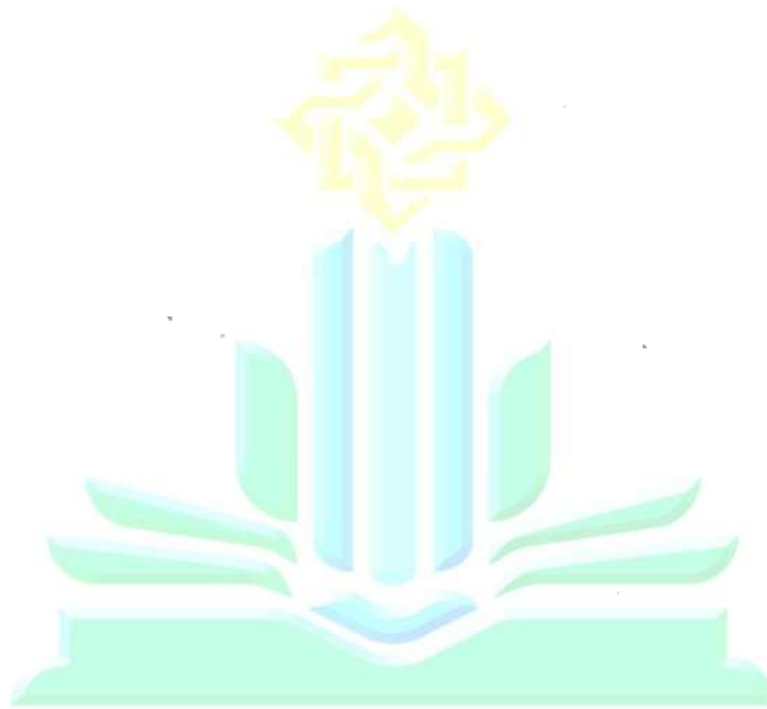
S = Setuju (skor 3)

TS = Tidak Setuju (Skor 2)

STS = Sangat Tidak Setuju (skor 1)

No.	Aspek Penilaian	Alternatif Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1.	Saya suka belajar matematika		✓		
2.	Menggunakan media pembelajaran <i>Fun Thinkers Book</i> berbasis <i>Custom Mobile App</i> lebih senang dalam belajar matematika		✓		
3.	Dalam menggunakan media pembelajaran <i>Fun Thinkers Book</i> berbasis <i>Custom Mobile App</i> mampu memperdalam pembelajaran matematika		✓		
4.	Media <i>Fun Thinkers Book</i> berbasis <i>Custom Mobile App</i> membuat saya lebih semangat dalam belajar	✓			
5.	Dengan menggunakan media <i>Fun Thinkers Book</i> berbasis <i>Custom Mobile App</i> pembelajaran tidak membosankan	✓			
6.	Dengan menggunakan media <i>Fun Thinkers Book</i> berbasis <i>Custom Mobile App</i> membuat saya semangat belajar	✓			
7.	Media <i>Fun Thinkers Book</i> berbasis <i>Custom Mobile App</i> sangat mudah dipahami	✓			
8.	Media <i>Fun Thinkers Book</i> berbasis <i>Custom Mobile App</i> sangat menarik	✓			
9.	Saya tertarik mengikuti pembelajaran matematika		✓		

10.	Saya dapat dengan cepat mengakses dan menggunakan media pembelajaran <i>Fun Thinkers Book</i> berbasis <i>Custom Mobile App</i>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
-----	---	-------------------------------------	--------------------------	--------------------------



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

CS Dipindai dengan CamScanner

Angket Respon Peserta Didik

Tanggapan siswa terhadap pengembangan media *Fun Thinkers Book* Berbasis *Custom Mobile App*

Identitas Siswa

Nama : Rizki Dinda

Kelas : 3

Jawablah pertanyaan dengan memberikan tanda centang pada jawaban yang tersedia sesuai dengan tingkat persetujuan.

Keterangan:

SS = Sangat Setuju (skor 4)

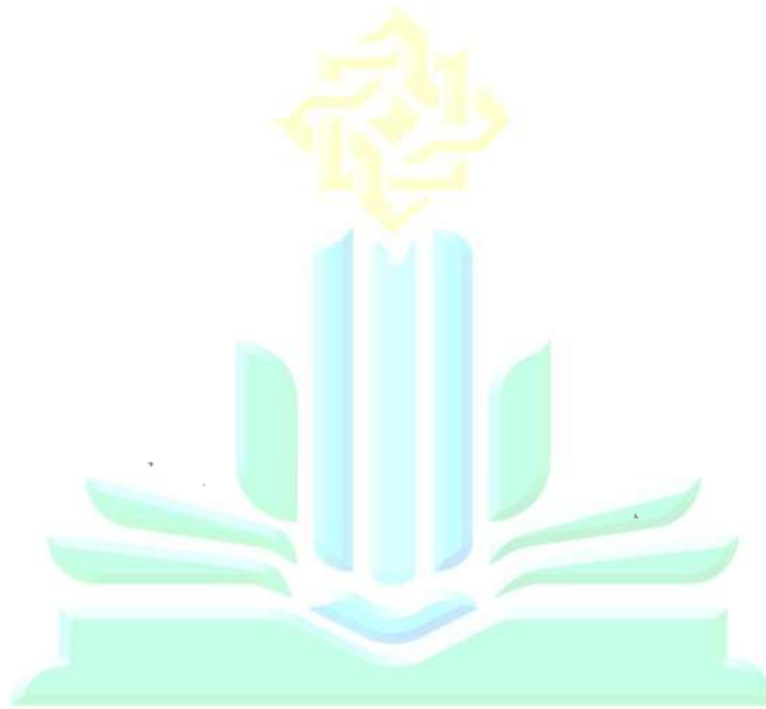
S = Setuju (skor 3)

TS = Tidak Setuju (Skor 2)

STS = Sangat Tidak Setuju (skor 1)

No.	Aspek Penilaian	Alternatif Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1.	Saya suka belajar matematika	✓			
2.	Menggunakan media pembelajaran <i>Fun Thinkers Book</i> berbasis <i>Custom Mobile App</i> lebih senang dalam belajar matematika		✓		
3.	Dalam menggunakan media pembelajaran <i>Fun Thinkers Book</i> berbasis <i>Custom Mobile App</i> mampu memperdalam pembelajaran matematika		✓		
4.	Media <i>Fun Thinkers Book</i> berbasis <i>Custom Mobile App</i> membuat saya lebih semangat dalam belajar		✓		
5.	Dengan menggunakan media <i>Fun Thinkers Book</i> berbasis <i>Custom Mobile App</i> pembelajaran tidak membosankan		✓		
6.	Dengan menggunakan media <i>Fun Thinkers Book</i> berbasis <i>Custom Mobile App</i> membuat saya semangat belajar			✓	
7.	Media <i>Fun Thinkers Book</i> berbasis <i>Custom Mobile App</i> sangat mudah dipahami		✓		
8.	Media <i>Fun Thinkers Book</i> berbasis <i>Custom Mobile App</i> sangat menarik		✓		
9.	Saya tertarik mengikuti pembelajaran matematika		✓		

10.	Saya dapat dengan cepat mengakses dan menggunakan media pembelajaran <i>Fun Thinkers Book</i> berbasis <i>Custom Mobile App</i>		✓		
-----	---	--	---	--	--



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

 Dipindai dengan CamScanner

Angket Respon Peserta Didik

Tanggapan siswa terhadap pengembangan media *Fun Thinkers Book* Berbasis
Custom Mobile App

Identitas Siswa

Nama : K A L A

Kelas : 3

Jawablah pertanyaan dengan memberikan tanda centang pada jawaban yang tersedia sesuai dengan tingkat persetujuan.

Keterangan:

SS = Sangat Setuju (skor 4)

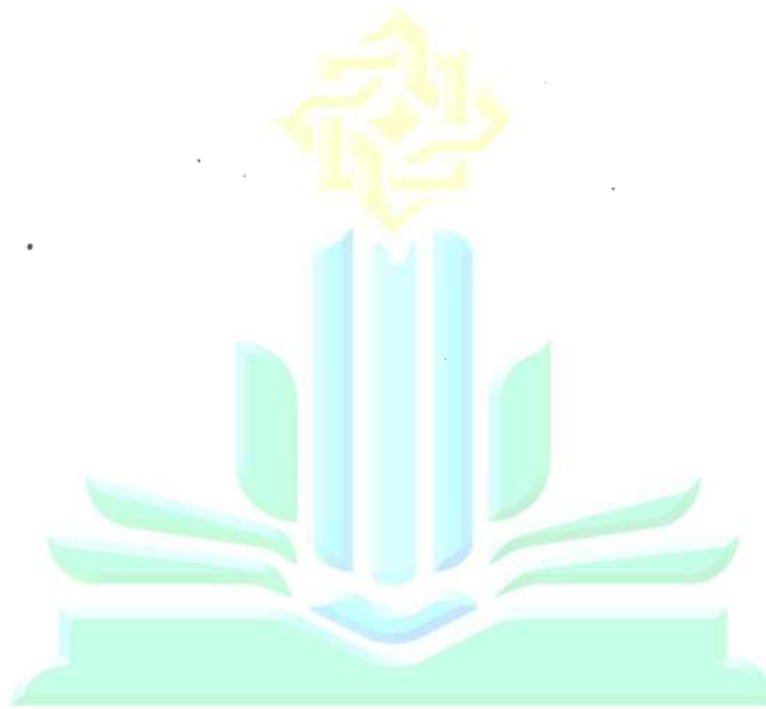
S = Setuju (skor 3)

TS = Tidak Setuju (Skor 2)

STS = Sangat Tidak Setuju (skor 1)

No.	Aspek Penilaian	Alternatif Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1.	Saya suka belajar matematika		✓		
2.	Menggunakan media pembelajaran <i>Fun Thinkers Book</i> berbasis <i>Custom Mobile App</i> lebih senang dalam belajar matematika	✓			
3.	Dalam menggunakan media pembelajaran <i>Fun Thinkers Book</i> berbasis <i>Custom Mobile App</i> mampu memperdalam pembelajaran matematika		✓		
4.	Media <i>Fun Thinkers Book</i> berbasis <i>Custom Mobile App</i> membuat saya lebih semangat dalam belajar	✓			
5.	Dengan menggunakan media <i>Fun Thinkers Book</i> berbasis <i>Custom Mobile App</i> pembelajaran tidak membosankan	✓			
6.	Dengan menggunakan media <i>Fun Thinkers Book</i> berbasis <i>Custom Mobile App</i> membuat saya semangat belajar	✓			
7.	Media <i>Fun Thinkers Book</i> berbasis <i>Custom Mobile App</i> sangat mudah dipahami	✓			
8.	Media <i>Fun Thinkers Book</i> berbasis <i>Custom Mobile App</i> sangat menarik	✓			
9.	Saya tertarik mengikuti pembelajaran matematika		✓		

10.	Saya dapat dengan cepat mengakses dan menggunakan media pembelajaran <i>Fun Thinkers Book</i> berbasis <i>Custom Mobile App</i>	✓			
-----	---	---	--	--	--



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Dipindai dengan CamScanner

Angket Respon Peserta Didik

Tanggapan siswa terhadap pengenhangan media *Fun Thinkers Book* Berbasis *Custom Mobile App*

Identitas Siswa

Nama : MAMA

Kelas : 3

Jawablah pertanyaan dengan memberikan tanda centang pada jawaban yang tersedia sesuai dengan tingkat persetujuan.

Keterangan:

SS = Sangat Setuju (skor 4)

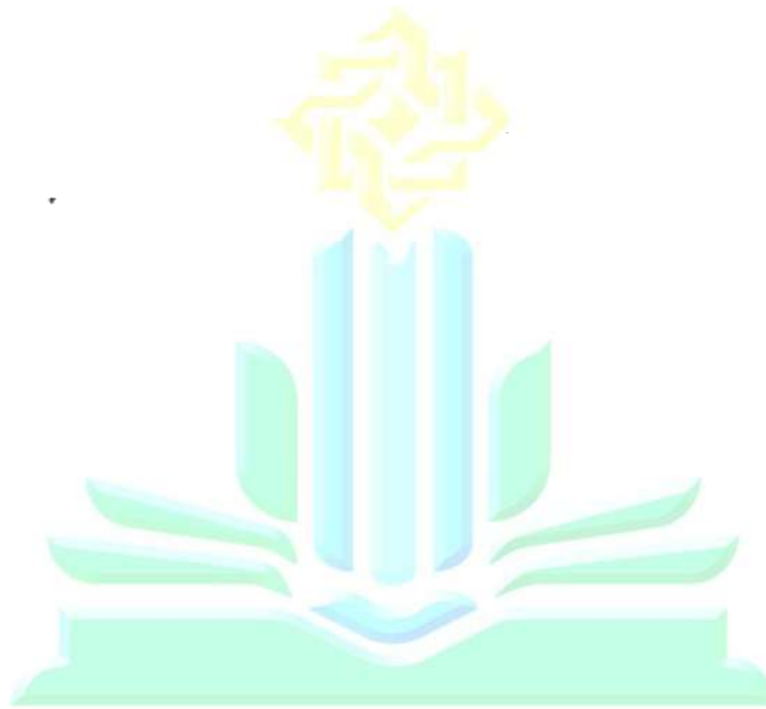
S = Setuju (skor 3)

TS = Tidak Setuju (Skor 2)

STS = Sangat Tidak Setuju (skor 1)

No.	Aspek Penilaian	Alternatif Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1.	Saya suka belajar matematika	✓			
2.	Menggunakan media pembelajaran <i>Fun Thinkers Book</i> berbasis <i>Custom Mobile App</i> lebih senang dalam belajar matematika	✓			
3.	Dalam menggunakan media pembelajaran <i>Fun Thinkers Book</i> berbasis <i>Custom Mobile App</i> mampu memperdalam pembelajaran matematika		✓		
4.	Media <i>Fun Thinkers Book</i> berbasis <i>Custom Mobile App</i> membuat saya lebih semangat dalam belajar	✓			
5.	Dengan menggunakan media <i>Fun Thinkers Book</i> berbasis <i>Custom Mobile App</i> pembelajaran tidak membosankan			✓	
6.	Dengan menggunakan media <i>Fun Thinkers Book</i> berbasis <i>Custom Mobile App</i> membuat saya semangat belajar	✓			
7.	Media <i>Fun Thinkers Book</i> berbasis <i>Custom Mobile App</i> sangat mudah dipahami	✓			
8.	Media <i>Fun Thinkers Book</i> berbasis <i>Custom Mobile App</i> sangat menarik		✓		
9.	Saya tertarik mengikuti pembelajaran matematika	✓			

10.	Saya dapat dengan cepat mengakses dan menggunakan media pembelajaran <i>Fun Thinkers Book</i> berbasis <i>Custom Mobile App</i>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
-----	---	-------------------------------------	--------------------------	--------------------------



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

 Dipindai dengan CamScanner

Angket Respon Peserta Didik

Tanggapan siswa terhadap pengembangan media *Fun Thinkers Book* Berbasis *Custom Mobile App*

Identitas Siswa

Nama : *Ni N T A*

Kelas : *8*

Jawablah pertanyaan dengan memberikan tanda centang pada jawaban yang tersedia sesuai dengan tingkat persetujuan.

Keterangan:

SS = Sangat Setuju (skor 4)

S = Setuju (skor 3)

TS = Tidak Setuju (Skor 2)

STS = Sangat Tidak Setuju (skor 1)

No.	Aspek Penilaian	Alternatif Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1.	Saya suka belajar matematika				
2.	Menggunakan media pembelajaran <i>Fun Thinkers Book</i> berbasis <i>Custom Mobile App</i> lebih senang dalam belajar matematika				
3.	Dalam menggunakan media pembelajaran <i>Fun Thinkers Book</i> berbasis <i>Custom Mobile App</i> mampu memperdalam pembelajaran matematika				
4.	Media <i>Fun Thinkers Book</i> berbasis <i>Custom Mobile App</i> membuat saya lebih semangat dalam belajar				
5.	Dengan menggunakan media <i>Fun Thinkers Book</i> berbasis <i>Custom Mobile App</i> pembelajaran tidak membosankan				
6.	Dengan menggunakan media <i>Fun Thinkers Book</i> berbasis <i>Custom Mobile App</i> membuat saya semangat belajar				
7.	Media <i>Fun Thinkers Book</i> berbasis <i>Custom Mobile App</i> sangat mudah dipahami				
8.	Media <i>Fun Thinkers Book</i> berbasis <i>Custom Mobile App</i> sangat menarik				
9.	Saya tertarik mengikuti pembelajaran matematika				

10.	Saya dapat dengan cepat mengakses dan menggunakan media pembelajaran <i>Fun Thinkers Book</i> berbasis <i>Custom Mobile App</i>	✓				
-----	---	---	--	--	--	--



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

 Dipindai dengan CamScanner

Angket Respon Peserta Didik

Tanggapan siswa terhadap pengembangan media *Fun Thinkers Book* Berbasis *Custom Mobile App*

Identitas Siswa

Nama : Lutfi

Kelas : 3 MI

Jawablah pertanyaan dengan memberikan tanda centang pada jawaban yang tersedia sesuai dengan tingkat persetujuan.

Keterangan:

SS = Sangat Setuju (skor 4)

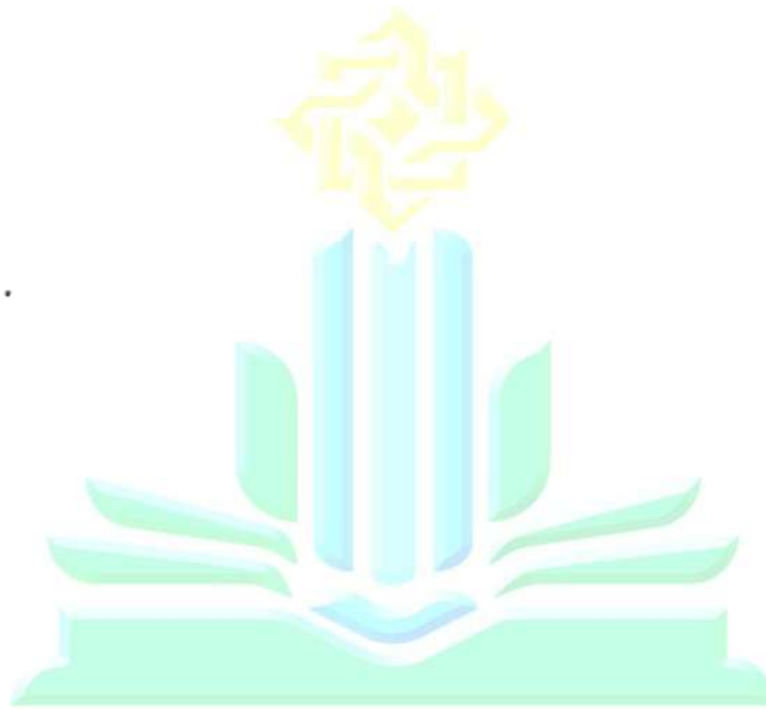
S = Setuju (skor 3)

TS = Tidak Setuju (Skor 2)

STS = Sangat Tidak Setuju (skor 1)

No.	Aspek Penilaian	Alternatif Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1.	Saya suka belajar matematika	✓			
2.	Menggunakan media pembelajaran <i>Fun Thinkers Book</i> berbasis <i>Custom Mobile App</i> lebih senang dalam belajar matematika		✓		
3.	Dalam menggunakan media pembelajaran <i>Fun Thinkers Book</i> berbasis <i>Custom Mobile App</i> mampu memperdalam pembelajaran matematika			✓	
4.	Media <i>Fun Thinkers Book</i> berbasis <i>Custom Mobile App</i> membuat saya lebih semangat dalam belajar		✓		
5.	Dengan menggunakan media <i>Fun Thinkers Book</i> berbasis <i>Custom Mobile App</i> pembelajaran tidak membosankan	✓			
6.	Dengan menggunakan media <i>Fun Thinkers Book</i> berbasis <i>Custom Mobile App</i> membuat saya semangat belajar	✓			
7.	Media <i>Fun Thinkers Book</i> berbasis <i>Custom Mobile App</i> sangat mudah dipahami	✓			
8.	Media <i>Fun Thinkers Book</i> berbasis <i>Custom Mobile App</i> sangat menarik	✓			
9.	Saya tertarik mengikuti pembelajaran matematika	✓			

10.	Saya dapat dengan cepat mengakses dan menggunakan media pembelajaran <i>Fun Thinkers Book</i> berbasis Custom Mobile App	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
-----	--	-------------------------------------	--------------------------	--------------------------



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
CS Dipindai dengan CamScanner
J E M B E R

Lampiran 11

DAFTAR HADIR PESERTA DIDIK

(UJI COBA SKALA KECIL)

Nama Madrasah : MIMA 39 Hidayatul Murid Ampel Wuluhan Jember
Kelas : 3

No	Nama Peserta Didik	L/P	Kehadiran
1	Ahmad Aldev Firmansyah	L	√
2	Aira Oktaviani	P	√
3	Assyifa Ayudia Inara	P	√
4	Azkia Zulfa Ramadani	P	√
5	Azzahro Syafira Ramadani	P	√
6	Bilqis Calya Salsabilla	P	√
7	Celsy Octaviana	P	√
8	Chasna Salsabila Sya`Bana	P	√
9	Dirgahayu Rizka Putri	P	√
10	Istoqomatul Khusniyah	P	√

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

Lampiran 12

DAFTAR HADIR PESERTA DIDIK

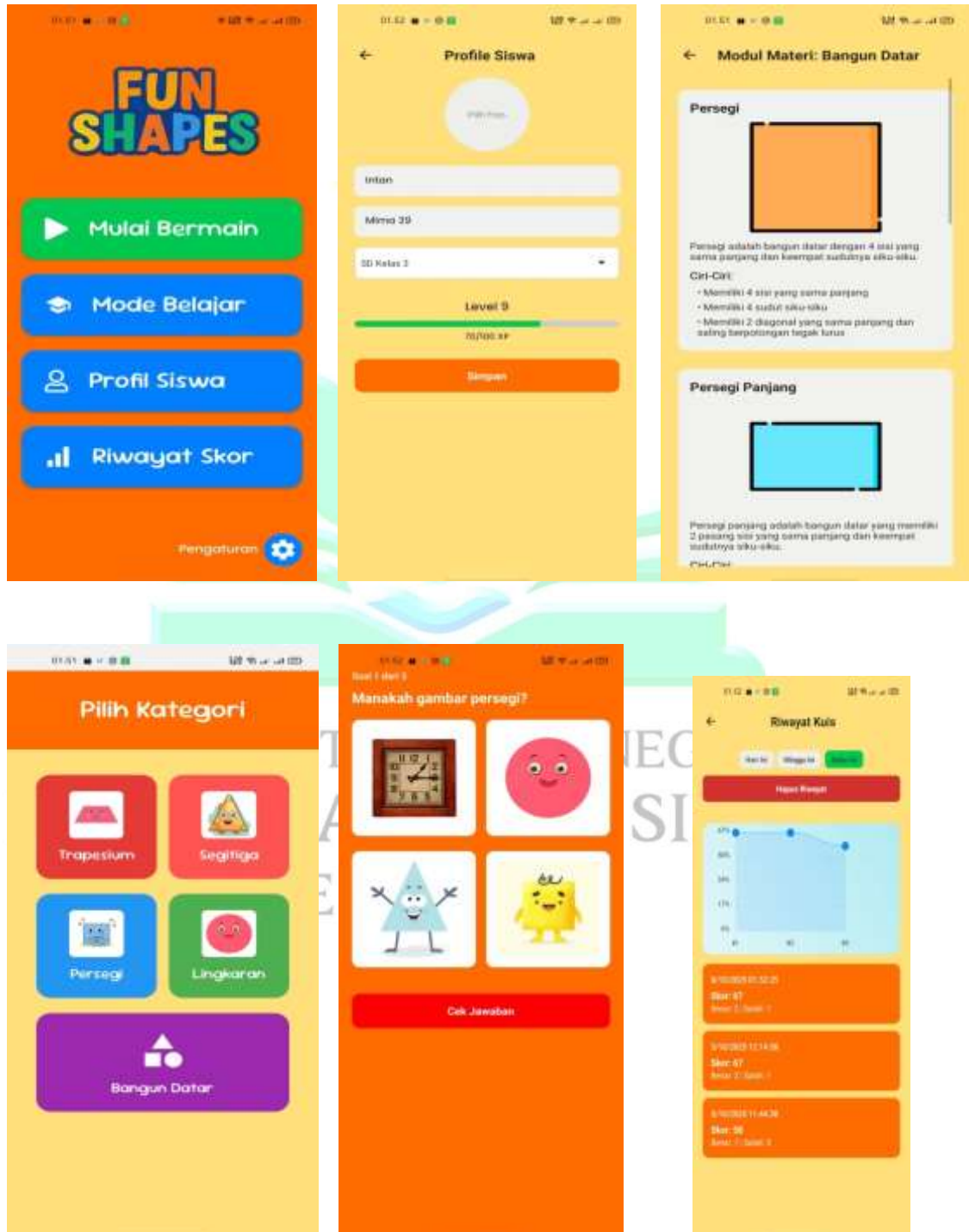
(UJI COBA SKALA BESAR)

Nama Madrasah : MIMA 39 Hidayatul Murid Ampel Wuluhan Jember
Kelas : 3

No	Nama Peserta Didik	L/P	Kehadiran
1	Ahmad Aldev Firmansyah	L	√
2	Aira Oktaviani	P	√
3	Assyifa Ayudia Inara	P	√
4	Azkie Zulfa Ramadani	P	√
5	Azzahro Syafira Ramadani	P	√
6	Bilqis Calya Salsabilla	P	√
7	Celsy Octaviana	P	√
8	Chasna Salsabila Sya`Bana	P	√
9	Dirgahayu Rizka Putri	P	√
10	Istoqomatul Khusniyah	P	√
11	Izza Qurotul Aini	P	√
12	Kheyila Cahya Bintang	P	√
13	Moh. Yaqdan Raka Assa'id	L	√
14	Mohammad Rizki Pratama	L	√
15	Muhammad Jaisyi Al Ghozali	L	√
16	Muhammad Miftahur Rohman	L	√
17	Muhammad Nurun Tazaka	L	√
18	Muhammad Rijal Arrizqi	L	√
19	Muhammad Shofa Miqdad Zain	L	√
20	Muhammad Sirojul Munir	L	√
21	Nikita Putri Febriani	P	√

Lampiran 13

MEDIA *FUN THINKERS BOOK* BERBASIS *CUSTOM MOBILE APP*



Lampiran 14

DOKUMENTASI PENELITIAN



KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

RIWAYAT HIDUP



Data Diri

Nama : Intan Wafik Azizah
NIM : 211101040058
Tempat, Tanggal Lahir : Jember, 28 Juli 2001
Jenis Kelamin : Perempuan
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institusi : UIN KHAS Jember
Alamat : Ampel Sambiringik Wuluhan Jember
Alamat e-mail : intanwafika@gmail.com

Riwayat Pendidikan

TK PGRI	2006-2008
SDN Ampel 02	2008-2014
MTS An-Najat Dolopo Madiun	2014-2017
SMK MINQU Gumukmas	2018-2021
UIN KHAS Jember	2021-2025