

PROPOSAL

**PENGEMBANGAN MEDIA *FUN THINKERS BOOK* PADA TEMA 1
MATA PELAJARAN PPKN MENGGUNAKAN PEMBELAJARAN
INTERAKTIF DAN MENYENANGKAN UNTUK SISWA KELAS 3 SD
NEGERI 3 LENDANG NANGKA
TAHUN AJARAN 2023/2024**



Lusiyani

NPM. 190102084

Proposal ini disusun sebagai persyaratan
dalam melakukan penelitian skripsi

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEOLAH DASAR (PGSD)
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN (FIP)
UNIVERSITAS HAMZANWADI
2023**

LEMBAR PERSETUJUAN

**PENGEMBANGAN MEDIA FUN THINKERS BOOK PADA TEMA 1
MATA PELAJARAN PPKN MENGGUNAKAN PEMBELAJARAN
INTERAKTIF DAN MENYENANGKAN UNTUK SISWA KELAS 3 SD
NEGERI 3 LENDANG NANGKA**

LUSIYANI

NPM.190102084

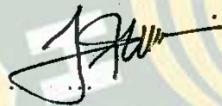
Proposal ini ditulis untuk memnuhi sebagian persyaratan
Untuk melaksanakan penelitian
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)

Pancor, Juli 2023

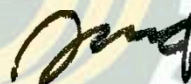
Proposal ini disetujui oleh

Pembimbing I

Pembimbing II



Muhammad Husni, M.Pd.
NIDN. 0802038801



Yul Alfian Hadi, M.Pd.
NIDN.0826038601

Mengetahui,
Koordinator Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Universitas Hamzanwadi



Muhammad Husni, M.Pd.
NIDN. 0802038801

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, atas Rahmat dan karunia yang dilimpahkan-Nya sehingga penulis diberikan kelancaran dan kemudahan dalam Menyusun proposal skripsi ini yang berjudul “Pengembangan Media Fun Thinkers Book Pada Tema 1 Mata Pelajaran PPKN Menggunakan Pembelajaran Interaktif Dan Menyenangkan Untuk Siswa Kelas 3 SD Negeri 3 Lendang Nangka”, sebagai salah satu persyaratan untuk mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan (SI) Fakultas Ilmu Pendidikan, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

Shalawat serta salam penulis haturkan kepada junjungan baginda Nabi Besar Muhammad SAW, yang telah membukakan suri tauladan yang baik serta membawa umat manusia dari alam kegelapan menuju keselamatan dunia dan akhirat. Penulis juga menyadari bahwa penulisan proposal skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Meskipun demikian, penulis berusaha semaksimal mungkin agar penyusunan proposal skripsi ini berhasil dengan sebaik-baiknya sehingga dapat diterima

Berdasarkan ini pula dengan segala kerendahan hati, penulis menghantarkan banyak terimakasih karena berkat bimbingan, bantuan, dan dukungan dari berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terimakasih kepada yang terhormat:

1. Dr. Hj. Siti Rohmi Djalilah, M.Pd. selaku rector Universitas Hamzanwadi beserta staf, atas segala kebijaksanaan, perhatian dan dorongan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Dr. Abdullah Muzakar, M.Si. selaku Wali Rektor 1 Bidang Akademik Universitas Hamzanwadi.
3. Muhammad Sururudin, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP) Universitas Hamzanwadi yang turut membantu dalam

keberlangsungan kegiatan-kegiatan kampus demi kemajuan menjadi kampus yang lebih baik.

4. Muhammad Husni, M.Pd. selaku coordinator Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
5. Dosen pembimbing 1 Muhammad Husni, M.Pd. yang sabar membimbing dan memberikan arahan dalam proses Menyusun skripsi ini.
6. Dosen pembimbing 2 Yul Alfian Hadi, M.Pd. yang membimbing dalam memberikan arahan dalam proses menyusun skripsi ini.
7. Seluruh dosen jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan ilmu pengetahuan serta bimbingan kepada peneliti selama mengikuti perkuliahan.
8. Kedua orang tua dan keluarga yang telah memberikan dukungan moril, materil, serta doa yang luar biasa dan tiada henti-hentinya untuk keberhasilan peneliti.
9. Rekan-rekan seperjuangan yang telah banyak memberikan dukungan dan semangat dalam Menyusun skripsi ini.

Demikian ucapan kata pengantar yang dapat disampaikan, tentunya skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, sangat diharapkan saran dan kritik. Semoga skripsi ini dapat memberi manfaat dan kebaikan bagi banyak pihak.

Gapuk, Juli 2023

Lusi Yani
NPM.190102084

DAFTAR ISI

| | |
|---|------------|
| HALAMAN JUDUL | i |
| LEMBAR PERSETUJUAN | ii |
| KATA PENGANTAR..... | iii |
| DAFTAR ISI..... | v |
| BAB I PENDAHULUAN..... | 1 |
| A. Latar Belakang Masalah..... | 1 |
| B. Identifikasi Masalah | 5 |
| C. Pembatasan Masalah | 5 |
| D. Rumusan Masalah | 6 |
| E. Tujuan Penelitian | 6 |
| F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan | 6 |
| G. Manfaat Penelitian | 7 |
| H. Asumsi Pengembangan | 8 |
| BAB II LANDASAN TEORI | 10 |
| A. Kajian Teori | 10 |
| 1. Media Pembelajaran | 10 |
| a. Pengertian Media Pembelajaran..... | 10 |
| b. Tujuan Media Pembelajaran | 11 |
| c. Ciri-Ciri Media Pembelajaran | 12 |
| d. Fungsi dan Media Pembelajaran | 13 |
| e. Manfaat Media Pembelajaran | 15 |
| f. Jenis-jenis media pembelajaran | 15 |
| B. Pembelajaran Interaktif | 16 |
| C. Pembelajaran Menyenangkan | 20 |
| D. Media Fun Thinkers Book | 23 |
| 1. Pengertian Fun Thinkers Book | 23 |
| 2. Tujuan Fun Thinkers Book | 24 |
| 3. Karakteristik Fun Thinkers Book..... | 24 |

| | |
|--|-----------|
| 4. Langkah-Langkah Menggunakan Fun Thinkers Book | 25 |
| E. Pembelajaran PPKn..... | 25 |
| F. Kajian Penelitian yang Relevan | 27 |
| G. Kerangka Pikir | 28 |
| BAB III METODE PENELITIAN | 30 |
| A. Model Penelitian dan Pengembangan | 30 |
| B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan | 31 |
| C. Tempat dan Waktu Penelitian | 35 |
| D. Teknik Pengumpulan Data | 35 |
| E. Instrument Penelitian | 36 |
| F. Teknik Analisis Data..... | 40 |
| DAFTAR PUSTAKA | 43 |

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran berasal dari kata belajar yang berasalkan kata dasar ajar, yang menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia berarti “petunjuk yang diberikan kepada seseorang supaya diketahui (diturut). Belajar sendiri berarti “berusaha/berlatih memperoleh kepandaian atau ilmu. Pembelajaran berarti “peroses, cara, perbuatan menjadikan belajar”. Pembelajaran diterjemahkan dengan kata *learning* dalam Bahasa Inggris, yang berarti suatu peroses untuk mendapatkan pengetahuan atau keahlian melalui pengalaman, belajar atau diajar. Belajar adalah kegiatan yang tidak mengenal batas umur dan suatu yang berlangsung seumur hidup melalui interaksi dengan lingkungan yang dapat merubah kebiasaan atau perilaku seseorang. Salah satunya tujuan dari belajar adalah perubahan perilaku dari peserta ajar yang diharapkan kearah yang positif.

Menurut Sofan Amri, (2013: 30) Guru memiliki peran dalam aktivitas pembelajaran, yaitu sebagai: (1) Korektor Guru menilai dan mengoreksi semua hasil belajar, sikap, tingkah, dan perbuatan siswa baik di sekolah maupun di luar sekolah evaluator, (2) Inspirator Guru memberikan inspirasi kepada siswa mengenai cara belajar yang baik, (3) Informator Guru memberikan informasi yang baik dan efektif mengenai materi yang telah di programkan serta informasi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (4) Organisator Guru berperan mengelola berbagai kegiatan akademik baik intrakurikuler maupun ekstrakurikuler sehingga tercapai efektivitas dan efisiensi anak didik, (5) Motivator Guru dituntut untuk dapat mendorong anak didiknya agar senantiasa memiliki motivasi tinggi dan aktif belajar, (6) Inisiator Guru menjadi pencetus ide-ide kemajuan dalam pendidikan dan pengajaran, (7) Fasilitator Guru hendaknya dapat menyediakan fasilitas yang memungkinkan anak didik dapat belajar secara optimal, (8) Pembimbing Guru memberikan bimbingan kepada anak didiknya dalam menghadapi tantangan maupun kesulitan belajar, (9) Demonstrator Guru

dituntut untuk dapat memperagakan apa yang diajarkan secara didaktis, sehingga anak didik dapat memahami pelajaran secara optimal, (10) Pengelola kelas Guru hendaknya dapat mengelola kelas dengan baik, karena kelas adalah tempat berhimpun guru dan siswa, (11) Mediator Guru dapat berperan sebagai penyedia media dan penengah dalam proses pembelajaran peserta didik, (12) Supervisor Guru hendaknya dapat membantu, memperbaiki dan menilai secara kritis proses pembelajaran yang dilakukan sehingga dapat optimal, (13) Evaluator Guru dituntut untuk mampu menilai produk pembelajaran serta proses pembelajaran.

Proses belajar adalah suatu proses yang dengan sengaja di ciptakan untuk kepentingan siswa, agar senang dan bergairah belajar. Guru berusaha menyediakan dan menggunakan semua potensi dan upaya. Masalah motivasi adalah faktor yang penting bagi peserta didik. Apakah artinya anak didik pergi ke sekolah tanpa motivasi untuk belajar. Hanya saja motivasi sangat bervariasi dari segi tinggi rendahnya maupun jenisnya. Guna mewujudkan tujuan itu bukan suatu hal yang mudah. Sehingga sangatlah dibutuhkan sebuah tekad dari berbagai pihak guna meraih kebersamaan tujuan dan visi yang sama dalam menciptakan keterpaduan pencapaian dalam tujuan pembelajaran.

Dalam proses belajar mengajar guru dituntut untuk dapat mewujudkan dan menciptakan situasi yang memungkinkan siswa untuk aktif dan kreatif. Pada sistem ini diharapkan siswa dapat secara optimal melaksanakan aktivitas belajar sehingga tujuan instruksional yang telah ditetapkan dapat tercapai secara maksimal.

Menurut Fatir (2017:136) media adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, dapat membangkitkan semangat, perhatian dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran pada siswa. Agar tidak membosankan seperti pada pelajaran pada mata pelajaran PKN agar siswa bisa menikmati suasana pembelajaran yang baru dan tidak hanya menggunakan metode ceramah dan siswa yang belajar hanya mendengarkan

saja alangkah baiknya setiap guru memiliki ide atau cara untuk membuat proses belajar mengajar di dalam kelas bisa menyenangkan dan bisa diingat yaitu menggunakan media terkait mata pelajaran.

Menurut Asyhar (2011:8) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah sebagai salah satu sumber belajar bagi siswa. Yang artinya dengan media siswa mampu memperoleh pesan dan informasi sehingga siswa memperoleh pengetahuan dan pengalaman baru. Berdasarkan permasalahan yang dihadapi guru dalam proses belajar mengajar, maka diperlukan adanya solusi yang baik untuk tercapainya keterampilan siswa. Peneliti berinisiatif untuk mengembangkan suatu media pembelajaran visual untuk membantu guru dalam proses pembelajaran, sehingga dengan adanya penelitian ini dapat membawa dampak yang baik dan positif pada kondisi kegiatan belajar mengajar, agar siswa termotivasi dan senang dalam proses pembelajaran

Media *fun thinker book* menjadi salah satu media yang menyenangkan bagi siswa, sehingga menjadi salah satu bahan sebagai tolak ukur pemahaman siswa dengan materi yang diajarkan, *Fun Thinker Book* juga sangat asik dan seru untuk anak-anak belajar sambil bermain yang membuat anak-anak mudah paham dengan materi yang diajarkan, pada usia anak-anak dan remaja cenderung aktif yang dimana cocok dengan media *fun thinker book* yang membuat siswa aktif, dan termotivasi serta materi akan mudah disampaikan, dalam media *fun thinker book* memiliki kelebihan tersendiri.

Media pembelajaran *fun thinker book* menurut Gordon dalam (Emi Sri Kurniawati, 2017:25) adalah seperangkat buku yang dikemas untuk menciptakan kegiatan belajar menjadi lebih menyenangkan. Media ini menyajikan sebuah permainan dengan buku dan bingkai peraga yang menciptakan kegiatan belajar yang lebih menyenangkan. *Fun thinker book* memiliki kelebihan yang akan menjadikannya dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang menarik. Kelebihan *fun thinker book* adalah dapat melatih daya berpikir siswa, cepat-tepat, melatih rentang fokus siswa, melatih siswa dalam menyelesaikan masalah (*problem solving*), serta menambah rasa percaya diri anak. Dengan media ini anak-anak dapat

mengasah kemampuan mereka menjadi lebih baik dan anak-anak yang kurang aktif dan bosan dengan proses pembelajaran yang monoton akan lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran

Media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan menjadi penting dalam menghadapi tantangan pendidikan di era digital saat ini. Siswa di era digital telah terbiasa menggunakan teknologi dalam kehidupan sehari-hari mereka dan memiliki kemampuan belajar yang berbeda-beda. Oleh karena itu, di perlukan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa, memotivasi mereka untuk belajar, dan membantu mereka memahami materi dengan lebih mudah dan menyenangkan.

Salah satu jenis media pembelajaran yang dapat digunakan adalah *Fun Thinkers Book*. *Fun Thinkers Book* adalah media pembelajaran yang menggunakan teknologi interaktif dan *game-based learning* yang bertujuan untuk meningkatkan minat belajar dan motivasi siswa dalam belajar. Dengan adanya media pembelajaran ini, diharapkan siswa dapat belajar dengan cara yang lebih interaktif dan menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi pembelajaran.

Tema 1 mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan kewarganegaraan (PKN) untuk kelas 3 berkaitan dengan pengenalan tentang Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI) dan peran serta masyarakat dalam menjaga keutuhan dan keberlangsungan NKRI. Materi yang diajarkan meliputi pengertian tentang negara, lambang negara, simbol-simbol negara, serta peran masyarakat dalam mempertahankan keutuhan negara.

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PKN) sebagai mata pelajaran wajib disekolah bertujuan untuk membentuk karakter siswa sebagai warga negara yang baik dan memiliki rasa cinta tanah air, namun, seringkali siswa merasa bosan dan tidak tertarik dengan pelajaran tersebut karena materinya dianggap kering dan membosankan. Oleh karena itu, perlu adanya pengembangan media pembelajaran yang dapat membantu siswa lebih antusias dalam belajar PKN.

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa *Fun Thinkers Book* pada tema 1 mata pelajaran PKN untuk siswa kelas 3. Diharapkan dengan perkembangan media pembelajaran yang inovatif dan menarik ini, dapat meningkatkan minat belajar siswa dan membantu meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami materi pembelajaran.

B. Identifikasi Masalah

identifikasi masalah dalam pengembangan media *Fun Thinkers Book* pada tema 1 mata pelajaran PKN dengan menggunakan pembelajaran interaktif dan menyenangkan untuk siswa kelas 3 dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Kurangnya minat belajar siswa terhadap mata pelajaran PKN yang disebabkan oleh materi yang dianggap kering dan membosankan
2. Kurangnya penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan dalam pembelajaran PKN yang dapat membuat siswa lebih antusias dalam belajar.
3. Materi PKN yang terlalu abstrak yang kurang menarik sehingga siswa kesulitan memahaminya.
4. Kurangnya kreatifitas guru dalam menggunakan media pembelajaran yang dapat membuat siswa lebih tertarik dan memahami materi dengan lebih mudah

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, peneliti membatasi rumusan penelitian pada Pengembangan media *Fun Thinkers Book* pada tema 1 mata pelajaran PKN menggunakan pembelajaran interaktif dan menyenangkan untuk siswa kelas 3 SD Negeri 3 Lendang Nangka.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas, maka rumusan masalah penelitian yaitu: bagaimana tingkat kelayakan media *Fun Thinkers Book* pada tema 1

mata pelajaran PKn menggunakan pembelajaran interaktif dan menyenangkan untuk siswa kelas 3 SD Negeri 3 Lendang Nangka?.

E. Tujuan Penelitian

Berikut adalah tujuan penelitian dari pengembangan media *Fun Thinkers Book* pada tema 1 mata pelajaran PKN menggunakan pembelajaran interaktif dan menyenangkan untuk siswa kelas 3:

1. Meningkatkan pemahaman siswa, tujuan utama dalam penelitian ini adalah untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran pada mata pelajaran PPKn melalui penggunaan media *Fun Thinkers Book*.
2. Mendorong partisipasi siswa, tujuan penelitian ini adalah untuk mendorong partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran PKn. Dengan memanfaatkan pendekatan pembelajaran interaktif yang menyenangkan, diharapkan siswa merasa lebih termotivasi dan terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran.
3. Mengukur efektivitas media *Fun Thinkers Book*, tujuan lain dari penelitian ini adalah untuk mengukur efektivitas penggunaan media *Fun Thinkers Book* dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran PPKn

F. Spesifik Produk yang Dikembangkan

Spesifik produk yang dikembangkan dalam penelitian ini *adalah Fun Thinkers Book* pada tema 1 mata pelajaran PKN untuk siswa kelas 3. *Fun Thinkers Book* ini akan dikembangkan dengan menggunakan pembelajaran interaktif dan menyenangkan agar dapat meningkatkan minat belajar dan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran.

1. Desain

- a. *Fun Thinkers Book* media pembelajaran SD kelas 3 untuk mata pelajaran PPKn tema 1 subtema 1
- b. Media ini berupa buku dengan ukuran kertas A4 dengan menggunakan jenis kertas *art paper*
- c. Desain dengan bantuan *PowerPoint*

- d. Sebuah bingkai beserta ubin bernomor, setiap ubin memiliki warna, dan warna diberikan di belakang ubin.
- e. Sebuah buku petunjuk penggunaan.

2. Isi

Fun Thinkers Book merupakan media pembelajaran yang terdiri dari buku, bingkai, serta balok angka. Media pembelajaran ini dibuat dengan konsep belajar sambil bermain guna menciptakan proses pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menyenangkan. Cara penggunaannya yaitu dengan cara memindahkan balok angka dari sisi bingkai sebelah kiri yang memuat soal lalu setelah itu dipindahkan ke sisi bingkai sebelah kanan yang memuat jawaban.

G. Manfaat Penelitian

Penelitian pengembangan media *Fun Thinkers Book* pada tema 1 mata pelajaran PPKN menggunakan pembelajaran interaktif dan menyenangkan untuk siswa kelas 3 memiliki manfaat yang dapat dirasakan oleh berbagai pihak, di antaranya:.

1. Bagi siswa

Siswa dapat memperoleh pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan minat belajar dan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran PKN. Selain itu, siswa juga dapat terbiasa dalam menggunakan teknologi informasi dan memperoleh pengalaman belajar yang lebih interaktif.

2. Bagi guru

Guru dapat memperoleh informasi dan pemahaman yang lebih baik tentang penggunaan media pembelajaran interaktif dan kreatif dalam pembelajaran PKN. Selain itu, penelitian ini dapat membantu guru dalam merancang dan mengembangkan media pembelajaran yang efektif dan menyenangkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PKN di kelas 3.

3. Bagi sekolah

Sekolah dapat memperoleh manfaat dari peningkatan kualitas pembelajaran PKN yang dihasilkan oleh penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Hal ini dapat meningkatkan citra sekolah serta memperbaiki kualitas Pendidikan yang dihasilkan.

4. Bagi masyarakat

Masyarakat dapat memperoleh manfaat dari peningkatan kualitas Pendidikan yang dihasilkan oleh pengguna media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Hal ini dapat membantu meningkatkan kualitas SDM masyarakat, serta memperbaiki daya saing masyarakat di era globalisasi.

5. Bagi peneliti

Penelitian ini dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang Pendidikan dan teknologi informasi. Penelitian ini juga dapat memberikan referensi dan saran bagi peneliti lain yang berminat dalam bidang yang sama.

H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

Asumsi yang mendasari penelitian ini adalah peneliti berharap dengan mengembangkan produk berupa media *Fun Thinkers Book* ini akan mampu memotivasi dan menyelesaikan masalah dalam pembelajaran

2. Keterbatasan

1. Keterbatasan pengembangan media pembelajaran PKn *fun thinkers book* yaitu media ini hanya untuk kelas III SD dengan materi tertentu.
2. Menentukan kelayakan produk dalam studi pengembangan ini sebatas melalui validasi ahli materi, ahli media, dan ujicoba kepada siswa, belum sampai pada tingkat penyebar luasan produk.
3. Tempat ujicoba, baik ujicoba kelompok kecil, maupun uji coba lapangan dilakukan pada satu sekolah saja, uji coba dilakukan di SD Negeri 1 Lendang Nangka pada kelas 3.

4. Materi *fun thinkers book* ini berisi materi pembelajaran PPKn tema 1.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media pembelajaran

Media pembelajaran adalah perantara yang digunakan untuk menyampaikan materi ke peajar dengan menggunakan alat tertentu agar pelajar dapat mengerti dengan cepat dan menerima pengetahuan dan pengajar. Menurut *National Education Association* (NEA), media adalah perangkat yang dapat memanipulasi, didengar, dilihat dan dibaca berikut dengan instrument yang digunakan baik dalam proses belajar mengajar yang dapat memengaruhi tingkat efektivitas penyampaian materi ajar. Menurut *Associaaton of Education Communication Technology* (AECT), media pembelajaran adalah semua sumber (baik berupa data, orang atau benda) yang dapat digunakan untuk memberi fasilitas (kemudahan) belajar bagi pembelajar. Media pembelajaran itu meliputi pesan, orang, bahan, peralatan, Teknik dan lingkungan/latar.

Menurut Sari (2015:91-92) menyebutkan media pembelajaran merupakan penunjang pembelajaran yang dimanfaatkan oleh pengajar untuk menjelaskan materi sehingga memudahkan siswa dalam menerima pembelajaran, siswa juga berpartisipasi langsung dalam proses pembelajaran. Diperkuat oleh Wati (2019:62) media pembelajaran yang diterapkan oleh pengajar haruslah kreatif dan menarik sehingga materi yang disampaikan mudah dipahami siswa.

Media merupakan bentuk jamak dari kata medium yang berasal dari bahasa latin yaitu *medius*, yang secara harfiah artinya “tengah” atau “pengantar”. Sebab itu, media bisa diterjemahkan sebagai perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Menurut Joyce Bruce. Et al dalam (Falahudin 2014:109) media pembelajaran merupakan alat yang bisa membantu dalam pembelajaran serta sebagai sarana pembawa pesan dari penyaji kepada penerima pesan yakni peserta didik. Sebagai penyaji dan penyalur pesan, media pembelajaran sebagai pelantara dapat mewakili guru untuk memberikan informasi kepada peserta didik.

Arsyaf dalam (Henykusdianti, 2018:79) "*media is a tool that conveys learning messages*". Media pembelajaran merupakan bagian dari kegiatan belajar mengajar sebab berisikan materi atau informasi yang akan disampaikan oleh guru kepada siswanya.

Media pembelajaran dapat disimpulkan sebagai sarana yang dapat membantu dalam kegiatan proses belajar dan mengajar bagi seorang guru untuk menyampaikan informasi pesan dari materi bahan ajar yang dipaparkan seorang guru kepada penerima pesan atau para siswa yang sedang di ajar sehingga lebih memudahkan proses kegiatan belajar, serta mampu membuat siswa berfikir, memiliki keinginan belajar, sehingga proses belajar menjadi lebih efektif dan mampu memberikan kenangan belajar yang berkesan bagi siswa.

b. Tujuan Media Pembelajaran

Tujuan memiliki arti arah yang ingin dicapai. Menurut Mayer (dalam Dewi 2018: 5-6) tujuan media pembelajaran ialah menciptakan pembelajaran yang bermakna karena adanya suatu alat pengantar pesan pembelajaran, dalam proses pembelajaran peserta didik mengalami aktivitas kognitif dan psikomotor. Aktivitas tersebut disebabkan oleh berfungsinya media untuk mengantar pesan-pesan dalam pembelajaran sehingga berfungsinya kompetensi peserta didik dalam menyimpan pesan-pesan pembelajaran tersebut. Adapun tujuan dari media pembelajaran tersebut sebagai berikut:

- 1) Menunjang siswa guna mengoptimalkan potensi dan karakteristik yang ada pada masing-masing individu
- 2) Meningkatkan motivasi siswa dalam proses pembelajaran
- 3) Menciptakan pembelajaran yang lebih efektif.
- 4) Menciptakan pembelajaran lebih bermakna karena media membantu peserta didik aktif serta menemukan sendiri materi pembelajaran.

Sedangkan menurut Maemunawati (2020:72-73) menyatakan bahwa tujuan media secara umum ialah untuk membantu pengajar menyampaikan pesan atau materi pembelajaran kepada peserta didik pada proses belajar mengajar, agar dapat berjalan tanpa kendala, menyenangkan dan menarik peserta didik. Tujuan utama penggunaan media pembelajaran ialah untuk membentuk proses pembelajaran lebih menarik dan membangkitkan keinginan peserta didik dalam belajar, serta memudahkan proses belajar mengajar agar berjalan efektif dan mampu membantu memusatkan perhatian peserta didik dalam belajar.

c. Ciri-Ciri Media Pembelajaran

Gerlach & Ely (Arsyad, 2011: 12) mengemukakan tiga ciri media yang merupakan petunjuk mengapa media digunakan dan apa-apa saja yang dapat dilakukan oleh media yang mungkin tiga ciri media yang merupakan petunjuk mengapa media digunakan dan apa-apa saja yang dapat dilakukan oleh media yang mungkin guru tidak mampu (atau kurang efisien) melakukannya.

1) Ciri Fiksatif (*Fixative Property*)

Ciri fixative menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek. Suatu peristiwa atau objek dapat diturunkan dan disusun kembali dengan media seperti fototafi, video tape, audio tape, disket komputer, dan filem. Suatu objek yang telah diambil gambarnya (direkam) dengan kamera atau video kamera dengan mudah dapat diproduksi dengan mudah kapan saja diperlukan. Dengan ciri fiksatif ini, media memungkinkan suatu rekaman kejadian atau objek yang terjadi pada satu waktu tertentu ditransportasikan tanpa mengenal waktu.

2) Ciri Manipulatif (*Manipulative Property*)

Transformasi suatu kejadian atau objek memungkinkan karena media memiliki ciri manipulative. Kejadian yang memakan waktu sehari-hari dapat disajikan kepada siswa dalam waktu 2 atau 3 menit dengan Teknik pengambilan gambar *time-lapse recording*.

3) Ciri Distributif

Ciri distributive dari media memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransformasikan pada sekolah sekolah-sekolah melalui ruang, dan secara bersama kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar siswa dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian itu.

d. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki kerangka konseptual dalam hal penyelidikan dan pemahaman (Davison & Scarratt 2012:33). Hal ini sejalan dengan pendapat Sudjana & Rivai (2011:2) yang mengemukakan bahwa keberadaan media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Fungsi media pembelajaran adalah sebagai alat bantu guru dalam mengkomunikasikan pesan, agar proses komunikasi berjalan dengan baik dan sempurna sehingga dapat menghindari adanya kesalahan (Sanjaya, 2011:206).

Levied dan Lentz (Kustandi dan Sujipto, 2011: 19-20) mengemukakan empat fungsi media pembelajaran diantaranya fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kongnitif, dan fungsi kompensatoris. Fungsi atensi maksudnya media mampu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk konsentrasi pada isi pembelajaran yang disampaikan melalui mediavisual yang ditampilkan. Fungsi afektif maksudnya media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika membaca teks bergambar karena gambar atau lambang visual dapat mengunggah emosi dan sikap siswa. Fungsi kongnitif maksudnya media visual dapat memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat

informasi yang terkandung dalam gambar. fungsi kompensatoris maksudnya media dapat membantu mengkomodasi siswa yang lemah dan lambat dalam menerima maupun memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau verbal.

Arief S.,dkk (2012:17) menjelaskan bahwa media pembelajaran memiliki beberapa fungsi, diantaranya : 1) memperjelas penyampaian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistic, 2) mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan kemampuan alat Indera, 3) meningkatkan antusias siswa selama proses pebelajaran, 4) mengatasi perbedaan pada setiap individu siswa, baik berupa pengalaman, latar belakang dan lingkungan melalui kemampuan media untuk memberikan perangsang yang sama, menyamakan pengalaman dan persepsi.

Berdasarkan penjelasan para ahli diatas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa fungsi media sebagai sarana yang dapat menarik perhatian siswa sehingga membangkitkan motivasi belajar siswa, mampu mengunggah emosi da membantu iswa dalam menentukan sikap, membantu mencapai dalam tujjuan belajar siswa untuk memahami materi pelajaran, mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan alat indra manusia, menyamakan pengalaman dan persepsi anttara siswa, serta memberikan intruksis kepada siswa untuk melakukan sesuatu.

e. Manfaat Media Pembelajaran

Wina Sanjaya (2012:70-72) mengemukakan secara khusus, media pembelajaran bermanfaat untuk:

1) Menangkap suatu peristiwa atau objek-objek tertentu

Peristiwa-peristiwa penting atau objek yang langka dapt diabadikan dengan foto, filem, video atau audio.

2) Manipulasi keadaan, peristiwa atau objek tertentu.

Melalui media pembelajaran, guru dapat menyajikan bahan pembelajaran yang bersifat abstrak menjadi konkrit, sehingga mudah dipahami siswa.

3) Menambah gairah dan motivasi belajar siswa.

Penggunaan media dapat menambah motivasi belajar siswa sehingga sehingga perhatian siswa terhadap materi pembelajaran dapat lebih meningkat.

f. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran mempunyai bebrbagai jenis dan kelompok. Tetapi secara umum jenis media pembelajaran yang digunakan pada sekolah terbagi tiga jenis, yaitu media pembelajaran audio, visual, dan audio-visual. Secara umum ada empat karakteristik media pembelajaran (Asyhar, 2012:44-45), yaitu:

1) Media visual

Media yang digunakan hanya mengandalkan indera penglihatan peserta didik sehingga pengalaman belajar yang diterima peserta didik sangat tergantung pada kemampuan penglihatannya seperti buku, jurnal, poster, alat peraga, foto, alam sekitar dan sebagainya.

2) Media audio

Media yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan hanya melibatkan indera pendengaran peserta didik. Pengalaman belajar yang akan didapatkan adalah dengan mengandalkan indera kemampuan pendengaran. Contohnya: Suara, music atau lagu, alat music, siaran radio, kaset suara, dan sebagainya.

3) Media audio visual

Media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan melibatkan pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam suatu proses atau kegiatan. Pesan dan informasi yang dapat disalurkan melalui media ini dapat berupa pesan verbal dan nonverbal yang

mengandalkan baik penglihatan maupun pendengaran. Contohnya: media drama, pementasan, film, televisi.

4) Multimedia

Media yang melibatkan jenis media untuk merangsang semua indera dalam satu kegiatan pembelajaran. Multimedia lebih ditekankan pada penggunaan berbagai media berbasis internet, belajar menggunakan media internet artinya mengaplikasikan semua yang ada, termasuk pembelajaran jarak jauh.

B. Pembelajaran Interaktif

1. Pengertian pembelajaran interaktif

Pembelajaran interaktif merupakan suatu metode pembelajaran yang melibatkan interaksi antara guru dan siswa atau antara siswa dengan lingkungannya, baik melalui media maupun secara langsung. Pembelajaran interaktif memiliki kelebihan dalam meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran, membangun interaksi yang lebih aktif dan memperkuat pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Berikut beberapa model pembelajaran interaktif:

a. Model Pembelajaran *Examples Non Examples*

Model pembelajaran *Examples Non Example* atau juga bisa disebut *example and non-example* merupakan model pembelajaran yang menggunakan gambar sebagai media pembelajaran. Metode *Examples Non Examples* adalah metode yang menggunakan media gambar dalam penyampaian materi pembelajaran yang bertujuan mendorong siswa untuk belajar berfikir kritis dengan jalan memecahkan permasalahan-permasalahan yang terkandung dalam contoh-contoh gambar yang disajikan.

b. Model Pembelajaran *Picture And Picture*

Salah satu model yang satu ini populer dalam pembelajaran adalah model pembelajaran *Picture And Picture* ini merupakan salah satu bentuk model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran kooperatif merupakan suatu model pembelajaran yang

mengutamakan adanya kelompok-kelompok. Pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang secara sadar dan sistematis mengembangkan interaksi yang saling asah, saling asih, dan saling asuh. Model pembelajaran *Picture And Picture* adalah suatu metode belajar yang menggunakan gambar dan dipasangkan/ diurutkan menjadi urutan logis.

c. Model Pembelajaran *Numbered Head Together* (NHT)

Model pembelajaran Kooperatif tipe NHT, pembelajaran kooperatif merupakan strategi pembelajaran yang mengutamakan adanya Kerjasama antara siswa dalam kelompok untuk mencapai tujuan pembelajaran. Para siswa dibagi ke dalam kelompok kecil dan diarahkan untuk mempelajari materi pelajaran yang telah ditentukan. Tujuan dibentuknya kelompok kooperatif adalah untuk memberikan kesempatan kepada siswa agar dapat terlibat secara aktif dalam proses berfikir dan dalam kegiatan-kegiatan belajar. Dalam hal ini sebagian besar aktifitas pembelajaran berpusat pada siswa, yakni mempelajari materi pembelajaran serta berdiskusi untuk memecahkan masalah.

Pembelajaran kooperatif tipe NHT merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menekankan pada struktur khusus yang dirancang untuk mempengaruhi pola interaksi siswa dan memiliki tujuan untuk meningkatkan penguasaan akademik. Tipe ini dikembangkan oleh Kagen dalam Ibrahim (2000: 28) dengan melibatkan para siswa dalam menelaah bahan yang terakumulasi dalam suatu pelajaran dan mengecek pemahaman mereka terhadap isi pembelajaran tersebut.

Berikut adalah penjelasan mengenai strategi pembelajaran interaktif menurut Muhammad Ali dan Rohmalina Wahab:

- a. Menurut Rohmalina Wahab strategi pembelajaran interaktif adalah suatu cara atau teknik pembelajaran yang digunakan guru pada saat

menyajikan bahan pelajaran, guru sebagai pemeran utama dalam menciptakan situasi interaktif yang edukatif, yaitu interaksi antara guru dengan siswa, siswa dengan siswa dan dengan sumber pembelajaran dalam menunjang tercapainya tujuan belajar. Pembelajaran interaktif juga merupakan proses pembelajaran interaksi baik antara guru dan siswa, siswa dengan siswa atau antara siswa dengan lingkungannya. Melalui proses interaksi memungkinkan kemampuan siswa akan berkembang mental maupun intelektual.

Rohmalina Wahab dalam artikelnya mengemukakan beberapa strategi pembelajaran interaktif, antara lain:

- 1) Diskusi terfokus: peserta didik berdiskusi secara terfokus untuk membahas topik tertentu dan menyelesaikan masalah yang diberikan.
- 2) *Brainstorming*: peserta didik bekerjasama untuk menghasilkan ide atau gagasan kreatif terkait topik pembelajaran. Pembelajaran berbasis masalah: peserta didik diberi masalah atau situasi nyata yang harus dipecahkan melalui penggunaan pengetahuan dan keterampilan yang dipelajari.
- 3) Proyek individu atau kelompok: peserta didik melakukan proyek individu atau kelompok untuk mengaplikasikan pengetahuan dan keterampilan yang dipelajari dalam situasi dunia nyata.
- 4) *Game-based learning*: peserta didik belajar melalui permainan edukatif yang menggabungkan elemen pembelajaran dan hiburan

Strategi-strategi di atas bertujuan untuk meningkatkan motivasi, partisipasi, dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran, serta memperkuat pemahaman dan penguasaan mereka terhadap materi pembelajaran.

- b. Menurut Muhammad Ali strategi pembelajaran interaktif menekankan pada proses diskusi sehingga hasil belajar diperoleh melalui interaksi antara siswa dengan guru, siswa dengan siswa, juga interaksi antara siswa dengan bahan yang dipelajari, serta antara pikiran siswa dengan lingkungan.

Muhammad Ali dalam artikelnya mengemukakan beberapa strategi pembelajaran interaktif, antara lain:

- 1) Diskusi kelompok: peserta didik berdiskusi dalam kelompok kecil untuk memecahkan masalah atau membahas topik tertentu. Guru memfasilitasi diskusi dan memberikan umpan balik.
- 2) Simulasi: peserta didik berinteraksi dengan simulasi atau model yang mensimulasi situasi nyata untuk mempelajari konsep atau keterampilan.
- 3) Permainan pembelajaran: peserta didik bermain permainan edukatif yang dirancang untuk memperkuat pemahaman dan keterampilan.
- 4) E-learning: peserta didik belajar melalui platform pembelajaran elektronik yang menawarkan materi pembelajaran berbasis teknologi dan interaktif.
- 5) Proyek kolaboratif: peserta didik bekerja dalam tim untuk menyelesaikan proyek yang memerlukan kolaborasi dan komunikasi antara anggota tim.

Strategi-strategi di atas bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan dan partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran, serta memperkuat pemahaman dan penguasaan mereka terhadap materi pembelajaran.

C. Pembelajaran Menyenangkan

1. Pengertian pembelajaran menyenangkan

Pembelajaran menyenangkan merupakan suasana belajar yang dapat memusatkan perhatian secara penuh saat belajar sehingga curah waktu

perhatiannya (*time on task*) tinggi. Pembelajaran menyenangkan dapat diartikan sebagai pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa dengan berbagai metode yang diterapkan sehingga saat pembelajaran berlangsung siswa tidak merasa bosan. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa pembelajaran menyenangkan adalah suatu proses pembelajaran yang berlangsung dalam suasana yang menyenangkan dan mengesankan.

2. Metode pembelajaran yang menyenangkan di kelas

a. *Mind Mapping*

Mind mapping adalah metode pembelajaran yang bertujuan untuk memaksimalkan fungsi otak kanan dan kiri. Adapun teknik dari metode belajar ini yaitu dengan menggunakan penjabaran secara visual yang mana diyakini bisa lebih efektif jika dibandingkan dengan menggunakan daftar materi dalam proses kegiatan belajar. Metode *mind mapping* bisa dikatakan lebih efektif karena menggunakan symbol, kata, warna dan gambar yang konsepnya mendukung fungsi kerja otak kanan dan otak kiri siswa, sehingga siswa lebih mudah memahami materi yang sedang diajarkan guru

b. Berbagi Peran (*Role Playing*)

Metode belajar *Role Playing* adalah metode belajar yang mengarahkan siswa untuk mengkreasikan suatu peristiwa sejarah, berbagai peristiwa actual atau berbagai contoh kejadian yang memungkinkan akan muncul dimasa yang akan datang. Adapun tujuan dari metode pembelajaran ini yaitu agar siswa dapat belajar menghargai perasaan orang lain dan belajar bertanggung jawab. Selain itu, pada metode belajar ini siswa juga diminta untuk dapat mengambil keputusan dalam situasi kelompok, serta dapat merangsang kelas yang diikuti untuk berfikir dan memecahkan satu permasalahan.

c. Metode Belajar Beregu (*Team Teaching Method*)

Metode belajar *Team Teaching Method* adalah metode belajar dimana beberapa siswa dibentuk kedalam beberapa kelompok belajar. Pada kelompok belajar tersebut para siswa diminta untuk mencari tujuan pembelajaran dengan cara gontong royong. Dengan adanya metode belajar ini, siswa diajak untuk bisa saling menghargai, melatih menyelesaikan masalah dengan cara beregu, kemudian siswa akan diminta untuk mempersentasikan solisi dari permasalahan tersebut di hadapan kelompok lain.

d. Metode Belajar Bersama Teman (*Peer Teaching Method*)

Metode belajar *Team Teaching Method* adalah metode belajar yang menggunakan teknik penyampaian materi pelajaran dengan bantuan teman sendiri. Pada kesempatan ini, pembelajaran materi hingga penilaian dilakukan oleh sesama siswa di dalam kelompok sendiri atau bisa disebut dengan *self-assessment* dan *peer assessment*.

e. Metode Belajar Bagian (*Tileren Method*)

Metode belajar *Tileren Method* merupakan metode pembelajaran yang menyenangkan. Metode belajar ini adalah bentuk latihan keterampilan yang dilakukan secara bagian demi bagian dan keterampilan yang sudah dipelajari.

f. STAD

STAD atau *Student Teams Achievement Division* merupakan metode belajar yang membuat siswa berinteraksi, sehingga akan mengembangkan berbagai macam strategi penyelesaian masalah yang efektif. Adapun tujuan dari metode belajar ini yaitu siswa mampu memiliki sikap kerja sama yang baik, mampu untuk berfikir kritis, serta mampu untuk mengembangkan sikap social. Metode belajar ini sangat bagus untuk melatih siswa untuk menerima perbedaan pendapat dengan teman sekelasnya yang memiliki pemikiran yang berbeda

g. CIRC

CIRC atau *Cooperative Integrated Reading and Composition* adalah metode pembelajaran kooperatif terbaru membaca dan menulis. Pada kesempatan ini, siswa akan dibagi menjadi beberapa kelompok untuk meningkatkan kemampuan membaca, menulis dan juga memahami kosakata serta seni dalam bahasa.

h. *Cooperative Script*

Metode belajar *Cooperative Script* adalah metode belajar yang membantu meningkatkan kemampuan siswa dalam menyimak berita adapun tujuan metode ini yaitu agar siswa memiliki peran yang strategis untuk meningkatkan hasil belajarnya.

i. Metode Pemecahan Masalah (*Problem Based Learning*)

Adapun tujuan dari *Problem Based Learning* ini yaitu untuk mengenalkan siswa terhadap suatu kasus yang memiliki keterkaitan dengan materi yang sedang dibahas.

j. Metode *Discovery*

Metode *discovery* adalah metode yang menuntut siswa untuk memahami konsep, arti dan hubungan melalui proses intuitif yang mana pada akhirnya akan menemukan suatu kesimpulan.

k. Metode *Inquiry*

Metode *Inquiry* adalah metode belajar yang menerapkan cara kerja yang sistematis. Adapun tujuan dari metode belajar ini yaitu untuk memudahkan pelaksanaan kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar.

D. Media Fun Thinkers Book

1. Pengertian Fun Thinkers Book

Fun Thinkers book merupakan jenis media pembelajaran visual. Anitah (dalam Ismiyanti, 2016:3) media visual adalah media yang bisa dilihat memanfaatkan indera penglihatan yang terdiri dari media yang

bisa diperokyesikan dan media yang tidak bisa diproyeksikan. Saroh (2016:33) menyatakan *Fun Thinkers* merupakan media pembelajaran interaktif dirancang untuk merangsang rasa ingin tahu, mengasah kemampuan otak dan perkembangan intelektual peserta didik. *Fun Thinkers* ini merupakan permainan yang dilengkapi dengan bingkai serta arahan dan contoh untuk membantu peserta didik belajar secara mandiri. Setiap lembar bukunya diisi dengan kuis yang menyenangkan dan menantang.

Menurut anjarani (2020:102) *Fun Thinkers* merupakan sebuah media pembelajaran yang dirancang dengan konsep bermain sambil belajar. Penerapan media *Fun Thinkers* dipandang relevan untuk proses pembelajaran peserta didik di sekolah dasar, sebab penggunaan media ini sesuai dengan karakter siswa yang cenderung bermain. Hal ini diperkuat oleh pendapat Sadirman (dalam Tiarawati, 2020:48) permainan merupakan aktivitas yang menyenangkan dan menghibur untuk dilakukan, juga memungkinkan tumbuhnya partisipasi aktif peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, serta bisa dijadikan untuk menghilangkan atau mengalihkan rasa bosan, jenuh bahkan stress. Melalui permainan otak dan perasaan akan menjadi lebih rileks.

Menurut Gordon dalam Kurniawati (2017:25) menyatakan bahwa media pembelajaran fun thinker book adalah seperangkat buku yang dikemas untuk menciptakan kegiatan belajar yang lebih menyenangkan. Media ini menyajikan sebuah permainan dengan buku dan bingkai peraga yang menciptakan kegiatan pembelajaran yang lebih menyenangkan. Sejalan dengan itu menurut Saroh (2016:33) fun thinker book merupakan pembelajaran interaktif yang sengaja dirancang untuk menumbuh kembangkan rasa ingin tahu, mengasah kemampuan otak, dan perkembangan intelektual anak. Permainan yang dilengkapi dengan bingkai serta arahan dan contoh membantu anak belajar sendiri

Berdasarkan beberapa pendapat ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran fun thinker book adalah salah satu media interaktif dan menyenangkan yang dapat digunakan oleh pendidik untuk membantu proses belajar mengajar, media ini juga dapat menumbuh kembangkan rasa ingin tahu serta melatih fokus pendidik dalam belajar

2. Tujuan Fun Thinkers Book

Media Fun Thinkers Book ini bertujuan agar dapat membuat siswa tertarik, siswa tidak bermain sendiri, menjadikan pembelajaran menjadi sangat menyenangkan dan siswa bisa bermain sambil belajar. Menurut Gordon (dalam Kurniawati, 2017 :656) menyatakan bahwa media Fun Thinkers Book ialah sebuah buku yang dikemas guna menciptakan proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. yang mana hasil tersebut menurut tabel penentu kualifikasi berada pada kualifikasi sangat layak

3. Karakteristik Fun Thinkers Book

Media pembelajaran fun thinker book dibuat dengan tampilan menarik supaya siswa senang menggunakannya. Adapun karakteristik seperangkat media tersebut terdiri atas:

- a. Sebuah buku yang terdiri dari beberapa pembelajaran.
- b. Sebuah bingkai peraga beserta ubin bernomor, setiap ubin memiliki warna, dan warna diberikan di belakang ubin
- c. Sebuah buku petunjuk penggunaan

4. Langkah – langkah Penggunaan Fun Thinkers Book

Menurut Kurniawati (2017:26-27) Media fun thinker book dirancang untuk dapat digunakan dengan mudah. Namun demikian media ini tetap dilengkapi dengan buku petunjuk penggunaannya. Adapun langkah-langkah cara penggunaannya yaitu:

- a. Buka buku fun thinker book sesuai dengan pembelajaran yang akan dipelajari.

- b. Buka bingkai/ alat dan tempatkan di atas buku yang telah terbuka. Pastikan bahwa jendela-jendela terbuka pada bingkai berada tepat diatas buku.
- c. Tempatkan ubin nomor 1 sampai dengan 9 secara urut pada bingkai sebelah kiri, sesuai nomor yang tertera pada buku.
- d. Baca petunjuk pada bagian atas kiri halaman buku.
- e. Angkat ubin angka 1 dan periksa jawaban pada sisi kanan.
- f. Letakkan ubin tersebut pada jawaban yang benar ada disisi kanan.
- g. Ulangi langkah tersebut sampai dengan ubin ke 9
- h. Tutup dan balikkan bingkai, maka akan dilihat tiga baris ubin berwarna.
- i. Untuk mengetahui jawaban sudah benar atau belum, bandingkan pola ubin berwarna yang terbentuk dari jawaban dengan pola ubin yang tergambar di sisi kanan atas setiap halaman pelajaran.
- j. Jika pola yang terbentuk telah sama berarti jawaban sudah benar, tetapi jika belum sama berarti jawaban masih ada yang salah

E. Pembelajaran PKn

1. Pengertian pembelajaran PKn

Menurut Aji (2013:31) mata pelajaran PKn merupakan mata pelajaran yang mempunyai misi membina nilai, moral, dan norma secara utuh bulat dan berkesinambungan, tujuan PKn adalah untuk membentuk watak warga negara yang baik, yaitu yang tahu, mau dan sadar akan hak dan kewajiban.

Pendidikan kewarganegaraan adalah Pendidikan demokrasi yang bertujuan untuk mempersiapkan warga masyarakat berfikir kritis dan bertindak demokratis, melalui katifitas menanamkan kesadaran kepada kepada generasi baru, bahwa demokrasi adalah bentuk kehidupan masyarakat yang paling menjamin hak-hak warganegara masyarakat (Zamroni, 2014:28).

a. Tema 1 Subtema 1

Pada semester 1 pembelajaran kelas 3 kurikulum 2013 melaksanakan 4 tema. Untuk tema 1 berjudul pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup. Setiap subtema akan dilaksanakan dalam 3 subtema. Untuk subtema 1 pembelajaran di kelas 3 berjudul ciri-ciri makhluk hidup.

Pada subtema 1 kelas 3 kurikulum 2013 memadukan beberapa mata pelajaran. Adapun mata pelajaran yang dipadukan pada subtema 1 yaitu bahasa Indonesia, matematika, PKn, SBDP, dan PJOK.

Dalam pembelajaran tematik di kelas 3 kurikulum 2013 memang tidak dibelajarkan secara mandiri akan tetapi dibelajarkan secara terpadu, sehingga setiap muatan mata pelajaran saling berkaitan dan menjadi pengantar dalam memasuki muatan materi pelajaran selanjutnya. Materi PKn kelas 3 kurikulum 2013 subtema 1 menitikberatkan pada materi tentang Pancasila serta persatuan dan kesatuan. Pancasila merupakan dasar negara Republik Indonesia dengan semboyan Bhineka Tunggal Ika menjadi pemersatu segala perbedaan yang ada pada bangsa ini.

Tabel 2.1 Kompetensi Dasar tema 1 subtema 1 pembelajaran PKn

| Kompetensi Dasar | Indicator |
|--|--|
| 1.1.Menerima arti bintang, rantai, pohon beringin, kepala banteng, dan padi kapas pada lambang negara “Garuda Pancasila” sebagai anugerah Tuhan Yangan Maha Esa. | 1.1.1. Memahami makna symbol sila-sila Pancasila |
| 2.1.bersikap jujur, peduli, kasihsayang sesuai dengan sila-sila Pancasila dalam lambang negara “Garuda Pancasila”. | 2.1.1. melaksanakan contoh perilaku yang sesuai dengan salah satu sila Pancasila |
| a. Memahami arti gambar pada lambang negara “Garuda Pancasila” | 1.1.1. Menyebutkan makna symbol sila-sila Pancasila 1.1.2. Menceritakan contoh perilaku yang sesuai dengan salah satu sila Pancasila. |

F. Kajian Penelitian yang Relevan

Penelitian relevan yang mendukung keberhasilan pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan media fun thinker book yaitu:

- a. **Pertama**, penelitian yang dilakukan oleh Rindiana Putri Riani, choirul Huda, Khusnul Fajriyah dari universitas PGRI Semarang dalam jurnal *Sinektik* Volume 2 Nomor 2, Edisi Desember yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Tematik *Fun Thinkers Book* Tema Berbagai Pekerjaan”. Penelitian ini menghasilkan media yang valid dengan kriteria layak sesuai dengan hasil angket respon guru persentase sebesar 97,5% dengan

kriteria sangat layak dan hasil angket respon siswa persentase sebesar 98,6% dengan kriteria sangat layak.

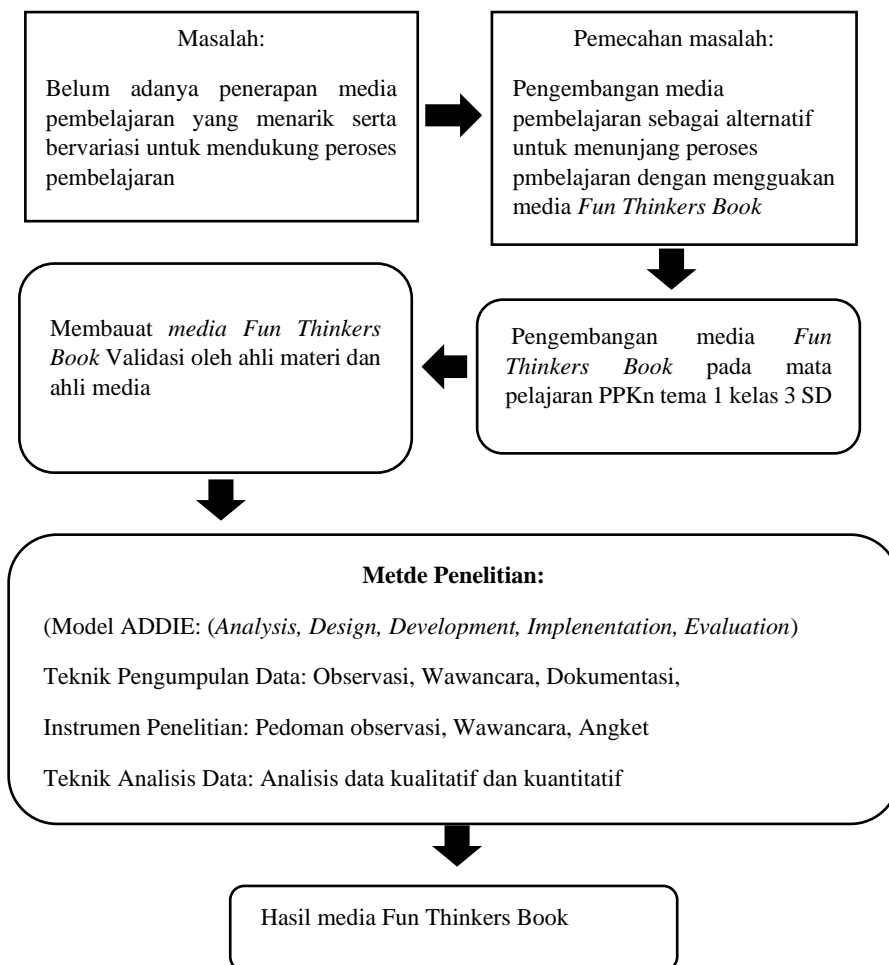
Dari penilaian kriteria diatas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran menggunakan media *fun thinkers book* efektif Ketika digunakan dalam pembelajaran PPKn

- b. **Kedua**, penelitian oleh Shindy Atikah Rezeki Nst (2020) dengan judul penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran *Fun Thinkers Book* Berbasis Scientific”, hasil penelitian menunjukkan bahwa media *fun thinkers book* yang telah dikembangkan pada tahap 1 memperoleh persentase hasil kelayakan 87,5% termasuk dalam kriteria 79 “Sangat Baik” dengan tingkat kelayakan “Sangat Layak” dan pada tahap 2 memperoleh persentase hasil kelayakan 96% termasuk dalam kriteria “ Sangat Baik” dengan tingkat kelayakan “Sangat Layak”

penelitian diatas menunjukkan bahwa media Pembelajaran *Fun Thinkers Book* Berbasis Scientific layak digunakan pada saat pembelajaran. Untuk mencapai tujuan pembelajaran pendidik harus mempunyai media yang akan mempermudah peserta didik memahami materi yang disampaikan.

G. Kerangka Pikir

Sebagai seorang guru tidak hanya memiliki peranan untuk sekedar mengajar namun seorang guru harus mampu memberikan materi pengajaran yang bisa tersampaikan dengan baik agar apa yang menjadi tujuan saat mengajar bisa terlaksana serta tujuan saat mengajar bisa tercapai. Sebagai seorang guru mengajarkan para siswa tentu tidak hanya melalui buku paket yang telah di berikan, namun penting adanya sebuah perangkat pembelajaran seperti menggunakan media pembelajaran yang dibutuhkan oleh siswa. Pemilihan media yang di gunakan juga harus sesuai dengan kebutuhan para siswa. Peneliti menggunakan kelas 3 sebagai subyek dikarenakan penyampaian serta pengenalan menggunakan media masih terbilang kurang.



Gambar 1.1 Kerangka Pikir

H. Pertanyaan Peneliti

Berdasarkan kajian teori dan kerangka pikir diatas, maka dapat dirumuskan pertanyaan peneliti sebagai berikut.

1. Bagaimana pengembangan media *Fun Thinkers Book* pada tema 1 mata pelajaran PKn menggunakan pembelajaran interaktif dan menyenangkan untuk sisiwa kelas 3 SD Negeri 3 Lendang Nangka?
2. Bagaimana respon siswa saat peroses pembelajaran menggunakan media *Fun Thinkers Book*?

BAB III

METODE PENELITIAN

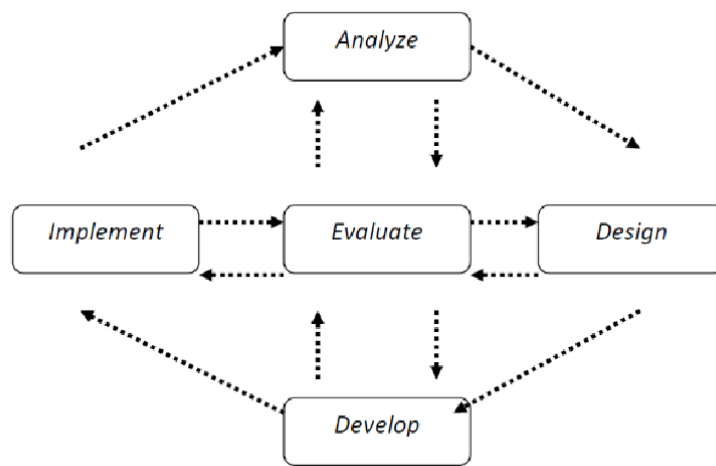
A. Model Penelitian dan Pengembangan

Penelitian yang digunakan peneliti adalah jenis penelitian *Research and Development*. Menurut Sugiyono (2016:297) menyatakan bahwa penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Alur penelitian dan pengembangan memiliki langkah-langkah yang dilakukan secara bertahap dengan menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Menurut Suryani (2018:126) menyatakan bahwa keunggulan model ADDIE dilihat dari prosedur kerjanya yang sistematis pada setiap langkah yang akan dilalui selalu mengacu pada langkah sebelumnya yang sudah diperbaiki sehingga diharapkan dapat diperoleh produk yang efektif. Metode penelitian dan pengembangan ini digunakan karena dalam penelitian akan mengembangkan suatu produk media pembelajaran *Fun Thinker Book* yang nantinya akan dapat membantu dalam proses pembelajaran pada Tema 1.

Pada tahapan pengembangan media *Fun Thinker Book* dikembangkan dengan menggunakan sebuah model ADDIE (*Analisis, Desain, Development, Implementasi, dan Evaluasi*). Model ini digunakan untuk memecahkan permasalahan dalam sebuah pembelajaran yang berkaitan dengan media pembelajaran yang digunakan dan disesuaikan dengan karakteristik peserta didik (Tegeh, 2014: 41). Ini alasan pemilihan model ADDIE dalam mengembangkan sebuah produk media pembelajaran. Adapun alasan lainnya dalam pemilihan model ADDIE dimana dapat memudahkan untuk melakukan sebuah pengembangan yang menghasilkan produk berupa media pembelajaran.

B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Model ADDIE adalah salah satu model desain pembelajaran yang memperlihatkan tahapan dasar system pembelajaran yang mudah untuk di lakukan. Berikut 5 gambar tahapan ADDIE diantaranya yaitu: (*Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation*). Menurut Sugiyono (2019:39) yang dikembangkan oleh Robert Maribe Brach terdapat tahapan model pengembangan media pembelajaran dengan pendekatan ADDIE yaitu sebagai berikut:



Gambar 1.2 Tahapan Model ADDIE (Sumber: Anglada, 2007)

Pada tahap pengembangan dilakukan sebuah proses mewujudkan suatu produk yang sudah didesain menjadi media yang berbentuk nyata yang digunakan dalam proses pembelajaran berlangsung. Pada tahap mengetahui kualitas dan hasil dari sebuah media yang telah dihasilkan meliputi kevalidan dan kepraktisan sebuah produk. Hasil dari uji coba ini dijadikan landasan untuk melaksanakan tahap evaluasi untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan pada produk media atau keseluruhan langkah produk pengembangan.

1. *Analyze* (Analisis)

Pada saat melakukan observasi awal penelitian mengenai pengamatan yang dilakukan saat proses pembelajaran dan

wawancara kepada guru kelas 3 SD Negeri 3 Lendang Nangka masih menggunakan bahan ajar seperti buku tema dan belum menggunakan media saat proses pembelajaran didalam kelas. Dari proses belajar seperti itu siswa masih kurang termotivasi dan kurangnya ketertarikan saat belajar.

Dari permasalahan yang di temukan peneliti saat menganalisis kebutuhan para siswa serta guru kelas terkait kondisi yang dialam kelas yaitu kurangnya media pembelajaran. Sehingga hasil penelitian ini memperoleh kurangnya media yang di gunakan sekolah yang diteliti sehingga peneliti mengembangkan media *Fun Thinkers Book* yang dapat digunakan secara efektif untuk menyampaikan materi pelajaran kelas 3 tema 1 mata pelajaran PPKn

2. *Design* (Perancangan)

Tahap perancangan ini dilakukan sebuah perencanaan pengembangan suatu produk media pembelajaran yaitu media *Fun Thinker Book* berdasarkan pada informasi yang sudah didapatkan dalam tahap analisis. Dalam tahapan ini meliputi pembuatan desain sebuah produk media *Fun Thinker Book* yang disesuaikan dengan kurikulum dan kebutuhan peserta didik dalam kegiatan proses pembelajara.

Media *Fun Thinker Book* dirancang dengan bahan dasar kayu dan triplek yang didalamnya terdapat beberapa mata pelajaran yang akan dibahas pada Tema 1 yaitu mata pelajaran PKn.

Pada produk media *Fun Thinker Book* ini berbentuk seperti buku yang memiliki 2 sisi dan setiap sisi memiliki permainan seperti puzzle. Pada sisi kiri media *Fun Thinker Book* terdapat sebuah kotak-kotak yang di isi dengan ubin kayu yang memiliki nomor 1sampai 6 yang dimana nanti akan dipindahkan ke sebelah kanan lubang kayu yang memiliki jawaban atas pertanyaan di sisi kiri ketika salah satu nomor ubin diambil.

Media *Fun Thinker Book* terdapat sebuah kotak-kotak persegi yang sama dengan sisi kiri media *Fun Thinker Book* yang membedakan sisi kanan ini adalah dimana setiap kotak-kotak persegi terdapat dimana tempat dari berbagai soal pelajaran PPKn.

3. *Development* (Pengembangan)

Pada tahap pengembangan, media *Fun Thinkers Book* dikembangkan sesuai dengan desain perencanaan yang sudah disusun sebelumnya. Adapun desain media *Fun Thinker Book* dikembangkan berdasarkan tahapan sebagai berikut:

- a. Siapkan alat dan bahan yang akan digunakan dalam pembuatan sebuah media *Fun Thinker Book*.
- b. Potong kayu dengan ukuran 43 cm dan triplek berukuran 51 cm.
- c. Gabungkan sebuah kayu hingga berbentuk sebuah kotak-kotak berbentuk persegi hingga menjadi 9 kotak persegi.
- d. Buat lagi kotak-kotak berbentuk persegi hingga menjadi 9 kotak persegi.
- e. Gabungkan kotak-kotak tersebut menjadi 2 sisi yaitu sisi kanan dan kiri.
- f. Sisi kiri dan kanan satukan menggunakan engsle agar bisa dibuka dan ditutup seperti buku.
- g. Jika papan bingkai yang menjadi bagain dari buku sudah jadi maka akan siap di gunakan.
- h. Bukalah buku *Fun Thinkers Book* lalu taruhlah bingkai papan di atas buku.
- i. Isilah bingkai papan dengan ubin persegi yang bernomor 1-9 di sisi kiri
- j. Mintalah siswa menjawab dengan mengambil ubin yang bernomor tersebut.
- k. Jika sudah mengambil ubin di sisi kiri maka akan terlihat soal yang harus dijawab siswa.

- l. Taruhlah ubin di sisi kanan yang yang memiliki jawaban yang benar menurut siswa, lakukan sampai ubin persegi habis.
 - m. Jika sudah menjawab tutuplah bingkai papan dan balik lalu cocokkan warna ubin persegi tersebut dengan warna yang tertera di pojok kanan atas.
 - n. Jika warna yang tertera di pojok kanan atas sesuai dengan yang sudah di susun maka jawaban sudah benar, namun jika tidak sesuai dengan warna maka jawaban masih ada yang salah.
4. *Implementation* (Implementasi)

Pada tahap implementasi, dalam kegiatan ini dilakukan sebuah proses untuk melihat bagaimana respon peserta didik dan guru terhadap produk media yang dikembangkan yaitu media *Fun Thinker Book*. Pada tahap ini juga digunakan pada saat proses pembelajaran dikelas 3 tema 1 mata pelajaran PKn.

Pada tahap implementasi, peserta didik dalam proses kegiatan pembelajaran terlebih dahulu diberikan contoh cara penggunaan media *Fun Thinker Book*. Setelah itu peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok dan peserta didik diminta untuk mempraktekkan media *Fun Thinker Book* secara berkelompok.

Setiap kelompok akan bermain dan menjawab pertanyaan terkait tema 1 mata pelajaran PKn. Setelah siswa menjawab dan memindahkan ubin dari sebelah kiri ke sebelah kanan lalu akan terbentuk sebuah gambar di belakang bingkai papan yang terbagi menjadi 3 warna yang berbeda yaitu warna kuning, biru, dan merah. Setelah semua kelompok memahami apa yang akan mereka alukan, selanjutnya masing-masing kelompok meminta salah satu perwakilan kelompok untuk menjelaskan hasil diskusi yang sudah di dapatkan dari kelompoknya tersebut.

5. *Evaluation* (Evaluasi)

Evaluasi yang dilakukan untuk media *Fun Thinkers Book* bertujuan menyempurnakan produk setelah melalui tahap

implementasi. Evaluasi meliputi perbaikan produk yang didapat dari saran pada angket yang diberikan kepada ahli media (dosen) dan ahli materi (dosen dan guru kelas) selanjutnya peneliti dapat memperbaikinya. Valid atau tidaknya media *Fun Thinkers Book* serta minat siswa terhadap media tersebut dapat dilihat dari angket tanggapan siswa. Saran dan tanggapan tersebut dapat dijadikan landasan dalam penerapan media *Fun Thinkers Book*, sehingga media ini tidak hanya digunakan pada kelas tertentu tetapi dapat digunakan secara umum.

C. Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat dilakukannya penelitian dan pengembangan media pembelajaran ini dilaksanakan di SD Negeri 3 Lendang Nangka kecamatan masbagik kabupaten Lombok Timur Provinsi Nusa Tenggara Barat. Penelitian ini dilakukan di kelas 3 semester 1 tahun ajaran 2023/2024. Waktu penelitian dilaksanakan pada semester ganjil

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik yang digunakan dalam mengumpulkan sebuah data didalam penelitian pengembangan media *Fun Thinker Book* adalah sebagai berikut:

1. Observasi

Dalam kegiatan observasi ini dilakukan proses pengamatan untuk mengumpulkan data mengenai kegiatan pembelajaran dalam penggunaan sebuah media membantu peserta didik memahami materi dan melihat bagaimana tanggapan dari para siswa yang sedang diajarkan.

2. Wawancara

Pada kegiatan wawancara yang dilakukan melalui observasi, selanjutnya peneliti mencari informasi untuk mengumpulkan data dengan melihat kondisi dilapangan dan melakukan wawancara kepada guru kelas 3 di SD Negeri 3 Lendang Nangka terkait dengan

media yang digunakan dalam proses pembelajaran dan apa permasalahan yang ditemukan disekolah.

3. Angket

Angket digunakan dalam tahap uji coba produk yaitu berupa sebuah angket validasi dan angket peserta didik terhadap media pembelajaran yang sudah dihasilkan. Angket validasi diajukan kepada ahli media dan ahli materi pembelajaran, angket ini diberikan pada saat melakukan evaluasi produk untuk menyempurnakan sebuah media pembelajaran *Fun Thinker Book*. Sedangkan pada angket respon peserta didik diberikan pada saat setelah produk di uji coba secara langsung kepada peserta didik pada saat proses pembelajaran untuk mengetahui kemenarikan sebuah produk yang sudah dihasilkan.

4. Dokumentasi

Untuk mengumpulkan data uji coba produk atau media pembelajaran yang disediakan oleh peneliti perlu adanya dokumentasi saat kegiatan proses belajar Tema 1 pembelajaran PPKn memahami arti gambar pada lambing negara ‘garuda Pancasila’ melalui pengambilan foto dengan menggunakan camera.

E. Instrumen Penelitian

Instrument penelitian merujuk pada alat atau Teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian. Ini bisa berupa kuesioner, wawancara, tes, observasi, atau kombinasi dari beberapa metode tersebut. Instrument penelitian harus dirancang dan dikembangkan dengan cermat untuk memastikan bahwa data yang dikumpulkan berkualitas tinggi dan sesuai dengan tujuan peneliti.

1. Lembar Observasi

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan pedoman observasi yang digunakan untuk mengetahui kegiatan selama proses pembelajaran dan media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Tabel 2.2 Kisi-kisi Instrumen Penilaian Observasi Awal

| No | Aspek | Indicator |
|-----------|--|--|
| 1. | Proses pembelajaran tema 1 materi pelajaran PPKn | a. Proses pembelajaran pada Tema 1 pembelajaran PPKn b. Kendala yang terjadi pada saat proses pembelajaran |
| 2. | Media pembelajaran | a. Media yang digunakan pada saat proses pembelajaran Tema 1 Pembelajaran PPKn b. Kendala yang terjadi pada saat penggunaan media |
| 3. | Respon peserta didik dalam pembelajaran | a. Penggunaan media dalam pembelajaran membosankan b. Karakteristik peserta didik dalam proses pembelajaran |

Tabel diatas berisikan kisi-kisi dalam proses observasi awal yang dilakukan sebelum melakukan sebuah penelitian. Tabel dibawah ini berisikan sebuah isi dari kisi-kisi pada saat pengimplementasian media Fun Thinker Book di SD Negeri 03 Lendang Nangka. Kegiatan ini bertujuan agar data yang ingin dicari tidak tertinggal.

Table 2.3 kisi-kisi Instrumen Observasi Saat Implementasi

| No | Aspek | Indicator |
|----|--|--|
| 1. | Proses pembelajaran tema 1 materi pelajaran PPKn | a. Proses pembelajaran pada Tema 1 pada pembelajaran PPKn b. Kendala yang terjadi pada saat penggunaan media |
| 2. | Media pembelajaran | a. Media yang digunakan pada saat proses pembelajaran Tema 1 pembelajaran PPKn b. Kendala yang terjadi pada saat penggunaan media |
| 3. | Respon peserta didik dalam pembelajaran | a. Penggunaan media dalam pembelajaran membosankan b. Karakteristik peserta didik dalam proses pembelajaran |

2. Lembar Wawancara

Pada saat wawancara pelaksanaannya dilakukan secara umum yang artinya bahwa pewawancara bebas menanyakan apa saja kepada narasumber yang berkaitan dengan kegiatan proses pembelajaran yang dilakukan dan tanpa harus membawa lembar pedomannya terlebih dahulu. Tetapi, pewawancara harus mengingat apa saja data yang diperoleh ketika proses wawancara.

Tabel 2.4 Kisi-kisi Instrumen Wawancara

| No | Aspek | Indicator |
|----|-----------------------|--|
| 1. | Kegiatan pembelajaran | a. Bagaimana pembelajaran saat di kelas pada tema 1 pembelajaran PPKn b. Kendala apa yang dialami saat proses pembelajaran. c. Metode yang digunakan saat pembelajaran |
| 2. | Media pembelajaran | a. Media yang digunakan saat pembelajara pada tema 1 pembelajaran PPKn b. Respon peserta didik terhadap media yang digunakan |

3. Angket dan Kuesioner

Angket dan kuesioner digunakan untuk mengumpulkan data yang berkaitan dengan kelayakan sebuah produk yang akan dihasilkan dan diisi oleh ahli media pembelajaran dan ahli materi pembelajaran.

a. Instrument Ahli Media

Tabel 2.5 Kisi-kisi Instrumen untuk Ahli Media

| No | Aspek | Indicator | Jumlah pertanyaan |
|----|----------------|---|-------------------|
| 1. | Tampilan media | a. Tampilan media menarik b. Media tahan lama c. Ukuran media d. Media mudah dibawa | 1 1 1 1 |
| 2. | Kelayakan | a. Isi materi sesuai dengan topik b. Kejelasan dalam penyajian gambar c. Bentuk dan ukuran sesuai untuk sekolah dasar | 1 1 1 |

F. Teknik Analisis Data

Data hasil penelitian ini berupa tanggapan tim ahli terhadap kualitas produk yang dikembangkan ditinjau dari validasi, praktis, dan efektif media yang dikembangkan. Data yang berupa skor tanggapan ahli yang dikumpulkan melalui lembar validasi, dianalisis secara deskriptif kualitatif dengan Teknik kategorisasi dan disimpulkan sebagai masukan untuk merevisi produk yang dikembangkan. Sedangkan data yang berupa sisi dianalisis secara deskriptif kuantitatif.

1. Teknik analisis lembar validasi

Langkah-langkah yang digunakan untuk memberikan kriteria kualitas terhadap produk yang dikembangkan adalah:

- a. Data yang berupa skor tanggapan para ahli yang diperoleh melalui lembar validasi dirubah menjadi data interval. Pada lembar validasi disediakan 5 pilihan untuk memberikan tanggapan kualitas produk media pembelajaran yang dikembangkan, yaitu sangat baik(5), baik (4), cukup (3), kurang (2), sangat kurang (1).

Tabel 2.6

Konversi Skor Nilai dari Ahli Materi dan Ahli Media

| Nilai | Konversi skor |
|---------------|----------------------|
| Sangat kurang | 1 |
| Kurang | 2 |
| Cukup | 3 |
| Baik | 4 |
| Sangat baik | 5 |

(sugiyono, 2015:49)

- b. Skor yang diperoleh, kemudian dikonversikan menjadi data kualitatif skala 5. Dalam penelitian ini, ditetapkan nilai kelayakan produk mini mal (B) dengan kategori “baik”, sehingga hasil penelitian dari ahli materi dan media jika sudah memberikan hasil penelitian akhir dengan minimal “B”, maka produk hasil pengembangan sudah valid.
- c. Cara mencari skor rata-rata dalam memberikan penilaian terhadap produk yang dikembangkan, digunakan rumus antara lain:

Tabel. 2.7

Konversi Data Kuantitatif ke Data Kualitatif Skala Lima

| Interval Skor | Kategori | Keterangan |
|--|---------------------|-------------------|
| $X > X_i + 1,80 S_{bi}$ | Sangat valid | Tidak revisi |
| $X_i + 0,60 S_{bi} < X \leq X_i + 1,80 S_{bi}$ | Valid | Tidak revisi |
| $X_i - 0,60 S_{bi} < X \leq X_i + 0,60 S_{bi}$ | Cukup valid | Perlu revisi |
| $X_i - 1,80 S_{bi} < X \leq X_i - 0,60 S_{bi}$ | Kurang valid | Revisi |
| $X \leq X_i - 1,80 S_{bi}$ | Sangat kurang valid | Revisi |

(Rahmawati, 2017:42)

Keterangan :

Mean idela (X_i) : $\frac{1}{2}$ (skor maksimum ideal + skor minimum ideal

Simpangan buku ideal : $\frac{1}{6}$ (skor maksimum ideal -skor minimum ideal

Skor actual (X) : sekor empiris

Berdasarkan rumus konversi kuantitatif menjadi kualitatif tersebut, perolehan data dapat dilakuakn dengan cara menerapkan rumus konversi sebagai berikut:

Diketahui :

Skor maksimal ideal : 5

Skor minimum ideal : 1

Mean idela (Xi) : $\frac{1}{2}(5+1) = 3$

Simpangan baku ideal : $\frac{1}{6}(5-1) = 0,67$

$$X = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\sum \text{jumlah indikator} + \sum \text{validator}}$$

2. Teknik analisis lembar angket

Analisis hasil respon siswa terhadap media pembelajaran yang dikembangkan dianalisis secara kualitatif dengan Teknik daftar ceklist. Berikut daftar ceklist digunakan dengan menguraikan pertanyaan dalam bentuk daftar dan respon hanya memberikan tanda centang sesuai dengan petunjuk yang diberikan oleh peneliti, angket dianalisis menggunakan persentase jawaban responden yaitu siswa terhadap media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran. Respon siswa dikatakan baik apabila persentase siswa yang menjawab “ya” lebih besar daripada yang menjawab “tidak” dengan rumus sebagai berikut:

Keterangan : persentase respon = $\frac{A}{B} \times 100$

A = Porsi yang memilih

B = Jumlah (responden)

Berdasarkan perhitungan diatas, maka dapat dilihat perbedaan persentase yang menjawab “ya” dan “tidak”. Jika “ya” lebih besar dari pada “tidak” maka produk yang dihasilkan cocok digunakan oleh siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, M. (2017). *Interaktif: Pengenalan Konsep dan Implementasi Strategi Pembelajaran*. CV. Andi Offset.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Asyhar, Rayandra. 2011. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: GP Press
- Anti Santika Anjarani, "Fun Thinkers Sebagai Media Pembelajaran untuk Siswa Sekolah Dasar: Kajian Hipotetik," *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 77, no.4 (2020). 100-111.
- Azizah, Zharotul. "Efektifitas Math Thinkers Pada Materi Geometri Bangun Datar Segiempat dan Segitiga," *MUST: Journal of Mathematics Education, Science and Technology* 4, no.1 (2019): 1-12
- Buku tematik kelas III Edisi revisi 2018, Kemendikbud dan berbagai literasi lainnya.
- Cecep Kustandi dan Daddy Darmawan, *pengembangan media pembelajaran* (Jakarta: Kencana, 2020), 1.
- Gordon. 2013. *Pengertian Media Fun Thinkers*. Diakses: <http://ww.grolier-asia.com> diunduh tanggal 6 Oktober 2019.
- Haryati, S. (2012). Research and Development (R&D) sebagai salah satu model penelitian dalam bidang pendidikan. *Majalah Ilmiah Dinamika*, 37(1), 15.
- Munadi Yudhi, *Media Pembelajaran*, (Jakarta, GP Press Group, 2013) hal, 36
- Mundir, M. (2013). *Metode penelitian kualitatif dan kuantitatif*.

- Nuansa, U. A. (2020). *PENGEMBANGAN MEDIA FUN THINKER BOOK PADA TEMA 4 SUBTEMA 1 PEMBELAJARAN 1 KELAS IV SEKOLAH DASAR* (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Malang).
- Pribadi, Benny A. 2012. *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Dian Rakyat.
- Rindiana Putri Riani, Choirul Huda, Khusnul Fajriyah. 2019. *Pengembangan Media Pembelajaran Tematik “Fun Thinkers Book” Tema Berbagai Pekerjaan*. Jurnal Sinektik Vol.2 No.2 2019: Universitas PGRI, Semarang.
- Rohmalina Wahab, Psikologi Belajar, (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2016),
- Sukmawati, F., Santosa, E. B., & Rejekiingsih, T. (2022). *Pembelajaran menyenangkan dengan virtual reality*. Pradina Pustaka.
- Wahab, R. (2017). *Strategi Pembelajaran Interaktif*. PT Rajagrafindo Persada
- Wina Sanjaya, *Media Komunikasi Pembelajaran*, (Jakarta, Kencana Prenada Media Group, 2012), hal. 69

