

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *FUN THINKERS BOOK***

**PADA SUBTEMA 1 PERISTIWA KEBANGSAAN MASA**

**PENJAJAHAN UNTUK KELAS V**

**SDN 66 PAYAKUMBUH**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar  
Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



**ATIKAH ARSYAH**

**NPM. 176910973**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

**UNIVERSITAS ISLAM RIAU**

**2021**

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT atas limpahan Rahmat dan Karunia-Nya, sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi dengan judul “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *FUN THINKERS BOOK* PADA SUBTEMA 1 PERISTIWA KEBANGSAAN MASA PENJAJAHAN UNTUK KELAS V SDN 66 PAYAKUMBUH”. Penulisan skripsi ini bertujuan untuk melengkapi prasyarat untuk meraih gelar Sarjana Pendidikan kepada Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Islam Riau.

Kemudian, penulis menyadari sepenuhnya bahwa tidak sedikit kesulitan yang dilalui penulis untuk menyelesaikan penulisan Skripsi ini. Penulis menyadari bahwa keberhasilan dan kesempurnaan merupakan proses yang harus dijalani. Namun atas bimbingannya, motivasi, bantuan dan dukungan dari berbagai pihak penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini. Oleh sebab itu penulis menyampaikan ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

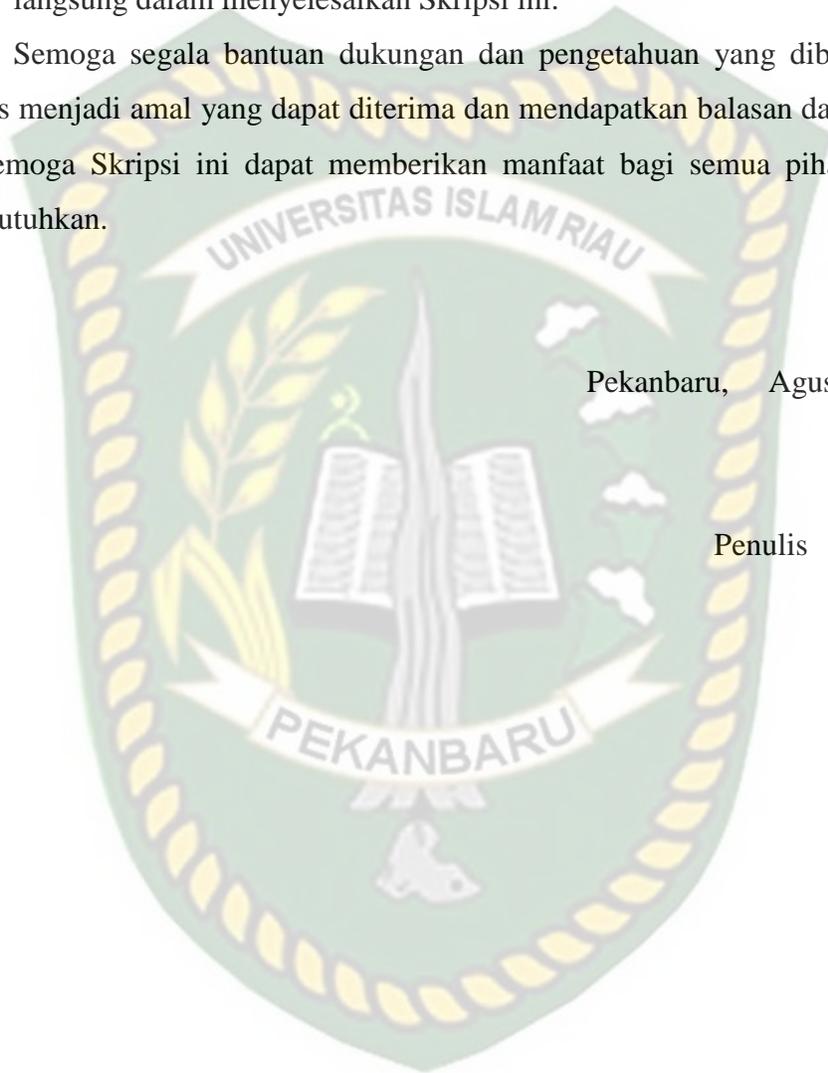
1. Bapak Zaka Hadikusuma Ramadan, S.Pd., M.Pd selaku Ketua Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Riau, yang telah mengizinkan judul Skripsi ini,
2. Bapak Zaka Hadikusuma Ramadan, S.Pd., M.Pd selaku dosen pembimbing yang telah memberikan waktu, saran, motivasi dan bimbingan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini dengan baik.
3. Seluruh dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, yang telah mengarahkan penulis untuk penelitian yang lebih baik, serta Bapak dan Ibu dosen Universitas Islam Riau yang telah memberikan bekal dan masukan ilmu pengetahuan selama mengikuti perkuliahan.
4. Orang tua dan keluarga tercinta yang selalu memberikan doa, perhatian, semangat dan dukungan serta tempat berkeluh kesah selama perjuangan ini.

5. Teman dan sahabat yang telah membantu dan memberikan dukungan serta yang telah meluangkan waktu dalam menyelesaikan Skripsi ini dengan baik.
6. Semua pihak yang telah membantu penulis baik langsung maupun tidak langsung dalam menyelesaikan Skripsi ini.

Semoga segala bantuan dukungan dan pengetahuan yang diberikan kepada penulis menjadi amal yang dapat diterima dan mendapatkan balasan dari Allah SWT, dan semoga Skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak-pihak yang membutuhkan.

Pekanbaru, Agustus 2021

Penulis



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *FUN THINKERS BOOK*  
PADA SUBTEMA 1 PERISTIWA KEBANGSAAN MASA  
PENJAJAHAN UNTUK KELAS V  
SDN 66 PAYAKUMBUH**

**ATIKAH ARSYAH  
NPM. 176910973**

Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Riau.  
Pembimbing: Zaka Hadikusuma Ramadan, S.Pd., M.Pd.

**ABSTRAK**

Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengembangkan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* pada subtema 1 Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan kelas V Sekolah Dasar. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan yang digunakan untuk menghasilkan produk dan menguji kelayakan media *Fun Thinkers Book*. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Penelitian ini dilakukan dengan tiga tahap yaitu 1) tahap analisis yang terdiri atas analisis kurikulum, analisis kebutuhan, dan analisis materi; 2) tahap desain yaitu merancang media pembelajaran *Fun Thinkers Book* dengan menggunakan aplikasi *Adobe Photoshop*; 3) tahap pengembangan yaitu mengembangkan media *Fun Thinkers Book* pada tema 7 subtema 1 kelas V sekolah dasar yang kemudian di cetak dan dilakukannya pengujian. Selain itu peneliti juga menyusun instrument penelitian yaitu lembar validasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran *Fun Thinkers Book* memenuhi kriteria sangat layak serta hasil dari keseluruhan aspek media pembelajaran *Fun Thinkers Book* yakni ahli materi, ahli media dan ahli bahasa yang diperoleh dari 6 validator memperoleh nilai rata-rata persentase dapat dilihat pada validasi pertama yaitu 87,43% dan validasi kedua dengan memperoleh rata-rata persentase 93,26%.

**Kata Kunci:** Pengembangan media, Tematik, *Fun Thinkers Book*

**DEVELOPMENT OF FUN THINKERS BOOK LEARNING MEDIA ON  
SUBTEMA 1 NATIONAL EVENT OF THE COLONIAL PERIOD  
FOR CLASS V SDN 66 PAYAKUMBUH**

**ATIKAH ARSYAH  
NPM. 176910973**

Thesis of Elementary School Teacher Education Study Program  
Faculty of Teacher Training and Education, Riau Islamic University.  
Mentor: Zaka Hadikusuma Ramadan, S.Pd., M.Pd.

**Abstract**

*The purpose of this research is to develop the learning media Fun Thinkers Book on subthema 1 National Event colonial period class V Elementary School. The research uses research and development methods used to produce products and test the viability of fun thinkers book media. This research uses the ADDIE development model. This research is conducted with three stages, namely 1) the analysis stage consisting of curriculum analysis, needs analysis, and material analysis; 2) The design stage is designing fun thinkers book learning media using Adobe Photoshop application; 3) The development stage is developing the Fun Thinkers Book media on the theme of 7 subthema 1 grade V elementary school which is then printed and tested. In addition, researchers also compiled research instruments, namely validation sheets. The results of this study showed that the Fun Thinkers Book learning media meets the criteria very decently as well as the results of the overall aspects of Fun Thinkers Book learning media, namely material experts, media experts and linguists obtained from 6 validators obtained an average percentage score can be seen in the first validation of 87.43% and second validation by obtaining an average percentage of 93.26%.*

**Keywords:** Media development, Thematic, Fun Thinkers Book

## DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI	
HALAMAN PERSETUJUAN PERBAIKAN (REVISI)	
BERITA ACARA UJIAN SKRIPSI	
LATTER OF ACCEPTANCE	
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS DAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	
KATA PENGANTAR .....	i
ABSTRAK .....	iii
DAFTAR ISI .....	v
DAFTAR GAMBAR .....	vii
DAFTAR TABEL .....	viii
DAFTAR LAMPIRAN .....	ix
BAB 1 .....	1
1.2 Identifikasi Masalah .....	6
1.3 Pembatasan Masalah .....	6
1.4 Rumusan Masalah .....	6
1.5 Tujuan Penelitian .....	7
1.6 Manfaat Penelitian .....	7
BAB II .....	9
KAJIAN PUSTAKA .....	9
2.1.1 Media Pembelajaran .....	9
2.1.1.1 Pengertian Media Pembelajaran .....	9
2.1.1.2 Tujuan Media Pembelajaran .....	10
2.1.1.3 Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran .....	11
2.1.1.4 Jenis-Jenis Media Pembelajaran .....	14
2.1.2 Media <i>Fun Thinkers Book</i> .....	16
2.1.2.1 Pengertian <i>Fun Thinkers Book</i> .....	16
2.1.2.2 Penggunaan <i>Fun Thinkers Book</i> .....	17
2.1.2.3 Manfaat <i>Fun Thinkers Book</i> .....	18

2.1.2.4 Keunggulan <i>Fun Thinkers Book</i> .....	19
2.1.2.5 Subtema Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan .....	20
2.1.3 Karakteristik Siswa Kelas V Sekolah Dasar .....	21
2.1.4 Pengembangan Media <i>Fun Thinkers Book</i> .....	23
2.1.4.1 Langkah-langkah Penyusunan Media <i>Fun Thinkers Book</i> .....	23
2.1.4.2 Validitas Pengembangan Media <i>Fun Thinkers Book</i> .....	30
2.2 Kerangka Berpikir .....	32
BAB III .....	35
3.1 Desain Penelitian.....	35
3.2 Tempat dan Waktu Penelitian .....	35
3.3 Prosedur Penelitian.....	36
3.4 Data dan Sumber data .....	40
3.5 Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	41
3.6 Teknik Analisis Data.....	42
BAB IV .....	44
4.1 Deskripsi Penelitian .....	44
4.2 Hasil Penelitian .....	45
1 Tahap Analisis.....	45
2 Tahap desain.....	48
3 Tahap Pengembangan .....	48
4.3 Pembahasan Hasil Penelitian .....	60
BAB V.....	66
5.1 Kesimpulan .....	66
5.2 Saran.....	67
DAFTAR PUSTAKA .....	68
RIWAYAT HIDUP .....	149

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Teks bacaan Peristiwa Kedatangan Bangsa Barat .....	24
Gambar 2.2	Sifat-sifat Benda .....	26
Gambar 2.3	Tampilan Awal Pembuatan Media <i>Fun Thinkers Book</i> .....	27
Gambar 2.4	Tampilan Pembuatan <i>Background</i> dan Kotak Media <i>Fun Thinkers Book</i> .....	28
Gambar 2.5	Tampilan Pembuatan Teks Media <i>Fun Thinkers Book</i> .....	28
Gambar 2.6	Tampilan Cara Memasukkan Gambar Media <i>Fun Thinkers Book</i> .....	28
Gambar 2.7	Tampilan Merapikan Gambar yang Telah Dipilih .....	29
Gambar 2.8	Tampilan <i>Background</i> Tambahan Media <i>Fun Thinkers Book</i> .....	29
Gambar 2.9	Tampilan Cara Penyimpanan Pengerjaan yang telah Selesai Dibuat .....	29
Gambar 2.10	Tampilan Pemilihan Nama serta <i>Save As Type</i> yang akan Disimpan .....	30
Gambar 2.11	Kerangka Berpikir .....	34
Gambar 3.1	Prosedur Pengembangan ADDIE .....	37
Gambar 4.1	Cover Depan Media <i>Fun Thinkers Book</i> .....	49
Gambar 4.2	Cover Belakang Media <i>Fun Thinkers Book</i> .....	49
Gambar 4.3	Kompetensi Inti Media <i>Fun Thinkers Book</i> .....	50
Gambar 4.4	Kompetensi Dasar dan Indikator Media <i>Fun Thinkers Book</i> .....	50
Gambar 4.5	Tujuan Pembelajaran <i>Fun Thinkers Book</i> .....	51
Gambar 4.6	Petunjuk Penggunaan Media <i>Fun Thinkers Book</i> .....	51
Gambar 4.7	Desain Kuis Media <i>Fun Thinkers Book</i> .....	52
Gambar 4.8	Bingkai Kotak Media <i>Fun Thinkers Book</i> .....	52
Gambar 4.9	Ubin dengan 2 Sisi Nomor danWarna Media <i>Fun Thinkers Book</i> .....	53
Gambar 4.10	Diagram Penilaian Aspek Keseluruhan Media <i>Fun Thinkers Book</i> .....	64
Gambar 4.11	Diagram Perbandingan hasil Penilaian Media <i>Fun Thinkers Book</i> .....	64

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Kompetensi Dasar Subtema Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan .....	20
Tabel 3.1	Tingkat Kevalidan dan Revisi .....	43
Tabel 4.1	Kompetensi Dasar dan Indikator .....	46
Tabel 4.2	Hasil Validasi Ahli Media 1 .....	54
Tabel 4.3	Hasil Revisi Validator 1 .....	55
Tabel 4.4	Hasil Revisi Validator 2 .....	56
Tabel 4.5	Hasil Validasi Ahli Media 2 .....	56
Tabel 4.6	Hasil Validasi Ahli Materi 1 .....	57
Tabel 4.7	Hasil Revisi Validator 1 .....	58
Tabel 4.8	Hasil Revisi Validator 2 .....	58
Tabel 4.9	Hasil Penilaian Ahli Materi 2 .....	59
Tabel 4.10	Hasil Penilaian Ahli Bahasa .....	60
Tabel 4.11	Hasil Validasi Aspek Media <i>Fun Thinkers Book</i> .....	63

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Jadwal Penelitian .....	72
Lampiran 2	Validasi Ahli Materi .....	73
Lampiran 3	Validasi Ahli Media .....	76
Lampiran 4	Validasi Ahli Bahasa .....	80
Lampiran 5	Hasil Validasi Ahli Materi 1 .....	83
Lampiran 6	Hasil Validasi Ahli Materi 2 .....	89
Lampiran 7	Hasil Validasi Ahli Media 1 .....	95
Lampiran 8	Hasil Validasi Ahli Media 2 .....	103
Lampiran 9	Hasil Validasi Ahli Bahasa .....	111
Lampiran 10	Pengelolaan Data Validasi Materi .....	117
Lampiran 11	Pengelolaan Data Validasi Media .....	118
Lampiran 12	Pengelolaan Data Validasi Bahasa .....	119
Lampiran 13	Surat Validator Ahli .....	120
Lampiran 14	Kisi-Kisi Instrumen Wawancara Dengan Guru Kelas V SDN 66 Payakumbuh .....	126
Lampiran 15	Teks Wawancara dengan Guru Kelas V SDN 66 Payakumbuh .....	127
Lampiran 16	Buku Pelajaran Siswa Kelas V Tema 7 Subtema 1 .....	128
Lampiran 17	Visualisasi Media <i>Fun Thinkers Book</i> .....	130
Lampiran 18	Surat Izin Riset TU FKIP UIR .....	133
Lampiran 19	Surat Rekomendasi Dari DPMPTSP .....	134
Lampiran 20	Kartu Bimbingan .....	135
Lampiran 21	Artikel Ilmiah .....	139
Lampiran 22	Dokumentasi .....	147

## BAB 1

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan proses pembentukan kemampuan dasar yang dapat mempengaruhi pertumbuhan individu sebagai pengalaman belajar. Melalui pendidikan manusia dapat mengembangkan setiap potensi yang ada pada dirinya sehingga dapat lebih mengerti dan mampu menguasai ilmu pengetahuan pendidikan juga dapat melahirkan manusia yang cerdas serta kreatifitas sehingga sumber daya manusia meningkat.

Peningkatan mutu pendidikan di Indonesia sangat penting. Pasal 1 ayat 1 Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional mengungkapkan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dalam dirinya yang memiliki kekuatan spiritual; keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, berakhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan bagi dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Dengan demikian untuk meningkatkan potensi dalam pembelajaran secara optimal maka pembelajaran harus berlangsung secara efektif, siswa juga memperoleh pengalaman yang bermakna dan pendidikan mampu menghasilkan siswa yang bermanfaat bagi masyarakat.

Menurut Malawi (2017:1) pembelajaran tematik merupakan pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengkaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna bagi peserta didik. Pembelajaran tematik

menekankan pada keterlibatan peserta didik secara aktif dalam kegiatan pembelajaran, sehingga peserta didik dapat memperoleh pengalaman langsung dan terlatih untuk dapat menemukan secara mandiri berbagai pengetahuan yang dipelajarinya. Dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran tematik memerlukan berbagai media dan sumber belajar untuk membantu ketercapaian kompetensi yang berkaitan dengan keterampilan, sikap dan pengetahuan.

Media merupakan alat yang dimanfaatkan dalam proses kegiatan belajar mengajar guna menyampaikan pesan yang diperlukan oleh siswa. Semua alat yang dimanfaatkan oleh penyaji bertujuan untuk menyalurkan informasi kepada peserta didik sehingga mudah untuk dipahami. Akan tetapi, penerapan media yang ada saat ini masih terbilang terbatas. Mustafida (2013:78) Media pembelajaran dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang bisa dimanfaatkan untuk menyalurkan informasi serta bisa merangsang pikiran, perasaan, ketertarikan dan keinginan siswa yang akhirnya mampu mendorong terbentuknya proses belajar mengajar guna menambah informasi baru bagi siswa sehingga tercapainya tujuan pembelajaran yang baik.

Media pembelajaran memberikan pengaruh yang besar dalam tercapainya tujuan pembelajaran. Tujuan tersebut akan tercapai apabila guru mampu menumbuhkan suasana belajar yang menyenangkan didukung media yang relevan guna menyampaikan materi kepada peserta didik. Disamping menyenangkan, media pembelajaran juga harus mampu menarik dan memberikan pengalaman yang menyenangkan serta memenuhi kebutuhan individu siswa.

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru adalah media pembelajaran *Fun Thinkers Book*, media ini merupakan media pembelajaran yang menarik dengan bermain sambil belajar serta dengan penerapan media ini dapat menumbuhkan rasa ingin tahu siswa, merangsang kemampuan otak, dan menumbuhkan semangat belajar siswa. Jadi siswa dapat berfikir menyenangkan dalam memecahkan teka teki. Menurut Gordon (dalam Kurniawati, 2017 :656) menyatakan bahwa media *Fun Thinkers Book* ialah sebuah buku yang dikemas guna menciptakan proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

Menurut Khair (3:2020) *Fun Thinkers Book* merupakan media yang bisa digunakan untuk meningkatkan dan mengembangkan potensi siswa dalam kecakapan belajarnya. Hal tersebut bisa dilihat dari penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Imah Saroh yang berjudul “Pengembangan Media *Flash Card Fun Thinkers* Tematik Sebagai Pendukung Pembelajaran Saintifik Pada Siswa Kelas II SDM Karang Tempel” dengan hasil validitas ahli materi oleh guru memperoleh persentase 88,1% yang mana hasil tersebut menurut tabel penentu kualifikasi berada pada kualifikasi sangat layak. Hasil tanggapan siswa memperoleh persentase pada pertemuan pertama yaitu 97,43% dan persentase pertemuan kedua yaitu 98,53% yang mana menurut tabel penentu kualifikasi kelayakan produk berada pada kualifikasi sangat layak. Hasil tersebut mengalami peningkatan persentase sebesar 1,10%, yang menunjukkan peserta didik senang dan berantusias terhadap media *Flash Card Fun Thinkers* tematik pada pelajaran kelas II SD. Kemudian dari hasil keefektifan media *Flash Card Fun Thinkers* menunjukkan dengan nilai *Pretest-posttest* meningkat sebesar

14,94%, dimana hasil rata-rata nilai *posttest* lebih tinggi dari nilai *pretest* yaitu 84,65% dan 69,71%.

*Fun Thinkers Book* juga memiliki keunggulan dengan ukuran sedang, tidak terlalu kecil maupun besar sehingga memudahkan untuk dibawa kemana saja, bisa digunakan pada pembelajaran tematik maupun mata pelajaran lainnya serta dapat digunakan sebagai media penunjang pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Rindiana Putri Riani dengan penelitian berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Tematik *Fun Thinkers Book* Tema Berbagai Pekerjaan”, dengan hasil validasi media pertama memperoleh persentase sebesar 90% dengan kriteria sangat layak dan validasi media kedua memperoleh persentase sebesar 89,33% dengan kriteria sangat layak. Hasil validasi materi pertama memperoleh persentase sebesar 84% dengan kriteria sangat layak, sedangkan validasi materi kedua memperoleh persentase sebesar 92% dengan kriteria sangat layak. Sedangkan persentase hasil angket respon guru kelas diperoleh sebesar 97,5% dengan kriteria sangat layak, sehingga media *Fun Thinkers Book* dapat digunakan sebagai media pendukung pembelajaran. Serta hasil angket respon siswa memperoleh persentase sebesar 98,6% dengan kriteria sangat layak.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru wali kelas V SDN 66 Payakumbuh pada tanggal 2 November 2020, menyatakan bahwa dalam proses pembelajaran guru kurang menggunakan media pembelajaran dikarenakan guru lebih fokus pada penguasaan kelas. Dalam proses pembelajaran masih menggunakan metode konvensional seperti ceramah, demonstrasi dan penugasan sehingga guru

hanya memanfaatkan lingkungan sekitar sebagai media pembelajaran. Adapun media yang pernah diterapkan oleh guru yakni media pembelajaran menggunakan aplikasi *Power Point* sederhana pada pembelajaran pertama namun setelah proses pembelajaran menggunakan media tersebut selesai, untuk proses pembelajaran berikutnya banyak siswa tidak fokus dan juga tidak semangat lagi dalam belajar.

Penerapan media pembelajaran yang belum bervariasi menyebabkan peserta didik menjadi bosan dalam belajar sehingga pemahaman yang diperoleh oleh peserta didik menjadi kurang optimal. Hal ini dapat dilihat dari hasil belajar peserta didik kelas V SDN 66 Payakumbuh yang masih ada dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Dari data hasil belajar siswa kelas V pada subtema Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan yang menunjukkan bahwa 67,85% dari 28 siswa yang mencapai KKM yaitu 75. Data hasil belajar peserta didik tersebut diperoleh dari hasil ulangan kelas V tahun ajaran 2019/2020.

Pada subtema 1 Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan, yang difokuskan hanya pada pembelajaran pertama saja, memuat mata pelajaran Bahasa Indonesia, IPS dan IPA. Yang mana pada pembelajaran ini lebih dominan pada materi hafalan. Jika proses pembelajaran menggunakan metode konvensional akan menyebabkan pembelajaran menjadi membosankan, peserta didik lebih banyak diam dan mendengarkan penjelasan yang disajikan oleh guru. Oleh sebab itu, Media *Fun Thinkers Book* yang berupa deskripsi kalimat-kalimat yang berkaitan dengan gambar-gambar untuk dicocokkan, sehingga bisa dijadikan sebagai salah satu alternatif dalam pembelajaran.

Berdasarkan Permasalahan tersebut penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “**Pengembangan Media Pembelajaran *Fun Thinkers Book* Pada Subtema 1 Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan Untuk Kelas V SDN 66 Payakumbuh**”

### **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan dari latar belakang diatas, dapat diidentifikasi beberapa masalah yaitu sebagai berikut :

1. Masih rendahnya minat dan motivasi belajar siswa
2. Proses pembelajaran yang dilakukan kurang menarik sehingga siswa kurang aktif mengikuti pembelajaran
3. Kreativitas guru dalam menerapkan media pembelajaran tematik masih terbatas.

### **1.3 Pembatasan Masalah**

Berdasarkan uraian identifikasi masalah di atas, maka perlu adanya fokus batasan masalah yaitu Pengembangan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* pada subtema 1 Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan untuk siswa kelas V di SDN 66 Payakumbuh.

### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* pada Subtema 1 Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan untuk siswa kelas V Sekolah Dasar?
2. Bagaimana validitas pengembangan media *Fun Thinkers Book* pada Subtema 1 Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan untuk siswa kelas V Sekolah Dasar?

### 1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian rumusan masalah, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Menghasilkan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* pada Subtema 1 Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan untuk Kelas V SDN 66 Payakumbuh.
2. Mengetahui tingkat validitas pengembangan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* pada Subtema 1 Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan untuk Kelas V SDN 66 Payakumbuh.

### 1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi semua pihak yang terkait. Adapun manfaat penelitian ditinjau dari segi teoritis dan praktis:

#### 1) Manfaat teoritis

Menggunakan media *Fun Thinkers Book* sebagai pendukung pembelajaran bagi siswa kelas V SDN 66 Payakumbuh.

#### 2) Manfaat praktis

##### a. Bagi siswa

- 1) Pengalaman baru dalam pembelajaran dengan bermain berupa kuis.
  - 2) Pembelajaran menjadi lebih bermakna.
  - 3) Siswa mampu memahami materi pembelajaran dengan mudah dan antusias.
  - 4) Pembelajaran lebih efektif sehingga membangkitkan semangat belajar untuk siswa.
- b. Bagi guru
- 1) Memberikan inovasi pembelajaran agar tidak monoton.
  - 2) Memberikan wawasan tentang pembelajaran permainan yang menyenangkan.
  - 3) Menjadikan peserta didik lebih aktif dalam proses pembelajaran.
- c. Bagi peneliti
- Memberikan pengetahuan serta wawasan dalam pengembangan media *Fun Thinkers Book*.

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### 2.1 Landasan Teori

##### 2.1.1 Media Pembelajaran

##### 2.1.1.1 Pengertian Media Pembelajaran

Media merupakan bentuk jamak dari kata medium yang berasal dari bahasa Latin yaitu *medius*, yang secara harafiah 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 perantara dapat mewakili guru untuk memberikan informasi kepada peserta didik. Arsyad (dalam Henyusdiyanti, 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.

Menurut Humalik (dalam Kusumawati, 2015:265) menyebutkan media pembelajaran ialah alat, metode dan teknik yang diterapkan dalam rangka lebih membangun komunikasi dan hubungan timbal balik antara guru dan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran di sekolah. Kustandi (dalam Sugiarti, 2017:111) menyatakan bahwa media pembelajaran ialah alat yang mampu menunjang kegiatan

pembelajaran serta fungsinya untuk menjelaskan makna pesan yang diberikan, sehingga tujuan pembelajaran mampu tercapai dengan lebih baik dan sempurna.

Sedangkan 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 pelaksanaan kegiatan pembelajaran serta mendorong siswa untuk aktif 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 pembelajaran dapat disimpulkan sebagai sarana yang dapat membantu dalam kegiatan belajar mengajar untuk menyalurkan informasi atau pesan dari penyaji (guru) kepada penerima pesan (peserta didik) sehingga lebih memudahkan proses pelaksanaan belajar mengajar, serta mampu mendorong pikiran, perasaan, dan minat belajar, sehingga proses belajar mengajar menjadi lebih efektif dan mampu menciptakan pengalaman belajar bagi siswa.

#### **2.1.1.2 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 bagi 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.

### **2.1.1.3 Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran**

Menurut Djamarah (dalam Widyaningrum, 2018:25) Penerapan media pembelajaran dalam proses pembelajaran cukuplah penting, sebab apabila dalam pembelajaran terdapat ketidakjelasan materi yang diberikan maka dengan menghadirkan media sebagai perantara dapat membantu kegiatan belajar mengajar. Fungsi media, terutama pada media visual yang disampaikan oleh Livie dan Lentz

(dalam Jalinus, 2016 : 6) bahwa media memiliki empat fungsi yaitu: fungsi atensi, dalam fungsi ini media visual dapat menarik dan memfokuskan perhatian peserta didik untuk berkonsentrasi pada materi pembelajaran. Fungsi afektif, yaitu media bisa dilihat dari tingkat “kenikmatan” peserta didik ketika belajar seperti membaca teks bergambar. Dalam hal ini, gambar atau simbol visual mampu menimbulkan perasaan dan sikap peserta didik. Fungsi kognitif, dapat dilihat berdasarkan penemuan-penemuan penelitian yang mampu memacu tercapainya tujuan pembelajaran guna memahami dan mengingat pesan atau informasi melalui gambar atau lambang visual. Fungsi kompensatoris, media pembelajaran ialah memberikan konteks kepada peserta didik yang memiliki kemampuan yang lemah dalam membangun dan mengingat kembali informasi yang ada didalam teks. Dengan kata lain, fungsi media pembelajaran ialah penunjang siswa terbelakang dalam menerima dan memahami isi pembelajaran yang diutarakan oleh guru dalam bentuk teks yang disampaikan secara lisan.

Sedangkan menurut Sumantri (dalam Sunarti, 2016:60) media pembelajarann dapat berfungsi sebagai alat bantu untuk menciptakan kondisi belajar yang efektif, menempatkan dasar-dasar konsep yang abstrak ke yang konkret sehingga mampu mengurangi pemahaman yang kurang jelas dan menumbuhkan motivasi belajar siswa.

Berdasarkan fungsinya media pembelajaran bisa disimpulkan bahwa penggunaan media mempunyai pengaruh yang besar terhadap alat-alat indra dalam kegiatan belajar mengajar. Serta berpengaruh terhadap pemahaman peserta didik pada isi pelajaran, secara nalar yang bisa dikatakan dengan penerapan media pembelajaran

memungkinkan peserta didik lebih mudah mendapatkan pemahaman. Media juga mampu membangkitkan dan menumbuhkan rasa senang dan gembira, dimana melibatkan adanya emosional dan mental dalam pembelajaran.

Sudjana dan Riva'I (dalam Nurbandiah, 2016: 244) menyebutkan manfaat media dalam pembelajaran, yaitu : (1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik sehingga mampu membangkitkan motivasi belajar. (2) Makna materi pembelajaran lebih jelas sehingga peserta didik lebih mudah memahami dan menguasai materi pembelajaran serta mencapai tujuan belajar. (3) Pembelajaran lebih beragam, tidak hanya komunikasi secara lisan, tetapi juga mampu membangkitkan semangat belajar siswa dan guru sedikit mengeluarkan energi. (4) Siswa mampu melakukan berbagai macam kegiatan belajar atau melakukan aktifitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemostrasikan dan memerankan.

Dapat disimpulkan bahwa manfaat penerapan media pembelajaran ialah: (1) Media pembelajaran mampu memperjelas penyajian pesan dan informasi yang disampaikan sehingga mampu melancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar siswa. (2) Media pembelajaran bisa meningkatkan dan memfokuskan perhatian siswa sehingga menimbulkan motivasi dalam belajar, interaksi secara langsung antara siswa dengan lingkungannya, serta memungkinkan siswa untuk belajar mandiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya. (3) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indra, ruang dan waktu. (4) Media pembelajaran memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat serta

lingkungannya misalnya melalui karyawisata, kunjungan-kunjungan ke museum ataupun kebun binatang.

#### **2.1.1.4 Jenis-Jenis Media Pembelajaran**

Media pembelajaran mempunyai berbagai jenis dan kelompok. Tetapi secara umum jenis media pembelajaran yang digunakan pada sekolah terbagi tiga jenis, yaitu media pembelajaran audio, visual dan audio-visual. Dari ketiga jenis tersebut, terdapat banyak turunan yang sesuai dengan jenisnya. Sejalan dengan hal itu Rudy Brets (dalam Anjarani, 2020:107) menyebutkan bahwa media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi tujuh yakni :

- 1) Media audio visual gerak
- 2) Media audio visual diam
- 3) Media audio semi gerak
- 4) Media visual gerak
- 5) Media visual diam
- 6) Media cetak

Menurut Sudjana dan Riva'i (dalam Nurrita, 2018:179) media pembelajaran dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

- 1) Dilihat dari sifatnya, terbagi atas:
  - a) Media auditif, yakni media yang hanya bisa didengar saja.
  - b) Media visual, yakni media yang hanya bisa dilihat saja.
  - c) Media audiovisual, yakni jenis media selain memuat unsur suara maupun unsur gambar.

- 2) Dilihat dari kinerja jangkauan media, terdiri dari:
  - a) Media yang mempunyai kapasitas liput yang luas dan serempak semacam radio dan televisi.
  - b) Media yang mempunyai kapasitas liput terbatas oleh ruang dan waktu semacam film, slide, dan video.
- 3) Dilihat dari teknik penggunaannya, terdiri atas:
  - a) Media proyeksi anatara lain film, slide, film strip dan transparansi
  - b) Media non proyeksi meliputi gambar, foto, lukisan dan radio.

Sedangkan Gagne (dalam Muflihak, 2019: 311-312) media dapat diklasifikasikan menjadi 7 yaitu : objek untuk demonstrasi, gambar diam, gambar bergerak, komunikasi lisan, media cetak, film suara, mesin pembelajaran. Ketujuh kategori media pembelajaran tersebut melibatkan kenerjanya untuk memenuhi fungsi sesuai tingkatan pembelajaran yang dikembangkan, yaitu untuk merangsang minat belajar peserta didik. Sedangkan menurut Allen terdapat 9 golongan media, yakni : visual senyap, film, televisi, objek tiga dimensi, rekaman, pelajaran pemograman, demonstrasi, buku cetak, dan pementasan. Selain mengklasifikasikan, Allen juga menghubungkan jenis-jenis media pembelajaran dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, maka media pasti mempunyai keunggulan dan kekurangan untuk tujuan pembelajaran tertentu. Terdapat enam tujuan pembelajaran yaitu info aktual, pengenalan visual, prinsip dan konsep, prosedur, keterampilan dan sikap. Setiap bentuk media pembelajaran mempunyai kemampuan yang berbeda-beda dalam mencapai tujuan pembelajaran.

## 2.1.2 Media *Fun Thinkers Book*

### 2.1.2.1 Pengertian *Fun Thinkers Book*

*Fun Thinkers Book* merupakan jenis media pembelajaran visual. Anitah (dalam Ismiyanti, 2016:3) media visual ialah media yang bisa dilihat memanfaatkan indra penglihatan yang terdiri dari media yang bisa diproyeksikan dan media yang tidak bisa diproyeksikan. Saroh (2016:33) menyatakan *Fun Thinkers* merupakan media pembelajaran interaktif yang 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 senang 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.

Sedangkan menurut Nuansa (2020:19) “*Fun Thinkers Book* adalah buku berpikir menyenangkan merupakan sebuah media berbentuk buku yang dibuat dari bahan kayu triplek, dikemas dalam sebuah kegiatan pembelajaran yang menarik.” Isi dari media tersebut ialah permainan dan kuis yang menarik sehingga menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, media *Fun Thinkers Book* ini juga berisi materi yang sesuai dengan tema yang dipelajari.

*Fun Thinkers Book* sendiri merupakan pengembangan media pembelajaran tematik yang di modifikasi dari peneliti sebelumnya yakni oleh Rindiana Putri Riani dengan subtema Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan. Media pembelajaran ini dimanfaatkan sebagai penyokong dan penunjang pembelajaran pada siswa kelas V Sekolah dasar pada tema Peristiwa dalam Kehidupan subtema Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan yang difokuskan hanya pada pembelajaran 1 saja, dengan mata pelajaran Bahasa Indonesia, IPA, IPS. *Fun Thinkers Book* ini bertujuan agar siswa dapat tertarik, bermain secara berkelompok serta menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan.

#### **2.1.2.2 Penggunaan *Fun Thinkers Book***

Menurut Saroh (2016:33-34) *Fun Thinkers Book* dikemas secara khusus dalam bentuk permainan yang menyenangkan dan mudah digunakan, sangat cocok dengan karakteristik anak sekolah dasar dan dapat menanamkan konsep pengetahuan peserta didik terhadap materi pembelajaran serta dilengkapi dengan petunjuk penggunaannya. Adapun cara penggunaan media *Fun Thinkers Book* ini adalah sebagai berikut : 1) Buka buku *Fun Thukers Book*. 2) Buka bingkai kotak dan

letakkan di atas lebaran buku yang sudah di buka. 3) Letakkan ubin nomor 1 sampai 9 secara berurut pada bingkai sebelah kiri, sesuai dengan nomor yang tercantum pada ubin. 4) Angkat ubin nomor 1 dan bacalah teks bacaan ataupun gambar yang sudah tersedia. 5) Temukan gambar atau jawaban yang benar dan tempatkan ubin tersebut disebelah kanan halaman. 6) Ulang kembali langkah tersebut sampai ubin ke 9. 7) Tutup dan balikkan bingkai kotak tersebut, anda akan melihat pola warna pada ubin. 8) Untuk mengetahui apakah jawaban sudah benar atau belum dapat di cek dengan membandingkan atau mencocokkan warna ubin dengan jawaban yang ada disudut kanan atas. 9) Jika warna yang di ubin dengan yang ada di sudut kanan atas sama maka jawaban sudah benar, namun jika belum sama berarti jawaban masih ada yang salah.

### **2.1.2.3 Manfaat *Fun Thinkers Book***

Media *Fun Thinkers Book* cocok digunakan dan bermanfaat serta dapat dijadikan sebagai alternatif dalam proses pembelajaran. Menurut Islami (2020:18) manfaat *Fun Thinkers Book* untuk guru yakni :

- 1) Membantu guru membentuk suasana belajar yang menyenangkan.
- 2) Mampu menarik perhatian peserta didik dalam proses kegiatan pembelajaran.
- 3) Materi pelajaran yang abstrak dapat menjadi lebih konkret dengan penerapan media pembelajaran.
- 4) Kegiatan pembelajaran tidak membosankan.

Manfaat *media Fun Thinkers Book* bagi peserta didik adalah :

- 1) Merangsang rasa ingin tahu serta menanamkan nilai kejujuran pada diri peserta didik.
- 2) Membantu lebih mudah memahami materi pelajaran.
- 3) Meningkatkan fokus siswa dalam pembelajaran karena proses pembelajaran yang tidak membosankan.

Menurut Nuansa (2020:19) menyatakan bahwa *Fun Thinkers Book* memiliki manfaat yakni siswa dibekali kemampuan belajar ketelitian, dapat bekerja sama dengan kelompok dan fokus dalam melaksanakan kegiatan bermain sambil belajar, sehingga siswa semangat dalam proses pembelajaran dan juga mampu berpikir dengan mudah dan menyenangkan.

#### **2.1.2.4 Keunggulan *Fun Thinkers Book***

*Fun Thinkers Book* ini memiliki kelebihan pada sifatnya yang mudah dibawa kemana saja, serta bentuk yang menarik disertai dengan gambar sesuai dengan materi pembelajaran pada tema Peristiwa dalam Kehidupan di kelas V sekolah dasar. Media *Fun Thinkers Book* dibuat dengan menggunakan 2 bahan yaitu bingkai kotak yang terbuat dari karton duplex dan bukunya terbuat dari kertas yang didesain sangat menarik sesuai dengan karakter anak SD.

Menurut Islami (2020:18) dengan bentuk dan bahan yang di pakai dalam media ini membuat kegiatan belajar mengajar lebih diminati dan menyenangkan, sehingga mempermudah peserta didik dalam memahami materi yang sedang dipelajari. Media ini juga memberikan kesan tersendiri bagi siswa sehingga pelajaran lebih

mudah di ingat serta siswa juga bisa berinteraksi langsung dengan temannya karena media ini dilakukan secara berkelompok.

### 2.1.2.5 Subtema Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan

Menurut Firdiyanti (2020:23) “Pada pembelajaran tematik terutama di kelas V semester 2 tahun ajaran 2020/2021 terdapat 4 tema yaitu: Tema 6. Panas dan Perpindahannya, Tema 7. Peristiwa dalam Kehidupan, Tema 8. Lingkungan sahabat kita, Tema 9. Benda-benda disekitar kita.” Penelitian yang akan dilakukan terfokus pada Tema 7. Peristiwa dalam Kehidupan dengan Subtema Peristiwa kebangsaan Masa Penjajahan. Pada subtema ini terdiri dari 5 mata pelajaran yaitu PPKn, Bahasa Indonesia, IPS, IPA dan SBdP.

Adapun Kompetensi Dasar dalam Subtema Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan yakni sebagai berikut :

Tabel 2.1. Kompetensi Dasar Subtema Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar
PPKn	1.3 Mensyukuri keberagaman sosial budaya masyarakat sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa dalam konteks Bhineka Tunggal Ika.
	2.3 Bersikap toleran dalam keberagaman sosial budaya masyarakat dalam konteks Bhineka Tunggal Ika.
	3.3 Menelaah keberagaman sosial budaya masyarakat.
	4.3 Menyelenggarakan kegiatan yang mendukung keberagaman sosial budaya masyarakat
Bahasa Indonesia	3.5 Menggali informasi penting dari teks narasi sejarah yang disajikan secara lisan dan tulisan menggunakan aspek: apa, di mana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana
	4.5 Memaparkan informasi penting dari teks narasi sejarah menggunakan aspek: apa, di mana, kapan, siapa, mengapa dan bagaimana serta kosakata baku dan

	kalimat efektif
IPS	3.4 Mengidentifikasi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.
	4.4 Menyajikan hasil identifikasi mengenai faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya
SBdP	3.2 Memahami tangga nada
	4.2 Menyanyikan lagu-lagu dalam berbagai tangga nada dengan iringan music
IPA	3.7 Menganalisis pengaruh kalor terhadap perubahan suhu dan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari
	4.7 Melaporkan hasil percobaan pengaruh kalor pada benda

Sumber: Buku tematik terpadu kurikulum 2013 (2017)

### 2.1.3 Karakteristik Siswa Kelas V Sekolah Dasar

Pembelajaran haruslah menyesuaikan dengan karakteristik dan perkembangan peserta didik. Supandi (dalam Sumardjan, 2017:23) tingkatan kelas yang ada di sekolah dasar terdiri dari dua kelompok yaitu kelas rendah terdiri dari kelas satu, dua dan tiga. Kemudian kelas tinggi, terdiri dari kelas empat, lima dan enam.

Izzati (dalam Mustadi, 2020:76-77) Adapun ciri-ciri atau karakteristik siswa kelas tinggi yaitu peserta didik cenderung ketertarikannya tertuju pada kehidupan praktis sehari-hari, memiliki keingintahuan akan sesuatu, gemar belajar dan realistik, timbulnya keinginan belajar pada mata pelajaran tertentu, peserta didik melihat nilai sebagai standar yang akurat mengenai prestasi belajarnya di sekolah, peserta didik kerap membuat kelompok sebaya untuk bermain bersama, serta menerapkan peraturan sendiri dalam kelompoknya.

Secara garis besar karakteristik peserta didik sekolah dasar yaitu memiliki kemampuan berpikir berkembang dari yang konkret menuju abstrak, yang mana peserta didik tidak boleh dipaksakan untuk menuju pada tahap perkembangan selanjutnya. Peserta didik harus paham terlebih dahulu materi yang telah diberikan sebelumnya oleh guru, kemudian guru baru boleh melanjutkan ke tahap berikutnya. Peserta didik juga membutuhkan pengalaman langsung pada proses pembelajaran karena sesuai untuk peserta didik pada tingkat sekolah dasar melalui pembelajaran konstruktivistik.

Setiap anak sekolah dasar itu unik sebab masing-masing peserta didik memiliki karakter yang berbeda-beda satu sama lain, oleh sebab itu guru tidak bisa memaksa mereka untuk melakukan hal yang tidak mereka sukai. Peserta didik juga membutuhkan bahasa yang efektif dan mudah untuk dimengerti. Peserta didik kelas tinggi memiliki keingintahuan yang tinggi, oleh karena itu mereka tidak mudah menyerah untuk mendapatkan apa yang mereka inginkan.

Peserta didik lebih menyukai visual atau sesuatu yang dapat dilihat. Siswa SD dalam pembelajaran harus sesuai dengan kondisi yang terdapat disekeliling mereka yang bersifat nyata. Hal tersebut tujuannya supaya lebih memudahkan untuk memahami materi yang disajikan oleh guru. Anak SD juga memiliki energi yang banyak sehingga mereka aktif bergerak dan tidak bisa diam, memiliki sifat meniru yang ada di sekelilingnya, baik itu buruk maupun sebaliknya, suka mencari perhatian. Terakhir, siswa SD umumnya lebih menyukai bekerja sama di dalam suatu kelompok, oleh karena itu mereka lebih senang berkelompok dibanding sendiri.

Diperkuat dengan pendapat menurut Marhamah (2018:104) bahwasannya perkembangan karakteristik pada peserta didik kelas tinggi telah mampu untuk menyampaikan pendapat, mendengar secara kritis, berpikir maju dan telah memiliki susunan bahasa yang kompleks serta mampu berpikir abstrak dan logis, mampu menganalisis dan memecahkan masalah, menyukai tantangan, penelitian, pengujian solusi serta mencari informasi. Selanjutnya ditinjau dari perkembangan sosial dan moral, peserta didik mampu bekerja sama dengan teman sebaya, menyukai bermain secara berkelompok, mampu menyesuaikan diri dengan lingkungannya, mulai memperhatikan sosial, serta dapat membedakan baik atau buruk dan boleh atau tidak.

#### **2.1.4 Pengembangan Media *Fun Thinkers Book***

##### **2.1.4.1 Langkah-langkah Penyusunan Media *Fun Thinkers Book***

Penyusunan media *Fun Thinkers Book* dibuat dengan menggunakan desain yang sudah ada berdasarkan pada penelitian sebelumnya yakni oleh Rindiana Putri Riani. Pengembangan media *Fun Thinkers Book* yang akan dilakukan peneliti yaitu pada materi pembelajaran pertama subtema Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan tema Peristiwa dalam Kehidupan pada kelas V.

Adapun materi pada pembelajaran pertama subtema Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan sebagai berikut:

Indonesia memiliki rempah-rempah begitu melimpah, hal tersebut mampu menjadikan kesejahteraan masyarakat Indonesia meningkatkan. Tetapi, rempah-rempah yang sangat melimpah juga menyebabkan bangsa-bangsa di Eropa berusaha menguasai perdangannya. Salah satu rempah yang dimiliki oleh Indonesia yaitu

cengkih. Cengkih mempunyai banyak kegunaan diantaranya sebagai bumbu masak, cengkih juga dimanfaatkan dalam bentuk bunga utuh ataupun dalam bentuk bubuk. Bangsa Cina dan Jepang menggunakan cengkih sebagai dupa. Selain itu, minyak cengkih bisa dimanfaatkan untuk obat sakit gigi dan aroma. Pohon cengkih memiliki banyak manfaat sehingga bernilai ekonomis yang tinggi. Oleh sebab itu, cengkih merupakan salah satu bahan rempah-rempah yang menjadi buruan bangsa-bangsa di Eropa. Hal inilah menjadi pemicu terjadinya penjajahan di Indonesia.

Bangsa Indonesia dijajah dengan kurun waktu yang tidak sebentar. Selama masa penjajahan, bangsa Indonesia mendapatkan penderitaan akibat adanya penindasan. Pada masa pemerintahan kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia, datanglah orang-orang Eropa yang mengadakan pelayaran samudra. Kedatangan orang-orang Eropa ke Nusantara mulanya disambut baik oleh bangsa Indonesia. Namun ketika orang-orang Eropa itu berusaha untuk menguasai Nusantara, mereka mendapatkan reaksi keras seperti perlawanan di berbagai daerah.

Berikut gambar teks bacaan peristiwa kedatangan bangsa barat ke Indonesia:

### Peristiwa Kedatangan Bangsa Barat

Mulai akhir abad XV, bangsa Eropa berusaha melakukan penjelajahan samudra. Bangsa Eropa yang pernah melakukan penjelajahan dan penjajahan di Indonesia dimulai oleh bangsa Portugis. Kapal mereka pertama kali mendarat di Malaka pada tahun 1511. Berikutnya ialah bangsa Spanyol yang mendarat di Tidore, Maluku pada tahun 1521. Kemudian, disusul oleh bangsa Inggris dan Belanda. Kapal-kapal Belanda pertama kali mendarat di Pelabuhan Banten pada tahun 1596.



Faktor-faktor pendorong penjelajahan samudra antara lain sebagai berikut.



a. Adanya keinginan mencari kekayaan (*gold*)

Kekayaan yang mereka cari terutama adalah rempah-rempah. Sekitar abad XV di Eropa, harga rempah-rempah sangat mahal. Harga rempah-rempah semahal emas (*gold*). Mereka sangat membutuhkan rempah-rempah untuk industri obat-obatan dan bumbu masak.



**b. Adanya keinginan menyebarkan agama (*gospel*)**

Selain mencari kekayaan dan tanah jajahan, bangsa Eropa juga membawa misi khusus. Misi khusus tersebut adalah menyebarkan agama kepada penduduk daerah yang dikuasainya. Tugas mereka ini dianggap sebagai tugas suci yang harus dilaksanakan ke seluruh dunia dan dipelopori oleh bangsa Portugis.



**c. Adanya keinginan mencari kejayaan (*glory*)**

Di Eropa, ada suatu anggapan bahwa apabila suatu negara mempunyai banyak tanah jajahan, negara tersebut termasuk negara yang jaya (*glory*). Dengan adanya anggapan ini, negara-negara Eropa berlomba-lomba untuk mencari tanah jajahan sebanyak-banyaknya.



**d. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi**

Ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang pesat. Contohnya seperti berikut.

- 1) Dikembangkannya teknik pembuatan kapal yang dapat digunakan untuk mengarungi samudra luas.
- 2) Ditemukannya mesiu untuk persenjataan. Senjata dapat digunakan untuk melindungi pelayaran dari ancaman bajak laut dan sebagainya.



3) Ditemukannya kompas. Kompas digunakan sebagai penunjuk arah sehingga para penjelajah tidak lagi bergantung pada kebiasaan alam. Untuk menentukan arah, biasanya mereka berpedoman pada bintang sehingga jika angkasa tertutup awan, mereka tidak dapat meneruskan pelayarannya. Dengan kompas, mereka bebas berlayar ke arah mana pun tanpa gangguan, baik siang maupun malam.

Gambar 2.1. Teks bacaan Peristiwa Kedatangan Bangsa Barat

Sumber: Buku Temarik Terpadu Kurikulum 2013 (2017)

Cengkih merupakan salah satu rempah yang memiliki banyak kegunaan. Untuk memperoleh manfaat cengkih secara maksimal, maka setelah cengkih dipetik, selanjutnya dikeringkan dengan cara menjemur. Selama proses penjemuran tersebut timbul perubahan pada warna cengkih, yang awalnya kuning dan merah buah menjadi hitam dan coklat. Pada proses pengeringan tersebut terjadi perubahan benda yang disebabkan oleh kalor (panas). Selanjutnya Sifat-Sifat Benda.



### Sifat-Sifat Benda

Benda-benda yang ada di sekitar kita digolongkan menjadi tiga, yaitu benda padat, cair, dan gas. Ketiganya memiliki sifat yang berbeda. Mengapa kamu perlu mengetahui sifat-sifat benda? Salah satu manfaat mengetahui sifat-sifat benda ialah kita akan tahu cara memperlakukan benda-benda yang ada di sekitar kita.

Salah satu wujud benda adalah padat. Kamu pasti memiliki banyak benda di sekitarmu yang berwujud padat. Kamu dapat memegangnya, dapat memindahkannya tanpa mengubah bentuk aslinya. Benda padat yang ada di sekitarmu dapat diubah dengan beberapa perlakuan seperti diberi panas, diberi tekanan tinggi, atau diberi perlakuan fisik seperti menggantung, menekan, melipat, atau menyobek.

Wujud berikutnya adalah cair. Benda-benda cair dapat ditemui dengan mudah di sekitarmu. Air merupakan zat penting dalam kehidupan makhluk hidup yang berwujud cair. Benda cair yang ada di rumahmu biasanya berada dalam sebuah wadah seperti bak kamar mandi, baskom, gelas, atau ketel air. Perhatikanlah bahwa ketika benda cair itu dipindahkan, ia akan berubah mengikuti wadahnya. Jika wadahnya berlubang, benda cair itu akan segera mengalir ke luar dari wadahnya. Jika kamu melihat sungai atau air terjun, air yang ada di dalam badan sungai akan mengalir dari tempat yang lebih tinggi ke tempat yang lebih rendah. Benda cair juga dapat merambat melalui serat-serat halus dari bahan seperti bahan kain. Benda cair mengisi rongga kecil atau pori-pori bahan tersebut.

Wujud benda yang lain adalah gas. Manusia dapat memasukkan dan mengeluarkan gas dari dalam tubuhnya pada saat bernapas. Manusia menghirup gas oksigen dan mengeluarkan gas karbon dioksida. Dengan cara meniup, kamu dapat membuat sebuah balon mengembang. Dengan meniup, kamu juga dapat menggerakkan selembar kertas di tanganmu. Kamu dapat mencium bau napasmu sendiri. Kamu pun dapat mencium bau-bau lainnya yang berupa gas. Dengan memahami sifat gas, manusia menciptakan parfum atau minyak wangi untuk menyebarkan bau dari gas yang dikeluarkan dari wadah parfum tersebut. Namun, apakah kamu dapat melihat wujud gas dengan mata telanjang? Dapatkah kamu mengubah bentuknya?

Gambar 2.2 Sifat-sifat benda

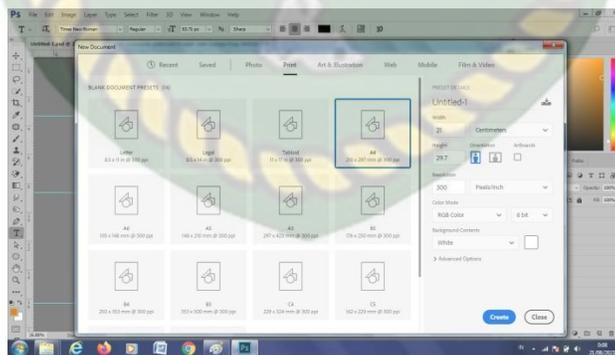
(Sumber: Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, 2017)

Berikut langkah-langkah penyusunan media *Fun Thinkers Book* yaitu:

- 1) Menganalisis KI, KD dan indikator serta menentukan tujuan pembelajaran.
- 2) Merancang rancangan awal media *Fun Thinkers Book* yang didesain menggunakan *Adobe Photoshop*
- 3) Mengembangkan media *Fun Thinkers Book* pada materi pembelajaran pertama subtema Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan. Meliputi cover, KI, KD, Indikator materi pembelajaran, petunjuk penggunaan media, tujuan pembelajaran, membuat kuis atau soal permainan beserta *icon* berupa gambar yang disesuaikan dengan materi pembelajaran tersebut, media siap dicetak.
- 4) Pembuatan bingkai yang didalamnya terdapat 9 kotak beserta dengan 9 ubin yang memiliki 2 sisi yaitu nomor dan warna.

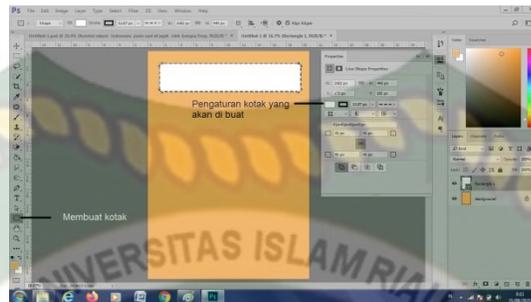
Berikut langkah-langkah desain *Fun Thinkers Book* menggunakan aplikasi *Adobe Photoshop*:

- 1) Buka aplikasi *Adobe Photoshop* kemudian atur ukuran kertas yang akan dibuat.



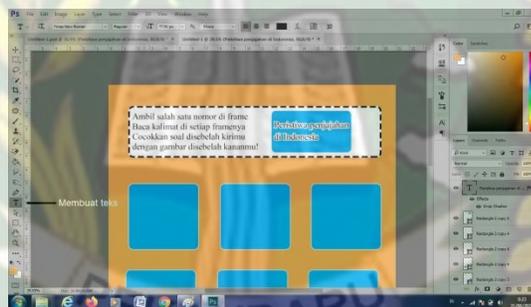
Gambar 2.3 Tampilan awal pembuatan media *Fun Thinkers Book*

- 2) Tambahkan *background* serta klik tool yang telah di tandai dibawah untuk membuat kotak serta pengaturan kotak yang akan di buat.



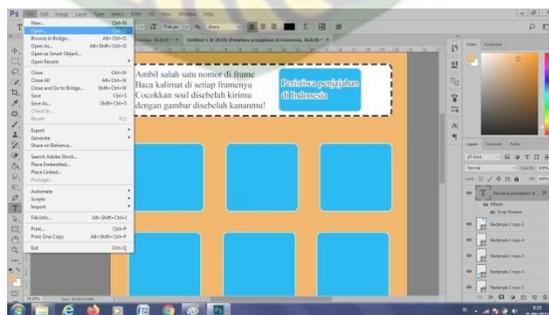
Gambar 2.4 Tampilan pembuatan *background* dan kotak media *Fun Thinkers Book*

- 3) Untuk membuat teks pilih tool teks pada bar tool.



Gambar 2.5 Tampilan pembuatan teks media *Fun Thinkers Book*

- 4) Selanjutnya untuk memasukkan gambar klik file kemudian klik open. Pilih gambar yang ingin di masukkan.



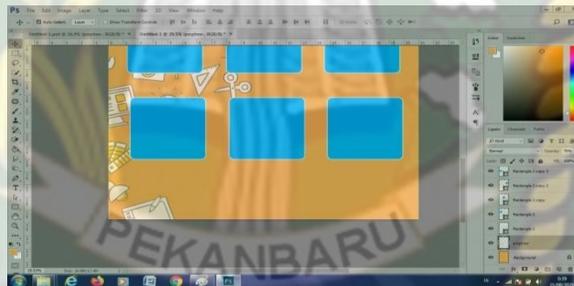
Gambar 2.6 Tampilan cara memasukkan gambar media *Fun Thinkers Book*

- 5) Letakkan gambar yang telah dipilih sesuai dengan ukuran kotak yang telah dibuat.



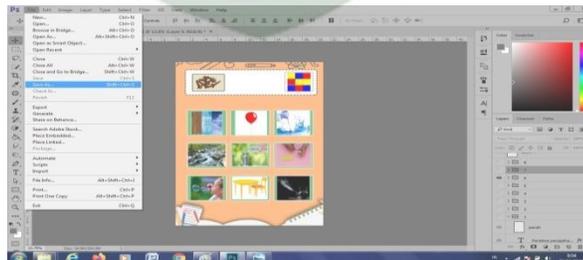
Gambar 2.7 Tampilan merapikan gambar yang telah di pilih

- 6) Kemudian tambahkan gambar pada *background* agar desain terlihat lebih menarik, dengan cara pembuatan sama dengan nomor 4.



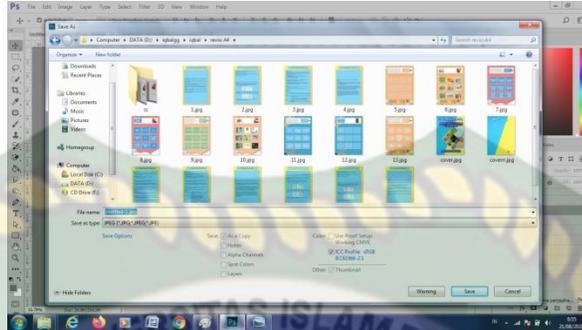
2.8 Tampilan *background* tambahan media *Fun Thinkers Book*

- 7) Lakukan hal yang sama sampai halaman terakhir. Kemudian untuk menyimpan pengerjaan yang telah siap pilih file klik *save as*.



2.9 Tampilan cara menyimpan pengerjaan yang telah selesai di buat

8) Untuk nama dan *save as type* dapat disesuaikan.



Gambar 2.10 Tampilan pemilihan nama serta *save as type* yang akan disimpan

9) Buku *Fun Thinkers Book* siap di cetak dengan menggunakan kertas majalah.

#### 2.1.4.2 Validitas Pengembangan Media *Fun Thinkers Book*

Validitas berasal dari kata *Valid* yang mempunyai arti sah atau tepat. Djaali & Muljono (dalam Ananda, 2018 :110) berpendapat bahwa validitas atau kesahihan bermakna sejauh mana ketepatan dan kecermatan suatu tes atau skala dalam menerapkan fungsi pengukurannya. Oleh sebab itu, suatu instrument yang valid bermakna instrument itu merupakan alat ukur yang tepat untuk mengukur suatu objek. Konsep validitas merujuk pada kelayakan, kebermaknaan dan kebermanfaatan inferensi tertentu yang bisa dibuat berdasarkan hasil tes yang berkaitan.

Sedangkan menurut Arikunto (dalam Branchais, 2019:509) menyatakan bahwa validitas ialah suatu standar untuk membuktikan seberapa efektif suatu media. Validitas media ditinjau dari hasil validasi prosuk yang dilakukan oleh para dosen ahli, adapun indikator yang terdapat dalam instrumen validasi media yang terbagi atas

5 aspek yaitu materi, kebahasaan, proses kerja media, tampilan media dan aspek rekayasa media.

Validitas pada penelitian terdapat dua jenis, yaitu validitas internal dan validitas eksternal. Menurut Tuckman (dalam Sugiyono, 2017:176) berpendapat bahwa penelitian dapat dikatakan memiliki validitas internal ketika hasil penelitian merupakan fungsi dari program atau pendekatan penelitian yang pakai, bukan berasal dari cara lain yang tidak sama. Validitas internal memberikan kepercayaan bahwa, ketika desain penelitian sudah benar maka hasil penelitian bisa dipercaya. Jadi penelitian yang memiliki validitas internal ialah penelitian yang secara metodologis dilaksanakan dengan cara yang akurat. Tuckman juga berpendapat bahwa hasil penelitian dapat dikatakan memiliki validitas eksternal ketika hasil penelitian tersebut mampu diterapkan di kehidupan nyata yang menyamai tempat yang diteliti. Validitas eksternal penelitian juga dapat berdampak pada peningkatan kemampuan penelitian untuk bisa digeneralisasikan.

Adapun aspek penilaian validitas materi menurut Chrisyarani (2018:43) yakni sebagai berikut:

- 1) Aspek isi. Terdiri dari: kesesuaian media dengan KI dan KD, kesesuaian antara materi dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan, serta sesuainya materi dengan kebutuhan dan kemampuan peserta didik.

Aspek penyajian. Terdiri dari: kejelasan pembahasan materi, kelengkapan materi dan penyajian pedoman penggunaan media.

Selanjutnya aspek penilaian validasi bahasa menurut Azis (2020:145) dimodifikasi yakni sebagai berikut:

- 1) Aspek kebahasaan. Yakni kesesuaian dengan kaidah bahasa
- 2) Aspek interaktif. Yakni kesesuaian dengan karakter siswa
- 3) Aspek komunikatif. Yakni kemudahan siswa dalam memahami materi.

Aspek penilaian validitas media yang telah dimodifikasi menurut Nida (2020:20) yakni sebagai berikut :

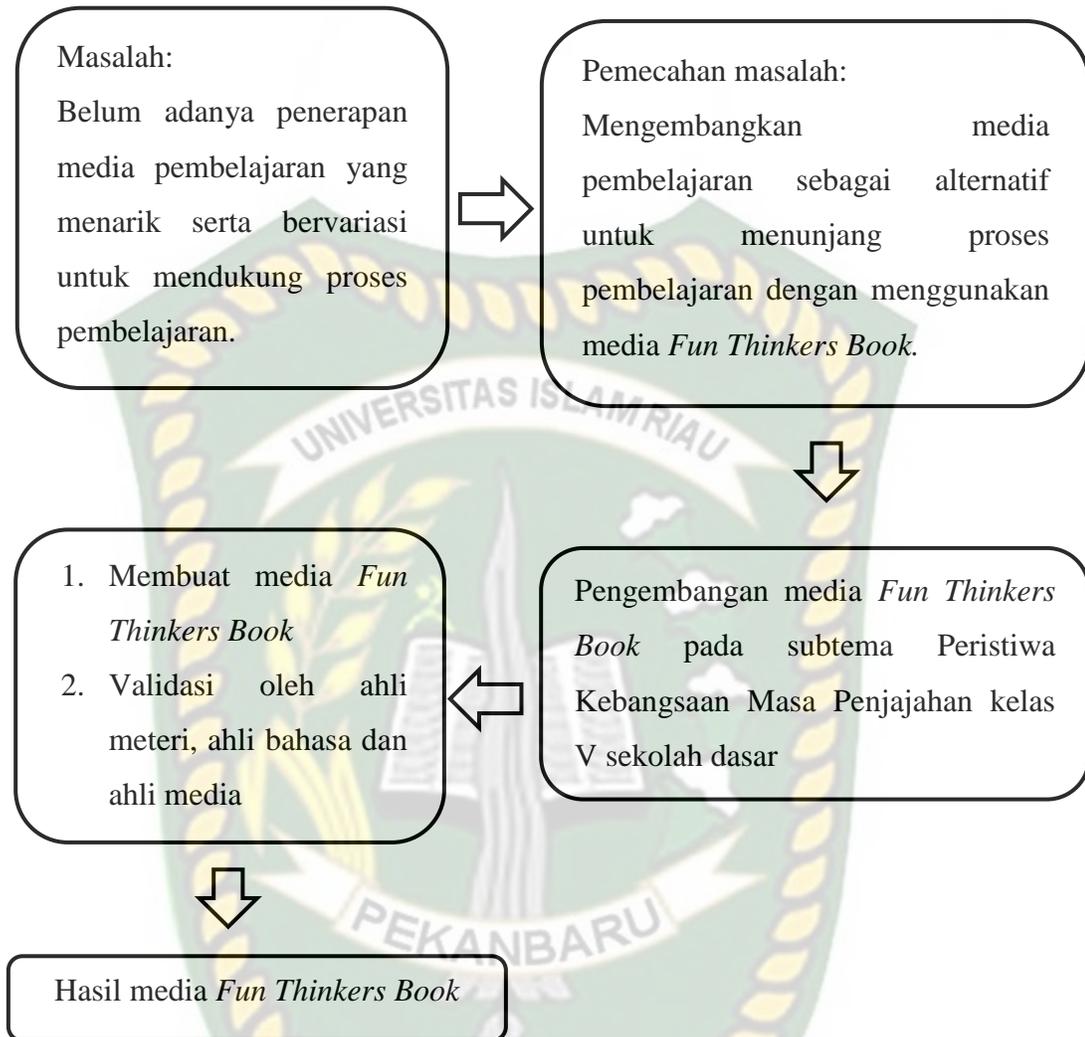
- 1) Aspek pengemasan. Terdiri dari: kemenarikan pengemasan media
- 2) Aspek penampilan dan kualitas media. Terdiri dari: kemenarikan media dalam pemilihan warna, pemilihan warna teks dengan *background*, penyajian gambar, kesesuaian gambar dengan karakter siswa, kualitas bentuk media yang dibuat, dan kemudahan penggunaan media, kesesuaian media dengan materi
- 3) Aspek bingkai media *Fun Thinkers Book*. Terdiri dari : tampilan bingkai media, kesesuaian tata letak bingkai dengan gambar, besar ukuran pada bingkai.

## 2.2 Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir pada pengembangan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* ini diawali dengan guru masih belum menerapkan media pembelajaran yang bervariasi pada saat kegiatan pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi membosankan yang mengakibatkan pemahaman peserta didik dalam pembelajaran kurang optimal. Pembelajaran yang cenderung satu arah yang didominasi oleh guru mengakibatkan peserta didik lebih banyak diam dan mendengarkan sehingga kurangnya semangat dan ketertarikan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Hal

tersebut berhubungan dengan keadaan yang ada pada kelas V SDN 66 Payakumbuh khususnya pada pembelajaran tematik subtema 1 “Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan” pembelajaran pertama, yang mana materinya cenderung hafalan, mengakibatkan peserta lebih banyak diam dan mendengarkan penjelasan dari guru, pembelajaran yang membosankan, kurang menarik, serta belum optimal. Media yang diterapkan guru dalam pembelajaran yakni buku, papan tulis dan LKS secara terus menerus tanpa adanya media pembelajaran yang bervariasi.

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan pada SDN 66 Payakumbuh, sebagai alternatif pemecahan masalah tersebut dengan melihat isi dari materi subtema Peristiwa kebangsaan Masa Penjajahan, peneliti berpikir adanya suatu potensi yang dapat dikembangkan menjadi sebuah media pembelajaran yang efektif untuk mendukung pembelajaran yaitu media pembelajaran *Fun Thinkers Book* . Penerapan media pembelajaran didasarkan dengan kurikulum 2013 yang beracuan pada KI dan KD. Subtema yang digunakan adalah Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan. Media *Fun Thinkers Book* ini di buat dengan mencocokkan sebuah pertanyaan ke jawaban yang benar dengan menggunakan *match-frame* (ragangan) atau bingkai. Isi dari media *Fun Thinkers Book* mencakup materi berupa gambar dan pertanyaan yang di desain menarik sesuai dengan karakter peserta didik, kemudian dikemas dalam buku permainan. Media *Fun Thinkers Book* yang sudah jadi akan di validasi oleh ahli materi, ahli bahasa dan ahli media. Penilaian dari validator tersebut akan menjadi masukan untuk perbaikan media pembelajaran *Fun Thinkers Book*. Hasil akhir dalam penelitian ini ialah sebuah produk media *Fun Thinkers Book*.



Gambar 2.11 Kerangka Berpikir

## BAB III

### METODOLOGI PENELITIAN

#### 3.1 Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan pendekatan kuantitatif. Jenis penelitian yang digunakan ialah penelitian pengembangan yakni rangkaian proses untuk mengembangkan sebuah produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada agar dapat dipertanggung jawabkan. Menurut Sugiyono (2019: 28) “penelitian dan pengembangan berfungsi untuk memvaliditas dan mengembangkan produk”. Mengembangkan produk yang dimaksud ialah memperbaharui produk yang telah ada, sehingga lebih praktis, efektif dan efisien. Desain pengembangan dalam penelitian ini menerapkan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Kelima fase atau tahap dalam model ini dilakukan secara sistematis dan sistematis. Akan tetapi dalam penelitian ini hanya dibatasi sampai tahap ke 3 saja, hal ini disebabkan oleh kondisi covid-19 menyebabkan instansi belum dibuka. Dengan menggunakan model ini, memudahkan peneliti dalam melakukan sebuah pengembangan untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran.

#### 3.2 Tempat dan Waktu Penelitian

##### 3.2.1 Tempat

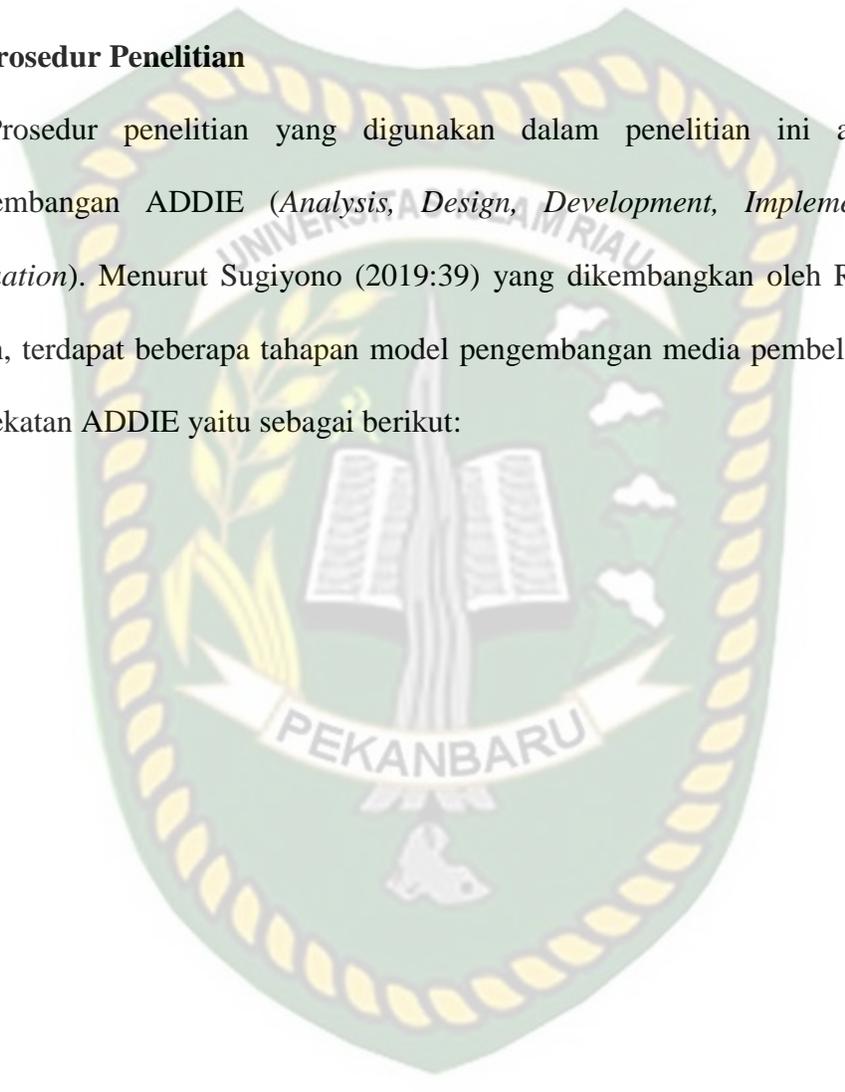
Penelitian ini akan dilakukan di SDN 66 Payakumbuh, Jalan Pacuan, Kelurahan Kotokociak Kubu Tapakrajo, Kecamatan Payakumbuh Utara, Kota Payakumbuh.

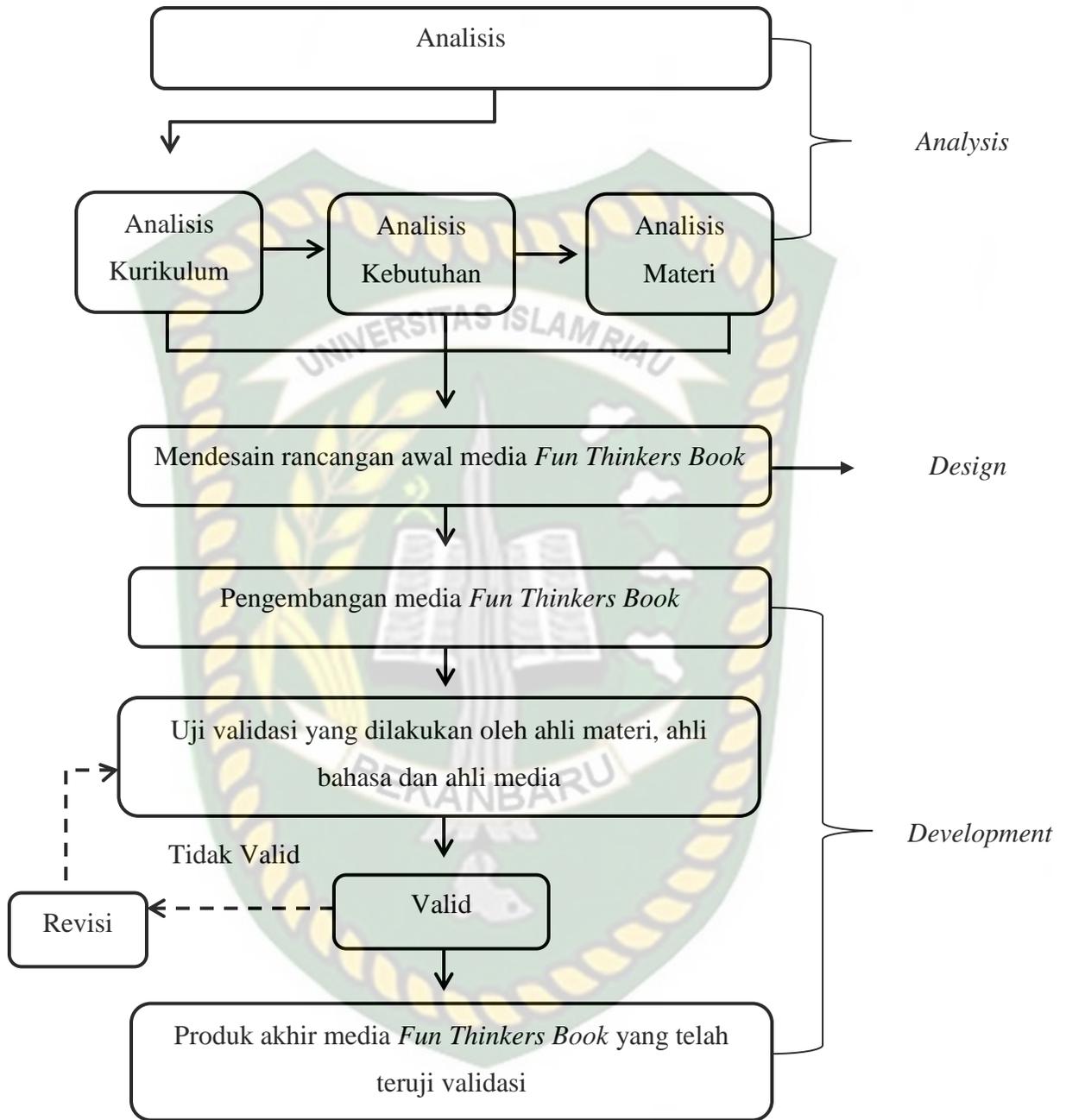
### 3.2.2 Waktu

Waktu penelitian ini akan dilaksanakan selama 10 bulan, dari bulan November 2020 sampai dengan bulan Agustus 2021.

### 3.3 Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Menurut Sugiyono (2019:39) yang dikembangkan oleh Robert Maribe Brach, terdapat beberapa tahapan model pengembangan media pembelajaran dengan pendekatan ADDIE yaitu sebagai berikut:





Gambar 3.1. Prosedur Pengembangan ADDIE

### **Tahap 1: Analysis**

Pada tahap analisis ini peneliti melakukan analisis kurikulum yakni pada kurikulum 2013, selanjutnya melakukan analisis kebutuhan dengan cara mengumpulkan informasi dengan melakukan wawancara dengan guru wali kelas V SDN 66 payakumbuh terkait permasalahan yang ada di kelas. Selanjutnya peneliti akan mengidentifikasi permasalahan tersebut. Hasil yang diperoleh yaitu kurangnya media pembelajaran tematik di kelas V SDN 66 Payakumbuh sehingga peneliti mengembangkan media *Fun Thinkers Book* yang dapat digunakan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran pada materi subtema Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan. Kemudian peneliti melakukan analisis materi yakni pada materi pembelajaran 1 subtema 1 Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan.

### **Tahap 2: Design**

Tahapan ini yang akan dilakukan adalah membuat rancangan awal media *Fun Thinkers Book* pada subtema Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan. *Fun Thinkers Book* dikemas dalam bentuk buku yang berisi kuis petak dibantu oleh bingkai. *Fun Thinkers Book* ini didesain berdasarkan penelitian yang sudah ada. Adapun proses penyusunan rancangan awal yang didesain menggunakan *Adobe Photoshop* yaitu pembuatan kerangka media, tata letak, warna, bentuk dan ukuran huruf. Kemudian peneliti akan mengembangkan media *Fun Thinkers Book* pada subtema Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan pada siswa kelas V di SDN 66 payakumbuh.

### **Tahap 3 : *Development***

Pada tahap ini peneliti melakukan pengembangan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* pada pembelajaran 1 subtema Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan. Berikut langkah-langkah penyusunannya sebagai berikut:

- 1) Menentukan tujuan dari pengembangan media yakni sebagai alat untuk membantu peserta didik agar dapat memahami dan menerima materi pembelajaran.
- 2) Menentukan KI, KD dan Indikator materi, yaitu pada pembelajaran pertama dengan tiga mata pelajaran yakni Bahasa Indonesia, IPA dan IPS.
- 3) Menyusun desain media dengan menggunakan *Adobe Photoshop* dengan rancangan awal media *Fun Thinkers Book* meliputi sampul atau *cover*, KI, KD, Indikator, petunjuk penggunaan media *Fun Thinkers Book*, membuat soal permaian dan *icon* berupa gambar menyesuaikan dengan materi pada pembelajaran pertama subtema Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan.
- 4) Uji validasi. Validasi ini sangat penting dilakukan untuk menguji produk atau desain yang dikembangkan layak atau tidak media jika diterapkan dalam pembelajaran. Validasi ini dilakukan oleh ahli media, ahli materi dan ahli bahasa yang berkompeten dibidangnya.
- 5) *Fun Thinkers Book* yang sudah divalidasi, selanjutnya diperbaiki sesuai dengan komentar atau saran dan masukan dari para ahli. Peneliti akan melakukan revisi produk secara berkala jika desain belum mencapai tingkat valid dan efektif sesuai dengan yang diharapkan. Jika media *Fun Thinkers Book* yang dikembangkan

telah dinyatakan valid maka media *Fun Thinkers Book* siap digunakan. Ahli media, ahli materi dan ahli bahasa merupakan pihak yang berperan sangat penting dalam menentukan apakah desain sudah sesuai atau perlu adanya perbaikan atau revisi.

6) Hasil akhir media *Fun Thinkers book* yang telah teruji validitasnya.

### **3.4 Data dan Sumber data**

#### **3.4.1 Data**

Ananda (2018:40) kata “data” berasal dari bahasa Latin artinya keterangan atau kumpulan keterangan. Dalam bentuk jamak ialah data, sementara itu dalam bentuk tunggal yaitu *datum*. Data merupakan bahan mentah yang harus diolah sehingga menghasilkan informasi atau keterangan, baik kualitatif maupun kuantitatif yang disebut sebagai data mentah. Data juga merupakan keterangan-keterangan tentang suatu hal, bisa berupa suatu yang diketahui ataupun yang dianggap.

a) Data Primer

Data primer ialah data yang didapatkan oleh orang yang melaksanakan penelitian maupun yang bersangkutan yang memerlukan. Data primer pada penelitian ini didapatkan dari validator ahli materi, ahli bahasa dan ahli media.

b) Data Sekunder

Data sekunder ialah data yang didapatkan dari sumber-sumber yang sudah ada. Pada penelitian ini data didapatkan dari buku, jurnal dan skripsi.

### 4.3.2 Sumber Data

Sumber data dalam penelitian ini ialah validator ahli yang memiliki keahlian dari berbagai bidang yang bersangkutan dengan media pembelajaran yaitu ahli media, ahli materi dan ahli bahasa.

### 3.5 Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Teknik dan instrument yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian pengembangan media *Fun Thinkers Book* ini sebagai berikut:

#### 1. Wawancara

Wawancara menurut Fadhallah (2020:2) ialah komunikasi dengan dua pihak atau lebih yang dapat dilakukan dengan tatap muka dimana salah satu pihak berperan pewawancara dan pihak lainnya berperan sebagai diwawancarai dengan tujuan tertentu. Misalnya untuk mendapatkan informasi atau mengumpulkan data. Wawancara dalam penelitian ini menggunakan pedoman wawancara yang dilakukan pada tahap analisis kebutuhan dengan mewawancarai guru wali kelas V SDN 66 Payakumbuh. Kisi-kisi wawancara terlampir.

#### 2. Validasi

Validasi ini dilakukan oleh 6 validator yang terdiri dari 2 ahli materi, 2 ahli media dan 2 ahli bahasa. Validasi ini menggunakan lembar validasi. Lembar validasi adalah lembar yang digunakan oleh validator untuk mengukur kevalidan sebuah produk. Lembar validasi ini diisi oleh ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. Validator akan memberikan tanda centang pada kolom lembar validasi yang telah disediakan untuk melakukan penilaian berdasarkan aspek yang tersedia. Lembar

validasi ini menggunakan skala *likert* yang dikembangkan, Menurut Sugiyono (2019:165) yaitu (1) sangat tidak baik, (2) tidak baik, (3) baik, (4) sangat baik. Skala *Likert* digunakan untuk mengukur sikap, persepsi dan pendapat seseorang maupun sekelompok orang terhadap rancangan produk yang dikembangkan. Lembar validasi ahli materi, ahli bahasa dan ahli media akan dilampirkan pada lembar lampiran.

### 3. Dokumentasi

Dokumentasi menurut Sugiyono (2019:90) adalah catatan kejadian yang bisa berupa tulisan, foto, ataupun karya-karya monumental. Dokumentasi pada penelitian ini dilakukan pada saat pembuatan media dan uji validasi.

#### 3.6 Teknik Analisis Data

Pada penelitian ini analisis data yang digunakan ialah analisis data kualitatif dan analisis data kuantitatif. Data kualitatif berbentuk komentar dan saran perbaikan produk yang dikembangkan, diperoleh dari ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. Sedangkan data kuantitatif berbentuk skor penilaian dari ahli media, ahli materi dan ahli bahasa yang telah diisi. Menurut Akbar (2013:158) terdapat rumus untuk menghitung validasi media, yakni sebagai berikut:

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

Selanjutnya untuk memperoleh hasil validasi dari validator, rumus yang digunakan yaitu :

$$v = \frac{va1 + va2 + va3}{3}$$

Keterangan :

V : Validator gabungan

Va1 : Validasi ahli 1

Va2 : Validasi ahli 2

Va3 : Validasi ahli 3

TSe : Total skor hasil validasi yang diperoleh dari Validator

TSh : Skor total maksimal yang diharapkan

Untuk mengetahui penentuan validitas suatu produk dapat dilihat sebagai berikut :

Tabel 3.1. Tingkat Kevalidan dan Revisi Produk Media Pembelajaran

No	Kriteria	Tingkat Validitas
1	85,01%-100,00%	Sangat valid atau dapat digunakan
2	70,01%-85,00%	Cukup valid atau dapat digunakan tetapi perlu direvisi sedikit
3	50,01%-70,00%	Kurang valid atau diperlukan untuk tidak digunakan sebab perlu revisi besar
4	01,00%-50,00%	Tidak valid atau tidak boleh digunakan

Sumber: Akbar (2013:41)

## BAB IV

### HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 4.1 Deskripsi Penelitian

Penelitian yang telah dilakukan merupakan penelitian jenis pengembangan yaitu pengembangan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* pada subtema 1 Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan untuk kelas V SDN 66 Payakumbuh. Penelitian pengembangan dilakukan selama 10 bulan dihitung dari proses awal penelitian sampai media *Fun Thinkers Book* dinyatakan valid oleh ahli materi, ahli media dan ahli bahasa. Adapun proses awal yang harus dilewati yaitu menentukan tempat dan subjek penelitian. Selanjutnya dilakukan kegiatan wawancara dengan guru kelas V SDN 66 Payakumbuh. Kemudian untuk mengetahui kebutuhan pada aspek media pembelajaran yang digunakan, kurikulum dan materi terkait dengan penelitian yang dilakukan. Selanjutnya penelitian membuat media *Fun Thinkers Book*. Media *Fun Thinkers Book* ini di desain dengan menggunakan aplikasi *Adobe Photoshop*.

Media yang telah dikembangkan divalidasi terlebih dahulu oleh validator ahli materi, ahli media dan ahli bahasa. Adapun nama-nama validator ahli materi yaitu Suryati, S.Pd., M.Si dan Muslini, S.Pd. selanjutnya ahli media yaitu Benni Handayani, M.I.Kom dan Harry Setiawan, M.I.Kom. Terakhir ahli bahasa yaitu Latif, M.Pd dan Sri Rahayu, S.Pd., M.Pd. Pada penelitian ini menerapkan model ADDIE yang terdiri atas lima tahapan yakni analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Pengembangan media *Fun Thinkers Book* dalam penelitian ini

dilakukan beberapa tahapan sesuai dengan kebutuhan penelitian. Peneliti hanya menerapkan tahapan analisis, desain dan pengembangan. Hal ini disebabkan masih masa pandemi covid-19, sehingga tahapan implementasi dan evaluasi tidak bisa dilaksanakan.

#### **4.2 Hasil Penelitian**

Pengembangan media *Fun Thinkers Book* dilakukan dengan beberapa tahapan sebagai berikut:

##### **1. Tahap Analisis**

Analisis merupakan tahap pengumpulan data dengan mengidentifikasi permasalahan di SDN 66 Payakumbuh. Tahapan analisis yang dilakukan peneliti mencakup tiga hal yaitu analisis kurikulum, analisis kebutuhan, dan analisis materi.

##### **a. Analisis Kurikulum**

Analisis kurikulum yaitu mengenali KI dan KD pada kurikulum 2013. Tujuan pada tahap ini untuk menentukan materi yang digunakan dalam media *Fun Thinkers Book*, peneliti memilih materi tematik di kelas V tema 7 subtema 1 Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan pada pembelajaran 1. Hal ini mencakup KD dan Indikator-indikator pencapaian kompetensi yang mengacu pada kurikulum 2013.

Tabel 4.1 Kompetensi Dasar dan Indikator

Kompetensi Dasar	Indikator
<p><b>Bahasa Indonesia</b></p> <p>3.5 Menggali informasi penting dari teks narasi sejarah yang disajikan secara lisan dan tulis menggunakan aspek: apa, di mana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana</p> <p>4.5 Memaparkan informasi penting dari teks narasi sejarah menggunakan aspek: apa, di mana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana serta kosakata baku dan kalimat efektif</p>	<p><b>Bahasa Indonesia</b></p> <p>3.5.1 Menjelaskan informasi pada sebuah teks secara tepat.</p> <p>3.5.2 Menyebutkan isi dan informasi pada sebuah teks secara tepat</p>
<p><b>IPS</b></p> <p>3.4 Mengidentifikasi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.</p> <p>4.4 Menyajikan hasil identifikasi mengenai faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya</p>	<p><b>IPS</b></p> <p>3.4.1 Menyebutkan latar belakang kedatangan bangsa-bangsa Eropa di Indonesia</p> <p>3.4.2 Menjelaskan peristiwa kedatangan bangsa-bangsa Eropa di Indonesia dengan menggunakan kosakata baku</p>
<p><b>IPA</b></p> <p>3.7 Menganalisis pengaruh kalor terhadap perubahan suhu dan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari</p> <p>4.7 Melaporkan hasil percobaan pengaruh kalor pada benda</p>	<p><b>IPA</b></p> <p>3.4.1 Menyebutkan latar belakang kedatangan bangsa-bangsa Eropa di Indonesia</p> <p>3.4.2 Menjelaskan peristiwa kedatangan bangsa-bangsa Eropa di Indonesia dengan menggunakan kosakata baku</p>

Sumber: Permendikbud Nomor 37 Tahun 2018

b. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan ini dilakukan melalui kegiatan wawancara dengan guru kelas V untuk mengetahui permasalahan yang terdapat di kelas V terkait dengan media pembelajaran yang diterapkan dalam kegiatan proses pembelajaran pada tema 7 subtema 1 Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan.

1) Analisis kebutuhan guru

Analisis kebutuhan guru ini terdapat permasalahan dimana dalam pembelajaran guru masih kurang menggunakan media pembelajaran dan proses pembelajaran terfokus pada penguasaan kelas. Oleh karena itu guru membutuhkan media pembelajaran yang dapat mengoptimalkan pemahaman siswa dalam pembelajaran dan media yang dapat menarik minat siswa untuk belajar, serta dapat menumbuhkan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran.

2) Analisis kebutuhan siswa

Analisis kebutuhan siswa ini terdapat permasalahan dimana materi pada pembelajaran tema 7 subtema 1 pembelajaran 1 lebih dominan hafalan, dikarenakan guru lebih banyak menjelaskan materi pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi membosankan serta siswa juga lebih banyak diam dan mendengarkan penjelasan dari guru.

Berdasarkan analisis kebutuhan guru dan siswa diatas maka peneliti berinisiatif untuk mengembangkan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* pada

tema 7 subtema 1 Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan pembelajaran 1 yang diharapkan dapat membantu permasalahan kebutuhan guru dan siswa.

c. Analisis Materi

Analisis materi ini dilaksanakan untuk mengetahui respon siswa terhadap media yang diterapkan oleh guru. Berdasarkan hasil wawancara yang peneliti lakukan pada tanggal 2 November 2020, yang mana materi pada tema 7 subtema 1 Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan pembelajaran 1 lebih dominan hafalan, sehingga pada saat proses pembelajaran peserta didik lebih banyak diam dan mendengarkan penjelasan yang disajikan saja.

**2. Tahap desain**

Pada tahap ini menjelaskan mengenai rancangan media pembelajaran *Fun Thinkers Book*, yang mana media ini dikembangkan berdasarkan media *Fun Thinkers Book* yang telah ada sebelumnya dengan pengembangan berupa kuis yang disesuaikan pada materi tematik yang diwujudkan dalam bentuk permainan kuis untuk siswa menemukan jawabannya. Peneliti mengembangkan media *Fun Thinkers Book* untuk mendukung siswa dalam memahami isi materi yang disajikan secara rinci. Desain produk dibantu dengan menggunakan aplikasi *Adobe Photoshop* yang didesain dalam bentuk buku yang berisi kuis sesuai dengan materi yang diajarkan.

**3. Tahap Pengembangan**

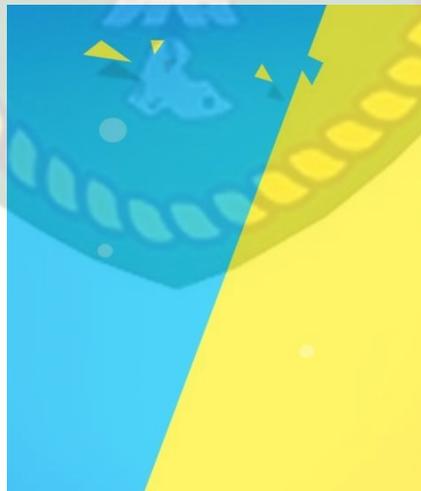
Tahap ini merupakan tahap pengembangan media *Fun Thinkers Book* yang akan dibuat serta pengujian validasi terhadap media *Fun Thinkers Book* yang dikembangkan. Media *Fun Thinkers Book* dibuat dalam bentuk buku seperti majalah

dengan menggunakan kertas ukuran A4. Adapun langkah pembuatannya sebagai berikut :

- a. Membuat cover depan dan belakang buku *Fun Thinkers Book* dengan desain dibuat dengan menggunakan aplikasi *Adobe Photoshop*. Desain dapat dilihat pada gambar 4.1 dan 4.2



Gambar 4.1 Cover depan media *Fun Thinkers Book*



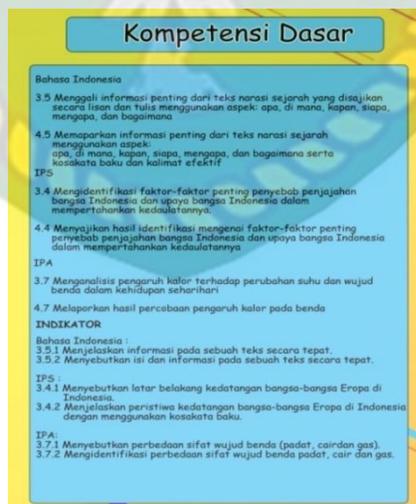
Gambar 4.2 Cover belakang media *Fun Thinkers Book*

- b. Menentukan Kompetensi Inti sesuai dengan materi pada pembelajaran 1 subtema 1 Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan. Dapat dilihat pada gambar 4.3 .



Gambar 4.3 Kompetensi Inti Media *Fun Thinkers Book*

- c. Menentukan Kompetensi dasar dan Indikator sesuai dengan materi pada pembelajaran 1 subtema 1 Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan. Dapat dilihat pada gambar 4.4.



Gambar 4.4 Kompetensi Dasar dan Indikator Media *Fun Thinkers Book*

- d. Menentukan Tujuan Pembelajaran sesuai dengan materi pada pembelajaran 1 subtema 1 Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan. Desain dapat dilihat pada gambar 4.5.



Gambar 4.5 Tujuan Pembelajaran *Fun Thinkers Book*

- e. Membuat petunjuk penggunaan media *Fun Thinkers Book*, desain dapat dilihat pada gambar 4.6



Gambar 4.6 Petunjuk Penggunaan Media *Fun Thinkers Book*

- f. Membuat kotak kuis berupa pertanyaan dan jawaban yang mana masing-masing halaman terdiri dari 9 kotak, sebelah kiri halaman pertanyaan dan sebelah kanan halaman jawaban. Pada setiap kotak diisi dengan materi pembelajaran sesuai dengan kompetensi Inti, kompetensi dasar dan indikator pada tema 7 subtema 1 pembelajaran 1. Desain dapat dilihat pada gambar 4.7.



Gambar 4.7 Desain kuis media *Fun Thinkers Book*

- g. Media *Fun Thinkers Book* siap dicetak dengan kertas majalah ukuran A4.
- h. Membuat ragangan dari kertas duplex menjadi bingkai kotak berukuran 41cm x 18cm kemudian dilapisi dengan kertas karton.



Gambar 4.8 Bingkai kotak media *Fun Thinkers Book*

- i. Membuat ubin dengan 2 sisi, dibagian depan nomor dan dibagian belakang warna yang terbuat dari bahan kardus berukuran 5.5cm x 4.5cm.



Gambar 4.9 Ubin dengan 2 sisi nomor dan warna media *Fun Thinkers Book*

Tahap pengembangan ini merupakan tahap untuk mengetahui layak atau tidaknya media *Fun Thinkers Book* yang telah dikembangkan oleh peneliti. Adapun tujuannya untuk mengetahui kekurangan dari media *Fun Thinkers Book* yang telah dibuat. Tahap ini peneliti melakukan validasi dan merevisi media sesuai dengan saran yang diberikan oleh validator. Media ini divalidasi oleh 6 validator yang memvalidasi media *Fun Thinkers Book* pada pembelajaran 1 subtema 1 Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan. Berikut nama-nama validator media sebagai berikut:

- 1) Muslini, S.Pd (validator ahli materi 1)
- 2) Suryati, S.Pd., M.Si (validator ahli materi 2)
- 3) Benni Handayani, M.I.Kom (validator ahli media 1)
- 4) Harry Setiawan, M.I.Kom (validator ahli media 2)
- 5) Latif, M.Pd (validator ahli bahasa 1)
- 6) Sri Rahayu, S.Pd., M.Pd (validator ahli bahasa 2)

Pada tahap revisi meliputi masukan dan saran dari validator ahli materi, ahli media dan ahli bahasa yang dilakukan guna menyempurnakan produk berupa media *Fun Thinkers Book* yang dikembangkan agar lebih baik. Berikut adalah hasil validasi serta masukan dari para validator:

### 1. Validasi dan Revisi Produk Ahli Media

Validasi ahli media ini dilakukan oleh dua orang validator yakni Bapak Benni Handayani, M.I.Kom (Dosen Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau) dan Bapak Harry Setiawan, M.I.Kom (Dosen Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau). Beliau adalah dosen yang berkompeten dalam bidang desain. Ahli media memberikan penilaian terhadap aspek tampilan media *Fun Thinkers Book*. Adapun hasil penilaian aspek media dapat dilihat pada tabel 4.2 sebagai berikut :

**Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Media 1**

Validator	Skor Empiris	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
Benni Handayani, M.I.Kom	68	80	85,00%	<b>Sangat Layak</b>
Harry Setiawan, M.I.Kom	65	80	81,25%	<b>Layak</b>
Nilai Gabungan	133	160	83,13%	<b>Layak</b>

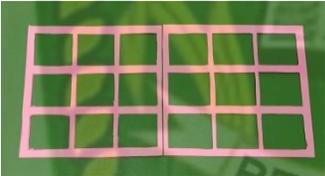
(Sumber: Data Olahan Peneliti)

Pada tabel 4.2 diatas ialah hasil penilaian media oleh ahli media terhadap produk media *Fun Thinkers Book* subtema 1 Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan pembelajaran 1 pada validasi pertama. Dari hasil validasi pertama diperoleh jumlah skor dengan total **83,13%** yang termasuk dalam kategori “**layak**”. Namun hasil

tersebut diperoleh dengan penilaian layak digunakan dengan revisi oleh karena itu perlu adanya perbaikan dan dilakukan lagi validasi kedua.

Peneliti melakukan validasi dengan Bapak Benni Handayani, M.I.Kom selaku validator 1 pada tanggal 12 Juli 2021, memberikan saran dan masukan sebagai berikut: 1) Perbaiki bingkainya dengan bahan yang lebih permanen dan mudah di bongkar pasang serta presisi. 2) warna *background* bukunya diganti dengan warna lebih cerah tetapi *soft*. Berikut hasil validasi dan revisi validasi media validator 1, sebagai berikut:

**Tabel 4.3 Hasil Revisi Validator 1**

No	Desain Produk Sebelum Revisi	Saran	Desain Produk Setelah Revisi
1		Bingkai diganti dengan bahan yang lebih permanen dan mudah di bongkar pasang serta presisi	
2		<i>Background</i> di ganti dengan warna yang cerah tetapi <i>soft</i> .	

Selanjutnya peneliti juga melakukan validasi pada tanggal 26 Juli 2021 dengan Bapak Harry Setiawan, M.I.Kom selaku validator 2 dengan masukan dan saran yang diberikan adalah perbaiki kunci jawaban media.

**Tabel 4.4 Hasil Revisi Validator 2**

Desain Produk Sebelum Revisi	Saran	Desain Produk Setelah Revisi
	<p>Perbaiki kunci jawaban media Fun Thinkers Book</p>	

Setelah media *Fun Thinkers Book* direvisi dengan saran dan masukan yang diperoleh dari hasil validasi pertama. Kemudian selanjutnya dilakukan validasi kedua. Adapun hasil validasi kedua pada tabel sebagai berikut:

**Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Media 2**

Validator	Skor Empiris	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
Benni Handayani, M.I.Kom	74	80	92,50%	Sangat Layak
Harry Setiawan, M.I.Kom	71	80	88,75%	Sangat layak
Nilai Gabungan	145	160	90,63%	Sangat Layak

(sumber: data olahan peneliti)

Pada tabel 4.5 merupakan hasil penilaian oleh ahli media terhadap produk *Fun Thinkers Book* pada subtema 1 Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan pembelajaran

1 pada tahap validasi kedua. Hasil validasi kedua ini diperoleh dari hasil gabungan dua validator dengan skor rata-rata persentase **90,63%** dengan kriteria **sangat layak**.

Setelah media ini diperbaiki sesuai dengan saran dan masukan pada validasi pertama, selanjutnya peneliti melakukan tahap validasi kedua. Adapun validasi kedua di lakukan pada tanggal 12 Agustus 2021 dengan Bapak Benni Handayani M.I.Kom dan hasil validasi kedua pada tanggal 13 Agustus 2021 oleh Bapak Harry Setiawan, M.I.Kom, validasi tersebut memperoleh hasil bahwa media *Fun Thinkers Book* yang dikembangkan sudah dapat digunakan tanpa revisi.

## 2. Validasi dan Revisi Produk Ahli Materi

Pada tahap validasi materi ini dilakukan oleh dua validator yaitu Ibu Muslini, S.Pd selaku (Guru kelas V SDN 66 Payakumbuh) dan Ibu Suryati, S.Pd., M.Si selaku (kepala sekolah di SDN 115 Pekanbaru). Beliau adalah kepala sekolah dan guru yang berkompeten dalam bidang materi tematik. Ahli materi ini memberikan penilaian terhadap aspek materi dalam media *Fun Thinkers Book*. Adapun hasil kelayakan oleh para ahli materi pada tabel sebagai berikut:

**Tabel 4.6 Hasil Penilaian Ahli Materi 1**

Validator	Skor Empiris	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
Muslini, S.Pd	36	40	90,00%	Sangat Layak
Suryati, S.Pd., M.Si	29	40	72,50%	Layak
Nilai Gabungan	65	80	81,25%	Layak

(sumber: data olahan peneliti)

Berdasarkan tabel 4.6 hasil penilaian ahli materi pada validasi pertama memperoleh persentase **81,25%** dengan kategori **layak**, namun layak digunakan

dengan revisi. Peneliti melakukan validasi pada 16 Juli 2021 dengan Ibu Muslini, S.Pd. Adapun saran dan masukan yakni Perbaiki kata “siswa mampu” pada tujuan pembelajaran yang di ganti dengan kata “siswa dapat”. Hasil revisi ahli materi dapat dilihat sebagai berikut:

**Tabel 4.7 Hasil Revisi Validator 1**

Desain Produk sebelum revisi	Saran	Desan Produk Setelah Revisi
	<p>Perbaiki kata “siswa mampu” yang di ganti dengan kata “siswa dapat” pada tujuan pembelajaran</p>	

Selanjutnya peneliti melakukan validasi dengan validator kedua pada tanggal 14 Juli 2021 dengan Ibu Suryati, S.Pd., M.Si. Adapun saran dan masukan dari validator pertama yaitu media yang digunakan dalam pembelajaran bagus, tetapi untuk tujuan pembelajaran harus dilihat kembali dari C1-C4 agar tidak terlalu tinggi langsung ke C5. Hasil revisi dapat dilihat dibawah ini:

**Tabel 4.8 Hasil Revisi Validator 2**

Desain Produk Sebelum Revisi	Saran	Desain Produk sSetelah Revisi
	<p>Perbaiki tujuan pembelajaran dengan melihat kembali dari C1-C4</p>	

Setelah memperbaiki sesuai dengan saran dan masukan dari validasi pertama, kemudian dilanjutkan dengan validasi kedua. Hasil validasi kedua dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

**Tabel 4.9 Hasil Penilaian Ahli Materi 2**

Validator	Skor Empiris	Skor Maksimum	Persentase	Kategori
Muslini,S.Pd	38	40	95,00%	Sangat Layak
Suryati, S.Pd., M.Si	35	40	87,50%	Sangat Layak
Nilai Gabungan	73	80	91,25%	Sangat Layak

(Sumber: data olahan peneliti)

Pada tabel 4.9 merupakan hasil penilaian validasi kedua dari ahli materi terhadap produk media *Fun Thinkers Book*. Hasil validasi ahli materi memperoleh rata-rata persentase **91,25%** dengan kategori **sangat layak**. Setelah media *Fun Thinkers Book* diperbaiki sesuai dengan saran dan masukan validasi pertama selanjutnya melakukan validasi kedua pada tanggal 19 Juli 2021 dilakukan validasi kedua oleh Ibu Muslini, S.Pd memperoleh hasil bahwa media *Fun Thinkers Book* sudah baik digunakan di tingkat kelas V SD. Pada tanggal 29 Agustus 2021 oleh Ibu Suryati, S.Pd., M.Si memperoleh hasil bahwa media sudah efektif digunakan dalam pembelajaran tematik di kelas

### 3. Validasi Produk Ahli Bahasa

Pada validasi ahli bahasa ini dilakukan oleh dua orang validator yaitu Bapak Latif, M.Pd (Dosen Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Islam Riau) dan Ibu Sri Rahayu S.Pd, M.Pd (Dosen Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Universitas Islam Riau). Beliau adalah dosen yang berkompeten dalam bidang bahasa. Ahli bahasa memberikan penilaian aspek bahasa dalam media yang dikembangkan. Adapun hasil penilaian aspek bahasa yang dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

**Tabel 4.10 Hasil Penilaian Ahli Bahasa**

Validator	Skor Empiris	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
Latif, M.Pd	23	24	95,83%	Sangat Layak
Sri Rahayu, S.Pd., M, Pd	24	24	100%	Sangat Layak
Nilai Gabungan	47	48	97,92%	Sangat Layak

(sumber: data olahan peneliti)

Pada tabel 4.10 ialah hasil penilaian validasi bahasa terhadap produk *Fun Thinkers Book* pada pembelajaran 1 Subtema 1 Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan. Hasil validasi diperoleh jumlah rata-rata persentase **97,92%** dengan kategori **sangat layak**. Peneliti melakukan validasi pada tanggal 27 Juli 2021 dengan bapak Latif, M.Pd dan pada tanggal 24 Agustus 2021 oleh Ibu Sri Rahayu, S.Pd., M.Pd dengan penilaian layak digunakan tanpa revisi.

### 4.3 Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan yang merupakan suatu metode yang digunakan untuk mengembangkan produk serta memvalidasi produk secara efektif dan efisien. Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengembangkan media pembelajaran yang layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Media *Fun Thinkers Book* ini dikembangkan sesuai dengan langkah-langkah penelitian dan pengembangan. Peneliti menggunakan desain pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*), namun peneliti membatasi tahapan model ADDIE sampai pada tahap ke-3 yakni *development*, hal ini dikarenakan masa pandemi covid-19. Adapun langkah-langkah yang digunakan yaitu *Analysis, Design, dan Development*.

Tahap analisis, peneliti melakukan wawancara dengan guru kelas V di SDN 66 Payakumbuh. Berdasarkan hasil wawancara tersebut terdapat permasalahan terkait dengan media pembelajaran, dimana guru kurang menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran, adapun media yang pernah digunakan yaitu dengan aplikasi *Microsoft PowerPoint* sederhana. Pada tema 7 subtema 1 pembelajaran 1 memuat materi yang lebih dominan hafalan, sementara pada proses pembelajaran guru lebih banyak menjelaskan sehingga siswa menjadi bosan, lebih banyak diam dan mendengarkan penjelasan yang disajikan serta pemahaman siswa akan materi yang dibelajarkan juga kurang optimal.

Selanjutnya pada tahap desain yang dilakukan untuk merancang media *Fun Thinkers Book* pada pembelajan tematik tema 7 subterma1 pembelajaran 1. Adapun proses pembuatan media tersebut yaitu : (1) peneliti merancang media *Fun Thinkers Book* yang akan dibuat, (2) membuat desain dengan menggunakan aplikasi *Adobe Photoshop* dan dikembangkan pada materi pembelajaran pertama subtema Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan, (3) membuat ragangan berupa bingkai yang terdiri dari 9 kotak terbuat dari kertas duplex yang kemudian dilapisi lagi dengan kertas karton,

serta membuat 9 ubin yang memiliki 2 sisi yaitu nomor dan warna, terbuat dari kardus dan kertas kado berwarna merah, kuning dan biru. Produk siap untuk di cetak dengan menggunakan kertas majalah ukuran A4. Kemudian media akan di validasi oleh validator.

Selanjutnya pada tahap pengembangan, setelah produk telah siap dikembangkan maka akan dilakukan validasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Tujuan dilakukan validasi ini ialah untuk mengetahui kesalahan dan kekurangan pada produk yang telah dibuat, hingga layak digunakan pada proses pembelajaran. Pada ahli media terdapat dua orang validator yaitu Bapak Benni Handayani, M.I.Kom dan Bapak Harry Setiawan M.I.Kom selaku dosen dari Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau. Validator ahli media memberikan penilaian pada produk melalui lembar validasi. Validasi ini dilakukan 2 kali pengujian media. Hasil penilaian pada validasi pertama memberikan nilai dengan persentase 83,13% dengan kategori layak. Setelah itu, media *Fun Thinkers Book* diperbaiki sesuai dengan saran dan masukan pada validasi pertama. Kemudian dilanjutkan dengan validasi kedua mendapatkan persentase 90,63% dengan kategori sangat layak. Hal ini dapat dinyatakan bahwa media *Fun Thinkers Book* layak untuk digunakan.

Selanjutnya ahli materi bertujuan untuk menilai aspek materi yang sesuai dengan kompetensi dasar yang termasuk kedalam pembelajaran tematik yang ada pada tema 7 subtema 1 pembelajaran 1. Validasi ahli materi ini dilakukan oleh dua orang ahli yaitu Ibu Muslini, S.Pd (guru kelas SDN 66 Payakumbuh) dan Ibu Suryati, S.Pd., M.Si (kepala sekolah SDN 115 Pekanbaru). Validasi ahli materi ini dilakukan dua

kali pengujian, pada validasi pertama memperoleh rata-rata persentase 81,25% dengan kategori layak. Sedangkan validasi kedua mendapatkan hasil rata-rata persentase 91,25% dengan kategori sangat layak.

Kemudian validasi ahli bahasa yakni untuk menilai aspek kebahasaan dalam media *Fun Thinkers Book*. Ahli bahasa ini dilakukan oleh dua orang ahli bahasa yaitu Bapak Latif, M.Pd dan Ibu Sri Rahayu, S.Pd., M.Pd selaku dosen Bahasa dan Sastra Indonesia FKIP Universitas Islam Riau. Validasi ahli bahasa memberikan penilaian aspek bahasa pada lembar validasi yang telah disediakan. Pada validasi ini dilakukan 1 kali pengujian. Pada validasi bahasa ini memperoleh hasil rata-rata persentase 97,92% dengan kategori sangat layak. Jadi bisa ditarik kesimpulan bahwa bahasa yang digunakan dalam media *Fun Thinkers Book* sudah dapat di pahami oleh siswa kelas V sekolah dasar. Adapun hasil dari keseluruhan aspek yang diperoleh dari 6 validator dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

**Tabel 4.11 Hasil Validasi Aspek Media *Fun Thinkers Book***

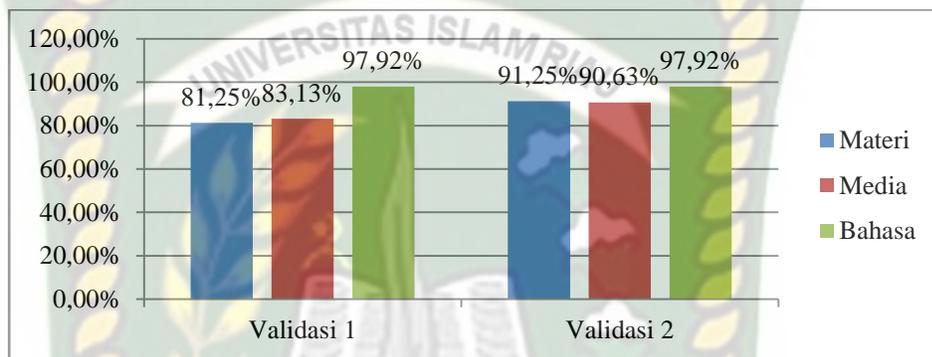
Aspek yang Dinilai	Persentase Validasi (%)	
	I	II
<b>Format Materi</b>	81,25%	91,25%
<b>Format Media</b>	83,13%	90,63%
<b>Format Bahasa</b>	97,92%	97,92%
<b>Rata-rata</b>	87,43%	93,26%

(Sumber: data olahan peneliti)

Tabel 4.11 merupakan hasil dari keseluruhan aspek media pembelajaran *Fun Thinkers Book* yakni ahli materi, ahli media dan ahli bahasa yang diperoleh dari 6 validator untuk dua kali validasi ahli materi dan ahli materi serta satu kali ahli bahasa.

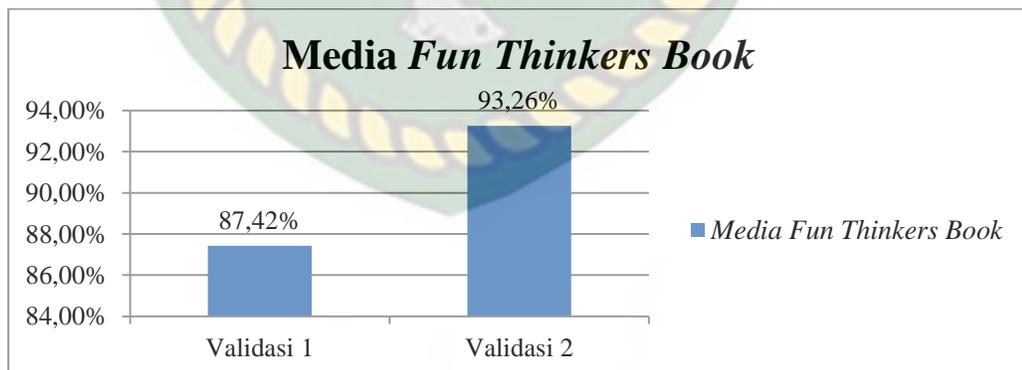
Nilai rata-rata persentase dapat dilihat pada validasi pertama yaitu 87,43% dan validasi kedua dengan memperoleh rata-rata persentase 93,26%.

Adapun hasil penilaian keseluruhan aspek media *Fun Thinkers Book* yaitu ahli materi, ahli media dan ahli bahasa pada validasi pertama dan validasi kedua dapat disajikan dalam bentuk diagram dibawah ini:



**Gambar 4.10 Diagram Penilaian Aspek Keseluruhan Media**

Selanjutnya berdasarkan tabel 4.11 hasil penilaian format materi, format media dan format bahasa terhadap produk media *Fun Thinkers Book* dapat disajikan dalam bentuk diagram dibawah ini:



**Gambar 4.11 Diagram Perbandingan Hasil Penilaian Media *Fun Thinkers Book***

Pada validasi pertama produk media *Fun Thinkers Book* memperoleh rata-rata persentase 87,43% sedangkan validasi kedua memperoleh rata-rata persentase 93,26%. Kemudian bisa dilihat bahwasannya terjadi peningkatan yang signifikan dari validasi pertama ke validasi kedua sebanyak 5,83%.

Hal ini dapat ditarik kesimpulan bahwa media *Fun Thinkers Book* pada pembelajaran tematik tema 7 subtema 1 pembelajaran 1 untuk kelas V sekolah dasar dinyatakan sangat layak. Setelah melewati tahap validasi yang dilakukan 6 orang ahli yakni ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Pada ahli materi dilakukan dua kali validasi yang mana media *Fun Thinkers Book* dinyatakan sangat layak dengan memperoleh skor 91,25%. Selanjutnya ahli media yang dilakukan dua kali validasi yang dinyatakan sangat layak dengan memperoleh skor 90,63%. Terakhir yang dilakukan satu kali validasi yang mana dinyatakan sangat layak dengan memperoleh skor 97,92%.

Hal ini sejalan dengan penelitian Riani (2019:182) yaitu pengembangan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* tema berbagai pekerjaan dengan hasil sangat layak sehingga media *Fun Thinkers book* dapat digunakan sebagai media pendukung pembelajaran. Senada dengan penelitian oleh Rezeki (2020: 43) dalam pengembangan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* berbasis *scientific* pada tema 4 berbagai pekerjaan subtema 1 jenis-jenis pekerjaan kelas IV sekolah dasar juga dengan hasil validasi sangat layak sehingga media *Fun Thinkers Book* layak digunakan dalam proses pembelajaran.

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* pada subtema 1 Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang dikembangkan adalah media pembelajaran *Fun Thinkers Book* pada subtema 1 Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan untuk siswa kelas V sekolah dasar.
2. Penilaian terhadap produk media pembelajaran *Fun Thinkers Book* pada subtema 1 Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan yang dikembangkan oleh 3 ahli yakni ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa, dengan memenuhi kriteria kelayakan. Hasil validasi oleh ahli materi pada validasi pertama memperoleh skor 81,25% dengan kategori layak sedangkan validasi kedua memperoleh skor 91,25% dengan kategori sangat layak. Kemudian hasil validasi oleh ahli media pada validasi pertama memperoleh skor 83,13% dengan kategori layak sedangkan validasi kedua memperoleh skor 90,63% dengan kategori sangat layak. Terakhir hasil validasi oleh ahli bahasa memperoleh hasil 97,92% dengan kategori sangat layak.

## 5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas, maka saran yang dapat diberikan terkait hasil penelitian ini adalah:

1. Bagi sekolah, diharapkan dapat memberikan pelatihan mengenai penggunaan media *Fun Thinkers Book* kepada guru agar media *Fun Thinkers Book* dapat diterapkan di sekolah.
2. Bagi guru, diharapkan media *Fun Thinkers Book* dapat dijadikan inovasi serta dimanfaatkan sebagai pendukung proses pembelajaran yang dapat membuat peserta didik termotivasi dan aktif dalam pembelajaran sehingga tujuan dan hasil belajar dapat tercapai secara maksimal.
3. Bagi siswa, diharapkan dapat memanfaatkan media *Fun Thinkers Book* sebagai media pembelajaran yang dapat menjadikan peserta didik lebih aktif pada proses pembelajaran dan kegiatan pembelajaran lebih menarik serta menyenangkan sehingga hasil belajar peserta didik dapat meningkat.
4. Bagi peneliti, diharapkan dapat memperbaiki kekurangan yang terdapat dalam pengembangan media *Fun Thinkers Book* dengan mendesain media menjadi lebih menarik lagi.

## DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, Sa'dun. 2013. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Ananda, Rusydi dan Fadhli, Muhammad. 2018. *Statistik Pendidikan (Teori dan Praktik dalam Pendidikan)*. Medan: CV. Widya Puspita
- Anjarani, Anti Santisa dkk. 2020. Fun Thinkers Sebagai Media Pembelajaran untuk Siswa Sekolah Dasar: Kajian Hipotetik. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(4) hlm 102 dan 107
- Azis, Ama Gusti dan Rusmana, Indra Martha. 2020. Pengembangan Media Lagu Rumus Matematika Berbasis Audio Player untuk Kelas VI SD/Sederajat. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika dan Statistika*, 1(3) hlm 145
- Branchais, Shofilia dan Achmadi, Hainur Rasid. 2019. Validitas Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android pada Materi Gejala Pemanasan Global Kelas XI SMA. *Jurnal Inovasi Pendidikan Fisika*, 8(2 ) hlm 509
- Chrisyarani, Denna Delawanti. 2018. Pengembangan Instrumen Validasi Media Boneka Tangan Dengan Metode Bercerita. *Journal Elementary School Education (ELSE)*, 2(1) hlm 43
- Dewi, Putri Kumala dan Budiana, Nia. 2018. *Media Pembelajaran Bahasa: Aplikasi Teori Belajar dan Strategi Pengoptimalan Pembelajaran*. Malang: UB Press
- Fadhallah. 2020. *Wawancara*. Jakarta Timur: UNJ Press
- Falahudin, Iwan. 2014. Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran. *Jurnal Lingkar Widyaiswara*, 1(4) hal 109
- Firdiyanti, Rafani. 2020. Keefektifan Model Pembelajaran STAD Ditinjau dari Minat dan Hasil Belajar Subtema Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan Kelas V SD Negeri 2 damarguna Kabupaten Cirebon. *Skripsi*. Semarang: UNNES
- Henykusdiyanti dkk. 2018. The Development of Fun Learning Media, Eductive And Innovative Based on E-Learning Multimedia To Increase Teacher Competency In Teaching of Entrepreneurship In School At Malang Raya. *Journal of Humanitie And Social Science*, 23(2) hlm 79
- Islami, Mia Fitria Febiola Nur. 2020. Pengembangan Media Fun Thinking Pizzle Tema Indahnya Kebersamaan Subtema Keberagaman Budaya Bangsaaku Pada Kelas IV Sekolah Dasar. *Skripsi*. Malang: UMM

- Ismiyanti, Yulina. 2016. Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPS Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Berbasis Media Visual di Kelas IV SDN 02 Temulus. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 3(1) hlm 3
- Jalinus, Nizwardi dan Ambiyar. 2016. *Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Kencana
- Khair, Nur Alfiatin Ni'mah. 2020. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Fun Thinkers Book Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Tema Indahnya Keberagaman Di Negeriku Di MIN 5 Kota Banjarmasin. *Skripsi*. Banjarmasin. UIN Antasari
- Kurniawati, Umi Sri. 2017. Pengaruh Media Fun Thinkers Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Anak Tunarungu Kelas VII SMP-LB di SLB Wiyata Dharma 1 Sleman. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Widia Ortodidaktika*, 6(7) hlm 656
- Kusumawati, Naniek. 2015. Pengembangan Media Pembelajaran IPA dengan Animasi Macromedia Flash Berbasis Model Pengajaran Langsung (Direct Instruction) di Sekolah Dasar. *Premiere Educantum: Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran*, 5(3) hlm 265
- Maemunawati, Sari dan Alif, Muhammad. 2020. *Peran Guru, Orang Tua, Metode dan Media Pembelajaran: Strategi KBM di Masa Pandemi Covid-19*. Serang: 3M Media Karya Serang
- Malawi, Ibdullah dan Kardawati, Ani. 2017. *Pembelajaran Tematik (Konsep Dan Aplikasi)*. Magetan: CV. AE Media Grafika.
- Marhamah dkk. 2018. Pengembangan Bahan Ajar Tematik Berbasis Nilai-Nilai Budaya di Sekolah Dasar. *JAIPTEKIN: Jurnal Aplikasi IPTEK Indonesia*, 2(3) hlm 104
- Maryanto dkk. 2017. *Peristiwa Dalam Kehidupan: buku guru dan buku siswa/Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
- Muflikhah, Siti. 2019. Menagement of Social Media as One of The Arabic Language Learning Media in The Millennial Era. *International Conference of Moslem Society*, 3 hlm 311-312.
- Mustadi, Ali. 2020. *Landasan Pendidikan Sekolah Dasar*. Yogyakarta: UNY Press
- Mustafida, Fita. 2013. Kajian Media Pembelajaran Berdasarkan Kecenderungan gaya Belajar Peserta Didik SD/MI. *MADRASAH: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 6(1) hlm 78

- Nida, Dewa Made Adi Andhika dkk. 2020. Pengembangan Media Kartu Bergambar Berorientasi Pendidikan Karakter pada Mata Pelajaran Bahasa Bali. *Jurnal EDUTRCH Universitas Pendidikan Ganesha*, 8(1) hlm 20
- Nuritta, Teni. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-qur'an, Hadist, Syari'ah dan Tarbiya*, 3(1) hlm 179
- Nuansa, Ulung Ade. 2020. Pengembangan Media “*Fun Thinkers Book*” Pada Tema 4 Subtema 1 Pembelajaran 1 Kelas IV di Sekolah Dasar. *Skripsi*. Malang: UMM
- Nurbandiah dan Maufur, Syibli. 2016. Pengaruh Penggunaan Media Gambar Sketsa Terhadap hasil Belajar Menulis Krangan Deksripsi Siswa Kelas V MIN Kota Cirebon. *AL IBTIDA: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 3(2) hlm 244
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 37 Tahun 2018 Tentang Perubahan atas Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 24 Tahun 2016 Tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Pelajaran pada Kurikulum 2013 pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah
- Riani, Rindiana Putri dkk. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran Tematik “*Fun Thinkers Book*” Tema Berbagai Pekerjaan. *Jurnal Sinektik*, 2(2) hlm 180-183
- Rezeki, Shindy Atikah. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran *Fun Thinkers Book* Berbasis *Scientific* pada Tema 4 Berbagai Pekerjaan Subtema 1 Jenis-Jenis Pekerjaan Kelas IV di SDN 060912 Medan Denai. *Jurnal Keluarga Sehat Sejahtera*, 18(1) hlm 43
- Sari, Maya Kartika. 2015. Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Melalui Media Permainan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran*, 5(1) hlm 91-92
- Saroh, Imah. 2016. Pengembangan Media Flash Card Fun Thinkers Tematik sebagai Pendukung Pembelajaran Saintifik Siswa Kelas II SD N Karangtempel. *Skripsi*. Semarang : UPGRIS
- Sugiarti, Lulut dan Handayani, Diana Endah. 2017. Pengembangan Media Pokari Pokabu (Pop-Up dan Kartu Ajaib Pengelompokkan Tumbuhan) Untuk Siswa Kelas III SD/MI. *AL IBTIDA: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 4(1) hlm 111
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development/R&D)*. Bandung: Alfabeta

Sumardjan. 2017. *Media Kartu Sekolah dasar*. Semarang: Formaci

Sunarti dkk. 2016. Pengembangan *Game* Petualangan “Si Bolang” sebagai Media Pembelajaran Tematik untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Cakrawala Pendidikan: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 35(1) hlm 60

Tiarawati dan Sukardi. 2020. Pengembangan Media Ular Tangga Berbantuan Flashcard Terhadap keterampilan Menulis Deskripsi Kelas IV. *Joyful Learning Journal*, 9(1) hlm 48

Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional

Wati, Yeni Faridha. 2019. Analisis Pengembangan Media Kartu Bergambar pada Mata Pelajaran IPS Kelas V SDN 1 Gondosuli. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Sekolah Dasar*, 5(1) hlm 62

Widyaningrum, Ratna dan Prihastari, Ema Butsi. 2018. Implementasi Model Pembelajaran *Talking Chips* disertai Media Fotonovela untuk Meningkatkan Sikap Peduli Lingkungan dan Kemampuan Menyampaikan Pendapat