

**PENGEMBANGAN MEDIA *FUN THINKERS BUSY BOOK*
PADA MATERI INDAHNYA PERSATUAN DAN KESATUAN
NEGERIKU UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
SISWA KELAS 4 SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

**OLEH:
LAILUN NI'MAH
1786206032**



**UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS ISLAM RADEN RAHMAT MALANG**

Juli 2021

**PENGEMBANGAN MEDIA *FUN THINKERS BUSY BOOK* PADA
MATERI INDAHNYA PERSATUAN DAN KESATUAN NEGERIKU
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS 4
SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

**Diajukan kepada
Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Islam Raden Rahmat Malang untuk
memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan program Sarjana
Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

**Oleh:
LAILUN NI'MAH
1786206032**



**UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS ISLAM RADEN RAHMAT MALANG**

Juli 2021

HALAMAN PERSETUJUAN

PENGEMBANGAN MEDIA *FUN THINKERS BUSY BOOK* PADA MATERI
INDAHNYA PERSATUAN DAN KESATUAN NEGERIKU UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS 4 SEKOLAH DASAR

SKRIPSI

Oleh:

Lailun Ni'mah

1786206032

Telah Diperiksa Dan Disetujui Untuk diuji

Malang, 12 Juli 2021

Dosen Pembimbing


Prof. Dr. Suryaman, M. Pd

NIP.195803051986031020

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS ISLAM RADEN RAHMAT MALANG

Juli 2021

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi ini telah dipertahankan di depan dewan penguji skripsi Universitas Islam Raden Rahmat Kepanjen Malang dan telah diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Pada hari : Senin

Tanggal : 26 Juli 2021

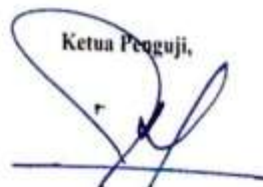
Anggota I,


(Andi Wibowo, M.Pd)
NIDN. 0718128902

Anggota II,


(Diana Kusumaningrum, M.Pd)
NIDN. 0720068803

Ketua Penguji,


(Prof. Dr. Suryaman, M.Pd)
NIP.195803051986031020

Mengetahui,

Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Islam Raden Rahmat Malang

(Diana Kusumaningrum, M.Pd)
NIDN. 0720068803

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Lailun Ni'mah
NIM : 1786206032
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Menyatakan dengan Sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri; bukan merupakan pengambilalihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya aku sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri.

Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Malang, 4 Juli 2021

Yang membuat pernyataan,


Lailun Ni'mah

ABSTRAK

Ni'mah, Lailun. 2021. *Pengembangan Media Fun Thinkers Busy Book pada Materi Indahnya Persatuan dan Kesatuan Negeriku untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar*. Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Islam Raden Rahmat Kapanjan Malang. Pembimbing : Prof. Dr. Suryaman, M.Pd

Kata Kunci: Media Pembelajaran , *Fun Thinkers Busy Book*, Hasil Belajar

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan produk media pembelajaran *Fun Thinkers Busy Book* yang valid dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi indahnya persatuan dan kesatuan negeriku. Manfaat media *Fun Thinkers Busy Book* dapat meningkatkan kemampuan, menumbuhkan minat dan semangat siswa untuk belajar setelah mengalami kejenuhan akibat pembelajaran online sehingga hasil belajar meningkat.

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) yang menurut Sugiyono terdiri dari 10 langkah: (1) Potensi dan Masalah; (2) Pengumpulan Data; (3) Desain Produk; (4) Validasi Desain; (5) Revisi Desain; (6) Uji Coba Produk; (7) Revisi Produk; (8) Uji Coba Pemakaian; (9) Revisi Produk; (10) Produksi Masal (tidak dilakukan). Teknik pengumpulan data yang dilakukan yaitu tes tulis, wawancara, angket dan dokumentasi.

Berdasarkan hasil penelitian data yang diterima menunjukkan bahwa media *Fun Thinkers Busy Book* layak digunakan sebagai media pembelajaran dengan beberapa revisi berdasarkan koreksi dari ahli media dan ahli materi. Persentase kelayakan dari ahli media 100% dengan keterangan sangat layak dan dari ahli materi juga 100% . Hasil dari uji coba kelompok kecil menunjukkan peningkatan hasil belajar sebanyak 75% yaitu dengan rata-rata *pretest* 66,25 dan rata-rata *posttest* 85. Sedangkan pada uji coba kelompok besar terjadi peningkatan sebanyak 73,33% yaitu dengan rata-rata *pretest* 58,33% dan rata-rata *posttest* 81. Hasil dari angket respon siswa mengenai penggunaan media *Fun Thinkers Busy Book* menunjukkan persentase 100% dengan keterangan sangat layak. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, media *Fun Thinkers Busy Book* layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran pada materi indahnya persatuan dan kesatuan negeriku untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV Sekolah Dasar

RADEN RAHMAT

ABSTRACT

Ni'mah, Lailun. 2021. *Pengembangan Media Fun Thinkers Busy Book pada Materi Indahnya Persatuan dan Kesatuan Negeriku untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar*. Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Islam Raden Rahmat Kapanjen Malang. Pembimbing : Prof. Dr. Suryaman, M.Pd

Keywords: Learning Media, *Fun Thinkers Busy Book*, Learning Outcomes

This research aims to develop a valid Fun Thinkers Busy Book learning media product that can improve student learning outcomes on the material of the beauty of the unity and integrity of my country. The benefits of Fun Thinkers Busy Book media can improve abilities, foster student interest and enthusiasm to learn after experiencing boredom due to online learning so that learning outcomes increase.

This research uses the Research and Development (R&D) method which according to Sugiyono consists of 10 steps: (1) Potential and Problems; (2) Data Collection; (3) Product Design; (4) Design Validation; (5) Design Revision; (6) Product Trial; (7) Product Revision; (8) Usage Trial; (9) Product Revision; (10) Mass Production (not done). Data collection techniques used are written tests, interviews, questionnaire and documentation.

Based on the results of the research, the data received indicate that the Fun Thinkers Busy Book media is suitable for use as a learning medium with several revisions based on corrections from media experts and material experts. The percentage of eligibility from media experts is 100% with very decent information and from material experts is also 100%. The results of the small group trial showed an increase in learning outcomes as much as 75% with an average pretest of 66.25 and an average posttest of 85. While in the large group trial there was an increase of 73.33% with an average pretest of 58, 33% and the posttest average was 81. The results of the student response questionnaire regarding the use of the Fun Thinkers Busy Book media showed a percentage of 100% with very decent information. Based on the results of the research that has been carried out, the Fun Thinkers Busy Book media is feasible to be used as a learning medium on the material of the beauty of the unity and integrity of my country to improve the learning outcomes of fourth grade elementary school students.

RADEN RAHMAT

KATA PENGANTAR

Puji Syukur penulis sampaikan kehadirat Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat beserta hidayahnya dan memberikan nikmat serta kekuatan dalam segala hal sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas penulisan skripsi ini dengan tepat waktu. Sholawat dan salam keharibaan Nabi Muhammad SAW yang telah menuntun umat manusia dari zaman kebodohan ke zaman yang berilmu pengetahuan. Skripsi ini berjudul “Pengembangan Media *Fun Thinkers Busy Book* Pada Materi Indahnya Persatuan Dan Kesatuan Negeriku Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar”. Adapun tujuan dari penulisan skripsi ini adalah untuk melengkapi salah satu syarat untuk menyelesaikan program studi dan sebagai syarat untuk memperoleh gelar sarjana (S1) di Universitas Islam Raden Rahmat Malang.

Pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada semua pihak yang telah mendukung penyelesaian penulisan skripsi ini. Ucapan terima kasih penulis kepada:

1. Drs. KH.Imron Rosyadi Hamid, SE, M.Si selaku Rektor Universitas Islam Raden Ramat Malang.
2. Diana Kusumaningrum, M. Pd. selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Islam Raden Rahmat Malang.
3. Yulia Ekayanti, M.Pd selaku Ketua Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar beserta staff pengajar Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Islam Raden Rahmat Malang.
4. Prof. Dr. Suryaman, M.Pd Selaku Dosen pembimbing

5. Andi Wibowo, M.Pd selaku Dosen penguji
6. Suprihatin, S.Pd selaku Kepala Sekolah SDN Sudimoro 1 yang telah mengizinkan penulis melaksanakan observasi dan pengambilan data.
7. Minarsih, S.Pd selaku Wali Kelas IV yang telah memberikan arahan, semangat dan motivasi.
8. Teman-teman seperjuangan PGSD dan sahabat-sahabat yang telah mendukung dan memotivasi.
9. Teman-teman satu bimbingan yang saling membantu dan saling berbagi untuk dapat menyelesaikan tugas proposal skripsi.

Semoga Allah SWT melimpahkan taufik dan hidayah-Nya serta memberikan pahala kepada semua pihak yang memberikan bantuan, bimbingan ataupun saran.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Penulis berharap skripsi ini dapat menambah wawasan bagi pembaca, dan menjadi suatu karya yang baik serta menjadi persembahan bagi para dosen di Universitas Islam Raden Rahmat Malang.

Malang, 4 Juli 2021

UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT



Lailun Ni'mah
1786206032

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN.....	iv
RINGKASAN	v
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
A.Latar Belakang Masalah	1
B.Identifikasi Masalah	5
C.Batasan Masalah	6
D.Rumusan Masalah	6
E.Tujuan Masalah	7
F.Spesifikasi Produk yang Dikembangkan.....	7
G.Manfaat Pengembangan.....	9
H.Definisi Operasional	11
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A.Tinjauan Teori	13
1.Pengembangan Media Pembelajaran	13
2.Pembelajaran Media Fun Thinkers Busy Book	21
3.Pembelajaran Tematik	24
4.Pembelajaran Tema 7 Subtema 3.....	30
5.Hasil Belajar.....	31
B.Penelitian Terkait.....	34
C.Kerangka Berpikir.....	36

BAB III METODE PENELITIAN

A. Model Pengembangan	39
B. Prosedur Pengembangan	40
C. Story Board	44
D. Desain Ujicoba Produk	52
1. Desain Ujicoba	54
2. Subjek Ujicoba	54
3. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	54
4. Teknik Analisis Data	56

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Pengembangan Produk Awal	65
1. Tahap Pengembangan Awal Produk	66
2. Tahap Validasi	68
B. Hasil Uji Coba Produk	69
1. Ujicoba Kelompok Kecil	69
2. Ujicoba Kelompok Besar	72
C. Revisi Produk	78
D. Kajian Produk Akhir	82
1. Ahli Media	84
2. Ahli Materi	84
3. Respon Siswa	85
E. Keterbatasan Penelitian	86

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan	87
B. Saran	88

DAFTAR PUSTAKA	89
----------------------	----

LAMPIRAN	92
----------------	----

RIWAYAT HIDUP	205
---------------------	-----

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
2.1 Kompetensi Dasar dan Indikator Tema 7 Subtema 3 PB 3.....	30
2.2 Penelitian Terkait	34
3.1 <i>Story Board</i>	44
3.2 Kriteria Tingkat Keberhasilan Siswa	53
3.3 Kualifikasi Tingkat Kelayakan Berdasar Persentase	58
3.4 Kategori Skor Skala Likert	58
3.5 Kriteria Interpretasi Skor	59
3.6 Kriteria Rata-rata Kognitif Secara Klasikal	60
3.7 Kriteria Hasil Kognitif Siswa Secara Klasikal.....	61
3.8 Kriteria Rata-rata hasil Belajar Afektif	62
3.9 kriteria Hasil Afektif Siswa Secara Klasikal	63
3.10 Kriteria Rata-rata hasil Psikomotorik	63
4.1 Rekapitulasi Hasil Uji Coba Kelompok Kecil Aspek Kognitif	69
4.2 One Group Pretest-Postest Design	70
4.3 Rekapitulasi Hasil Uji Coba Kelompok Kecil Aspek Afektif	71
4.4 Rekapitulasi Hasil Uji Coba Kelompok Kecil Aspek Psikomorik	71
4.5 Rekapitulasi Hasil Aspek Kognitif Uji Coba Kelompok Besar	73
4.6 Hasil One Group Pretest-Postest Design	74
4.7 Rekapitulasi Hasil Uji coba Kelompok Besar Aspek Afektif	75
4.8 Rekapitulasi Hasil Uji Coba Kelompok Kecil Aspek Psikomorik	76
4.9 Rekapitulasi Hasil Respon Siswa Kelompok Besar	77

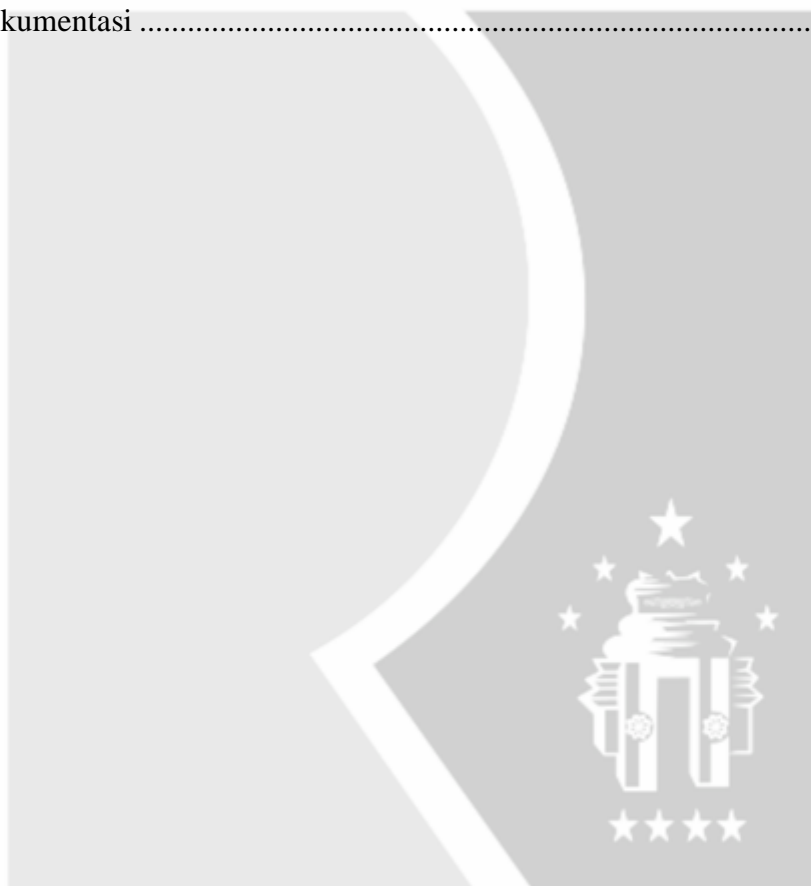
DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Kerangka Berpikir.....	38
3.1 Langkah-langkah Metode R&D.....	40
3.2 One Group Pretest-Posttest Design.....	53
3.3 Bagan Tahapan Pengembangan Media.....	54
4.1 <i>Story Board Cover media Fun Thinkers Busy Book</i>	66
4.2 Desain Cover Buku Pedoman.....	67
4.3 Gambar Fun Thinkers Busy Book.....	67
4.4 <i>Math-frame</i>	68
4.5 Diagram Hasil Penelitian Kelompok Kecil.....	72
4.6 Diagram Hasil Penelitian Kelompok Besar.....	78
4.7 Cover Belakang-Depan, Halaman 1.....	79
4.8 Halaman 2-4 <i>Fun Thinkers Busy Book</i>	79
4.9 Halaman 5-7 <i>Fun Thinkers Busy Book</i>	79
4.10 Halaman 8-10 <i>Fun Thinkers Busy Book</i>	80
4.11 Hal ayan 11-12 <i>Fun Thinkers Busy Book</i>	80
4.12 Stiker.....	80
4.13 <i>Match-Frame</i>	80
4.14 Cover Buku Pedoman.....	81
4.15 Halaman 1-3 Buku Pedoman.....	81
4.16 Halaman 4-6 Buku Pedoman.....	82
4.17 Daftar Pustaka Buku Pedoman.....	82
4.18 Diagram Hasil Validasi.....	85

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1 Kisi-Kisi Pedoman Wawancara	93
2 Instrumen Hasil Wawancara	95
3 Data Siswa	98
4 <i>Story Board</i>	99
5 Buku Pedoman Penggunaan Media	107
6 Kisi-Kisi Validasi Ahli Media	108
7 Instrumen Validasi Ahli Media	109
8 Kisi-Kisi Validasi Ahli Materi	112
9 Instrumen Validasi Ahli Materi	113
10 Kisi-Kisi Angket Respon Siswa	116
11 Intrumen Angket Respon Siswa	117
12 Silabus	119
13 RPP	136
14 Kisi-Kisi Pretest Dan Posttest	145
15 Instrumen Pretest	150
16 Instrumen Posttest	155
17 Penilaian Kognitif	160
18 Penilaian Afektif	162
19 Penilaian Psikomotorik	163
20 Surat Izin dan Dokumentasi	164
21 Hasil Validasi Ahli Media	165
22 Hasil Rekapitulasi Ahli Media	168
23 Hasil Validasi Ahli Materi	169
24 Hasil Rekapitulasi Ahli Materi	172
25 Hasil Uji Coba Kelompok Kecil Aspek Kognitif	173
26 Hasil Uji Coba Kelompok Kecil Aspek Afektif	178

27 Hasil Uji Coba Kelompok Kecil Aspek Psikomotorik	183
28 Hasil Uji Coba Kelompok Besar Aspek Kognitif	184
29 Hasil Uji Coba Kelompok Besar Aspek Afektif	189
30 Hasil Uji Coba Kelompok Besar Aspek Psikomotorik	194
31 Hasil Angket Respon Siswa Kelompok Kecil	195
32 Hasil Angket Respon Siswa Kelompok Besar	198
33 Surat Izin	201
34 Dokumentasi	202



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

BAB 1 PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Keberhasilan sebuah pendidikan di dukung melalui peran peserta didik, pendidik dan pemerintah. Melalui pemberlakuan Kurikulum 2013, pemerintah mencoba melakukan evaluasi dari kurikulum yang berlaku sebelumnya sebagai bentuk usaha untuk memperbaiki sistem pendidikan yang ada di Indonesia. Majid (2014: 28) menyatakan orientasi kurikulum 2013 adalah adanya peningkatan dan keseimbangan antara kompetensi sikap (*attitude*), keterampilan (*skill*) dan pengetahuan (*knowledge*). Pemberlakuan Kurikulum 13 ini, pembelajaran menjadi bersistem tematik. Pembelajaran terbagi menjadi tema-tema yang didasarkan pada kegiatan sehari-hari di lingkungan sekitar siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Majid (2014: 85) bahwa pembelajaran tematik merupakan suatu pendekatan dalam pembelajaran yang secara sengaja mengaitkan beberapa aspek, baik dalam intramata pelajaran maupun antar-mata pelajaran. Abduh (2014: 2) juga menyatakan suatu pembelajaran tematik dapat diartikan sebagai pembelajaran yang mengintegrasikan materi beberapa mata pelajaran dalam satu tema.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang mengintegrasikan beberapa mata pelajaran

dalam satu tema/topik pembahasan sehingga dapat memberikan pengalaman yang lebih bermakna bagi peserta didik. Setiap tema terdapat berbagai muatan pembelajaran yang disusun dalam satu konsep yang saling berkesinambungan sehingga memudahkan untuk menyerap materi yang diajarkan. Misalnya, dalam tema 7 Indahny Keragaman di Negeriku subtema 3 indahny pesatuan dan kesatuan negeriku pada pembelajaran 3 dan 4 terdapat beberapa muatan pembelajaran seperti: Bahasa Indonesia, Pendidikan Kewarganegaraan dan Ilmu Pengetahuan Sosial.

Kedudukan sumber dan media belajar dalam pembelajaran tematik menjadi faktor penting dalam pengajaran karena dapat melibatkan peserta didik secara langsung dalam pembelajaran. Hal ini diperkuat dengan pendapat Majid (2014: 85) yang menyatakan jika dibandingkan dengan pendekatan konvensional, pembelajaran tematik tampak lebih menekankan pada keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga peserta didik aktif terlibat dalam proses pembelajaran untuk pembuatan keputusan. Tidak cukup penggunaan satu sumber saja, dalam penyampaian pembelajaran akan lebih variatif dan menyeluruh jika menggunakan lebih dari satu sumber. Misalnya penggunaan buku siswa dan buku guru Tema sebagai pedoman yang dilengkapi juga dengan menggunakan LKS.

Selain sumber belajar, media pembelajaran juga sangat berperan dalam menjembatani pesan atau materi dari pendidik ke peserta didik sehingga peserta didik ikut terlibat aktif selama pembelajaran. Hamalik dalam Arsyad (2009: 15) juga berpendapat bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang

baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

Saat pelaksanaan kegiatan pembelajaran guru mampu memanfaatkan media pembelajaran dari lingkungan sekitar yang berhubungan dengan tema sehingga siswa dapat mengamati hal yang konkret dan menciptakan pembelajaran *student center*. Siswa adalah pusat dari usaha pendidikan, pengalaman belajar kognitif dan afektif mereka harus memandu semua keputusan tentang apa yang dilakukan (Wright, 2011: 93).

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan pada 29 Oktober 2020 melalui ibu Minarsih selaku guru kelas 4 SDN Sudimoro 1. Sekitar 20% dari 16 siswa termasuk pasif, baik dalam pembelajaran langsung maupun daring. Selama pandemi COVID 19 Pembelajaran tidak dilakukan di dalam kelas melainkan secara online yakni daring. Pembelajaran daring merupakan pemanfaatan jaringan internet dalam proses pembelajaran (Dewi, 2020: 56). Menurut Malyana (2020: 67) definisi pembelajaran daring adalah metode belajar yang menggunakan model interaktif berbasis internet dan *Learning Manajemen System (LMS)*, seperti menggunakan *Zoom, Geogle Meet, Geogle Drive*, dan sebagainya. Sistem pembelajaran daring membuat siswa dapat belajar kapanpun dan dimanapun.

Sejak September 2020, SDN Sudimoro 1 menerapkan sistem luring. Menurut Malyana (2020: 68) sistem pembelajaran luring merupakan sistem pembelajaran yang memerlukan tatap muka. Adapun luring dalam KBBI adalah akronim dari 'luar jaringan', terputus dari jaringan komputer. Luring dilaksanakan empat kali dalam seminggu dan membagi siswa menjadi 2

kelompok yakni kelompok barat dan kelompok timur yang masing-masing terdiri dari 8 siswa agar tetap mematuhi aturan pemerintah dan menerapkan protokol kesehatan di era Pandemi COVID 19. Salah satu hambatan yang ditemui dalam pembelajaran di tengah pandemi seperti ini adalah sulitnya menyampaikan pembelajaran yang dapat dipahami siswa dengan mudah. Minat belajar siswa mengalami penurunan dan keaktifan siswa hanya dapat dinilai dari pengumpulan tugas. Menurut keterangan ibu Minarsih selaku guru kelas 4, beberapa kali ditemui tugas siswa dikerjakan oleh orang tua atau bahkan tetangganya. Dengan begitu meskipun siswa belum memahami materi, ketika siswa mampu mengumpulkan tugas maka akan dianggap memahami materi. Hal inilah yang menjadi dasar penelitian pengembangan media *Fun Thinkers Busy Book* yang diterapkan pada siswa kelas 4 SDN Sudimoro 1.

Penelitian ini mengembangkan media *Fun Thinkers Busy Book* yang merupakan penggabungan media *Fun Thinkers Books* dengan *Busy Book*. Grolier (2020) *Fun Thinkers is an interactive learning tool designed to tickle your child's developing curiosity, a great start up set to stimulate their brain power and foster their intellectual development. The set is loaded with lessons learned in an exciting, effective format.* Mufliharsi (2017: 150) menyatakan *Busy Book* adalah sebuah media pembelajaran interaktif, terbuat dari kain (terutama flannel) yang dibentuk menjadi sebuah buku dengan warna warna cerah, berisi aktivitas permainan sederhana yang mampu merangsang kemampuan motorik halus anak seperti memasang kancing, mencocokkan warna atau bentuk, dan menjahit.

Media *Fun Thinkers Busy Book* ini berbentuk buku yang diawali dengan materi keberagaman ekonomi di Indonesia yang didesain seperti *busy book* setiap halaman berisi satu bidang ekonomi, kemudian diakhiri dengan permainan edukasi *Fun Thinkers* sebagai bentuk evaluasi pemahaman materi oleh peserta didik. Penyusunan media ini berkonsep bermain sambil belajar, permainan yang mengasah keseimbangan otak dan motorik tangan dalam satu waktu. Diharapkan media ini mampu memudahkan peserta didik belajar untuk meningkatkan minat dan hasil belajar sehingga mampu melakukan perannya sebagai insan yang memiliki tanggung jawab untuk melanjutkan pembangunan bangsa. Berdasarkan latar belakang tersebut peneliti mengkaji masalah dengan melakukan penelitian yang berjudul “ Pengembangan Media *Fun Thinkers Busy Book* pada Materi Indahnya Persatuan dan Kesatuan Negeriku untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan penemuan masalah di kelas 4 SDN 1 Sudimoro ini, peneliti dapat mengidentifikasi masalah sebagai berikut.

1. Berkurangnya minat belajar siswa akibat pembelajaran daring di era pandemi COVID 19.
2. Kurangnya penggunaan media selama pembelajaran luring di era pandemi COVID 19.
3. Siswa merasa bosan dengan pembelajaran yang monoton seperti mendengar dan menulis saja.

4. Siswa menginginkan pembelajaran yang menyenangkan seperti adanya sebuah permainan.
5. Terbatasnya media pembelajaran pada Tema 7 “Indahnya Keberagaman di Negeriku” subtema 3 pembelajaran 3 dan 4 materi berbagai kegiatan ekonomi di Indonesia yakni hanya gambar pada buku tema.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang dikemukakan pada latar belakang, peneliti ingin memecahkan masalah tersebut dengan cara mengembangkan media *Fun Thinkers Busy Book* dalam pembelajaran tematik kelas 4 Sekolah Dasar meliputi.

1. Media pembelajaran media *Fun Thinkers Busy Book* hanya meliputi Tema 7 Indahnya Keberagaman di Negeriku Subtema 3 tentang Indahnya Persatuan dan Kesatuan Negeriku.
2. Muatan materi terdiri dari Ilmu Pengetahuan Sosial dan Bahasa Indonesia.
3. Penelitian dilakukan pada semester 2 Tahun Ajaran 2020/2021.
4. Penggunaan media media *Fun Thinkers Busy Book* dilengkapi kegiatan motorik disetiap halaman materi Keberagaman Ekonomi di Indonesia dan dilengkapi permainan evaluasi menggunakan *math-frame*.

D. Rumusan Masalah

1. Bagaimana kelayakan media pembelajaran *Fun Thinkers Busy Book* pada materi Indahnya Persatuan dan Kesatuan Negeriku untuk siswa kelas 4 Sekolah Dasar?

2. Bagaimana hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran *Fun Thinkers Busy Book* pada materi Indahnya Persatuan dan Kesatuan Negeriku ?

E. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini, meliputi:

1. mengembangkan media pembelajaran *Fun Thinkers Busy Book* pada materi Indahnya Persatuan dan Kesatuan Negeriku untuk siswa kelas 4 Sekolah Dasar;
2. mengetahui hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran *Fun Thinkers Busy Book* pada materi Indahnya Persatuan dan Kesatuan Negeriku.

F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Media pembelajaran *Fun Thinkers Busy Book* yang akan dirancang dengan spesifikasi sebagai berikut:

1. Buku permainan

Buku permainan berbentuk persegi panjang kertas jenis AP (*Art Paper*) dengan ukuran kurang lebih 21 cm x 31 cm. Buku berisi 8 aktivitas pada tiap halaman yang sesuai dengan 8 bidang ekonomi.

Peralatan pendukung sesuai materi keberagaman ekonomi di Indonesia yang terbuat dari kertas AP kecil. Halaman terakhir berisi evaluasi materi berbentuk permainan yang dilengkapi alat peraga *math frame* yang nantinya digunakan untuk menjawab sekaligus mengoreksi soal

permainan tersebut melalui kode warna di pojok kanan atas buku. *Math frame* terbuat dari kayu sesuai ukuran yang telah ditentukan.

2. Buku pedoman penggunaan media

Buku pedoman penggunaan media berbentuk *booklet* berukuran kertas B5. Buku pedoman penggunaan media berisi tentang kompetensi dasar, indikator, tujuan pembelajaran, petunjuk penggunaan media, Manfaat kegunaan media dan dilengkapi dengan ringkasan materi Keberagaman Ekonomi di Indonesia.

Langkah penggunaan media *Fun Thinkers Busy Book*.

- a. Buatlah kelompok yang terdiri dari 8 siswa.
- b. Buka buku pada bagian cover.
- c. Setiap anggota kelompok memilih 1 aktivitas dan 1 bidang.
- d. Baca petunjuk permainan.
- e. Pahami materi yang disediakan dalam halaman tersebut.
- f. Ikuti aktivitas motorik pada setiap halaman (sesuai pembagian aktivitas di awal).
- g. Buka math-frame dan lemparkan diatas halaman, dan pastikan menempatkannya tepat pada kotak-kotak soalnya.
- h. Pasang keping 1-16 secara berurutan di bagian kiri match frame.
- i. Baca petunjuk yang ada di dibagian kiri atas halaman.
- j. Pilih keping 1, buka dan pahami sesuai petunjuk permainan
- k. Siswa berdiskusi mencari jawaban yang tepat.
- l. Cari jawaban yang sesuai di halaman kanan. Lalu tutup jawaban tersebut dengan keping 1.

- m. Ulangi langkah ini untuk 15 keping lainnya.
- n. Tutup match frame dengan rapat lalu balikkan.
- o. Cocokkan dengan pola jawaban yang ada di pojok kanan atas.
- p. Kelompok yang menjawab dengan cepat dan tepat dinyatakan sebagai pemenang dan mendapat *reward*.

G. Manfaat Pengembangan

Manfaat produk ini terdiri dari manfaat teoritis dan manfaat praktis yang dijelaskan sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Di bawah ini terdapat beberapa manfaat penelitian, yaitu:

- a. hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dalam menambah wawasan bagi lembaga pendidikan khususnya pengembangan media *Fun Thinkers Busy Book* pada pembelajaran tematik dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas 4 sekolah dasar;
- b. hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat sebagai pijakan kegiatan penelitian berikutnya.

2. Manfaat Praktis

Di bawah ini terdapat beberapa manfaat penelitian, yaitu.

a. Bagi Siswa

Media pembelajaran yang dikembangkan dapat menjadi sumber belajar dan meningkatkan motivasi, minat serta kemampuan pemecahan masalah dalam pembelajaran tematik, sehingga menunjang hasil belajar yang baik dengan konsep bermain sambil belajar yang menyenangkan.

b. Bagi Guru

Bahan informasi kepada guru untuk mengetahui metode belajar yang efektif dengan media *Fun Thinkers Busy Book* yang dapat dijadikan alternatif dalam pengajaran tematik di sekolah dasar supaya mudah dipahami dan diingat oleh siswa.

c. Bagi Sekolah

Media pembelajaran yang dikembangkan memberikan masukan yang baik untuk menunjang proses pembelajaran tematik dalam memperoleh hasil belajar yang diharapkan.

d. Bagi Peneliti

Bagi peneliti sebagai pengalaman dan penambah wawasan tentang pengembangan media, selanjutnya meneliti topik sejenis, baik yang berkaitan dengan pembelajaran tematik yaitu pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dan Bahasa Indonesia, Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sumber rujukan atau dasar pijakan sehingga penelitian yang dilakukan tersebut menghasilkan pengetahuan yang lebih lengkap.

e. Bagi Masyarakat

- 1) Menciptakan situasi di lingkungan tertib, aman dan terkendali.
- 2) Meningkatkan kegiatan di lingkungan pembelajaran yang bersifat positif sesuai dengan norma hukum yang ada di masyarakat.
- 3) Memahami tentang kegiatan ekonomi di lingkungan sekitar.

f. Bagi Orang Tua Siswa

Sebagai upaya orang tua yang memperhatikan perkembangan terhadap :

- 1) perilaku yang ditampilkan anak pada setiap kali bertemu;

- 2) penentuan nilai-nilai moral sebagai dasar berperilaku dan yang diupayakan kepada anak;
- 3) pemahaman tentang pembelajaran tematik yang berhubungan dengan lingkungan sekitar.

H. Definisi Operasional

Definisi operasional dalam penelitian dan pengembangan ini yaitu sebagai berikut.

1. Media Pembelajaran *Fun Thinkers Busy Book*

Media *Fun Thinkers Busy Book* merupakan suatu media pembelajaran tematik yang menggabungkan media *Fun Thinkers Book* dengan *Busy Book*. *Fun Thinkers Books* adalah alat pembelajaran interaktif yang dirancang untuk menggelitik rasa ingin tahu, mengasah kemampuan otak dan perkembangan intelektual anak berbentuk buku yang dilengkapi dengan *match-frame*. Sedangkan *Busy Book* menurut *Busy Book* adalah sebuah media pembelajaran yang interaktif terbuat dari kain (terutama kain flanel) dan kertas yang dibentuk menjadi sebuah buku dengan warna-warna cerah, berisi aktivitas permainan sederhana yang mampu merangsang kemampuan motorik halus anak.

2. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah pola perbuatan, nilai-nilai, sikap, apersepsi dan keterampilan yang dihasilkan melalui proses pembelajaran. Tiga aspek dalam hasil belajar kognitif dengan alat ukur pretest dan posttest, afektif

dengan alat ukur angket, sedangkan psikomotorik diukur melalui unjuk kerja atau pengamatan langsung selama pembelajaran. .



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT