

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan mempunyai peranan yang sangat penting untuk menghasilkan sumber daya manusia yang dapat bersaing secara global. Keberhasilan dalam pendidikan dapat dikatakan berkualitas jika mampu membentuk generasi muda yang cerdas, berkarakter, bermoral, dan berkepribadian baik. Sesuai UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana dalam proses pembelajaran agar peserta didik aktif mengembangkan potensi dirinya secara mandiri, kreatif, berakhlak mulia, dan bertanggung jawab. Pendidikan merupakan proses membimbing dan mengarahkan individu agar berkembang sesuai tahap perkembangannya, sehingga mampu menyesuaikan diri dengan kehidupan di masa sekarang dan di masa yang akan datang.¹ Pendidikan penting sebagai jaminan peserta didik untuk memiliki keterampilan belajar dan berinovasi, keterampilan menggunakan teknologi dan media informasi, serta mampu bekerja dan bertahan menggunakan keterampilan untuk hidup.²

Pembelajaran merupakan kombinasi yang tertata meliputi segala unsur manusiawi, perlengkapan, fasilitas, prosedur yang saling mempengaruhi dalam mencapai tujuan dari pembelajaran.³ Pendidikan dan pembelajaran mempunyai keterikatan yang sangat kuat. Tanpa adanya proses pendidikan, pembelajaran tidak

¹ Sukma Dewi Sulastri (dkk), "Pengaruh Media Pembelajaran *Fun Thinkers Book* pada Pembelajaran Tematik Kelas I SDN 46 Cakranegara," *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, Volume 8 Nomor 1 (2023), 367.

² Wijaya (dkk), "Transformasi Pendidikan Abad ke 21 sebagai Tuntunan Pembangunan Sumber Daya Manusia di Era Global," (Malang: Universitas Negeri Malang, 2016), 264.

³ Ina Magdalena (dkk), *Desain Pembelajaran Sd : Teori Dan Praktik* (Sukabumi: Jejak Publisher, 2020), 15.

mungkin berlangsung dan berkembang. Pada sekolah dasar, peserta didik mempelajari berbagai kekuatan, salah satunya matematika.⁴

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran pokok yang berada pada tingkat sekolah dasar SD/MI yang berfokus pada kemampuan kognitif peserta didik guna mengembangkan proses berpikir peserta didik dalam menangkap pengetahuan yang dipelajarinya. Matematika disekolah, baik formal maupun material yaitu untuk menekankan pada penalaran dan membentuk kepribadian peserta didik, menekankan pada kemampuan memecahkan masalah serta penerapan matematika. Tujuan tersebut tidak terlepas dari arti matematika itu sendiri, dan mendukung ketercapaian tujuan pendidikan nasional dalam undang-undang nomor 20 tahun 2003, yaitu: “Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.”⁵

Untuk mendukung aktivitas pembelajaran seseorang pendidik wajib melakukan bimbingan serta mengajar dengan bermacam-macam metode. Peran pendidik sangat penting untuk mencapai tujuan pendidikan yaitu meningkatkan pemahaman peserta didik, meliputi media pembelajaran, metode yang digunakan, pertanyaan untuk peserta didik, dan pekerjaan rumah guru yang menuntut peserta

⁴ Susi Ulandari, Nurul Kemala Dewi, Siti Istiningsih, “Pengembangan Alat Peraga Jari Baru (Jaring-Jaring Bangun Ruang) Berbasis Inkuiri Pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas VI SDN 02 Pejangik Praya Tengah”, *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, Volume 7 Nomor 1 (Maret, 2022), 216.

⁵ Putri Eka Indah Nurjannah, Heris Hendriana, Aflich Yusnita Fitriana, “Faktor Mathematical Habits Of Mind Dan Kemampuan Literasi Matematis Siswa SMP Di Kabupaten Bandung Barat”, *Jurnal Penelitian Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 2(April, 2018), 52.

didik memecahkan masalah secara kreatif. Dalam hal ini, harus ada media pembelajaran yang dapat merangsang pemahaman peserta didik dan membantu mengungkapkan ide dan komunikasi ilmiah peserta didik.

Media pembelajaran adalah perlengkapan penunjang yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat peserta didik untuk belajar.⁶ Media pembelajaran yang didesain dengan bagus diharapkan bisa menunjang peserta didik dalam mengolah serta menguasai modul pelajaran yang diajarkan. Tidak hanya itu media pembelajaran bisa membangkitkan dorongan berlatih serta pemahaman para peserta didik. Media pembelajaran pula bisa membantu peserta didik dalam memahami uraian yang disampaikan oleh guru.

Media pembelajaran bisa dikelompokkan ke dalam 3 yaitu pertama media auditif yakni media yang hanya dapat didengar saja, atau media yang hanya memiliki unsur suara. Kedua media visual, yaitu media yang dapat hanya dilihat saja, tidak mengandung unsur suara. Ketiga media audio visual, yaitu jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang dapat dilihat. Dengan adanya berbagai jenis media pembelajaran di atas, maka pendidik dapat mengembangkan media pembelajaran agar tidak monoton menggunakan satu media pembelajaran saja pada saat proses belajar berlangsung.⁷

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada tanggal 30-31 Agustus 2023 dengan Ibu Denik Rohmah Inayati, M.Pd selaku wali kelas III SDI Plus Ulul Albab Nganjuk diperoleh beberapa catatan. Peneliti menemukan suatu permasalahan yaitu, di dalam kelas III tergolong kelas yang sukar memahami mata

⁶ Talizaro Tafonao, "Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa," *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, Volume. 2 Nomor. 2 (Juli 2018), 104-105.

⁷ Wina Sanjaya, *Media Komunikasi Pembelajaran* (Jakarta: Fajar Interpratama, 2012).

pelajaran khususnya pada pelajaran matematika terutama materi bangun datar pada semester 2. Peserta didik kesulitan dalam membedakan macam-macam bangun datar beserta ciri-cirinya. Adapula peserta didik cenderung tidak konsentrasi dan lebih memilih bermain dengan teman sebayanya baik di dalam kelas maupun di luar kelas. Hal tersebut tentunya dapat mengganggu peserta didik lainnya yang alhasil membuat suasana kelas menjadi tidak kondusif ketika pembelajaran berlangsung. Terlebih pada penggunaan media pembelajaran masih belum maksimal. Pendidik hanya menggunakan buku sebagai media pembelajaran dan media bermain yang sederhana. Hal ini tak ayal semakin menambah kerunyaman peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan.⁸

Hal yang membuktikan bahwa peserta didik masih belum mampu memahami materi bangun datar selain dari wawancara yaitu berdasarkan hasil penilaian dari wali kelas pada pembelajaran matematika materi sifat-sifat bangun datar yang mana hasilnya sudah terlampir di halaman lampiran. penilaian ini dilakukan oleh wali kelas sebelum peneliti melakukan penelitian pada peserta didik kelas III dengan jumlah 21 peserta didik, diperoleh nilai rata-rata 42,62. Nilai ini masih jauh dari yang diharapkan yaitu berdasarkan KKM yang ditetapkan sekolah sebesar 80.

Berdasarkan masalah yang telah di sebutkan di atas, membuat keberadaan media pembelajaran sebagai salah satu komponen pembelajaran menjadi penting untuk diterapkan. Salah satu upaya yang dapat dilakukan oleh peneliti untuk meningkatkan pemahaman peserta didik yaitu dengan menerapkan media *Fun Thinkers Book*.

⁸ Hasil wawancara dengan wali kelas III SDI Plus Ulul Albab Ibu Denik Rohmah Inayati, M.Pd, 30-31 Agustus 2023, pukul 08.00-10.00 WIB.

Media pembelajaran *Fun Thinkers Book* adalah seperangkat buku yang dikemas untuk menciptakan kegiatan belajar menjadi lebih menyenangkan. Media ini menyajikan sebuah permainan dengan buku dan bingkai peraga yang menciptakan kegiatan belajar lebih menyenangkan.⁹ Media tersebut sangat menarik dan berguna untuk meningkatkan tingkat kognitif peserta didik. *Media Fun Thinkers Book* merupakan salah satu media untuk mengembangkan atau memaksimalkan potensi peserta didik dalam kemampuannya belajar. Hal ini senada yang dilakukan oleh Apiek Gandamana dan Shindy Atikah Rezeki dalam penelitiannya yang berjudul 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 T.A 2020/2021.¹⁰

Kelebihan media *Fun Thinkers Book* yaitu mudah dibawa kemana saja karena ukurannya tidak terlalu besar, bisa digunakan untuk pembelajaran matematika dan mata pelajaran lainnya, meningkatkan efektivitas peserta didik dan pembelajaran lebih menarik. Namun, kekurangan media ini tidak bisa digunakan tanpa alat peraga. Karena media ini seperangkat dengan buku dan alat peraganya. Hal ini senada yang dilakukan oleh Emi Sri Kurniawati dalam penelitiannya yang berjudul Pengaruh Media *Fun Thinkers Book* terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Anak Tunarungu Kelas VII SMPLB-B di SLB Wiyata Dharma 1 Sleman.¹¹

⁹ Sukma Dewi Sulastri (dkk), "Pengembangan Media Pembelajaran *Fun Thinkers Book* pada Pembelajaran Tematik Kelas 1 SDN 46 Cakranegara," *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, Volume 8 Nomor 1 (Februari 2023), 368.

¹⁰ Apiek Gandamana dan Shindy Atikah Rezeki, "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 T.A 2020/2021," *Jurnal Keluarga Sehat Sejahtera*, Volume. 18 Nomor. 1 (2020), 36.

¹¹ Emi Sri Kurniawati, "Pengaruh Media *Fun Thinkers Book* Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Anak Tunarungu Kelas VII SMPLB-B di SLB Wiyata Dharma 1 Sleman," *Jurnal Widia Ortodidaktika Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta*, Volume. 6 Nomor. 7 (2017), 656.

Oleh karena itu keberadaan media "*Fun Thinkers Book*" sangat diperlukan dalam pembelajaran matematika, karena dapat memudahkan peserta didik dalam menguasai materi pembelajaran. Konsep pembelajaran akan lebih jelas maknanya, dapat lebih dipahami oleh peserta didik, dan memungkinkan peserta didik menguasai tujuan pembelajaran dengan lebih baik. Konsep pembelajaran akan memiliki makna yang lebih jelas, dapat lebih dipahami oleh peserta didik, dan peserta didik dapat lebih menguasai tujuan pembelajaran. Peserta didik tidak hanya berpartisipasi dalam banyak kegiatan pembelajaran, karena mereka tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga mengamati, melakukan dan mendemostrasikan materi pembelajaran agar tingkat pemahaman peserta didik menjadi bertambah. Sehingga selain dijadikan sebagai media pembelajaran bangun datar yang menyenangkan, media *Fun Thinkers Book* ini juga mampu membantu dalam meningkatkan pemahaman peserta didik. Untuk itu dalam penelitian ini, peneliti mengambil judul "**Pengembangan Media *Fun Thinkers Book* pada Materi Bangun Datar untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas III SDI Plus Ulul Albab Nganjuk**".

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media *Fun Thinkers Book* pada materi bangun datar untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas III SDI Plus Ulul Albab Nganjuk?
2. Bagaimana kelayakan media *Fun Thinkers Book* pada materi bangun datar untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas III SDI Plus Ulul Albab Nganjuk?
3. Bagaimana peningkatan pemahaman siswa kelas III SDI Plus Ulul Albab

Nganjuk setelah menggunakan media *Fun Thinkers Book* pada materi bangun datar?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Mengembangkan media *Fun Thinkers Book* pada materi bangun datar untuk meningkatkan pemahaman siswa III SDI Plus Ulul Albab Nganjuk.
2. Menguji kelayakan media *Fun Thinkers Book* pada materi bangun datar untuk meningkatkan pemahaman siswa III SDI Plus Ulul Albab Nganjuk.
3. Mengetahui peningkatan pemahaman siswa kelas III SDI Plus Ulul Albab Nganjuk setelah menggunakan media *Fun Thinkers Book* pada materi bangun datar.

D. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Adapun spesifikasi produk pengembangan media *Fun Thinkers Book* adalah sebagai berikut:

1. Produk yang dibuat berupa media *Fun Thinkers Book* dikemas dalam bentuk buku berbentuk persegi panjang dan dapat dilipat dengan baik dalam sebuah tas yang dilengkapi dengan soal game kuis tentang materi bangun datar sekolah dasar.
2. Keunggulan media *Fun Thinkers Book* yaitu pada sifatnya yang mudah dibawa kemana-mana, dengan tampilan yang menarik dan disertai dengan gambar kartun.
3. Media *Fun Thinkers Book* mempunyai 2 bahan yang digunakan yaitu bingkai kotak yang terbuat dari kayu dan buku yang terbuat dari kertas *linen paper*

ukuran A3 (29,7 cm x 42 cm) yang didesain sangat menarik sesuai karakter peserta didik.

4. Bingkai peraga terbuat dari kayu berukuran 20 cm x 20 cm dengan diberi lubang sebanyak 9 buah dengan ukuran 6 cm x 5 cm.
5. Terdapat kartu angka 1 - 9 yang terbuat dari kertas *linen paper* berukuran 7 cm x 6 cm dan bergambar.
6. Kartu angka 1, 4, dan 7 diberi warna merah. Kartu angka 2, 5, dan 8 diberi warna kuning. Dan kartu angka 3, 6, dan 9 diberi warna hijau.
7. Terbagi dalam bentuk latihan 1-8 sesuai dengan jumlah materi bangun datar mata pelajaran matematika yang dibahas yaitu terkait mendeskripsikan ciri berbagai bentuk bangun datar serta menyusun dan mengurai bangun datar.
8. Dalam media berisikan halaman sampul, kata pengantar, daftar isi, CP dan TP, petunjuk penggunaan media, kunci jawaban, tujuan, manfaat, kelebihan dan kelemahan media serta profil penulis yang berisi biodata penulis agar pengguna dapat menghubungi penulis apabila mengalami kesulitan dalam menggunakan media *Fun Thinkers Book*.

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Masih banyak pendidik yang belum memanfaatkan media pembelajaran pada materi bangun datar. Berdasar pada pentingnya penelitian dan pengembangan yang dilakukan peneliti terhadap kondisi dunia nyata di lapangan dan temuan wawancara yang dilakukan peneliti. Sebagai konsep materi yang belum disampaikan, peserta didik belum menyadari konsep bangun datar. Salah satu upaya untuk mendukung tercapainya tujuan pembelajaran tersebut, peserta didik kelas III SDI Plus Ulul Alab Nganjuk pada materi pelajaran Matematika sifat-sifat bangun datar dengan

pengembangan pembuatan media *Fun Thinkers Book*. Adapun pentingnya penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Untuk mengembangkan media *Fun Thinkers Book* sebagai media pembelajaran matematika untuk meningkatkan pemahaman pada materi bangun datar kelas III SDI Plus Ulul Albab Nganjuk.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta Didik

Melalui media *Fun Thinkers Book* peserta didik dapat belajar pembelajaran matematika materi bangun datar dengan pengalaman baru dan dapat dengan mudah memahaminya.

b. Bagi Pendidik

Pendidik dapat memanfaatkan media *Fun Thinkers Book* untuk membantu kesulitan peserta didik dalam pembelajaran matematika materi bangun datar.

c. Bagi Sekolah

Menambah variasi dan ketersediaan media pembelajaran khususnya pada mata pelajaran matematika.

d. Bagi Peneliti

Hasil penelitian dan pengembangan dapat memberikan pengetahuan serta wawasan baru dalam pengembangan media pembelajaran khususnya materi bangun datar pada peserta didik tingkat sekolah dasar.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Asumsi dalam penelitian dan pengembangan media *Fun Thinkers Book* untuk meningkatkan pemahaman peserta didik adalah:

1. Asumsi Penelitian dan Pengembangan

Pada penelitian ini, media *Fun Thinkers Book* yang akan dikembangkan pada peserta didik kelas III SDI Plus Ulul Albab Nganjuk karena adanya asumsi bahwa media *Fun Thinkers Book* dinilai dapat menarik perhatian peserta didik dalam meningkatkan pemahaman peserta didik pada pembelajaran matematika. Hal ini didasari berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas III mengenai media apa yang paling tepat digunakan pada kelas III SDI Plus Ulul Albab Nganjuk. Dan dari hasil wawancara beserta diskusi dengan wali kelas III, peneliti mengambil keputusan dengan memilih media *Fun Thinkers Book* yang telah disetujui wali kelas III sebelumnya.¹²

2. Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Dalam pengembangan media *Fun Thinkers Book* ini terdapat beberapa keterbatasan antara lain:

- a. Penelitian yang akan dilaksanakan hanya terbatas untuk 1 kelas yaitu kelas III SDI Plus Ulul Albab Nganjuk.
- b. Pada penelitian ini, pengembangan media hanya sebatas pendukung pembelajaran materi bangun datar mata pelajaran matematika kelas III SDI Plus Ulul Albab Nganjuk.

¹² Hasil wawancara dengan wali kelas III SDI Plus Ulul Albab Ibu Denik Rohmah Inayati, M.Pd, 30-31 Agustus 2023, pukul 08.00-10.00 WIB.

G. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu merupakan upaya peneliti untuk mencari perbandingan maupun menemukan inspirasi baru untuk penelitian selanjutnya. Pada bagian ini, peneliti mencantumkan beberapa hasil penelitian terdahulu terkait dengan penelitian yang hendak dilakukan. Berbagai penelitian terdahulu, belum ada penelitian yang dilakukan secara khusus untuk mengkaji perkembangan media “*Fun Thinkers Book*” pada materi bangun datar. Menyadari betapa mendesaknya pemahaman peserta didik dalam belajar matematika khususnya materi bangun datar sehingga menyebabkan rendahnya hasil belajar, maka penulis memutuskan untuk meneliti permasalahan tersebut. Berikut ini penelitian terdahulu yang terkait dengan tema yang peneliti kaji.

Pertama, penelitian yang dilakukan oleh Ni Made Puja Swari Indriani, Nurul Kemala Dewi, dan Muhammad Erfan yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Powerpoint* Interaktif Materi Bangun Datar Siswa Kelas III SD Negeri 1 Cakranegara”. Pengembangan media ini menggunakan media *Powerpoint* pada materi bangun datar yang diuji cobakan pada kelas III SD Negeri 1 Cakranegara. Berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi diperoleh presentase tingkat kelayakan 90% kategori sangat baik. Sedangkan hasil validasi oleh ahli media diperoleh presentase kelayakan media 90% dengan kategori sangat layak. Dalam uji coba kelompok kecil memperoleh nilai presentase 94% dengan kategori sangat baik, dan uji coba kelompok besar masuk kategori sangat baik dengan rerata presentase 95%. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa melalui media *powerpoint* Membantu peserta didik mengembangkan kecerdasan, penglihatan, pendengaran dan keterampilan pada saat yang bersamaan. Proses pembelajaran

interaktif mendorong peserta didik untuk bertanya, menjawab pertanyaan, dan mengemukakan pendapat.¹³

Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Farah Kesuma Jati, Kartono, dan Siti Halidjah yang berjudul “Pengembangan Video Animasi Berbasis *Powerpoint* pada Tema 7 Subtema 1 Kelas IV Sekolah Dasar”. Pengembangan media ini menggunakan media *Powerpoint* pada tema 7 subtema 1 yang diuji cobakan pada kelas IV SD Negeri 24 Pontianak Kota. Berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi diperoleh presentase tingkat kelayakan 95,83% kategori sangat baik. Sedangkan hasil validasi oleh ahli media diperoleh presentase kelayakan media 97,06% dengan kategori sangat baik. Dalam uji coba kelompok kecil memperoleh nilai presentase 85,04% dengan kategori sangat baik, dan uji coba kelompok besar masuk kategori sangat baik dengan rerata presentase 93,35%. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa melalui media *powerpoint* dapat menyalurkan pesan dan dapat merangsang perasaan, pikiran, kemauan, dan perhatian peserta didik sehingga hal tersebut mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali.¹⁴

Ketiga, penelitian yang dilakukan Fenny Alvionita dan Arya Setya Nugroho pada 2023 yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Fun Thinkers Book* pada Materi Keberagaman Rumah Adat di Indonesia pada Pembelajaran IPS Kelas IV UPT SD Negeri 104 Gresik”. Penelitian dilakukan pada kelas IV UPT SD Negeri 104 Gresik menggunakan metode R&D (*Research and Development*)

¹³ Ni Made Puja Swari Indriani (dkk), “Pengembangan Media Pembelajaran *Powerpoint* Interaktif Materi Bangun Datar Siswa Kelas III SD Negeri 1 Cakranegara,” *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, Volume 7 Nomor 2b (Juni, 2022), 518-519.

¹⁴ Farah Kesuma Jati (dkk), “Pengembangan Video Animasi Berbasis *Powerpoint* pada Tema 7 Subtema 1 Kelas IV Sekolah Dasar,” *AS-SABIQUN: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, Volume 5 Nomor 1 (2023), 325-327.

dengan model pengembangan ADDIE. Penelitian ini menggunakan 5 tahapan penelitian, yaitu *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi). Hasil penelitian dan pengembangan ini adalah alat peraga pembelajaran *Fun Thinkers Book* pada pembelajaran tematik tema 7 subtema 1. Kelayakan media ini berdasarkan penilaian dari validator ahli media mendapatkan kriteria sangat valid dengan rerata presentase 94,79%, penilaian dari ahli materi mendapatkan kriteria sangat valid dengan rerata presentase 100%. Hasil angket respon peserta didik mendapat kriteria sangat baik dengan rerata presentase 93,33%. Oleh karena itu alat peraga *Fun Thinkers Book* ini layak digunakan dalam proses pembelajaran karena dapat meningkatkan keaktifan dan kreativitas peserta didik.¹⁵

Keempat, penelitian yang dilakukan oleh Sunedi dan Tasya Poetri Syaharani pada tahun 2023 yang berjudul “Pengembangan Media Berbasis Etnomatematika Budaya Lokal Palembang Materi Bangun Datar Kelas III SD Negeri 222 Palembang”. Penelitian dilakukan pada kelas III SD Negeri 222 Palembang menggunakan metode R&D (*Research and Development*) dengan model pengembangan ADDIE. Berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi diperoleh presentase tingkat kelayakan 85,04%. Sedangkan hasil validasi oleh ahli media diperoleh presentase kelayakan media 85,61%. Dari hasil validasi ahli media dan materi semua dinyatakan valid untuk digunakan.¹⁶

Kelima, penelitian yang dilakukan oleh Desi Luthfiana Rahmah dan

¹⁵ Fenny Alvionita dan Arya Setya Nugroho, “Pengembangan Media Pembelajaran *Fun Thinkers Book* pada Materi Keberagaman Rumah Adat di Indonesia pada Pembelajaran IPS Kelas IV UPT SD Negeri 104 Gresik,” *AL QODIRI: Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Keagamaan*, Volume 20 Nomor 3 (2023), 627-628.

¹⁶ Sumedi dan Tasya Poetri Syaharani, “Pengembangan Media Berbasis Etnomatematika Budaya Lokal Palembang Materi Bangun Datar Kelas III SD Negeri 222 Palembang,” *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, Volume 9 Nomor 3 (Agustus, 2023), 1771-1772.

Muhamad Taufik Hidayat pada tahun 2022 yang berjudul “Pengembangan Media “*Fun Thinkers Book*” untuk Meningkatkan Antusiasme Belajar dan Hasil Belajar Materi Bangun Datar Siswa Sekolah”. Pengembangan media ini menggunakan media yang sama yaitu *Fun Thinkers Book* pada materi bangun datar yang diuji cobakan pada kelas III SD. Penelitian ini menggunakan metode R&D (*Research and Development*) dengan model pengembangan ADDIE. Berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi diperoleh skor 45 dari 48 dengan kategori sangat baik dan keterangan sangat valid. Sedangkan hasil validasi oleh ahli media diperoleh skor 68 dari 72 dengan kategori sangat baik dan keterangan sangat valid. Dari hasil validasi ahli media dan materi semua dinyatakan layak untuk digunakan. Rata-rata perolehan skor dari nilai *pretest-posttest* oleh peserta didik adalah 69,71 dan 84,65 meningkat sebesar 14,94%. Hal tersebut menunjukkan bahwa media ini sangat layak untuk digunakan.¹⁷

Dari beberapa pemaparan mengenai kajian terdahulu di atas, ada beberapa point catatan perbedaan dan persamaan dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu pada penelitian pertama dan kedua sama-sama menggunakan media *powerpoint*. Sedangkan pada penelitian yang akan dilakukan pada kelas III SDI Plus Ulul Albab menggunakan media *Fun Thinkers Book* yang terbuat dari kayu yaitu bingkainya dan kertas. Pada penelitian ketiga dan keempat menggunakan model pengembangan R&D dimana sama model pengembangan yang akan peneliti lakukan di SDI Plus Ulul Albab pada kelas III namun ada perbedaan dari penelitian ini yaitu media di penelitian keempat tidak sama dengan media yang akan peneliti gunakan, karena penelitian keempat ini menggunakan etnomatematika sedangkan

¹⁷ Desi Luthfiana Rahmah dan Muhamad Taufik Hidayat, “Pengembangan Media *Fun Thinkers Book* untuk Meningkatkan Antusiasme Belajar dan Hasil Belajar Materi Bangun Datar Siswa Sekolah Dasar,” *Jurnal Basicedu*, Volume 6 Nomor 4 (2022), 6369-6370.

yang akan peneliti gunakan di penelitian SDI Plus Ulul Albab yaitu *Fun Thinkers Book* dengan materi bangun datar. Pada penelitian ketiga sama seperti penelitian kelima dan penelitian yang akan peneliti lakukan yaitu sama menggunakan model dan media pengembangan yang sama namun materi yang dibahas oleh penelitian ketiga ini berbeda dengan materi penelitian yang akan peneliti lakukan.

H. Definisi Operasional

Untuk menghindari adanya pemahaman yang berbeda antara penulis dengan pembaca mengenai istilah pada judul penelitian ini, maka diperlukan adanya penegasan definisi istilah dan operasional. Penegasan definisi istilah dan operasional ini adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan

Pengembangan adalah suatu proses mendesain pembelajaran secara logis, dan sistematis, dalam rangka untuk menetapkan segala sesuatu yang akan dilaksanakan dalam proses kegiatan belajar dengan memperhatikan potensi dan kompetensi peserta didik.¹⁸ Pengembangan yang peneliti maksud dalam penelitian ini adalah membuat media berupa *Fun Thinkers Book*.

2. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan alat perantara yang digunakan untuk memberikan pesan materi pembelajaran oleh pendidik sebagai pemberi stimulus serta diberikan kepada peserta didik sebagai responden.¹⁹ Pada penelitian ini, peneliti menggunakan media *Fun Thinkers Book* untuk meningkatkan pemahaman peserta didik kelas III di SDI Plus Ulul Albab Nganjuk.

¹⁸ Adelia Priscila Ritonga (dkk), "Pengembangan Bahan Ajaran Media," *Jurnal Multi Disiplin Dehasen: Mude*, Volume 1 Nomor 3 (Juli 2022), 344.

¹⁹ Hamzah Pagarra dkk, *Media Pembelajaran* (Kampus UNM Gunungsari: Badan Penerbit UNM, 2022), hlm: 11.

3. *Fun Thinkers Book*

Seperangkat buku dan bingkai peraga yang dikemas dalam bentuk buku untuk menciptakan kegiatan belajar menjadi lebih menyenangkan.²⁰ Media ini menyajikan sebuah permainan dengan buku dan bingkai peraga serta arahan dan contoh untuk membantu anak belajar.

4. Bangun Datar

Materi bangun datar pada mata pelajaran matematika merupakan salah satu materi pada mata pelajaran kelas III di semester genap mengenai mengklasifikasikan dan mengidentifikasi bangun datar sesuai ciri-ciri, jumlah sudut, dan jumlah sisi bangun datar serta komposisi dan dekomposisi bangun datar. Pada penelitian ini, peneliti hanya mencakup beberapa bangun datar yaitu persegi, persegi panjang, segitiga, lingkaran, jajar genjang, belah ketupat, layang-layang, dan trapesium.

5. Pemahaman Peserta Didik

Pemahaman merupakan penguasaan sejumlah materi pelajaran dimana peserta didik tidak sekedar mengenal dan mengetahui tetapi mampu mengungkapkan kembali materi yang disampaikan menggunakan bentuk bahasanya masing-masing serta mampu mengaplikasikan bentuk pemahaman tersebut. Sedangkan meningkatkan pemahaman merupakan suatu kegiatan penyampaian materi dengan menggunakan teknik sebagai alat atau medianya.²¹

²⁰ Sukma Dewi Sulastri (dkk), "Pengembangan Media Pembelajaran Fun Thinkers Book pada Pembelajaran Tematik Kelas 1 SDN 46 Cakranegara," *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, Volume 8 Nomor 1 (Februari 2023), 368.

²¹ Riska Sugiarto, Nurdyansah Nurdyansyah, dan Pandi Rais, "Pengembangan Buku Ajar Berbasis Majalah Anak Materi Wudlu untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa," *Halaga: Islamic Education Journal*, Volume 2 Nomor 2 (2018), 201–212.

Pada penelitian ini, pemahaman yang akan ditingkatkan terfokus pada materi bangun datar kelas III mata pelajaran matematika.