

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan memegang peranan penting bagi setiap individu. Melalui pendidikan, seseorang dapat memperoleh pengetahuan. Pendidikan adalah sebuah tahapan seseorang dalam berbagai tahap kehidupan yang memiliki tujuan untuk bisa berkembang dengan maksimal dalam setiap prosesnya yang mencakup pengetahuan maupun keterampilan yang diturunkan dari semua generasi melalui pengajaran.<sup>1</sup> Dicantumkan dalam Undang-Undang tentang sistem pendidikan bahwa pendidikan merupakan “usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat”.<sup>2</sup> Pendidikan dapat diperoleh secara formal ataupun non-formal. Pendidikan formal diperoleh peserta didik melalui proses belajar di sekolah, yang dimulai dari jenjang pendidikan dasar hingga pendidikan tinggi. Jenjang pendidikan formal mencakup pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan pendidikan tinggi.<sup>3</sup>

Pendidikan dasar merupakan lembaga pendidikan yang mendidik anak mulai dari jenjang kelas satu sampai dengan jenjang kelas enam yang di dalamnya

---

<sup>1</sup> Sari, Wann N, dkk. “Peran Guru dalam Meningkatkan Motivasi dan Minat Belajar Peserta didik Kelas V Sdn Tambahmulyo 1.” *Jurnal Inovasi Penelitian*, vol. 1, no. 11 (2021): 2255-2262.

<sup>2</sup> Desi Pratiwi, dkk “Pengertian Pendidikan.” *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, vol. 4.no. 6 (2022): 7911-7915.

<sup>3</sup> Raudatus Syaadah, dkk. “Pendidikan formal, Pendidikan non formal Dan Pendidikan informal.” *Jurnal pendidikan dan Pengabdian kepada Masyarakat*, vol. 2, no. 2 (2022): 125-131.

mencakup berbagai mata pelajaran. Beberapa diantaranya adalah Pendidikan Agama Islam, Pendidikan Pancasila, Bahasa Indonesia, Matematika, Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial, Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan, Seni Budaya dan Bahasa Inggris. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah suatu bidang ilmu yang mempelajari makhluk hidup dan benda mati yang ada di alam semesta beserta interaksinya, serta mempelajari kehidupan manusia baik sebagai makhluk individu maupun sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan sekelilingnya..<sup>4</sup>

Sementara itu, seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang pesat, mendorong berbagai inovasi dalam sistem pendidikan serta pembelajaran. Dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar yang beraneka ragam seperti rasa ingin tahu yang tinggi, gemar bermain, dan senang melakukan segala sesuatu secara langsung, diperlukan penerapan pembelajaran yang kreatif, efektif, dan inovatif. Salah satu inovasi yang diterapkan untuk mendukung keberhasilan pembelajaran adalah penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan salah satu alat bantu yang digunakan oleh guru agar kegiatan pembelajaran berlangsung dengan efektif. Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim kepada penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian peserta didik sedemikian rupa sehingga terjadi proses pembelajaran.<sup>5</sup>

---

<sup>4</sup> Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi Republik Indonesia, “*Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Fase A- Fase C Untuk SD/MI/Program Paket A*”(2022), hal. 4

<sup>5</sup> Muhammad Hasan dkk,*Media Pembelajaran* (Klaten: CV. Tahta Media Group, 2021), hal.10. <sup>6</sup>Sri Muryaningsih, “Media Pembelajaran Berbahan Loose Part Dalam Pembelajaran Eksak di MI Kedungwuluh Lor”, *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, vol. 15 No. 1 (2021), hal. 85.

Selain dari beberapa pengertian media pembelajaran di atas, terdapat beberapa pengertian media pembelajaran menurut para ahli sebagai berikut:

- a. Indriana mengungkapkan, media pembelajaran mencakup semua perangkat fisik yang dapat dimanfaatkan dalam pelaksanaan proses pembelajaran dan berfungsi sebagai sarana pendukung peserta didik untuk sasaran atau tujuan pengajaran.<sup>6</sup>
- b. Berdasarkan pendapat Arsyad, media pembelajaran mencakup segala hal yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dalam proses pembelajaran supaya mampu memicu perhatian dan ketertarikan peserta didik terhadap pembelajaran.
- c. Menurut Karim, media pembelajaran merupakan suatu perantara yang menghubungkan antara penyampai pesan dengan penerima pesan, dalam hal ini pesan berupa materi pembelajaran untuk mencapai sebuah tujuan dalam hal yang berhubungan dengan program pendidikan.<sup>7</sup>

Dari berbagai definisi media pembelajaran yang telah dijelaskan sebelumnya, kita dapat menyimpulkan bahwa media pembelajaran adalah semua bentuk alat atau bahan yang dimanfaatkan dalam aktivitas pembelajaran guna membantu siswa dalam memahami serta menguasai materi pelajaran.

Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan pada hari Sabtu tanggal 14 September 2024 dengan Ibu Linasari Agustin, S.Pd. selaku wali kelas IV MI Riyadlotul 'Uqul, beliau mengungkapkan terkait penggunaan media dalam proses

---

<sup>6</sup> Sri Muryaningsih, “Media Pembelajaran Berbahan Loose Part Dalam Pembelajaran Eksak di MI Kedungwuluh Lor”, *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, vol. 15 No. 1 (2021), hal. 85.

<sup>7</sup> Diana Nur, dkk “Analisis Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Interaktif Terhadap Hasil Belajar Peserta didik Sekolah Dasar”, *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, vol. 2, no.2 (2022), hal. 368

pembelajaran adalah hal yang dibutuhkan karena antusias peserta didik akan meningkat melalui media pembelajaran. Dalam wawancara beliau menyampaikan bahwa ketika proses pembelajaran berlangsung, peserta didik cenderung mudah bosan dan ingin segera mengakhiri proses pembelajaran. Pada mata pelajaran IPAS terkhusus materi Indonesia Kaya Budaya yang terdapat di LKS hanya terdapat tabel keberagaman budaya berdasarkan asal daerahnya. Media *Fun Thinkers Book* belum pernah ada di sekolah MI Riyadlotul 'Uqul. Beliau memanfaatkan buku paket dan LKS sebagai media dalam menyampaikan materi kepada peserta didik. Metode yang sering digunakan dalam proses pembelajaran adalah metode ceramah, diskusi dan tanya jawab.

Berdasarkan pernyataan guru kelas pada wawancara hari Sabtu, tanggal 14 September 2024 di MI Riyadlotul 'Uqul Kabupaten Kediri, diperoleh analisis sebagai berikut : (1) Minimnya variasi media pembelajaran; (2) peserta didik yang mudah bosan saat proses pembelajaran berlangsung. Minat belajar adalah sebuah dorongan atau rasa ketertarikan yang tumbuh dari peserta didik untuk mendapatkan pengetahuan dan keterampilan melalui proses belajar. Minat belajar merupakan sebuah aspek penting bagi peserta didik, hal ini dikarenakan minat belajar dapat mempermudah peserta didik dalam memahami pelajaran sehingga hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik juga akan terpengaruh.. Semakin tinggi minat belajar peserta didik, maka semakin tinggi pula hasil belajar yang dicapai, terkhusus pada penelitian pengembangan ini pada mata pelajaran IPAS. Merujuk kepada permasalahan tersebut memiliki dampak rendahnya minat peserta didik ketika proses pembelajaran sedang berlangsung, hal tersebut terjadi khususnya pada mata pelajaran IPAS. Maka dari itu,

berdasarkan permasalahan tersebut perlunya pengembangan sebuah media pembelajaran yang menarik dalam menunjang pembelajaran.

Menurut pendapat Sutikno, minat belajar dapat ditandai dengan adanya beberapa faktor, antara lain: (a) Perhatian, seseorang yang mempunyai minat pasti akan perhatian terhadap apa yang akan menjadi objek pada minat itu sendiri. Mereka akan memperhatikan secara antusias apa yang telah menjadi minatnya;(b) Rasa suka dan ketertarikan, ketika seseorang mempunyai minat terhadap sesuatu hal maka rasa ketertarikan akan muncul dalam dirinya. Terdapat rasa penasaran untuk mengetahui secara lebih dalam segala hal yang berhubungan dengan hal tersebut; c) Antusias siswa merupakan sebuah dorongan yang muncul atas sesuatu yang diinginkan kemudian menimbulkan proses perhatian yang berujung pada minat ingin mengetahui;(d) Partisipasi dan keaktifan, ketika seseorang yang memiliki minat maka akan menjadi aktif terhadap sesuatu yang diminati. Partisipasi akan membuat seseorang melakukan suatu aktivitas karena ingin kebutuhannya terpenuhi;(e) Perasaan senang akan menimbulkan minat oleh dorongan rasa senang pada sesuatu yang kemudian timbul untuk menjadi sebuah keinginan yang mendorong seseorang memilikinya.<sup>8</sup>

Salah satu media pembelajaran yang mampu menarik minat peserta didik dalam proses pembelajaran adalah media visual *Fun Thinkers Book*. Menurut Fitroh, media *Fun Thinkers Book* merupakan seperangkat buku yang menyajikan permainan yang dilengkapi dengan bingkai peraga dan dikemas dengan sistem

---

<sup>8</sup> Sukma Dewi Sulastri, Muhammad Tahir, dan Baiq Niswatul Khair, “Pengembangan Media Pembelajaran *Fun Thinkers Book* Pada Pembelajaran Tematik Kelas I SDN 46 Cakranegara,” *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 8, no. 1 (2023), hal. 68.

“*Match-Frame*” untuk menciptakan suasana belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan karena melibatkan peserta didik secara aktif sehingga meningkatkan ketajaman daya pikir anak usia 2-10 tahun.<sup>9</sup> Media *Fun Thinkers Book* mempunyai beberapa kelebihan jika dibandingkan dengan media lain, diantaranya: dapat mempersingkat waktu dalam proses pembelajaran, mampu menarik perhatian peserta didik untuk belajar karena tampilannya yang menarik dan penggunaannya yang menyenangkan, peserta didik menjadi aktif karena belajar sambil mempraktekkan sehingga tidak membosankan. Selain hal tersebut, media tersebut mudah dibawa kemanapun.<sup>10</sup> Sehingga dengan desain media yang menarik serta cara implementasi media yang menyenangkan mampu merangsang daya fikir serta minat peserta didik ketika proses pembelajaran sedang berlangsung.

Hal tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Sulastri yang menyimpulkan bahwa media pembelajaran *Fun Thinkers Book* sangat efektif dan layak dalam memberikan pemahaman materi tema 4 subtema 1 pembelajaran 1 untuk kelas 1 SDN 46 Cakranegara.<sup>11</sup> Selain penelitian tersebut, terdapat penelitian yang dilakukan oleh Kibtiah yang menunjukkan hasil penelitian bahwa media *Fun*

---

<sup>9</sup> Desi Luthfiana Rahmah and Muhamad Taufik Hidayat, “Pengembangan Media ‘*Fun Thinkers Book*’ Untuk Meningkatkan Antusiasme Belajar Dan Hasil Belajar Materi Bangun Datar Siswa Sekolah Dasar,” *Jurnal Basicedu* 6, no. 4 (2022): 6361–72,

<sup>10</sup> Alexandra Dionisia, dkk (2024). “Penerapan Media Pembelajaran *Fun Thinkers* Bool pada Tema 7 Indahnya Keragaman di Negeriku untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV di SDN Haliboh Kabupaten Malaka”, *Mimbar PGSD Flobamorata*, vol. 2 no. 1, hal. 44-50.

<sup>11</sup> Sukma Dewi Sulastri, dkk. (2023). “Pengembangan Media Pembelajaran *Fun Thinkers* Bool Pada Pembelajaran Tematik Kelas I SDN 46 Cakranegara”. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, vol. 8 no. 1, hal. 367-375.

*Thinkers Book* sesuai dengan karakter peserta didik, dan menarik serta dapat memotivasi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.<sup>12</sup>

Berdasarkan kendala yang terjadi di MI Riyadlotul ‘Uqul Kabupaten Kediri, maka diperlukan suatu media pembelajaran yang inovatif dalam menunjang pembelajaran. Dalam penelitian ini, peneliti mengembangkan sebuah media pembelajaran *Fun Thinkers Book* dengan tujuan membantu mempermudah guru ketika menyampaikan materi sehingga tercapainya tujuan pembelajaran terkhusus mata pelajaran IPAS materi Indonesiaku kaya budaya. Selain hal tersebut, diharapkan konsep pembelajaran akan mempunyai pemaknaan yang lebih jelas dan lebih mudah dipahami peserta didik. Kemudian peserta didik diharapkan akan lebih menguasai materi yang disajikan. Selain mendengarkan, peserta didik juga dapat mempraktikkan media secara langsung. Mereka dapat berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dan menggunakan pemikiran kritis. Hal demikianlah yang melatarbelakangi peneliti melakukan penelitian dan pengembangan dengan judul: “Pengembangan Media Pembelajaran *Fun Thinkers Book* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran IPAS Materi Indonesiaku Kaya Budaya Kelas IV MI Riyadlotul ‘Uqul Kabupaten Kediri”.

## B. Rumusan Masalah

Merujuk kepada uraian yang melatarbelakangi penelitian di atas, maka dapat diuraikan beberapa rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut :

---

<sup>12</sup> Mariatul Kibtiah, dkk(2021). “Pengembangan Media Pembelajaran *Fun Thinkers* Bool Materi Peristiwa Alam yang Terjadi di Indonesia di Kelas V Sekolah Dasar”.Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, vol. 10 no. 4, hal. 829-835.

1. Bagaimana prosedur pengembangan *Fun Thinkers Book* untuk meningkatkan minat belajar pada mata pelajaran IPAS materi Indonesiaku Kaya Budaya kelas IV MI Riyadlotul 'Uqul Kabupaten Kediri?.
2. Bagaimana kelayakan media *Fun Thinkers Book* untuk meningkatkan minat belajar pada mata pelajaran IPAS materi Indonesiaku Kaya Budaya kelas IV MI Riyadlotul 'Uqul Kabupaten Kediri?.
3. Bagaimana keefektifan media *Fun Thinkers Book* untuk meningkatkan minat belajar pada mata pelajaran IPAS materi Indonesiaku Kaya Budaya kelas IV MI Riyadlotul 'Uqul Kabupaten Kediri?.

### **C. Tujuan Penelitian**

1. Untuk mengetahui prosedur pengembangan *Fun Thinkers Book* dalam meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS materi Indonesiaku Kaya Budaya kelas IV MI Riyadlotul 'Uqul Kabupaten Kediri.
2. Untuk mengetahui kelayakan media *Fun Thinkers Book* dalam meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS materi Indonesiaku Kaya Budaya kelas IV MI Riyadlotul 'Uqul Kabupaten Kediri.
3. Untuk mengetahui keefektifan media *Fun Thinkers Book* dalam meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS materi Indonesiaku Kaya Budaya kelas IV MI Riyadlotul 'Uqul Kabupaten Kediri.

### **D. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan**

Spesifikasi produk pengembangan *Fun Thinkers Book* pada mata pelajaran IPAS Materi Indonesiaku Kaya Budaya kelas IV dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Ukuran media pembelajaran *Fun Thinkers Book* adalah A4 yaitu 21,0 cm × 29,7 cm berbentuk buku dengan format potrait.
2. Jenis kertas yang digunakan untuk *cover* adalah *Hard Cover* yang telah di desain menggunakan aplikasi *Canva*, sedangkan untuk isi buku menggunakan *Art Paper*.
3. Gambar dan materi dibuat dan di edit pada *Canva*.
4. Jumlah halaman dalam media *Fun Thinkers Book* berjumlah 55 halaman.
5. Di dalam media *Fun Thinkers Book* memuat Daftar isi, Capaian Pembelajaran, Tujuan Pembelajaran, Materi Kekayaan Budaya Indonesia, dan *quiz* berbasis permainan, dilengkapi dengan petunjuk penggunaan dan juga kunci jawaban.
6. Dalam media *Fun Thinkers Book* akan menggunakan bingkai peraga yang terbuat dari kayu supaya lebih kuat dan awet dengan ukuran 21 cm x 21 cm. Setiap bingkai peraga terdapat 12 lubang berbentuk persegi yang nantinya kemudian akan dipasangkan dengan 12 ubin kecil berbentuk persegi dengan ukuran sesuai dengan tiap bingkai peraga sebagai alat peraga untuk mencocokkan soal beserta jawaban.
7. Pada tiap ubin pada media *Fun Thinkers Book* akan dilapisi dengan stiker berisi angka 1-12 di bagian depan, sedangkan di bagian belakang akan dilapisi dengan kertas karton berwarna merah, kuning, hijau dan biru secara acak yang di laminating tebal.
8. Isi materi yaitu tentang keberagaman budaya Indonesia yang terdiri dari:

- a. Rumah adat
- b. Pakaian adat
- c. Tarian daerah
- d. Alat musik daerah
- e. Seni pertunjukan
- f. Lagu daerah
- g. Makanan tradisional

#### **E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan**

Dalam penelitian dan pengembangan media ini sangat penting untuk dilakukan mengingat peserta didik banyak menghadapi permasalahan, seperti kurangnya inovasi media pembelajaran, pembelajaran yang cenderung membosankan. Oleh karena hal tersebut, penelitian ini perlu dikembangkan lebih lanjut agar tercipta suasana pembelajaran yang menarik bagi peserta didik dan memperluas pengetahuan bagi guru. Produk yang dikembangkan adalah media *Fun Thinkers Book*. Dengan tampilan dan isi yang menarik serta cara penggunaan media dengan sistem belajar sambil bermain, peserta didik mampu dengan baik memahami materi serta belajar terasa lebih menyenangkan.

Be  
rdasarkan uraian tersebut, pentingnya penelitian dan pengembangan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* adalah sebagai berikut:

1. Bagi peserta didik
  - a. Membantu mempermudah peserta didik dalam memahami materi pembelajaran pada mata pelajaran IPAS materi pokok Indonesiaku kaya budaya.

- b. Membangun pengalaman baru bagi peserta didik dalam memahami materi Indonesiaku kaya budaya menggunakan media *Fun Thinkers Book*.
  - c. Meningkatkan minat belajar peserta didik terhadap mata pelajaran IPAS.
- 2. Bagi Pendidik
  - a. Memberikan alternatif media pembelajaran kepada pendidik agar dapat memberikan inovasi dalam kegiatan belajar mengajar.
  - b. Memberikan pengetahuan wawasan dan pengalaman bagi pendidik dalam membuat pembelajaran IPAS yang dikemas dalam permainan sehingga lebih menyenangkan dan terkesan tidak monoton.
- 3. Bagi Sekolah

Media *Fun Thinkers Book* dapat digunakan sebagai referensi dalam peningkatan kualitas pembelajaran menggunakan inovasi pembelajaran IPAS khususnya pada materi Indonesiaku Kaya Budaya.
- 4. Bagi Peneliti

Dengan melaksanakan penelitian pengembangan ini, peneliti mendapatkan pengalaman, menambah pengetahuan serta wawasan khususnya tentang pengembangan media pembelajaran *Fun Thinkers Book*.

## **F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan**

### **1. Asusmsi Penelitian dan Pengembangan.**

- Dalam penelitian pengembangan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* terdapat beberapa asumsi, antara lain:
- a. Media pembelajaran *Fun Thinkers Book* materi Indonesiaku kaya budaya pada peserta didik kelas IV mampu menarik perhatian peserta didik sehingga mampu meningkatkan minat belajar peserta didik dan memudahkan peserta

didik dalam memahami materi Indonesiaku Kaya Budaya pada mata pelajaran IPAS.

- b. Media pembelajaran *Fun Thinkers Book* dikemas dalam berbentuk sebuah buku dengan gambar yang menarik, menggunakan warna yang disesuaikan dan penggunaan media yang disertai dengan permainan memberikan kesan pengalaman baru bagi peserta didik dalam proses pembelajaran.
2. Keterbatasan Penelitian Pengembangan.

  - a. Terkait dengan pengembangan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* yang dilakukan terbatas hanya pada materi Indonesiaku kaya budaya yang mencakup keberagaman rumah adat, pakaian adat, tarian daerah, alat musik daerah, seni pertunjukan, lagu daerah dan makanan tradisional pada mata pelajaran IPAS kelas IV SD/MI.
  - b. Penelitian dan pengembangan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* yang dilakukan terbatas di kelas IV MI Riyadlotul 'Uqul Kabupaten Kediri.
  - c. Implementasi media *Fun Thinkers Book* hanya bisa di implementasikan dengan membeagi peserta didik menjadi kelompok.

## **G. Penelitian Terdahulu**

1. Penelitian oleh Rada Sendang, 2022. Dengan judul penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran *Fun Thinkers Book* Pada Materi IPA Organ Gerak Hewan dan Manusia Kelas V SDN 050 Tarakan”.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, diketahui kelayakan hasil penelitian ditinjau dari aspek validasi ahli materi dengan persentase 90%, persentase ahli media sebesar 87,77%, persentase ahli bahasa sebesar 83,33% dan persentase hasil dari ahli praktisi sebesar 86,66%. Berdasarkan dari hasil tersebut,

media *Fun Thinkers Book* pada materi IPA organ gerak hewan dan manusia di SDN 050 Tarakan dikategorikan sangat layak untuk digunakan. Selain itu berdasarkan hasil angket respon peserta didik terhadap media pada uji coba lapangan diperoleh hasil persentase sebesar 95,01% dengan kriteria sangat layak. Penggunaan media *Fun Thinkers Book* juga mampu membuat peserta didik merasa senang dan tertarik untuk belajar serta memahami materi pelajaran yang diajarkan.<sup>13</sup>

Persamaan dalam penelitian ini adalah menggunakan metode penelitian yang sama, yaitu penelitian dan pengembangan. Kemudian media yang dikembangkan sama yaitu media *Fun Thinkers Book*. Sedangkan perbedaan pada terletak pada subjek penelitian yang digunakan, pada penelitian tersebut yang menjadi subjek penelitian merupakan peserta didik kelas V SD, sedangkan subjek pada penelitian ini merupakan peserta didik kelas IV. Perbedaan lain terletak pada variabel dependen, pada penelitian terdahulu menekankan pengaruh media *Fun Thinkers Book* fokus mengembangkan media saja, sedangkan variabel dependen pada penelitian ini adalah minat belajar peserta didik.

2. Penelitian oleh Dita Siti Fauziah, Mimin Ninawati, 2022. Dengan judul penelitian “Media *Fun Thinkers Book* Berbasis Kontekstual Materi Berbagai Pekerjaan Untuk Peserta didik Kelas IV Sekolah Dasar”.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut diketahui hasil uji validasi oleh ahli media dengan nilai rata-rata persentase sebesar 91,90%, hasil validasi

---

<sup>13</sup> Rada Sendang, Skripsi: *Pengembangan Media Pembelajaran Fun Thinkers Book Pada Materi IPA Organ Gerak Hewan dan Manusia Kelas V SDN 050 Tarakan*” (Borneo: Universitas Borneo Tarakan, (2022) hal. 62

ahli materi mendapat skor sebesar 94,44%, lalu untuk respon peserta didik mendapat skor 91,68%. Selain itu, diperoleh hasil dari respon peserta didik menunjukkan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* yang dikembangkan sangat baik dan mudah digunakan. Peserta didik lebih aktif dan tidak mudah bosan selama pembelajaran berlangsung.<sup>14</sup>

Persamaan penelitian ini adalah subjek penelitian yaitu kelas IV SD. Sedangkan perbedaan terletak pada mata pelajaran yang di gunakan, pada penelitian terdahulu ini menggunakan mata pelajaran IPS sedangkan untuk penelitian ini menggunakan mata pelajaran IPAS.

3. Penelitian oleh Sonia Pangaribuan, 2023. Dengan judul penelitian “Pengembangan Media *Fun Thinkers Book* Pada Tema 7 Subtema 1 Kelas V SDN 091453 Marihat Raja Kecamatan Dolok Pangaribuan T.A 2022/2023”.

Berdasarkan penelitian ini, hasil persentase validasi dari ahli materi sebesar 92% yang termasuk sangat layak. Kemudian penilaian dari ahli media sebesar 86% yang termasuk dalam kategori sangat layak. Penilaian angket untuk ahli instrumen tes sebesar 88% yang tergolong kategori sangat layak. Tingkat kepraktisan dalam media pembelajaran *Fun Thinkers Book* ditentukan oleh guru dengan persentase 91%, hal tersebut tergolong dalam kategori sangat layak. Terdapat peningkatan hasil belajar dari nilai rata-rata 50 menjadi 85. Maka dapat disimpulkan, media pembelajaran *Fun Thinkers*

---

<sup>14</sup> Dita Siti Fauziah, Mimin Ninawati, “Media *Fun Thinkers* Bool Berbasis Kontekstual Materi Berbagai Pekerjaan Untuk Peserta didik Kelas IV Sekolah Dasar”, vol.2 No.2, (2023) Edukasiana: Jurnal Inovasi Pendidikan, hal.93-103.

*Book* mampu meningkatkan efektivitas hasil belajar peserta didik kelas V

SDN

091453

Marihat

Raja.<sup>15</sup>

Persamaan penelitian ini adalah keduanya menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluate*). Sedangkan perbedaan utama penelitian ini terletak pada subjek penelitian, yaitu kelas V SD dan materi Tema 7 Subtema 1, sedangkan dalam penelitian yang peneliti lakukan adalah kelas IV MI dengan mata pelajaran IPAS.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Wulan Saidah, 2024. Dengan judul penelitian “Pengembangan Media *Fun Thinkers Book* dalam Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis di Sekolah Dasar”.

Berdasarkan penelitian pengembangan ini, hasil uji validitas media dilakukan dengan menggunakan metode angket yang melibatkan penilaian dari ahli media, ahli materi, serta ahli desain. Adapun persentase hasil dari validasi media diperoleh sebesar 95%, validasi materi sebesar 95%, dan untuk validasi desain pembelajaran sebesar 92%, berdasarkan hal tersebut media *Fun Thinkers Book* dikategorikan sangat valid. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Fun Thinkers Book* efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran dalam

---

<sup>15</sup> Sonia Pangaribuan dkk., “Pengembangan Media *Fun Thinkers Book* Pada Tema 7 Subtema 1 Kelas V SDN 091453 Marihat Raja Kecamatan Dolok Panribuan T.A 2022/2023,” Journal on Education Vol. 06, no. 01 (2023): 4053–65.

meningkatkan kemampuan berfikir kritis peserta didik kelas V SD.<sup>16</sup>

Persamaan dalam penelitian ini adalah terletak pada model penelitian dan pengembangan yang digunakan yaitu model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluate*). Letak perbedaannya yaitu pada subjek penelitian dalam penelitian terdahulu ini adalah peserta didik kelas V SD, mata pelajaran yang digunakan juga berbeda, yaitu dalam penelitian terdahulu ini menggunakan mata pelajaran matematika, sedangkan dalam penelitian ini adalah mata pelajaran IPAS, tujuan penelitian terdahulu ini adalah upaya untuk meningkatkan kemampuan berfikir kritis, sedangkan dalam penelitian ini adalah upaya meningkatkan minat belajar peserta didik.

5. Penelitian oleh Faradina Wahid Sabilla, dkk, 2024. Dengan judul penelitian “Pengembangan Bahan Ajar *Fun Thinkers Book* Untuk Meningkatkan Aspek Kognitif Peserta didik Kelas I MI Wajar Ma’arif Sribhawono Tahun Pelajaran 2023/2024”.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan tersebut diperoleh persentase hasil validasi ahli media sebesar 100% sehingga dikategorikan sangat layak, untuk hasil validasi ahli materi sebesar 100% dengan kriteria sangat layak. Selain itu, keefektifan media *Fun Thinkers Book* diperoleh berdasarkan hasil angket minat belajar peserta didik saat uji coba lapangan dengan peningkatan minat belajar peserta didik dari 69% ke 90%. Dengan

---

<sup>16</sup> Wulan Saidah dan Wahyudi Wahyudi, “Pengembangan Media *Fun Thinkers Book* Dalam Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Di Sekolah Dasar,” *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan* Vol. 6, no. 4 (2024), hal. 2927–39.

demikian media *Fun Thinkers Book* dapat dikatakan efektif dalam meningkatkan aspek kognitif peserta didik.<sup>17</sup>

Persamaan penelitian ini terletak metode penelitian pengembangan dan media yang digunakan oleh peneliti dalam proses penelitian. Sedangkan perbedaannya terletak dalam tujuan penelitian dan subjek penelitian, pada penelitian tersebut untuk meningkatkan aspek kognitif serta subjek penelitian adalah peserta didik kelas 1 SD, sedangkan dalam penelitian yang peneliti mempunyai tujuan meningkatkan minat belajar peserta didik kelas IV.

## **H. Definisi Operasional**

1. Media pembelajaran merupakan segala jenis alat maupun bahan yang digunakan ketika proses pembelajaran untuk membantu peserta didik memahami dan menguasai materi pembelajaran.
2. Minat belajar adalah sebuah keinginan atau rasa ketertarikan yang tumbuh dari peserta didik untuk mendapatkan pengetahuan dan keterampilan melalui proses belajar. Minat belajar peserta didik dalam penelitian ini diperoleh melalui angket minat belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media *Fun Thinkers Book*.
3. Mata Pelajaran IPAS adalah Ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai makhluk individu sekaligus sebagai

---

<sup>17</sup> Faradina Wahid Sabilla,dkk (2024), Pengembangan Bahan Ajar *Fun Thinkers Bool* Untuk Meningkatkan Aspek Kognitif Peserta didik Kelas I MI Wajar Ma’arif Sribhawono Tahun Pelajaran 2023/2024. Jurnal Berkala Ilmiah Pendidikan, Vol.4 No. (2),hal. 208-216.

makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya.

4. Materi Indonesiaku Kaya Budaya adalah materi yang memuat berbagai aspek budaya Indonesia, seperti : Rumah adat, Pakaian adat, Senjata tradisional, Tarian daerah, Alat musik daerah, Seni pertunjukan, Lagu daerah, dan Makanan tradisional.
5. *Fun Thinkers Book* merupakan seperangkat buku yang menyajikan permainan dengan dilengkapi dengan bingkai peraga dan dikemas untuk menciptakan suasana belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan karena melibatkan peserta didik secara aktif.