

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Pengertian media atau dalam bahasa latin merupakan bentuk jamak dari kata “*medius*” memiliki arti tengah, perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada yang menerima pesan. Media juga dapat didefinisikan sebagai sesuatu yang memiliki sifat menyalurkan pesan dan bisa merangsang pikiran, perasaan serta kemauan peserta didik sehingga bisa mendorong terlaksananya proses belajar pada dirinya.¹⁸ AECT (*Association of Education and Communication Technology*) mendefinisikan pengertian media adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan dalam penyampaian pesan atau informasi. Ketika media tersebut berisi pesan atau sebuah informasi yang mengandung tujuan dalam hal pengajaran, maka media tersebut bisa disebut media pembelajaran.¹⁹

Media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai segala sesuatu yang digunakan untuk perantara dari pemberi informasi dalam hal ini yaitu guru kepada penerima informasi atau peserta didik dengan tujuan untuk menstimulus peserta didik supaya bisa termotivasi dan mengikuti proses pembelajaran secara utuh dan bermakna.²⁰ Definisi media sudah banyak dikemukakan oleh para ahli. Menurut

¹⁸ Siti Aisyah, Media Pembelajaran Perspektif Pendidikan Agama Islam, *Journal of Islamic Education* (2022) Vol. 2 No. 2, hlm.11

¹⁹ Septy Nurfadhillah, dkk, Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta didik SD Negeri Kohod III, *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial* (2021) Vol.3 No.2, hlm.244

²⁰ Muhammad Hasan, dkk. Media Pembelajaran.(Klaten: CV Tahta Media Group:2021), hal.10

Kusnadi dan Sutjipto dalam menjelaskan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat dipakai sebagai alat dalam meningkatkan kegiatan proses belajar mengajar.²¹ Menurut Ahmad Rohani media pembelajaran merupakan alat yang bisa digunakan dalam membantu jalannya proses pembelajaran supaya menjadi lebih efektif dan optimal.²² Pendapat Hamka mengenai media pembelajaran didefinisikan sebagai alat bantu yang berwujud non fisik maupun fisik yang digunakan sebagai perantara antara tenaga guru dan peserta didik dalam proses pemahaman materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien kemudian mampu menarik minat peserta didik untuk belajar lebih lanjut.²³

Berdasarkan berbagai penjelasan tentang definisi media pembelajaran diatas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan semua hal yang dapat menjadi alat penyampaian pesan atau informasi oleh guru terhadap peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga terwujudnya proses pembelajaran yang efektif dan tercapainya tujuan pembelajaran.

2. Ciri-Ciri Media Pembelajaran

Terdapat tiga ciri media yang dikemukakan oleh Gearlach & Ely diantaranya adalah sebagai berikut:

²¹ Maklonia Meling Moto (2019). Pengaruh penggunaan media pembelajaran dalam dunia pendidikan. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(1), 20-28.

²² Aisyah Fadilah, (2023). Pengertian media, tujuan, fungsi, manfaat dan urgensi media pembelajaran. *Journal of Student Research*, Vol. 1(2), 01-17.

²³ Ani Daniyati, dkk (2023). Konsep dasar media pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(1), 282-294.

a. Ciri Fikatif (*Fixative Property*)

Menggambarkan tentang kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan, serta merekonstruksi sebuah kejadian maupun objek. Sebuah kejadian mampu disusun kembali menggunakan media seperti fotografi, *video tape*, *audio tape*, *disket computer*, *compact disk* dan *film*. Berdasarkan ciri tersebut, media digunakan sebagai perekam sebuah kejadian ataupun objek yang terjadi dalam satu waktu tertentu. Ciri tersebut amat penting bagi guru karena kejadian-kejadian atau objek yang telah direkam atau disimpan dengan format media yang ada dapat digunakan setiap saat.

Kesimpulan dari ciri media fiksatif yaitu sesuatu yang mampu merekam sebuah peristiwa atau kejadian tertentu yang direkam kemudian disimpan dalam format media dan dapat digunakan setiap saat. Dapat diambil contoh seperti peristiwa bencana alam yang diabadikan dengan rekaman video sehingga dapat menjadi media pembelajaran bagi peserta didik.

b. Ciri Manipulatif (*Manipulative Property*)

Transformasi sebuah kejadian atau objek memungkinkan karena media mempunyai ciri manipulatif. Kejadian yang memakan waktu sehari-hari bahkan berbulan-bulan dapat diperlihatkan dalam waktu dua atau tiga menit kepada peserta didik dengan menggunakan teknik pengambilan gambar *time-lapse recording*. Dapat diambil contoh sebagaimana proses siklus kupu-kupu.

Kesimpulan dari ciri media manipulatif mempunyai peran untuk mempercepat sebuah peristiwa dengan menggunakan sebuah rekaman. Seperti yang telah di contohkan diatas yaitu proses larva sampai menjadi kupu-kupu,

apabila tidak menggunakan media manipulatif tentu saja akan membutuhkan waktu yang lama, karena dalam proses tersebut tentu butuh waktu berminggu-minggu. Dengan adanya media manipulatif lebih mempersingkat waktu.

c. Ciri Distributif (*Distributive Property*)

Ciri distributif dari media memungkinkan sebuah objek atau kejadian di transformasikan melalui ruang dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar peserta didik dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian tersebut. Media distributif tidak hanya terbatas pada suatu kelas atau beberapa kelas pada sekolah-sekolah di dalam wilayah tertentu, tetapi juga media tersebut dapat tersebar ke penjuru tempat yang diinginkan kapan saja. Misalkan saja rekaman sebuah video maupun audio dengan menyimpan di *flashdisk* atau *link* sehingga dapat digunakan secara berulang-ulang.²⁴

3. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Terdapat berbagai jenis dari media pembelajaran yang membantu peserta didik ketika proses pembelajaran. Beberapa jenis media pembelajaran tersebut diantaranya:

a. Media Visual

Media visual merupakan media yang mengandalkan kemampuan indra penglihatan dalam memahami isi dalam media tersebut. Media visual yang

²⁴ Suparlan, Peran Media Dalam Pembelajaran, Jurnal Keislaman dan Ilmu Pendidikan, Vol.2 No.2 (2020) hlm

menampilkan gambar misalnya seperti media gambar, foto, komik, poster, buku, miniatur, alat peraga dan sebagainya.

b. Media Audio

Media audio merupakan media yang bisa didengar melalui indra pendengaran sebagai salurannya. Contohnya seperti radio, rekaman suara, musik, dan laboratorium bahasa.

c. Media Audiovisual

Media audiovisual merupakan media yang dapat untuk didengar serta untuk dilihat dengan bersamaan. Media audiovisual mengandalkan indra pendengaran dan indra penglihatan secara bersamaan. Jenis media ini mempunyai kelebihan yaitu kemampuan yang lebih baik, karena mencakup dua jenis media yang pertama dan kedua. Contohnya: Video pembelajaran, televisi dan film

d. Multimedia

Multimedia merupakan segala jenis media yang terkelompok menjadi satu. Contohnya: website interaktif, belajar dengan menggunakan internet artinya mengaplikasikan semua media, termasuk pembelajaran jarak jauh.²⁵

4. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran yang memiliki kedudukan sebagai perantara antara guru dengan peserta didik mempunyai fungsi antara lain sebagai berikut:

a. Pemusat fokus peserta didik

²⁵ Ina Magdelana, dkk Tulisan Bersama Tentang Media Pembelajaran (Sukabumi: CV. Jejak: 2021) hal.35

Media pembelajaran dengan rancangan yang baik dapat berfungsi sebagai pemusat perhatian peserta didik. Jika media pembelajaran tersebut bersifat menarik, interaktif dan menghadirkan hal baru, tentu akan menarik peserta didik.

b. Penggugah emosi serta motivasi peserta didik

Apabila pendidik menyajikan materi pembelajaran dengan bentuk yang berbeda yaitu dengan penggunaan media pembelajaran yang menarik, maka emosi serta motivasi peserta didik terhadap materi pembelajaran dapat dengan mudah tergugah. Melalui hal tersebut peserta didik akan terdorong lebih memaknai pelajaran yang sedang mereka pelajari. Penggunaan media pembelajaran ketika proses pembelajaran dapat menimbulkan suasana kelas menjadi lebih hidup. Hal tersebut menunjukkan fungsi penting media pembelajaran yaitu sebagai penggugah emosi dan motivasi belajar peserta didik.

c. Pengorganisasi materi pembelajaran

Melalui penyampaian media pembelajaran yang menarik dalam penyajian materi menjadikan peserta didik lebih mudah dalam memahami materi serta peningkatan daya ingat peserta didik.

d. Penyama persepsi

Terdapat banyak konsep abstrak yang harus dipelajari peserta didik saat berada di dalam kelas. Penyajian sesuatu yang abstrak dapat dilakukan dengan media pembelajaran. Melalui media pembelajaran, hal abstrak dapat disajikan dengan konkret sehingga persepsi peserta didik menjadi sama. Berbeda jika

materi pembelajaran disampaikan secara abstrak melalui lisan, perbedaan persepsi peserta didik mungkin saja terjadi.

e. Pengaktif respon peserta didik

Kegiatan pembelajaran yang monoton menyebabkan peserta didik menjadi tidak termotivasi untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Hal tersebut akan menimbulkan penyebab peserta didik menjadi pasif. Hal ini dapat diatasi melalui variasi pembelajaran dengan penggunaan media pembelajaran. Melalui media pembelajaran, peserta didik akan memberikan respon selama proses pembelajaran berlangsung. Melalui pemanfaatan media pembelajaran ketika proses pembelajaran akan mendorong peserta didik terlibat secara aktif dalam memaknai materi pelajaran.²⁶

5. Manfaat Media Pembelajaran

Manfaat media pembelajaran dalam proses belajar peserta didik menurut Sudjana dan Rivai antara lain:

- a. Proses belajar akan terasa lebih menarik perhatian peserta didik sehingga motivasi belajar bisa bertumbuh.
- b. Memperjelas makna materi pelajaran sehingga memungkinkannya menguasai dan tujuan pembelajaran akan tercapai.
- c. Metode mengajar yang dilakukan oleh pendidik menjadi lebih inovatif, tidak hanya dengan komunikasi verbal oleh guru, yang menjadikan peserta didik tidak mudah bosan serta pendidik tidak mudah kehabisan tenaga.

²⁶ Pagarra H & Syawaludin, dkk. Media Pembelajaran, Badan Penerbit UNM, 2022, hal 18.

- d. Peserta didik mampu lebih banyak melaksanakan pembelajaran karena tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga melakukan aktivitas lain seperti mengamati, melakukan mendemonstrasikan, memamerkan.

Manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran di dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a. Memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga mampu meningkatkan proses dan hasil belajar.
- b. Meningkatkan serta mengarahkan perhatian anak sehingga mampu menimbulkan motivasi belajar, interaksi lebih langsung antara peserta didik dan lingkungannya.
- c. Media pembelajaran mampu mengatasi keterbatasan indera, ruang, serta waktu.
 - 1) Objek maupun benda yang ukurannya terlihat besar dapat ditampilkan secara langsung di kelas dengan mengganti objek dengan gambar, foto, slide, atau replika.
 - 2) Objek atau benda yang ukurannya sangat kecil dan tidak akan terlihat oleh indera bisa disajikan melalui mikroskop, film, slide, atau gambar.
 - 3) Fenomena langka yang terjadi dalam kurun waktu yang sudah lama dapat ditampilkan melalui rekaman video, film, foto, slide, disamping secara verbal.
 - 4) Eksperimen yang bisa membahayakan dapat disimulasikan menggunakan media seperti komputer, film, dan radio.

- 5) Peristiwa alam yang dalam kenyataan memakan waktu lama mampu disajikan menggunakan teknik-teknik rekaman seperti *time lapse* untuk film, video, slide, atau simulasi komputer.
- 6) Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada peserta didik tentang peristiwa-peristiwa lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya.²⁷

6. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Menurut Junaidi, secara umum kriteria yang harus dipertimbangkan ketika pemilihan media pembelajaran adalah sebagai berikut.

a. Tujuan penggunaan

Meliputi standar kompetensi dan kompetensi dasar yang hendak dicapai, tujuan dalam ranah kognitif, afektif, psikomotor, atau kombinasinya. Jenis rangsangan indera yang ditekankan seperti penglihatan, pendengaran, atau kombinasinya.

b. Sasaran pengguna media

Subjek yang menjadi sasaran dalam penggunaan media dan karakteristik pengguna media serta bagaimana tingkat motivasi dan minat belajarnya. Jika kriteria pemilihan ini kita abaikan, maka media yang kita pilih maupun kita buat tentu tidak akan banyak gunanya. Oleh karena itu, media pembelajaran harus sesuai dengan kondisi mereka

²⁷ Ibid hal.19

c. Karakteristik media

Karakteristik media menjadi hal yang penting. Perlu untuk diketahui kelebihan serta kekurangan dari media, kesesuaian media dengan tujuan tercapainya tujuan pembelajaran. Jika mengenal dengan baik karakteristik sebuah media, maka akan mendapatkan media yang cocok untuk digunakan. Oleh karena itu, penting untuk menentukan jenis media dan memahami dengan baik karakteristik media yang akan digunakan.

d. Waktu

Hal ini mencakup tentang waktu yang diperlukan dalam mengadakan atau membuat media. Selain hal tersebut, estimasi waktu untuk menyajikan media tersebut serta berapa lama alokasi waktu yang tersedia dalam kegiatan pembelajaran juga harus diperhatikan.

e. Biaya

Penggunaan media pada dasarnya memiliki tujuan untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran. Oleh sebab itu, faktor biaya menjadi salah satu kriteria yang perlu dipertimbangkan.

f. Ketersediaan

Ketersediaan mencakup keahlian, jangka waktu, kekuatan dan sarana dalam membuat media pembelajaran. Selain hal tersebut, ketersediaan sarana dalam penyajian media di dalam kelas. Misalnya, untuk mendefinisikan proses gerhana matahari lebih efektif ditampilkan melalui media video. Akan tetapi

jika di sekolah tidak terdapat video *player*, maka cukup menggunakan alat peraga gerhana matahari.²⁸

Sedangkan menurut Sudjana, terdapat pedoman yang digunakan dalam pemilihan media pembelajaran yaitu:

- a. Tepat dengan tujuan pembelajaran, media pembelajaran yang dipilih berdasarkan tujuan instruksional yang sudah ditetapkan.
- b. Isi bahan pelajaran yang sifatnya fakta, prinsip, konsep dan generalisasi sangat membutuhkan bantuan media supaya lebih dipahami peserta didik.
- c. Kemudahan dalam mendapatkan media.
- d. Keterampilan guru dalam penggunaan media pembelajaran, guru diharapkan dapat membangun komunikasi dengan peserta didik ketika menggunakan media tersebut.
- e. Tersedia waktu untuk menggunakan media, sehingga media memberi manfaat bagi peserta didik ketika pengajaran terjadi.
- f. Sesuai berdasarkan taraf berpikir peserta didik, sehingga makna yang terkandung di dalamnya bisa dipahami oleh peserta didik.²⁹

7. Keefektifan Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam proses pendidikan karena berperan dalam menyampaikan materi pembelajaran

²⁸ Amelia Putri Wulandari et al., "Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar," *Journal on Education* Vol.5, no. 2 (2023): 3928–36.

²⁹ *Ibid*, hal.3934

kepada peserta didik secara lebih menarik, interaktif, dan bermakna. Efektivitas media pembelajaran menjadi hal yang sangat penting untuk dikaji agar penggunaannya benar-benar mampu mendukung tercapainya tujuan pembelajaran.

Menurut Permata Sari dan Yuhendri, media pembelajaran dikatakan efektif apabila dapat membantu peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran secara optimal, serta mampu meningkatkan hasil belajar baik secara kognitif, afektif, maupun psikomotor.³⁰ Capaian tujuan pembelajaran menjadi indikator utama efektivitas suatu media. Selain itu, efektivitas media juga dapat dilihat dari tingkat partisipasi dan antusiasme siswa dalam proses pembelajaran. Manan, dkk menyatakan bahwa keberhasilan media pembelajaran dapat diukur dari tingginya minat belajar siswa, partisipasi aktif selama proses belajar, serta respon positif siswa terhadap media yang digunakan.³¹ Aspek komunikasi dan interaktif juga menjadi indikator penting. Bistari menegaskan bahwa media yang baik harus mampu menciptakan proses belajar yang komunikatif, memungkinkan siswa untuk terlibat aktif, berdiskusi, dan bertanya, bukan hanya menerima materi secara pasif.³² Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dikatakan efektif apabila memenuhi beberapa indikator antara lain dapat membantu pencapaian tujuan pembelajaran, meningkatkan partisipasi dan

³⁰. Permata Sari, E., & Yuhendri, M. (2021). *E-Learning Efektif sebagai Media Pembelajaran Saat Pandemi Covid-19*. *Mimbar Ilmu*, 26(3), 81–91.

³¹ Manan, A., Usman, M., & Ismail, A. (2020). Efektivitas Media Pohon Pintar dalam Meningkatkan Pembelajaran PPKn. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 10(1), 105–120

³² Bistari, D. (2020). *Efektivitas Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Hasil Belajar*. Bandung: CV. Jejak.

minat siswa dan juga menciptakan komunikasi dan interaksi yang baik antara pendidik dan juga peserta didik.

B. Minat Belajar

1. Pengertian Minat Belajar

Minat bukanlah sesuatu yang dimiliki sejak lahir, melainkan diperoleh kemudian. Menurut Prasetyo, minat adalah sebuah kecenderungan yang menetap dalam subyek untuk merasa tertarik pada bidang tertentu dan merasa senang berkecimpung dalam bidang tersebut.³³ Hal serupa diungkapkan oleh Slameto, minat adalah sebuah rasa suka dan ketertarikan terhadap sebuah hal maupun aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Pada dasarnya, minat adalah penerimaan terhadap suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, maka semakin besar minat.³⁴

Minat belajar adalah sebuah dorongan batin yang muncul dari peserta didik dengan tujuan memaksimalkan kebiasaan belajar. Minat belajar akan tumbuh ketika peserta didik mempunyai rasa ingin meraih nilai yang maksimal, atau untuk berhasil dalam kompetisi belajar dengan peserta didik yang lain.³⁵ Minat belajar adalah sebuah rasa tertarik, sebuah keinginan, dan konsentrasi yang dimiliki seseorang untuk belajar.³⁶ Maka dapat diperoleh kesimpulan bahwa

³³ Mohd. Idris Dakimunthe, Pengaruh Kecerdasan Emosional dan Minat Belajar Terhadap Pemahaman Akuntansi pada Mahasiswa Program Studi Akuntansi di Universitas Medan Area (2020), Jurnal Mutiara Akuntansi Vol. 5 No, 2 hal.103.

³⁴ Ibid, hal 103

³⁵ Sofia Nurul Hikmah, "Hubungan Kecerdasan Numerik Dan Minat Belajar Terhadap Kemampuan Penalaran Matematis Peserta didik Smp," Jurnal Ilmiah Matematika Realistik Vol. 2, no. 1 (2021): 33–39.

³⁶ Windi Pebria dkk., "Minat Belajar Peserta didik Pada Pembelajaran Matematika Integrasi Nilai- Nilai Islam," Jurnal Pendidikan Matematika Vol. 4, no. 2 (2024): 99–107.

minat belajar merupakan sebuah rasa keinginan atau rasa ketertarikan yang tumbuh dalam seorang peserta didik untuk mendapatkan pengetahuan serta keterampilan melalui proses belajar.

2. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar

Minat belajar di dalam peserta didik dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor internal dan faktor eksternal.

a. Faktor Internal

Menurut Sumadi Suryabrata, faktor internal merupakan sebuah hal yang menyebabkan peserta didik mempunyai minat yang lahir dari dalam diri sendiri. Faktor internal tersebut antara lain sebagai berikut:

- 1) Perhatian dalam belajar. Merupakan konsentrasi dari semua kegiatan seseorang yang dipusatkan terhadap suatu objek belajar.
- 2) Rasa ingin tahu. Merupakan sebuah kekuatan perasaan ataupun sikap untuk mengetahui tentang sebuah hal, serta dorongan yang kuat untuk mengetahui lebih banyak lagi tentang sesuatu.
- 3) Kebutuhan (motif). Yaitu suatu kondisi dalam diri pribadi seorang peserta didik yang mendorong dirinya supaya melakukan aktivitas-aktivitas tertentu untuk pencapaian sebuah tujuan.
- 4) Motivasi. Merupakan sebuah perubahan energi di yang terdapat dalam diri seseorang dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan.³⁷

b. Faktor Eksternal

³⁷ Edy Syahputra, Snowball throwing tingkatkan minat dan hasil belajar, (2020), Sukabumi: Haura publishing.

Menurut Slameto, faktor eksternal yang dapat mempengaruhi minat belajar adalah:

- 1) Faktor dari keluarga mencakup hal seputar cara didikan orang tua, hubungan yang terjadi antar anggota keluarga, suasana di rumah, keadaan ekonomi dalam keluarga, pengertian orang tua, dan latar belakang kebudayaan.
- 2) Faktor sekolah seperti metode yang digunakan dalam mengajar, kurikulum, hubungan guru dan peserta didik, relasi peserta didik dengan peserta didik, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran di atas ukuran, keadaan gedung sekolah, metode belajar, dan tugas rumah yang diberikan.
- 3) Faktor masyarakat mencakup kegiatan peserta didik dalam masyarakat, teman dan kehidupan di dalam masyarakat.³⁸

3. Fungsi Minat Belajar

Menurut Yakin, fungsi dari minat belajar adalah sebagai berikut.

- a. Sebagai pendorong peserta didik untuk semangat belajar. Peserta didik yang mempunyai minat terhadap pelajaran akan terlihat terus berupaya untuk rajin belajar.
- b. Sebagai penggerak peserta didik dalam berbuat untuk mencapai sebuah tujuan.
- c. Memiliki peran sebagai petunjuk arah dalam membimbing cita-cita peserta didik menuju tujuan yang diinginkan.

³⁸ Esy Widyastuti, Sri Adi Widodo, "Hubungan Antara Minat Belajar Matematika Keaktifan Peserta didik Dan Fasilitas Belajar Disekolah Dengan Prestasi Belajar Matematika Peserta didik Kelas X Smk Se-Kecamatan Umbulharjo," *Journal Universitas Sarjanawiyata Tamanpeserta didik (UST)* Vol. 2, no. 23 (2018): 873–81.

- d. Sebagai dorongan bagi peserta didik untuk tetap selektif dan konsisten kepada tujuan yang ingin dicapai.³⁹

4. Indikator Minat Belajar

Minat belajar merupakan dorongan internal yang membuat seseorang terdorong untuk terlibat dalam aktivitas belajar dengan rasa ingin tahu dan antusiasme. Minat yang tinggi terhadap pembelajaran akan tercermin melalui sikap, tindakan, dan perhatian peserta didik selama proses belajar berlangsung.

Menurut Slameto, minat belajar ditunjukkan oleh beberapa indikator yang dapat diamati secara langsung, yaitu perhatian siswa terhadap materi pelajaran, rasa senang dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, ketertarikan terhadap isi pelajaran, serta partisipasi aktif dalam setiap aktivitas belajar. Siswa yang memiliki minat belajar tinggi biasanya akan tampak antusias, aktif dalam bertanya, menjawab pertanyaan, dan menunjukkan keinginan untuk mengetahui lebih dalam materi yang dipelajari.

Lebih lanjut, Slameto juga menjelaskan bahwa siswa yang tertarik dengan suatu pelajaran cenderung memberikan fokus penuh, menikmati kegiatan belajar, dan memiliki kecenderungan untuk terus menggali informasi meskipun di luar jam pelajaran. Dengan kata lain, minat belajar bukan hanya ditandai oleh kehadiran fisik di kelas, melainkan juga oleh kesiapan mental dan emosional untuk menyerap pengetahuan.

³⁹ Angga Setiawan, Wahyu Nugroho, and Dessy Widyaningtyas, "Pengaruh Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Peserta didik Kelas Vi Sdn 1 Gamping," TANGGAP : Jurnal Riset Dan Inovasi Pendidikan Dasar 2, no. 2 (2022): 92–109.

C. Karakteristik Peserta Didik Kelas IV

Karakteristik setiap peserta didik tentu berbeda-beda. Sebagai seorang guru, memahami karakteristik peserta didik menjadi hal yang penting supaya memudahkan guru dalam mengelola sistem pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik maka akan tercipta pembelajaran yang bermakna bagi peserta didik. Tujuan lain dari memahami karakter dari peserta didik adalah mewujudkan berlangsungnya kegiatan belajar yang lebih baik, sehingga bisa tercapainya tujuan pembelajaran.

Peserta didik tingkat Sekolah Dasar pada umumnya berada pada rentang usia 6 hingga 12 tahun. Menurut teori kognitif yang dikemukakan oleh Piaget, daya pikir anak- anak usia sekolah dasar diidentifikasi sebagai pemikiran operasional konkret (*concrete operational*). Definisi operasional konkret oleh Piaget adalah sebuah keadaan dimana seorang anak mampu memfusi akal pikirannya untuk berfikir secara logis terhadap suatu hal yang bersifat konkret(nyata). Pada tahap tersebut, pemikiran naluri berubah menjadi pemikiran logis dengan dorongan pemikiran tersebut terapkan menjadi contoh-contoh konkret yang bukan abstrak. Ketika anak dalam tahap ini akan dihadapkan dengan permasalahan yang memiliki sifat abstrak tanpa objek yang nyata, mereka akan merasa kesulitan bahkan tidak bisa menyelesaikan dengan baik. Peserta didik pada rentang usia 7-12 tahun pada umumnya telah mampu memahami hubungan sebab-akibat, namun belum mampu melakukan penalaran secara abstrak. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran sangat diperlukan, karena pada tahap ini peserta didik membutuhkan objek konkret untuk membantu mereka memahami konsep baru.⁴⁰ Peserta didik kelas

⁴⁰ Ahmad Izzuddin, "E D I S I Upaya Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Media Pembelajaran Sains," Oktober Vol. 3, no. 3 (2021): hal. 128-129.5

IV berada pada kisaran umur 9-10 tahun dan sudah memasuki tahap operasional konkret. Daya berfikir kritis pada fase ini semakin meningkat, suatu masalah dapat ditelaah dengan mendalam melalui berbagai dimensi. Pada usia tersebut, anak telah mampu untuk menguraikan, menganalisis, dan menghubungkan teori dengan fakta kemudian menarik kesimpulan. Pada proses pembelajaran, sebaiknya menggunakan sistem belajar kooperatif dengan cara bekerja sama untuk mendiskusikan suatu permasalahan untuk melatih kemampuan bernalar kritis mereka. Selain itu, dapat melakukan aktivitas belajar yang menyenangkan seperti belajar sambil bermain, dan pembelajaran dengan melibatkan pengalaman langsung kepada peserta didik.

D. Pembelajaran IPAS

1. Pengertian Pembelajaran IPAS

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan ilmu pengetahuan yang mempelajari terkait makhluk hidup serta benda mati yang ada di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai makhluk individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya. Dengan mempertimbangkan bahwa anak usia SD/MI/Program Paket A juga melihat segala sesuatu secara apa adanya, utuh serta terpadu maka pembelajaran IPA dan IPS disederhanakan menjadi satu mata pelajaran yaitu IPAS. Hal tersebut juga mempertimbangkan anak usia SD/MI masih dalam tahap berpikir konkret/ sederhana, holistik, komprehensif, dan tidak detail.⁴¹

⁴¹ Kemendikbud, "Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (IPAS) SD-SMA," Merdeka Mengajar, 2022, <https://guru.kemdikbud.go.id/kurikulum/referensi-penerapan/capaian-pembelajaran/sd-sma/ilmu-pengetahuan-alam-dan-sosial-ipas/>.

2. Tujuan Pembelajaran IPAS

Dengan mempelajari mata pelajaran IPAS, peserta didik mampu meningkatkan dirinya sehingga sesuai dengan profil Pelajar Pancasila. Selain itu, mampu untuk:

- a. Mengembangkan perasaan tertarik dan rasa ingin tahu sehingga peserta didik tergerak untuk mempelajari fenomena yang berada di sekitarnya, memahami alam semesta serta kaitannya dengan kehidupan manusia.
 - b. Mempunyai peran aktif untuk memelihara, menjaga, melestarikan lingkungan alam, mengelola sumber daya alam serta lingkungan dengan bijak.
 - c. Mengembangkan keterampilan berpikir inkuiri peserta didik dalam mengidentifikasi, merumuskan, hingga menyelesaikan masalah dengan tindakan nyata.
 - d. Mendorong peserta didik untuk mengenali jati dirinya, memahami lingkungan sosial tempatnya berada, serta memaknai dinamika kehidupan manusia dan masyarakat dari waktu ke waktu.
 - e. Membantu peserta didik untuk memahami syarat-syarat yang diperlukan untuk menjadi bagian dari suatu kelompok masyarakat dan bangsa, serta menanamkan makna menjadi anggota dalam masyarakat bangsa dan dunia.
- Dengan pemahaman tersebut, peserta didik diharapkan mampu berkontribusi dalam menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan dirinya dan lingkungannya, sekaligus mengembangkan pengetahuan serta pemahaman konsep dalam mata pelajaran IPAS dalam penerapan kehidupan sehari-hari⁴²

⁴² Ibid hal.5

3. Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran IPAS Fase B

Capaian Pembelajaran merupakan masukan kurikulum yang digunakan sebagai kerangka dan panduan pendidik dalam memberikan stimulus belajar yang dibutuhkan anak.

Capaian Pembelajaran: Pada Fase B peserta didik mengidentifikasi keterkaitan antara pengetahuan- pengetahuan yang baru saja diperoleh serta mencari tahu bagaimana konsep- konsep Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial berkaitan satu sama lain yang ada di lingkungan sekitar dalam kehidupan sehari-hari. Penguasaan peserta didik terhadap materi yang sedang dipelajari ditunjukkan dengan menyelesaikan tantangan yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari. Selanjutnya peserta didik mengusulkan ide/menalar, melakukan investigasi/penyelidikan/percobaan, mengomunikasikan, menyimpulkan, merefleksikan, mengaplikasikan dan melakukan tindak lanjut dari proses inkuiri yang sudah dilakukannya.⁴³

Tabel 2. 1 CP IPAS Fase B

Elemen	Capaian Pembelajaran
Pemahaman IPAS (sains dan sosial)	<p>Peserta didik menganalisis hubungan antara bentuk serta fungsi bagian tubuh pada manusia (pancaindra). Peserta didik dapat membuat simulasi menggunakan bagan/alat bantu sederhana tentang siklus hidup makhluk hidup. Peserta didik dapat mengidentifikasi masalah yang berkaitan dengan pelestarian sumber daya alam di lingkungan sekitarnya dan kaitannya dengan upaya pelestarian makhluk hidup.</p> <p>Peserta didik mengidentifikasi proses perubahan wujud zat dan perubahan bentuk energi dalam kehidupan sehari-hari. Peserta didik mengidentifikasi sumber dan bentuk energi serta menjelaskan proses perubahan bentuk energi dalam kehidupan sehari-hari (contoh: energi kalor, listrik, bunyi, cahaya). Peserta didik memanfaatkan gejala kemagnetan dalam kehidupan sehari-hari, mendemonstrasikan berbagai jenis gaya dan pengaruhnya terhadap arah, gerak dan bentuk benda. Peserta didik mendeskripsikan terjadinya siklus air dan kaitannya dengan upaya menjaga ketersediaan air.</p>

⁴³ Ibid hal.6

	<p>Di akhir fase ini, peserta didik menjelaskan tugas, peran, dan tanggung jawab sebagai warga sekolah serta mendeskripsikan bagaimana interaksi sosial yang terjadi di sekitar tempat tinggal dan sekolah. Peserta didik mengidentifikasi ragam bentang alam dan keterkaitannya dengan profesi masyarakat.</p> <p>Peserta didik mampu menunjukkan letak kota/ kabupaten dan provinsi tempat tinggalnya pada peta konvensional/digital. Peserta didik mendeskripsikan keanekaragaman hayati, keragaman budaya, kearifan lokal dan upaya pelestariannya.</p> <p>Peserta didik mengenal keragaman budaya, kearifan lokal, sejarah (baik tokoh maupun periodisasinya) di provinsi tempat tinggalnya serta menghubungkan dengan konteks kehidupan saat ini. Peserta didik mampu membedakan antara kebutuhan dan keinginan, mengenal nilai mata uang dan mendemonstrasikan bagaimana uang digunakan untuk mendapatkan nilai manfaat/ memenuhi kebutuhan hidup sehari-hari.</p>
Keterampilan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengamati Di akhir fase ini, peserta didik mengamati fenomena dan peristiwa secara sederhana dengan menggunakan pancaindra dan dapat mencatat hasil pengamatannya. 2. Mempertanyakan dan memprediksi Dengan menggunakan panduan, peserta didik mengidentifikasi pertanyaan yang dapat diselidiki secara ilmiah dan membuat prediksi berdasarkan pengetahuan yang dimiliki sebelumnya. 3. Merencanakan dan melakukan penyelidikan Dengan panduan, peserta didik membuat rencana dan melakukan langkah-langkah operasional untuk menjawab pertanyaan yang diajukan. Menggunakan alat dan bahan yang sesuai dengan mengutamakan keselamatan. Peserta didik menggunakan alat bantu pengukuran untuk mendapatkan data yang akurat. 4. Memproses, menganalisis data dan informasi Mengorganisasikan data dalam bentuk tabel dan grafik sederhana untuk menyajikan data dan mengidentifikasi pola. Peserta didik membandingkan antara hasil pengamatan dengan prediksi dan memberikan alasan yang bersifat ilmiah. 5. Mengevaluasi dan refleksi Mengevaluasi kesimpulan melalui perbandingan dengan teori yang ada. Menunjukkan kelebihan dan kekurangan proses penyelidikan. 6. Mengomunikasikan hasil Mengomunikasikan hasil penyelidikan secara lisan dan tertulis dalam berbagai format⁴⁴

4. Materi Indonesiaku Kaya Budaya

a. Kekayaan Budaya Indonesia

Kata budaya berasal dari Bahasa Sansekerta “buddhaya” merupakan bentuk jamak dari kata buddi dan daya. “Buddi” mempunyai arti budi

⁴⁴ Ibid, hal 7

mempunyai arti akal atau pikiran, sedangkan daya mempunyai arti usaha atau ikhtiar. Budaya dapat diartikan sebagai hasil cipta, rasa, dan karsa manusia.⁴⁵

b. Faktor-Faktor Keanekaragaman Budaya

1) Faktor kondisi geografis

Kondisi geografis Indonesia yang strategis diantara Samudra Hindia dan Samudra Pasifik serta antara Benua Asia dan Benua Australia menjadikan wilayah Indonesia sebagai jalur perdagangan internasional. Para pedagang asing tidak hanya membawa komoditas perdagangan saja, melainkan juga kebudayaan yang berpotensi akulturasi kebudayaan.

2) Faktor Sejarah

Bangsa Barat (Portugis, Spanyol, Inggris, dan Belanda) melakukan penjajahan di Indonesia dalam waktu yang lama. Selama penjajahan banyak terjadi pernikahan bangsa Barat dengan bangsa Indonesia sehingga keturunannya menjadi beraneka ragam. Kedatangan para penjajah juga berpengaruh dalam hal keanekaragaman hidangan, pakaian, arsitektur, dan seni di Indonesia.

3) Faktor Lingkungan Alam

Bencana alam seperti gunung meletus, gempa bumi, dan lainnya menyebabkan terjadinya perpindahan penduduk ke tempat yang baru yang menyebabkan adaptasi dengan penduduk lokal sehingga muncul kebudayaan yang baru.

⁴⁵ Indah Kusumawati, dkk, Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk SD/MI dan Sederajat Kelas IV Kurikulum Merdeka, Surakarta: Putra Nugraha hal. 124-127.

4) Faktor transportasi dan Komunikasi

Kemajuan transportasi menyebabkan mempermudah hubungan antar daerah. Sedangkan kelancaran komunikasi berpotensi menimbulkan ide-ide baru, keahlian, dan lainnya yang berperan dalam keanekaragaman di Indonesia.

5) Faktor perubahan nilai dan sikap

Perilaku masyarakat Indonesia saat ini makin multikultural karena menerima banyak kebudayaan. Hal tersebut mengubah tata nilai dan sikap sehingga menyebabkan keanekaragaman di Indonesia.

6) Faktor Iklim

Iklim yang berbeda antara satu daerah dan daerah lain menyebabkan munculnya keanekaragaman mata pencaharian. Hal tersebut disebabkan oleh perbedaan kekayaan alam yang dihasilkan.

7) Faktor Agama

Ajaran agama yang disebarkan oleh bangsa asing menyebabkan keanekaragaman agama di Indonesia. Contoh orang Portugis selain melakukan penjajahan juga menyebarkan agama Kristen, sedangkan bangsa Arab, India diduga menyebarkan agama Islam, dan bangsa Tiongkok mengajarkan Konghucu.

c. **Kenekaragaman Budaya**

Bentuk-bentuk budaya di setiap suku bangsa di Indonesia adalah sebagai berikut.

1) Rumah Adat

Tabel 2. 2 Keberagaman rumah adat

Nama Daerah	Nama Rumah Adat
Aceh	Krong bade
Sumatra Utara	Bolon
Riau dan Kepulauan Riau	Selaso jatuh kembar
Bangka Belitung	Rakit
Sumatra Barat	Gadang
Bengkulu	Bubungan limo
Jambi	Melayu selaso
Sumatra Selatan	Limas
Lampung	Nuwo sasat
DKI Jakarta	Kebaya
Jawa Barat dan Banten	Kasepuhan
Jawa Tengah dan Jawa Timur	Joglo
D.I. Yogyakarta	Bangsas kencono
Bali	Nalah
Nusa Tenggara Barat	Dalam loka samawa
Nusa Tenggara Timur	Soo aa mosa lakitana
Kalimantan Barat	Rumah panjang
Kalimantan Selatan	Batang
Kalimantan Timur	Bubungan tinggi
Sulawesi Utara	Boolang mongondow
Sulawesi Tengah	Souraja
Sulawesi Selatan dan Barat	Tongkenan
Gorontalo	Souraja
Sulawesi Tenggara	Laikas
Maluku	Baileo
Papua	Honai

2) Pakaian Adat

Tabel 2. 3 Keberagaman pakaian adat

Nama Daerah	Nama Pakaian Adat
Aceh	Elee balang
Sumatra Barat	Ulos
Sumatra Barat	Bundo kanduang
Kepulauan Riau	Teluk belanga
Jambi	Melayu jambi
Sumatra Selatan	Aesan gede
Bangka Belitung	Paksian
Jawa Barat	Kebaya
Banten	Pangsi
Jawa Tengah	Kebaya Jawa
D.I Yogyakarta	Kebaya kesatrian
Jawa Timur	Pesa'an

Klaimantan Barat	Perang
Sulawesi Utara	Laku tepu
Sulawesi Selatan	Baju bodo
Sulawesi Tengah	Baju nggembe
Maluku	Baju cele
Maluku Utara	Manteren lamo
Kalimantan Tengah	Upak nyamu
DKI Jakarta	Pakaian adat betawi
Bali	Payas
Sulawesi Barat	Lipa saqbe mandar
Sulawesi Tenggara	Kinawo
Gorontalo	Billiu dan Makutta
Papua Barat	Ewer ⁴⁶

3) Tarian Daerah

Tabel 2. 4 Keberagaman tarian daerah

Daerah Asal	Nama Tarian
Aceh	Seudati, saman
Sumatra Utara	Tor-tor, marsialap ari
Sumatra Barat	Piring, payung
Riau	Tandak, joged lambak
Jambi	Sekapur sirih, selampit delapan
Sumatra Selatan	Tanggai, putri bekhusek
Bengkulu	Andum, bidadari teminang anak
Lampung	Jangget, melinting
DKI Jakarta	Yapong, enjot-enjotan
Jawa Barat	Jaipongan, topeng
Jawa Tengah	Serimpi, bambangan cakil
Jawa Timur	Jejer, reog Ponorogo
Kalimantan Barat	Monong, zapin tembung
Kalimantan Tengah	Tambun, bungai
Kalimantan Selatan	Sinoman hadra rudat, radab rahayu
Kalimantan Timur	Gong, perang
Sulawesi Utara	Maengket, polopalo
Sulawesi Tengah	Kalanda, mamosa
Sulawesi Selatan	Sitempa-tempa, bosara
Sulawesi Tenggara	Balumpa, dinggu
Maluku	Lenso, cakalele
Papua	Selamat dating, musyoh
Bali	Kecak, legong

⁴⁶ Ibid, hal.121

4) Alat Musik Daerah

Tabel 2. 5 Keberagaman alat musik daerah

Daerah Asal	Alat Musik Tradisional
Jawa Barat	Angklung, calung, dan gamelan
Jawa Timur, Jawa Tengah, Jawa Timur, D.I Yogyakarta	Gamelan
Kalimantan	Babun dan gerdek
Sumatra Barat	Saluang
Nias	Aramba
Nusa Tenggara Timur	Sasando
Sulawesi Utara	Kolintang
Maluku dan Papua	Tifa ⁴⁷

5) Seni Pertunjukan

Tabel 2. 6 Keberagaman lagu daerah

Daerah Asal	Judul Lagu Daerah
Aceh	Bungong Jeumpa
Sumatra Utara	Sinanggar Tulo
Sumatra Barat	Kembanglah Bungo
Riau	Soleram
Jambi	Batanghari
Sumatra Selatan	Dek Sangke
Bengkulu	Lalan Balek
Lampung	Lipang-Lipangdang
DKI Jakarta	Kicir-Kicir
Jawa Barat	Bubuy Bulan
Jawa Tengah	Gambang Suling
D.I Yogyakarta	Suwe Ora Jamu
Jawa Timur	Tandung Majeng
Kalimantan Barat	Cik-Cik Periuk
Kalimantan Tengah	Nuluya
Kalimantan Selatan	Ampar-Ampar Pisang
Kalimantan Timur	Indung-Indung
Sulawesi Utara	O Ina Ni Keke
Sulawesi Tengah	Tope Gugu
Sulawesi Selatan	Angin Mamiri
Sulawesi Tenggara	Pela Tawa-Tawa
Maluku	Tanase
Papua	Apuse
Bali	Putri Ayu
Nusa Tenggara Barat	Tabe O Nana
Nusa Tenggara Timur	Potong Bebek ⁴⁸

⁴⁷ Ibid, hal.122

⁴⁸ Ibid, hal 123

6) Makanan Tradisional

Tabel 2. 7 Keberagaman makanan tradisional

Daerah Asal	Makanan Tradisional
Padang, Sumatra Barat	Satai Padang
Betawi, Jakarta	Kerak telur
Palembang, Sumatra Selatan	Pempek
Papua	Kue Lontar
Bali	Bebek betutu
Makassar, Sulawesi Selatan	Sup konro
Sumatra Barat	Kacimuih
D.I. Yogyakarta	Gudeg

d. Manfaat Memiliki Keanekaragaman Budaya

Manfaat keanekaragaman budaya Indonesia adalah sebagai berikut.

- 1) Menumbuhkan sikap Nasionalisme
- 2) Sebagai identitas bangsa di mata Internasional
- 3) Sebagai pemersatu negara
- 4) Masyarakat kaya akan pengetahuan
- 5) Membentuk masyarakat yang toleran
- 6) Daya Tarik wisata
- 7) Membuka peluang usaha
- 8) Menambah pendapatan negara⁴⁹

e. Upaya Pelestarian Keanekaragaman Budaya

Masyarakat Indonesia memiliki kewajiban untuk melestarikan kebudayaannya. Pelestarian budaya diperlukan agar tidak ada budaya yang hilang karena masuknya modernisasi ke Indonesia. Berikut beberapa cara melestarikan keanekaragaman budaya.

⁴⁹ Ibid, hal 124

- 1) Memahami budaya sendiri
- 2) Mengenalkan budaya nasional kepada orang lain
- 3) Mengenalkan kebudayaan Indonesia kepada negara lain
- 4) Tidak terpengaruh oleh pengaruh budaya asing.⁵⁰

E. Media *Fun Thinkers Book*

1. Pengertian Media *Fun Thinkers Book*

Pada tahun 1895, Grolier menciptakan *Fun Thinkers Book* sebagai salah satu media yang dikembangkan oleh perusahaan yang khusus dalam bidang menciptakan berbagai media pembelajaran yang inovatif bernama Grolier di Boston, Amerika. Media *Fun Thinkers Book* adalah salah satu jenis media pembelajaran visual. Fitroh & Mubarak menyatakan media *Fun Thinkers Book* merupakan seperangkat buku yang dikemas dengan sistem “*Match-Frame*” guna menciptakan kegiatan belajar yang menarik dan menyenangkan sekaligus dapat meningkatkan ketajaman berpikir anak usia 2-10 tahun.⁵¹

Menurut Anjani, *Fun Thinkers* merupakan sebuah media pembelajaran yang dibuat dengan menciptakan konsep belajar sambil bermain. Media pembelajaran *Fun Thinkers* dipandang relevan untuk digunakan dalam pembelajaran peserta didik sekolah dasar. Hal tersebut dikarenakan media ini sesuai dengan karakteristik yang dimiliki peserta didik sekolah dasar yang

⁵⁰ Ibid, hal.126

⁵¹ Desi Luthfiana Rahmah and Muhamad Taufik Hidayat, “Pengembangan Media ‘*Fun Thinkers Book*’ Untuk Meningkatkan Antusiasme Belajar Dan Hasil Belajar Materi Bangun Datar Peserta didik Sekolah Dasar,” Jurnal Basicedu Vol.6, No. 4 (2022): 6361–72.

cenderung senang bermain.⁵² Sedangkan menurut Nabila, dkk media *Fun Thinkers Book* merupakan media dalam format cetak yang disajikan dalam bentuk buku yang dilengkapi dengan alat peraga dan ubin bernomor.⁵³ Menurut Riani, *Fun Thinkers Book* terdiri atas 2 bahan yang digunakan, terdiri dari bingkai kotak yang terbuat dari kayu dan bukannya yang berbahan kertas yang telah dibuat dengan desain sangat menarik sesuai karakter yang dimiliki peserta didik tingkat Sekolah Dasar. Media tersebut disusun dalam sebuah kotak praktis yang dapat dilipat dan dibawa dalam tas, serta dilengkapi dengan buku berisi materi pembelajaran dan soal-soal kuis berbentuk permainan.⁵⁴

Berdasarkan beberapa pendapat dari para ahli diatas, maka dapat disimpulkan bahwa media *Fun Thinkers Book* merupakan media yang terdiri dari seperangkat buku dan bingkai peraga yang dalam implementasinya digunakan dalam bentuk belajar sambil bermain. Di dalamnya memuat materi pembelajaran, soal dan game yang mampu mengasah kemampuan berfikir kreatif peserta didik.

2. Karakteristik Media *Fun Thinkers Book*

Media pembelajaran *Fun Thinkers Book* berkonsep belajar materi sambil bermain. Oleh karena itu, media pembelajaran *Fun Thinkers Book* dibuat menggunakan tampilan yang menarik agar peserta didik merasa senang saat menggunakan media ini. Adapun karakteristik media pembelajaran *Fun Thinkers*

⁵² Anti Santika Anjarani, Ahmad Mulyadiprana, Resa Respati, "Fun Thikers Sebagai Media Pembelajaran Untuk Peserta didik Sekolah Dasar : Kajian Hipotetik," PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar 7, no. 4 (2020): 100–111.

⁵³ Nabila Cahya Ningrum, dkk, " PENGEMBANGAN MEDIA *FUN THINKERS BOOK*" vol.4 No. 1 (2024): 90–99.

⁵⁴ Rindiana Putri Riani, Khoirul Huda, and Khusnul Fajriyah, "Pengembangan Media Pembelajaran Tematik '*Fun Thinkers Book*' Tema Berbagai Pekerjaan," Jurnal Sinetik Vol.2, no. 2 (2019): 173.

Book yang peneliti kembangkan adalah mata pelajaran IPAS kelas IV materi Indonesia Kaya Budaya yang terdiri atas:

- a. Media terdiri atas buku dan bingkai peraga.
- b. Isi dalam buku adalah materi dan soal kuis.
- c. Materi Indonesia Kaya Budaya terdiri dari: rumah adat, pakaian adat, tarian daerah, alat musik daerah, seni pertunjukan, lagu daerah, dan makanan tradisional.
- d. Bingkai peraga beserta ubin bernomor 1 sampai 12 di sisi depan, dan sisi belakangnya berwarna ubin merah sejumlah 3, ubin kuning sejumlah 3, ubin hijau berjumlah 3, dan ubin biru sejumlah 3.

3. Keunggulan Media *Fun Thinkers Book*

Beberapa keunggulan media *Fun Thinkers Book* antara lain adalah sebagai berikut:

- a. Media *Fun Thinkers Book* mempunyai sifat portabilitas, yaitu mudah dibawa dan digunakan dimana saja.
- b. Media *Fun Thinkers Book* merupakan media pembelajaran interaktif dengan papan bingkai peraga dan ubin bernomor. Peserta didik dapat memeriksa sendiri hasil pekerjaan mereka, sehingga hal tersebut dapat memberikan umpan balik secara langsung.
- c. Mengembangkan keterampilan berpikir kritis, media *Fun Thinkers Book* dirancang untuk mengasah keterampilan peserta didik berpikir kritis dan memecahkan masalah.

- d. Tampilan visual media *Fun Thinkers Book* yang menarik dengan gambar-gambar yang cerah dan penuh warna yang dapat menarik minat peserta didik untuk belajar dengan rasa senang.

4. Kekurangan Media *Fun Thinkers Book*

Beberapa kekurangan dari media *Fun Thinkers Book* di antaranya adalah sebagai berikut:

- a. Keterbatasan pada materi tertentu saja, karena materi yang ada di dalamnya fokus pada topik-topik yang terbatas, sehingga kurang mencakup mata pelajaran yang lain.
- b. Media *Fun Thinkers Book* merupakan media berbentuk fisik sehingga tidak bisa digunakan dalam sistem pembelajaran online.

5. Cara Penggunaan Media *Fun Thinkers Book*

Setelah guru melakukan penyampaian materi, selanjutnya guru menunjukkan media *Fun Thinkers Book*. Selain materi, media *Fun Thinkers Book* memuat kuis yang berupa pertanyaan yang terletak disebelah kiri halaman, sedangkan di sebelah kanan halaman berisi halaman jawaban dengan masing-masing terdiri dari 9 kotak. Aturan penggunaan media *Fun Thinkers Book* adalah sebagai berikut.

- a. Pertama, guru mempersiapkan media *Fun Thinkers Book* yang terdiri dari buku, bingkai peraga, dan juga ubin bernomor dan warna.
- b. Kedua, peserta didik membaca dan memahami halaman yang berisi materi Indonesia Kaya Budaya mencakup keberagaman rumah adat, pakaian adat, senjata tradisional, tarian daerah, alat musik daerah, seni pertunjukan, lagu daerah dan makanan daerah.

- c. Ketiga, peserta didik membaca instruksi yang terdapat di dalam buku. Instruksi berisi perintah untuk mencocokkan gambar. Dalam media yang peneliti buat, peserta didik diminta untuk mencocokkan gambar keberagaman budaya Indonesia dengan nama daerah asalnya, yaitu dengan mencocokkan gambar pakaian adat, rumah adat, pakaian daerah, tarian daerah, makanan tradisional dengan nama daerah asalnya dan lagu daerah dengan namanya.
- d. Keempat, peserta didik mengerjakan kuis dengan menggunakan ubin berwarna untuk menjawab pertanyaan. Pada setiap ubin juga memiliki nomor. Peserta didik akan menempatkan pada bingkai peraga yang sebelumnya telah di letakkan diatas halaman soal sesuai dengan jawaban yang mereka pilih. Contohnya, jika terdapat soal tentang keberagaman rumah adat di halaman bagian kiri pada kotak pertama berupa pertanyaan rumah adat dari Papua, peserta didik akan menempatkan ubin nomor 1 pada gambar rumah adat Papua yaitu gambar Honai di halaman sebelah kanan.
- e. Kelima, setelah semua kotak ditempatkan, peserta didik akan membalikkan bingkai peraga untuk mencocokkan pola warna apakah sesuai dengan kunci jawaban.
- f. Setelah satu halaman selesai, peserta didik dapat menuju halaman kuis keberagaman budaya selanjutnya.

F. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir peneliti pada pengembangan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* berawal dari guru yang belum menggunakan variasi media pembelajaran. Hal tersebut menyebabkan ketika pembelajaran berlangsung, peserta didik merasa bosan, dampak dari hal tersebut menyebabkan tingkat pemahaman

pembelajaran peserta didik kurang optimal. Media *Fun Thinkers Book* belum pernah ada di sekolah MI Riyadlotul ‘Uqul Kabupaten Kediri. Dalam pembelajaran IPAS khususnya materi “Indonesiaku Kaya Budaya” guru hanya menggunakan poster beberapa keberagaman yang ada di Indonesia. Media lain yang dimanfaatkan oleh guru ketika proses pembelajaran adalah buku, papan tulis, dan LKS dan jarang menggunakan variasi pembelajaran.

Berdasarkan masalah yang ditemukan peneliti di MI Riyadlotul ‘Uqul, dengan melihat isi dari materi Indonesiaku Kaya Budaya, sebagai alternatif masalah, peneliti mengembangkan media pembelajaran yaitu media *Fun Thinkers Book*.

Gambar 2. 1 Kerangka berpikir



