BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Penyajian Data Uji Coba

Hasil dari penelitian dan pengembangan ini adalah Media Pembelajaran *Fun Thinkers Book* pada mata pelajaran IPAS materi Indonesia Kaya Budaya. Penelitian dan pengembangan di kelas IV MI Riyadlotul 'Uqul bertujuan untuk menguji kelayakan serta mengukur keefektifan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* dengan model ADDIE. Berikut ini prosedur penelitian pengembangan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* yang peneliti lakukan:

1. *Analyze* (Analisis)

Tahap awal dalam pengembangan media *Fun Thinkers Book* adalah tahapan analisis. Berikut ini merupakan kegiatan analisis yang dilakukan oleh peneliti:

a. Analisis Kebutuhan

Pada tahap analisis kebutuhan, peneliti menemukan masalah yang terdapat pada peserta didik kelas IV MI Riyadlotul 'Uqul Kabupaten Kediri pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas IV, Ibu Linasari Agustin, S.Pd., yang juga merupakan guru mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), diperoleh informasi bahwa minat belajar peserta didik masih tergolong rendah selama proses pembelajaran berlangsung. Beliau mengungkapkan bahwa pada materi IPAS materi Indonesia Kaya Budaya merasa kesulitan untuk menyampaikan materi dikarenakan di LKS hanya menampilkan nama

keberagaman budaya di Indonesia dan daerah asalnya hanya berupa tulisan saja tanpa adanya gambar yang mendukung pengetahuan siswa terkait keberagaman budaya di Indonesia.[66] Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti, rendahnya minat belajar tersebut disebabkan oleh metode pembelajaran yang digunakan oleh guru, yaitu metode ceramah yang bersifat satu arah. Selain itu, media pembelajaran yang digunakan masih terbatas pada Lembar Kerja Siswa (LKS), sehingga kurang mampu menarik perhatian dan keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan temuan yang diperoleh di lapangan, diperlukan pengembangan berupa media pembelajaran yang mampu meningkatkan minat belajar peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* sebagai upaya untuk meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS Kelas IV MI Riyadlotul ‘Uqul Kabupaten Kediri.

b. Analisis Peserta Didik

Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas IV, diketahui bahwa jumlah peserta didik kelas IV sebanyak 31 peserta didik, yang terdiri dari 14 peserta didik laki-laki dan 17 peserta didik perempuan. Wali kelas juga memberikan informasi bahwa karakteristik dari peserta didik kelas IV juga cukup beragam. Beberapa diantaranya menunjukkan kecenderungan *hyperactive* selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Berdasarkan klasifikasi gaya belajar yang dilakukan oleh wali kelas menunjukkan bahwa

[66] Wawancara dengan Guru Kelas IV MI Riyadlotul `Uqul pada 14 September 2024.

terdapat 16 peserta didik dengan gaya belajar visual, 7 peserta didik dengan gaya belajar auditori dan 8 peserta didik yang memiliki gaya belajar kinestetik.

Peserta didik kelas IV berada pada tahap perkembangan yang ideal untuk memulai membangun kemampuan berpikir kritis. Pada usia ini, mereka umumnya telah memiliki bekal pengetahuan dasar yang memadai sehingga perlu diberikan rangsangan pembelajaran yang lebih menarik dan mendalam guna mendorong pengembangan keterampilan berpikir kritis secara optimal.[67] Oleh karena hal tersebut, peneliti mengembangkan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* yang di dalamnya terdapat quiz yang mengasah daya berpikir kritis peserta didik melalui kegiatan diskusi. Media pembelajaran *Fun Thinkers Book* juga dirasa cocok oleh peneliti untuk diterapkan pada peserta didik kelas IV MI Riyadlotul 'Uqul Kabupaten Kediri, karena dinilai mampu menyesuaikan dengan beragam gaya belajar yang dimiliki oleh peserta didik di kelas tersebut.

c. Analisis Kurikulum

Kurikulum yang diterapkan dalam MI Riyadlotul 'Uqul Kabupaten Kediri adalah Kurikulum Merdeka. Berikut ini merupakan analisis kurikulum yang dilakukan oleh peneliti pada mata pelajaran IPAS materi Indonesia Kaya Budaya kelas IV MI Riyadlotul 'Uqul:

[67] Dr. Ahdar Djamaluddin, S. S, 'Belajar dan Pembelajaran' (Sulawesi Selatan: CV Kaaffah Learning Center, 2019)

Tabel 4. 1 Analisis kurikulum

Capaian Pembelajaran (CP)	
Peserta didik mengenal keragaman budaya, kearifan lokal, sejarah di provinsi tempat tinggalnya serta menghubungkan dengan konteks kehidupan saat ini.	
Tujuan Pembelajaran	**Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran**
Setelah mempelajari materi Indonesia Kaya Budaya, diharapkan peserta didik dapat: 1. Mendeskripsikan keragaman budaya dan kearifan lokal di daerahnya masing-masing. 2. Mengetahui manfaat dan pelestarian keragaman budaya di Indonesia.	1. Peserta didik dapat menyebutkan berbagai unsur budaya (rumah adat, pakaian adat, tarian daerah, lagu daerah, dan makanan khas) asal daerahnya. 2. Peserta didik dapat mengidentifikasi manfaat keberagaman budaya bagi kehidupan masyarakat Indonesia. 3. Peserta didik dapat menjelaskan bentuk pelestarian budaya Indonesia 4. Peserta didik menunjukkan pemahaman tentang pentingnya toleransi dan sikap saling menghormati terhadap keragaman budaya dalam kehidupan sehari-hari.

2. *Design* (Desain)

a. Rancangan media

Pada tahapan rancangan media, peneliti menentukan jenis bahan yang akan digunakan dalam media pembelajaran serta bahan dasar yang digunakan untuk alat peraga serta ubin nomor. Kemudian untuk tampilan isi, peneliti memperhatikan pemilihan desain gambar, *font*, dan kesesuaian warna yang sesuai dalam media pembelajaran *Fun Thinkers Book*.

Dalam tahap perencanaan, peneliti memutuskan bahan *hard cover* sebagai sampul buku dan kertas jenis *art carton* sebagai isi di dalam buku. Sedangkan untuk bahan dasar alat peraga dan ubin nomor, peneliti memilih jenis bahan dasar dari kayu. Hal tersebut karena bahan-bahan tersebut dirasa cocok dan kokoh untuk digunakan dalam media *Fun Thinkers Book*.

b. Rancangan buku panduan

Pada tahapan rancangan buku panduan, peneliti melakukan perencanaan penyusunan informasi penting yang dibutuhkan bagi peserta didik dan guru sebagai pengguna media pembelajaran *Fun Thinkers Book*. Buku panduan dirancang peneliti sebagai acuan dalam memahami langkah penggunaan media secara benar. Rancangan buku panduan berisi penyusunan struktur isi buku panduan dan desain isi buku panduan media *Fun Thinkers Book*.

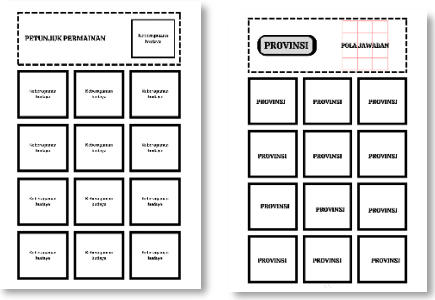
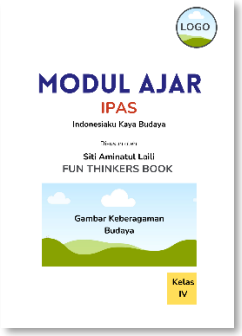
c. Rancangan modul ajar

Pada tahap rancangan modul ajar, peneliti menyusun struktur isi modul ajar, merancang strategi pembelajaran yang efektif untuk digunakan serta membuat desain awal modul ajar yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan.

Selain peneliti melakukan perancangan seperti yang telah disebutkan, peneliti juga merancang kuesioner untuk menilai minat para siswa sebelum dan sesudah mereka menggunakan media pembelajaran *Fun Thinkers Book*, yang ditujukan untuk siswa kelas IV MI Riyadlotul 'Uqul, serta lembar instrumen penilaian terhadap media pembelajaran *Fun Thinkers Book*.

Tabel 4. 2 *Storyboard* desain *Fun Thinkers Book*

Gambar	Keterangan
	Rancangan desain cover. Pada cover memuat nama media pembelajaran, mata pelajaran, logo universitas, barcode materi pembelajaran, jenjang kelas, dan desain gambar yang disesuaikan dengan tema kebudayaan Indonesia.

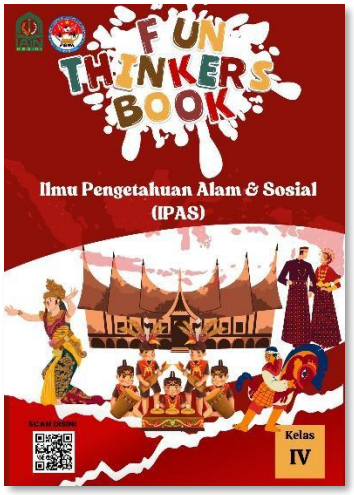
	**Desain quiz dan alat peraga *Fun Thinkers Book.*** Pada halaman quiz, terdapat dua sisi kanan dan kiri halaman. Pada halaman sebelah kiri berisi petunjuk permainan dan juga 12 kotak yang berisi gambar keberagaman budaya di Indonesia yang terdiri dari rumah adat, pakaian adat, alat musik tradisional, tarian darah, lagu daerah dan makanan tradisional dari berbagai provinsi. Sedangkan untuk bagian halaman kanan terdapat pola jawaban berupa pola warna merah, kuning, hijau dan biru secara acak, di bawahnya terdapat 12 kotak berisi nama-nama provinsi yang disesuaikan dengan asal daerah keberagaman budaya yang terletak di halaman sebelah kiri. Rancangan alat peraga akan disesuaikan dengan ukuran kolom pada desain quiz seperti gambar tersebut.
	Desain rancangan ubin berwarna dan ubin nomor. Terdapat 12 ubin dengan dua sisi yaitu pada sisi bagian depan berisi angka 1 sampai 12. Sedangkan untuk ubin sisi bagian belakang terdapat 12 warna yang terdiri dari 3 ubin warna merah, 3 ubin berwarna kuning, 3 ubin berwarna hijau, dan 3 ubin berwarna biru. Ukuan ubin disesuaikan dengan ukuran bingkai peraga.
	Desain Buku Panduan. Rancangan buku panduan yaitu berisi rancangan desain dan juga rancangan isi. Rancangan desain menyesuaikan tentang tema keberagaman Indonesia, sedangkan isi dari buku panduan berisi tentang petunjuk penggunaan bagi peserta didik serta pedoman untuk guru, selain itu juga terdapat materi dan quiz yang telah dilengkapi dengan kunci jawaban di dalamnya.
	**Desain Modul Ajar.** Rancangan modul ajar berisi tentang sintak pembelajaran menggunakan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* dengan menyesuaikan karakteristik dan juga metode pembelajaran.

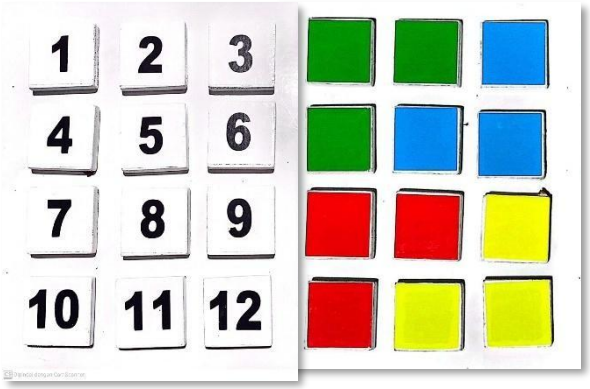
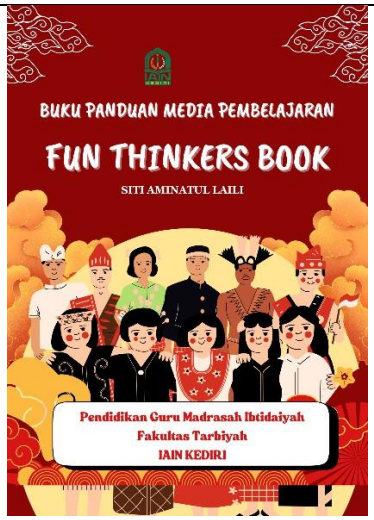
3. *Development* (Pengembangan)

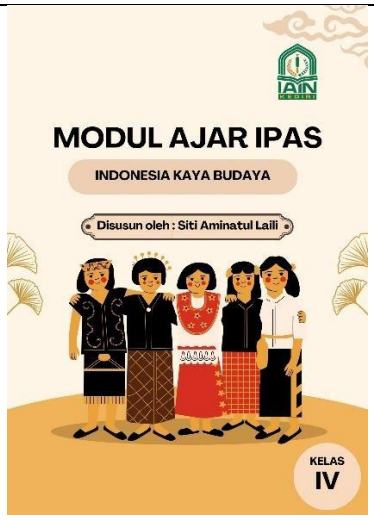
Langkah selanjutnya adalah tahap *Development* atau pengembangan. Pada tahapan ini, peneliti mulai melakukan proses pembuatan media pembelajaran *Fun Thinkers Book*. Tujuan dari tahapan ini adalah untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran yang telah dirancang melalui proses validasi oleh ahli media dan ahli materi.

a. Hasil Pengembangan Media

Tabel 4. 3 Hasil Tahap Pengembangan Media *Fun Thinkers Book*

No.	Gambar	Keterangan
1.		Gambar tersebut menunjukkan hasil desain cover media *Fun Thinkers Book.*
2.		Tampilan quiz pada media pembelajaran *Fun Thinkers Book.*

3.		Tampilan bingkai peraga setelah proses pengecatan
4.		Tampilan ubin nomor dan ubin warna yang telah ditempel menggunakan stiker.
6.		Tampilan buku panduan media pembelajaran *Fun Thinkers Book.*

7.		Tampilan modul ajar IPAS Materi Indonesiaku Kaya Budaya Kelas IV.
8.		Tampilan media pembelajaran yang sudah jadi yang di dalamnya memuat materi Indonesia Kaya Budaya, beserta quiz keberagaman budaya.

Setelah peneliti menyelesaikan tahap pengembangan, selanjutnya peneliti melakukan validasi media dan validasi materi kepada ahli media dan ahli materi.

b. Hasil Validasi Media

Tahap validasi media pembelajaran *Fun Thinkers Book* melibatkan validator ahli di bidang media. Langkah ini bertujuan untuk mendapatkan penilaian terhadap kelayakan produk media yang sedang dikembangkan oleh peneliti. serta memperoleh kritik dan saran sebagai perbaikan peningkatan kualitas media. Validasi media dilakukan oleh ibu Apriliyani Diah Kartikasari, M.Pd selaku dosen Fakultas tarbiyah IAIN Kediri pada 27 Mei 2025. Berikut

merupakan penilaian validator terhadap media pembelajaran *Fun Thinkers Book*.

1) Penilaian Media Pembelajaran Oleh Validator Ahli Media

Tabel 4. 4 Penilaian validator media

No	Pertanyaan	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Kombinasi warna sudah sesuai				√	
2.	Ukuran media pembelajaran sesuai untuk digunakan di dalam kelas					√
3.	Tampilan media pembelajaran sudah menarik					√
4.	Media pembelajaran dapat digunakan dalam jangka waktu yang lama dan tidak mudah rusak				√	
5.	Pemilihan ukuran huruf sudah sesuai				√	
6.	Pemilihan jenis huruf pada media pembelajaran sudah sesuai					√
7.	Warna huruf berbeda dengan latar belakang				√	
8.	Kualitas gambar sudah bagus				√	
9.	Gambar sesuai dengan materi Indonesia Kaya Budaya					√
10.	Background atau latar belakang sudah menarik					√
11.	Bahan dari media pembelajaran yang digunakan sudah sesuai					√
12.	Ukuran teks dan gambar yang ada di media sudah sesuai					√
13.	Penggunaan media pembelajaran dapat membuat peserta didik aktif saat kegiatan pembelajaran					√
14.	Media pembelajaran aman digunakan oleh peserta didik kelas IV sekolah dasar					√
Nilai Keseluruhan		**65**				
Nilai Maksimal		**70**				

2) Penilaian Media Pembelajaran Oleh Validator Ahli Materi

Tahap validasi materi pada media pembelajaran *Fun Thinkers Book* melibatkan validator ahli di bidang materi IPAS. Langkah ini bertujuan untuk mendapatkan penilaian terhadap kelayakan materi dalam media *Fun Thinkers Book* yang sedang dikembangkan oleh peneliti. serta memperoleh kritik dan saran sebagai perbaikan peningkatan kualitas materi. Validasi materi dilakukan oleh ibu Tutik Dinur Rofiah, M.Pd selaku dosen Fakultas

tarbiyah IAIN Kediri pada 21 Mei 2025. Berikut merupakan penilaian validator terhadap media pembelajaran Fun Thinkers Book.

Tabel 4. 5 Penilaian validator materi

No	Pertanyaan	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Materi sudah sesuai dengan elemen pembelajaran				√	
2.	Materi sudah sesuai dengan capaian pembelajaran				√	
3.	Materi sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran				√	
4.	Materi yang disajikan sudah lengkap dan jelas				√	
5.	Bahasa yang digunakan dalam penyajian materi mudah dipahami oleh peserta didik				√	
6.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan berfikir peserta didik kelas IV				√	
7.	Kalimat yang digunakan untuk penyajian materi mudah dipahami oleh peserta didik kelas IV				√	
8.	Kalimat yang digunakan untuk penyajian materi tidak menimbulkan makna ganda				√	
9.	Kalimat penyaji materi yang digunakan sudah sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar				√	
10.	Ejaan yang digunakan sudah sesuai				√	
11.	Soal yang terdapat di media *Fun Thinkers Book* sesuai dengan materi				√	
12.	Soal yang terdapat di media *Fun Thinkers Book* sesuai dengan capaian pembelajaran				√	
13.	Kalimat dalam penyajian soal mudah dipahami oleh peserta didik				√	
14.	Soal yang terdapat di dalam media *Fun Thinkers Book* dapat meningkatkan keaktifan peserta didik				√	
Nilai Keseluruhan		**56**				
Nilai Maksimal		**70**				

4. *Implementation* (Implementasi)

Tahap berikutnya yaitu tahap *implementation* atau penerapan. Pelaksanaan implementasi media *Fun Thinkers Book* dilakukan selama dua hari. Selain

penerapan media, pada tahap ini peneliti juga melakukan uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar kepada peserta didik.

a. Uji Coba Skala Kecil

Langkah pertama yang diambil pada tahap ini adalah mengadakan uji coba skala kecil dengan melibatkan 5 siswa kelas IV MI Riyadlotul 'Uqul di Kabupaten Kediri yang dipilih secara homogen. Uji coba ini dijadwalkan pada tanggal 26 Mei 2025. Dalam uji coba skala kecil tersebut, peneliti menguji respon peserta didik terhadap media pembelajaran *Fun Thinkers Book*. Peserta didik akan diminta untuk mengisi kuesioner yang menilai tanggapan mereka terhadap media pembelajaran *Fun Thinkers Book*. Hasil dari kuesioner ini akan menjadi dasar untuk merevisi media pembelajaran sebelum dilakukan pengujian dalam kelompok yang lebih besar. Hasil tanggapan siswa terhadap media pembelajaran *Fun Thinkers Book* adalah sebagai berikut.

Tabel 4. 6 Hasil uji coba skala kecil

No	**Pertanyaan**	**Peserta Didik**				
		NMU	**AMB**	**NMZ**	**MMK**	**SNA**
		Skor Penilaian				
1.	Tampilan dalam media *Fun Thinkers Book* sangat menarik	4	5	4	5	4
2.	Tampilan dalam media *Fun Thinkers Book* kurang menarik	2	1	2	2	1
3.	Isi dalam media *Fun Thinkers Book* mudah untuk saya pahami	5	4	4	5	5
4.	Saya merasa kesulitan memahami materi di dalam media *Fun Thinkers Book*	2	2	2	1	2
5.	Bahasa yang digunakan dalam media *Fun Thinkers Book* sangat jelas	4	4	4	4	4
6.	Ukuran huruf dalam media terlalu kecil	2	1	2	2	1
7.	Media *Fun Thinkers Book* mudah digunakan tanpa bantuan guru	4	4	5	4	4
8.	Petunjuk penggunaan dalam media *Fun Thinkers Book* sulit untuk dipahami	1	2	1	1	2

9.	Saya merasa mudah memahami petunjuk dalam media *Fun Thinkers Book*	5	4	4	5	5
10.	Saya merasa kebingungan dalam menggunakan media *Fun Thinkers Book*	2	1	1	1	2
11.	Media *Fun Thinkers Book* membuat saya lebih bersemangat untuk belajar	4	4	5	4	4
12.	Saya merasa bosan saat menggunakan media *Fun Thinkers Book*	2	1	2	2	1
13.	Saya merasa senang menggunakan media pembelajaran *Fun Thinkers Book*	4	4	4	4	4
14.	Saya merasa tidak tertarik menggunakan media pembelajaran *Fun Thinkers Book*	1	2	1	2	2
15.	Saya merasa media *Fun Thinkers Book* membantu saya memahami materi keberagaman budaya lebih mudah	4	5	4	4	4
16.	Saya merasa tetap kesulitan belajar walaupun menggunakan media *Fun Thinkers Book*	2	2	2	2	2
	Nilai Keseluruhan	**68**	**70**	**70**	**69**	**70**
	Jumlah Keseluruhan	**374**				
	Jumlah Maksimal	**400**				

b. Uji Coba Skala Besar

Uji coba kelompok besar pada penelitian ini dilaksanakan pada Selasa, 27 Mei 2025 dengan melibatkan 31 peserta didik kelas IV MI Riyadlotul ‘Uqul. Ketika uji coba skala besar, peneliti juga membagikan angket minat belajar siswa. Berdasarkan uji coba kelompok besar sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *Fun Thinkers Book*, dipaparkan data sebagai berikut:

Tabel 4. 7 Hasil skala besar sebelum menggunakan media

No.	Nama Peserta Didik	L/P	Hasil
1.	ASAR	L	68
2.	AHH	P	67
3.	AS	P	61
4.	AAIS	L	60
5.	AA	L	65
6.	AFA	L	70
7.	AIJ	L	64
8.	AMB	L	66
9.	ANS	P	63
10.	AN	P	70
11.	AA	P	64
12.	ARF	L	60
13.	AD	L	66
14.	DZF	P	74
15.	DPF	P	68
16.	GAP	P	68
17.	KRN	P	67
18.	MAM	L	69
19.	MRR	P	69
20.	MMK	P	66
21.	MA	L	61
22.	MYF	L	61
23.	MIR	L	69
24.	NMU	P	62
25.	NZ	P	64
26.	RKA	L	67
27.	RAS	P	66
28.	SNA	P	65
29.	SA	P	68
30.	ZA	L	68
31.	ZIF	P	64
Nilai Keseluruhan			**2040**
Nilai Maksimal			**3100**

Tabel 4. 8 Hasil skala besar setelah menggunakan media

No.	Nama Peserta Didik	L/P	Hasil
1.	ASAR	L	82
2.	AHH	P	92
3.	AS	P	89
4.	AAIS	L	89
5.	AA	L	92
6.	AFA	L	96
7.	AIJ	L	90
8.	AMB	L	91
9.	ANS	P	91
10.	AN	P	91
11.	AA	P	88
12.	ARF	L	89
13.	AD	L	94
14.	DZF	P	91
15.	DPF	P	87

16.	GAP	P	91
17.	KRN	P	91
18.	MAM	L	87
19.	MRR	P	91
20.	MMK	P	89
21.	MA	L	86
22.	MYF	L	89
23.	MIR	L	86
24.	NMU	P	89
25.	NZ	P	91
26.	RKA	L	94
27.	RAS	P	89
28.	SNA	P	91
29.	SA	P	89
30.	ZA	L	86
31.	ZIF	P	88
Nilai Keseluruhan			**2779**
Nilai Maksimal			**3100**

5. *Evaluate* (Evaluasi)

Tabel 4. 9 Evaluasi

No	Tahapan Penelitian dan Pengembangan	Kriteria Evaluasi	Upaya Perbaikan
1.	Analisis (*analyze*)	Analisis kebutuhan, yaitu kendala dalam memperoleh informasi yang kurang mendalam dari narasumber.	Melakukan pendekatan personal dan membuat pertanyaan dengan bahasa yang lebih sederhana.
2.	Perancangan (*Design*)	Menyesuaikan format desain dan merancang sistem pola jawaban mandiri.	Menggunakan pola jawaban mandiri dengan pola yang sederhana.
3.	Pengembangan (*Development*)	Keterbatasan waktu	Membagi waktu dengan jadwal yang terstruktur
4.	Implementasi (*implementation*)	Keadaan kelas yang kurang kondusif	Memberikan aturan dalam proses implementasi.

B. Analisis Data

1. Analisis Data Kelayakan Pengembangan Media Pembelajaran *Fun Thinkers Book*

Analisis data berikut ini memiliki tujuan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* untuk digunakan. Data ini diperoleh dari hasil validasi media, validasi ahli materi, respon peserta didik terhadap media dan juga respon minat belajar peserta didik. Berikut ini merupakan kriteria tingkat kelayakan media:

Tabel 4. 10 Kriteria kelayakan media

Persentase (%)	**Kriteria**
81%-100%	Sangat Layak
61%-80%	Layak
41%-60%	Cukup Layak
21%-40%	Kurang Layak
0%-20%	Sangat Tidak Layak

(Sumber: Riduwan.(2020). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian.*)

a. Analisis Data Hasil Validasi Ahli Media

Dalam penelitian pengembangan ini, validasi media dilakukan oleh Ibu Apriliyani Diah Kartikasari, M.Pd yang dilaksanakan pada 27 Mei 2025. Persentase dari validasi kelayakan media pada media pembelajaran *Fun Thinkers Book* berdasarkan tabel 4.4 adalah sebagai berikut.

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100\%$$

$$P = \frac{65}{70} \times 100\% = 92{,}8\%$$

Berdasarkan hasil dari perhitungan diatas, penilaian instrumen dari

validator ahli media secara keseluruhan adalah 92,8 %. Persentase tersebut tergolong dalam persentase kelayakan sebesar 81-100% yang menunjukkan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* termasuk dalam kategori "Sangat Layak" untuk digunakan.

b. Analisis Data Hasil Validasi Ahli Materi

Dalam penelitian pengembangan ini, validasi materi dilakukan oleh Ibu Tutik Dinur Rofiah, S.Pd.I, M.Pd yang dilaksanakan pada 21 Mei 2025. Persentase dari validasi kelayakan materi pada media pembelajaran *Fun Thinkers Book* oleh validator ahli materi pada tabel 4.5 adalah sebagai berikut.

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100\%$$

$$P = \frac{56}{70} \times 100\% = 80\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan diatas, diperoleh hasil persentase dari validator ahli materi sebesar 80%. Persentase tersebut tergolong dalam persentase kelayakan sebesar 61-80% hal tersebut menunjukkan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* termasuk dalam kategori "Layak".

c. Analisis Respon Peserta Didik

Dalam penelitian ini, kegiatan angket respon peserta didik terhadap media pembelajaran *Fun Thinkers Book* dilakukan kepada lima peserta didik kelas IV MI Riyadlotul 'Uqul Kabupaten Kediri yang dilakukan pada 26 Mei 2025. Persentase angket respon peserta didik terhadap media *Fun Thinkers Book* adalah sebagai berikut.

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100\%$$

$$P = \frac{374}{400} \times 100\% = 93{,}5\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan diatas, persentase dari angket respon peserta didik terhadap media sebesar 93,5%. Persentase tersebut tergolong dalam persentase kelayakan sebesar 81-100% yang menunjukkan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* termasuk dalam kriteria "Sangat Layak". Sehingga dapat disimpulkan bahwa media *Fun Thinkers Book* sangat layak digunakan tanpa revisi dan dapat diujikan dalam kelompok besar.

2. Analisis Keefektifan Media Pembelajaran *Fun Thinkers Book* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik

Untuk menganalisis efektivitas media *Fun Thinkers Book* dalam meningkatkan minat belajar peserta didik, melalui cara membandingkan skor dari angket minat belajar sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran *Fun Thinkers Book*.

a. Uji T (*Paired Sample t-Test*)

Dengan acuan data diatas, akan di uji coba menggunakan Uji T (*Paired Sample t-Test*) untuk mendeteksi adanya perubahan pada variabel yang sama di antara dua kondisi yang berbeda, yaitu sebelum dan sesudah perlakuan pada kelompok peserta didik yang sama.

Gambar 4. 1 ***Uji paired sample t-test***

Paired Samples Test

		Paired Differences					t	df	Significance	
					95% Confidence Interval of the Difference					
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower	Upper			One-Sided p	Two-Sided p
Pair 1	PRE TEST - POST TEST	-29.54839	3.29483	.59177	-30.75694	-28.33983	-49.932	30	<,001	<,001

Berdasarkan hasil uji *Paired Sample t-Test* pada uji coba kelompok besar, menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara minat belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media *Fun Thinkers Book*. Selisih rata-rata antara sebelum dan sesudah menggunakan media *Fun Thinkers Book* sebesar-29.932 dengan menghasilkan nilai t_{hitung} sebesar -49.932 dengan signifikansi (*p-value*) sebesar < 0.001. Karena nilai p lebih kecil dari 0.05, Dengan tingkat kepercayaan sebesar 95%, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh minat belajar yang signifikan setelah peserta didik kelas IV MI Riyadlotul 'Uqul menggunakan media *Fun Thinkers Book*.

b. Uji *N-gain*

Tabel 4. 11 Skor n-gain

No.	Nama Peserta Didik	L/P	Pretest	Posttest	*N-gain*
1.	ASAR	L	58	82	0,57
2.	AHH	P	60	92	0,80
3.	AS	P	57	89	0,74
4.	AAIS	L	61	89	0,72
5.	AA	L	62	92	0,79
6.	AFA	L	62	96	0,89
7.	AIJ	L	60	90	0,75
8.	AMB	L	59	91	0,78
9.	ANS	P	59	91	0,78
10.	AN	P	57	91	0,79
11.	AA	P	60	88	0,70
12.	ARF	L	59	89	0,73
13.	AD	L	58	94	0,86
14.	DZF	P	61	91	0,77

15.	DPF	P	63	87	0,65
16.	GAP	P	59	91	0,78
17.	KRN	P	61	91	0,77
18.	MAM	L	65	87	0,63
19.	MRR	P	63	91	0,76
20.	MMK	P	61	89	0,72
21.	MA	L	58	86	0,67
22.	MYF	L	61	89	0,72
23.	MIR	L	58	86	0,67
24.	NMU	P	61	89	0,72
25.	NZ	P	59	91	0,78
26.	RKA	L	58	94	0,86
27.	RAS	P	59	89	0,73
28.	SNA	P	61	91	0,77
29.	SA	P	61	89	0,72
30.	ZA	L	60	86	0,65
31.	ZIF	P	62	88	0,68
Jumlah Keseluruhan			1863	2691	

Gambar 4. 2 Uji n-gain

Descriptive Statistics

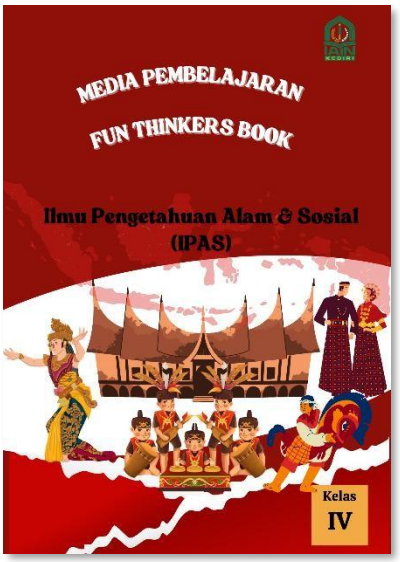
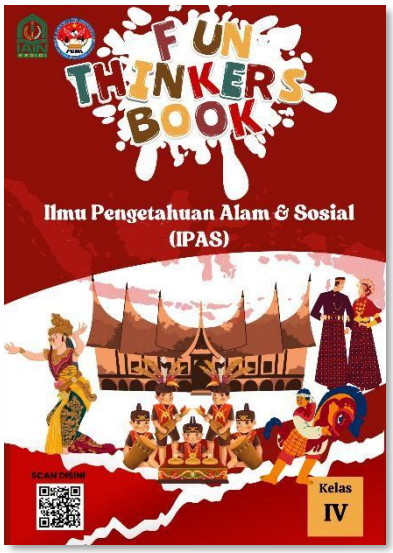
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
n_Gain	31	.57	.89	.7400	.06948
n_Gain_Persen	31	57.14	89.47	73.9972	6.94837
Valid N (listwise)	31				

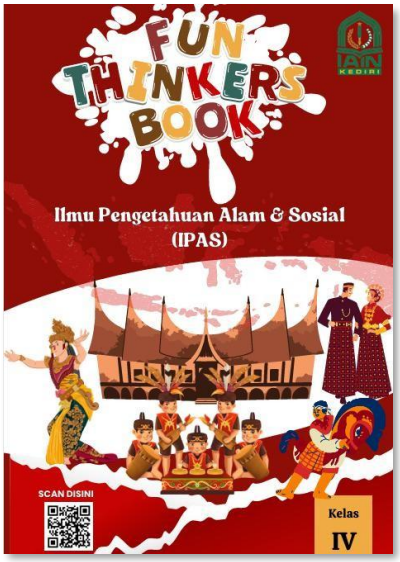
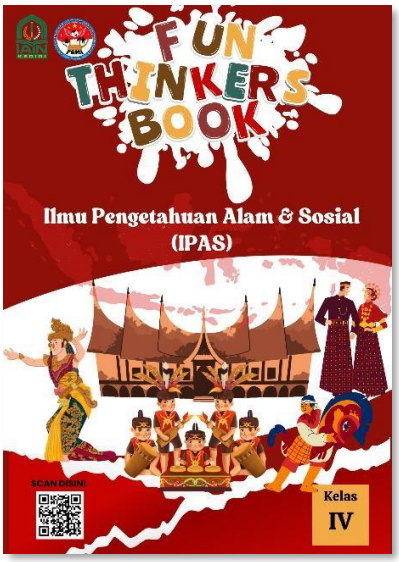
Berdasarkan Descriptive Statistics dari Uji *N-gain* dapat diketahui bahwa nilai *N-gain* 0,74 > 0,7. Hal tersebut menunjukkan bahwa efektifitas penggunaan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* untuk meningkatkan minat belajar peserta didik tergolong tinggi. Kemudian diketahui bahwa *N-gain* Persen diperoleh angka 73,9. Maka nilai tersebut menunjukkan media *Fun Thinkers Book* cukup efektif untuk meningkatkan minat belajar peserta didik mata pelajaran IPAS kelas IV MI Riyadlotul ‘Uqul Kabupaten Kediri.

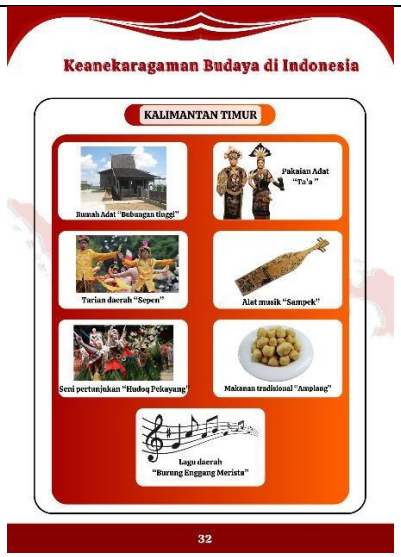
C. Revisi Produk

Meskipun secara keseluruhan media pembelajaran yang dikembangkan telah dinilai sangat layak, namun untuk menyempurnakan media *Fun Thinkers Book*, beberapa revisi dilakukan oleh peneliti. Revisi pada produk pengembangan ini didasarkan pada masukan serta saran ahli media serta ahli materi, guna meningkatkan kualitas dan kesempurnaan pengembangan media. Adapun bentuk revisi yang dilakukan oleh peneliti berdasarkan pendapat para ahli tersebut disajikan sebagai berikut.

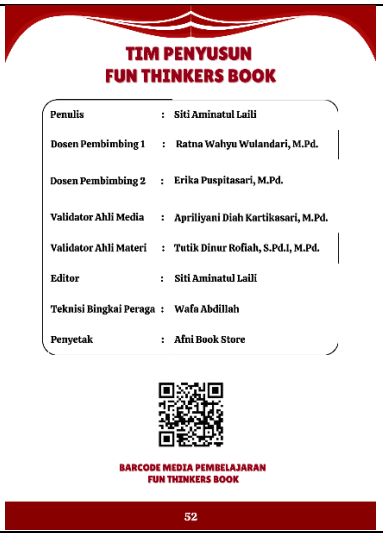
Tabel 4. 12 Hasil Validasi Media Berdasarkan Ahli Media

No.	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
1.	Ubah desain judul media dan tambahkan barcode vidio pembelajaran	
		
2.	Perbaiki tata letak pada desain cover	

		
3.	Gambar peta Indonesia pada bagian background lebih ditonjolkan lagi	
4.	Sesuaikan gambar pada halaman 24 dan 32 untuk lebih rapi	



5. Tambahkan kontributor dan barcode untuk file *Fun Thinkers Book*



Tabel 4. 13 Revisi Materi Berdasarkan Validator Ahli Materi

No.	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
1.	Tujuan pembelajaran ke 2 dilengkapi	
2.	Tambahkan quiz di dalam buku panduan	

D. Pembahasan

1. Pengembangan Media *Fun Thinkers Book*

Media pembelajaran yang dikembangkan adalah *Fun Thinkers Book* . *Fun Thinkers Book* merupakan serangkaian buku yang menyajikan permainan yang dilengkapi dengan bingkai peraga. Buku ini dikemas sedemikian rupa agar tercipta suasana belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan serta melibatkan peserta

didik secara aktif. Beberapa pengembangan terkait media *Fun Thinkers Book* juga menunjukkan efektifitas media pembelajaran *Fun Thinkers Book*. Menurut hasil penelitian yang dilaksanakan Desi Lutfhiana Rahmah dan Muhammad Taufiq Hidayat, disimpulkan bahwa hasil validasi dari ahli media mendapatkan skor 68 dari 72, yang dikategorikan sebagai Sangat Baik dengan keterangan Sangat Valid pada interval X > 54. Sementara itu, hasil validasi dari ahli materi memperoleh skor 45 dari 48, juga dengan kategori Sangat Baik dan keterangan Sangat Valid pada interval X > 36. Oleh karena itu, media "*Fun Thinkers Book*" dianggap valid dan layak dipakai dalam pembelajaran sebagai cara untuk meningkatkan antusiasme dan hasil belajar materi bangun datar untuk siswa kelas III SD.[68]

Menurut Nadzirotul Khoiriyah, kemampuan berpikir kritis siswa kelas III pada mata pelajaran keberagaman pekerjaan di SDN Tumpang 02 Kabupaten Blitar mampu ditingkatkan, seperti yang terlihat dari respon siswa dengan persentase 98%. Validasi oleh para ahli materi menunjukkan persentase 95% dengan kriteria valid, dan validasi oleh ahli media menunjukkan persentase 90% juga dengan kriteria valid, menjadikan media ini layak untuk digunakan.[69]

Penelitian dan pengembangan yang dilakukan menggunakan model penelitian ADDIE (*Analyze*, *Design*, *Development*, Implementation, *Evaluate*). Pada tahap pertama yaitu Analisis, dilakukan analisis kebutuhan, analisis peserta didik, dan analisis kurikulum. Pada tahap analisis, diketahui bahwa media

---

[68] 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,

[69] Nadzirotul Khoiriyah, dkk, "Pengembangan media pembelajaran *Fun Thinkers Book*berbasis contextual teachingand learningpada materi keberagaman pekerjaan untuk meningkatkan berpikir kritis", Patria Education Journal, Vol.4 No.2 (2024) : 68.

pembelajaran yang digunakan oleh guru hanya sebatas buku Lembar Kerja Siswa (LKS). Selain hal tersebut, diperoleh informasi bahwa tingkat minat belajar peserta didik cukup rendah. Minat belajar merupakan salah satu aspek yang sangat berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Peserta didik dengan tingkat minat belajar yang tinggi akan cenderung lebih berpartisipasi aktif dan bersemangat dalam mengikuti pelajaran, sehingga hasil belajar yang dicapai pun lebih baik. Sebaliknya, peserta didik yang memiliki minat belajar yang rendah cenderung pasif dan kurang berprestasi.[70] Berdasarkan hal tersebut, maka diperlukannya media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar peserta didik. Dengan demikian, peneliti mengembangkan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* pada mata pelajaran IPAS Materi Indonesiaku Kaya Budaya kelas IV.

Tahap kedua merupakan tahap desain produk. Peneliti membuat rancangan desain media *Fun Thinkers Book* mencakup desain tampilan, isi, serta strategi pembelajaran yang akan diterapkan. Desain awal yang dibuat adalah desain gambar ilustrasi media *Fun Thinkers Book* beserta isi, desain alat peraga dan ubin nomor dan warna. Kemudian selanjutnya mendesain buku panduan penggunaan media *Fun Thinkers Book* dan modul ajar.

Langkah ketiga merupakan tahap pengembangan. Pada tahap ini, proses pembuatan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* dilaksanakan sesuai dengan rancangan yang sebelumnya telah direncanakan. Proses yang dilakukan adalah

[70] Koleta Trivanila, Hubungan Minat Belajar dengan hasik belajar pada mata pelajaran Ipa Siswa sds Amkur Bengkayang, Journal Of Education Vol. 4 No 4 (2024) HAL. 598

cetak media, pembuatan alat peraga dan juga ubin bernomor. Setelah selesai mengembangkan media pembelajaran, peneliti melakukan proses validasi dari validator yang ahli di bidang media dan validator yang ahli di materi sebelum bisa diuji cobakan.

Tahap keempat merupakan Implementasi. Pada tahap ini media pembelajaran *Fun Thinkers Book* diimplementasikan kepada peserta didik dalam uji coba kelompok kecil guna menilai keefektifan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* sebelum di uji cobakan dalam kelompok besar. Dalam tahap implementasi juga dilakukan angket minat belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media *Fun Thinkers Book*.

Tahapan terakhir merupakan Evaluasi. Tahap ini dilakukan dalam setiap proses pengembangan media *Fun Thinkers Book* sehingga mendapatkan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* yang efektif dan layak untuk digunakan.

2. Kelayakan Media Pembelajaran *Fun Thinkers Book*

Data terkait kelayakan media *Fun Thinkers Book* didapatkan dari hasil penilaian lembar validasi oleh para ahli. Data tersebut untuk mengetahui untuk mengetahui sejauh mana kelayakan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* dalam materi Indonesiaku Kaya Budaya untuk siswa kelas IV. Data tersebut berbentuk kualitatif, bersumber dari masukan dan usulan perbaikan media yang diberikan oleh ahli di bidangnya. Sementara itu, data kuantitatif diperoleh dengan menghitung skala likert dari lembar validasi.lembar validasi.

Persentase dari kelayakan berdasarkan hasil validasi terdiri atas persentase 81% 100% kategori Sangat Layak, 61%-80% kategori layak, 41%-60% kategori

cukup layak, 21%-40% termasuk dalam kategori kurang layak, sedangkan 0%-20% termasuk dalam kategori sangat tidak layak.

Berdasarkan hasil penilaian dari ahli media, diperoleh persentase kelayakan sebesar 92,8%, yang termasuk dalam kategori "sangat layak". Penilaian dari ahli materi menunjukkan hasil dengan persentase 80% yang tergolong dalam kategori "layak". Selain hal tersebut, hasil angket respon peserta didik terhadap media *Fun Thinkers Book* media sebesar 93,5%. Persentase tersebut tergolong dalam persentase kelayakan sebesar 81-100% yang menunjukkan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* termasuk dalam kriteria "Sangat Layak" untuk digunakan.

3. Efektivitas Media Pembelajaran *Fun Thinkers Book* untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik

Efektivitas penggunaan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* dalam meningkatkan minat belajar siswa dapat dianalisis melalui perbandingan hasil angket minat belajar siswa sebelum dan setelah menggunakan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* yang diperoleh pada tahap implementasi.

Berdasarkan hasil uji *Paired Sample t-Test*, menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara minat belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media *Fun Thinkers Book*. Selisih rata-rata antara sebelum dan sesudah menggunakan media *Fun Thinkers Book* sebesar-29.932 dengan menghasilkan nilai t hitung sebesar -49.932 dengan signifikansi (*p-value*) sebesar < 0.001. Karena nilai p lebih kecil dari 0.05. Berdasarkan tingkat kepercayaan sebesar 95%, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh minat belajar yang signifikan setelah peserta didik kelas IV MI Riyadlotul 'Uqul menggunakan media

Fun Thinkers Book. Berdasarkan Descriptive Statistics dari Uji *N-gain* dapat diketahui bahwa nilai *N-gain* 0,74>0,7. Hal tersebut menunjukkan bahwa efektifitas penggunaan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* untuk meningkatkan minat belajar peserta didik tergolong tinggi. Kemudian diketahui bahwa *N-gain* Persen diperoleh angka 73,9. Dengan demikian, hasil tersebut menunjukkan bahwa media *Fun Thinkers Book* cukup efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa dalam mata pelajaran IPAS kelas IV MI Riyadlotul 'Uqul di Kabupaten Kediri.

.