

**PENGEMBANGAN MEDIA *FUN REMINDER BOOKS* MATERI ALAT
INDERA KELAS IV SDN BANDAR KIDUL 2**

Diajukan Untuk Penulisan Skripsi Guna Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) Pada Program Studi Pendidikan
Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan
Universitas Nusantara PGRI Kediri

SKRIPSI



Oleh:

Dara Puspita Dewi

NPM: 18.1.01.10.0094

**PROGRAM STUDI PGSD
FAKULTAS KEGUURUAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK
INDONESIA UN PGRI KEDIRI
2023**

LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi Oleh :

DARA PUSPITA DEWI

NPM : 18.1.01.10.0094

Judul :

**PENGEMBANGAN MEDIA *FUN REMINDER BOOKS*
MATERI ALAT INDERA KELAS IV SDN BANDAR KIDUL 2**

Telah disetujui untuk diajukan Kepada
Panitia Ujian/Sidang Skripsi Prodi PGSD
FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal: 18 Januari 2023

Pembimbing I



Dhian Dwi Nur Wenda, M.Pd.
NIDN. 0701058701

Pembimbing II



Ita Kurnia, M.Pd.
NIDN. 0701128306

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi Oleh :

DARA PUSPITA DEWI

NPM : 18.1.01.10.0094

Judul :

PENGEMBANGAN MEDIA *FUN REMINDER BOOKS* MATERI ALAT INDERA KELAS IV SDN BANDAR KIDUL 2

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi

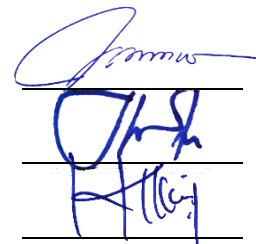
Program Studi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Pada tanggal: 18 januari 2023

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji

1. Ketua : Dhian Dwi Nur Wenda, M.Pd.
2. Penguji I : Dr. Mumun Nurmilawati, M.Pd
3. Penguji II : Ita Kurnia, M.Pd.



Mengetahui,
Dekan FKIP



Dr. Mumun Nurmilawati, M.Pd
NIDN. 0006096801

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Dara Puspita Dewi

Jenis Kelamin : Perempuan

Tempat/tgl. lahir : Kediri, 1 Juli 1999

NPM : 18.1.01.10.0094

Fak/Jur/Prodi : FKIP/PGSD

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan sebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 18 Januari 2023

Yang Menyatakan

A 10,000 Rupiah postage stamp with a blue ink signature over it. The stamp features the Garuda Pancasila emblem and the text 'REPUBLIK INDONESIA', '10000', '20 METER TEMPORER', and 'A6AF2AKX254393875'.

DARA PUSPITA DEWI

NPM: 18.1.01.10.00094

HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk :

1. Ayah, Ibu, dan Kakak tersayang yang senantiasa memberikan doa dukungan dan semangat kepada saya sehingga dapat menyelesaikan skripsi di Jurusan PGSD FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri.
2. Seluruh teman-teman PGSD yang berbahagia khususnya angkatan 2018 dan teman seperjuangan.
3. Untuk teman-teman saya Ibu-Ibu Negara yang selalu memberikan doa dan support kepada saya sehingga saya dapat menyelesaikan tugas akhir saya
4. Untuk orang-orang yang sudah menyakiti saya skripsi ini saya tunjukkan bahwa saya bisa menyelesaikan tugas akhir skripsi saya dan melewati masa sulit tanpa kalian.

ABSTRAKS

Dara Puspita Dewi : Pengembangan Media *Fun Reminder Book* Materi Alat Indera Kelas IV SDN Bandar Kidul 2, Skripsi, PGSD, FKIP UN PGRI, 2022.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Media *Fun Remender Book*, kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan.

Berdasarkan hasil observasi di SDN Bandar Kidul 2 Kota Kediri dan wawancara dengan guru dan siswa kelas IV SDN Bandar Kidul 2 Kota Kediri ditemukan beberapa permasalahan dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam pada materi alat indera manusia. Permasalahan tersebut di antaranya terkait pada proses pembelajaran guru didominasi menggunakan metode ceramah tanpa adanya media yang relevan sehingga siswa cepat bosan, pembelajaran hanyaberfokus pada guru saja dan keaktifan siswa kurang sehingga hasil belajar siswa belum maksimal. Dari permasalahan tersebut, peneliti melakukan pengembangan media *Fun Reminder Book* pada materi alat indera manusia agar siswa lebih aktif dalam belajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran *Fun Reminder Book* dan mengetahui kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan pada materi alat indera manusia.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian RnD (*Research and Development*). Model pengembangan yang digunakan pada pengembangan media *Fun Reminder Book* ini yaitu model ADDIE yang mencakup 5 tahap yaitu *analysis, design, development, implentation, dan evaluation*. Uji coba dalam penelitian ini dilakukan melalui dua tahap yaitu uji skala terbatas dengan 8 siswa SD dan uji coba skala luas dengan jumlah 22 orang siswa kelas IV SDN Bandar Kidul 2 Kota Kediri. Data yang diperoleh berupa dokumentasi dan skor. Teknik analisis data yang digunakan yaitu menjabarkan hasil observasi dan wawancara, menghitung persentase hasil validasi ahli media dan ahli materi, menghitung persentase hasil kepraktisan dari guru dan pendapat siswa serta data keefektifan yang dilihat dari nilai rata-rata hasil belajar siswa.

Hasil dari penelitian ini terkait dengan data kevalidan yang dilakukan oleh ahli media mendapat skor 88% dan ahli materi mendapat skor 75%, dengan rata-rata hasil uji kevalidan mendapat skor 81,5%, sehingga media *Fun Reminder Book* ini dikategorikan sangat valid. Data kepraktisan media dengan skor dari guru memperoleh skor 80% dan siswa memperoleh skor 91,8%, sehingga berada pada kategori sangat praktis. Sedangkan uji coba keefektifan media pada siswa menggunakan soal evaluasi memperoleh skor 81,8%, sehingga dikategorikan sangat efektif. Berdasarkan analisis data dari penelitian yang telah dipaparkan di atas dapat disimpulkan bahwa media *Fun Reminder Book* ini sangat valid, sangat praktis, dan sangat efektif sehingga layak untuk digunakan dalam pembelajaran pada materi alat indera pada manusia untuk siswa kelas IV.

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	v
ABSTRAKS	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Rumusan Masalah	5
D. Tujuan Penelitian	5
E. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan	6
F. Sistematika Penulisan	7
BAB II LANDASAN TEORI	9
A. Kajian Teori	9
1. Pengertian Media Pembelajaran.....	9
2. Fungsi Media Pembelajaran.....	10
3. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran	11
4. Media Pembelajaran <i>Fun Reminder Books</i>	12
5. Karakteristik Siswa SD	17
6. Pembelajaran IPA di SD	18
7. Materi Alat Indera	20
8. Hasil Belajar.....	28
9. Kerangka berfikir	29
B. Penelitian Terdahulu	32
BAB III METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	36
A. Model Penelitian dan Pengembangan	36
B. Lokasi dan Subjek Penelitian	44
C. Validasi Produk.....	44

D. Uji Coba Produk.....	45
E. Teknik Pengumpulan Data.....	46
F. Validasi Instrumen	48
G. Teknik Analisis Data.....	52
BAB IV DESKRIPSI ,INTERPRESTASI, DAN PEMBAHASAN.....	58
A. Hasil Studi Pedahuluan	57
1. Deskripsi Hasil Studi Lapangan.....	57
2. Interpretasi Hasil Studi Lapangan.....	58
3. Desain Awal	59
B. Hasil Uji Validasi.....	63
1.Hasil Uji Validasi Materi	63
2.Hasil Uji Validasi Media	64
C. Pengujian Model.....	65
1. Deskripsi Uji Coba Terbatas	65
2. Deskripsi Uji Coba Luas	69
3. Evaluasi.....	74
D. Validasi Model	76
1. Deskripsi	76
2.Interpretasi	78
3. Desain Akhir.	78
E. Pembahasan Hasil Penelitian.....	79
1.Spesifikasi Media.....	79
2. Prinsip-Prinsip,Keunggulan, dan kelemahan Media.....	80
BAB V.....	83
A. Simpulan	83
B. Implikasi.....	84
C. Saran.....	85
DAFTAR PUSTAKA	87

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Anatomi Mata.....	20
Gambar 2.2 Anatomi Telinga (Shutterstock).....	22
Gambar 2.3 Anatomi Hidung.....	24
Gambar 2.4 Anatomi Lidah.....	25
Gambar 2.5 Anatomi Kulit.....	26
Gambar 2.6 Bagan Kerangka Berfikir	30
Gambar 3.1 Model Pengembangan ADDIE.....	36
Gambar 4.1 Komentar/Saran Dari Ahli Materi.....	75
Gambar 4.2 Komentar/Saran Dari Ahli Media	76

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 KD dan Indikator IPA Kelas IV SDN Bandar Kidul 2	18
Tabel 3.1 Desain Media <i>Fun Reminder Book</i>	38
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Pedoman Observasi	45
Tabel 3.3 Kisi-kisi Pedoman Wawancara	46
Tabel 3.4 Lembar Angket Validasi Ahli Media <i>Fun Reminder Book</i>	47
Tabel 3.5 Lembar Angket Validasi Ahli Materi	48
Tabel 3.6 Lembar Angket Kepraktisan Guru	49
Tabel 3.7 Lembar Angket Kepraktisan siswa	49
Tabel 3.8 Kisi –kisi Soal <i>Pre-Tes</i>	49
Tabel 3.9 Kisi –kisi Soal <i>Pos-Tes</i>	50
Tabel 3.10 Skor Penilaian	51
Tabel 3.11 Kriteria Interpretasi Skor	52
Tabel 3.12 Kriteria Kepraktisan Permainan <i>Fun Reminder Book</i>	53
Tabel 3.13 Kriteria Interpretasi Skor	54
Tabel 4.1 Desain media <i>Fun Reminder Book</i>	59
Table 4.2 Angket Validasi Materi.....	62
Table 4.3 Angket Validasi Media	63
Table 4.4 Angket Respon Guru.....	65
Table 4.5 Angket Respon Siswa Uji Coba Terbatas	65
Tabel 4. 6 Hasil Uji Coba Terbatas	67
Tabel 4. 7 Angket Respon Guru.....	70
Table 4.8 Angket Respon Siswa Uji Coba Luas	71
Table 4.9 Hasil Uji Coba Luas.....	72
Tabel 4. 10 Hasil Uji Kevalidan.....	77
Tabel 4. 11 Desain Akhir Produk.....	78

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Berita Acara Bimbingan Model.....	87
Lampiran 2 Lembar Pengajuan Judul	91
Lampiran 3 Surat Permohonan Ijin Melakukan Penelitian	93
Lampiran 4 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian	95
Lampiran 5 Angket Validasi Media	97
Lampiran 6 Angket Validasi Materi	101
Lampiran 7 Angket Respon Guru	105
Lampiran 8 Silabus	109
Lampiran 9 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	112
Lampiran 10 Bahan Ajar (HANDOUT).....	117
Lampiran 11 Instrumen Penilaian	122
Lampiran 12 Hasil <i>Pre-Tes</i> Siswa Uji Coba Terbatas	131
Lampiran 13 Hasil <i>Pos-Tes</i> Siswa Uji Coba Terbatas	133
Lampiran 14 Angket Respon Siswa Uji Coba Terbatas.....	135
Lampiran 15 Hasil <i>Pre-Tes</i> Siswa Uji Coba Luas	137
Lampiran 16 Hasil <i>Pos-Tes</i> Siswa Uji Coba Luas.....	139
Lampiran 17 Angket Respon Siswa Uji Coba Luas.....	141
Lampiran 18 Foto-Foto Kegiatan.....	146
Lampiran 19 Uji Plagiasi Laporan Penelitian	149

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah gejala manusiawi yang dilakukan secara sadar, di dalamnya tidak terlepas dari keterbatasan baik yang melekat pada peserta didik, pendidik, interaksi pendidik, serta sarana dan prasarana pendidikan. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Sisdiknas menjelaskan bahwa

“Pendidikan merupakan suatu usaha yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mampu mengembangkan potensi yang ada didalam dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, kepribadian yang baik, pengendalian diri, berakhlak mulia, kecerdasan, dan ketrampilan yang diperlukan oleh dirinya dan masyarakat”.

Pendidikan sebagai proses pembelajaran, proses pembelajaran merupakan upaya untuk mendapatkan ilmu dan pengetahuan tentang suatu hal yang sebelumnya belum pernah kita ketahui. Hanafy (2014:66-79) mengatakan bahwa “Proses pembelajaran ditandai dengan adanya interaksi edukatif yang terjadi, yaitu interaksi yang sadar akan tujuan”. Interaksi ini berakar dari pihak pendidik (guru) dan kegiatan belajar secara pedagogik pada diri peserta didik. Dalam pembelajaran pendidik memfasilitasi peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Dengan adanya interaksi tersebut maka akan menghasilkan proses pembelajaran yang efektif sebagaimana yang telah diharapkan dan mampu menyediakan serta mengembangkan media pembelajaran.

Media merupakan “Alat yang digunakan sebagai alat dan bahan kegiatan pembelajaran” Daryanto (2016:4). Sedangkan menurut Azhar (2017:4) “Media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Media dalam bahasa Arab adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan”. Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat yang digunakan pendidik guna mempermudah dalam penyampaian materi. Pada penelitian kali ini peneliti ingin mengambil mata pelajaran IPA pada materi alat indera kelas 4.

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di sekolah dasar merupakan cabang pengetahuan yang berasal dari fenomena alam. IPA didefinisikan sebagai sekumpulan pengetahuan tentang objek dan fenomena alam yang diperoleh dari hasil pemikiran. Menurut Susanto (2013:166), “Ilmu Pengetahuan Alam adalah usaha manusia dalam memahami alam semesta melalui pengamatan yang tepat pada sasaran, serta menggunakan prosedur, dan dijelaskan dengan penalaran sehingga mendapatkan suatu kesimpulan.” IPA di sekolah dasar diharapkan dapat menjadi wahana peserta didik untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar, serta prospek pengembangan lebih lanjut dalam proses penerapannya di kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan observasi di lapangan dengan menggunakan pedoman observasi, pedoman wawancara, dan angket yang dilaksanakan pada 16 Maret 2021, ditemukan permasalahan yang terjadi pada saat proses pembelajaran IPA di kelas 4 terkait dengan materi Alat Indera di SDN

Bandar Kidul 2. Masalah yang dialami antara lain tidak adanya penggunaan media dan guru hanya menggunakan metode ceramah. Hal ini menjadikan proses pembelajaran berfokus pada guru. Kondisi tersebut membuat proses pembelajaran monoton dan tidak menarik minat belajar siswa sehingga mampu mempengaruhi hasil belajar siswa kelas 4 dapat dilihat 50% dari 30 siswa di kelas yang memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 75.

Penggunaan media sangat berperan penting dalam kegiatan pembelajaran. Asriyati (2016:13) mengatakan bahwa “Media pembelajaran berbasis visual merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan dan menyampaikan pesan melalui pengalaman melihat sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif yang dapat mendorong siswa agar dapat melakukan proses belajar secara efektif dan efisien”. Keberadaan media visual sangat membantu bagi seorang guru dalam proses pembelajaran di sekolah dasar. Untuk menyikapi kondisi di atas peneliti ingin meningkatkan hasil belajar siswa dengan penggunaan media pembelajaran visual yaitu *Fun Reminder Books* (Buku Pengingat yang Menyenangkan) yang merupakan salah satu upaya perbaikan pembelajaran yang dapat dilakukan untuk lebih kreatif dalam mengembangkan pengetahuan berdasarkan pengalaman konkrit. Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Arlina (2020) Pengembangan Media *FunThinkers Book* (FTB) pada Subtema Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku Kelas IV SD mengatakan bahwa media semacam ini berhasil meningkatkan nilai siswa di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Kelebihan media pembelajaran *Fun Reminder Books* yaitu media ini sangat menarik digunakan oleh siswa karena media ini dikembangkan dengan disertai adanya permainan yang membuat siswa menjadi aktif karena belajar sambil mempraktekan sehingga siswa mampu belajar sekaligus bermain dalam proses pembelajaran. Media *Fun Reminder Book* juga mempersingkat waktu dalam proses pembelajaran, media *Fun Reminder Book* membuat pembelajaran lebih bervariasi dan tidak membosankan, media ini sangat mudah digunakan bagi guru atau siswa dan media ini bisa dibawa kemana saja. Dengan adanya media ini diharapkan mampu memperbaiki hasil belajar siswa pada materi alat indera pada manusia.

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Rahma & Hidayat (2022) yang berjudul Pengembangan Media *Fun Thinkers Book* untuk Meningkatkan Antusiasme Belajar dan Hasil Belajar Materi Bangun datar Siswa Sekolah Dasar menunjukkan media *Fun Thinkers Book* Praktis dan efektif. Penelitian serupa yang dilakukan oleh Santri Prima (2022) dengan judul Pengembangan Media *Fun Thinkers Book* untuk Meningkatkan Minat Belajar dan Kemampuan Kognitif Siswa pada Materi Sistem Rangka menunjukkan hasil media ini mampu meningkatkan minat belajar dan kemampuan kognitif siswa dalam pembelajaran IPA khususnya materi sistem rangka.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan dan analisis penelitian terdahulu maka dalam penelitian ini akan dikembangkan media pembelajaran *Fun Reminder Book* yang akan digunakan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami materi Alat Indera Manusia.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan kegiatan observasi yang dilakukan peneliti di SDN Bandar Kidul 2 terdapat beberapa masalah yaitu.

1. proses pembelajaran guru didominasi menggunakan metode ceramah tanpa adanya media visual yang relevan sehingga siswa cepat bosan,
2. proses pembelajaran berfokus pada guru,
3. keaktifan siswa dalam pembelajaran menjadi kurang optimal,
4. nilai peserta didik masih banyak yang di bawah KKM yang ditentukan.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini diantaranya sebagai berikut.

1. Bagaimana kevalidan media *Fun Reminder Books* pada materi alat indra untuk siswa kelas IV menurut para ahli?
2. Bagaimana kepraktisan media *Fun Reminder Books* pada materi alat indra kelas IV menurut respon guru dan siswa ?
3. Bagaimana keefektifan media *Fun Reminder Books* pada materi alat indra untuk siswa kelas IV guna meningkatkan hasil belajar siswa?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan di atas maka tujuan penelitian ini sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui kevalidan pengembangan media pembelajaran visual *Fun Reminder Books* pada materi alat indra siswa kelas IV sekolah dasar,
2. Untuk mengetahui kepraktisan pengembangan media pembelajaran visual *Fun Reminder Books* pada materi alat indra siswa kelas IV sekolah dasar,
3. Untuk mengetahui keefektifan pengembangan media pembelajaran visual *Fun Reminder Books* pada materi alat indra siswa kelas IV sekolah dasar.

E. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Dalam menghasilkan sebuah media pembelajaran yang dapat membantu peserta didik dalam proses pembelajaran yang baik dan menarik, maka dari itu perancang media *Fun Reminder Book* akan mengembangkan sebuah media pembelajaran yang memiliki kriteria sebagai berikut.

1) Konten

Pada media *Fun Reminder Book* terdapat mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) yang mana pembelajaran di susun kedalam media *Fun Reminder Book* yang berbentuk buku memiliki 2 bagian yaitu 1) pembukaan terdapat rangkuman materi terkait Alat Indera dan 2) bagian penutup terdapat 2 sisi yaitu sisi kanan dan kiri saat dibuka sisi kiri menjelaskan pengertian, fungsi dan gambar alat indera. Pada sisi kanan terdapat jawaban dari pengertian dan fungsi alat indera.

2) Konstruk

Media *Fun Reminder Book* merupakan sebuah pembelajaran IPA yang terbuat dari 2 bahan yaitu kertas dan kayu yang berukuran 40 cm x 40 cm, yang di dalamnya terdapat beberapa pengertian, fungsi dan gambar alat indera.

Pada media *Fun Reminder Book* berbentuk sebuah buku yang memiliki dua sisi. Pada sisi kiri terdapat berbagai pengertian, fungsi dan gambar alat indera sedangkan pada sisi kanan terdapat jawaban dari pengertian dan fungsi alat indera. Media *Fun Reminder Book* ini diadaptasi dari pengembangan tebak gambar dimana perbedaan media *Fun Reminder Book* dengan tebak gambar adalah media *Fun Reminder Book* ini dikemas semenarik mungkin dengan warna-warna yang menarik serta *game* yang menyenangkan. Sedangkan tebak gambar siswa hanya diminta untuk menebak gambar saja. Alasan saya mengembangkan media ini adalah untuk menunjang hasil belajar siswa agar meningkat. Serta mampu mengingat materi Alat Indera dengan baik.

F. Sistematika Penulisan

Penulisan pada BAB I tersusun atas latar belakang, yang membahas tentang dasar pengembangan produk, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan pengembangan, dan sistematika penulisan karya ilmiah yang dimulai dari BAB I sampai dengan BAB terakhir. BAB II berisi tentang kajian teori, konsep, dan prinsip yang digunakan sebagai acuan untuk mengembangkan produk yang diharapkan. BAB III berisi tentang model pengembangan, prosedur, pengembangan, lokasi dan subjek penelitian, uji

coba produk, validasi produk, instrumen pengembangan dan teknik analisis data. BAB IV berisi mengenai harapan-harapan peneliti adanya berbagai masukan untuk penyempurnaan dan harapan-harapan agar pelaksanaan penelitian dapat berjalan sesuai dengan rencana. BAB V berisi kesimpulan dan saran.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, S. (2013). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. PT Remaja Rosdakarya.
- Anggraeni, D. R., Elmunsyah, H., & Handayani, A. N. (2019). Pengembangan modul pembelajaran fuzzy pada mata kuliah Sistem Cerdas untuk mahasiswa S1 Pendidikan Teknik Elektro Universitas Negeri Malang. *TEKNO*, 29(1), 26. <https://doi.org/10.17977/um034v29i1p26-40>
- Arlina, F. (2020). *Pengembangan Media Fun Thinkers Book (FTB) pada Subtema Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku Kelas IV SD*. STKIP PGRI Sidoarjo.
- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran*. Rajawali Press.
- Asriyati, A. (2016). *Media Pembelajaran Berbasis Visual*. PT Raja Grafindo Persada.
- Azhar, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Rajawali Pers.
- Azhar, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Rajawali Pers.
- Branchais, S., & Achmadi, H. R. (2019). Validitas Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Materi Gejala Pemanasan Global Kelas XI SMA. *Jurnal Inovasi Pendidikan Fisika*, 8(2), 43.
- BSNP. (2006). Standar isi untuk satuan pendidikan dasar dan menengah. Jakarta: BSNP
- Chrisyarani, D. D. (2018). Pengembangan Instrumen Validasi Media Boneka Tangan Dengan Metode Bercerita. *Journal Elementary School Education (ELSE)*, 2(1), 43.
- Daryanto, D. (2016). *Media Pembelajaran*. Gava Media.
- E, M. (2012). *Modul kuliah pengembangan Model Pembelajaran*. Yogyakarta : Universitas Gajah Mada.
- Hamzah, H. (2019). *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research And Development) Uji Coba Produk Kuantitatif dan Kualitatif Proses dan Hasil Dilengkapi Contoh Proposal Pengembangan Desain Uji Kuantitatif dan Kualitatif*. Literasi Nusantara.
- Hanafy, M. . (2014). KONSEP BELAJAR DAN PEMBELAJARAN. : *Lentera Peniikan : Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 17(1).
- Heruman, H. (2013). *Model Pembelajaran Matematika*. PT Remaja Rosdakarya.

- Kunandar, K. (2013). *Penilaian Autentik (Penilaian Hasil Belajar Peserta Didik Berdasarkan Kurikulum 2013)*. Rajagrafindo Persada.
- L, C. (2016). *Using the ADDIE Model of Instructional Design to Teach Chest Radiograph Interpretation*.
- Nida, D. M. A. A., Parmiti, D. P., & Sukmana, A. I. W. I. Y. (2020). Pengembangan Media Kartu Bergambar Berorientasi Pendidikan Karakter Pada Mata Pelajaran Bahasa Bali. *Jurnal EDUTRCH Universitas Pendidikan Ganesha*, 8(1).
- Preece, W. E. (2015). *ENCYCLOPEDIA BRITANNICA*. Encyclopedia Britannica, Inc.
- Pribadi, B. A. (2014). *DESAIN DAN PENGEMBANGAN PROGRAM PELATIHAN BERBASIS KOMPETENSI : IMPLEMENTASI MODEL ADDIE*. PRENADA MEDIA GROUP.
- Prima, S. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Fun Thinkers Book untuk Meningkatkan Minat Belajar dan Kemampuan Kognitif Siswa pada Materi Sistem Rangka*. Universitas Jambi.
- Purwaningtyas, W. D. D., & Hariyadi, I. (2017). Pengembangan modul elektronik berbasis online dengan program edmodo. *Jurnal Pendidikan*, 2(1), 123, 121–129. journal.um.ac.id/index.php/jptpp/article/download/8471/4100
- Rahma, L., & Hidayat, M. T. (2022). Pengembangan Media “Fun Thinkers Book” untuk Meningkatkan Antusiasme Belajar dan Hasil Belajar Materi Bangun Datar Siswa Sekolah Dasar. *Elementari Teacher Education Departemen University Of Pahlawan Tuanku Tambusai*, 6.
- Riani, R. P., Huda, K., & Fajriyah, K. (2019). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TEMATIK “FUN THINKERS BOOK” TEMA BERBAGAI PEKERJAAN. *Jurnal Sinetik*, 2.
- Riduwan, R. (2013). *Dasar-dasar Statistika*. Alfabeta.
- Rivai, A., & Sudjana, N. (2013). *Media Pengajaran (Penggunaan dan Pembuatannya)*. Sinar Baru Algensindo.
- Salahuddin, S. (2016). *Pengaruh Penggunaan Media Work Sheet pada Pembelajaran Ekonomi Dalam Meningkatkan Proses Dan Aktivitas Belajar Siswa Kelas X Di Sma Negeri 2 Bolo Tahun Pelajaran 2015/2016*.
- Saroh, I. (2016). *Pengembangan Media Flash Card Fun Thinkers Tematik sebagai Pendukung Pembelajaran Saintifik Siswa Kelas II SD N Karangtempel*. UNIVERSITAS PGRI SEMARANG.

- Sugiyono, S. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Susanto, A. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Kencana Prenada Media Group.
- Susanto, A. (2017). *Pendidikan Anak Usia Dini: Konsep dan Teori*. PT Bumi Aksara.
- Suyono, S., & Hariyanto, H. (2015). *Implementasi Belajar dan Pembelajaran*. PT. Remaja Rosdakarya.
- Ulung Ade, N. (2020). *PENGEMBANGAN MEDIA FUN THINKER BOOK PADA TEMA 4 SUBTEMA 1 PEMBELAJARAN 1 KELAS IV SEKOLAH DASAR*. Universitas Muhammadiyah Malang.
- Yayuk, Y. (2015). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Pustaka Pelajar. Zainal,
- A. (2013). *Evaluasi Pembelajaran*. PT Remaja Rosdakarya.
- Peraturan menteri pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia nomor 37 Tahun 2018 tentang perubahan atas Peraturan menteri Pendidikan dan kebudayaan nomor 24 Tahun 2016 tentang kompetensi Inti dan kompetensi Dasar pelajaran pada Kurikulum 2013 pada Pendidikan Dasar dan pendidikan Menengah.
- UNDANG UNDANG REPUBLIK INDONESIA NOMOR 20 TAHUN 2003 TENTANG SISTEM PENDIDIKAN NASIONAL. (2003). No 1-33: 29 pag texts + end notes, appendix, referen.