

**PENGEMBANGAN MEDIA FUN THINKERS BOOK
PADA TEMA EKOSISTEM DI KELAS V
SDN KUTA PASIE ACEH BESAR**

Skripsi

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar

Sarjana Pendidikan

Oleh

Nida Afifah

1911080086



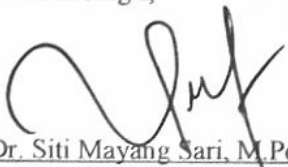
**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BINA BANGSA GETSEMPANA
BANDA ACEH
2023**

LEMBAR PERSETUJUAN
PENGEMBANGAN MEDIA FUN THINKERS BOOK
PADA TEMA EKOSISTEM DI KELAS V
SDN KUTA PASIE ACEH BESAR

Skripsi ini telah disetujui untuk dipertahankan dihadapan
Tim Penguji Skripsi Program Studi Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Bina Bangsa Getsempena

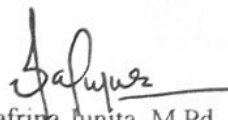
Banda Aceh, 12 September 2023

Pembimbing I,



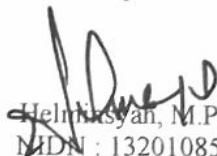
Dr. Siti Mayang Sari, M.Pd
NIDN: 1330057702

Pembimbing II,



Safrina Junita, M.Pd
NIDN: 1317069101

Menyetujui,
Ketua Program Studi



Helmi Hasyah, M.Pd
NIDN : 1320108501

Mengetahui,
Plt. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Bina Bangsa Getsempena



Dr. Rita Novita, M.Pd
NIDN : 0101118701

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
ABSTRAK	iii
ABSTRACT	iv
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	4
1.3 Batasan Masalah	4
1.4 Rumusan Masalah	5
1.5 Tujuan Penelitian	5
1.6 Manfaat Penelitian	6
BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1 Media Pembelajaran.....	7
2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran	7
2.1.2 Ciri-ciri Media Pembelajaran.....	8
2.1.3 Fungsi Media Pembelajaran.....	9
2.1.4 Manfaat Media Pembelajaran	10
2.1.5 Jenis-jenis Media Pembelajaran.....	12
2.2 Media Fun Thinkers Book	14
2.2.1 Pengertian Fun Thinkers Book	14
2.2.2 Langkah-langkah menggunakan Fun Thinkers Book	15
2.2.3 Karakteristik Fun Thinkers Book.....	16
2.2.4 Manfaat Fun Thinkers Book	16
2.2.5 Kelebihan dan Kekurangan Fun Thinkers Book.....	16
2.3 Pembelajaran IPA (Ilmu Pengetahuan Alam).....	17

2.3.1	Pengertian IPA	17
2.3.2	Tujuan IPA	18
2.3.3	Ruang Lingkup IPA	19
2.4	Materi Ekosistem	19
2.4.1	Pengertian Ekosistem	19
2.4.2	Komponen Ekosistem	20
2.4.3	Jenis-jenis Ekosistem	20
2.4.4	Jenis Makanan Hewan	20
2.4.5	Penggolongan Hewan Berdasarkan Jenis Makanannya.....	21
2.5	Kajian Relevan.....	24
2.6	Kerangka Berpikir.....	25
BAB III METODE PENELITIAN		27
3.1	Desain Penelitian	27
3.1.1	Model Pengembangan	27
3.1.2	Prosedur Penelitian dan Pengembangan	28
3.2	Tempat Penelitian	31
3.3	Populasi dan Sampel	31
3.4	Jenis Data	31
3.5	Teknik Pengumpulan Data	31
3.5.1	Observasi	31
3.5.2	Validasi.....	32
3.5.3	Kuesioner.....	32
3.5.4	Tes	32
3.6	Intrumen Penelitian	32
3.6.1	Lembar Validasi	33
3.6.2	Lembar Praktikalitas.....	35
3.6.3	Soal Tes	36
3.7	Teknik Analisis Data.....	37
3.7.1	Teknik Analisis Kevalidan	37
3.7.2	Teknik Analisis Kepraktisan	38

3.7.3 Teknik Analisis Keefektifan.....	39
BAB IV HASIL DAN PEMAHASAN	41
4.1 Hasil Penelitian	41
4.1.1 Hasil Analisis Pengembangan Media Fun Thinkers Book	41
4.1.2 Hasil Analisis Hasil Belajar Siswa.....	54
4.2 Pembahasan	57
BAB V PENUTUP	60
5.1 Kesimpulan	60
5.2 Saran	61
DAFTAR PUSTAKA.....	62
LAMPIRAN.....	65

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan hal yang paling penting bagi setiap manusia. Dalam Undang-undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 menjelaskan tentang sistem pendidikan nasional ayat 1 pasal 1 menyebutkan bahwa: “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara”. Oleh sebab itu untuk meningkatkan potensi dalam pembelajaran secara optimal maka pembelajaran harus berlangsung secara efektif, sehingga siswa dapat memperoleh pengalaman yang bermakna dan pendidikan mampu menghasilkan siswa yang bermanfaat bagi masyarakat.

Pembelajaran di Sekolah Dasar, Pada umumnya masih dianggap kurang maksimal jika dilihat dari cara guru saat proses mengajar, karena pada umumnya seorang guru masih menggunakan sistem pembelajaran yang konvensional dan tidak sepenuhnya siswa memahami materi yang di pelajari. Berhasilnya tujuan pembelajaran ditentukan oleh banyak faktor salah satunya adalah faktor ketersediaannya media pembelajaran yang digunakan guru dalam melaksanakan proses belajar mengajar, karena guru secara langsung dapat mempengaruhi, membina dan meningkatkan kecerdasan serta keterampilan siswa. Untuk mengatasi permasalahan dan guna mencapai tujuan pendidikan secara maksimal,

peran guru sangat penting dan diharapkan guru mampu memilih media pembelajaran yang tepat dan juga sesuai dengan konsep-konsep mata pelajaran yang akan disampaikan.

Media Pembelajaran dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim (pengajar) kepada penerima (siswa), sehingga dapat membangkitkan pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa yang mengarah pada proses belajar mengajar yang berguna untuk tercapainya suatu tujuan pembelajaran (Mustafida, 2013). Media pembelajaran memberikan pengaruh yang besar dalam tercapainya tujuan pembelajaran. Tujuan tersebut akan tercapai apabila guru mampu menumbuhkan suasana proses belajar yang menyenangkan. Disamping menyenangkan, media pembelajaran juga harus mampu memberikan pengalaman yang menyenangkan bagi siswa. Penggunaan media dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar dapat merangsang minat dan hasil belajar siswa serta mengurangi kebosanan siswa, terutama untuk mata pelajaran yang membutuhkan banyak konsentrasi (Junita & Munandar, 2019).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, di kelas V pada tanggal 16 Januari 2023 di sekolah SD Negeri Kuta Pasie Aceh Besar diperoleh informasi bahwa di SD Negeri Kuta Pasie tidak pernah menggunakan media Fun Thinkers Book dalam proses pembelajaran khususnya pada mata pelajaran IPA, cara mengajar guru cenderung menggunakan metode konvensional seperti menggunakan metode ceramah, penugasan, dan tanya jawab. Pada saat proses pembelajaran guru kurang menggunakan media pembelajaran dan juga kurang melakukan variasi media pembelajaran, kurangnya kemampuan guru dalam

mengembangkan media pembelajaran, membuat guru cenderung lebih sering menggunakan buku cetak siswa sebagai sumber belajar pada saat proses pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu dalam kegiatan pembelajaran di kelas V terlihat bahwa penggunaan media masih sangat kurang digunakan oleh guru. Beberapa siswa merasa bosan dan perhatiannya teralihkan oleh hal lain seperti berbicara dengan teman dan bermain di dalam kelas. Hal tersebut menyebabkan dari 22 siswa masih terdapat 13 siswa atau 60% mendapatkan nilai dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 70 pada mata pelajaran IPA.

Untuk mengatasi permasalahan-permasalahan tersebut harus di carikan solusinya, maka pilihan yang tepat adalah perlu adanya pengembangan media pembelajaran yang inovatif sehingga media tersebut dapat mempermudah peserta didik menyerap materi pembelajaran dengan cara yang menyenangkan. Media yang menarik untuk dikembangkan serta penggunaannya yang dapat melibatkan peserta didik secara langsung adalah media pembelajaran fun thinkers book.

Di SD Negeri Kuta Pasie Aceh Besar menggunakan kurikulum 2013 dimana seorang guru harus menggunakan media pembelajaran pada saat proses pembelajaran berlangsung. Media pembelajaran fun thinkers book di desain untuk mata pelajaran IPA materi ekosistem yang akan memberikan suasana berbeda yang dapat mengubah peserta didik untuk mengenal berbagai komponen ekosistem biotik dan abiotik, jenis-jenis ekosistem, jenis makanan hewan, dan penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya. Media fun thinkers book di desain dengan bentuk sebuah buku yang mana didalam media tersebut terdapat materi dan sebuah permainan mencocokkan deskripsi kalimat-kalimat yang

berkaitan dengan gambar yang sesuai dengan materi. Media fun thinkers book diharapkan membawa dampak yang baik bagi peserta didik, karena dengan adanya media ini pembelajaran akan lebih menyenangkan karena peserta didik dapat melakukan proses belajar sambil bermain dan mempermudah dalam menyerap materi pelajaran secara cepat dan juga efisien.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik melakukan penelitian pengembangan yang berjudul **“Pengembangan Media Fun Thinkers Book pada Tema Ekosistem di Kelas V SDN Kuta Pasie Aceh Besar”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan permasalahan-permasalahan yang ada, identifikasi masalah pada penelitian ini, yaitu :

1. Kurangnya media yang digunakan dalam proses pembelajaran.
2. Pembelajaran masih menggunakan metode konvensional seperti metode ceramah, penugasan dan tanya jawab.
3. Media pembelajaran fun thinkers book tidak pernah digunakan dalam pembelajaran di kelas.
4. Hasil belajar siswa masih tergolong rendah pada mata pelajaran IPA, terdapat 13 siswa yang belum mencapai KKM.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah diuraikan maka peneliti melakukan batasan masalah dengan menfokuskan pada pengembangan media Fun Thinkers Book pada pembelajaran IPA di kelas V SD pada tema ekosistem subtema 1 komponen ekosistem pada materi komponen

ekosistem biotik dan abiotik, jenis-jenis ekosistem, jenis makanan hewan, dan penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya .

1.4 Rumusan Masalah

Merujuk dari uraian latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut :

1. Bagaimanakah mengembangkan media fun thinkers book yang layak pada Tema Ekosistem untuk siswa kelas V SDN Kuta Pasie?
2. Bagaimanakah kepraktisan media Fun Thinkers Book pada Tema Ekosistem untuk siswa kelas V SDN Kuta Pasie?
3. Bagaimanakah keefektifan media Fun Thinkers Book pada Tema Ekosistem untuk siswa kelas V SDN Kuta Pasie?

1.5 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, maka penelitian ini bertujuan sebagai berikut :

1. Untuk mengembangkan media fun thinkers book yang layak pada Tema Ekosistem untuk siswa kelas V SDN Kuta Pasie.
2. Untuk mengetahui kepraktisan media fun thinkers book pada Tema Ekosistem untuk siswa kelas V SDN Kuta Pasie
3. Untuk mengetahui keefektifan media fun thinkers book pada Tema Ekosistem untuk siswa kelas V SDN Kuta Pasie.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini nantinya diharapkan memberikan suatu yang bermanfaat, yaitu sebagai berikut :

1. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan pengalaman baru dalam pembelajaran dengan bermain kuis, pembelajaran menjadi lebih bermakna, siswa mampu memahami materi pembelajaran dengan mudah.

2. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan masukan maupun motivasi kepada guru dalam mengembangkan berbagai media pembelajaran yang salah satunya adalah media pembelajaran fun thinkers book.

3. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan sumbangan pemikiran yang positif, serta menjadi masukan bagi pihak sekolah dan upaya sosialisasi penggunaan media pembelajaran fun thinkers book yang selanjutnya dapat diaplikasikan dalam pembelajaran.

4. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi pijakan dalam penelitian lanjutan yang lebih mendalam dan lebih komprehensif khususnya dalam bidang penelitian dan pengembangan (R&D) tentang media pembelajaran fun thinkers book.