

**PENGEMBANGAN MEDIA *FUN THINKERS BOOK*
PADA TEMA 9 SUBTEMA 1 KEKAYAAN SUMBER
ENERGI DI INDONESIA KELAS IV
SD NEGERI KUTA PASIE**

Skripsi

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana pendidikan

Oleh

Lala Seftiona

1911080037



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BINA BANGSA GETSEMPENA
BANDA ACEH
2022/2023**

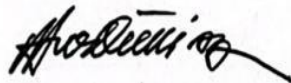
PERSETUJUAN PEMBIMBING

Nama : Lala Seftiona
NIM : 1911080037
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Media *Fun Thinkers Book* Pada Tema 9
Subtema 1 Kekayaan Sumber Energi Di Indonesia Kelas IV
SD Negeri Kuta Pasie.

Skripsi ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan pada ujian skripsi program sarjana.


Banda Aceh, 23 Oktober 2023

Pembimbing I,



Dr. Drs. Musdiani, M.Pd
NIDN. 0031126364

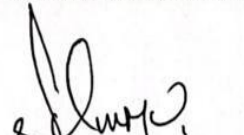
Pembimbing II,



Fitriani, M.Pd
NIDN. 0113128402

Mengetahui,

Ketua Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Helminsyah, M.Pd
NIDN. 1320108501

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	4
1.3 Batasan Masalah.....	5
1.4 Rumusan Masalah	5
1.5 Tujuan Penelitian	6
1.6 Manfaat Penelitian	6
BAB II LANDASAN TEORI	8
2.1 Media Pembelajaran.....	8
2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran.....	8
2.1.2 Jenis-jenis Media Pembelajaran	9
2.1.3 Fungsi Media Pembelajaran	10
2.1.4 Manfaat Media Pembelajaran	10
2.2 Media Fun Thinkers Book	11
2.2.1 Pengertian Fun Thinkers Book.....	11
2.2.2 Langkah-langkah Menggunakan Fun Thinkers Book.....	12
2.2.3 Karakteristik Fun Thinkers Book.....	13
2.2.4 Manfaat Fun Thinkers Book	13
2.2.5 Kelebihan dan Kekurangan Fun Thinkers Book	14
2.3 Pembelajaran IPA (Ilmu Pengetahuan Alam)	15
2.3.1 Pengertian IPA (Ilmu Pengetahuan Alam).....	15

2.3.2 Tujuan IPA	15
2.3.3 Ruang Lingkup IPA	16
2.4 Materi Kekayaan Sumber Energi di Indonesia	17
2.4.1 Pengertian Sumber Energi	17
2.4.2 Macam-macam Sumber Energi.....	17
2.4.3 Manfaat Sumber Energi	18
2.5 Penelitian yang Relevan.....	19
2.6 Kerangka Berpikir.....	22
BAB III METODE PENELITIAN.....	23
3.1 Desain Penelitian.....	23
3.1.1 Model Pengembangan.....	23
3.1.2 Prosedur Penelitian dan Pengembangan	24
3.2 Tempat Penelitian.....	26
3.3 Subjek Penelitian.....	26
3.4 Teknik Pengumpulan Data.....	26
3.4.1 Observasi.....	27
3.4.2 Validasi	28
3.4.3 Tes.....	28
3.4.4 Angket(Kuesioner).....	28
3.5 Instrumen Penilaian.....	29
3.5.1 Validasi	29
3.5.2 Tes.....	33
3.5.3 Kuesioner	34
3.6 Teknik Analisis Data.....	34
3.6.1 Data Kualitatif.....	34
3.6.2 Data Kuantitatif.....	35
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	38
4.1 Hasil Penelitian dan Pengembangan	38
4.1.1 Analisis (Analysis).....	38
4.1.2 Design (Desain).....	39
4.1.3 Pengembangan (Development).....	43

4.1.4 Implementasi (Implementation)	49
4.1.5 Evaluasi (Evaluation)	54
4.2 Kelayakan Media Fun Thinkers Book	55
4.2.1 Data Hasil Validasi Media Fun Thinkers Book	55
4.2.2 Data Hasil Respon Guru	55
4.2.3 Data Hasil Respon Siswa	56
4.3 Pembahasan.....	56
4.3.1 Pengembangan Media Fun Thinkers Book	56
4.4 Kelayakan Media Fun Thinkers Book	57
4.4.1 Hasil Validasi Tim Ahli	58
4.4.2 Hasil Respon Guru dan Siswa.....	58
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	60
5.1 Kesimpulan	60
5.2 Saran.....	61
DAFTAR PUSTAKA	62
LAMPIRAN.....	64

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Pendidikan merupakan hal yang paling penting bagi setiap manusia, karena dengan adanya pendidikan dapat mengembangkan potensi-potensi yang dimiliki manusia dalam pelaksanaan pembelajaran untuk menciptakan manusia generasi yang berkualitas dan berintelektual. Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa 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 (Depdiknas 2003:1)

Ilmu Pengetahuan Alam dipelajari di SD tentu memiliki tujuan. Ada beberapa tujuan IPA dipelajari di SD menurut Badan Standar Nasional pendidikan antara lain menumbuhkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep IPA, menumbuhkan rasa ingin tahu dan keterampilan proses untuk menyelidiki lingkungan, memecahkan masalah dan mengambil keputusan (Tias, 2017:51). IPA di sekolah dasar harus diajarkan dengan cara menarik agar menciptakan rasa ingin tahu siswa dalam mempelajari tentang alam, karena alam adalah tempat manusia melangsungkan kehidupan.

Dalam proses pembelajaran Guru secara langsung dapat mempengaruhi dan meningkatkan kecerdasan serta keterampilan siswa dengan tujuan yang akan dicapai. Karena guru sebagai penyalur pesan dan siswa sebagai penerima pesan,

Sedangkan media sebagai perantara dalam pembelajaran. Seorang guru harus menggunakan berbagai sumber belajar dan media pembelajaran agar siswa dapat dengan mudah memahami materi, selain itu agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan menarik.

Media merupakan alat yang dimanfaatkan dalam proses kegiatan belajar mengajar guna menyampaikan pesan yang diperlukan oleh siswa. (Sudjana dan Rivai 2013:2) menyatakan bahwa media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa, Penggunaan media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan semangat belajar siswa sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dan mendapatkan prestasi belajar.

Media pembelajaran memberikan pengaruh yang besar dalam tercapainya tujuan pembelajaran. Tujuan tersebut akan tercapai apabila guru mampu menumbuhkan suasana belajar yang menyenangkan didukung media dengan menyampaikan materi kepada siswa, dan media pembelajaran juga harus mampu menarik dan memberikan pengalaman yang menyenangkan. Sehingga siswa dapat menguasai materi yang diajarkan, salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru adalah media pembelajaran *Fun Thinkers Book*, media ini merupakan media pembelajaran yang menarik dengan bermain sambil belajar serta dengan penerapan media ini dapat menumbuhkan rasa ingin tahu siswa, merangsang kemampuan otak, dan menumbuhkan semangat belajar siswa.

Gordon (dalam kurniawati,2017 : 656) menyatakan “Media *Fun Thinkers Book* ialah sebuah buku yang dikemas guna menciptakan proses pembelajaran

menjadi lebih menyenangkan yang mana hasil tersebut menurut tabel penentu kualifikasi berada kualifikasi sangat layak.

Fun Thinkers Book juga memiliki keunggulan dengan ukuran sedang, tidak terlalu kecil maupun besar sehingga memudahkan untuk dibawa kemana saja, serta dapat digunakan sebagai media penunjang pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Penelitian yang dilakukan oleh Ersya Afifah “Media *Fun Thinkers Book* Pada Pembelajaran Tematik Kelas III Di Sekolah Dasar”. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media *Fun Thinkers Book*, mengetahui kelayakan media *Fun Thinkers Book*, dan mengetahui respon siswa terhadap kemenarikan media *Fun Thinkers Book*. Metode penelitian ini adalah *Research and Development (R&D)*. Hasil uji validasi yang dilakukan oleh ahli materi yaitu 92% dengan kriteria “Sangat Layak”. Validasi Ahli media yaitu 81,5% dengan kriteria “Sangat Layak”. Validasi Ahli bahasa yaitu 85,83% dengan kriteria “Sangat Layak”. Respon pendidik yaitu 94,16% dengan kriteria sangat layak. Respon peserta didik uji skala kecil yaitu 94,58% dengan kriteria sangat menarik dan uji skala besar mendapatkan persentase 88,86 dinyatakan dengan kriteria “sangat menarik”. Dengan demikian Media pembelajaran yang berupa media *Fun Thinkers Book* untuk pembelajaran tematik kelas III SD menarik dan layak digunakan.

Berdasarkan observasi awal, yang telah peneliti lakukan pada hari senin tanggal 20 februari 2023 yang dilakukan peneliti pada kelas IV pada saat proses belajar mengajar di kelas, guru hanya menggunakan media pembelajaran seperti papan tulis, buku cetak siswa, tanpa adanya media yang bervariasi. Namun hasil

belajar yang diperoleh kurang maksimal dan siswa juga kurang semangat dalam belajar masih kurang tertarik dengan pembelajaran seperti dilihat dari perhatiannya teralihkan seperti menggobrol bersama teman, kurang memperhatikan penjelasan guru, siswa lebih memilih menulis.

Berdasarkan masalah di atas peneliti berinisiatif mengembangkan sebuah media pembelajaran IPA, Harapannya agar dapat menciptakan pembelajaran IPA yang inovatif dan menarik, sehingga media tersebut dapat mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran dengan cara yang menyenangkan. Media yang dikembangkan oleh peneliti adalah media *Fun Thinkers Book* serta penggunaannya yang dapat melibatkan siswa secara langsung.

Oleh sebab itu, peneliti ingin mengembangkan media *Fun Thinkers Book* untuk dapat diuji cobakan pada siswa. Dengan adanya media *Fun Thinkers Book* ini, diharapkan siswa lebih memahami mata pelajaran dan dapat meningkatkan wawasan dan minat belajar siswa. Selain itu proses pembelajaran dengan media *Fun Thinkers Book* ini diharapkan dapat memperbesar minat dan perhatian siswa di dalam proses pembelajaran.

Dengan demikian peneliti mengambil judul **"Pengembangan media *Fun Thinkers Book* pada tema 9 subtema 1 kekayaan sumber energi di indonesia kelas IV SD Negeri Kuta Pasie"**

1.2 IDENTIFIKASI MASALAH.

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

1. Media yang digunakan kurang bervariasi.

2. Masih kurangnya kreativitas guru dalam menggunakan media Pembelajaran
3. Kurangnya media pembelajaran membuat siswa kurang semangat dalam belajar.
4. Media pembelajaran *Fun Thinkers Book* belum pernah digunakan dalam pembelajaran

1.3 BATASAN MASALAH.

Dalam penelitian ini peneliti membatasi permasalahan yang akan diteliti yaitu:

1. Penelitian ini dilakukan pada kelas IV SD Negeri Kuta Pasie
2. Pengembangan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* pada Tema 9 Subtema 1 Kekayaan sumber energi di indonesia kelas VI SD Negeri Kuta Pasie

1.4 RUMUSAN MASALAH.

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Apakah pengembangan media *Fun Thinker Book* pada Tema 9 subtema 1 Kekayaan sumber energi di indonesia kelas IV SD Negeri Kuta Pasie?
2. Apakah validasi pengembangan media *Fun Thinker Book* pada Tema 9 subtema 1 Kekayaan sumber energi di indonesia kelas IV SD Negeri Kuta Pasie?
3. Apakah keefektifan pengembangan media *Fun Thinkers Book* Tema 9 subtema 1 Kekayaan sumber energi di indonesia kelas IV SD Negeri Kuta Pasie?

1.5 TUJUAN MASALAH.

Tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah :

1. Menghasilkan media *Fun Thinker Book* yang layak pada Tema 9 subtema 1 Kekayaan sumber energi di indonesia kelas IV SD Negeri Kuta Pasie
2. Mengetahui tingkat validasi pengembangan media *Fun Thinker Book* pada tema 9 subtema 1 Kekayaan sumber energi di indonesia kelas IV SD Negeri Kuta Pasie
3. Mengetahui keefektifan pengembangan media *Fun Thinker Book* pada tema 9 subtema 1 Kekayaan sumber energi di indonesia kelas IV SD Negeri Kuta Pasie

1.6 MANFAAT PENELITIAN.

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

1. Manfaat Teoritis

Melalui media *Fun Thinkers Book* ini diharapkan dapat membangun minat siswa dalam menambah wawasan tentang pembelajaran IPA materi Kekayaan sumber energi di indonesia

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Siswa

1. Pengalaman baru dalam menggunakan media *Fun Thinkers Book*
2. Membangun minat siswa dalam belajar

3. Mempermudah siswa dalam memahami dan mempelajari materi sehingga meningkatkan pengetahuan pada materi Kekayaan sumber energi di Indonesia

b. Bagi Pendidik

1. Dapat memberikan informasi tentang pengembangan bahan ajar *Fun Thinkers Book* dalam proses pembelajaran
2. Memotivasi guru dalam penggunaan media yang menarik dalam proses belajar mengajar
3. Menjadikan siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran

c. Bagi Sekolah

Media Pembelajaran dapat memberi motivasi kepada guru-guru untuk lebih meningkatkan kreatifitas dan inovasi dalam melaksanakan tugas sebagai seorang pendidik yang bertanggung jawab terhadap pendidikan siswa di sekolah

d. Bagi Peneliti

1. Memberikan pengetahuan dan pengalaman baru bagi peneliti dalam pengembangan media *Fun Thinkers Book*
2. Dapat menambahkan pengetahuan sebagai calon pendidik, sehingga pengetahuan yang diperoleh dapat digunakan kelak pada saat mengajar