

**PENGEMBANGAN MEDIA *FUN THINKERS BOOK* PADA MATERI CUACA
KELAS III SD NEGERI 101903 LUBUK PAKAM**

SKRIPSI

*Diajukan Guna Melengkapi Tugas-Tugas Dan Memenuhi Syarat-Syarat
Guna Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) Pada
Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar*

Oleh:

KIKY AMELIA SIREGAR
NPM. 2002090082



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**

MEDAN

2024



UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya

**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238

Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI



Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama Lengkap : Kiky Amelia Siregar
NPM : 2002090082
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul “Pengembangan Media *Fun Thinkers Book* Pada Materi Cuaca Kelas III SD Negeri 101903 Lubuk Pakam” adalah bersifat asli (Original), bukan hasil menyadur mutlak dari karya orang lain.

Bilamana dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Demikian pernyataan ini dengan sesungguhnya dan dengan yang sebenar-benarnya.

Hormat saya
Yang membuat pernyataan,



**KIKY AMELIA SIREGAR
NPM: 2002090082**

Unggul | Cerdas | Terpercaya

BERITA ACARA

Ujian Mempertahankan Skripsi Sarjana Bagi Mahasiswa Program Strata 1
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Panitia Ujian Sarjana Strata-1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam Sidangnya yang diselenggarakan pada hari Senin, Tanggal 20 Mei 2024, pada pukul 08.30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa:

Nama Lengkap : Kiky Amelia Siregar
N.P.M : 2002090082
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Media *Fun Thinkers Book* pada Materi Cuaca Kelas III SD Negeri 101903 Lubuk Pakam

Dengan diterimanya skripsi ini, sudah lulus dari ujian Komprehensif, berhak memakai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Ditetapkan : () Lulus Yudisium
() Lulus Bersyarat
() Memperbaiki Skripsi
() Tidak Lulus

PANITIA PELAKSANA

Ketua

Sekretaris

Dra. Hj. Syamsuunnita, M.Pd.

Dr. Hj. Dewi Kesuma Nst, M.Hum.

ANGGOTA PENGUJI:

1. Dr. Mandra Saragih, S.Pd., M.Hum
2. Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd
3. Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd

1.

2.

3.

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Skripsi ini diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

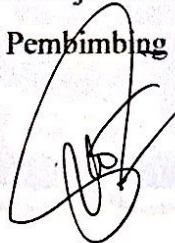
Nama : Kiky Amelia Siregar
NPM : 2002090082
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Media *Fun Thinkers Book* pada Materi Cuaca Kelas III
SD Negeri 101903 Lubuk Pakam

Sudah layak disidangkan.

Medan, 6 Mei 2024

Disetujui oleh:

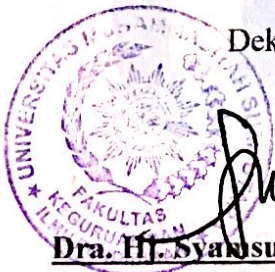
Pembimbing



Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

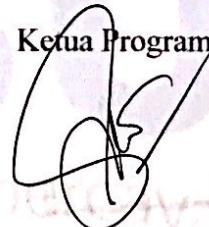
Diketahui oleh:

Dekan

Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.

Ketua Program Studi

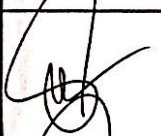
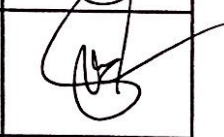


Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

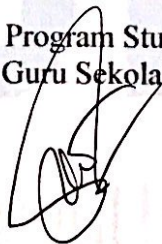


BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Kiky Amelia Siregar
NPM : 2002090082
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Media *Fun Thinkers Book* pada Materi Cuaca Kelas III SD Negeri 101903 Lubuk Pakam

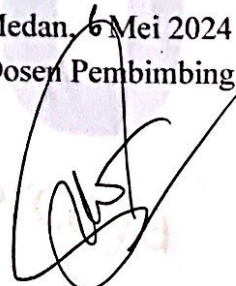
Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf
5 Maret 2024	Menambahkan penulisan analisis Kurikulum pada Bab 4	
22 Maret 2024	Menuliskan secara rinci tahap Perancangan	
27 Maret 2024	Menambahkan Gambar pada Revisi produk	
23 April 2024	data data validator	
30 April 2024	Melengkapi pembahasan format rumusan Masalah	
3 Mei 2024	Acc Sidang	

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd.

Medan, 6 Mei 2024
Dosen Pembimbing



Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd.

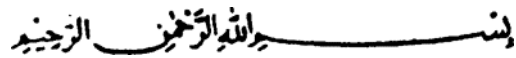
ABSTRAK

Kiky Amelia Siregar, 2002090082. FKIP. Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara: “Pengembangan Media *Fun Thinkers Book* Pada Materi Cuaca Kelas III SD Negeri 101903 Lubuk Pakam”

Tujuan Penelitian ini yaitu untuk : (1) Mengetahui bagaimana produk *Fun Thinkers Book* pada materi cuaca kelas III. (2) Mengetahui tingkat kevalidan media. (3) Mengetahui tingkat kepraktisan media. Model pengembangan yang digunakan pada penelitian ini, yaitu model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu: (1) *Analyze* atau Analisis; (2) *Design* atau Perancangan; (3) *Development* atau Pengembangan; (4) *Implementation* atau Penerapan; (5) *Evaluation* atau Evaluasi. Namun pada penelitian ini hanya sampai pada tahap *Implementation* atau Penerapan, dikarenakan keterbatasan waktu dan tenaga. Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* pada materi cuaca di sekolah dasar. Berdasarkan hasil validasi terhadap media *Fun Thinkers Book* 98% untuk ahli desain media, 90% untuk ahli bahasa, 94% untuk ahli materi, artinya media pembelajaran masuk dalam kategori “Sangat Valid”. Hasil kepraktisan terhadap media pembelajaran untuk respon peserta didik diperoleh nilai 82% dan untuk respon guru diperoleh nilai 88%, artinya media pembelajaran masuk dalam kategori “Sangat Praktis”. Berdasarkan hasil penilaian tersebut disimpulkan bahwa media pembelajaran *Fun Thinkers Book* dinyatakan sangat valid dan sangat praktis.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, *Fun Thinkers Book*, Peserta Didik

KATA PENGANTAR



Assallam' mualaikum Warahmatullahi Wabarakatu

Alhamdulillahirrabbi' alamin, Puji syukur Penulis ucapkan kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya kepada kita semua. Shalawat dan salam kepada junjungan Nabi Muhammad SAW beserta sahabatnya. Dengan berkat rahmat dan karunia Allah SWT, Penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi yang berjudul **“Pengembangan Media *Fun Thinkers Book* Pada Materi Cuaca Kelas III SD Negeri 101903 Lubuk Pakam”**.

Selama penyusunan skripsi ini, penulis menyadari bahwa masih banyak kesulitan yang dihadapi, namun tidak lepas dari bantuan banyak pihak yang ikut mendukung serta memberikan masukan-masukan kepada penulis meskipun masih jauh dari kata kesempurnaan. Untuk itu pada kesempatan ini, penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada Ibunda tercinta Mahmudah yang tak henti-hentinya mendo'akan dan mensupport penulis, sehingga penulis berada di tahap sekarang ini.

Penulis juga mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Bapak **Prof. Dr. Agussani, M.A.P** selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. Ibu **Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd** selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
3. Ibu **Dr. Hj. Dewi Kesuma Nasution, M.Hum** selaku Wakil Dekan Bidang Akademi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.

4. Bapak **Dr. Mandra Saragih, S.Pd., M.Hum** selaku Wakil Dekan III Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.
5. Ibu **Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd** selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara serta sebagai Dosen Pembimbing yang telah banyak meluangkan waktunya dalam memberikan bimbingan, nasehat dan saran selama menyelesaikan penulisan skripsi
6. Bapak **Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd**, selaku Sekretaris Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
7. Seluruh Dosen yang telah memberikan ilmu pengetahuan serta bimbingan selama perkuliahan sampai peneliti selesai dalam penelitian ini.
8. Terimah kasih untuk Ibunda Penulis, Ibu Nuraini cantik yang sangat luar biasa kuat hati dan fisiknya. ibu yang tak kenal lelah berjuang dan berkorban untuk memberikan perhatian dan segala bentuk bantuan dalam pengerjaan skripsi ini. Serta cinta, kasih sayang dan doa yang tak pernah habis sehingga dalam menjalani skripsi ini menjadi lebih mudah. Karena ibu, Penulis sampai pada titik ini bisa mendapatkan impian gelar yang Penulis inginkan. Pada kesempatan ini, Penulis juga ingin meminta maaf atas tutur kata Penulis yang buruk di masa lalu. Hopefully in the future I can give my dear mother the best, healthy and long life.

9. Terima kasih kepada sahabat – sahabat penulis yang telah membantu, mendukung, dan memberikan semangat kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih banyak kekurangan baik dari segi penyusunan maupun penulisan. Oleh karena itu, sangat diharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun demi perbaikan skripsi ini. Harapan penulis semoga skripsi ini bermanfaat bagi penyusun khususnya bagi para pembaca. Semoga Allah SWT meridhoinya, Aamiin.

Medan, Mei 2024
Penulis

KIKY AMELIA SIREGAR
NPM : 2002090082

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB 1 PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Batasan Masalah.....	8
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan Penelitian	8
F. Spesifikasi Produk.....	9
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	10
A. Kerangka Teoritis	10
B. Kerangka Konseptual	25
C. Hipotesis	28
BAB III PROSEDUR PENELITIAN.....	29
A. Metode Penelitian.....	29
B. Tahapan Penelitian.....	30
1. Lokasi Penelitian.....	30
2. Sumber Data Penelitian.....	30
3. Instrumen Penelitian.....	30
4. Analisis Data Penelitian	35
C. Rancangan Produk.....	38
1. Pengujian Internal	38
2. Pengujian Eksternal.....	39

D. Tahapan Pengembangan	40
1. Pembuatan Produk	43
2. Pengujian Lapangan	51
3. Jadwal Penelitian.....	51
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	53
A. Deskripsi Hasil Penelitian	53
B. Pembahasan	67
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	75
A. Kesimpulan	75
B. Saran Pengguna	76
DAFTAR PUSTAKA.....	77

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Kisi-kisi Instrumen Ahli Desain Media	31
Tabel 3.2	Kisi-kisi Instrumen Ahli Materi	32
Tabel 3.3	Kisi-kisi Instrumen Ahli Bahasa	33
Tabel 3.4	Kisi-kisi Instrumen Kepraktisan untuk Respon Guru	34
Tabel 3.5	Kisi-kisi Instrumen Kepraktisan untuk Respon Siswa	34
Tabel 3.6	Pedoman Skor Skala Likert Validasi Para Ahli	35
Tabel 3.7	Kriteria Kevalidan Media	36
Tabel 3.8	Pedoman Skor Skala Likert Kepraktisan	37
Tabel 3.9	Kriteria Kepraktisan Media	38
Tabel 3.10	Jadwal Penelitian	51
Tabel 4.1	Analisis Kompetensi	55
Tabel 4.2	Analisis Tujuan Pembelajaran	56
Tabel 4.3	Validator Media Pembelajaran	57
Tabel 4.4	Hasil Validasi Ahli Desain Media	58
Tabel 4.5	Hasil Validasi Ahli Bahasa	59
Tabel 4.6	Hasil Validasi Ahli Materi	60
Tabel 4.7	Masukan dan saran dari Ahli Desain Media	61
Tabel 4.8	Tabel Rangkuman Tingkat Kevalidan	62
Tabel 4.9	Hasil Angket Respon Peserta Didik	64
Tabel 4.10	Hasil Angket Respon Guru	66
Tabel 4.11	Tabel Rangkuman Tingkat Kepraktisan	67

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Konseptual	27
Gambar 3.1 Tahapan Model ADDIE	41
Gambar 3.2 Tampilan Awal Aplikasi <i>Canva</i>	43
Gambar 3.3 Tampilan Menentukan Ukuran Kertas <i>Canva</i>	43
Gambar 3.4 Tampilan Memilih Template	44
Gambar 3.5 Tampilan Memilih <i>Font</i>	44
Gambar 3.6 Tampilan Memilih <i>Element</i>	44
Gambar 3.7 Tampilan Jenis File yang Dapat di Unduh	45
Gambar 3.8 Tampilan Halaman Sampul Depan dan Sampul Belakang	45
Gambar 3.9 Tampilan Kata Pengantar	46
Gambar 3.10 Tampilan Petunjuk Penggunaan <i>Fun Thinkers Book</i>	47
Gambar 3.11 Tampilan Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian	47
Gambar 3.12 Tampilan Tujuan Pembelajaran	48
Gambar 3.13 Tampilan Daftar Isi	48
Gambar 3.14 Latihan pada <i>Fun Thinkers Book</i>	48
Gambar 3.15 Tempel Sketsa Persegi	49
Gambar 3.16 Pemasangan Bingkai	49
Gambar 3.17 Pemasangan Engsel	50
Gambar 3.18 Detail Bingkai Peraga dan Ubin	50
Gambar 3.19 Warna pada Ubin	50
Gambar 4.1 Diagram Persentase Aspek Keseluruhan Media	62
Gambar 4.2 Penggunaan Media <i>Fun Thinkers Book</i>	60
Gambar 4.3 Peserta Didik Mengisi Angket	60
Gambar 4.3 Diagram Persentase Aspek Kepraktisan	65

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Silabus	80
Lampiran 2 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	90
Lampiran 3 Materi	94
Lampiran 4 Rekapitulasi Hasil Kevalidan Media <i>Fun Thinkers Book</i>	99
Lampiran 5 Rekapitulasi Hasil Kepraktisan Media <i>Fun Thinkers Book</i>	102
Lampiran 6 Lembar Observasi Awal	104
Lampiran 7 Dokumentasi Penelitian.....	105
Lampiran 8 Lembar Angket Ahli Media	106
Lampiran 9 Lembar Angket Ahli Materi.....	108
Lampiran 10 Lembar Angket Ahli Bahasa.....	110
Lampiran 11 Lembar Angket Respon Guru	114
Lampiran 12 Lembar Angket Respon Peserta Didik.....	116
Lampiran 13 Surat Permohonan Izin Riset	126
Lampiran 14 Surat Balasan Riset.....	127
Lampiran 15 K 1	128
Lampiran 16 K 2	129
Lampiran 17 K 3	130
Lampiran 18 Berita Acara Seminar Proposal.....	131
Lampiran 19 Lembar Pengesahan Seminar Proposal	132
Lampiran 20 Surat Keterangan	133
Lampiran 21 Surat Pernyataan	134

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 pasal 1 tentang sistem pendidikan nasional mengatakan 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. Sedangkan menurut Prof Zaharai Idris dalam (Rahman et al., 2022) Pendidikan ialah serangkaian kegiatan komunikasi yang bertujuan, antara manusia dewasa dengan si anak didik secara tatap muka atau dengan menggunakan media dalam rangka memberikan bantuan terhadap perkembangan anak seutuhnya. Mempelajari dan memikirkan tentang pendidikan dimulai dengan mengetahui dua istilah yang bentuknya hampir sama yang sering digunakan dalam dunia pendidikan, yaitu pedagogik. Pedagogi berarti "pendidikan", dan pedagogy berarti "ilmu pendidikan". Kata pedagogos awalnya berarti pengabdian, yang kemudian menjadi pekerjaan mulia. Karena konsep pedagogi (dari kata pedagogos) berarti tugas seseorang adalah membimbing perkembangan anak ke dalam bidang yang mandiri dan bertanggung jawab (Fatma, 2023)

Berdasarkan penjelasan diatas, maka dapat diuraikan bahwa pendidikan adalah suatu proses yang dilakukan secara sadar dan sangat penting bagi setiap individu untuk mempelajari, mengikuti kegiatan pembelajaran sehingga dapat

menumbuhkan semua potensi atau nilai-nilai kecerdasan , akhlak mulia, dan hal-hal yang berkaitan dengan dunia pendidikan. Melalui pendidikan setiap individu memperoleh ilmu pengetahuan dan keterampilan dalam dirinya sendiri sehingga bisa bertahan di kehidupan masa depannya serta berguna bagi masyarakat maupun negara. Dalam dunia pendidikan diharapkan dapat membekali individu ilmu yang optimal dan lebih baik lagi.

Pendidikan berhubungan dengan kurikulum, dengan adanya kurikulum ini sistem pendidikan akan berjalan dengan lancar dan baik. Di Indonesia telah menerapkan kurikulum 2013 dan sedang berjalan kurikulum Merdeka. Kurikulum 2013 merupakan kurikulum yang mengutamakan antara sikap spiritual, sosial, pengetahuan, dan keterampilan yang diharapkan setiap peserta didik dapat menerapkannya dalam berbagai situasi di sekolah maupun Masyarakat luas. Proses pembelajaran pada Kurikulum 2013 dilaksanakan menggunakan pendekatan ilmiah. Buku di kurikulum 2013 disajikan dalam bentuk Tematik, didalamnya terbagi lagi menjadi beberapa subtema dan pembelajaran yang semua materinya saling berkaitan satu sama lain. Buku tematik dalam setahun memuat delapan sampai sembilan tema, jadi tema satu sampai empat adalah semester 1(satu) sedangkan lima sampai delapan adalah semester 2 (dua).

Pada kurikulum 2013 siswa dituntut untuk mencari tahu, berfikir kreatif dan aktif dalam proses pembelajaran sedangkan guru hanya sebagai fasilitator dituntut untuk inovatif dan kreatif dalam menyampaikan materi sehingga materi yang diajarkan lebih melekat di pikiran peserta didik. Seperti menggunakan media pembelajaran, media memegang peranan yang sangat penting untuk meningkatkan

mutu pendidikan yang berlangsung di dalam kelas. Dalam pelaksanaan kegiatan pelaksanaan pembelajaran tematik diperlukannya berbagai perangkat pembelajaran, untuk membantu ketercapaian kompetensi yang berkaitan dengan keterampilan dan pengetahuan yang dimana agar proses pembelajaran dilaksanakan berjalan secara maksimal tentunya sangat dibutuhkan penunjang keberhasilan pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran tercapai dengan baik. Perangkat pembelajaran yakni, media pembelajaran, model pembelajaran, metode, LKPD, bahan ajar serta strategi pembelajaran. Dalam kegiatan pembelajaran jika guru menggunakan semua perangkat pembelajaran dipastikan suasana belajar akan nyaman dan pastinya tujuan pembelajaran tercapai.

Adapun Media merupakan suatu instrument atau alat yang digunakan tenaga pendidik yaitu guru dalam menyampaikan informasi atau materi pembelajaran yang akan disampaikan. Menurut (Fadilah et al., 2023) Media pembelajaran adalah alat yang bisa digunakan untuk membantu jalannya pembelajaran agar lebih efektif dan optimal. Pada saat ini proses pembelajaran tidak hanya terpaku kepada buku dan papan tulis saja, karna saat ini banyak sekali media pembelajaran yang bisa digunakan oleh para pengajar. Sedangkan menurut Steffi Adam dan Muhammad Taufik Syastra dalam (Tafonao, 2018) bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu baik berupa fisik maupun teknis dalam proses pembelajaran yang dapat membantu guru untuk mempermudah dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa sehingga memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.

Berdasarkan penjelasan diatas, maka dapat diuraikan bahwa media pembelajaran adalah alat atau instrumen yang dibuat oleh guru dan akan dipergunakan di dalam kelas ketika proses belajar mengajar. Media sebagai alat perantara guru dalam menyampaikan materi ke peserta didik. Dengan menggunakan media pembelajaran maka akan membangun motivasi belajar peserta didik, menarik perhatian serta mempermudah peserta didik menerima materi. Setiap guru perlu mempelajari bagaimana memilih dan menetapkan media, jika media pembelajaran yang dipilih tepat maka pikiran peserta didik akan terasangsang sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar mengajar yang maksimal.

Berdasarkan hasil wawancara pada format terlampir dengan link berikut (<https://drive.google.com/file/d/1sVcsijkgCnpyX1AIY1OSi7gBprdzaEKZ/view?usp=drivesdk>) dengan guru kelas III SD Negeri 101903 Lubuk Pakam pada saat proses pembelajaran guru tidak menggunakan media pembelajaran dikarenakan mengalami kesulitan dan keterbatasan waktu untuk membuat media, gagap teknologi atau kurang bisa menggunakan teknologi dan pembelajaran cenderung satu arah yang di dominasi oleh guru dan guru menggunakan metode ceramah. Dan dari hasil pengamatan ketika proses pembelajaran berlangsung siswa terlihat bosan dan kelas sangat tidak kondusif, siswa banyak yang bermain dengan temannya. Hambatan yang terjadi saat proses belajar mengajar lainnya adalah daya konsentrasi siswa hanya bertahan 5 menit. Berdasarkan wawancara wali kelas III beliau lebih sering memanfaatkan media yang sudah ada seperti buku paket atau LKS. Padahal peserta didik seusia SD tekhusus siswa kelas rendah sangat tertarik dengan hal-hal

yang belum pernah dia lihat terlebih lagi jika media pembelajaran tersebut melibatkan siswa ketika menggunakannya.

Oleh sebab itu peneliti sangat menyadari pentingnya media pembelajaran. Sehingga dalam permasalahan di atas memerlukan media yang dapat membuat peserta didik aktif sehingga terjadinya pengalaman belajar sehingga proses pembelajaran lebih bermutu dan bermakna. Berdasarkan permasalahan yang ditemukan perlu adanya suatu inovasi dalam penggunaan media agar dapat menarik minat belajar siswa. Salah satu media yang dapat digunakan adalah *Fun Thinkers Book*, media ini dinilai efektif digunakan untuk menambah motivasi belajar serta pemahaman dalam Materi Cuaca kelas III SD di Negeri 101903 Lubuk Pakam. Menurut Gordon dalam (Mantika et al., 2022) media *Fun Thinkers Book* adalah seperangkat buku dan bingkai peraga yang dikemas untuk menciptakan kegiatan belajar menjadi lebih menyenangkan. Media ini menyajikan sebuah permainan dengan buku dan bingkai peraga yang menciptakan kegiatan belajar lebih menyenangkan.

Media *Fun Thinkers Book* ini merupakan media pembelajaran buku visual dan bingkai peraga. Melalui media *fun thinkers book* ini dapat menimbulkan imajinasi serta mengatasi rasa bosan ketika kegiatan belajar. Media *Fun Thinkers Book* berbasis soal dapat meningkatkan hasil belajar serta kemampuan berfikir kritis dalam memecahkan masalah. Media *Fun Thinkers Book* ini dibuat agar peserta didik belajar sambil bermain menganalisis gambar dan menjawab pertanyaan dengan mengamati gambar dan menjodohkan sesuai isi gambar yang telah disediakan.

Manfaat *Fun Thinkers Book* yaitu peserta didik didorong untuk belajar dengan teliti, bekerjasama dengan teman sebaya, fokus dalam menyelesaikan soal. Dikarenakan media ini melibatkan siswa sehingga peserta didik lebih bersemangat dan suasana kelas menjadi menyenangkan ketika proses pembelajaran. Media *Fun Thinkers Book* ini sejalan dengan karakter peserta didik kelas rendah yang lebih gemar bermain maka dirasa relevan dengan permasalahan diatas. Hal ini sesuai dengan pernyataan Simona dalam (Pangaribuan & Perangin-angin, 2023) yang menyatakan *Fun Thinkers Book* adalah alat untuk belajar sambil bersenang-senang. Sesuai dengan petunjuk permainan, pemain mencari pasangan gambar untuk menyelesaikan permainan.

Media *Fun Thinkers Book* ini menyajikan materi cuaca yang dipenuhi gambar berwarna, permainan menjawab pertanyaan ini dilakukan dengan menempatkan kotak bingkai diatas buku Pelajaran. Pastikan posisi bingkai sudah tepat dengan posisi buku. Tempatkan angka 1 hingga 9 pada bagian kiri buku secara berurut dan baca penjelasan bagian atas sebelum bermain atau menjawab soal tersebut. Kemudian ambil angka 1 lalu lihat soal atau gambar yang ditemukan dibalik angka dan temukan jawaban yang sesuai disebelah kanan halaman dan tempatkan angka pada jawaban yang sesuai. Ulangi Langkah tersebut sampai 9 angka berpindah ke halaman kanan. Setelah itu balik bingkai kanan apabila pola warna pada angka telah sama seperti kunci jawaban diatas bagian sebelah kanan sama, maka jawaban benar.

Berdasarkan masalah diatas peneliti memilih untuk mengembangkan *Fun Thinkers Book* karena masih kurangnya media yang dapat memberikan

pembelajaran sekaligus bermain, ukurannya yang sedang tidak terlalu kecil maupun besar sehingga memudahkan untuk dibawa kemana saja, bisa digunakan untuk semua mata Pelajaran , meningkatkan keaktifan siswa dan pembelajaran lebih menarik. Berdasarkan latar belakang tersebut maka peneliti merasa tertarik untuk melakukan **“Pengembangan Media *Fun Thinkers Book* Pada Materi Cuaca Kelas III SD Negeri 101903 Lubuk Pakam”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah di uraikan, maka dapat diidentifikasi masalah, yaitu :

1. Kurang tersedianya media yang tepat saat guru mengajar, dikarenakan guru kesulitan dan keterbatasan waktu untuk membuat media pembelajaran
2. Kegiatan pembelajaran suasanaanya membosankan sehingga siswa lebih banyak bermain dengan temannya dan tidak memperdulikan gurunya.
3. Sangat rendahnya konsentrasi siswa dalam kegiatan pembelajaran karena proses belajar mengajar yang dilakukan guru tidak menarik
4. Guru hanya berpegang pada buku paket dan LKS sehingga minat siswa untuk belajar rendah dan tidak adanya ketertarikan siswa dalam memperhatikan guru
5. Guru masih menggunakan metode ceramah yang artinya dalam proses belajar mengajar guru masih mendominasi di dalam kelas

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas agar masalah berfokus dan terarah, maka peneliti melakukan pembatasan masalah hanya pada Pengembangan Media *Fun Thinkers Book* Pada Materi Cuaca Kelas III SD Negeri 101903 Lubuk Pakam

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan masalah di atas, yang menjadi bahan kajian dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana Pengembangan Media *Fun Thinkers Book* Pada Materi Cuaca Kelas III SD Negeri 101903 Lubuk Pakam ?
2. Bagaimana Tingkat Kevalidan Media *Fun Thinkers Book* Pada Materi Cuaca Kelas III SD Negeri 101903 Lubuk Pakam ?
3. Bagaimana Tingkat Kepraktisan Media *Fun Thinkers Book* Pada Materi Cuaca Kelas III SD Negeri 101903 Lubuk Pakam ?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini untuk :

1. Untuk Mengetahui Pengembangan Media *Fun Thinkers Book* Pada Materi Cuaca Kelas III SD Negeri 101903 Lubuk Pakam
2. Untuk Mengetahui Tingkat Kevalidan Media *Fun Thinkers Book* Pada Materi Cuaca Kelas III SD Negeri 101903 Lubuk Pakam
3. Untuk Mengetahui Tingkat Kepraktisan Media *Fun Thinkers Book* Pada Materi Cuaca Kelas III SD Negeri 101903 Lubuk Pakam

F. Spesifikasi Produk

Produk yang diharapkan dalam penelitian ini dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam Pelajaran IPA materi cuaca. Produk media pembelajaran berupa *Fun Thinkers Book* yang akan dikembangkan ini memiliki spesifikasi yaitu:

1. Untuk ukuran kertas media *Fun Thinkers Book* menggunakan ukuran F4. sedangkan untuk bahan buku peneliti menggunakan kertas Art Paper atau kertas Tik 260gr
2. Media *Fun Thinkers Book* ini memuat materi “cuaca” Tema 5 mata Pelajaran IPA di Kelas III. Buku berisi kompetensi dasar, indikator pencapaian, Tujuan pembelajaran dan petunjuk penggunaan
3. Media *Fun Thinkers Book* merupakan serangkaian buku berbasis media cetak yang dilengkapi dengan kotak bingkai peraga
4. Kotak bingkai peraga berbentuk kotak sebanyak 9 angka dan sisi belakang nomor terdapat warna merah, biru, hijau dan kuning
5. Kotak bingkai peraga terbuat dari Plafon PVC sehingga tidak mudah rusak dan dapat digunakan dalam jangka waktu yang lama
6. Media *Fun Thinkers Book* dibuat semenarik mungkin agar peserta didik termotivasi untuk belajar, mudah memahami materi sehingga materi yang dipelajari akan melekat di ingatan peserta didik

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kerangka Teoritis

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Untuk menunjang kualitas proses pembelajaran sangat kita butuhkan media pembelajaran, disebabkan semakin rumitnya dan kompleksnya kehidupan maka hal-hal yang harus kita pelajari semakin rumit pula. Untuk itu media pembelajaran digunakan agar menyederhanakan atau memudahkan materi dicerna oleh akal.

Menurut (Musfiqon dalam Hasan et al., 2021: 27) mengungkapkan bahwa media pembelajaran dapat digunakan sebagai perantara antara guru dan siswa dalam memahami materi pembelajaran agar efektif dan efisien. Pengertian media pembelajaran menurut (Winkel dalam Kristanto, 2016 : 5), media pembelajaran diartikan sebagai suatu sarana non personal (bukan manusia) yang digunakan atau disediakan oleh pengajar, yang memegang peranan dalam proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan instruksional. Media bisa menunjang mengantarkan informasi dari guru kepada siswa maupun sebaliknya, oleh sebab itu media merupakan komponen pendukung keberhasilan proses belajar di bangku pendidikan. Efisiensi dan tujuan pembelajaran dapat tercapai jika media digunakan secara kreatif dalam pembelajaran (Khairani & Febrinal dalam Alti et al., 2022: 1).

Berdasarkan pendapat yang telah dipaparkan menunjukkan bahwa media pembelajaran adalah sebuah sarana atau instrumen untuk membantu guru menyampaikan informasi dalam proses pembelajaran yang akan memberikan pemahaman langsung kepada peserta didik. Media ini yang menjadi alat komunikasi antara guru dengan peserta didik untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik di dalam kelas serta media juga menentukan keberhasilan proses belajar mengajar.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Media adalah alat yang digunakan untuk memudahkan suatu proses pembelajaran. Menurut Kemp & Dayton dalam (Hasan et al., 2021: 34), media pembelajaran dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media itu digunakan untuk perorangan, kelompok, atau kelompok pendengar yang besar jumlahnya. *Fungsi pertama*, memotivasi minat atau tindakan. Media pembelajaran dapat direalisasikan dengan teknik drama atau hiburan. Hasil yang diharapkan adalah melahirkan minat dan merangsang para peserta didik untuk bertindak. *Fungsi kedua*, menyajikan informasi. media pembelajaran dapat digunakan dalam rangka penyajian informasi di hadapan sekelompok peserta didik. Isi dan bentuk penyajian bersifat amat umum, berfungsi sebagai pengantar, ringkasan laporan, atau pengetahuan latar belakang. Penyajian dapat pula berbentuk hiburan, drama, atau teknik motivasi. *Fungsi ketiga*, tujuan pembelajaran. Media pembelajaran berfungsi untuk tujuan belajar di mana informasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan peserta didik baik dalam benak atau mental maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat

terjadi. Materi harus dirancang secara sistematis jika dilihat dari segi prinsip-prinsip belajar agar dapat menyiapkan pembelajaran yang efektif. Di samping menyenangkan, media pembelajaran harus dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan dan memenuhi kebutuhan peserta didik secara personal.

Kemudian Munadi dalam (Hasan et al., 2021: 36) mengungkapkan fungsi media pembelajaran secara lebihh komplek yaitu, 1) Fungsi Media pembelajaran sebagai sumber belajar; 2) Fungsi Semantik; 3) Fungsi Manipulatif; 4) fungsi psikologis; 5) fungsi sosio-kultural. Fungsi media pembelajaran sebagai sumber belajar artinya media pembelajaran dapat berfungsi untuk menggantikan fungsi guru dalam proses pembelajaran dengan pendekatan teacher center.

Sedangkan menurut Arsyad dalam (Anam et al., 2023:32) mengungkapkan beberapa pendapat mengenai fungsi dan manfaat media pembelajaran, antara lain:

- 1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan nilai belajar.
- 2) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
- 3) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.

- 4) Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa dilingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungan, misalnya melalui karyawisata, kunjungan ke museum, atau kebun binatang.

Dari uraian diatas jelas disimpulkan bahwa fungsi media pembelajaran yaitu sebagai sumber belajar diantaranya untuk menarik minat, perhatian dan motivasi belajar peserta didik. Dan dengan media pembelajaran guru tidak kehabisan tenaga karena siswa melakukan aktivitas lain seperti mengamati, melakukan dan lain-lain

c. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Jenis-jenis media pembelajaran sangat beragam, media pembelajaran yang digunakan harus mengikuti kebutuhan proses belajar mengajar. Menurut Yusufhadi Miarso dalam (Wulandari et al., 2023) jenis-jenis media berdasarkan ciri-ciri tertentu dikenal dengan taksonomi media, yaitu:

- 1) Media penyaji, yang terdiri dari:
 - a. Kelompok satu: Grafis, Bahan Cetak, dan Gambar Diam
 - b. Kelompok Dua: Media Proyeksi Diam
 - c. Kelompok Tiga: Media Audio
 - d. Kelompok Empat: Audio ditambah Media Visual Diam
 - e. Kelompok Lima: Gambar Hidup (film)
 - f. Kelompok Enam: Televisi
 - g. Kelompok Tujuh: Multimedia

2) Media Objek

Media objek adalah benda tiga dimensi yang mengandung informasi, tidak dalam bentuk penyajian tetapi melalui ciri fisiknya seperti ukuran, berat, bentuk, susunan, warna, fungsi.

3) Media Interaktif

Dengan media ini siswa tidak hanya memperhatikan penyajian atau objek tetapi berinteraksi selama mengikuti pelajaran.

Berdasarkan pengklasifikasinya menurut Fernando dkk (2020:63) dalam (Zahwa & Syafi'i, 2022) media dapat dibagi menjadi beberapa kelompok yaitu:

a) Menurut Para Ahli, yaitu Gerlach dan Ely, mengelompokkan media berdasarkan ciri ciri fisiknya terbagi menjadi delapan kelompok yaitu:

1. Benda asli
2. presentasi verbal, seperti catatan dipapan tulis.
3. Presentasi grafis, seperti peta, grafik, dan sebagainya.
4. Gambar diam seperti Potret atau foto
5. Gambar bergerak seperti video atau film
6. Rekaman
7. Simulasi
8. Pengajaran terprogram.

b) Menurut Persepsi Indra

Media pembelajaran dapat dikelompokkan berdasarkan persepsi indera yaitu:

1. Media Audio, yaitu media yang menggunakan indera pendengar sebagai perantara untuk menyajikan pesan atau materi. Contohnya: radio, rekaman suara, dan sebagainya.
2. Media Visual, media ini merupakan media yang menggunakan alat indera penglihat sebagai perantara dalam menyampaikan materi atau pesan. Media dengan visual ini memiliki dua macam yaitu 2 dimensi dan 3 dimensi. media 2 dimensi merupakan media yang hanya memiliki ukuran panjang dan lebar dan hanya bisa dilihat saja. contohnya seperti peta, poster, dan sebagainya. Sedangkan media dimensi merupakan media yang tidak hanya dilihat saja melainkan nyata dan memiliki ruang. Contohnya seperti globe, hewan, tumbuhan, dan sebagainya.
3. Media Audio Visual, yaitu media yang menggabungkan indera penglihat dan indera pendengar. Contohnya adalah televisi, film, dan sebagainya.

c) Media berdasarkan daya sebar nya

Media berdasarkan daya sebar nya dibagi menjadi beberapa yaitu, media dengan daya sebar luas dan serentak seperti televisi, media dengan daya sebar luas tapi tidak serentak seperti Platform Youtube, media dengan daya sebar terbatas ruang seperti powerpoint, media dengan daya sebar mandiri atau individu seperti buku.

d) Berdasarkan penggunaannya

Media berdasarkan penggunaannya dibagi menjadi media berbasis Tradisional dan media berbasis Teknologi dan Komputer. Media tradisional merupakan media yang cara penggunaannya masih berpusat kepada guru

sebagai sumber materi. Sedangkan media berbasis teknologi dan komputer merupakan guru yang dibantu oleh teknologi dan komputer agar mempermudah guru dalam pembelajaran.

Dari uraian diatas jelas disimpulkan bahwa media pembelajaran dikategorikan beberapa bagian yaitu persepsi indra ; media audio, media visual, media audio visual. Dapat diklasifikasikan juga Media asli , rekaman, gambar diam atau foto, presentasi verbal dan lain-lain. Media pembelajaran yang dibuat dalam penelitian ini merupakan media pembelajaran visual berupa buku 2 dimensi yang melibatkan semua siswa untuk mendemonstrasikan media tersebut.

d. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Pemilihan media pembelajaran juga termasuk dari pengembangan pembelajaran dan bagian dari komponen pembelajaran. Seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya, media pembelajaran ada berbagai macam. Tetapi dalam kegiatan belajar mengajar tidak digunakan seluruhnya. Untuk itu perlu dilakukan pemilihan media pembelajaran yang tepat dengan mempertimbangkan kriteria-kriteria atau faktor-faktor pemilihan media. Terdapat tiga model pemilihan menurut (Alti et al., 2022) yaitu:

1) Kesesuaian dengan tujuan (instructional goals)

Perlu adanya pengkajian tujuan pembelajaran berkaitan dengan apa yang ingin dicapai dalam suatu kegiatan instruksional khusus melalui analisis yang diarahkan pada taksonomi tujuan dari Bloom, apakah tujuan

itu bersifat kognitif, afektif dan psikomotorik, selain itu disesuaikan dengan tuntutan kurikulum yang sedang berlaku.

2) Kesesuaian dengan materi pembelajaran (*instructional content*)

Bahan atau kajian yang akan diajarkan pada proses pembelajaran harus sesuai dengan materi yang diajarkan.

3) Kesesuaian dengan karakteristik siswa

Media harus familiar dengan karakteristik siswa, hal ini perlu diperhatikan untuk menghindari respon negatif siswa, serta kesenjangan pemahaman antara pemahaman yang dimiliki siswa sebagai hasil belajarnya.

4) Kesesuaian dengan teori

Pemilihan media harus didasarkan atas kesesuaian dengan teori. Media yang dipilih bukan karena fanatisme guru terhadap media yang dianggap paling disukai dan paling bagus, namun didasarkan atas teori yang diangkat dari penelitian dan riset sehingga telah teruji validitasnya.

5) Kesesuaian dengan gaya belajar siswa

Kriteria ini didasarkan atas kondisi psikologis siswa. Siswa yang memiliki tipe gaya belajar visual akan mudah memahami materi jika media yang digunakan adalah media visual seperti TV, video, grafis, dan lain- lain. Berbeda dengan siswa dengan siswa tipe auditif, lebih menyukai cara belajar dengan mendengar dibanding menulis dan melihat tayangan. Tipe kinestetik lebih suka melakukan dibandingkan membaca dan mendengarkan.

6) Kesesuaian dengan kondisi lingkungan, fasilitas, pendukung, dan waktu yang tersedia

Bagaimana bagusnya sebuah media, apabila tidak didukung oleh fasilitas dan waktu yang tersedia, maka kurang efektif. Menurut Richey 2004 dalam (Miftah & Nur Rokhman, 2022) tentang kriteria pemilihan media pembelajaran, antara lain; mengemukakan 6 kriteria yang perlu dipertimbangkan guru, yaitu (1) ketepatan/kesesuaian jenis media dengan tujuan pengajaran, (2) dukungan terhadap isi bahan pelajaran, (3) kemudahan memperoleh media, (4) keterampilan guru dalam menggunakannya, (5) tersedia waktu untuk menggunakannya, dan 6) sesuai dengan taraf berfikir anak.

Menurut Junaidi 2019 dalam (Wulandari et al., 2023) secara umum, kriteria yang harus dipertimbangkan dalam pemilihan media pembelajaran diuraikan sebagai berikut:

1) Tujuan Penggunaan

Apa standar kompetensi dan kompetensi dasar yang ingin dicapai? Apakah tujuan itu masuk ranah kognitif, afektif, psikomotor, atau kombinasinya? Jenis rangsangan indera apa yang ditekankan: apakah penglihatan, pendengaran, atau kombinasinya? Jika visual, apakah perlu gerakan atau cukup visual diam? Jawaban atas pertanyaan itu akan mengarahkan kita pada jenis media tertentu, apakah media realia, audio, visual diam, visual gerak, audio visual gerak dan seterusnya.

2) Sasaran pengguna media

Siapakah sasaran yang akan menggunakan media? bagaimana karakteristik mereka, berapa jumlahnya, bagaimana latar belakang sosialnya, bagaimana motivasi dan minat belajarnya? dan seterusnya. Apabila kita mengabaikan kriteria ini, maka media yang kita pilih atau kita buat tentu tak akan banyak gunanya. Mengapa? Karena pada akhirnya sasaran inilah yang akan mengambil manfaat dari media pilihan kita itu. Oleh karena itu, media harus sesuai benar dengan kondisi mereka.

3) Karakteristik media

Harus diketahui karakteristik media tersebut? Apa kelebihan dan kelemahannya, sesuaikah media yang akan kita pilih itu dengan tujuan yang akan dicapai? Kita tidak akan dapat memilih media dengan baik jika kita tidak mengenal dengan baik karakteristik masing-masing media. Karena kegiatan memilih pada dasarnya adalah kegiatan membandingkan satu sama lain, mana yang lebih baik dan lebih sesuai dibanding yang lain. Oleh karena itu, sebelum menentukan jenis media tertentu, pahami dengan baik bagaimana karakteristik media tersebut.

4) Waktu

Berapa lama waktu yang diperlukan untuk mengadakan atau membuat media yang akan kita pilih, serta berapa lama waktu yang tersedia/yang kita miliki, cukupkah? Pertanyaan lain adalah, berapa lama waktu yang diperlukan untuk menyajikan media tersebut dan berapa lama alokasi waktu yang tersedia dalam proses pembelajaran? Tak ada gunanya

kita memilih media yang baik, tetapi kita tidak cukup waktu untuk mengadakannya. Jangan sampai media yang telah kita buat menyita banyak waktu.

5) Biaya

Penggunaan media pada dasarnya dimaksudkan untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran. Oleh sebab itu, faktor biaya menjadi kriteria yang harus kita pertimbangkan. Media yang mahal belum tentu lebih efektif untuk mencapai tujuan belajar dibandingkan media sederhana dan murah.

6) Ketersediaan

Media yang kita butuhkan itu adalah yang ada di sekitar kita, di sekolah atau di pasaran? Kalau kita harus membuatnya sendiri, adakah kemampuan, waktu tenaga dan sarana untuk membuatnya? Kalau semua itu ada, pertanyaan berikutnya adalah tersedia sarana yang diperlukan untuk menyajikannya di kelas? Misalnya, untuk menjelaskan tentang proses terjadinya gerhana matahari memang lebih efektif disajikan melalui media video. Namun karena di sekolah tidak ada video player, maka sudah cukup bila digunakan alat peraga gerhana matahari

Berdasarkan pengertian di atas disimpulkan bahwa dalam memilih kriteria media pembelajaran yaitu melihat tujuan penggunaan, sesuai dengan materi pembelajaran, mempertimbangkan kelebihan dan kelemahan, mempertimbangkan waktu yang sesuai, mempertimbangkan biaya. Media yang tepat dan berkualitas akan menumbuhkan minat serta motivasi belajar bagi

siswa. Oleh karena itu penting bagi guru dalam memahami pemilihan media pembelajaran sehingga menciptakan proses pembelajaran yang efektif dan menyenangkan.

2. Media *Fun Thinkers Book*

a. Pengertian *Fun Thinkers Book*

Fun Thinkers Book adalah jenis media pembelajaran visual, media visual yaitu media yang memanfaatkan indra penglihatan. Media pembelajaran *Fun Thinkers Book* menurut Gordon dalam (Kibtiah et al., 2021) adalah seperangkat buku yang dikemas untuk menciptakan kegiatan belajar menjadi lebih menyenangkan. (Riani, 2019) mengungkapkan bahwa media *Fun Thinkers Book* merupakan media yang dapat membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan dengan hasil belajar mencapai tujuan pembelajaran. Sedangkan menurut (Alvionita & Nugroho, 2023) bahwa media *Fun Thinkers Book* merupakan sebuah media pembelajaran yang dibuat dengan konsep bermain sambil belajar.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa Media *Fun Thinkers Book* adalah media pembelajaran visual berbentuk seperangkat buku yang berisikan permainan yang dilengkapi gambar-gambar yang berhubungan dengan materi dan bingkai peraga yang dikemas untuk memudahkan siswa dalam berfikir kreatif, memahami materi pembelajaran dan sebagai sumber belajar siswa yang akan didesain sesuai kebutuhan siswa pada saat pembelajaran.

b. Langkah-langkah Penggunaan *Fun thinkers Book*

Media *Fun Thinkers Book* sangat mudah digunakan dan sangat cocok dengan karakteristik anak sekolah dasar sehingga belajar lebih bermakna bagi peserta didik. Adapun cara penggunaan media *Fun Thinkers Book* ini adalah :

- 1) Buka *Fun Thinkers Book* yang dengan tema 5 “Cuaca” Kelas III Sekolah Dasar
- 2) Pada setiap pembelajaran terdapat petunjuk penggunaan dan kunci jawaban diatas kanan halaman
- 3) Baca dan Perhatikan materi serta petunjuk penggunaan yang ada di di dalam *Fun Thinkers Book*
- 4) Buka kotak bingkai *Fun Thinkers Book*, letakkan diatas buku. Sesuaikan kotak bingkai dengan kotak Pelajaran atau kotak pertanyaan dan kotak jawabannya
- 5) Tempatkan ubin 1 hingga 9 yang berada disebelah kiri halaman
- 6) Ambil ubin 1 dan lihat gambar yang ditemukan
- 7) Temukan jawaban yang sesuai disebelah kanan halaman dan tempatkan ubin tersebut sesuai jawabannya
- 8) Ulangi langkah tersebut hingga semua ubin pindah ke kanan halaman
- 9) Tutup kotak bingkai dan balikkan. anda akan melihat ubin dengan warna-warna yang berbeda
- 10) Cek untuk melihat bahwa jawaban telah benar. Dengan cara, bandingkan warna ubin di kotak bingkai dengan kunci jawaban yang berada di kanan atas setiap pelajaran

c. Kelebihan dan Kelemahan *Fun Thinkers Book*

Media *Fun Thinkers Book* memiliki beberapa kelebihan di dalam proses belajar mengajar, yaitu :

- 1) Media pembelajaran *Fun Thinkers* dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu dalam mendukung proses pembelajaran.
- 2) Media pembelajaran *Fun Thinkers* dapat memperjelas penyajian materi yang dilakukan sambil bermain sehingga akan dapat meningkatkan rasa ingin belajar siswa.
- 3) Ketahanan media pembelajaran *Fun Thinkers* yang dapat digunakan dalam waktu jangka panjang.
- 4) Meningkatkan semangat belajar peserta didik karena soal yang diberikan berbentuk gambar sehingga peserta didik belajar dengan menyenangkan serta sambil bermain
- 5) Peserta didik menjadi aktif karena belajar sambil mempraktekkan sehingga tidak membosankan

Dengan adanya kelebihan sebuah media pembelajaran *Fun Thinkers Book* juga memiliki kekurangan menurut yakni sebagai berikut:

- 1) Pembuatan media *Fun Thinkers Book* butuh biaya yang cukup besar
- 2) Pembuatan media membutuhkan waktu yang tidak sebentar

3. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)

a. Hakikat IPA di Sekolah Dasar

Sains merupakan sebuah ilmu pengetahuan alam, yang berasal dari bahasa Inggris, yaitu science yang berarti pengetahuan. Dalam bahasa Latin,

sains berasal dari kata *scientia* yang berarti "saya tahu". Menurut Oxford Dictionary, definisi sains *adalah the intellectual and practical activity encompassing the systematic study of the structure and behavior of the physical and natural world through observation and experiment*. Yang artinya "aktivitas intelektual dan praktis yang mencakup studi sistematis tentang struktur dan perilaku dunia fisik dan alam melalui observasi dan eksperimen".

Banyak pendapat tentang pengertian IPA diantaranya: H.W. fowler yang menyatakan bahwa IPA adalah ilmu yang sistematis dan dirumuskan yang berhubungan dengan gejala-gejala kebendaan yang didasarkan terutama atas penalaran dan induksi. Sedangkan menurut Nokes dalam bukunya *science in education* mengatakan bahwa IPA adalah pengetahuan teoritis yang diperoleh dengan metode khusus (Pinkan Amita tri prasasti, M.Pd dan Ivayuni, 2019)

Mata pelajaran IPA membekali siswa dengan pemahaman, gagasan dan konsep tentang lingkungan alam yang diperoleh melalui pengalaman dan berbagai proses ilmiah termasuk penyelidikan dan persiapan. Pentingnya penerapan pelajaran IPA di SD yang dirancang dengan baik sehingga mampu membekali siswa untuk memahami lingkungan mereka dan mampu memecahkan permasalahan yang berhubungan dengan alam yang sering terjadi. Oleh karena itu, proses pembelajaran IPA di sekolah dasar tidak hanya mampu memahami sekumpulan fakta dan teori, tetapi juga mengajarkan kepada siswa proses meningkatkan pola berpikir dengan seluruh komponen dalam pelajaran IPA.

Dalam pembelajaran IPA memerlukan suatu pembelajaran yang tidak hanya menjadikan siswa sebagai penerima namun siswa diharuskan mengalami secara langsung pengalamannya untuk memahami pengetahuan dan ilmu tersebut, sehingga akhirnya siswa dapat menerapkan pengetahuan dan ilmu tersebut dalam kehidupan sehari-hari, selain itu pembelajaran IPA juga memberikan peluang kepada siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir melalui permasalahan - permasalahan yang ada dan dekat dalam kehidupan sehari-hari siswa.

Berdasarkan pendapat ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa hakikat IPA adalah sebuah ilmu pengetahuan alam yang tersusun secara sistematis dengan kaitan pembahasannya mengenai gejala-gejala alam berdasarkan teori ilmiah sehingga dapat meningkatkan kemampuan berfikir untuk pondasi sebagai kecakapan dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran IPA di SD sangat penting karena melalui pembelajaran IPA siswa diajak secara langsung untuk terlibat dan menyadari secara nyata bagaimana kondisi dari lingkungan sekitarnya

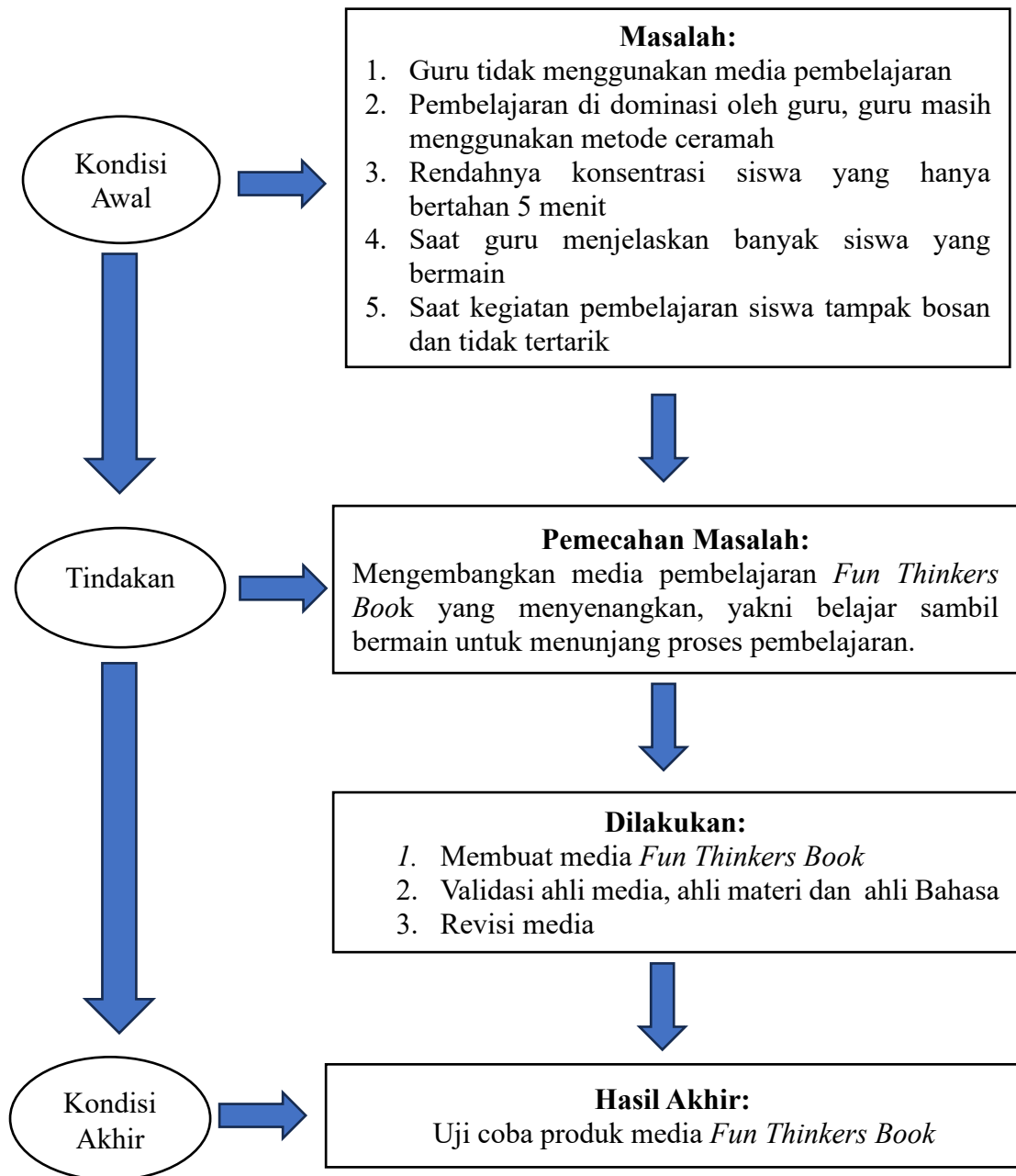
B. Kerangka Konseptual

Kerangka konseptual pada pengembangan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* ini diawali dengan guru masih belum menerapkan media pembelajaran yang pada saat kegiatan pembelajaran sehingga ketika proses pembelajaran menjadi membosankan yang mengakibatkan peserta didik banyak bermain pada saat guru menjelaskan materi. Hambatan yang terjadi saat proses belajar mengajar lainnya adalah daya konsentrasi siswa hanya bertahan 5 menit,

peserta didik cenderung kurang semangat dan tidak tertarik dalam kegiatan pembelajaran dikarenakan Media pembelajaran yang biasa digunakan guru yakni, buku dan LKS dari pemerintah. Hal tersebut berhubungan dengan keadaan yang ada pada Kelas III SD Negeri 101903 Lubuk Pakam.

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan pada SD Negeri 101903 Lubuk Pakam, sebagai Solusi atas permasalahan tersebut didasarkan kurikulum 2013 dengan melihat isi dan materi Tema 5 yaitu Cuaca, peneliti berfikir materi tersebut dapat dikembangkan menjadi sebuah media pembelajaran yang efektif dan mendukung media *Fun Thinkers Book* .

Media *Fun Thinkers Book* ini di buat dengan mencocokkan sebuah pertanyaan ke jawaban yang benar dengan menggunakan kotak bingkai yang terbuat dari *Acrylic*. Isi dari Media *Fun Thinkers Book* mencakup materi, pertanyaan yang di desain menarik, kemudian dikemas dalam buku permainan. Media *Fun Thinkers Book* yang telah jadi akan di validasi oleh ahli desain media, ahli materi dan ahli Bahasa. Penilaian dari validator tersebut akan menjadi masukan untuk peneliti memperbaiki media pembelajaran *Fun Thinkers Book* . Hasil akhir dalam penelitian ini adalah sebuah produk media *Fun Thinkers Book*.



Gambar 2.1 Kerangka Konseptual Pengembangan Media *Fun Thinkers Book*

C. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk pertanyaan. Maka hipotesis pada penelitian ini sebagai berikut :

1. Media *Fun Thinkers Book* yang akan dikembangkan pada materi cuaca di desain semenarik mungkin
2. Media *Fun Thinkers Book* terhadap pembelajaran IPA pada materi cuaca sangat valid
3. Media *Fun Thinkers Book* terhadap pembelajaran IPA pada materi cuaca sangat praktis

BAB III

PROSEDUR PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. menurut sugiyono (2019:29) *Research and Development* adalah kajian yang sistematis tentang bagaimana membuat rancangan suatu produk, mengembangkan/memproduksi rancangan tersebut, dan mengevaluasi kinerja produk tersebut, dengan tujuan dapat diperoleh data yang empiris yang dapat digunakan sebagai dasar untuk membuat produk, alat-alat dan model yang dapat digunakan dalam pembelajaran atau nonpembelajaran.

Menurut Gay dalam (Okpatrioka, 2023) penelitian pengembangan adalah suatu usaha untuk mengembangkan produk yang efektif untuk digunakan di sekolah, bukan untuk menguji teori. Sedangkan menurut Borg and Gall (1983) mendefinisikan penelitian pendidikan dan pengembangan (R&D) adalah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Langkah-langkah dari proses ini biasanya disebut sebagai siklus R&D, yang terdiri dari mempelajari temuan penelitian yang berkaitan dengan produk yang akan dikembangkan, mengembangkan produk berdasarkan temuan, bidang pengujian dalam pengaturan Dimana ia akan digunakan akhirnya, dan merevisinya untuk memperbaiki kekurangan yang ditemukan dalam tahap mengajukan pengujian.

Dari penjelasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa *Research and Development (R&D)* adalah metode penelitian untuk menghasilkan atau

mengembangkan sebuah produk tertentu serta menguji keefektifan produk tersebut. Pengembangan produk diawali dengan riset kebutuhan yang kemudian dilakukan pengembangan untuk menghasilkan produk yang telah teruji.

B. Tahapan Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Lokasi pelaksanaan penelitian pengembangan ini yaitu di SD Negeri 101903 Lubuk Pakam dan tahap uji coba produk dilaksanakan pada peserta didik Kelas III SD Negeri 101903 Lubuk Pakam.

2. Sumber Data Penelitian

a) Subjek Penelitian

Subjek penelitian pengembangan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* ini meliputi dua subjek. Subjek pertama adalah validator, yaitu dua orang dosen ahli materi dan ahli media, dan satu orang guru untuk validasi praktis. Subjek kedua adalah peserta didik kelas III A SD Negeri 101903 Lubuk Pakam yang terdiri atas 24 peserta didik, untuk melaksanakan pembelajaran menggunakan media *Fun Thinkers Book*.

b) Objek Penelitian

Objek dalam penelitian pengembangan ini adalah pengembangan media *Fun Thinkers Book* dengan materi cuaca dalam pembelajaran IPA

1. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat untuk mengumpulkan data. instrumen yang dilakukan dalam penelitian pengembangan media *Fun Thinkers*

Book ini yaitu berupa instrument validitas media pembelajaran dan instrument kepraktisan media.

a. Instrumen Angket Validasi Media Pembelajaran

Instrumen validasi media yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket. Angket yang digunakan oleh peneliti untuk mengukur apakah media *Fun Thinkers Book* yang telah dikembangkan valid atau tidak. Adapun instrument validasi media pembelajaran yaitu :

1) Instrumen Angket Validasi Ahli Desain Media

Seluruh rancangan media sebelum di uji cobakan ke sekolah terlebih dahulu divalidasi. Berikut adalah kisi-kisi dari instrument ahli desain media, dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 3.1
Kisi-kisi Instrument Ahli Desain Media

No	Aspek	Indikator	Nomor Pernyataan
1.	Aspek kualitas	1. Keakurasian	1
		2. Kepadanan	2
		3. Keselarasan dengan situasi siswa	3
2.	Aspek grafis	4. Pemilihan font sesuai dengan kebutuhan dan dapat dibaca siswa	4
		5. Kerapian gambar media	5
		6. Tampilan umum media menarik	6
3.	Aspek efektifitas	7. Dapat memberikan kesenangan	7
		8. Dapat digunakan diberbagai tempat dan waktu	8
		9. Membuat siswa aktif dalam membangun pengetahuan	9
		10. Memicu kreatifitas dan antusiasme	10

Sumber : Sumber : (Harefa, 2022)

Dari tabel diatas terdapat tiga aspek, diantaranya aspek kualitas, aspek grafis dan aspek efektifitas. Dari aspek tersebut dibagi lagi menjadi beberapa indikator. Indikator tersebut akan dikembangkan menjadi sebuah angket pertanyaan atau pernyataan yang akan diberikan oleh ahli desain media.

2) Instrumen Angket Validasi Ahli Materi

Adapun kisi-kisi instrument validasi ahli materi, dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 3.2
Kisi-kisi Instrument Ahli Materi

No	Aspek	Indikator	Nomor Pernyataan
1.	Konten/materi	1. Kelengkapan dalam isi	1
		2. Kebenaran dalam konsep isi	2, 6
		3. Kemutakhiran pada isi	3
2.	Komponen penyajian	4. Memperhatikan kode etik serta hak cipta	4
		5. Susunan dalam penyajian	5, 9, 10
		6. Mempertimbangkan makna dan kebermanfaatan	7, 8

Sumber : Sumber : (Harefa, 2022)

Dari tabel diatas terdapat tiga aspek, diantaranya aspek konten/materi dan aspek komponen penyajian. Dari aspek tersebut dibagi lagi menjadi beberapa indikator. Indikator tersebut akan dikembangkan menjadi sebuah angket yang akan diberikan oleh ahli materi.

3) Instrumen Angket Validasi Ahli Bahasa

Seluruh rancangan media sebelum di uji cobakan ke sekolah terlebih dahulu divalidasi. Adapun kisi-kisi instrument validasi ahli Bahasa dapat dilihat di bawah ini :

Tabel 3.3
Kisi-kisi Instrument Ahli Bahasa

No	Aspek	Indikator	Nomor Pernyataan
1.	Lugas	1. Ketepatan struktur kalimat	1
		2. Keefektifan kalimat	2
		3. Kebakuan istilah	3
2.	Kesesuaian kaidah bahasa	4. Ketepatan Bahasa	4
3.	Penggunaan simbol dan istilah	5. Ketepatan ejaan	5
		6. Ketepatan Bahasa	6
		7. Konsistensi penggunaan simbol	7

Sumber : Sumber : (Harefa, 2022)

Dari tabel diatas terdapat tiga aspek, diantaranya aspek lugas, kesesuaian kaidah bahasa dan aspek Penggunaan simbol dan istilah. Dari aspek tersebut dibagi lagi menjadi beberapa indikator. Indikator tersebut akan dikembangkan menjadi sebuah angket yang akan diberikan oleh ahli bahasa.

b. Instrumen Lembar Angket Kepraktisan Media

Adapun instrumen kepraktisan media adalah berupa angket. Angket yang akan disebarkan untuk mengukur apakah media yang telah dikembangkan memiliki kepraktisan sebagai media pembelajaran. Adapun instrumen kepraktisan ini terdiri dari dua jenis yaitu :

1) Instrumen Lembar Angket Kepraktisan untuk Respon Guru

Adapun kisi-kisi instrument kepraktisan untuk respon guru dapat dilihat di bawah ini:

Tabel 3.4
Kisi-kisi Instrument Kepraktisan Untuk Respon Guru

No	Indikator	Nomor Pernyataan
1.	Kemudahan penggunaan media	1
2.	Waktu yang diperlukan	2, 3
3.	Mudah diinterpretasikan	4, 8
4.	Ekivalensi	5,6,7, 9, 10

Sumber : (Saputra, 2023)

Dari tabel diatas terdapat empat indikator, diantaranya kemudahan penggunaan media, waktu yang diperlukan, mudah diinterpretasikan dan ekivalensi. Indikator tersebut akan dikembangkan menjadi sebuah angket yang akan diberikan oleh guru, yakni Ibu Tina Hajar, M.Pd (Selaku Wali Kelas III A di SD Negeri 101903 Lubuk Pakam).

2) Instrumen Lembar Angket Kepraktisan untuk Respon Siswa

Adapun kisi-kisi instrument kepraktisan untuk respon siswa dapat diliha di bawah ini:

Tabel 3.5
Kisi-kisi Instrument Kepraktisan Untuk Respon Siswa

No	Indikator	Nomor Pernyataan
1.	Kemudahan penggunaan media	1
2.	Waktu yang diperlukan	11, 12
3.	Mudah diinterpretasikan	3, 8
4.	Ekivalensi	2, 4, 6, 7, 9, 10

Sumber : (Saputra, 2023)

Dari tabel diatas terdapat empat indikator, diantaranya kemudahan penggunaan media, waktu yang diperlukan, mudah diinterpretasikan dan ekivalensi. Indikator tersebut akan dikembangkan menjadi sebuah angket yang akan diberikan oleh Peserta didik Kelas III A di SD Negeri 101903 Lubuk Pakam.

4. Analisis Data Penelitian

Langkah selanjutnya yang perlu dilakukan dalam penelitian ini adalah melakukan analisis terhadap instrument angket yang digunakan. Teknik analisis data merupakan teknik mengenai cara si peneliti dalam menganalisis sebuah data. Penelitian ini menganalisis data dari instrument validasi ahli media, ahli materi dan ahli Bahasa serta kepraktisan media pembelajaran.

a. Analisis Validitas Media Pembelajaran

Pada validitas ini bertujuan untuk melihat kevalidan dari media pembelajaran yang telah dikembangkan. Adapun tolak ukur yang digunakan pada instrumen validasi ahli media, ahli materi dan ahli Bahasa dengan menggunakan skala likert berupa ketentuan yang dapat dilihat :

Tabel 3.6
Pedoman pemberian skor skala likert angket validasi para ahli

Keterangan	Skor
Sangat setuju	5
Setuju	4
Ragu-ragu	3
Tidak setuju	2
Sangat tidak setuju	1

Media Pembelajaran *Fun Thinkers Book* dikatakan Valid jika validator ahli materi, ahli media dan ahli bahasa menyatakan media *Fun Thinkers Book* minimal memenuhi kriteria baik untuk dapat mencapai nilai hasil analisis kevalidan yang sesuai dengan mencapai skor ideal. Untuk menganalisis kevalidan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Nilai Validitas} = \frac{\text{Skor yang di peroleh}}{\text{Skor maksimum}} \times 100\%$$

Sumber: (Saputra, 2023)

Hasil validitas yang digunakan untuk melakukan analisis hasil kriteria validasi media pembelajaran dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 3.7
Kriteria Kevalidan Media

Persentase %	Kriteria	Keterangan
81% - 100%	Sangat layak	Tidak revisi/Valid
61% - 80%	layak	Tidak revisi/Valid
41% - 60%	Cukup layak	Revisi/Tidak Valid
21% - 40%	Kurang layak	Revisi/Tidak Valid
0% - 20%	Tidak layak	Revisi/Tidak Valid

Sumber : (Harefa, 2022)

Dari tabel diatas maka, jika hasil validitas para ahli mencapai persentasi nilai 61% - 80%, maka media pembelajaran sudah dikategorikan valid dan tidak memerlukan revisi, namun jika validitas para ahli mencapai persentasi nilai 41% - 60%, maka media pembelajaran dinyatakan tidak valid atau memerlukan revisi.

b. Analisis Kepraktisan Media Pembelajaran

Respon guru dan siswa dianalisis berdasarkan instrumen kepraktisan yang telah diberikan untuk respon guru dan instrumen kepraktisan untuk respon siswa. selanjutnya skor respon guru dan skor respon siswa diklasifikasi yang disesuaikan dengan katagori skor. Adapun skala pengukuran yang digunakan pada instrumen kepraktisan untuk respon guru, dan instrumen kepraktisan untuk respon siswa adalah skala likert, berikut ini ketentuan yang dilihat:

Tabel 3.8
Pedoman Pemberian Skor Skala Likert Angket Kepraktisan

Keterangan	Skor
Sangat setuju	5
Setuju	4
Ragu-ragu	3
Tidak setuju	2
Sangat tidak setuju	1

Uji instrumen kepraktisan minimal mencapai nilai skor 4 pada setiap deskripsi indikator yang diberikan kepada guru dan siswa agar hasil analisis data media *Fun Thinkers Book* mencapai nilai yang sesuai dengan harapan. Untuk menganalisis kepraktisan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$\text{Nilai Kepraktisan} = \frac{\text{Skor yang di peroleh}}{\text{Skor maksimum}} \times 100\%$$

Sumber: (Saputra, 2023)

Hasil uji kepraktisan digunakan tabel kriteria kepraktisan sebagai berikut :

Tabel 3.9
Kriteria Kepraktisan Media

Persentase %	Kriteria
81% - 100%	Sangat Praktis
61% - 80%	Praktis
41% - 60%	Cukup Praktis
21% - 40%	Kurang Praktis
0% - 20%	Tidak Praktis

Sumber : (Harefa, 2022)

Dari tabel diatas maka, jika hasil kepraktisan mencapai persentasi nilai 41% - 60%, maka dapat dinyatakan cukup praktis, dan alangkah baiknya jika nilai kepraktisan mencapai 61% - 80%, maka media pembelajaran sudah dikategorikan praktis dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran, yang layak digunakan oleh guru dan siswa dalam proses pembelajaran.

C. Rancangan Produk

1. Pengujian Internal

a) Ahli Desain Media

Ahli desain media digunakan untuk mengukur kelayakan dari desain media *Fun Thinkers Book* serta untuk melihat masukan dan saran dari validator media yang telah dikembangkan. Ahli desain media ini dilakukan oleh satu orang validator yakni Ibu Karina Wanda Batubara, S.Pd., M.Pd (Dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan).

b) Ahli Materi

Adapun fungsi dari validasi materi adalah untuk melihat kelayakan dari isi materi media *Fun Thinkers Book* dan untuk mengukur apakah materi yang telah disampaikan dalam media valid atau tidak. Untuk itu penting dilakukannya validasi ahli materi untuk mendapatkan saran atau masukan dari validator materi untuk dapat mengembangkan materi cuaca pada mata Pelajaran IPA. Ahli materi ini dilakukan oleh satu orang validator yakni Ibu Ari Retno Sari, S.Pd (Guru SD Negeri 101903 Lubuk Pakam).

c) Ahli Bahasa

Validasi ahli Bahasa digunakan untuk mengukur Bahasa yang baku dan tidak baku dalam penggunaan kalimat media yang telah dikembangkan, dan menerima masukan serta saran dari validator Bahasa untuk perkembangan kalimat yang efektif serta kesesuaian kalimat untuk peserta didik. Ahli bahasa ini dilakukan oleh satu orang validator yakni Bapak Amin Basri, S.Pd., M.Pd (Dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan).

2. Pengujian Eksternal

a) Angket Respon Guru

Angket respon guru akan disebar pada saat setelah uji coba produk, angket respon guru digunakan untuk mengetahui kepraktisan pembelajaran menggunakan media *Fun Thinkers Book* dan untuk mengetahui pendapat guru tentang proses pembelajaran menggunakan media *Fun Thinkers Book*. Untuk itu peneliti butuh saran dan masukan dari guru untuk melihat kepraktisan media ini sebagai perbaikan yang lebih baik lagi. Kisi-kisi angket respon guru yaitu

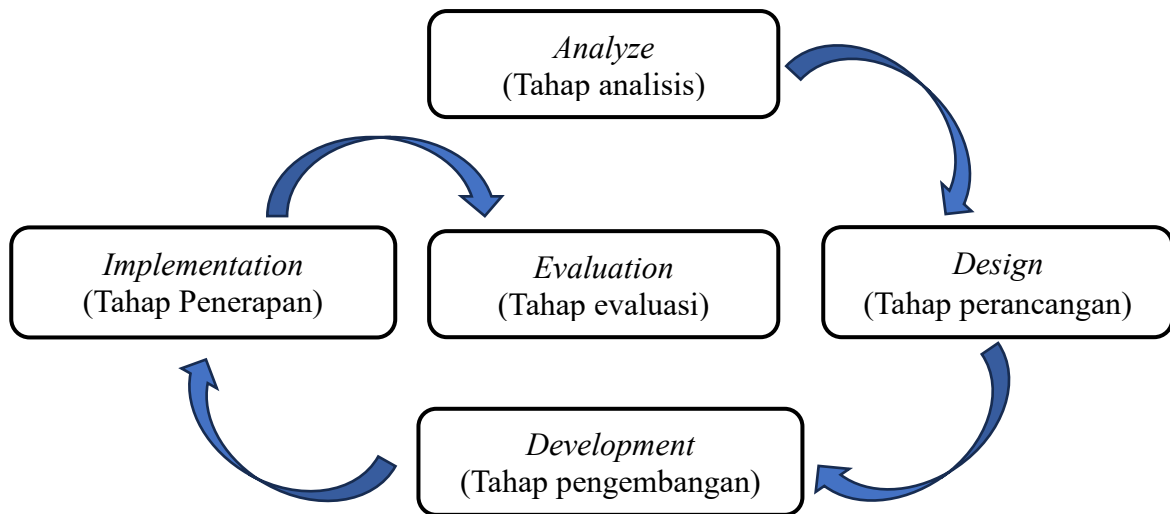
kemudahan penggunaan media, waktu yang diperlukan, mudah diinterpretasikan dan ekivalensi.

b) Angket Respon Peserta Didik

Angket respon peserta didik akan disebar pada saat setelah uji coba produk, angket respon siswa digunakan untuk mengetahui kepraktisan pembelajaran menggunakan media *Fun Thinkers Book* dan untuk mengetahui pendapat siswa tentang proses pembelajaran menggunakan media *Fun Thinkers Book*. Kisi-kisi angket respon siswa yaitu kemudahan penggunaan media, waktu yang diperlukan, mudah diinterpretasikan dan ekivalensi.

D. Tahapan Pengembangan

Peneliti akan mengembangkan media pembelajaran *Fun Thinkers Book*, Penelitian ini menggunakan desain pengembangan ADDIE dikemukakan oleh (Hamdan Husein Batubara, 2021:275). Model ADDIE terdiri dari 5 tahapan yakni (1) Tahap analisis (*Analyze*), (2) tahap perancangan (*Design*), (3) tahap pengembangan (*Develop*), (4) tahap penerapan (*Implementation*), (5) tahap evaluasi (*Evaluation*). Tahapan kelima diatas merupakan Langkah-langkah dalam pengembangan media pembelajaran *Fun Thinkers Book*. Adapun tahapan penelitian pengembangan ADDIE yang lebih rinci adalah sebagai berikut :



Gambar 3.1 Tahapan penggunaan model ADDIE

Adapun kegiatan-kegiatan yang akan dilakukan pada setiap tahapan pengembangan media pembelajaran model ADDIE dapat dijabarkan sebagai berikut :

1) Tahap Analisis Kebutuhan (*Analyze*)

Kegiatan awal sebelum melakukan pengembangan media Fun Thinkers Book pada materi cuaca adalah menganalisis. Menganalisis berupa observasi awal mengenai kebutuhan siswa kelas III SD Negeri 101903 Lubuk Pakam untuk mengetahui masalah mendasar dalam pembelajaran IPA selama proses belajar mengajar. Peneliti menganalisis kebutuhan dan karakteristik peserta didik.

Perangkat pembelajaran yang dibutuhkan di SD Negeri 101903 Lubuk Pakam yaitu media pembelajaran yang menarik agar peserta didik lebih mendapat pembelajaran yang lebih bermakna, peserta didik belajar dengan gembira, termotivasi untuk giat belajar IPA dan lebih mudah memahami materi cuaca tersebut.

2) Tahap Perancangan (*Design*)

Setelah melakukan tahapan analisis, maka kemudian peneliti melakukan pengkajian materi dan pengkajian desain pada *Fun Thinkers Book*, lalu hasil dari analisis digunakan sebagai acuan dalam pengembangan. Peneliti melakukan perancangan awal dalam pembuatan media, media yang akan dibuat dirancang sesuai dengan kompetensi dasar dan indikator pada materi cuaca tingkat sekolah dasar.

3) Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap ketiga yaitu pengembangan produk, desain yang sudah dirancang akan direalisasikan menjadi produk. Dalam tahap ini akan menghasilkan produk berupa media *Fun Thinkers Book* yang didesain menggunakan website canva. Selain itu, pada tahap ini dibuat pula instrument penelitian yaitu lembar validasi media, lembar validasi materi, lembar validasi Bahasa, lembar kepraktisan respon guru dan lembar kepraktisan respon siswa. Lembar angket tersebutlah yang akan digunakan untuk mengukur produk yang dikembangkan.

4) Tahap Penerapan (*Implementation*)

Tahap keempat yaitu tahap implementasi produk, pada tahap ini media yang telah dikembangkan sudah dinyatakan valid oleh ahli media, ahli materi dan Bahasa kemudian diuji cobakan di lapangan pada peserta didik ketika proses pembelajaran. Uji coba produk dilakukan pada siswa kelas III SD Negeri 101903 Lubuk Pakam untuk mengetahui kualifikasi kepraktisan produk yang dihasilkan. Aspek kepraktisan diukur melalui angket respon guru dan angket respon siswa sebagai pengguna media tersebut.

1. Pembuatan Produk

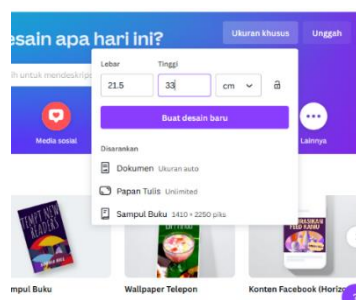
Pembuatan produk dalam penelitian ini menggunakan aplikasi *Canva*. Aplikasi *Canva* adalah desain online yang menawarkan berbagai jenis desain, diantaranya presentasi, membuat poster, brosur, grafik, buku dan item lainnya. Beberapa kelebihan aplikasi *Canva* yaitu, aplikasi ini memudahkan seseorang mengerjakan presentasi karena menawarkan berbagai template yang sudah siap pakai dengan hanya mencari spesifikasi desain yang ada, seperti, tulisan, warna, ukuran, gambar dan lain-lain. Dalam penelitian ini *canva* yang digunakan yaitu *canva Pro*. Berikut Langkah-langkah mendesain media *Fun Thinkers Book* dengan *Canva* :

a) Membuka Aplikasi *Canva*



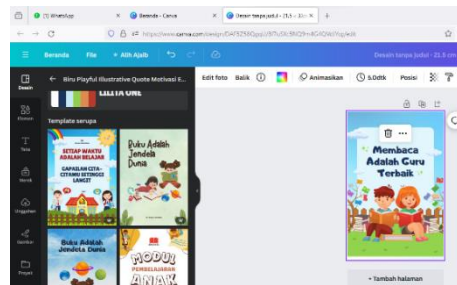
Gambar 3.2 Tampilan Awal Aplikasi *Canva*

b) Menentukan Ukuran Kertas, Klik “ukuran khusus” di bagian kanan atas



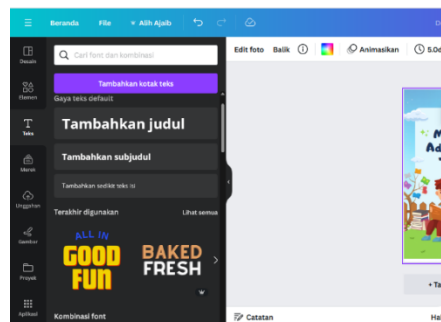
Gambar 3.3 Tampilan Menentukan Ukuran Kertas *Canva*

c) Memilih Template, klik menu “Desain” di bagian kiri atas



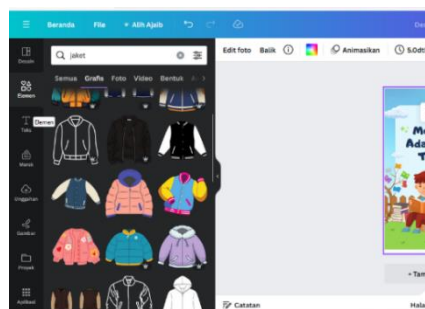
Gambar 3.4 Tampilan Memilih Template

d) Untuk membuat tulisan/ketikan, pilih menu “Teks” dan banyak kombinasi font yang terlihat pada gambar 3.5 dibawah ini :



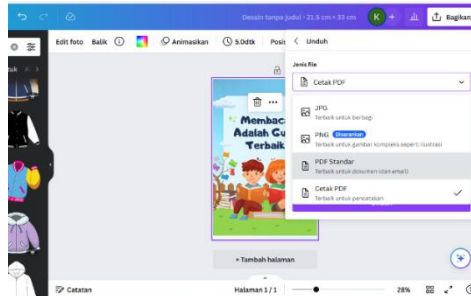
Gambar 3.5 Tampilan Memilih *Font*

e) Untuk menambahkan gambar-gambar yang dibutuhkan, pilih menu “Element”, kemudian ketik apa yang dibutuhkan. Contohnya “Jaket”. Dapat dilihat pada gambar 3.6 dibawah ini :



Gambar 3.6 Tampilan Memilih *Element*

f) Setelah mendesain selesai, media *Fun Thinkers Book* dapat di unduh dengan jenis file yang dibutuhkan. Pilih “bagikan” lalu klik “unduh”



Gambar 3.7 Tampilan Jenis File yang Dapat di Unduh

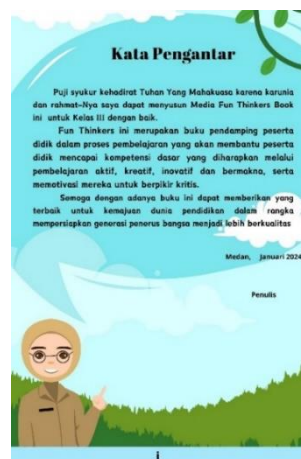
Desain isi media *Fun Thinkers Book* untuk halaman sampul/*cover* di desain dengan gambar yang bersangkutan dengan isi materi bentuk menarik serta Paduan warna yang kontras. Pada halaman sampul depan menggunakan template halaman depan sekolah yang terdapat gunung, langit yang cerah, matahari, pohon, orangtua yang mengantar anak ke sekolah yang bertujuan untuk menunjukkan media pembelajaran tersebut tentang Cuaca. Sedangkan halaman belakang menggunakan template lahan dengan rumput hijau, pohon yang rindang dan guru beserta peserta didik. Halaman sampul depan dan sampul belakang dapat dilihat pada gambar 3.8 dibawah :



Gambar 3.8 Tampilan Halaman Sampul Depan dan Sampul Belakang

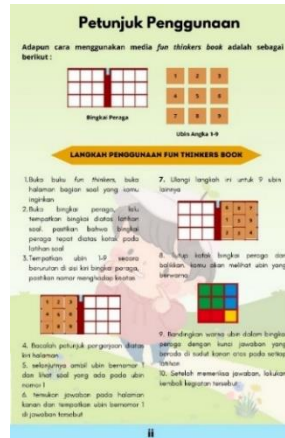
Halaman sampul berisikan judul “*FUN THINKERS BOOK*” pada bagian sub besar, di bawah sub besar terdapat judul “CUACA”. Kemudian pada bagian paling bawah terdapat nama dosen pembimbing dan nama penulis, di sebelahnya dapat terlihat kelas III. Sedangkan pada halaman sampul belakang terdapat rangkuman singkat tentang apa itu *Fun Thinkers Book*, pada sebelah kiri atas terdapat lambang kurikulum 2013, selanjutnya pada bagian bawah kiri tertera tulisan “Untuk Siswa Sekolah Dasar”.

Selanjutnya kata pengantar, kata pengantar sebagai pembuka media *Fun Thinkers Book*, diartikan sebagai salah satu karya tulis yang berisikan rasa Syukur dan terimakasih kepada Allah Swt.



Gambar 3.9 Tampilan Kata Pengantar

Selanjutnya petunjuk penggunaan agar memudahkan peserta didik dalam menggunakan atau mendemonstrasikan *Fun Thinkers*. Pada halaman ini terdapat langkah-langkah penjelasan penggunaan *Fun Thinkers* serta bingkai peraga.



Gambar 3.10 Tampilan Petunjuk Penggunaan *Fun Thinkers Book*

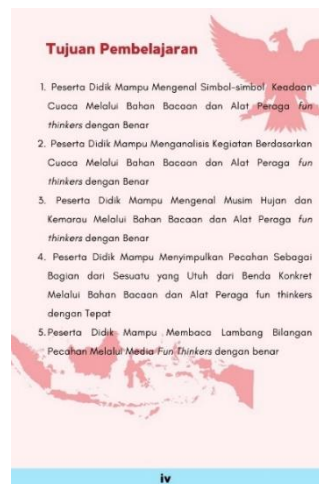
Pada lembar ke lima terdapat Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian, pada buku *Fun Thinkers* termuat dua mata Pelajaran yaitu Bahasa Indonesia dengan Matematika.

KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR PENCAPAIAN		
No	Mata Pelajaran	Indikator Pencapaian Kompetensi
1.	Bahasa Indonesia	3.1 Menggali informasi tentang perubahan cuaca dan pengaruhnya terhadap kehidupan manusia yang disajikan dalam bentuk lisan, tulis, visual, dan audio. 3.2 Menggali informasi tentang perubahan cuaca terhadap kehidupan manusia. 3.3 Menelaah informasi tentang musim hujan dan musim kemarau.
2.	Matematika	3.4 Menggeneralisasi ide pecahan sebagai bagian dari keseluruhan menggunakan benda-benda konkret. 3.4.1 Menuliskan bentuk pecahan sederhana. 3.4.2 Menuliskan lambang pecahan sederhana.

Gambar 3.11 Tampilan Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian

Halaman selanjutnya termuat tujuan pembelajaran yang akan dicapai dalam proses pembelajaran. Terdapat lima tujuan pembelajaran yang akan tercapai. Berikutnya Halaman selanjutnya termuat daftar isi, daftar isi berfungsi memudahkan peserta didik atau pembaca untuk mencari informasi dengan halaman yang sudah tertera. Template daftar isi berwarna gradasi biru dan hijau, dan di

bawah terdapat element atau animasi peserta didik. Bisa dilihat pada gambar dibawah ini :

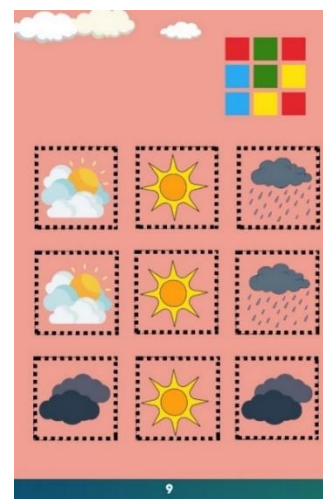


Gambar 3.12
Tampilan Tujuan Pembelajaran



Gambar 3.13
Tampilan Daftar Isi

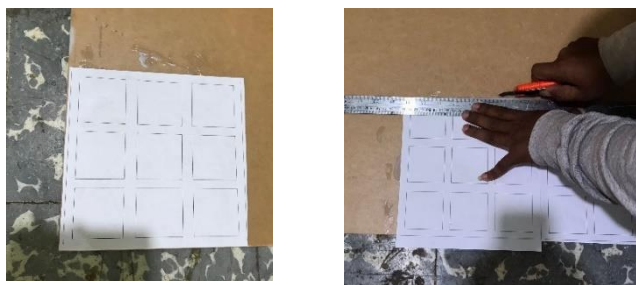
Berikutnya termuat materi-materi singkat yang sesuai dengan cuaca dan pecahan, Materi ini dilampirkan agar sebelum mengerjakan soal peserta didik dapat lebih memahami materi sehingga proses pengerjaan soal tidak berlangsung lama. Berikut salah satu latihan pada gambar 3.14 sebagai berikut :



Gambar 3.14 Latihan Pada *Fun Thinkers Book*

Pada tahap berikutnya, setelah selesai membuat desain buku akan menjelaskan langkah-langkah pembuatan bingkai peraga. Bingkai peraga tersebut akan membantu peserta didik dalam mengerjakan soal yang telah di desain dalam bentuk permainan. Berikut langkah-langkah pembuatan bingkai peraga antara lain:

- a) Desainlah sketsa berbentuk persegi sesuai ukuran yang telah ditentukan dalam buku *Fun Thinkers*. Lalu tempelkan pada *acrylic* seperti gambar dibawah :



Gambar 3.15 Tempel Sketsa Persegi

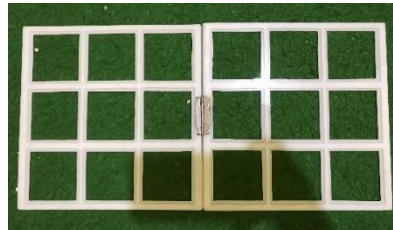
Untuk ukuran persegi yang sama dengan buku dibutuhkan dua bingkai, kemudian buatlah sketsa persegi yang ukurannya sedikit lebih besar dibanding sebelumnya dan dibutuhkan dua bingkai juga. Lalu potong sesuai ukuran masing-masing persegi tersebut menggunakan pisau.

- b) Untuk ukuran bingkai persegi yang lebih besar ditempelkan di atas bingkai persegi yang ukurannya lebih kecil menggunakan lem alteco atau yang biasa disebut dengan lem setan. Bisa dilihat seperti gambar 3.16 dibawah ini :



Gambar 3.16 Pemasangan Bingkai

c) Pasanglah engsel menggunakan lem bakar

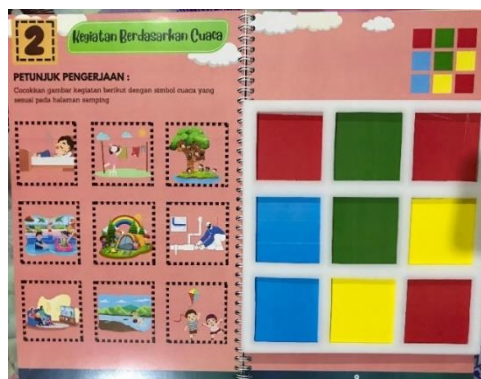


Gambar 3.17 Pemasangan Engsel

d) Potongan persegi sebelumnya akan kita gunakan sebagai ubin yang akan dimasukkan ke bingkai peraga. Untuk itu tempel angka 1-9 dan dibelakangnya tempel warna-warna yang sudah ditentukan.



Gambar 3.18 Detail Bingkai Peraga dan Ubin



Gambar 3.19 Warna pada Ubin

Fun Thinkers Book telah siap. Sesudah peserta didik siap mengerjakan soal dengan memindahkan ubin kiri ke halaman kanan, balik bingkai, dan cocokkan dengan kunci jawaban yang ada pada kanan atas.

2. Pengujian Lapangan

Pengujian lapangan dimaksudkan untuk mengumpulkan data yang dapat digunakan untuk mengetahui tingkat kevalidan dan tingkat kepraktisan media *Fun Thinkers*. Dalam penelitian ini pengujian lapangan teknik skala kecil. Uji coba skala kecil merupakan kegiatan menguji cobakan produk/media yang telah dikembangkan ke subjek yang dituju untuk mengetahui kesalahan pada media. Uji coba skala kecil ini dilakukan pada 10 peserta didik dengan jumlah angket 10 butir pernyataan. Peserta didik yang digunakan dalam uji coba skala kecil diambil melalui sampel acak.

3. Jadwal Penelitian

Jadwal pelaksanaan penelitian ini dilakukan pada bulan Januari 2023 s/d bulan April 2024. Kegiatan penelitian ini dapat diuraikan dalam tabel sebagai berikut :

Tabel 3.10
Jadwal Penelitian

No	Kegiatan	Bulan/Minggu							
		Okt	Nov	Des	Jan	Feb	Mar	Apr	Mei
1.	Pengajuan Judul								
2.	Penyusunan Proposal								
3.	Bimbingan Proposal								
4.	Seminar Proposal								
5.	Perbaikan Proposal								
6.	Penelitian								
6.	Penyusunan Skripsi								

No	Kegiatan	Bulan/Minggu							
		Okt	Nov	Des	Jan	Feb	Mar	Apr	Mei
7.	ACC Sidang								
8.	Sidang								

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Hasil Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang biasa disebut dengan istilah *Research And Development* (R&D) yang terfokus oleh penelitian dan pengembangan produk berupa media pembelajaran dalam pembelajaran IPA. Produk yang dihasilkan berupa media *Fun Thinkers Book* yang telah di validasi oleh dosen ahli desain media, ahli materi oleh guru di SD Negeri 101903 Lubuk Pakam, dosen ahli Bahasa, validasi kepraktisan respon guru dan validasi kepraktisan respon peserta didik sebagai pengguna produk *Fun Thinkers Book*.

Setelah melakukan validasi dan dinyatakan valid, maka selanjutnya dilakukan uji coba kecil yaitu 10 peserta didik kelas III A SD Negeri 101903 Lubuk Pakam. Penelitian ini disusun dan dikembangkan berdasarkan model *ADDIE* yang dikemukakan oleh Hamdan Husein Batubara. *ADDIE* merupakan singkatan dari *Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Pada penelitian ini peneliti membatasi pada tahap *implementation* dikarenakan keterbatasan waktu dan tenaga maka penelitian ini hanya sampai pada tahap revisi setelah validasi ahli.

1. Tahap Analisis (*Analyze*)

Tahap pertama yang dilakukan adalah menganalisis. tahap analisis dalam penelitian ini meliputi analisis karakteristik dan analisis kebutuhan. Berikut penjelasan hasil dari tahap analisis.

a) Analisis Kebutuhan

Pada tahap ini peneliti melakukan diskusi dengan guru mengenai ketersediaan media pembelajaran penelitian ini. Hasil diskusi yang diperoleh, menurut guru media *Fun Thinkers Book* sangat membantu dalam proses pembelajaran agar peserta didik lebih tertarik dan senang karena penyajian materi yang memberikan inovasi baru dalam pembelajaran. Peserta didik dapat mendemonstrasikan buku ini sehingga peserta didik memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dengan adanya hal baru. Dikarenakan guru belum pernah menggunakan buku *Fun Thinkers Book* tersebut. Selain itu proses pembelajaran menjadi aktif dengan adanya timbal balik antara guru dan peserta didik.

b) Analisis Karakteristik Peserta Didik

Analisis ini dilakukan untuk mengetahui karakteristik peserta didik dalam proses pembelajaran yang menjadi dasar peneliti untuk menyusun media yang akan dikembangkan. Berdasarkan hasil wawancara diperoleh informasi bahwa dalam proses pembelajaran kurang tersedianya media yang tepat saat guru mengajar, guru hanya berpegang pada buku paket dan LKS sehingga suasana pembelajaran membosankan, terlihat peserta didik jenuh yang membuat peserta didik tidak berkonsentrasi dan peserta didik lainnya hanya terpaku pada penjelasan guru saja, minat belajar peserta didik rendah sehingga melakukan aktivitas lain seperti bermain. Dengan demikian peneliti memilih media *Fun Thinkers Book* yang bisa membangun semangat belajar peserta didik, memotivasi peserta didik agar fokus memahami materi

yang disampaikan dan memudahkan peserta didik dalam mempelajari materi yang telah di sampaikan guru.

c) Analisis Kurikulum

Analisis kurikulum dilakukan agar produk yang akan dikembangkan dapat sesuai dengan tuntutan kurikulum yang berlaku di sekolah tersebut. Hasil dari analisis terhadap kurikulum yang sedang berjalan pada SD Negeri 101903 Lubuk Pakam khususnya Kelas III yakni penggunaan kurikulum 2013. Dalam kurikulum 2013 pembelajaran berbentuk tema kemudian terbagi menjadi beberapa subtema dan di dalam subtema terdapat 6 pembelajaran. Hasil dari analisis peneliti dipilih 2 kompetensi dasar (KD) yang menjadi sasaran pengembangan. Materi pokok dari kompetensi dasar tersebut tentang keadaan cuaca dan pecahan. Adapun hasil analisis intruksional dalam pengembangan media pembelajaran ini adalah sebagai berikut :

Tabel 4.1
Analisis Kompetensi

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.3 Menggali informasi tentang perubahan cuaca dan pengaruhnya terhadap kehidupan manusia yang disajikan dalam bentuk lisan, tulis, visual/ eksplorasi lingkungan	3.3.1 Menggali informasi yang berkaitan dengan keadaan cuaca 3.3.2 Menggali informasi yang berkaitan dengan keadaan cuaca terhadap kehidupan manusia 3.3.3 Memilih informasi tentang musim hujan dan musim kemarau
3.4 Menggeneralisasi ide pecahan-pecahan sebagai bagian dari keseluruhan menggunakan benda-benda konkret	3.4.1 Menafsirkan bentuk pecahan sederhana 3.4.2 Menafsirkan lambang pecahan sederhana

Tabel 4.2
Analisis Tujuan Pembelajaran

Tujuan Pembelajaran
1. Peserta didik mampu mengenal simbol-simbol keadaan cuaca melalui bahan bacaan dan alat peraga <i>fun thinkers</i> dengan benar
2. Peserta didik mampu menganalisis kegiatan berdasarkan cuaca melalui bahan bacaan dan alat peraga <i>fun thinkers</i> dengan benar
3. Peserta didik mampu mengenal musim hujan dan kemarau melalui bahan bacaan dan alat peraga <i>fun thinkers</i> dengan benar
4. Peserta didik mampu menyimpulkan pecahan sebagai bagian dari sesuatu yang utuh dari benda konkret melalui bahan bacaan dan alat peraga <i>fun thinkers</i> dengan tepat
5. Peserta didik mampu membaca lambang bilangan pecahan melalui media <i>fun thinkers</i> dengan benar

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Pada tahap ini dilakukan perancangan media yang menggambarkan media secara perinci. Langkah-langkah penyusunan media melalui beberapa tahapan, yaitu :

a. Mengumpulkan Referensi

Sebelum membuat media *fun Thinkers* Langkah pertama adalah mengumpulkan beberapa referensi terkait yang akan dikembangkan. Beberapa sumber yang berkaitan dengan cuaca dan pecahan dapat dijadikan referensi dalam mengembangkan media, salah satunya buku tematik Kelas III Tema 5 keadaan cuaca untuk SD/MI dan artikel-artikel lainnya yang di dapat dari internet.

b. Menyiapkan Materi dan Soal

Pada tahap ini, peneliti menyiapkan segala sesuatu yang dibutuhkan dalam penyusunan media *fun Thinkers*. Hal-hal yang disiapkan yaitu menyiapkan ringkasan materi cuaca dan pecahan, menyiapkan pertanyaan untuk dimasukkan dalam media.

c. Merancang Media *fun Thinkers*

Tahapan ini yang akan dilakukan adalah membuat rancangan media *Fun Thinkers Book*. Media ini dikemas dalam bentuk buku yang berisi pertanyaan dan dibantu oleh kotak bingkai. Adapun pembuatan media ini di desain menggunakan aplikasi *canva.com* yaitu pembuatan kerangka media, tata letak, warna, bentuk serta ukuran huruf. Kemudian Pembuatan kotak bingkai peneliti memilih menggunakan *Acrylic* dikarenakan bahannya yang tidak mudah pecah dan tahan terhadap bakteri sehingga pemakaiannya bisa jangka waktu yang lama.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahap ini peneliti melakukan validasi pada produk *Fun Thinkers Book* yang dikembangkan kepada tiga validator. Setiap validator mendapatkan angket dalam bentuk pernyataan-pernyataan untuk melakukan penilaian kelayakan produk. Tahap pertama, angket divalidasi oleh validator untuk diberikan saran dan arahan kepada peneliti mengenai perbaikan produk. Validator terdiri dari dua orang dosen dan satu guru kelas SD Negeri 101903 Lubuk Pakam. Berikut tabel daftar validator:

Tabel 4.3
Validator Media Pembelajaran

No	Nama	Validator
1	Karina Wanda, S.Pd., M.Pd	Ahli Desain Media
2	Mutia Febriyana, S.Pd., M.Pd	Ahli Bahasa
3	Ari Retno Sari, S.Pd	Ahli Materi

a. Ahli Desain Media

Validasi ahli desain media merupakan penilaian pertimbangan kelayakan dari desain yang digunakan dalam mengembangkan media pembelajaran. Validasi media dilakukan oleh satu dosen ahli yaitu ibu Karina Wanda, S.Pd., M.Pd yang merupakan Dosen di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara dilakukan pada tanggal 7 Februari 2024. Penilaian ini dilakukan dengan memberikan atau menampilkan media *Fun Thinkers Book* beserta lembar angket penilaian kepada validator ahli desain media. Berikut ini adalah sajian tabel hasil validasi ahli desain media dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.4
Hasil Validasi Ahli Desain Media

Validator	Total Skor	Skor Maksimal	Persentase (%)	Kriteria Validasi	Tingkat Validasi
Karina Wanda, S.Pd., M.Pd	49	50	98%	81%-100%	Sangat Valid

Berdasarkan tabel 4.1 diatas, dapat dilihat bahwa ahli desain media menghasilkan persentase sebesar 98% dengan Tingkat validitas dikategorikan “Sangat Valid”. Dengan demikian, media dapat dikatakan layak digunakan di lapangan. Hasil dari validasi desain media dapat dilihat pada lampiran 4 halaman 97.

b. Ahli Bahasa

Validasi ahli bahasa merupakan penilaian pertimbangan kelayakan kesesuaian bahasa/kalimat yang digunakan dalam mengembangkan media pembelajaran. Validasi media dilakukan oleh satu dosen ahli yaitu ibu Mutia Febriyana, S.Pd., M.Pd yang merupakan Dosen di Universitas Muhammadiyah

Sumatera Utara dilakukan pada tanggal 12 Februari 2024. Penilaian ini dilakukan dengan memberikan atau menampilkan media *Fun Thinkers Book* beserta lembar angket penilaian kepada validator ahli bahasa. Berikut ini adalah sajian tabel hasil validasi ahli Bahasa dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.5
Hasil Validasi Ahli Bahasa

Validator	Total Skor	Skor Maksimal	Persentase (%)	Kriteria Validasi	Tingkat Validasi
Mutia Febriyana, S.Pd., M.Pd	45	50	90%	81%-100%	Sangat Valid

Berdasarkan tabel 4.2 diatas, dapat dilihat bahwa ahli bahasa menghasilkan persentase sebesar 90% dengan Tingkat validitas dikategorikan “Sangat Valid”. Dengan demikian, media dapat dikatakan layak digunakan di lapangan. Hasil dari validasi desain bahasa dapat dilihat pada lampiran 4 halaman 99.

c. Ahli Materi

Validasi ahli materi merupakan penilaian pertimbangan kelayakan kejelasan materi yang digunakan dalam mengembangkan media pembelajaran. Validasi media dilakukan oleh satu dosen ahli yaitu ibu Ari Retno Sari, S.Pd yang merupakan guru di SD Negeri 101903 Lubuk Pakam dilakukan pada tanggal 11 Februari 2024. Penilaian ini dilakukan dengan memberikan atau menampilkan media *Fun Thinkers Book* beserta lembar angket penilaian kepada validator ahli materi. Berikut ini adalah sajian tabel hasil validasi ahli materi dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.6
Hasil Validasi Ahli Materi

Validator	Total Skor	Skor Maksimal	Persentase (%)	Kriteria Validasi	Tingkat Validasi
Ari Retno Sari, S.Pd	47	50	94%	81%-100%	Sangat Valid

Berdasarkan tabel 4.3 diatas, dapat dilihat bahwa ahli bahasa menghasilkan persentase sebesar 94% dengan Tingkat validitas dikategorikan “Sangat Valid”. Dengan demikian, media dapat dikatakan layak digunakan di lapangan. Hasil dari validasi desain materi dapat dilihat pada lampiran 4 halaman 98.

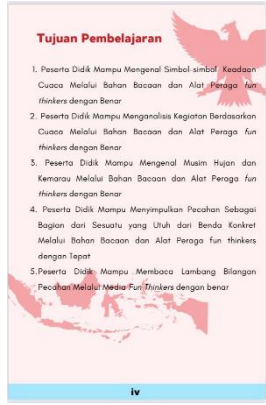
1) Revisi Produk

Penilaian yang diberikan oleh para ahli terhadap produk pengembangan media *Fun Thinkers Book* memerlukan beberapa revisi sebelum produk pengembangan dilakukan uji coba terhadap peserta didik. Revisi yang dilakukan sesuai saran oleh para ahli. Berikut beberapa revisi yang dilakukan

a) Revisi Produk Oleh Ahli Desain Media

Berdasarkan penilaian dari validator ahli desain media, ada beberapa hal yang perlu disempurnakan yaitu, perbaikan kontras warna dan tata penulisan. Berikut dibawah ini adalah sajian revisi pada produk *Fun Thinkers Book* :

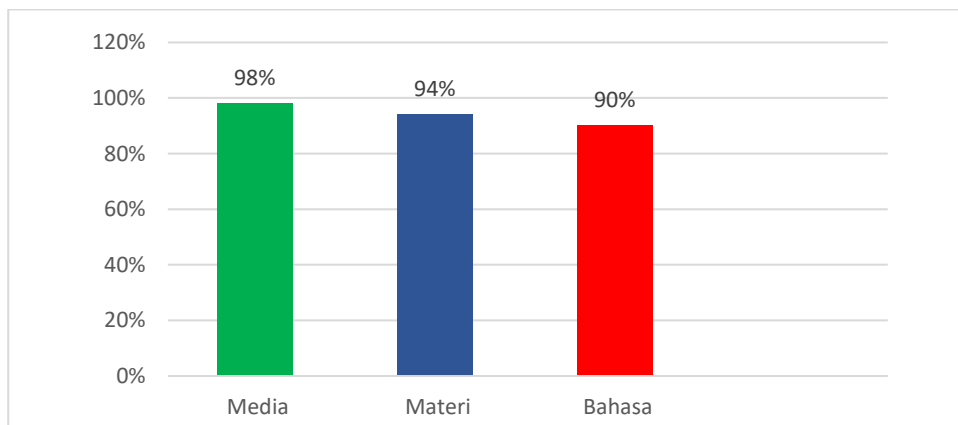
Tabel 4.7
Masukan dan Saran dari Ahli Desain Media

No	Masukan/Saran	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
1	Kontras warna pada template buku di ubah menjadi warna yang lebih cerah atau mencolok		
2	Tata tulis harus rapi dengan bentuk tulisan rata kanan kiri dan berada ditengah halaman, jangan terlalu pinggir		
			

Berdasarkan masukan dan saran dari validator, peneliti melakukan perbaikan sesuai dengan saran yang telah diberikan. Saran dan masukan yang telah diberikan sangat membantu peneliti agar mendapatkan hasil yang lebih

baik agar produk media *Fun Thinkers Book* mendapatkan hasil yang lebih baik agar bermanfaat ketika dipergunakan di lapangan sekolah dasar.

Untuk data yang sudah terkumpul dari hasil validasi media, selanjutnya diolah dan dihitung untuk mengambil kesimpulan hasil data persentase dalam setiap kategori. Dalam pengambilan data persentase, peneliti menggunakan rumus dari Saputra, 2023. Berikut adalah data persentase Tingkat kevalidan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* :



Gambar 4.1 Diagram Persentase Aspek Keseluruhan Media

Dapat dilihat dari diagram Persentase hasil validasi tersebut, maka kategori kevalidan media *Fun Thinkers Book* dapat dilihat dalam bentuk tabel sebagai berikut:

Tabel 4.8
Tabel Rangkuman Tingkat Kevalidan

Aspek Validasi	Persentase Hasil Validasi	Kategori
Desain Media	98%	Sangat Valid
Bahasa	94%	Sangat Valid
Materi	90%	Sangat Valid

Media yang dikembangkan telah divalidasi sebanyak satu kali yaitu validasi desain media dengan sekali revisi, validasi materi dan validasi Bahasa. Dari aspek validasi desain media diperoleh 98% dengan kategori Sangat Valid, kemudian validasi bahasa memperoleh 94% dengan kategori Sangat Valid. Kemudian validasi materi memperoleh persentase 90% dengan kategori Sangat Valid.

4. Tahap Penerapan (*Implementation*)

Pada tahap implementasi ini pengembangan media *Fun Thinkers Book* dilakukan pada hari kamis tanggal 22 februari 2024. Pelaksanaan ini dimulai pada pertemuan pertama dengan alokasi waktu 2 jam mata pelajaran (2x35 menit) yaitu dari pukul 07.50-09.00 WIB. Materi yang dibahas adalah Cuaca dan mengenal pecahan dengan menggunakan media *Fun Thinkers Book*.



Gambar 4.2 Penggunaan Media *Fun Thinkers Book*

Pada gambar diatas peserta didik mulai menggunakan media yang telah disediakan peneliti. Dalam kegiatan ini, diperlukan kemampuan peserta didik dalam memahami materi yang telah mereka dengarkan dari video pembelajaran yang telah ditayangkan dan materi yang sudah dibaca pada media *Fun Thinkers Book* bersama-sama. Peserta didik sangat senang dan berlomba-lomba untuk menjawab pertanyaan yang ada di media *Fun Thinkers Book* tersebut .



Gambar 4.3 Peserta didik Mengisi Angket

Pada uji coba produk lapangan terhadap kelas III SD Negeri 101903 Lubuk Pakam yang mengambil responden penelitian sebanyak 10 peserta didik diketahui bahwa media mendapatkan penilaian. Dengan demikian pengembangan media *Fun Thinkers Book* mencapai tujuan dengan melihat respon dari peserta didik terhadap angket yang telah dibagikan. Hasil angket respon peserta didik dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 4.9
Hasil Angket Respon Peserta didik

No	Aspek Penilaian	Peserta didik									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	Media mudah untuk saya gunakan.	5	4	5	4	5	5	5	5	4	5
2	Saya menjadi aktif di dalam kelas.	5	5	5	4	5	5	4	5	4	4
3	Saya menjadi paham tentang materi cuaca.	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5
4	Saya senang mengikuti pembelajaran menggunakan media.	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5
5	Materi mudah untuk saya pahami jika guru menggunakan media.	5	5	5	4	4	5	5	5	4	5
6	Penggunaan media membuat saya bosan.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
7	Penggunaan media membuat saya tidak mengerti dengan materi yang diajarkan.	1	5	2	1	1	2	1	3	1	2
8	Bahasa yang digunakan mudah saya pahami.	5	5	5	4	5	5	5	5	4	4

No	Aspek Penilaian	Peserta Didik									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
9	Penggunaan media yang dikembangkan pada materi cuaca sangat bermanfaat bagi saya	5	4	5	4	5	5	5	5	4	5
10	Tampilan media dapat menarik perhatian saya.	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
Skor		42	44	43	36	40	43	41	44	36	41
Jumlah		410									

Berdasarkan data hasil kepraktisan dari peserta didik pada tabel 4.4 maka dapat diketahui bahwa jumlah rata-rata yang diperoleh adalah 410 dari 500 skor maksimum. Sehingga persentase hasil penilaian produk media *Fun Thinkers Book* dari peserta didik sebagai berikut :

$$\begin{aligned}
 \text{Nilai Kepraktisan} &= \frac{\text{Skor yang di peroleh}}{\text{Skor maksimum}} \times 100\% \\
 &= \frac{410}{500} \times 100\% \\
 &= 82\%
 \end{aligned}$$

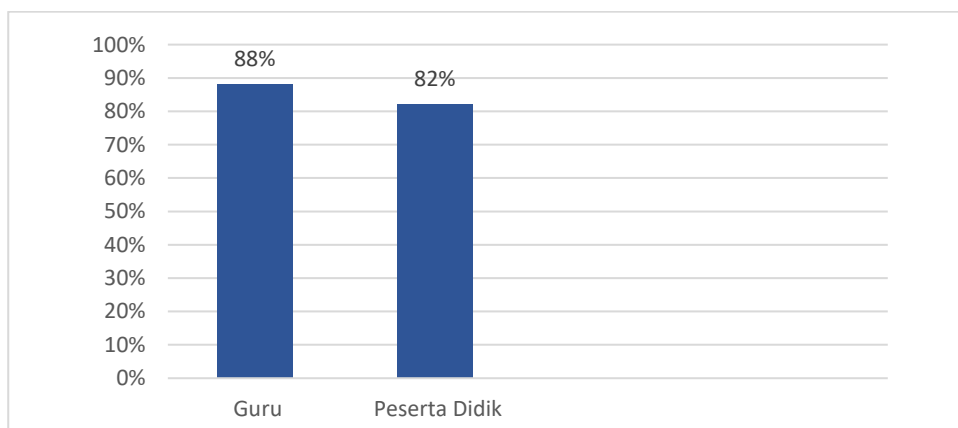
Berdasarkan skor hasil penilaian angket respon siswa terhadap produk media *Fun Thinkers Book* telah diperoleh persentase sebesar 82%, dalam kriteria kepraktisan produk menurut Harefa (2022) jumlah persentase nilai 81%-100% termasuk dalam kategori sangat praktis. Maka dapat disimpulkan bahwa produk media *Fun Thinkers Book* sangat praktis untuk dipergunakan peserta didik pada jenjang sekolah dasar kelas III. Hasil dari angket respon peserta didik dapat dilihat pada lampiran 5 halaman 100

Tabel 4.10
Hasil Angket Respon Guru

Nama	Total Skor	Skor Maksimal	Persentase (%)	Kriteria Validasi	Tingkat Validasi
Tina Hajar, M.Pd	44	50	88%	81%-100%	Sangat Praktis

Berdasarkan tabel 4.8 diatas, dapat dilihat bahwa hasil angket respon guru menghasilkan persentase sebesar 88%, maka dikategorikan “Sangat Praktis”. Dengan demikian, media dapat dikatakan layak digunakan di lapangan. Hasil dari angket respon guru dapat dilihat pada lampiran 5 halaman 101

Dari data hasil kepraktisan respon peserta didik dan respon guru yang telah terkumpul dan diolah untuk mengambil kesimpulan hasil data persentase dalam setiap kategori. Dalam pengambilan data persentase, peneliti menggunakan rumus dari Saputra, 2023. Berikut adalah data persentase Tingkat kepraktisan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* :



Gambar 4.4 Diagram Persentase Aspek Kepraktisan

Dapat dilihat dari diagram persentase hasil kepraktisan tersebut, maka kategori kepraktisan media *Fun Thinkers Book* dapat dilihat dalam bentuk tabel sebagai berikut:

Tabel 4.11
Tabel Rangkuman Tingkat Kepraktisan

Aspek Validasi	Persentase Hasil Validasi	Kategori
Respon Guru	88%	Sangat Praktis
Respon Peserta Didik	82%	Sangat Praktis

Berdasarkan diagram dan tabel persentase aspek kepraktisan di atas, untuk respon guru diperoleh nilai sebesar 88% dan tingkat kepraktisan oleh peserta didik diperoleh nilai sebesar 82% , maka keduanya termasuk dalam kategori sangat praktis. Artinya media *Fun Thinkers Book* “sangat Praktis” digunakan dalam pembelajaran di kelas III Sekolah Dasar (SD).

B. Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk media pembelajaran pada materi cuaca dan pecahan dengan kriteria valid dan praktis. Media pembelajaran yang dikembangkan ini menggunakan aplikasi *canva.com*. Media ynag dikembangkan tersebut berupa media pembelajaran *Fun Thinkers Book* yang disusun berdasarkan kebutuhan guru serta peserta didik di SD Negeri 101903 Lubuk Pakam.

Media pembelajaran merupakan sumber belajar atau benda berbentuk fisik dan bisa dalam bentuk format dengan dicantumkan materi agar dapat merangsang pembelajaran peserta didik. Tujuan utama media yaitu mempermudah menyampaikan pesan yang ingin dikomunikasikan dari guru ke peserta didik

sehingga dapat diserap semaksimal mungkin oleh si penerima informasi yaitu peserta didik.

Terdapat beberapa perbedaan pengembangan Fun Thinkers Book ini dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (miftahul khotimah,2021) dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Fun Thinkers Book pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII MTs Ashri. yaitu 1) Segi Mata Pelajaran, pada penelitian sebelumnya jika dilihat dari segi mata pelajaran, mata pelajaran dalam pengembangan tersebut memuat mata pelajaran IPS sedangkan pada penelitian yang dilakukan ini, peneliti mengembangkan sebuah produk yang memuat mata Pelajaran IPA dan Matematika, 2) Segi Materi, pada peneliti sebelumnya pengembangan produk yang dilakukan materi tidak tercantum di media yang dikembangkan dalam produk tersebut. sedangkan pada penelitian ini produk yang dibuat mencantumkan penjelasan terkait materi sebagai pengantar agar sebelum menggunakan media Fun Thinkers Book peserta didik dapat membaca sekilas penjelasan mengenai pembelajaran materi cuaca dan pecahan. Pada penelitian sebelumnya, materi juga telah disarankan agar dikembangkan ke tahap yang lebih lanjut yaitu menambah materi-materi lainnya sesuai materi yang dikaji. 3) Segi Bahan, pada penelitian sebelumnya produk yang dikembangkan hanya menggunakan bahan kayu yang tebal sebagai kotak bingkai sehingga tidak mudah dan praktis untuk digunakan dimana saja, sedangkan pada penelitian ini produk yang dikembangkan menggunakan acrylic untuk memudahkan penggunaan produk dimana saja karena bahannya yang lebih ringan dan lebih menarik dilihat. Penelitian yang dilakukan sebelumnya juga menyarankan agar pada segi bahan

lebih dikembangkan lagi sehingga menghasilkan produk baru yang lebih praktis untuk di gunakan, 4) Segi warna, Pada pengembangan produk yang peneliti lakukan, warna pada media dipilih sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Hal ini dikarenakan, pemilihan warna juga sangat mempengaruhi tingkat daya tarik peserta didik pada media yang digunakan selama pelaksanaan pembelajaran berlangsung. Pemilihan warna yang telah disesuaikan juga dapat menambah kesan menarik pada media yg dikembangkan

Materi pembelajaran yang digunakan dalam pengembangan media *Fun Thinkers Book* yaitu materi cuaca dan pecahan. Materi tersebut dipilih peneliti karena cuaca dan pecahan memiliki peran penting dalam kehidupan sehari-hari manusia, untuk itu perlu pemahaman yang lebih baik. Adapun materi yang digunakan adalah Tema 5 “cuaca”. Guru dalam menyampaikan materi hanya menggunakan buku dari pemerintah yaitu buku paket dan LKS ataupun gambar yang diprint. Pemaparan materi secara luas kurangnya penggunaan media yang menyenangkan sehingga rendahnya minat peserta didik dalam pembelajaran. Hasil penelitian yang akan dibahas peneliti yaitu: (1) Proses pengembangan media *Fun Thinkers Book*, (2) Tingkat kevalidan media *Fun Thinkers Book*, (3) Tingkat kepraktisan media *Fun Thinkers Book*

1. Proses Pengembangan Media *Fun Thinkers Book*

Pada tahap pertama proses pengembangan media *Fun Thinkers Book* menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Namun dalam penelitian ini peneliti membatasi

penelitian hanya sampai tahap *implementation* yaitu tahap penerapan, hal ini dikarenakan keterbatasan waktu, tenaga dan biaya, maka dari itu peneliti hanya sampai pada tahap uji coba skala kecil. Alasan peneliti memilih model pengembangan ADDIE karena setiap tahapan-tahapan kerangka kerjanya yang sistematis dan terstruktur. Model ADDIE juga mudah untuk dipelajari sehingga masih banyak digunakan saat ini dan banyak orang yang familiar dengan singkatan ADDIE tersebut.

Pertama, *analyze* yaitu Menganalisis. Analisis pada tahap ini terbagi menjadi 3 tahapan, yaitu analisis kebutuhan, analisis karakteristik peserta didik dan analisis kurikulum. Dari hasil analisis kebutuhan peserta didik dapat dilihat bahwa dalam pembelajaran peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang menarik perhatian dan media interaktif sehingga peserta didik terlibat secara aktif dengan guru dalam proses belajar mengajar. Selanjutnya tahap karakteristik peserta didik, dari hasil analisis peserta didik sangat aktif, antusias dan sangat gembira dengan media *Fun Thinkers Book*. Kemudian tahap analisis kurikulum, peneliti membuat media berdasarkan kurikulum yang sesuai dengan SD Negeri 101903 Lubuk Pakam terkhusus kelas III yaitu kurikulum 2013.

Kedua, *Design* yaitu Perancangan. Dalam tahap ini yang terlebih dahulu dilakukan adalah mengumpulkan referensi yang berkaitan dengan materi di buku tematik maupun internet. Selanjutnya menyiapkan materi dan soal, terakhir merancang media *Fun Thinkers Book* mengenai aplikasi yang digunakan, ukuran buku, tukan huruf, tata letak, warna serta kotak bingkai peraga menggunakan *acrylic*.

Ketiga, *Development* yaitu Pengembangan. Tahap ini pembuatan media yang sesungguhnya hingga selesai. Kemudian dilakukan validasi terhadap tiga orang ahli yang terdiri dari ahli desain media, ahli materi dan ahli bahasa. Pada saat melakukan tahap validasi para validator memberikan masukan dan saran untuk penyempurnaan media yang telah dikembangkan. Untuk itu peneliti melakukan perbaikan terlebih dahulu sesuai arahan dari setiap validator.

Keempat, *Implementation* yaitu penerapan. Setelah media melalui tahap revisi, selanjutnya media *Fun Thinkers Book* di uji coba ke lapangan berskala kecil. Pada penelitian ini dilaksanakan pada Kelas III SD Negeri 101903 Lubuk Pakam sebanyak 10 peserta didik. Uji coba ini dilakukan dengan proses pembelajaran sesuai RPP dan peserta didik menggunakan langsung media *Fun Thinkers Book*, kemudian setelah proses pembelajaran selesai peserta didik dan guru diberikan lembar angket untuk di isi.

2. Tingkat Kevalidan Media *Fun Thinkers Book*

Pada ahli desain media terdapat satu validator yaitu Ibu Karina Wanda, S.Pd., M.Pd dari fakultas keguruan dan ilmu pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. Selanjutnya, validasi ahli Bahasa yakni Ibu Mutia Febriyana, S.Pd., M.Pd dari fakultas keguruan dan ilmu pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. Kemudian, validasi ahli materi terdapat satu validator yaitu Ibu Ari Retno Sari, S.Pd dari guru SD Negeri 101903 Lubuk Pakam.

Hasil dari validasi desain media diperoleh nilai dengan persentase 98%, maka dikategorikan Sangat Valid. Kemudian validasi bahasa diperoleh nilai

dengan persentase 90%, maka dikategorikan Sangat Valid. Selanjutnya validasi materi diperoleh nilai dengan persentase 94%, maka dikategorikan “Sangat Valid”. Berdasarkan penilaian validasi media yang telah diperoleh oleh para validator dapat disimpulkan media *Fun Thinkers Book* layak digunakan dilapangan. Hal ini dapat dilihat dari penilaian validator ahli desain media, ahli Bahasa dan ahli materi dengan kriteria sangat valid.

3. Tingkat Kepraktisan Media *Fun Thinkers Book*

Penilaian angket untuk respon guru dilakukan oleh guru wali kelas VI yaitu dengan Ibu Ari Retno Sari, S.Pd di SD Negeri 101903 Lubuk Pakam dan angket respon peserta didik dilakukan oleh peserta didik kelas III di SD Negeri 101903 yang dilakukan sebanyak 10 peserta didik. Hasil dari persentase tingkat kepraktisan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* untuk respon guru diperoleh nilai persentase 88% dan untuk respon peserta didik diperoleh nilai total keseluruhan 82%. Berdasarkan penilaian kepraktisan tersebut disimpulkan bahwa media *Fun Thinkers Book* termasuk ke dalam kategori “Sangat Praktis” digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan materi cuaca dan pecahan.

Hal ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Dewi & Fajrin, 2023) pada penelitian berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Fun thinkers book* pada Materi Pancasila Kelas IV di UPTD SDN Kamal 2” yang mendapatkan nilai validasi ahli materi dengan nilai persentase 96% dan validasi ahli media dengan nilai persentase 95% termasuk dalam kategori sangat

valid. Sedangkan berdasarkan angket respon siswa dan guru persentase 92,37%. Menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *Fun thinkers book* sangat valid, efektif, dan menarik, sehingga layak digunakan dalam pembelajaran kelas.

Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh (Suttriso, 2023) pada penelitian berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Math Garden dalam Meningkatkan Kemampuan Numerasi pada Kelas II Sekolah Dasar” dari hasil penelitian tersebut menyatakan bahwa diperoleh temuan sebagai berikut: (1) Menggunakan bahan akrilik, flanel, gelas plastik, kertas lipat coklat, styrofoam, stiker, dan kertas kerbau, bahan ajar Math Garden dikembangkan. Bahan ini berbentuk benda tiga dimensi yang dapat dilihat dari segala sudut dan memiliki dimensi panjang, lebar, dan tinggi. (2) “Sangat layak” untuk dibangun, menurut validator dari tiga tim ahli, yaitu ahli media (84%), ahli materi (86%), dan ahli pembelajaran (92%), setelah media pembelajaran Math Garden diverifikasi oleh mereka.

Kemudian penelitian yang dilakukan oleh (Hikmah et al., 2023) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Pintar Berbasis Permainan Edukasi Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar” dari hasil penelitian tersebut menyatakan hasil validasi memperoleh persentase 99% untuk validasi media, dan persentase 94% untuk validasi materi. Hasil uji coba kelompok kecil memperoleh persentase 89%, respon siswa kelompok besar memperoleh persentase 92%, dan respon guru memperoleh persentase 90%. Berdasarkan data hasil tersebut menunjukkan bahwa media monopoli pintar berbasis permainan edukasi sangat

layak dan sangat praktis digunakan dalam proses pembelajaran IPA Kelas V sekolah dasar.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* diperoleh kesimpulan sebagai berikut :

1. Media pembelajaran *Fun Thinkers Book* materi cuaca dan pecahan menggunakan model pengembangan ADDIE yang dikemukakan oleh Hamdan Husein Batubara yang terdiri dari 5 tahapan yakni (1) Tahap analisis (*Analyze*), (2) tahap perancangan (*Design*), (3) tahap pengembangan (*Develop*), (4) tahap penerapan (*Implementation*), (5) tahap evaluasi (*Evaluation*). Namun dalam penelitian ini peneliti membatasi penelitian hanya sampai tahap *implementation* yaitu tahap penerapan, hal ini dikarenakan keterbatasan waktu, tenaga dan biaya, maka dari itu peneliti hanya sampai pada tahap uji coba skala kecil.
2. Kelayakan media pembelajaran dilihat dari hasil penilaian para validator ahli. Validasi desain media diperoleh nilai sebesar 98% dengan kategori “Sangat Valid”, validasi bahasa diperoleh nilai sebesar 90% dengan kategori “Sangat Valid” , validasi materi diperoleh nilai sebesar 94% dengan kategori “Sangat Valid”. Berdasarkan hasil penilaian dari ketiga validator ahli diatas dikatakan dengan kategori penilaian “**Sangat Valid**” sehingga media pembelajaran *Fun Thinkers Book* layak digunakan
3. Hasil penilaian kepraktisan media *Fun Thinkers Book* untuk respon guru diperoleh nilai sebesar 88% dengan kategori “Sangat Praktis” dan untuk

respon peserta didik diperoleh nilai sebesar 82% dengan kategori “Sangat Praktis”. Berdasarkan penilaian kepraktisan respon guru dan respon peserta didik tersebut disimpulkan bahwa media *Fun Thinkers Book* termasuk ke dalam kategori “**Sangat Praktis**”

B. Saran Pengguna

Berdasarkan penelitian dan kesimpulan yang dijelaskan di atas, maka dari itu saran dalam peneliti berikan yaitu :

1. Proses metode pembelajaran seperti metode ceramah agar lebih dioptimalkan dengan media pembelajaran yang lebih menunjang proses belajar mengajar
2. Pemanfaatan yang lebih luas oleh guru untuk mengembangkan produk media pembelajaran, hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai motivasi agar guru-guru lebih aktif dalam mengembangkan media pembelajaran
3. Produk yang dikembangkan hendaknya di uji coba kelapangan dengan kapasitas yang lebih luas untuk mendapatkan hasil produk pengembangan yang lebih baik

DAFTAR PUSTAKA

- Alti, R. M., Anasi, P. T., Silalahi, D. E., Fitriyah, L. A., Hasanah, H., Akbar, M. R., Arifianto, T., Kamaruddin, I., Malahayati, E. N., Hapsari, S., Jubaidah, W., Yanuarto, W. N., Agustianti, R., & Kurniawan, A. (2022). *Media Pembelajaran*.
- Alvionita, F., & Nugroho, A. S. (2023). No Title. *Pengembangan Media Pembelajaran Fun Thinkers Book Pada Materi Keberagaman Rumah Adat Di Indonesia Pada Pembelajaran IPS Kelas IV UPT SD Negeri 104 Gresik*, 20.
- Anam, S., Taufik, Z., Syukur, A., Saefulloh, A., Najamuddin, Y., Solong, P., Nur, H., Vini, H., Syarifah, R., Mukri, G., & Hasanah, I. F. (2023). *Media Pembelajaran Berbasis Nilai Islami*. www.globaleksekutifteknologi.co.id
- Dewi, N. T., & Fajrin, N. D. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Fun thinkers book pada Materi Pancasila Kelas IV di UPTD SDN Kamal 2. *Sinar Dunia: Jurnal Riset Sosial ...*, 2(3). <https://journal.unimar-amni.ac.id/index.php/sidu/article/view/1168%0Ahttps://journal.unimar-amni.ac.id/index.php/sidu/article/download/1168/921>
- Fadilah, A., Nurzakiyah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 1–17.
- Fatma, W. (2023). Subjek dan Objek Evaluasi Pendidikan Di Sekolah / Madrasah Terhadap Perkembangan Revolusi Industri 5.0. *Jurnal Pendidikan Dan Keguruan*, 1(Subjek dan Objek), 384–399. <https://jpk.joln.org/index.php/2/article/view/47>
- Hamdan Husein Batubara, M. P. I. (2021). *MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL*.
- Harefa, N. A. J. (2022). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Bahasa Indonesia Kelas VII SMP Berbasis Explicit Instruction pada Materi Menulis Surat Dinas. ... *Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 1–9. <https://ojs.unias.ac.id/index.php/to/article/view/49%0Ahttps://ojs.unias.ac.id/index.php/to/article/download/49/15>
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.
- Hikmah, N., Ilhamdi, M. L., & Astria, F. P. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Pintar Berbasis Permainan Edukasi Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(3), 1809–1822. <https://doi.org/10.29303/jipp.v8i3.1537>
- Kibtiah, M., Hendracipta, N., & Andriana, E. (2021). Developing Fun Thinkers Book Learning Media on the Topic of Peristiwa Alam Yang Terjadi Di Indonesia At Grade V of Elementary School. *Primary: Jurnal Pendidikan*

- Guru Sekolah Dasar*, 10(4), 829. <https://doi.org/10.33578/jpfkip.v10i4.8144>
- Kristanto, A. (2016). Media Pembelajaran. *Bintang Sutabaya*, 1–129.
- Mantika, E. P., Husniati, H., & Oktaviyanti, I. (2022). Pengaruh Media Fun Thinkers Book Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Muatan IPS Kelas IV SDN Inpres Rai Oi. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(4), 2105–2113. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i4.907>
- Miftah, M., & Nur Rokhman. (2022). Kriteria pemilihan dan prinsip pemanfaatan media pembelajaran berbasis TIK sesuai kebutuhan peserta didik. *Educenter : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(4), 412–420. <https://doi.org/10.55904/educenter.v1i4.92>
- Okpatrioka. (2023). Research And Development (R & D) Penelitian yang Inovatif dalam Pendidikan. *Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(1), 86–100.
- Pangaribuan, S., & Perangin-angin, L. M. (2023). *Pengembangan Media Fun Thinkers Book Pada Tema 7 Subtema 1 Kelas V SDN 091453 Marihat Raja Kecamatan Dolok Panribuan T. A 2022 / 2023*. 06(01), 4053–4065.
- Pinkan Amita tri prasasti, M.Pd dan Ivayuni, M. P. (2019). *PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN SAINS SD*.
- Rahman, A., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1–8.
- Saputra, L. H. (2023). *Pengembangan Trainer Smart Building Pada Mata Pelajaran Instalasi Penerangan Listrik*. 04(02), 487–496.
- Sutrisno, S., Habibullah, R., & Ulya, K. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Math Garden dalam Meningkatkan Kemampuan Numerasi pada Kelas II Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(2), 934–943. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i2.3967>
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>
- Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi*, 19(01), 61–78. <https://doi.org/10.25134/equi.v19i01.3963>

LAMPIRAN



SILABUS

SEKOLAH DASAR/MADRASAH IBTIDAIYAH(SD/MI)

KURIKULUM 2013
REVISI 2018

TEMATIK TERPADUKELAS 3 SEMESTER GENAP

KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN

SILABUS TEMATIK KELAS III

Tema 5 : CUACA
Subtema 1 : KEADAAN CUACA

KOMPETENSI INTI

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, tetangga dan Negara.
3. Memahami pengetahuan faktual, Konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain.
4. Menunjukkan keterampilan berfikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak Sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Pendidikan Penguatan Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
Bahasa Indonesia	3.3 Menggali informasi tentang perubahan cuaca dan pengaruhnya terhadap kehidupan manusia yang disajikan dalam bentuk lisan, tulis, visual, dan/atau eksplorasi lingkungan. 4.3 Menyajikan hasil penggalan informasi tentang konsep perubahan cuaca dan pengaruhnya terhadap kehidupan manusia dalam	3.3.1 Menemukan kata mengenai keadaan cuaca dengan tepat. 3.3.2 Mengidentifikasi informasi mengenai keadaan cuaca dengan benar 4.3.1 Menentukan pokok-pokok informasi mengenai keadaan cuaca dengan benar. 4.3. 2 Mampu bercerita	• Mengidentifikasi ciri-ciri Keadaan cuaca • Menyebutkan dan membuat kesimpulan tentang Keadaan Cuaca	• Membaca cerita Tentang keadaan cuaca dan menuliskan pokok-pokok informasi terkait cerita • Menyusun teks percakapan terkait dengan keadaan cuaca	•Religius •Nasionalis •Mandiri •Gotong Royong •Integritas	Sikap: • Jujur • Disiplin • Tanggung Jawab • Santun • Peduli • Percaya diri • Kerja Sama Jurnal: • Catatan pendidik tentang	24 JP	• Buku Guru • Buku Siswa • Internet • Lingkungan

	bentuk tulis menggunakan kosakatabaku dan kalimat efektif.	dengan informasi, intonasi suara, dan ekspresi yang tepat.		• Menemukan kata/istilah khusus berkaitan dengan kegiatan cuaca dari bacaan. • Menceritakan kembali pokok-pokok informasi yang berkaitan dengan keadaan cuaca. • Menjelaskan makna/istilah yang berkaitan dengan keadaan cuaca secara lisan. • Menjelaskan makna istilah berkaitan dengan keadaan cuaca secara tulis.		sikap peserta didik saat di sekolah maupun informasi dari orang lain Penilaian Diri: • Peserta didik mengisi daftar cek tentang sikap peserta didik saat di rumah, dan di sekolah Pengetahuan Tes Lisan • simbol-simbol cuaca. • Kuis bermain tebak kata		
--	---	---	--	--	--	--	--	--

Matematika	3.4 Mengeneralisasikan ide pecahan sebagai bagian dari keseluruhan menggunakan benda konkret	3.4.1 Menafsirkan bentuk pecahan sederhana 3.4.2 Menafsirkan lambang pecahan sederhana	• Menuliskan lambang pecahan dengan benda konkret	• Melakukan aktivitas, mengidentifikasi serta menyajikan pecahan sebagai bagian dari benda- benda konkret. • Mengeksplor lingkungan untuk menghitung pecahan dari benda- benda konkret. • Mengurutkan pecahan dari benda- benda konkret. • Menghitung pecahan sebagai bagian dari sesuatu yang utuh		menunjukkan kosakata yang berhubungan dengan keadaan cuaca melalui menyocokkan gambar. Pengetahuan : • Tes lisan tentang pecahan sederhana dari benda konkret yang dibawa guru. Keterampilan : • Rubrik menyajikan pecahan sederhana.		
------------	--	---	---	--	--	--	--	--

SILABUS TEMATIK KELAS III

Tema 5 : CUACA
Subtema 2 : PERUBAHAN CUACA

KOMPETENSI INTI

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, tetangga dan Negara.
3. Memahami pengetahuan faktual, Konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain.
4. Menunjukkan keterampilan berfikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak Sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Pendidikan Penguatan Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
Bahasa Indonesia	3.3 Menggali informasi tentang perubahan cuaca dan pengaruhnya terhadap kehidupan manusia yang disajikan dalam bentuk lisan, tulis, visual, dan/atau eksplorasi lingkungan. 4.3 Menyajikan hasil penggalan informasi tentang konsep perubahan cuaca dan	3.3.1 Menemukan kata mengenai Perubahan cuaca dengan tepat. 3.3.2 Mengidentifikasi informasi yang berkaitan dengan pengaruh perubahan cuaca terhadap kehidupan manusia dengan tepat 4.3.1 Menulis pokok-pokok informasi yang berkaitan dengan pengaruh perubahan cuaca terhadap	• Mengidentifikasi ciri-ciri Perubahan Cuaca • Menyebutkan dan membuat kesimpulan tentang Perubahan Cuaca • Menulis pokok-pokok informasi yang berkaitan dengan pengaruh perubahan cuaca	• Mencari informasi tentang Cuaca dari teks bacaan. • Menulis kalimat informasi yang berkaitan dengan cuaca. • Mencari informasi dari teks bacaan tentang	•Religius •Nasionalis •Mandiri •Gotong Royong •Integritas	Sikap: • Jujur • Disiplin Tanggung Jawab • Santun • Peduli • Percayadiri • Kerja Sama Jurnal: Catatan pendidik tentang sikap	24 JP	• Buku Guru • Buku Siswa • Internet • Lingkungan

	pengaruhnya terhadap kehidupan manusia dalam bentuk tulis menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif	kehidupan manusia menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif dengan benar.		perubahan cuaca. • Menuliskan pokok-pokok informasi dari teks bacaan.. • Menceritakan pokok informasi berdasarkan istilah khusus yang ditemukan dalam teks bacaan • Menyusun informasi tentang cuaca. • Menyusun informasi untuk disajikan dalam kalimat efektif		peserta didik saat di sekolah maupun informasi dari orang lain Penilaian Pengetahuan: ▪ Tes lisan tentang isi pokok bacaan yang dibuat dalam bentuk peta pikiran. Penilaian Keterampilan ▪ Rubrik menulis informasi dari bacaan ▪ Rubrik membuat karya dekoratif Rubrik		
--	--	--	--	--	--	--	--	--

SILABUS TEMATIK KELAS III

Tema 5 : CUACA
Subtema 3 : PENGARUH PERUBAHAN CUACA TERHADAP KEHIDUPAN MANUSIA

KOMPETENSI INTI

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, tetangga dan Negara.
3. Memahami pengetahuan faktual, Konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain.
4. Menunjukkan keterampilan berfikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak Sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya

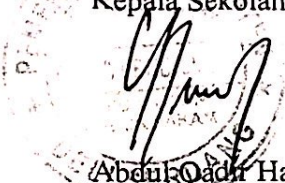
Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Pendidikan Penguatan Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
Bahasa Indonesia	3.3 Menggali informasi tentang perubahan cuaca dan pengaruhnya terhadap kehidupan manusia yang disajikan dalam bentuk lisan, tulis, visual, dan/atau eksplorasi lingkungan. 4.3 Menyajikan hasil penggalan informasi tentang konsep perubahan cuaca dan pengaruhnya terhadap kehidupan manusia dalam bentuk tulis menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif.	3.3.1 Mengidentifikasi informasi terkait perubahan cuaca dan pengaruhnya pada aktivitas manusia dengan benar 4.3.1. Menuliskan pokok-pokok informasi yang berkaitan dengan perubahan cuaca dan pengaruhnya pada aktivitas manusia dengan baik.	• Mengidentifikasi ciri-ciri Perubahan Cuaca dan pengaruhnya terhadap kehidupan manusia • Menyebutkan dan membuat kesimpulan tentang perubahan Cuaca terhadap kehidupan manusia	• Membaca cerita tentang perubahan keadaan cuaca dan mengidentifikasi informasi terkait pengaruh keadaan cuaca serta menuliskannya menggunakan kalimat efektif • Membaca cerita tentang	• Religius • Nasionalis • Mandiri • Gotong Royong • Integritas	Sikap: • Jujur • Disiplin Tanggung Jawab • Santun • Peduli • Percaya diri • Kerja Sama Jurnal: Catatan pendidik tentang	24 JP	• Buku Guru • Buku Siswa • Internet • Lingkungan

				keadaan cuaca dan mengidentifikasi informasi terkait pengaruh keadaan cuaca serta menuliskannya a menggunakan kalimat efektif. • Menemukan kata/istilah khusus berkaitan dengan pengaruh perubahan cuaca dan menceritakan nya dengan bahasa sendiri. Menceritakan kembali pokok-pokok informasi yang berkaitan dengan keadaan cuaca • Menjelaskan makna/istilah yang berkaitan pengaruh		sikap peserta didik saat di sekolah maupun informasi dari orang lain Penilaian Diri: • Peserta didik mengisi daftar cek tentang sikap peserta didik saat di rumah, dan di sekolah Pengetahuan Tes Lisan simbol-simbol cuaca. • Kuis bermain tebak kata menunjuk		
--	--	--	--	--	--	---	--	--

				perubahan cuaca secara lisan. • Menyusun informasi lisan berkaitan dengan pengaruh perubahan cuaca dalam bentuk kalimat • Membuat tulisan terkait perubahan cuaca terhadap kehidupan manusia		kan kosakata yang berhubungan dengan keadaan cuaca melalui menyocokkan gambar. • menuliskan lambang pecahan Keterampilan : • Rubrik menuliskan kosakata tentang keadaan cuaca berdasarkan gambar yang ada. • Rubrik menuliskan keadaan cuaca di rumah		
--	--	--	--	--	--	---	--	--

						selama 5 hari • Rubrik menuliskan informasi tentang keadaan cuaca dengan kalimat yang • Efektif Pengetahuan: • Tes lisan tentang keadaan cuaca yang terjadi di lingkungan siswa		
--	--	--	--	--	--	--	--	--

Mengetahui,
Kepala Sekolah



Abdul Qadir Harahap, S.Ag
NIP: 19710613 200604 1 019

Lubuk Pakam, Desember 2023
Guru Kelas



Tina Hajar, M.Pd
NIP: 19720201 200312 2 007

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : SD Muhammadiyah 13 Medan
 Kelas / Semester : 3/2
 Tema : Cuaca (Tema 5)
 Sub Tema : Keadaan Cuaca (Sub Tema 1)
 Pembelajaran ke : 1
 Alokasi Waktu : 1 x Pertemuan (2 x 35 Menit)

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Peserta didik mampu mengenal simbol-simbol keadaan cuaca melalui bahan bacaan dan alat peraga *Fun Thinkers* dengan benar
2. Peserta didik mampu menganalisis kegiatan berdasarkan cuaca yang sedang berlangsung melalui melalui bahan bacaan dan alat peraga *Fun Thinkers* dengan benar
3. Peserta didik mampu menjelaskan musim hujan dan kemarau melalui bahan bacaan dan alat peraga *Fun Thinkers* dengan benar
4. Peserta didik mampu membaca lambang bilangan pecahan melalui bahan bacaan dan alat peraga *Fun Thinkers* dengan tepat
5. Peserta didik mampu menyimpulkan pecahan sebagai bagian dari sesuatu yang utuh dan konkret melalui bahan bacaan dan alat peraga *Fun Thinkers* dengan benar

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Uraian Kegiatan	Alokasi Waktu
Pembukaan	1. Guru mengucapkan salam dan menanyakan kabar siswa lalu meminta ketua kelas untuk memimpin do'a. 2. Guru mengecek kesiapan diri peserta didik dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kerapian pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran. 3. Pendidik bersama peserta didik mengingat Kembali pembelajaran sebelumnya sebagai bekal	15 Menit

	pembelajaran berikutnya 4. Peserta didik diingatkan untuk selalu disiplin dan menjaga kebersihan setiap saat untuk tercapainya cita-cita	
Kegiatan Inti	<u>Orientasi</u> 1. Guru menginformasikan tema yang akan dibelajarkan Yaitu tentang "Cuaca" 2. Guru menyampaikan manfaat, tujuan dan strategi pembelajaran 5. Guru bertanya "ada yang tau apa itu cuaca?" Guru bertanya "coba liat keluar sekarang lagi cuaca apa sih?" <u>Menyaji</u> 6. Guru menayangkan video pembelajaran menggunakan proyektor materi cuaca 7. Guru melakukan tanya jawab terkait materi dengan peserta didik agar meningkatkan pemahaman 8. Guru memberi penjelasan tambahan tentang pengaruh musim terhadap kegiatan manusia 9. Guru memberi penjelasan tambahan tentang musim yang ada di indonesia 10. Guru mengajak siswa untuk melakukan <i>ice breaking</i> agar peserta didik tetap fokus dalam proses pembelajaran 11. Guru menayangkan video pembelajaran menggunakan proyektor materi pecahan 12. Guru melakukan tanya jawab terkait materi dengan peserta didik agar meningkatkan pemahaman 13. Siswa berlatih membaca bilangan pecahan sederhana mulai dari seperdua, seperempat, seperenam sesuai dengan lambang pada gambar <u>Mempersiapkan</u> 14. Guru menginformasikan kepada siswa langkah	40 Menit

	pebelajaran berikutnya penggunaan media pembelajaran atau alat peraga yang sudah disediakan guru 15. Guru mengarahkan dan menjelaskan cara penggunaan media <i>fun thinkers book</i> tersebut <u>Demonstrasi</u> 16. Guru mengajak siswa mengerjakan media <i>fun thinkers book</i> materi pecahan untuk meningkatkan pemahaman siswa 17. Guru meminta peserta didik untuk mendemonstrasikan media dan guru tetap mengamati kegiatan peserta didik 18. Guru meminta peserta didik untuk bergantian mendemonstrasikan dan tetap tertib	
Penutup	<u>Kesimpulan</u> 18. Guru memberi kesempatan kepada peserta didik untuk menyampaikan pendapatnya tentang pembelajaran yang telah diikuti. 19. Guru bersama peserta didik melakukan refleksi merangkum/ menyimpulkan materi 20. Guru mengajak peserta didik untuk <i>ice breaking</i> agar peserta didik tetap riang gembira 21. Guru menginformasikan tugas mandiri bersama orang tua dan pembelajaran selanjutnya. 22. Mengajak semua peserta didik berdoa'a menurut agama dan keyakinan masing-masing (untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran) 23. Salam Penutup	15 Menit

C. PENILAIAN

- a. Sikap : Rubrik Penilaian (Non Tes)
- b. Spritual : Melakukan kegiatan beragam sesuai dengan ajaran yang dianutnya
- c. Keterampilan : 1. Penilaian unjuk kerja

C. PENILAIAN

- a. Sikap : Rubrik Penilaian (Non Tes)
- b. Spritual : Melakukan kegiatan beragam sesuai dengan ajaran yang dianutnya
- c. Keterampilan : 1. Penilaian unjuk kerja
2. Penilaian presentasi
- d. Pengetahuan : Tes Formatif melalui penilaian hasil jawaban Problem set padaproses pembelajaran

D. RENCANA TINDAK LANJUT

a. Remedial

Apabila memiliki waktu, siswa dapat diberikan materi tentang infromasi penting dari setiap paragraph.

b. Pengayaan

Siswa yang belum memahami hubungan antar komponen ekosistem dan jarring-jaring makanan di lingkungan sekitar dirangsang dengan media gambar. siswa dimotivasi untuk membaca dengan teliti. Siswa dapat mengerjakan latihan tertulis (kuis, pertanyaan essay) terkait materi yang belum dipahami

Mengetahui,

Kepala Sekolah



Abdul Qadir Harahap, S.Ag

NIP: 19710613 200604 1 019

Lubuk Pakam, Januari 2024

Guru Kelas

Tina Hajar, M.Pd

NIP: 19720201 200312 2 007

Materi Bahasan

Pokok bahasan yang akan digunakan dalam penelitian ini yaitu pembelajaran IPA Kelas III SD Negeri 101903 Lubuk Pakam materi cuaca. Materi yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah Mengenal simbol-simbol cuaca, pengaruh kondisi cuaca terhadap kegiatan manusia, mengenal musim hujan dan kemarau. Berikut adalah tinjauan materi cuaca :

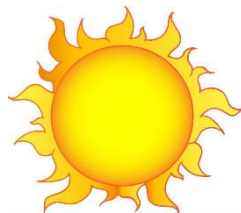
1. Simbol-Simbol Cuaca

Cuaca merupakan keadaan udara di atmosfer pada waktu dan tempat tertentu yang sifatnya dapat berubah-ubah dan tidak menentu. Penilaian terhadap kategori cuaca biasanya didasarkan pada kondisi hujan, suhu udara, penguapan, kelembapan udara, kondisi awan, dan kecepatan angin di suatu tempat dari hari ke hari. Analisis cuaca menggunakan kurun waktu antara satu hari sampai dengan satu minggu.

Keadaan atau kondisi cuaca biasanya digambarkan dengan simbol-simbol tertentu yang biasa kita lihat di siaran TV cuaca, prediksi cuaca di internet, dan sebagainya. Nah, kali ini kita akan membahas beberapa simbol cuaca beserta dengan artinya. Apa saja? Silakan Simak ya!

a. Cuaca Cerah

Cuaca cerah adalah keadaan ketika matahari memancarkan sinarnya tanpa terhalang oleh awan. Ciri cirinya langit terang, matahari bersinar terang tetapi tidak terlalu panas, awan yang terlihat di langit hanya sedikit, dan udara terasa cukup hangat. Berikut simbol cuaca cerah :



b. Cuaca Berawan

Cuaca cerah berawan adalah cuaca di mana sinar matahari masih cukup menyinari bumi meskipun terdapat beberapa awan di langit. Cuaca cerah berawan biasanya belum menandakan turun hujan. Berikut simbol cuaca berawan :



c. Cuaca Mendung

Cuaca mendung adalah keadaan ketika langit dipenuhi oleh awan dan sinar matahari sulit menembusnya. Cuaca mendung biasanya menjadi awal akan turun hujan. Ciri cirinya adalah langit dipenuhi awan yang gelap, awan menebal, sinar matahari terhalang, suhu udara mulai dingin, dan akan turun hujan. Berikut simbol cuaca berawan :



d. Cuaca Hujan

Cuaca hujan adalah keadaan ketika butiran-butiran air dari awan jatuh ke bumi. Saat cuaca hujan, udara terasa dingin dan langit menjadi gelap. Cahaya matahari hanya sedikit terpancar karena tertutup oleh awan yang tebal dan banyak. Berikut simbol cuaca hujan :



2. Pengaruh kondisi cuaca terhadap kegiatan manusia

Cuaca dapat mempengaruhi kegiatan manusia. Untuk menghindari pengaruh cuaca yang buruk, manusia harus melakukan kegiatan yang sesuai dengan keadaan cuaca tersebut. Pada cuaca cerah manusia dapat melakukan berbagai aktivitas seperti bepergian, bekerja atau lainnya. Pada cuaca panas aktivitas manusia dapat dilakukan. Pada saat cuaca berawan dan hujan aktivitas manusia sedikit terganggu.

Cuaca berpengaruh terhadap kegiatan manusia. Misalnya, mengapa kebanyakan ibu menjemur pakaian di siang hari? karena matahari membantu mengeringkan pakaian. Saat hujan lebat nelayan tidak berlayar. Begitu juga pilot dan nahkoda. Cuaca dapat mempengaruhi kegiatan petani di ladang. Cuaca membatasi pertumbuhan tanaman di bumi. Petani menanam jagung di waktu musim hujan. Tanaman jagung memerlukan air yang cukup agar jagung bisa tumbuh dengan subur. Kemudian petani memanen jagung pada musim kemarau. Ia membutuhkan sinar matahari.

Ada beberapa kegiatan manusia yang tidak dapat dilakukan pada cuaca tertentu. Pada saat hujan, menggunakan ponsel di tempat terbuka beresiko untuk memancing petir menyambar diri kita, dianjurkan supaya mematikan ponsel. Karena pada saat hujan, sinyal ponsel terus-menerus memancar. Akibatnya, dapat memicu datangnya petir. Keadaan cuaca dapat mempengaruhi pakaian yang dikenakan manusia. Pada umumnya manusia memakai pakaian yang tebal pada saat musim dingin dan berpakaian yang tipis di musim panas.

3. Mengenal Musim Hujan dan Kemarau

Wilayah Indonesia diketahui memiliki dua jenis musim yaitu musim hujan dan musim kemarau.

1. Musim Hujan

Musim hujan adalah suatu peristiwa di mana terjadi peningkatan curah hujan di suatu wilayah yang kondisinya akan berubah dalam jangka waktu tertentu dalam setahun. Pada daerah beriklim tropis, biasanya musim hujan terjadi pada bulan Oktober sampai bulan Maret. Sementara untuk mengenalinya, beberapa ciri dari musim hujan adalah sebagai berikut:

- Meningkatnya curah hujan dalam kurun waktu tertentu dengan pola yang tetap.
- Pada musim hujan, angin juga akan bertiup lebih lebih kencang dengan cuaca sering mendung.
- Saat cuaca mendung akan ada awan tebal sehingga suhu bisa menjadi lebih panas.
- Perubahan menuju musim penghujan juga bisa dilihat dari tingkat kesuburan tanah yang meningkat.
- Saat hujan turun dengan deras sering kali diikuti dengan suara petir.

2. Musim Kemarau

Musim kemarau adalah suatu peristiwa di mana terjadi kekeringan karena penurunan curah hujan di suatu wilayah yang kondisinya akan berubah dalam jangka waktu tertentu dalam setahun. Pada daerah beriklim tropis, biasanya musim kemarau terjadi pada bulan April sampai bulan September. Untuk mengenalinya, beberapa ciri dari musim kemarau adalah sebagai berikut:

- Curah hujan lebih rendah dari 60 mm per bulan, bahkan akan semakin jarang hingga tidak turun hujan sama sekali.
- Sinar matahari akan lebih terik pada siang hari dan tidak ada awan di langit.
- Suhu udara akan meningkat semakin tinggi dan diikuti dengan kelembaban yang juga tinggi.
- Musim kemarau yang panjang akan membuat berkurangnya air hingga tanah menjadi retak dan kering.
- Pohon-pohon pada musim kemarau akan menggugurkan sebagian besar daunnya sebagai bentuk adaptasi.

4. Menenal Pecahan Sederhana

Pernakah kalian melihat ibumu membelah satu semangka? Jika satu semangka dibelah menjadi beberapa bagian, maka akan diperoleh potongan-potongan. Potongan itu merupakan bagian dari seluruh bagian semangka. Bagian- bagian inilah yang disebut pecahan.

Sebuah semangka jika dibelah dapat menghasilkan beberapa nilai pecahan. Nilai pecahannya bergantung pada banyak belahannya. Pecahan berapakah itu?

Perhatikan gambar berikut!



Satu semangka dibagi dua. Maka nilai satu bagiannya adalah setengah atau $\frac{1}{2}$



Satu semangka dibagi tiga. Maka nilai satu bagiannya adalah sepertiga atau $\frac{1}{3}$



Satu semangka dibagi empat. Maka nilai satu bagiannya adalah 1 seperempat atau $\frac{1}{4}$

Jadi, nilai pecahan yang dapat diperoleh antara lain $\frac{1}{2}$ (setengah), $\frac{1}{3}$ (sepertiga), dan $\frac{1}{4}$ (seperempat).

4. Membaca Lambang Pecahan

INGATLAH!

$\frac{1}{2}$ dibaca *satu perdua* atau *seperdua*

$\frac{1}{3}$ dibaca *satu pertiga* atau *sepertiga*

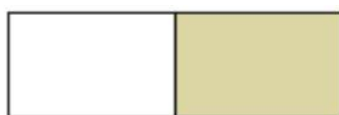
$\frac{1}{4}$ dibaca *satu perempat* atau *seperempat*

$\frac{1}{5}$ dibaca *satu perlima* atau *seperlima*

$\frac{1}{6}$ dibaca *satu perenam* atau *seperenam*

5. Menuliskan Lambang Pecahan

Perhatikan gambar berikut!

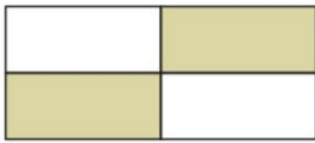


1 disebut
pembilang
2 disebut
penyebut

Bagian yang diarsir menunjukkan satu dibagi dua (1:2)

Satu dibagi dua ditulis dalam lambang pecahan adalah setengah bagian.

Pecahan setengah ditulis $\frac{1}{2}$



Gambar yang diarsir menunjukkan dua dibagi empat atau

(2: 4). Jika ditulis dalam lambang pecahan adalah dua perempat bagian. Dua perempat ditulis $\frac{2}{4}$

$$\frac{2}{4}$$

2 disebut **pembilang**
4 disebut **penyebut**

A. Hasil Validasi Ahli Desain Media

Indikator	Pernyataan	Skor
Aspek Kualitas	1. Media sesuai dengan materi yang diajarkan.	5
	2. Kualitas penggunaan bahan pada media.	5
	3. Media sesuai dengan situasi kondisi belajar siswa.	5
Aspek Grafis	4. Teks yang terdapat di media dapat di baca dengan jelas.	5
	5. Gambar pada media dapat menambah keindahan media.	5
	6. Media mampu menarik perhatian siswa.	5
Aspek Efektifitas	7. Media dapat meningkatkan hasil belajar siswa.	5
	8. Media efektif digunakan dimana saja.	4
	9. Media mampu membangun keaktifan siswa.	5
	10. Meningkatkan kreativitas belajar siswa.	5
Jumlah		49
Persentase		98%
Interpretasi		Sangat Valid

B. Hasil Validasi Ahli Materi

Indikator	Pernyataan	Skor
Konten/Materi	1. Materi sesuai dengan KD.	5
	2. Isi materi disesuaikan dengan kejadian fakta di kehidupan sehari-hari.	5
	3. Materi dapat ditelaah dengan baik.	5
	4. Contoh dalam materi sesuai dengan materi yang disampaikan.	5
Komponen Penyajian	5. Isi materi disesuaikan dengan materi dalam buku.	5
	6. Penyajian dalam materi disusun secara kompleks.	4
	7. Kebenaran makna isi materi.	5
	8. Manfaat materi dalam kehidupan sehari-hari.	4
	9. Materi disampaikan secara sistematis.	4
	10. Isi materi jelas dan spesifik.	5
Jumlah		49
Persentase		94%
Interpretasi		Sangat Valid

C. Hasil Validasi Ahli Bahasa

No.	Aspek yang Dinilai	Skor
1.	Menggunakan kaidah bahasa yang baik dan benar.	4
2.	Menggunakan peristilah yang sesuai dengan konsep pada pokok bahasan.	5
3.	Bahasa yang digunakan lugas dan mudah dipahami oleh siswa.	5
4.	Bahasa yang digunakan sudah komunikatif.	4
5.	Ketetapan pemilihan bahasa dalam menguraikan materi.	4
6.	Kalimat yang dipakai mewakili isi pesan atau informasi yang ingin disampaikan.	5
7.	Kalimat yang dipakai sederhana dan langsung kesasaran.	4
8.	Ketepatan ejaan.	4
9.	Konsistensi penggunaan istilah.	5
10.	Konsistensi penggunaan simbol atau ikon.	5
Jumlah		45
Persentase		90%
Interpretasi		Sangat Valid

A. Hasil Praktisi Respon Peserta Didik

Nomor Pernyataan	Nomor Responden										Jumlah
	R1	R2	R3	R4	R5	R6	R7	R8	R9	R10	
1.	5	4	5	4	5	5	5	5	4	5	47
2.	5	5	5	4	5	5	4	5	4	4	46
3.	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	48
4.	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	49
5.	5	5	5	4	4	5	5	5	4	5	47
6.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
7.	1	5	2	1	1	2	1	3	1	2	19
8.	5	5	5	4	5	5	5	5	4	4	47
9.	5	4	5	4	5	5	5	5	4	5	47
10.	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
Skor Total	42	44	43	36	40	43	41	44	36	41	410
Persentase	84%	88%	86%	72%	80%	86%	82%	88%	72%	82%	82%
Interpretasi	Sangat Praktis	Sangat Praktis	Sangat Praktis	Praktis	Praktis	Sangat Praktis	Sangat Praktis	Sangat Praktis	Praktis	Sangat Praktis	Sangat Praktis

B. Hasil Praktisi Respon Guru

Indikator	Pernyataan	Skor
Kemudahan penggunaan media	1. Media mudah untuk dijalankan/ digunakan	5
Waktu yang diperlukan	2. Penggunaan media dapat mempersingkat penyampaian materi.	3
	3. Waktu belajar menjadi cepat selesai dengan penggunaan media.	3
Mudah diinterpretasikan	4. Media mudah dibawa kemana saja.	5
	5. Media dikembangkan sesuai dengan materi cuaca.	5
Ekivalensi	6. Penggunaan media mampu menghidupkan suasana belajar.	5
	7. Penggunaan media mampu meningkatkan pengetahuan dan hasil belajar siswa.	3
	8. Penggunaan media membuat saya tidak mengerti dengan materi yang diajarkan.	5
	9. Penggunaan ilustrasi gambar dapat menarik perhatian siswa.	5
	10. Media dapat menguji kreatifitas dan mengeluarkan ide/gagasan yang ada pada siswa	5
Jumlah		44
Persentase		88%
Interpretasi		Sangat Praktis

LEMBAR OBSERVASI AWAL WAWANCARA

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apa saja Sumber belajar yang biasa ibu gunakan dalam kegiatan belajar mengajar?	Sumber belajar yang kami gunakan sampai sekarang ada buku-buku dari pemerintah, buku pegangan, dari internet seperti youtube
2.	Kendala apa yang sering ibu hadapi ketika mengajar?	Murid kurang berkonsentrasi, kurang mendengarkan penjelasan materi dari ibu, bermain sama teman sebangku
3.	Apa yang biasa ibu lakukan agar suasana kelas tidak membosankan?	Ngajak bermain tepuk tangan atau bernyanyi
4.	Menurut ibu bagaimana respon siswa ketika belajar IPA?	Mata Pelajaran IPA dikelas 3 tidak ada, tapi materinya ada. Respon siswanya senang tapi terkadang juga malas mendengarkan ibu jelasin
5.	Menurut ibu, IPA mata pelajaran yang sulit atau biasa aja?	Dibilang sulit tidak juga. Seperti semalam belajar benda padat karena ada contohnya disini langsung seperti bangku jadi siswa cepat menangkap cepat memahami
6.	Berapa nilai KKM untuk Mata pelajaran IPA?	Untuk KKM semua mata Pelajaran 70
7.	Apakah hasil belajar siswa sudah mencapai KKM?	Ada yang melebihi, ada yang sampai, ada yang kurang. Lebih banyak yang sedang.
8.	Media pembelajaran apa yang biasa ibu gunakan ?	Masih powerpoint aja
9.	Apakah ibu sudah pernah menggunakan <i>Media Fun Thinkers Book</i> ?	Belum pernah
10.	Menurut ibu, jika saya menggunakan media tersebut , apakah siswa akan tertarik dan responnya akan bagus?	Pasti senang karena murid biasanya harus ada gambar kemudian ada kalimat jadi murid pasti ngerti

Lampiran 7 Dokumentasi Penelitian

Dokumentasi Observasi Awal



Gambar 1 Wawancara Guru



Gambar 2 Observasi Peserta Didik

Dokumentasi Riset



Gambar 3 Menampilkan Video Pembelajaran



Gambar 4 Tanya Jawab dengan Peserta Didik



Gambar 5 Peserta Didik Menggunakan Media *Fun Thinkers Book*



Gambar 6 Peserta Didik Mengisi Angket



Gambar 7 Foto Bersama Wali Kelas dan Peserta Didik



Gambar 8 Foto Bersama Wali Kelas

Lembar Validasi Pengembangan Media *Fun Thinkers Book* untuk Ahli Media

Judul penelitian : Pengembangan Media *Fun Thinkers Book* Pada Materi Cuaca Kelas III SD
Negeri 101903 Lubuk Pakam

Sasaran program : Peserta Didik Kelas III

Penyusun : Kiky Amelia Siregar

Dosen Pembimbing : Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd

Validator : Karina Wanda, S.Pd., M.Pd.

Tanggal : Rabu, 7 Februari 2024

A. Petunjuk Pengisian

1. Lembar validasi instrumen ini divalidasi oleh ahli desain media
2. Berilah tanda (✓) pada kolom yang telah disediakan

Keterangan :

Sangat Setuju : 5

Setuju : 4

Ragu-ragu : 3

Tidak Setuju : 2

Sangat tidak Setuju : 1

B. Aspek Penilaian

No	Pernyataan	Skor				
		5	4	3	2	1
1.	Media sesuai dengan materi yang diajarkan.	✓				
2.	Kualitas penggunaan bahan pada media.	✓				
3.	Media sesuai dengan situasi kondisi belajar siswa.	✓				
4.	Teks yang terdapat di media dapat di baca dengan jelas.	✓				
5.	Gambar pada media dapat menambah keindahan media.	✓				
6.	Media mampu menarik perhatian siswa.	✓				
7.	Media dapat meningkatkan hasil belajar siswa.	✓				
8.	Media efektif digunakan dimana saja.		✓			

9.	Media mampu membangun keaktifan siswa.	✓				
10.	Meningkatkan kreativitas belajar siswa.	✓				

C. Komentar dan Saran

Perbaikan Kontras warna, dan tata hias

D. Kesimpulan

Pengembangan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* ini dinyatakan: *)

1. Layak digunakan di lapangan tanpa rada revisi
- ② Layak digunakan di lapangan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan di lapangan

*) lingkari salah satu

Medan, Februari 2024

Validasi Ahli Media



Karina Wanda, S.Pd., M.Pd.

Lembar Validasi Pengembangan Media *Fun Thinkers Book* untuk Ahli Materi

Judul penelitian : Pengembangan Media *Fun Thinkers Book* Pada Materi Cuaca Kelas III SD
Negeri 101903 Lubuk Pakam

Sasaran program : Peserta Didik Kelas III

Penyusun : Kiky Amelia Siregar

Dosen Pembimbing : Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd

Validator : Ari Retno Sari, S.Pd

Tanggal : Senin, 11 Februari 2024

A. Petunjuk Pengisian

1. Lembar validasi instrumen ini divalidasi oleh ahli desain media
2. Berilah tanda (✓) pada kolom yang telah disediakan

Keterangan :

Sangat Setuju : 5
Setuju : 4
Ragu-ragu : 3
Tidak Setuju : 2
Sangat tidak Setuju : 1

B. Aspek Penilaian

No	Pernyataan	Skor				
		5	4	3	2	1
1.	Materi sesuai dengan KD.	✓				
2.	Isi materi disesuaikan dengan kejadian fakta di kehidupan sehari-hari.	✓				
3.	Materi dapat ditelaah dengan baik.	✓				
4.	Isi materi disesuaikan dengan materi dalam buku.	✓				
5.	Penyajian dalam materi disusun secara kompleks.		✓			

6.	Contoh dalam materi sesuai dengan materi yang di sampaikan	✓				
7.	Kebenaran makna isi materi	✓				
8.	Manfaat materi dalam kehidupan sehari-hari		✓			
9.	Materi disampaikan secara sistematis		✓			
10.	Isi materi jelas dan spesifik	✓				

C. Komentar dan Saran

Sudah Cayo di Upi Coba

D. Kesimpulan

Pengembangan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* ini dinyatakan: *)

1. Praktis digunakan di lapangan tanpa rada revisi
2. Praktis digunakan di lapangan dengan revisi sesuai saran
3. Praktis layak digunakan di lapangan

*) lingkari salah satu

Lubuk Pakam, Februari 2024

Validator Ahli Materi



Ari Retno Sari, S.Pd

LEMBAR VALIDASI AHLI BAHASA

Judul Penelitian : Pengembangan Media Fun Thinkers Book Pada Materi Cuaca Kelas III
SD Negeri 101903 Lubuk Paka
Muatan : IPA dan Matematika
Materi : Cuaca dan Pecahan
Penyusun : Kiky Amelia Siregar
Dosen Pembimbing : Suci Perwita Sari S.Pd., M.Pd.
Validator : Mutia Febriyana, S.Pd., M.Pd.
Tanggal : 12 Februari 2024

Petunnjuk Penilaian :

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat dan penilaian Bapak/Ibu sebagai ahli bahasa tentang materi ajar yang dikembangkan.
2. Jawaban diberikan pada kolom skala penilaian yang sudah disesuaikan dengan rentang skala validasi mulai dari "Sangat Baik" sampai dengan "Sangat Kurang" dengan cara memberi tanda (√) pada kolom yang tersedia.

Sangat Setuju : 5

Setuju : 4

Ragu-ragu : 3

Tidak Setuju : 2

Sangat Tidak Setuju : 1

3. Peneliti mengucapkan terimakasih atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini. Masukan yang Bapak/Ibu berikan menjadi bahan perbaikan berikutnya.

A. Aspek Keterbacaan

No.	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
1.	Menggunakan kaidah bahasa yang baik dan benar.				✓		
2.	Menggunakan peristilahan yang sesuai dengan konsep pada pokok bahasan.					✓	
3.	Bahasa yang digunakan lugas dan mudah dipahami oleh siswa.					✓	
4.	Bahasa yang digunakan sudah komunikatif.				✓		
5.	Ketetapan pemilihan bahasa dalam menguraikan materi.				✓		
6.	Kalimat yang dipakai mewakili isi pesan atau informasi yang ingin disampaikan.					✓	
7.	Kalimat yang dipakai sederhana dan langsung ke sasaran.				✓		
8.	Ketepatan ejaan.				✓		
9.	Konsistensi penggunaan istilah.					✓	
10.	Konsistensi penggunaan simbol atau ikon.					✓	

B. Kebenaran Keterbacaan

Petunjuk :

1. Apabila terjadi pada aspek keterbacaan mohon ditulis halaman keberapa pada kolom 2.
2. Pada kolom 3 ditulis jelas kesalahan, misalnya kesalahan konsep, warna, susunan kalimat, penggunaan gambar dan lain-lain.
3. Saran untuk perbaikan mohon ditulis dengan singkat dan jelas pada kolom

No.	Bagian yang Salah	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan
1	2	3	4

C. Komentar dan Saran :

Media Fun Thinkers sudah layak diuji cobakan ke
siswa.

D. Kesimpulan

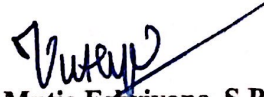
Berdasarkan penelitian diatas, instrument angket ahli bahasa ini dinyatakan

- a. Layak diuji cobakan tanpa revisi
- b. Layak diuji cobakan dengan revisi
- c. Tidak layak diuji cobakan

Mohon Bapak/Ibu melingkari salah satu huruf yang sesuai dengan kesimpulan

Medan, 12 Februari 2024

Validator



Mutia Febriyana, S.Pd., M.Pd

NIDN : 0114029201

Lembar Angket Kepraktisan Guru Pengembangan Media *Fun Thinkers Book*

Judul penelitian : Pengembangan Media *Fun Thinkers Book* Pada Materi Cuaca Kelas III SD Negeri 101903 Lubuk Pakam

Sasaran program : Peserta Didik Kelas III

Penyusun : Kiky Amelia Siregar

Validator : Tina Hajar Nasution, S.Pd., M.Pd

A. Petunjuk Pengisian

1. Lembar validasi instrumen ini divalidasi oleh Guru
2. Berilah tanda (✓) pada kolom yang telah disediakan

Keterangan :

Sangat Setuju : 5

Setuju : 4

Ragu-ragu : 3

Tidak Setuju : 2

Sangat tidak Setuju : 1

B. Aspek Penilaian

No	Pernyataan	Skor				
		5	4	3	2	1
1.	Media mudah untuk dijalankan atau digunakan	✓				
2.	Penggunaan media dapat mempersingkat penyampaian materi.			✓		
3.	Waktu belajar menjadi cepat selesai dengan penggunaan media.			✓		
4.	Media mudah dibawa keman saja.	✓				
5.	Penggunaan media mampu menghidupkan suasana belajar.	✓				
6.	Penggunaan media mampu meningkatkan pengetahuan dan hasil belajar siswa.	✓				
7.	Penggunaan media membuat saya tidak mengerti dengan materi yang diajarkan.			✓		
8.	Media dikembangkan sesuai dengan materi cuaca.	✓				
9.	Penggunaan ilustrasi gambar dapat menarik perhatian	✓				

	siswa.					
10.	Media dapat menguji kreatifitas dan mengeluarkan ide/gagasan yang ada pada siswa	✓				

C. Komentor dan Saran

Seleleh saya perhatikan dalam pembelajaran yang baru selesai siswa senang dengan menggunakan media Fun Thinkers book dan mudah-mudahan kedepannya bisa digunakan guru yang lain

D. Kesimpulan

Pengembangan media pembelajaran KOMPA *Fun Thinkers Book* ini dinyatakan: *)

1. Praktis digunakan di lapangan tanpa rada revisi
2. Praktis digunakan di lapangan dengan revisi sesuai saran
- (3) Praktis layak digunakan di lapangan

*) lingkari salah satu

Lubuk Pakam, 22 Februari 2024

Validator



Tina Hajar Nasution, S.Pd., M.Pd

Lembar Angket Kepraktisan Siswa Pengembangan Media *Fun Thinkers Book*

Nama : *Wijaya Prasetya Wijaya*

Kelas : *3A*

Tanggal : *22/2 2024*

A. Petunjuk Pengisian

1. Lembar validasi instrumen ini divalidasi oleh peserta didik
2. Berilah tanda (✓) pada kolom yang telah disediakan

Keterangan :

Sangat Setuju : 5
 Setuju : 4
 Ragu-ragu : 3
 Tidak Setuju : 2
 Sangat tidak Setuju : 1

B. Aspek Penilaian

No	Pernyataan	Skor				
		5	4	3	2	1
1.	Media mudah untuk saya gunakan.	✓				
2.	Saya menjadi aktif di dalam kelas.	✓				
3.	Saya menjadi paham tentang materi cuaca.	✓				
4.	Saya senang mengikuti pembelajaran menggunakan media.	✓				
5.	Materi mudah untuk saya pahami jika guru menggunakan media.	✓				
6.	Penggunaan media membuat saya bosan.	✓				✓
7.	Penggunaan media membuat saya tidak mengerti dengan materi yang diajarkan.	✓				✓
8.	Bahasa yang digunakan mudah saya pahami.	✓				
9.	Penggunaan media yang dikembangkan pada materi cuaca sangat bermanfaat bagi saya	✓				
10.	Tampilan media dapat menarik perhatian saya.	✓				

Lembar Angket Kepraktisan Siswa Pengembangan Media *Fun Thinkers Book*

Nama : AKBAR

Kelas : III A

Tanggal : 22

A. Petunjuk Pengisian

1. Lembar validasi instrumen ini divalidasi oleh peserta didik
2. Berilah tanda (✓) pada kolom yang telah disediakan

Keterangan :

Sangat Setuju : 5
Setuju : 4
Ragu-ragu : 3
Tidak Setuju : 2
Sangat tidak Setuju : 1

B. Aspek Penilaian

No	Pernyataan	Skor				
		5	4	3	2	1
1.	Media mudah untuk saya gunakan.	✓	✓			
2.	Saya menjadi aktif di dalam kelas.	✓				
3.	Saya menjadi paham tentang materi cuaca.	✓				
4.	Saya senang mengikuti pembelajaran menggunakan media.	✓				
5.	Materi mudah untuk saya pahami jika guru menggunakan media.	✓				
6.	Penggunaan media membuat saya bosan.	✓				
7.	Penggunaan media membuat saya tidak mengerti dengan materi yang diajarkan.	✓				
8.	Bahasa yang digunakan mudah saya pahami.	✓				
9.	Penggunaan media yang dikembangkan pada materi cuaca sangat bermanfaat bagi saya		✓			
10.	Tampilan media dapat menarik perhatian saya.	✓				

Lembar Angket Kepraktisan Siswa Pengembangan Media *Fun Thinkers Book*

Nama : M. Ichwan / uwan

Kelas : 3^A

Tanggal : 22/2/2024

A. Petunjuk Pengisian

1. Lembar validasi instrumen ini divalidasi oleh peserta didik
2. Berilah tanda (✓) pada kolom yang telah disediakan

Keterangan :

Sangat Setuju : 5

Setuju : 4

Ragu-ragu : 3

Tidak Setuju : 2

Sangat tidak Setuju : 1

B. Aspek Penilaian

No	Pernyataan	Skor				
		5	4	3	2	1
1.	Media mudah untuk saya gunakan.	✓				
2.	Saya menjadi aktif di dalam kelas.	✓				
3.	Saya menjadi paham tentang materi cuaca.	✓				
4.	Saya senang mengikuti pembelajaran menggunakan media.	✓				
5.	Materi mudah untuk saya pahami jika guru menggunakan media.	✓				
6.	Penggunaan media membuat saya bosan.					✓
7.	Penggunaan media membuat saya tidak mengerti dengan materi yang diajarkan.				✓	
8.	Bahasa yang digunakan mudah saya pahami.	✓				
9.	Penggunaan media yang dikembangkan pada materi cuaca sangat bermanfaat bagi saya	✓				
10.	Tampilan media dapat menarik perhatian saya.	✓				

Lembar Angket Kepraktisan Siswa Pengembangan Media *Fun Thinkers Book*

Nama : Qutub Aini

Kelas : III A

Tanggal : 22-2-2024

A. Petunjuk Pengisian

1. Lembar validasi instrumen ini divalidasi oleh peserta didik
2. Berilah tanda (✓) pada kolom yang telah disediakan

Keterangan :

Sangat Setuju : 5

Setuju : ✓

Ragu-ragu : 3

Tidak Setuju : 2

Sangat tidak Setuju : 1

B. Aspek Penilaian

No	Pernyataan	Skor				
		5	4	3	2	1
1.	Media mudah untuk saya gunakan.		✓			
2.	Saya menjadi aktif di dalam kelas.		✓			
3.	Saya menjadi paham tentang materi cuaca.		✓			
4.	Saya senang mengikuti pembelajaran menggunakan media.	✓				
5.	Materi mudah untuk saya pahami jika guru menggunakan media.		✓			
6.	Penggunaan media membuat saya bosan.					✓
7.	Penggunaan media membuat saya tidak mengerti dengan materi yang diajarkan.					✓
8.	Bahasa yang digunakan mudah saya pahami.		✓			
9.	Penggunaan media yang dikembangkan pada materi cuaca sangat bermanfaat bagi saya		✓			
10.	Tampilan media dapat menarik perhatian saya.	✓				

Lembar Angket Kepraktisan Siswa Pengembangan Media *Fun Thinkers Book*

Nama : Jihan Azmi athiFa

Kelas : III a

Tanggal : 22/02

A. Petunjuk Pengisian

1. Lembar validasi instrumen ini divalidasi oleh peserta didik
2. Berilah tanda (✓) pada kolom yang telah disediakan

Keterangan :

Sangat Setuju : 5 ✓
Setuju : 4
Ragu-ragu : 3
Tidak Setuju : 2
Sangat tidak Setuju : 1

B. Aspek Penilaian

No	Pernyataan	Skor				
		5	4	3	2	1
1.	Media mudah untuk saya gunakan.	✓				
2.	Saya menjadi aktif di dalam kelas.	✓				
3.	Saya menjadi paham tentang materi cuaca.	✓				
4.	Saya senang mengikuti pembelajaran menggunakan media.		✓			
5.	Materi mudah untuk saya pahami jika guru menggunakan media.		✓			
6.	Penggunaan media membuat saya bosan.					✓
7.	Penggunaan media membuat saya tidak mengerti dengan materi yang diajarkan.					✓
8.	Bahasa yang digunakan mudah saya pahami.	✓				
9.	Penggunaan media yang dikembangkan pada materi cuaca sangat bermanfaat bagi saya	✓				
10.	Tampilan media dapat menarik perhatian saya.	✓				

Lembar Angket Kepraktisan Siswa Pengembangan Media *Fun Thinkers Book*

Nama : M. faqih khairi rahmat

Kelas : III

Tanggal : 22/2/2024

A. Petunjuk Pengisian

1. Lembar validasi instrumen ini divalidasi oleh peserta didik
2. Berilah tanda (✓) pada kolom yang telah disediakan

Keterangan :

Sangat Setuju : 5

Setuju : 4

Ragu-ragu : 3

Tidak Setuju : 2

Sangat tidak Setuju : 1

B. Aspek Penilaian

No	Pernyataan	Skor				
		5	4	3	2	1
1.	Media mudah untuk saya gunakan.	✓				
2.	Saya menjadi aktif di dalam kelas.	✓				
3.	Saya menjadi paham tentang materi cuaca.	✓				
4.	Saya senang mengikuti pembelajaran menggunakan media.	✓				
5.	Materi mudah untuk saya pahami jika guru menggunakan media.	✓				
6.	Penggunaan media membuat saya bosan.					✓
7.	Penggunaan media membuat saya tidak mengerti dengan materi yang diajarkan.				✓	
8.	Bahasa yang digunakan mudah saya pahami.	✓				
9.	Penggunaan media yang dikembangkan pada materi cuaca sangat bermanfaat bagi saya	✓				
10.	Tampilan media dapat menarik perhatian saya.	✓				

Lembar Angket Kepraktisan Siswa Pengembangan Media *Fun Thinkers Book*

Nama : R a j u a k a f i
Kelas : 3 A
Tanggal : 22/04/04

A. Petunjuk Pengisian

1. Lembar validasi instrumen ini divalidasi oleh peserta didik
2. Berilah tanda (✓) pada kolom yang telah disediakan

Keterangan :

Sangat Setuju : 5
Setuju : 4
Ragu-ragu : 3
Tidak Setuju : 2
Sangat tidak Setuju : 1

B. Aspek Penilaian

No	Pernyataan	Skor				
		5	4	3	2	1
1.	Media mudah untuk saya gunakan.	✓				
2.	Saya menjadi aktif di dalam kelas.		✓			
3.	Saya menjadi paham tentang materi cuaca.	✓				
4.	Saya senang mengikuti pembelajaran menggunakan media.	✓				
5.	Materi mudah untuk saya pahami jika guru menggunakan media.	✓				
6.	Penggunaan media membuat saya bosan.					✓
7.	Penggunaan media membuat saya tidak mengerti dengan materi yang diajarkan.					✓
8.	Bahasa yang digunakan mudah saya pahami.	✓				
9.	Penggunaan media yang dikembangkan pada materi cuaca sangat bermanfaat bagi saya	✓				
10.	Tampilan media dapat menarik perhatian saya.	✓				

Lembar Angket Kepraktisan Siswa Pengembangan Media *Fun Thinkers Book*

Nama : Fari D EL S . P

Kelas : 3-A

Tanggal : 22/2 2024

A. Petunjuk Pengisian

1. Lembar validasi instrumen ini divalidasi oleh peserta didik
2. Berilah tanda (✓) pada kolom yang telah disediakan

Keterangan :

Sangat Setuju : 5

Setuju : 4

Ragu-ragu : 3

Tidak Setuju : 2

Sangat tidak Setuju : 1

B. Aspek Penilaian

No	Pernyataan	Skor				
		5	4	3	2	1
1.	Media mudah untuk saya gunakan.	✓				
2.	Saya menjadi aktif di dalam kelas.	✓				
3.	Saya menjadi paham tentang materi cuaca.	✓				
4.	Saya senang mengikuti pembelajaran menggunakan media.	✓				
5.	Materi mudah untuk saya pahami jika guru menggunakan media.	✓				
6.	Penggunaan media membuat saya bosan.					✓
7.	Penggunaan media membuat saya tidak mengerti dengan materi yang diajarkan.			✓		
8.	Bahasa yang digunakan mudah saya pahami.	✓				
9.	Penggunaan media yang dikembangkan pada materi cuaca sangat bermanfaat bagi saya	✓				
10.	Tampilan media dapat menarik perhatian saya.	✓				

Lembar Angket Kepraktisan Siswa Pengembangan Media *Fun Thinkers Book*

Nama : *cici Aulia Putri*

Kelas : *3A*

Tanggal : *22-2-2024*

A. Petunjuk Pengisian

1. Lembar validasi instrumen ini divalidasi oleh peserta didik
2. Berilah tanda (✓) pada kolom yang telah disediakan

Keterangan :

- Sangat Setuju : 5
 Setuju : ~~4~~ ✓
 Ragu-ragu : 3
 Tidak Setuju : 2
 Sangat tidak Setuju : 1

B. Aspek Penilaian

No	Pernyataan	Skor				
		5	4	3	2	1
1.	Media mudah untuk saya gunakan.		✓			
2.	Saya menjadi aktif di dalam kelas.		✓			
3.	Saya menjadi paham tentang materi cuaca.		✓			
4.	Saya senang mengikuti pembelajaran menggunakan media.	✓				
5.	Materi mudah untuk saya pahami jika guru menggunakan media.		✓			
6.	Penggunaan media membuat saya bosan.					✓
7.	Penggunaan media membuat saya tidak mengerti dengan materi yang diajarkan.					✓
8.	Bahasa yang digunakan mudah saya pahami.		✓			
9.	Penggunaan media yang dikembangkan pada materi cuaca sangat bermanfaat bagi saya		✓			
10.	Tampilan media dapat menarik perhatian saya.	✓				

Lembar Angket Kepraktisan Siswa Pengembangan Media *Fun Thinkers Book*

Nama : Zaskia ar-rozzah

Kelas : IIA

Tanggal : 22/02-2024

A. Petunjuk Pengisian

1. Lembar validasi instrumen ini divalidasi oleh peserta didik
2. Berilah tanda (✓) pada kolom yang telah disediakan

Keterangan :

Sangat Setuju : 5
Setuju : 4
Ragu-ragu : 3
Tidak Setuju : 2
Sangat tidak Setuju : 1

B. Aspek Penilaian

No	Pernyataan	Skor				
		5	4	3	2	1
1.	Media mudah untuk saya gunakan.	✓				
2.	Saya menjadi aktif di dalam kelas.		✓			
3.	Saya menjadi paham tentang materi cuaca.	✓				
4.	Saya senang mengikuti pembelajaran menggunakan media.	✓	✓			
5.	Materi mudah untuk saya pahami jika guru menggunakan media.	✓				
6.	Penggunaan media membuat saya bosan.					✓
7.	Penggunaan media membuat saya tidak mengerti dengan materi yang diajarkan.				✓	
8.	Bahasa yang digunakan mudah saya pahami.		✓			
9.	Penggunaan media yang dikembangkan pada materi cuaca sangat bermanfaat bagi saya	✓				
10.	Tampilan media dapat menarik perhatian saya.	✓				



UMSU

Unggul | Cerdas | Terpercaya

Bila menjawab surat ini agar disebutkan nomor dan tanggalnya

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UMSU Terakreditasi Unggul Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 1913/SK/BAN-PT/Ak.KP/PT/XII/2022

Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400 - 66224567 Fax. (061) 6625474 - 6631003

<https://fklp.umsu.ac.id> fklp@umsu.ac.id [fklp@umsu.ac.id](#) [umsu.ac.id](#) [umsu.ac.id](#) [umsu.ac.id](#) [umsu.ac.id](#)

Nomor : 321/II.3-AU/UMSU-02/F/2024
Lamp : ---
Hal : Permohonan Izin Riset

Medan, 18 Rajab 1445 H
30 Januari 2024 M

Kepada Yth, Bapak/Ibu
Kepala Sekolah SD Negeri 101903 Lubuk Pakam
di
Tempat

Bismillahirrahmanirrahim
Assalamu'alaikum Wr. Wb

Wa ba'du, semoga kita semua sehat wal'afiat dalam melaksanakan kegiatan/aktifitas sehari-hari, sehubungan dengan semester akhir bagi mahasiswa wajib melakukan penelitian/riset untuk pembuatan skripsi sebagai salah satu syarat penyelesaian Sarjana Pendidikan, maka kami mohon kepada Bapak/Ibu memberikan izin kepada mahasiswa untuk melakukan penelitian/riset di tempat Bapak/Ibu pimpin. Adapun data mahasiswa kami tersebut sebagai berikut :

Nama : Kiky Amelia Siregar
N P M : 2002090082
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Media *Fun Thinkers Book* Pada Materi Cuaca Kelas III SD Negeri 101903 Lubuk Pakam

Demikian hal ini kami sampaikan, atas perhatian dan kesediaan serta kerjasama yang baik dari Bapak/Ibu kami ucapkan terima kasih. Akhirnya selamat sejahteralah kita semuanya, Amin.
Wassalamu'alaikum




Dekan
Dra. H. Syamsuwarnita, M.Pd
NIDN.000406670N

****Pertinggal****



Dipindai dengan CamScanner



PEMERINTAH KABUPATEN DELI SERDANG

DINAS PENDIDIKAN

UPT SATUAN PENDIDIKAN FORMAL

SEKOLAH DASAR NEGERI 101903 BAKARAN BATU

KECAMATAN LUBUK PAKAM KABUPATEN DELI SERDANG

Alamat : Jl Cempaka Desa Bakaran Batu (20512) Email: sdn_101903cempaka@yahoo.com

SURAT KETERANGAN

Nomor : 423.7/56.06/SD/2024

Sehubungan dengan surat dari Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Nomor : 321/II.3-AU/UMSU-02/F/2024, hal : Permohonan Izin Riset tertanggal 30 Januari 2024, maka Ka. UPT Satuan Pendidikan Formal SD Negeri 101903 Bakaran Batu dengan ini menerangkan nama mahasiswa di bawah ini :

Nama : Kiky Amelia Siregar

NPM : 2002090082

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Benar telah mengadakan penelitian di SD Negeri 101903 Bakaran Batu guna melengkapi data pada penyusunan Skripsi yang berjudul : **Pengembangan Media Fun Thinkers Book Pada Materi Cuaca Kelas III SD Negeri 101903 Bakaran Batu Kec. Lubuk Pakam.**

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan seperlunya.

Lubuk Pakam, 16 Maret 2024

Ka. UPT Satuan Pendidikan Formal
SD Negeri 101903 Bakaran Batu

ABDUL QADIR HARAHAP, S.Ag
NIP. 19710613200604 1 019



Kepada Yth : Ketua dan Sekretaris
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
FKIP UMSU

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Kiky Amelia Siregar
NPM : 2002090082
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Mengajukan permohonan persetujuan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi sebagai tercantum di bawah ini dengan judul sebagai berikut :

"Pengembangan Media Pembelajaran *Fun Thinkers Book* Pada Materi Cuaca Kelas III SD Negeri 101903 Lubuk Pakam"

Sekaligus saya mengusulkan/menunjuk Bapak sebagai :

Dosen Pembimbing : Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd



Sebagai Dosen Pembimbing proposal/risalah/makalah/skripsi saya.

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pengurusan selanjutnya.

Akhirnya atas perhatian dan kesediaan Bapak saya ucapkan terima kasih.

Medan, 14 Oktober 2023

Hormat Pemohon,



Kiky Amelia Siregar

Dibuat Rangkap 3 :

- Untuk Dekan/Fakultas
- Untuk Ketua Prodi
- Untuk Mahasiswa yang bersangkutan



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
Jln. Mukhtar Basri BA No. 3 Telp. 6622400 Medan 20217 Form : K3

Nomor : 3607 / II.3-AU//UMSU-02/ F/2023
Lamp : ---
Hal : Pengesahan Proyek Proposal
Dan Dosen Pembimbing

Bismillahirrahmanirrahim
Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara menetapkan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dan dosen pembimbing bagi mahasiswa yang tersebut di bawah ini :

Nama : Kiky Amelia Siregar
N P M : 2002090082
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran *Fun Thinkers Book* Pada Meteri Cuaca Kelas III SD Negeri 101903 Lubuk Pakam

Pembimbing : Suci Perwita Sari, S.Pd.,M.Pd

Dengan demikian mahasiswa tersebut di atas diizinkan menulis proposal/risalah/makalah/skripsi dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Penulis berpedoman kepada ketentuan yang telah ditetapkan oleh Dekan
2. Proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dinyatakan **BATAL** apabila tidak sesuai dengan jangka waktu yang telah ditentukan
3. Masa taluwarasa tanggal : **30 Oktober 2024**

Medan, 15 Rabi'ul Akhir 1445 H
30 Oktober 2023 M



Wassalam
Dekan

Dr. Hj. Syamsuurnita, M.Pd
NIDN. 0004066701

Dibuat rangkap 5 (lima) :

1. Fakultas (Dekan)
 2. Ketua Program Studi
 3. Dosen Pembimbing
 4. Mahasiswa Yang Bersangkutan
- WAJIB MENGIKUTI SEMINAR**



BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL

Pada hari ini Rabu Tanggal 24 Januari 2024 diselenggarakan seminar prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar menerangkan bahwa :

Nama Lengkap : Kiky Amelia Siregar
N.P.M : 2002090082
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Proposal : Pengembangan Media *Fun Thinkers Book* pada Materi Cuaca Kelas III SD Negeri 101903 Lubuk Pakam

Dengan hasil seminar sebagai berikut:

Hasil Seminar Proposal

- ☒ Disetujui
☐ Disetujui dengan adanya perbaikan
☐ Ditolak

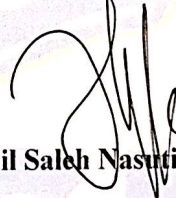
Disetujui oleh:

Pembimbing



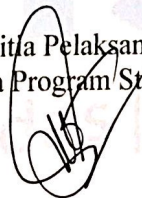
Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd.

Pembahas



Ismail Saleh Nasution, S.Pd, M.Pd.

Panitia Pelaksana
Ketua Program Studi



Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd.



LEMBAR PENGESAHAN HASIL SEMINAR PROPOSAL

Proposal yang sudah diseminarkan oleh mahasiswa di bawah ini :

Nama Lengkap : Kiky Amelia Siregar
N.P.M : 2002090082
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Proposal : Pengembangan Media *Fun Thinkers Book* pada Materi Cuaca
Kelas III SD Negeri 101903 Lubuk Pakam

Pada hari Rabu, tanggal 24 Januari, tahun 2024 sudah layak menjadi proposal skripsi.

Medan, 30 Januari 2024

Disetujui oleh :

Pembimbing

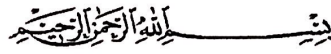
Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd.

Pembahas

Ismail Saleh Nasution, S.Pd, M.Pd.

Diketahui oleh
Ketua Program Studi

Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd.



SURAT KETERANGAN

Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, menerangkan bahwa ini:

Nama Lengkap : Kiky Amelia Siregar
N.P.M : 2002090082
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Proposal : Pengembangan Media *Fun Thinkers Book* pada Materi Cuaca
Kelas III SD Negeri 101903 Lubuk Pakam

Benar telah melakukan seminar proposal skripsi pada hari Rabu, tanggal 24 Bulan Januari Tahun 2024.

Demikianlah surat keterangan ini dibuat untuk memperoleh surat izin riset dari Dekan Fakultas. Atas kesediaan dan kerjasama yang baik, kami ucapkan terima kasih.

Medan, 24 Januari 2024

Ketua,



Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd

SURAT PERNYATAAN



Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama Lengkap : Kiky Amelia Siregar
N.P.M : 2002090082
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Proposal : Pengembangan Media *Fun Thinkers Book* pada Materi Cuaca
Kelas III SD Negeri 101903 Lubuk Pakam

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Penelitian yang saya lakukan dengan judul di atas belum pernah diteliti di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
2. Penelitian ini akan saya lakukan sendiri tanpa ada bantuan dari pihak manapun dengan kata lain penelitian ini tidak saya tempahkan (dibuat) oleh orang lain dan juga tidak tergolong *Plagiat*.
3. Apabila point 1 dan 2 di atas saya langgar maka saya bersedia untuk dilakukan pembatalan terhadap penelitian tersebut dan saya bersedia mengulang kembali mengajukan judul penelitian yang baru dengan catatan mengulang seminar kembali.

Demikian surat pernyataan ini saya perbuat tanpa ada paksaan dari pihak manapun juga, dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Medan, 30 Januari 2024
Hormat saya
Yang membuat pernyataan,



Kiky Amelia Siregar

PENGEMBANGAN MEDIA FUN THINKERS BOOK PADA MATERI CUACA KELAS III SD NEGERI 101903 LUBUK PAKAM.pdf

ORIGINALITY REPORT

22%

SIMILARITY INDEX

21%

INTERNET SOURCES

11%

PUBLICATIONS

2%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

repository.radenintan.ac.id

Internet Source

4%

2

repository.umsu.ac.id

Internet Source

3%

3

Desi Luthfiana Rahmah, Muhamad Taufik Hidayat. "Pengembangan Media "Fun Thinkers Book" untuk Meningkatkan Antusiasme Belajar dan Hasil Belajar Materi Bangun Datar Siswa Sekolah Dasar", Jurnal Basicedu, 2022

Publication

1%

4

eprints.uny.ac.id

Internet Source

1%

5

jonedu.org

Internet Source

1%

6

123dok.com

Internet Source

1%

7

digilib.ulm.ac.id

Internet Source

1%

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Data Pribadi:

Nama : Kiky Amelia Siregar
NPM : 2002090082
Tempat/ Tanggal Lahir : Lubuk Pakam/ 29 Mei 2003
Jenis Kelamin : Perempuan
Agama : Islam
Alamat : Jln. Antara Gg. Mawar Lubuk Pakam
Anak ke : 3 dari 4 Bersaudara

Pendidikan formal:

1. SD Negeri 101903 Lubuk Pakam (2008-2014)
2. SMP Negeri 3 Lubuk Pakam (2014-2017)
3. SMA Swasta Perguruan Dharma Bakti Lubuk Pakam (2017-2020)
4. Tahun (2020-2024), tercatat sebagai Mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

Medan, Mei 2024

Kiky Amelia Siregar