

ABSTRACT

Ailsa Qothrun Nada. 2022. Development of Scientific-based Fun Thinkers Book Media for Class III Javanese Language Learning at UPT SD Negeri 295 Gresik. Skripsi. Universitas Islam Lamongan.

*The development of Scientific-based Fun Thinkers Book Media for Class III Javanese Language Learning is based on several problems including: learning has not used innovative learning media, the learning process is less interesting so that it makes students bored and bored in the Javanese learning process. The purpose of this study was to find out the description of the procedure for developing Scientific-based Fun Thinkers Book media for Class III Javanese Language Learning on material of the *tjung lan ukara* type, as well as to find out the attractiveness and feasibility of Scientific-based Fun Thinkers Book media for Class III Javanese learning. This development research uses the ADDIE development model which consists of 5 stages, namely Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. This research was conducted on a limited basis at MI Ihyaul Islam and UPT SD Negeri 295 Gresik due to research limitations. The results showed that the Scientific-based Fun Thinkers Book media for learning Javanese had a feasibility level as evidenced by the validation results of material experts 88%, 94% of linguists validation results and 89% of media experts validation results. And it has an attractiveness level of individual trials with 92% results, small group trials of 96% and operational trials with 98% results. So it can be concluded that the Scientific-based Fun Thinkers Book media for learning Javanese meets the criteria of being feasible/valid and interesting for class III students.*

Keyword : *Instructional Media, Fun Thinkers Book, Scientific, Javanese language*

ABSTRAK

Ailsa Qothrun Nada. 2022. Pengembangan Media *Fun Thinkers Book* berbasis *Scientific* pada Pembelajaran Bahasa Jawa Kelas III di UPT SD Negeri 295 Gresik. Skripsi. Universitas Islam Lamongan.

Pengembangan Media *Fun Thinkers Book* berbasis *Scientific* pada Pembelajaran Bahasa Jawa Kelas III didasarkan pada beberapa permasalahan diantaranya : pembelajaran belum menggunakan media pembelajaran yang inovatif, kurang menariknya proses pembelajaran sehingga menjadikan siswa bosan dan jenuh dalam proses pembelajaran Bahasa Jawa. Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui gambaran prosedur pengembangan media *Fun Thinkers Book* berbasis *Scientific* pada Pembelajaran Bahasa Jawa Kelas III pada materi jenise tembung lan ukara, serta untuk mengetahui kemenarikan dan kelayakan media *Fun Thinkers Book* berbasis *Scientific* pada pembelajaran Bahasa Jawa Kelas III. Penelitian pengembangan ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Penelitian ini dilakukan secara terbatas di MI Ihyaul Islam dan UPT SD Negeri 295 Gresik karena adanya keterbatasan penelitian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *Fun Thinkers Book* berbasis *Scientific* pada pembelajaran Bahasa Jawa memiliki tingkat kelayakan yang dibuktikan dari hasil validasi ahli materi 88%, hasil validasi ahli bahasa 94% dan hasil validasi ahli media 89%. Dan memiliki tingkat kemenarikan dari uji coba perseorangan dengan hasil 92%, uji coba kelompok kecil 96% dan uji coba operasional dengan hasil 98%. Maka dapat disimpulkan bahwa media *Fun Thinkers Book* berbasis *Scientific* pada pembelajaran Bahasa Jawa memenuhi kriteria layak/valid dan menarik untuk siswa kelas III.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, *Fun Thinkers Book*, *Scientific*, Bahasa Jawa