

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Pengembangan

##### 1. Pengertian Pengembangan

Pengembangan adalah proses atau tahapan mengembangkan produk baru atau mengembangkan produk yang sudah ada sehingga dapat dipertimbangkan.<sup>1</sup> Dan tidak hanya berupa metode dan media, tetapi juga untuk pengembangan modul bahan ajar dalam program pembelajaran dan pendidikan. Penelitian pengembangan ini juga merupakan proses atau fase dalam pengembangan produk baru atau penyelesaian dan pembuatan produk yang sudah ada. Metode penelitian dan pengembangan juga dipahami sebagai metode penelitian yang menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.<sup>2</sup>

Fungsi penelitian pengembangan adalah memvalidasi dan mengembangkan produk lebih lanjut.<sup>3</sup> Validasi produk menguji keefektifan dan validitas produk yang sudah ada. Pada saat yang sama, pengembangan produk dapat memperbarui atau menyempurnakan produk yang sudah ada agar produk tersebut lebih praktis, efektif dan efisien.

##### 2. Model ADDIE

ADDIE (*Analysis*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*) dan Evaluasi (*Evaluation*). Model ADDIE merupakan salah satu desain pembelajaran yang bersifat generik. Model ADDIE muncul pada tahun 1990-an yang dikembangkan oleh Raiser dan Mollenda. Salah satu fungsinya yaitu sebagai pedoman dalam membangun perangkat program pengembangan

---

<sup>1</sup> Imam Mahfud and Rizki Yuliandra, "Pengembangan Model Gerak Dasar Keterampilan Motorik Untuk Kelompok Usia 6-8 Tahun," *Jurnal Sport-Mu Pendidikan Olahraga UM Jember* 1, no. 1 (2020): 54–66.

<sup>2</sup> Sylvia Lara Syaflin, "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Macromedia Flash Pada Materi IPA Sekolah Dasar," *urnal Cakrawala Pendas* 8, no. 4 (2022): 1516–1525.

<sup>3</sup> Ahmat Robianto, Wahono, and Marsono, "Pengembangan Modul Berbasis Aplikasi Android Untuk Mata Kuliah Ilmu Bahan Teknik Pada Prodi D3 Teknik Mesin Universitas Negeri Malang," *Jurnal teknik Mesin dan Pembelajaran* 2, no. 2 (2019): 124–133.

yang efektif, dinamis dan mendukung kinerja media pembelajaran itu sendiri.<sup>4</sup>

Menurut Ni Made Mulyastiti (2023:89) penerapan model pengembangan inovatif yang sesuai dengan karakteristik materi dan siswa diduga dapat membantu siswa dalam pencapaian hasil belajar.<sup>5</sup> Perlu diterapkan suatu prespektif model pengembangan yang inovatif, salah satunya adalah model pengembangan ADDIE (*analysis, design, development, implementation, dan evaluation*). Model ADDIE dikembangkan sebagai model pengembangan yang inovatif memberikan pedoman yang sistematis, efektif yang dikembas dalam langkah-langkah pengembangan.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa model ADDIE adalah salah satu model pengembangan yang dapat digunakan sebagai pedoman untuk memberikan proses pengembangan yang sistematis, efektif dan efisien.

Adapun tahapan model ADDIE adalah *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Yang akan dijelaskan sebagai berikut<sup>6</sup>:

a. Analisis (*analysis*)

Pada langkah analisis ini ada beberapa tahapan, yaitu menganalisis kebutuhan siswa, analisis kurikulum, analisis materi dan tujuan pembelajaran dan juga menganalisis karakteristik siswa. Tahap pertama yaitu analisis kebutuhan untuk mengetahui dan mengklarifikasi apa kebutuhan dan apakah perlu dilakukan solusi berupa pengembangan media atau perbaikan proses pembelajaran. Tahap kedua, yaitu analisis kurikulum untuk mengetahui karakteristik

---

<sup>4</sup> Desyandri Desyandri, "Pengembangan Bahan Ajar Seni Musik Berbasis Pembelajaran Tematik Terpadu Di Sekolah Dasar," *Jurnal Cendikia Pendidikan Dasar* 1, no. 1 (2021): 1–10.

<sup>5</sup> Ni Made Mulyastiti et al., "E-Modul Berbasis Problem Based Learning Pada Mata Pelajaran Matematika Di Sekolah Dasar," *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran* 7, no. 1 (2023): 82–92.

<sup>6</sup> Gatut Setiadi and Nurma Yuwita, "Pengembangan Modul Mata Kuliah Bahasa Indonesia Menggunakan Model ADDIE Bagi Mahasiswa IAI Sunan Kalijogo Malang," *Akademika : Jurnal Manajemen Pendidikan Islam* 2, no. 1 (2020): 200–217.

kurikulum yang diterapkan pada sekolah tersebut untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Tahap ketiga, yaitu analisis materi pembelajaran dan tujuan pembelajaran dilakukan untuk mengidentifikasi materi-materi yang diajarkan kepada siswa yang disesuaikan dengan kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator dalam kaitannya dengan tujuan pembelajaran yang direncanakan. Tahap keempat, yaitu tahap analisis siswa dengan memperhatikan karakteristik berdasarkan sikap, pengetahuan, keterampilan siswa dan perkembangan siswa. Hal ini dapat dilakukan apabila program pengembangan media dianggap sebagai solusi dari masalah pembelajaran yang sedang dihadapi.

Jadi pada tahap ini pendesain media pembelajaran harus memperhatikan komponen-komponen penunjang agar proses belajar mengajar dapat berjalan sesuai dengan yang direncanakan. Pendesain juga harus mengetahui terlebih dahulu pengetahuan, karakteristik, keterampilan yang dimiliki siswa serta kemampuan apa yang perlu dimiliki siswa.<sup>7</sup>

b. Perencanaan (Desain)

Desain adalah langkah kedua model ADDIE. Pada langkah ini diperlukan adanya klarifikasi program pengembangan yang didesain sehingga program tersebut dapat mencapai tujuan yang diharapkan. Pada langkah desain ini yang akan dilakukan adalah perumusan tujuan pembelajaran yang konkrit dan realistis, penyusunan teks berdasarkan tujuan pembelajaran, pertimbangan sumber belajar terkait, media pembelajaran yang kondusif untuk dimasukkan dalam dokumen. langkah desain ini juga harus mampu menjawab pertanyaan apakah media pembelajaran yang dikembangkan dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan yang terjadi pada siswa.

---

<sup>7</sup> Ibid.

Jadi pada tahap ini merupakan langkah lanjutan setelah tahap analisis. Setelah, masalah dianalisis maka harus dicari solusi alternatif dengan merancang media pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dengan baik oleh siswa. Dan untuk mengetahui apakah media pembelajaran yang dikembangkan dapat digunakan untuk mengatasi masalah-masalah yang terjadi pada siswa atau tidak.

c. Pengembangan

Pengembangan adalah langkah pengembangan ini meliputi membuat, memodifikasi media pembelajaran menjadi kenyataan untuk mencapai tujuan pengembangan yang ditentukan. Langkah penting dalam fase ini adalah pengujian sebelum implementasi. Langkah pengembangan meliputi persiapan, perolehan dan modifikasi bahan ajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Langkah ini juga mencakup kegiatan dalam memilih metode, media serta strategi pembelajaran yang sesuai untuk digunakan dalam menyampaikan materi.

Jadi pada langkah pengembangan ini merupakan penjabaran dari langkah desain. Setelah pembelajaran didesain maka apa yang ada dalam desain pembelajaran yang dikembangkan untuk mencapai tujuan pembelajaran tersebut.

d. Implementasi (pelaksanaan/pelaksanaan)

Implementasi merupakan langkah nyata dalam mengimplementasikan produk pembelajaran yang telah dibuat. Tujuan pelaksanaan pembelajaran adalah: membimbing siswa untuk mencapai kompetensi, menjamin pemecahan masalah untuk memecahkan masalah yang berkaitan dengan hasil belajar siswa, siswa harus memiliki kompetensi pengetahuan, keterampilan, dan sikap.<sup>8</sup> Tahap implementasi ini berguna sebagai tahap penyempurnaan

---

<sup>8</sup> Indri Astuti et al., "Pengembangan Video Animasi Layanan Bimbingan Kelompok Tentang Etika Bergaul Pada SMP," *Jurnal Education and Development* 10, no. 1 (2022): 172–178.

akhir produk dan untuk mengetahui respon media siswa. Tahap implementasi ini langsung diujicobakan dalam kelas uji lapangan.

e. Evaluasi (penilaian/umpan balik)

Evaluasi merupakan proses yang dilakukan untuk memberikan nilai terhadap apa yang dikembangkan. Evaluasi dapat didefinisikan sebagai sebuah proses yang dilakukan untuk memberikan penilaian terhadap program pembelajaran.<sup>9</sup> Pada dasarnya, tahap evaluasi ini dapat dilakukan sepanjang pelaksanaan kelima tahap model pengembangan ADDIE. Pada langkah ini, digunakan untuk menilai pencapaian tujuan pengembangan produk yang diuji. Peneliti mengukur kinerja siswa. Setelah tahap percobaan lapangan, peneliti mengukur peningkatan motivasi belajar siswa dengan menyebarkan angket tentang motivasi belajar.

**3. Kelebihan dan kekurangan model ADDIE**

a. Kelebihan model ADDIE sangat sederhana dan mudah dipelajari, serta memiliki struktur yang sistematis.

Seperti yang diketahui bahwa model ADDIE ini terdiri dari 5 tahapan yang saling berkaitan dan terstruktur secara sistematis yang artinya dari tahapan yang pertama sampai tahapan yang terakhir pengaplikasiannya harus secara sistematis tidak bisa dilakukan secara acak. Karena kelima tahap ini sudah sangat sederhana jika dibandingkan dengan model pengembangan yang lainnya. Sifatnya yang sederhana terstruktur secara sistematis maka model pengembangan ini mudah dipelajari oleh pendidik.

b. Kekurangan model ADDIE terletak pada tahap analisis yang dapat memakan waktu cukup lama. Karena langkah ini menentukan proses langkah desain pembelajaran selanjutnya.

---

<sup>9</sup> Septian Raibowo and Yahya Eko Nopiyanto, "Jurnal Pendidikan Kesehatan Rekreasi Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga & Kesehatan Pada SMP Negeri Se-Kabupaten Mukomuko Melalui Pendekatan Model Context , Input , Process & Product ( CIPP )," *Jurnal Pendidikan Kesehatan Rekreasi* 6, no. 2 (2020): 146–165.

Menurut Fitria Hidayat (2021:36) kelebihan dari model ADDIE yaitu model yang sistem pada model ADDIE terstruktur secara sistematis yang dilakukan mulai dari tahapan yang pertama sampai tahapan yang terakhir pengaplikasiannya harus secara sistematis tidak boleh dimulai dari tahapan tertentu harus dilakukan secara prosedural. Dan juga bersifat konsisten dan saling ketergantungan satu sama lain dalam setiap tahapannya.<sup>10</sup>

Sehingga dapat disimpulkan bahwa model pengembangan ADDIE merupakan model yang memiliki 5 tahapan yang saling berkaitan dan terstruktur secara sistematis sehingga dalam pengaplikasiannya tidak boleh dilakukan secara acak harus dilakukan secara prosedural yaitu dimulai dari tahap *analysis, design, development, implementation*.

## **B. Media Pembelajaran**

### **1. Pengertian Media Pembelajaran**

Kata media berasal dari kata latin “*medius*” yang secara harfiah berarti “tengah”, perantara. Dalam bahasa Arab, media atau penyampaian pesan dari pengirim kepada penerima pesan.

Dari segi pedagogik, media merupakan alat yang sangat strategis untuk menentukan keberhasilan belajar mengajar. Karena keberadaannya secara langsung dapat memberikan dinamika tersendiri untuk siswa. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa untuk belajar.<sup>11</sup>

Menurut Elvia Desy & Musa'adatul Fithriyah (2021:137) mengatakan bahwa media pembelajaran yang baik adalah media yang dapat membangkitkan motivasi setelah digunakan dan media pembelajaran juga digunakan sebagai pemberi *stimulus* agar siswa

---

<sup>10</sup> Fitria Hidayat et al., “Model ADDIE (Anaysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam,” *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Iskam* (2021): 28–37.

<sup>11</sup> Talizaro Tafanao, “Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa,” *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 2, no. 2 (2018): 103–114.

termotivasi dalam mempelajari materi.<sup>12</sup> Penggunaan media yang tepat dalam proses pembelajaran memberikan kontribusi yang signifikan terhadap berkomunikasinya materi pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Pemanfaatan media pembelajaran membuat siswa lebih mudah memahami materi yang diberikan oleh guru, serta tidak akan merasa jenuh dan bosan selama proses pembelajaran berlangsung. Media memegang peranan penting dalam proses pembelajaran karena dengan adanya media pembelajaran dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi dan siswa juga dapat dengan mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru.<sup>13</sup>

## **2. Kedudukan Media dalam Pembelajaran**

Pembelajaran adalah suatu sistem yang terdiri dari beberapa bagian yang berbeda, termasuk tujuan, materi, strategi, alat dan media, dan penilaian. Fungsinya tidak hanya sebagai alat, tetapi juga merupakan bagian penting dari proses pembelajaran. Media dalam pembelajaran itu sendiri sangat penting, karena media dapat menunjang keberhasilan belajar meskipun dipelajari lebih intensif. Media pembelajaran bukan sekedar perantara atau pesan yang harus dipandu guru dalam menyajikan materi pembelajaran.

Kedudukan media yang telah menjadi bagian penting dalam proses pembelajaran juga dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam memilih dan merencanakan media sesuai kebutuhan.<sup>14</sup> Semakin profesional seorang guru dalam mengajar, maka semakin profesional guru tersebut mampu menciptakan atau menggunakan sumber belajar dan lingkungan belajar selama pembelajaran.

---

<sup>12</sup> Elvia Desy Sya'bani and Musa'adatul Fithriyah, "Pengembangan Media Arabic Docard Pada Pembelajaran Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Siswa Kelas III Di Madrasah Ibtidaiyah," *At-Thullab : Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* 5, no. 2 (2021).

<sup>13</sup> Asni Furoidah, "Media Pembelajaran Dan Peran Pentingnya Dalam Pengajaran Dan Pembelajaran Bahasa Arab," *Al-Fusha: Arabic Language Education Journal Vol. 2*, no. 2 (2020): 64–77.

<sup>14</sup> Ana Silfiani Rahmawati, "Penggunaan Multimedia Interaktif (MMI) Sebagai Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Fisika," *Pancasakti Science Education Journal* 4, no. 1 (2019): 7–17.

### 3. Jenis Media

Ada berbagai media, baik fisik maupun non fisik. Setiap lingkungan belajar juga memiliki karakteristik khusus untuk setiap jenis media, ada media tradisional dan media modern, media proyeksi atau media non proyeksi, dan ada media visual dan nonvisual dan jenis lainnya. Banyak sekali lingkungan belajar yang dapat kita jelajahi namun tidak banyak digunakan dalam proses pembelajaran. Media yang sering kita jumpai dalam pembelajaran di kelas adalah: Papan tulis dan buku pelajaran, sedangkan media seperti film, video atau gambar jarang digunakan, meskipun media tersebut sudah tidak asing lagi bagi guru.

Tergantung pada perspektifnya, media pembelajaran dapat dibagi menjadi beberapa jenis. Jenis-jenis media pembelajaran didasarkan pada perspektif yang berbeda, antara lain:

- a. Media dilihat dari sifatnya, media dapat dibagi menjadi<sup>15</sup> :
  - 1) Media Auditif, yaitu media yang hanya dapat didengar dan hanya mengandung unsur audio, seperti stasiun radio dan rekaman.
  - 2) Media Visual, yaitu media yang hanya dapat dilihat saja media yang tidak tampak dan tidak mengandung bunyi atau unsur bunyi. Serta gambar, slide, gambar, serta berbagai jenis bahan cetak seperti media grafis.
  - 3) Media audio-visual, yaitu jenis media yang mengandung unsur audio sekaligus unsur visual yang tampak, seperti rekaman video, film, dan lain-lain, media ini dianggap lebih menarik karena mengandung dua unsur sekaligus, yaitu elemen audio dan elemen visual.
- b. Dilihat dari segi kemampuan ruang lingkupnya, media dapat dibagi menjadi :

---

<sup>15</sup> Edy Suprianto, "Implementasi Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Teks Eksplanasi," *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar* 1, no. 2 (2019): 22–32.

- a) Media dengan jangkauan luas, bersamaan dengan radio dan televisi. Berkat media ini, siswa dapat belajar sesuatu secara bersamaan tanpa harus ruangan khusus.
- b) Media dengan jangkauan terbatas dalam ruang dan waktu seperti video, film, dan lain-lain.
- c. Dilihat dari cara atau teknik yang digunakan, media dibedakan menjadi :
  - a) Media yang dapat diproyeksikan, seperti film, slide, terjemahan, strip film, dll. Jenis dukungan ini memerlukan alat presentasi khusus, seperti proyektor film untuk proyeksi film, proyektor overhead (OHP) untuk proyeksi film internal. Tanpa dukungan alat presentasi jenis ini, media ini tidak akan berfungsi.
  - b) Media yang tidak disaring, seperti lukisan, foto, radio, lukisan dan media lainnya

Berbagai jenis media yang ada, media yang dikembangkan pada penelitian ini termasuk jenis media visual, hal ini berdasarkan pada media *Fun Thinkers Book* berbasis *Scientific* yang dibuat dengan komponen media pembelajaran, yaitu media memuat gambar-gambar dan berupa media cetak dan dibantu dengan alat peraga *Fun Thinkers Book* yang terbuat dari kayu.

#### **4. Fungsi Media Pembelajaran**

Media pembelajaran memiliki fungsi yang cukup banyak sesuai dengan media apa yang dikembangkannya, fungsi media pembelajaran.<sup>16</sup> Menurut sejarah perkembangan ada dua fungsi media pembelajaran diantaranya sebagai berikut:

---

<sup>16</sup> Dede Salim Nahdi, Abdur Rasyid, and Ujiati Cahyaningsih, "Meningkatkan Kompetensi Profesional Guru Melalui Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi," *BERNAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 1, no. 2 (2020): 76–81.

a. Fungsi AVA (Audio visual Aids atau Teaching Aids)

Fungsi AVA (Audio visual Aids atau Teaching Aids) berfungsi untuk memberikan pengalaman nyata untuk siswa<sup>17</sup>. Pada dasarnya bahasa bersifat abstrak, guru harus menggunakan alat berupa gambar, busana dan benda nyata untuk menyajikan suatu pelajaran tertentu agar siswa memahami apa yang disampaikan guru. Inilah fungsi utama media massa, yaitu sebagai sarana mengumpulkan informasi. Cari tahu apa yang diajarkan guru karena jika tidak menggunakan media, penjelasan guru akan sangat abstrak.

b. Fungsi komunikasi

Fungsi media dalam hal ini terletak di antara dua hal, yaitu pihak yang menciptakan media (media atau sumber) dan pihak yang menerima media (membaca, melihat, mendengar). Orang yang membaca, melihat dan mendengar media dalam komunikasi disebut sebagai penerima. Ketika media diproduksi (ditulis dalam bentuk modul, film, slide, OHP, dll) yang berisi pesan untuk disampaikan kepada penerima. Dalam komunikasi tatap muka, pembicara menyampaikan pesan secara tatap muka kepada penerima tanpa perantara.

Menurut Ummu Khairiyah dan Silviana (2019:24) dalam bukunya menjelaskan beberapa fungsi media pembelajaran dari fungsi media secara umum dan secara khusus. Berikut merupakan fungsi umum media pembelajaran antara lain<sup>18</sup> :

- 1) Membantu siswa untuk menyaksikan benda atau peristiwa penting yang terjadi pada masa lampau dengan media berupa gambar, potret, slide, video maupun media lain sehingga siswa memperoleh gambaran nyata tentang benda atau peristiwa sejarah.

---

<sup>17</sup> Cristina Siti Rhomadhoni and Siti Sulaikho, "Pengembangan " Media Pembelajaran ISpring Suite Berbasis Android Pada Materi Kisah Teladan Nabi Ibrahim Dalam Meningkatkan Minat Belajar," *Al-Thariqah* 7, no. 1 (2022): 1–17.

<sup>18</sup> Khairiyah and Nur Faizah, "Media Pembelajaran Tematik."

- 2) Membantu siswa untuk mengamati benda atau peristiwa yang sukar dikunjungi, baik jarak jauh, berbahaya atau terlarang.
- 3) Memberikan gambaran secara jelas kepada siswa terhadap benda atau hal-hal yang sukar diamati secara langsung karena ukurannya terlalu kecil maupun terlalu besar.
- 4) Membantu siswa mendengar suara yang sukar ditangkap oleh telinga secara langsung.
- 5) Membantu siswa mengamati dengan teliti binatang-binatang yang sukar diamati secara langsung karena sukar ditangkap.
- 6) Media dapat dijangkau oleh audien yang jumlahnya besar dan dapat mengamati suatu objek secara serempak.
- 7) Siswa dapat belajar sesuai dengan kemampuan minat masing-masing.

Sedangkan secara khusus media pembelajaran memiliki fungsi sebagai berikut<sup>19</sup> :

- 1) Menangkap suatu objek atau peristiwa-peristiwa tertentu.

Peristiwa penting atau objek langka dapat diabadikan melalui foto, video, audio kemudian peristiwa tersebut dapat disimpan dan digunakan dalam proses pembelajaran manakala diperlukan.

- 2) Memanipulasi keadaan, peristiwa, atau objek tertentu.

Melalui media pembelajaran guru dapat menyajikan bahan pembelajaran yang bersifat abstrak menjadi konkret sehingga mudah dipahami oleh siswa.

- 3) Menambah motivasi belajar siswa.

Penggunaan media dapat menambah motivasi atau minat belajar siswa sehingga perhatian siswa terhadap materi pembelajaran.

- 4) Media pembelajaran memiliki nilai praktis.

Nilai praktis dalam penggunaan media pembelajaran diantaranya adalah :

---

<sup>19</sup> Ibid.

- a) Media dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki siswa.
- b) Media dapat mengatasi batas ruang kelas.
- c) Media memungkinkan terjadinya interaksi secara langsung antar siswa dengan lingkungan.
- d) Media dapat menanamkan konsep dasar yang benar, nyata dan tepat.
- e) Media dapat membangkitkan motivasi dan merangsang siswa untuk belajar dengan baik.
- f) Media dapat membangkitkan keinginan dan minat baru.
- g) Media dapat mengontrol kecepatan belajar siswa.
- h) Media dapat memberikan pengalaman yang menyeluruh dari hal-hal yang konkrit sampai abstrak.

#### **5. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran**

Proses pemilihan kriteria tidak sama dengan memilih buku panduan guru saat memberikan materi pembelajaran. Ada kriteria pemilihan media yang perlu dipertimbangkan diantaranya yaitu: Kesesuaian tujuan pembelajaran, gaya belajar siswa, kondisi siswa selama pembelajaran, ketersediaan di sekolah, biaya minimal, keterampilan guru (kreativitas dan profesionalisme) dan kualitas profesional.

Kriteria pemilihan media haruslah dikembangkan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, kondisi dan keterbatasan yang ada dengan mengingat kemampuan dan karakteristik media yang akan dikembangkan.<sup>20</sup> Memilih media sebaiknya tidak dilakukan secara sembarangan, melainkan didasarkan atas kriteria tertentu. Kesalahan pada saat pemilihan, baik pemilihan jenis media maupun topik yang akan dimediakan, akan membawa akibat yang tidak kita inginkan di kemudian

---

<sup>20</sup> Nora Santi and Nirwana Anas, "Prinsip Dan Pengembangan Media IT Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam," *Islamic Education* 1, no. 2 (2021): 74–82.

hari. Berikut merupakan beberapa kriteria dalam pemilihan media pembelajaran<sup>21</sup> :

1) Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran

Pemilihan media pembelajaran didasarkan pada kegunaannya sebagai bahan instruksional, informasi atau hiburan. Kategori tujuan pembelajaran yang ingin dicapai meliputi aspek-aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.

2) Sasaran (Karakteristik, jumlah, latar belakang, motivasi)

Tampilan media dan isinya mengarah pada penyiapan karakter siswa sehingga pemilihan media harus disesuaikan dengan karakter siswa. Media juga harus memperhatikan banyak tidaknya jumlah siswa, sehingga dapat mempertimbangkan efektif tidaknya media yang akan digunakan dengan situasi dan kondisi kelas. Selain itu, pemilihan media pembelajaran juga harus memperhatikan latar belakang dan motivasi masing-masing siswa yang berbeda-beda.

3) Waktu (Pembuatan, penyajian)

Dalam pembuatan media pembelajaran harus diselesaikan tepat waktu dan harus disesuaikan dengan lamanya waktu kegiatan pembelajaran.

4) Ketersediaan (Pengembangan, peralatan)

Memilih media pembelajaran juga harus memperhatikan ketersediaan peralatan dan hal-hal yang lain yang ada di tempat belajar.

5) Biaya

Biaya yang akan dikeluarkan dalam pemanfaatan harus seimbang dengan hasil yang akan dicapai. Pemanfaatan media yang sederhana mungkin lebih menguntungkan daripada menggunakan media yang

---

<sup>21</sup> Ummu Khairiyah and Musa'adatul Fithriyah, "Media Pembelajaran Edukatif" (Ponorogo: Wade Group, 2018), 50–51.

canggih tetapi hasil yang dicapai tidak sebanding dengan dana yang dikeluarkan.<sup>22</sup>

6) Karakteristik Media (Kelebihan dan Kekurangan)

Pendidik harus mengenali karakteristik media (kelebihan dan kekurangan) berbagai media sehingga dapat memilih media yang tepat untuk digunakan dalam pembelajaran.

7) Mutu Teknik (Visual, audio)

Pengembangan visual baik gambar maupun fotograf harus memenuhi syarat tertentu. Misalnya harus jelas dan informasi atau pesan yang ditonjolkan dan ingin disampaikan tidak boleh terganggu oleh elemen-elemen lain yang berupa latar belakang.

Kriteria lain untuk memilih dan menentukan media pembelajaran yang tepat dengan memperhatikan *ACTION* yaitu<sup>23</sup> :

- 1) *Accse*, artinya media pembelajaran yang akan digunakan dapat tersedia, mudah, dan dapat dimanfaatkan.
- 2) *Cost*, yaitu media yang akan dikembangkan pembiayaan terjangkau.
- 3) *Tehnology*, yaitu media pembelajaran yang akan dikembangkan tersedia dan mudah digunakan.
- 4) *Interactive*, yaitu media pembelajaran yang akan dikembangkan dapat memunculkan interaktivitas. Sehingga siswa akan terlibat aktif baik secara fisik maupun intelektual dan mental.
- 5) *Organization*, yaitu dalam memilih media pembelajaran yang akan dikembangkan harus secara organisatoris mendapat dukungan dari pimpinan sekolah.
- 6) *Novelty*, yaitu media pembelajaran yang dipilih memiliki kebaruan, sehingga memiliki daya tarik siswa untuk lebih giat belajar.

---

<sup>22</sup> Ibid.

<sup>23</sup> Ibid.

Media-media yang akan dipilih dalam proses pembelajaran harus memenuhi syarat-syarat sebagai berikut <sup>24</sup>:

- 1) *Visible* atau mudah dilihat, artinya media pembelajaran yang akan dikembangkan harus dapat memberikan keterbacaan bagi orang lain yang melihatnya.
- 2) *Interesting* atau menarik, artinya media yang akan dikembangkan harus memiliki nilai kemenarikan. Sehingga yang melihatnya akan tergerak untuk memperhatikan pesan yang disampaikan melalui media tersebut.
- 3) *Simple* atau sederhana, artinya media yang akan dikembangkan harus memiliki nilai kepraktisan dan kesederhanaan.
- 4) *Useful* atau bermanfaat, artinya media yang akan dikembangkan dapat bermanfaat dalam pencapaian tujuan pembelajaran yang diharapkan.
- 5) *Accurate* atau benar, artinya media yang dipilih benar-benar sesuai dengan karakteristik media atau tujuan pembelajaran. Atau media tersebut benar-benar valid dalam pembuatan dan penggunaannya dalam pembelajaran.
- 6) *Legitimate* atau sah, artinya media pembelajaran dirancang dan digunakan untuk kepentingan pembelajaran oleh orang atau lembaga yang berwenang seperti guru.
- 7) *Structure* atau terstruktur, artinya media pembelajaran baik dalam pembuatan dan penggunaannya merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari materi yang akan disampaikan melalui media tersebut.

## **6. Manfaat Media Pembelajaran**

Secara umum penggunaan media pembelajaran yang tepat di dalam kelas dapat mengoptimalkan pembelajaran. Manfaat dari adanya media pembelajaran bagi guru dan siswa adalah sebagai berikut :

---

<sup>24</sup> Ibid.

- 1) Bagi guru, lingkungan belajar membantu membuat konsep atau ide menjadi konkrit dan memotivasi mereka yang terlibat aktif dalam pembelajaran.
- 2) Bagi siswa, media dapat menjadi jembatan untuk berpikir kritis dan bertindak.<sup>25</sup>

Dengan demikian, media dapat mendukung tugas guru dan siswa untuk mencapai kompetensi dasar yang telah ditetapkan. Untuk menggunakan media pembelajaran, guru harus memahami kebutuhan belajarnya dan permasalahan yang berkaitan dengan materi yang diajarkan siswa. Dalam konteks ini, media harus dikembangkan sesuai dengan relevansi, kemampuan dasar, materi dan karakteristik siswa.

### C. Media *Fun Thinkers Book*

#### 1. Pengertian Media *Fun Thinkers Book*

*Fun Thinkers Book* adalah salah satu jenis media pembelajaran visual. Annisah Kurniati menjelaskan, bahwa media *Fun Thinkers* ini merupakan media belajar yang dikembangkan dan dirancang dengan sistem bermain dan belajar dan membantu siswa dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.<sup>26</sup> Penggunaan media *Fun Thinkers Book* dinilai penting untuk pembelajaran siswa sekolah dasar, karena penggunaan media tersebut sesuai dengan sifat siswa yang tertarik dengan permainan.

Media *Fun Thinkers Book* adalah media visual pembelajaran yang dikemas secara menarik agar pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan meningkatkan minat belajar siswa.<sup>27</sup> Buku ini didesain semenarik mungkin dengan warna, gambar dan kegunaan yang menarik. Siswa

---

<sup>25</sup> Isran Rasyid Karo-karo and Rohani, "Manfaat Media Pembelajaran," *Axiom* VII, no. 1 (2018): 91–96.

<sup>26</sup> Annisah Kurniati, Erdawati Nurdin, and Depriwana Rahmi, "Pengembangan Pola Pikir Matematika Anak Menggunakan Media *Fun Thinkers Math*," *Jurnal Pengabdian Mutidisiplin* 4, no. 2 (2022): 77–83.

<sup>27</sup> Ni Luh et al., "Media *Fun Thinkers* Berbasis Soal Literasi Untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar Pada Tema 1 Pertumbuhan Dan Perkembangan Makhluk Hidup," *Jurnal Pemikiran Pendidikan* 4, no. 2 (2021): 233–242.

belajar dengan menjawab pertanyaan dan bermain kuis dengan memindahkan kotak ubin untuk membuat siswa tertarik pada menjawab pertanyaan. Siswa didorong untuk berpikir sambil menjawab pertanyaan. Buku *Fun Thinkers* ini dilengkapi dengan gambar-gambar yang berhubungan dengan materi untuk membantu siswa memahami materi.

## 2. Penggunaan Media *Fun Thinkers Book*

*Fun Thinkers Book* dikemas khusus dalam bentuk permainan yang menyenangkan dan mudah digunakan, disesuaikan dengan karakteristik anak sekolah dasar, serta dapat membantu siswa memahami materi pembelajaran, serta dilengkapi dengan buku petunjuk penggunaan. Gunakan media *Fun Thinkers Book* ini sebagai berikut :

- a. Buka *Fun Thinkers Book*.
- b. Guru dan siswa memahami materi yang ada di *Fun Thinkers Book*.
- c. Siswa mengamati gambar terkait materi jenis tmebung lan ukara dan menanyakan hal yang belum difahami dan menjawab pertanyaan yang ada di buku.
- d. Selanjutnya siswa mengeksplorasi dan mengikuti arahan yang ada di buku.
- e. Kemudian siswa mengasosiasi dan mengkomunikasikan hasil diskusi.
- f. Setelah selesai memahami semua materi buka halaman selanjutnya dan lakukan permainan yang ada di buku tersebut.
- g. Buka bingkai kotak dan letakkan di atas buku yang terbuka.
- h. Tempatkan ubin bernomor 1 sampai 9 di sisi kiri bingkai satu per satu, sesuai dengan nomor yang tertera pada ubin.
- i. Ambil ubin nomor 1 dan baca soal atau gambar yang sudah ada.
- j. Temukan gambar atau jawaban yang benar dan letakkan ubin di sisi kanan halaman.
- k. Ulangi langkah tersebut sampai kotak ke-9.
- l. Tutup dan putar bingkai kisi untuk melihat pola warna ubin.

- m. Untuk mengetahui apakah jawabannya benar atau tidak, Anda dapat memeriksanya dengan membandingkan atau mencocokkan warna ubin dengan jawaban di sudut kanan atas.
- n. Jika warna ubin sama dengan yang ada di pojok kanan atas, jawabannya benar, tetapi jika tidak sama, berarti jawabannya masih salah.

### **3. Kelebihan dan Kekurangan Media *Fun Thinkers Book***

Salah satu kelebihan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* yang menyenangkan ini dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam mencocokkan balok nomor soal dengan jawaban balok nomor.<sup>28</sup> Dengan demikian, hal itu dapat meningkatkan pengalaman belajar siswa. Selain itu, media *Fun Thinkers Book* dapat digunakan secara mandiri oleh siswa di rumah. Karena ketika siswa telah menggabungkan balok-balok bilangan soal menjadi balok-balok bilangan jawaban, siswa dapat mengoreksi sendiri pekerjaannya secara langsung dengan melihat kunci penyelesaian yang dikemas dalam sampel berwarna. Dengan demikian, penggunaan media berpikir yang menyenangkan membantu terciptanya suasana belajar yang membuat siswa aktif dan tidak bosan.

Kekurangan media *Fun Thinkers Book* ini adalah terbatas pada materi Jenise Tembung lan Ukara pada Kelas III SD/MI. Dan media *Fun Thinkers Book* yang dikembangkan terbatas pada guru dan peserta didik kelas III SD/MI semester genap pada materi Jenise Tembung lan Ukara. Oleh karena itu media tidak dapat digunakan pada pembelajaran yang lain.

### **4. Manfaat Media *Fun Thinkers Book***

Media *Fun Thinkers Book* ini sesuai dan bermanfaat serta dapat digunakan sebagai alternatif dalam proses pembelajaran.

Manfaat buku *Fun Thinkers* bagi guru adalah:

- 1) Membantu guru menciptakan suasana belajar yang nyaman.<sup>29</sup>

---

<sup>28</sup> Kurniati, Nurdin, and Rahmi, "Pengembangan Pola Pikir Matematika Anak Menggunakan Media *Fun Thinkers Math*."

<sup>29</sup> Ibid.

- 2) Mampu menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran.
- 3) Kegiatan pembelajaran tidak membosankan.

Manfaat media *Fun Thinkers Book* bagi siswa adalah:

- 1) Bangkitkan rasa ingin tahu siswa.
- 2) Membantu menjelaskan materi sehingga lebih mudah dipahami.
- 3) Meningkatkan konsentrasi siswa dalam belajar karena pembelajaran tidak membosankan.

Keunggulan dari Media *Fun Thinkers Book* adalah siswa dapat belajar ketelitian dan bekerja sama secara berkelompok dan fokus melaksanakan kegiatan bermain sambil belajar agar siswa bersemangat dalam pembelajaran serta dapat berpikir dengan mudah dan senang.

#### **D. Scientific**

##### **1. Pengertian Scientific**

Pembelajaran *Scientific* adalah proses pembelajaran yang dirancang agar siswa secara aktif mengembangkan sikap, pengetahuan dan keterampilan melalui mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mengasosiasi, dan mengkomunikasikan.<sup>30</sup>

Sejalan dengan pendapat diatas, menurut Ratni Yanti, dkk (2019:191) Pendekatan saintifik adalah suatu gagasan (dalam tataran filosofis) untuk mencapai tujuan yang dapat dicapai oleh siapa saja, di mana saja, kapan saja. Setiap guru dapat menggunakan pendekatan saintifik dalam mata pelajaran apapun untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pendekatan Saintifik yang dilakukan seperti observasi, menanya, pengumpulan informasi, pengolahan informasi, dan komunikasi membiasakan siswa melakukan aktivitas pada setiap langkah pendekatan, sehingga memudahkan siswa dalam memecahkan masalah yang diajukan.<sup>31</sup>

---

<sup>30</sup> Mawardi, "Pemberlakuan Kurikulum SD/MI Tahun 2013 Dan Implikasinya Terhadap Upaya Memperbaiki Proses Pembelajaran Melalui PTK," *Scholaria : Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan* 4, no. 3 (2015): 107–121.

<sup>31</sup> Febria Ningsih, Aan Putra, and Nelpita Ulandari, "Penerapan Pendekatan Saintifik Berbantuan Geogebra Dalam Upaya Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematis Siswa," *AKSIOMA: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika* 10, no. 2 (2019): 180–194.

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa pendekatan saintifik (*scientific approach*) merupakan model pembelajaran yang menggunakan kaidah ilmiah yang mencakup rangkaian kegiatan pengumpulan data melalui mengamati, tanya jawab, percobaan, pengolahan informasi atau data dan kemudian dikomunikasikan.

Pendekatan saintifik berorientasi pada siswa, maka diharapkan pembelajaran saintifik ini dapat menumbuhkan sikap aktif siswa dalam pembelajaran, karena pembelajaran berpusat pada siswa bertujuan untuk meningkatkan keterampilan siswa, yang pada akhirnya bermanfaat bagi bangsa dan negara. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Permendikbud) Tahun 2014 Nomor 57 menyebutkan bahwa tujuan kurikulum 2013 adalah menyiapkan manusia Indonesia untuk hidup sebagai pribadi dan warga negara yang beriman, produktif, kreatif, inovatif dan afektif serta mampu mempengaruhi kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara dan peradaban dunia. Untuk mencapai tujuan tersebut, Kurikulum 2013 mengikuti sistem pembelajaran aktif.

## **2. Karakteristik Pendekatan *Scientific***

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan memaparkan kriteria atau karakteristik pendekatan *Scientific*. Adapun karakteristik pendekatan *Scientific* adalah sebagai berikut<sup>32</sup> :

- 1) Materi pembelajaran berdasarkan fakta atau fenomena yang dapat dijelaskan dengan logika atau penalaran tertentu tidak terbatas pada spekulasi, khayalan, legenda atau dongeng belaka.
- 2) Penjelasan guru, jawaban siswa dan interaksi pengasuhan guru dengan siswa bebas dari prasangka langsung, pemikiran subjektif atau penalaran yang menyimpang dari alur penalaran logis.

---

<sup>32</sup> Hambali and Sumyani, "Aposteriori Diskursus Implementasi Kurikulum 2013 & KTSP (Analisis Penerapan Pada Lembaga Pendidikan SLTS Di Lingkungan Pondok Pesantren Nurul Jadid)," *Jurnal Ilmiah Kependidikan* 8, no. 2 (2019): 101–116.

- 3) Mendorong dan menggugah siswa untuk berpikir kritis, analitis, dan tepat untuk mengidentifikasi, memahami, memecahkan masalah dan menerapkan materi pembelajaran.
- 4) Mendorong dan menginspirasi siswa untuk berpikir hipotetik untuk melihat perbedaan, persamaan dan keterkaitan dalam materi pembelajaran.

Mendorong dan menginspirasi siswa untuk pembelajaran yang berpusat pada siswa artinya siswa berperan aktif dalam pembelajaran, siswa memainkan mata pelajaran, sedangkan guru hanya sebagai fasilitator dan sumber belajar bagi siswa.<sup>33</sup> Mendorong kreativitas siswa berarti bahwa pembelajaran kurikulum (2013) harus mampu memperkuat motivasi siswa untuk berkreaitivitas. Dalam hal ini, guru harus lebih kreatif dalam melakukan pembelajaran bersama siswa. Guru harus mampu mendorong siswa, sehingga mereka tidak bosan mengikuti pembelajaran.

Menciptakan kondisi yang menyenangkan dan menantang berarti pembelajaran harus menarik bagi anak, sehingga anak tertarik dan tertantang untuk mengikuti pembelajaran. Meskipun beberapa materi pelajaran sulit, siswa dapat dengan mudah memahaminya melalui pembelajaran yang menarik dengan nilai, etika, estetika, logika dan kinestetik berarti pembelajaran harus memberikan gerak siswa untuk mengembangkan apa yang lebih baik bagi siswa itu sendiri. Guru yang menjadi panutan bagi siswa dalam bersikap dan berperilaku serta mampu berpikir ketika menghadapi masalah sehari-hari. Menyampaikan pengalaman belajar yang beragam melalui penerapan berbagai strategi dan metode pembelajaran yang menyenangkan, kontekstual, efisien, efektif dan bermakna. Dengan kata lain, diperlukan strategi dan metode pembelajaran yang berbeda untuk melaksanakan pembelajaran sesuai mata pelajaran.

---

<sup>33</sup> Agustinus Tangu Daga, "Makna Merdeka Belajar Dan Penguatan Peran Guru Di Sekolah Dasar," *Jurnal Educatio* 7, no. 3 (2021): 1075–1090.

### 3. Langkah-Langkah Pendekatan *Scientific*

Proses pembelajaran dengan pendekatan saintifik ini mempengaruhi tiga bidang yaitu sikap, pengetahuan dan keterampilan.<sup>34</sup> Tujuan area Attitude adalah agar siswa memahami “know why”. Sementara itu, ranah pengetahuan memberikan siswa tujuan yang berkaitan dengan “mengetahui apa” dan ranah keterampilan memberikan pemahaman kepada siswa terkait dengan “mengetahui bagaimana”.

Ketiga bidang keahlian tersebut memiliki jalur pengadaan yang berbeda. Sikap diperoleh melalui penerimaan, pelaksanaan, penghayatan, penghayatan dan pengamalan. Pengetahuan diperoleh melalui mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta. Keterampilan diperoleh melalui mengamati, menanya, mencoba, merefleksi, menyajikan dan mencipta. Pendekatan saintifik untuk pembelajaran intensional meliputi mengamati, menanya, bereksperimen/mengeksplorasi, mengasosiasikan, dan mengomunikasikan.

Kelima pelajaran *Scientific* tersebut dapat dibagi menjadi beberapa bidang pembelajaran sesuai dengan tabel di bawah ini<sup>35</sup> :

Tabel 2. 1 Langkah-Langkah Pendekatan Scientific

<b>Langkah Pembelajaran</b>	<b>Kegiatan Belajar</b>	<b>Kompetensi yang Dikembangkan</b>
Mengamati	Membaca, menyimak, mendengar dan melihat.	Melatih keseriusan, ketelitian, mencari informasi
Menanya	Ajukan pertanyaan tentang informasi yang tidak dipahami tentang observasi atau ajukan pertanyaan untuk mendapatkan informasi	Mengembangkan kreativitas, rasa ingin tahu, dan kemampuan merumuskan pertanyaan untuk mengembangkan pikiran kritis yang penting untuk kehidupan

<sup>34</sup> Maria Magdalena, “Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Peminatan Berbasis Pendekatan Saintifik Untuk Siswa Kelas XI Sekolah Menengah Atas,” *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran* 1, no. 1 (2018): 157–170.

<sup>35</sup> Kartika Wanojaleni, “Konsep Dan Implementasi Pembelajaran Scientific Kurikulum 2013,” *Qalam : Jurnal Pendidikan Islam* 2, no. 2 (2021): 159–170.

Langkah Pembelajaran	Kegiatan Belajar	Kompetensi yang Dikembangkan
	lebih lanjut tentang apa yang di observasi.	cerdas dan pembelajaran seumur hidup.
Mengumpulkan Informasi/Eksperimen	Mengikuti tes, membaca sumber selain buku paket, mengamati objek peristiwa atau kegiatan, dan mewawancarai narasumber.	Mengembangkan sikap sadar, jujur, santun, menghargai pendapat orang lain, kemampuan komunikasi, kemampuan mengumpulkan informasi dengan cara yang berbeda untuk belajar, mengembangkan kebiasaan belajar dan belajar sepanjang hayat
Megasosiasi/Mengolah Informasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengolah informasi yang terkumpul, baik sebatas hasil kegiatan percobaan, kegiatan observasi maupun kegiatan pengumpulan data.</li> <li>- Pemrosesan data yang mereka kumpulkan, memberikan keluasan dan kedalaman pemrosesan data dari mana solusi dicari dari berbagai sumber membenarkan sebaliknya.</li> </ul>	Mengembangkan sikap jujur, teliti, disiplin, taat aturan, tekun, mampu menerapkan prosedur dan mampu bernalar secara induktif dan deduktif dalam mengambil kesimpulan.
Mengkomunikasikan	Mengkomunikasikan hasil observasi, kesimpulan berdasarkan hasil analisis secara lisan, tulisan atau media lainnya	Mengembangkan sikap jujur, teliti, toleran, kemampuan berpikir sistematis, mengungkapkan pendapat secara singkat dan jelas serta mengembangkan kemampuan berbahasa yang baik dan benar. <sup>36</sup>

Kelima langkah metode *Scientific* atau metode ilmiah tersebut dapat dilakukan secara berurutan maupun tidak berurutan, terutama pada

---

<sup>36</sup> Ibid.

langkah pertama dan kedua. Sedangkan langkah ketiga, dst. harus dilakukan secara berurutan. Kemajuan pendekatan *Scientific* ini dirancang untuk memberi siswa lebih banyak ruang untuk membangun pengembangan akademik dan memaksimalkan potensi intelektual mereka. Siswa didorong untuk membangun sendiri pengetahuan, pemahaman dan keterampilannya dari proses pembelajaran yang berkesinambungan, sementara staf pengajar memimpin dan memberikan penguatan dalam bimbingan dan memperkaya apa yang dipelajari bersama siswa.<sup>37</sup>

Secara konseptual, pendekatan ini lebih condong pada model pendidikan humanistik, yaitu pendidikan yang menciptakan ruang bagi siswa untuk berkembang sesuai dengan potensi intelektualnya. Siswa menjadi pusat pembelajaran, bukan objek pembelajaran. Dengan demikian, kepribadian, keterampilan, dan kesadaran siswa akan berkembang lebih optimal. Pelaksanaan program Kurikulum tahun 2013 terbagi menjadi tiga yaitu kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir. Ketiga kegiatan tersebut disusun menjadi satu rangkaian kegiatan pembelajaran yang tidak dapat dipisahkan.

#### **4. Tujuan Pendekatan *Scientific***

Pendekatan saintifik digunakan dalam proses pembelajaran yang tujuannya adalah agar siswa merasa senang dan aktif saat mengikuti kegiatan pembelajaran yang berdampak tinggi terhadap hasil belajar.<sup>38</sup> Selain itu, potensi seluruh siswa dapat dikembangkan secara optimal berupa sikap, pengetahuan dan keterampilan. Siswa membutuhkan potensi ini untuk dapat menghadapi perannya di masa depan.

---

<sup>37</sup> Sufiati Yulminia, "Penerapan Model Pembelajaran Saintifik Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas VIII A SMP Negeri 2 Labu Api," *SCIENCE : Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika dan 2*, no. 4 (2022): 484–492.

<sup>38</sup> Annisa Safitri and Elfia Sukma, "Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Tema 3 Menggunakan Pendekatan Saintifik Di Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Tambusai* 4, no. 2015 (2020): 3132–3144.

Berikut ini tujuan pendekatan saintifik dalam pembelajaran adalah sebagai berikut<sup>39</sup>:

- 1) Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk membaca bahan kajian yang dibahas sesuai dengan indikator pencapaian kompetensi, dan kegiatan ini berkaitan dengan kegiatan observasi ilmiah.
- 2) Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya berdasarkan materi pembelajaran yang telah dibaca sebelumnya, dan kegiatan ini berkaitan dengan pertanyaan ilmiah.
- 3) Guru mengajak siswa untuk menjawab pertanyaan yang diajukan atau ditanyakan oleh temannya dan kegiatan ini berkaitan dengan kegiatan pengumpulan data dengan pendekatan saintifik.
- 4) Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengajukan pertanyaannya, setelah itu bertanya kepada peserta lain apakah ada pertanyaan yang sama dengan pertanyaan tersebut. Guru kemudian memberikan kesempatan kepada salah satu siswa untuk menjawab pertanyaan tersebut dan selanjutnya dapat memeriksa apakah ada jawaban lain. Ketika ada jawaban berbeda untuk pertanyaan yang sama, guru membimbing jawaban yang benar dan mengingatkan siswa untuk kembali ke buku mereka dan menentukan konsep yang harus ditarik kesimpulannya. Kegiatan ini mengacu pada kegiatan berpikir atau menggabungkan dalam pendekatan ilmiah.
- 5) Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk mengkomunikasikan kesimpulan yang diambil dari hasil kegiatan berpikir di atas. Kegiatan ini mengacu pada kegiatan berpikir atau kerjasama dalam pendekatan ilmiah. Sebenarnya membaca pertanyaan atau mengemukakan pendapat tergolong kegiatan komunikasi.

---

<sup>39</sup> Parjinem, "Implementasi Pembelajaran Enegeri Dan Perubahannya Melalui Pendekatan Saintifik Dengan Model Pembelajaran Inquiry Learning," *Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika dan IPA* 1, no. 2 (2021): 132–142.

## **E. Pembelajaran Bahasa Jawa**

### **1. Pengertian Pembelajaran Bahasa Jawa**

Bahasa Jawa merupakan salah satu mata pelajaran lokal wajib untuk semua jenis dan jenjang pendidikan di Provinsi Jawa Timur.<sup>40</sup> Kursus Bahasa Jawa adalah program yang ditujukan untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan bahasa dan sikap positif terhadap Bahasa Jawa. Demikian pula dalam pembelajaran bahasa yang meliputi empat kategori kemampuan yaitu menyimak, berbicara, membaca dan menulis, ruang lingkup mata pelajaran Bahasa Jawa juga mencakup komponen keterampilan berbahasa dan kemampuan sastra yang meliputi aspek menyimak, berbicara, membaca dan menulis.<sup>41</sup>

Pembelajaran Bahasa Jawa merupakan program pembelajaran bahasa untuk mengembangkan pengetahuan dan keterampilan Bahasa Jawa serta sikap positif terhadap Bahasa Jawa itu sendiri.<sup>42</sup> Selain pengajaran bahasa dan sastra Jawa, kajian Bahasa Jawa harus diarahkan pada transmisi nilai-nilai budaya di dalamnya.

Berdasarkan pemahaman tentang pembelajaran Bahasa Jawa dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran bahasa Jawa merupakan mata pelajaran wajib di sekolah dasar yang mempelajari nilai-nilai bahasa, sastra, dan budaya Jawa.

### **2. Tujuan Pembelajaran Bahasa Jawa**

Bahasa Jawa merupakan simbol kebanggaan daerah yaitu siswa bangga dengan bahasa Jawa, sehingga selalu mencari informasi tentang bahasa Jawa. Dengan kata lain, sambil para siswa mencari informasi tersebut, mereka sekaligus berusaha melestarikan budaya Jawa. Bahasa

---

<sup>40</sup> Erinta Eka Ruliyanti, Udjang Pairin M. Basir, and Suyanto, "Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Jawa Berbasis Audio Visual Pada Siswa SD Kelas I," *Jurnal Education and development Institut* 10, no. 1 (2022): 486–492.

<sup>41</sup> Umi Nadhiroh and Bagus Wahyu Setyawan, "Peranan Pembelajaran Bahasa Jawa Dalam Melestarikan Budaya Jawa The Role of Javanese Language Learning in Preserving Javanese Culture," *Jurnal Ilmiah Sastra dan Bahasa Jawa Daerah dan Pengajarannya* 3, no. 1 (2021): 1–10.

<sup>42</sup> Nidha Nur Latifah, "Pembelajaran Mauatan Lokal Bahasa Jawa Dalam Pelaksanaan Kurikulum 2013 Di SDN Sambiroto 01 Semarang," *Jurnal Pendidikan Dasar* (2013): 149–158.

Jawa berperan sebagai simbol identitas daerah, artinya dengan menggunakan bahasa Jawa kita memiliki identitas seperti bahasa Jawa, apalagi kita berada di daerah tersebut.<sup>43</sup>

Bahasa Jawa sebagai alat komunikasi dalam keluarga masyarakat setempat, artinya kita dapat berinteraksi dalam bahasa Jawa dalam keluarga dan masyarakat, sehingga pendengar dapat dengan mudah menyerap pesan yang disampaikan, dan kita dapat menggunakan bahasa Jawa untuk memenangkan konflik yang ada dengan orang yang berbeda. Pendekatan yang berkaitan dengan budaya Jawa.

Pembelajaran Bahasa Jawa bertujuan agar siswa memiliki kemampuan sebagai berikut :

- 1) Efektif dan sesuai dengan etika dan budaya Jawa, baik lisan maupun tulisan.
- 2) Menghargai dan bangga terhadap Bahasa Jawa sebagai bahasa daerah yang mendukung bahasa Indonesia.
- 3) Memahami Bahasa Jawa dan menggunakannya secara tepat dan kreatif untuk berbagai keperluan.
- 4) Menggunakan Bahasa Jawa untuk meningkatkan kemampuan intelektual dan kematangan emosi dan sosial.
- 5) Menyukai karya sastra dan menggunakannya untuk memperluas wawasan, memperhalus kebiasaan, dan memperluas pengetahuan serta kemampuan berbahasa.
- 6) Menghargai dan mengembangkan sastra Jawa sebagai khazanah budaya Jawa.

Dilihat dari tujuan tersebut, jelas bahwa tujuan pembelajaran bahasa Jawa adalah untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam bercakap-cakap dalam bahasa Jawa secara tepat dan akurat serta meningkatkan apresiasi terhadap karya sastra dan budaya Jawa.

---

<sup>43</sup> Hidayatu Munawaroh et al., "Pembelajaran Bahasa Daerah Melalui Multimedia Interaktif Pada Anak Usia Dini," *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6, no. 5 (2022): 4057–4066.

### 3. Ruang Lingkup Bahasa Jawa Kelas III Pendidikan Dasar

Pembelajaran Bahasa Jawa sekolah dasar ditujukan kepada siswa untuk memenuhi standar kemampuan dasar siswa dalam memahami dan meningkatkan kemampuan atau keterampilan siswa dalam berbicara dengan menggunakan Bahasa Jawa.<sup>44</sup> Kegiatan pembelajaran Bahasa Jawa ini bukan hanya berorientasi dalam penguasaan materi Bahasa Jawa, tetapi juga memposisikan materi Bahasa Jawa sebagai alat dan sarana siswa dalam memperoleh keterampilan lainnya. Oleh karena itu, ruang lingkup mata pelajaran Bahasa Jawa yang dipelajari di sekolah disesuaikan dengan kompetensi yang harus dicapai siswa.

Kompetensi Dasar Bahasa Jawa adalah seperangkat kompetensi Bahasa Jawa yang harus ditunjukkan siswa sebagai hasil belajar pada mata pelajaran Bahasa Jawa. Standar ini dijelaskan dalam kompetensi inti, indikator, dan topik masing-masing aspeknya. Pengorganisasian dan pengelompokan materi dari aspek-aspek tersebut didasarkan pada keterampilan yang ingin dicapai.

Merujuk pada kompetensi inti dan kompetensi dasar yang harus dicapai siswa maka ruang lingkup materi Bahasa Jawa adalah mencakup komponen keterampilan berbahasa dan kemampuan sastra yang meliputi aspek menyimak, berbicara, membaca dan menulis.

Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Bahasa Jawa Kelas III di SD/MI sebagai berikut :

Tabel 2. 2 Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Bahasa Jawa Kelas III SD/MI

<b>Kompetensi Inti</b>	<b>Kompetensi Dasar</b>
Teks Laporan 3. Memahami pengetahuan factual dengan cara mengamati dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya	3.2 Menenal, memahami, dan mengidentifikasi informasi dari teks laporan hasil observasi secara lisan dan tulis.

<sup>44</sup> Mulyaningtyas Kartikasari and Fitri Puji Rahmawati, "Desain Media Pembelajaran Interaktif 'Tekat Baja' Untuk Memperkaya Kosakata Bahasa Jawa Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 6, no. 3 (2022): 5052–5062.

Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar
<p>dan benda-benda yang dijumpainya dirumah, disekolah dan tempat bermainnya.</p> <p>4. Menyajikan pengetahuan factual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis , dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.</p>	<p>4.2 Menyusun dan menyampaikan teks laporan sederhana hasil observasi secara lisan dan tulis.</p>
<p>Teks Cerita</p> <p>3. Memahami pengetahuan factual dengan cara mengamati dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya dan benda-benda yang dijumpainya dirumah, disekolah dan tempat bermainnya.</p> <p>4. Menyajikan pengetahuan factual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis , dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia</p>	<p>3.3 Mengenal, memahami, dan mengidentifikasi informasi dari teks lisan tentang kondisi alam dalam bentuk cerita.</p> <p>4.3 Menyampaikan teks lisan tentang kondisi alam dalam bentuk cerita.</p>
<p>Puisi (Geguritan)</p> <p>3. Memahami pengetahuan factual dengan cara mengamati dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya dan benda-benda yang dijumpainya dirumah, disekolah dan tempat bermainnya.</p> <p>4. Menyajikan pengetahuan factual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis , dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia</p>	<p>3.4 Mengenal, memahami dan mengidentifikasi teks puisi tentang alam semesta dan penampakannya dengan bantuan guru secara lisan dan tulis.</p> <p>4.4 Membaca indah teks puisi tentang alam semesta dan penampakannya.</p>

<b>Kompetensi Inti</b>	<b>Kompetensi Dasar</b>
<p>Jenis Kata dan Kalimat (Jenise Tembung Lan Ukara)</p> <p>3. Memahami pengetahuan factual dengan cara mengamati dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya dan benda-benda yang dijumpainya dirumah, disekolah dan tempat bermainnya.</p> <p>4. Menyajikan pengetahuan factual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis , dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia</p>	<p>3.5 Mengenal, memahami, dan mengidentifikasi kata dan kalimat untuk menulis karangan sederhana sesuai kaidah.</p> <p>4.5 Merangkai kalimat menjadi karangan sederhana sesuai kaidah.</p>
<p>Tembang Dolanan</p> <p>3. Memahami pengetahuan factual dengan cara mengamati dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya dan benda-benda yang dijumpainya dirumah, disekolah dan tempat bermainnya.</p> <p>4. Menyajikan pengetahuan factual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis , dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia</p>	<p>3.6 Mengenal dan memahami tembang dolanan</p> <p>4.6 Melagukan tembang dolanan</p>
<p>Aksara Legena</p> <p>3. Memahami pengetahuan factual dengan cara mengamati dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya dan benda-benda yang dijumpainya dirumah, disekolah dan tempat bermainnya.</p>	<p>3.7 Mengenal dan memahami semua bentuk aksara legena.</p> <p>4.7 Menulis kata dengan aksara legena sesuai dengan kaidah.</p>

Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar
4. Menyajikan pengetahuan factual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis , dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia	

#### 4. Kata dan Kalimat (Tembung lan Ukara)

Dalam materi Jenise Tembung lan Ukara terdapat Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD), tujuan pembelajaran dan indikator pada materi jenise tembung lan ukara, antara lain :

##### Tujuan Pembelajaran

- a. Melalui membaca dan mengamati Media *Fun Thinkers Book*, siswa dapat menunjukkan jenis kata dan kalimat dengan baik dan benar.
- b. Melalui penjelasan guru, siswa dapat menguraikan jenis kata dan kalimat dengan benar.
- c. Melalui media *Fun Thinkers Book*, siswa dapat menganalisis penggunaan kata dan kalimat dengan tepat.
- d. Melalui penugasan, siswa dapat menentukan pola dan kalimat dengan benar.
- e. Melalui diskusi kelompok , siswa dapat membuat kalimat sederhana sesuai dengan kaidah yang benar.

Tabel 2. 3 Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, dan Indikator

Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar	Indikator
3. Memahami pengetahuan factual dengan cara mengamati dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya dan benda-benda yang	3.5 Mengenal, memahami, dan mengidentifikasi kata dan kalimat untuk menulis karangan sederhana sesuai kaidah.	3.5.1 Menjelaskan jenis kata (C2) 3.5.2 Menentukan pola kalimat (C3) 3.5.3 Menguraikan jenise kalimat (C4)

Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar	Indikator
dijumpainya dirumah, disekolah dan tempat bermainnya.		3.5.4 Menganalisis penggunaan kata dan kalimat (C4)
4. Menyajikan pengetahuan factual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis , dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia	4.5 Merangkai kalimat menjadi karangan sederhana sesuai kaidah.	4.5.1 Membuat kalimat sederhana sesuai dengan kaidah. (P3)

Tembung adalah satuan bahasa yang mempunyai arti. Menurut jenisnya tembung itu dibagi menjadi empat yaitu tembung aran, tembung kriya, tembung kahanan lan tembung katrangan<sup>45</sup>. Berikut adalah jenis-jenis tembung diantaranya adalah :

a. Tembung aran

Tembung aran (kata benda) yaitu kata yang menjelaskan nama barang atau yang dianggap barang. Tembung aran adalah kata yang menerangkan nama barang secara kongkrit dan abstrak.

Contoh Tembung Aran: omah, kuris, siti, meja, angin dan lain-lain.

b. Tembung kriya

Tembung kriya (kata kerja) yaitu kata yang menjelaskan tingkah laku suatu pekerjaan.

Contoh : macul, ngombe, mangan, nyapu, turu dan lain-lain.

c. Tembung Kahanan

Tembung Kahanan (Kata keadaan) yaitu kata yang menerangkan suatu benda, barang, atau yang dibendakan.

Contoh : **kegedhen, ayu, ganteng**

<sup>45</sup> Rahmat Santosa et al., "Tantri Basa Kelas III" (Surabaya: Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Timur, 2016), 89.

d. Tembung Katrangan

Tembung katrangan (kata keterangan) yaitu kata yang memberi keterangan pada kata lain selain kata benda.

Contoh : **pasar, sekolah**

Berikut adalah Jenis- jenis Ukara (Kalimat) diantaranya sebagai berikut <sup>46</sup>:

a. Ukara Andharan

Ukara andharan adalah kalimat yang isinya memberikan keterangan kepada orang yang diajak bicara atau orang yang membaca. Ukara andharan ini biasanya diakhiri dengan tanda titik.

Contoh :

- a) Wingi pak bupati ngresmekake Perpustakaan.
- b) Saben dino senin murid SD upacara bendera.

b. Ukara Pitakon

Ukara Pitakon adalah kalimat yang berisi tentang pertanyaan kepada orang yang diajak bicara atau kepada orang yang membaca. Ukara atau kalimat pitakon ini biasanya di akhir kalimat ditandai dengan tanda tanya (?).

Contoh :

- a) Sopo sing nyapu latar iku?
- b) Jam piro upacara bendera dimulai?

c. Ukara Pakon

Ukara pakon yaitu kalimat yang berisi tentang perintah kepada orang yang diajak bicara atau orang yang membaca. Ukara atau kalimat pakon ini biasanya di akhir kalimat ditandai dengan tanda seru (!)

Contoh : Garapen pitakon nomer siji, telu, enem lan pitu!

---

<sup>46</sup> Ibid.

## F. Kajian Pustaka

Untuk menghindari melakukan penelitian yang sama dengan pembahasan yang sama diperlukan penelitian sebelumnya. Tinjauan literatur kemudian dilakukan untuk mencari kajian pustaka sebelumnya sebagai perbandingan.

Adapun penelitian yang relevan berkaitan dengan *Media Fun Thinkers Book* berbasis *Scientific* pada pembelajaran Bahasa Jawa adalah sebagai berikut :

1. Penelitian yang dilakukan oleh Jummita dengan judul *Media Fun Thinkers Book* Berbasis Soal Cerita Calistung pada Tema 7 Benda, Hewan dan Tanaman di sekitarku untuk Siswa SD Kelas 1. Penelitian ini menunjukkan, pengembangan media memenuhi unsur kelayakan, serta kepraktisan media yang digunakan pada pembelajaran Tematik Kelas 1 SD/MI. Dengan hasil persentase materi oleh ahli materi/asesmen sebesar 4.79 oleh ahli media sebesar 4.43, dari segi praktisi pembelajaran sebesar 4.63, dan dari segi respon siswa sebesar 4.95 dengan kriteria sangat valid. Hasil validasi sangat valid dan sesuai dengan kriteria media pembelajaran sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran.<sup>47</sup>
2. Penelitian yang dilakukan oleh Desi Luthfiana Rahmah dengan judul “Pengembangan *Media Fun Thinkers Book* untuk Meningkatkan Antusiasme Belajar dan Hasil Belajar Materi Bangun Datar Siswa Sekolah Dasar”. Hasil penelitian ini berupa *Fun Thinkers Book*, dengan hasil persentase materi oleh ahli materi sebesar 45 dari 48 dengan keterangan Sangat Valid, oleh ahli media sebesar 68 dari 72 dengan keterangan sangat Valid. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil validasi sangat valid dan sesuai dengan kriteria media pembelajaran sehingga layak digunakan.<sup>48</sup>
3. Penelitian yang dilakukan oleh Ni Putu Feby Mulia Buana Rosnata dengan judul *Innovative Learning through Fun Thinkers Media Based on Fill the Blank Question*. Dikembangkan dengan hasil persentase segi materi oleh

---

<sup>47</sup> Jummita, Ayu, and Tri Dibia, “Media Fun Thinkers Berbasis Soal Calistung Pada Tema 7 Benda , Hewan Dan Tanaman Di Sekitarku Untuk Siswa SD Kelas 1.”

<sup>48</sup> Luthfiana Rahma and Taufik Hidayat, “Pengembangan Media ‘Fun Thinkers Book’ Untuk Meningkatkan Antusiasme Belajar Dan Hasil.”

ahli materi sebesar 4,3 dengan kualifikasi Sangat Valid, oleh ahli media sebesar 4,4 dengan keterangan sangat Valid. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil validasi sangat valid dan sesuai dengan kriteria media pembelajaran sehingga layak digunakan dan membantu peserta didik selama proses pembelajaran.<sup>49</sup>

4. Penelitian yang dilakukan oleh Pranyani, Ni Komang Ayu Indah, I. Gusti Ayu Tri Agustiana, and Alexander Hamonangan Simamora. "*Integration of HOTS-Based Questions on the Theme 'The Beauty of Togetherness' through Fun Thinkers Learning Media for Grade IV Elementary School Students.*" Hasil penelitian ini telah mencapai kriteria kevalidan yang sangat baik dengan mencapai hasil uji kevalidan dari segi materi 4.79 dengan kriteria sangat valid, dari segi ahli media sebesar 4.43 dengan kriteria sangat valid, dan dari segi respon siswa 4.95 dengan kriteria sangat valid. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan mengatakan bahwa media *Fun Thinkers Book* berbasis soal HOTS yang dikembangkan sangat valid dan layak digunakan dalam pembelajaran Tematik Kelas IV tema indahnyanya kebersamaan.<sup>50</sup>
5. Penelitian yang dilakukan oleh Ni Made Upadani. "Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa dalam Tema Berbagai Pekerjaan dengan Fun Thinkers." Hasil penelitian yang diperoleh dengan menggunakan media *Fun Thinkers* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dalam berbagai pekerjaan tersebut valid. Kriteria kevalidan yang diperoleh dari penilaian berdasarkan nilai dari ahli materi, ahli media, guru dan siswa dengan rata-rata 4.21 dengan kualifikasi sangat valid. Maka dapat disimpulkan bahwa penelitian yang dilakukan oleh Ni Made Upadani, dkk dikategorikan valid dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.<sup>51</sup>

---

<sup>49</sup> Putu et al., "*Innovative Learning through Fun Thinkers Media Based on Fill the Blank Question.*"

<sup>50</sup> Ni Komang et al., "*Integration of HOTS- Based Questions on the Theme ' The Beauty of Togetherness ' through Fun Thinkers Learning Media for Grade IV Elementary School Students*" 5, no. 3 (2021): 471–478.

<sup>51</sup> Ni Made Upadani, I Gusti Ayu, and Tri Agustiana, "*Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Dalam Tema Berbagai Pekerjaan Dengan Fun Thinkers*" 9, no. 3 (2021): 450–458.

Tabel 2. 4 Orisinalitas Penelitian dengan Penelitian Sebelumnya

No	Nama Peneliti, Judul dan Tahun Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
1	Jummita. “ <i>Media Fun Thinkers Book Berbasis Soal Calistung pada Tema 7 Benda, Hewan dan Tanaman di Sekitarku untuk Siswa SD Kelas 1.</i> ” Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran 2021.	a. <i>Media Fun Thinkers Book</i> b. Model ADDIE c. Meningkatkan minat belajar siswa.	a. Tematik kelas 1.	a. Penelitian pengembangan <i>Media Fun Thinkers Book</i> Berbasis <i>Scientific</i> b. Penelitian Pembelajaran Bahasa Jawa Materi Jenise Tembung lan Ukara.
2	Desi Luthfiyana Rahmah. “ <i>Pengembangan Media” Fun Thinkers Book</i> ” untuk Meningkatkan Antusiasme Belajar dan Hasil Belajar Materi Bangun Datar Siswa Sekolah Dasar.” Jurnal Basicedu 2022.	a. <i>Media Fun Thinkers Book</i> b. Model pengembangan ADDIE	a. Matematika materi Bangun Datar kelas III.	c. Penelitian ini dilakukan di UPT SD Negeri 295 Gresik. d. Penelitian ini menguji kevalidan dan kemenarikan <i>Media Fun Thinkers Book</i> berbasis <i>Scientific</i> pada pembelajaran Bahasa Jawa
3	Ni Putu Feby Mulia Buana Rosnata. “ <i>Innovative Learning through Fun Thinkers Media Based on Fill the Blank Question</i> ”. International Journal of Elementary Education. 2021	a. <i>Media Fun Thinkers Book</i> b. Model pengembangan ADDIE	a. Tematik Kelas 1.	
4	Pranyani, Ni Komang Ayu Indah, I. Gusti Ayu Tri Agustiana, and Alexander Hamonangan Simamora. “ <i>Integration of HOTS-Based Questions on the Theme “The Beauty of Togetherness” through Fun Thinkers Learning Media for Grade IV Elementary School</i> ”	a. <i>Media Fun Thinkers Book</i> b. Model pengembangan ADDIE	a. Tematik Kelas IV. b. Berbasis soal HOTS.	

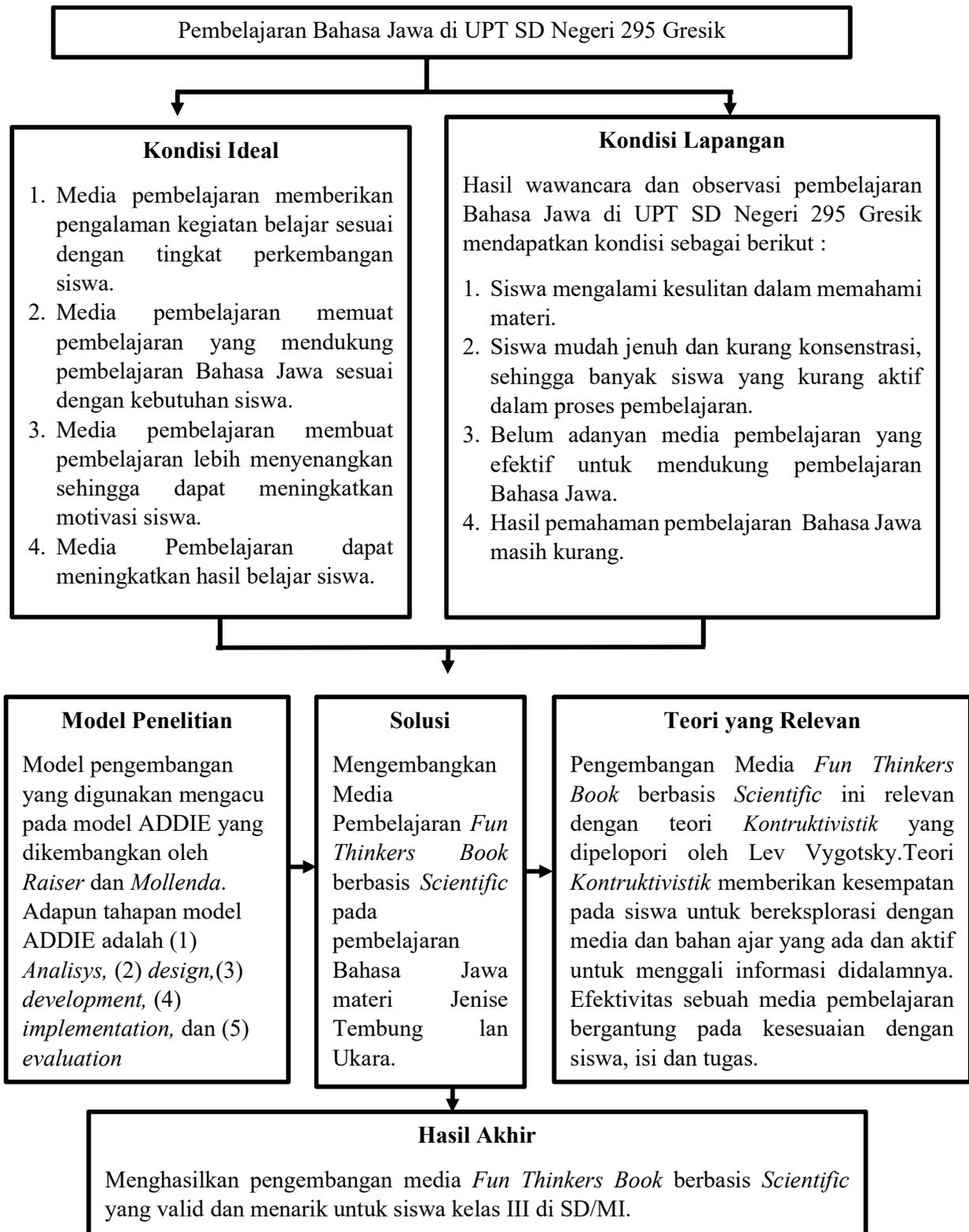
No	Nama Peneliti, Judul dan Tahun Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
	<i>Students.</i> " International Journal of Elementary Education 5.3 (2021).			
5	Ni Made Upadani. "Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa dalam Tema Berbagai Pekerjaan dengan Fun Thinkers." Mimbar PGSD Undiksha 2021.	a. Media <i>Fun Thinkers Book</i> b. Model pengembang an ADDIE	a. Tematik kelas IV.	

### G. Kerangka Konseptual

Alur kerangka konseptual pada pengembangan media *Fun Thinkers Book* menjelaskan bahwa pengembangan ini diawali dengan melihat kondisi awal yang ada dilapangan bahwa siswa banyak yang kurang bisa memahami dengan baik penjelasan guru sehingga kurangnya minat dan konsentrasi dalam proses pembelajaran, sehingga banyak siswa yang nilai pembelajaran Bahasa Jawa belum tuntas KKM, didasarkan pada masalah yang berhubungan dengan keadaan yang ada di Kelas III UPT SD Negeri 295 Gresik khususnya pada pembelajaran Bahasa Jawa. Kurangnya media pembelajaran Bahasa Jawa untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa, guru hanya berbantuan buku paket tanpa adanya media yang bervariasi, sehingga pembelajaran kurang efektif dan siswa terlihat bosan atau jenuh dengan pembelajaran yang dilakukan. Oleh karena itu tujuan pembelajaran yang dilakukan belum optimal mengakibatkan siswa tidak bisa mengembangkan kemampuan berpikir kreatifnya dan kurang konsentrasi.

Berdasarkan masalah yang ada di UPT SD Negeri 295 Gresik, peneliti mengajukan alternatif pemecahan masalah berupa mengembangkan media pembelajaran. Melihat isi dari materi Bahasa Jawa "Jenise Tembung lan Ukara", peneliti berpikir ada sesuatu potensi yang dapat dikembangkan menjadi sebuah media pembelajaran yang efektif untuk mendukung kemampuan berpikir kreatif siswa dan menumbuhkan motivasi siswa berupa

media *Fun Thinkers Book* berbasis *Scientific* yang menyenangkan, yaitu belajar sambil bermain. Isi dari media *Fun Thinkers Book* berbasis *Scientific* mencakup materi yang disajikan dengan menarik, kuis yang dikemas dalam bentuk permainan. Media *Fun Thinkers Book* berbasis *Scientific* yang sudah di validasi oleh ahli media dan materi yang menguasai tentang media pembelajaran. Penilaian ahli media dan ahli materi akan menjadi masukan untuk merevisi media *Fun Thinkers Book* berbasis *Scientific*. Hasil revisi media akan diuji coba secara terbatas dan uji coba lapangan untuk mengetahui bagaimana keefektifan penggunaan media *Fun Thinkers Book* Berbasis *Scientific*. Hasil akhir dalam penelitian ini adalah sebuah produk media *Fun Thinkers Book* berbasis *Scientific* untuk memudahkan siswa dalam memahami materi.



Gambar 2. 1 Kerangka Konseptual

