

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR *FUN THINKERS BOOK* UNTUK MENINGKATKAN ASPEK KOGNITIF SISWA KELAS I MI WAJAR MA'ARIF SRIBHAWONO TAHUN PELAJARAN 2023/2024

Faradina Wahid Sabilla, Masrurrotul Mahmudah, Nur Laili
Universitas Ma'arif Lampung, Indonesia
faradinaarasyabill@gmail.com

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan materi ajar "*Fun Thinkers Book*" pada tema tematik tema 7 tentang benda, hewan, dan tanaman di sekitar lingkungan kelas I MI Wajar Ma'arif Srihawono. Penelitian ini merupakan bagian dari penelitian dan pengembangan (R & D). Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *Brog And Gall* yang terdiri dari tujuh langkah, yaitu 1) identifikasi potensi dan masalah, 2) pengumpulan data, 3) perancangan produk, 4) validasi perancangan, 5) revisi perancangan, 6) uji coba produk, dan 7) revisi produk. Penelitian ini dilakukan di MI Wajar Ma'arif Srihawono dengan melibatkan 30 peserta didik kelas I. Pengumpulan data dilakukan melalui angket validasi dari ahli media, ahli materi, dan respon peserta didik. Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan teknik kuantitatif dan kualitatif. Hasil pengembangan produk adalah materi ajar "*Fun Thinkers Book*" pada tema tematik tema 7 tentang benda, hewan, dan tanaman di sekitar lingkungan dengan sub tema 1 tentang benda hidup dan benda tidak hidup. Validasi dari ahli materi dan ahli media mendapatkan skor 100% dengan kategori "sangat layak". Hasil tanggapan dari siswa berdasarkan uji coba lapangan mendapatkan skor rata-rata 90% yang termasuk kategori "sangat layak". Berdasarkan hasil ini, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran "*Fun Thinkers Book*" pada materi tematik tema 7 benda, hewan, dan tanaman di sekitar lingkungan sangat layak digunakan sebagai bahan ajar untuk meningkatkan aspek kognitif siswa kelas I.

Kata Kunci: *Fun Thinkers Book*, Aspek Kognitif.

Abstract

The aim of this research is to develop teaching materials "Fun Thinkers Book" on thematic theme 7 about objects, animals and plants around the class I environment of MI Wajar Ma'arif Srihawono. This research is part of research and development (R & D). The method used in this research is the Brog and Gall method which consists of seven steps, namely 1) identification of potential and problems, 2) data collection, 3) product design, 4) design validation, 5) design revision, 6) product trial, and 7) product revision. This research was conducted at MI Wajar Ma'arif Srihawono involving 30 class I students. Data collection was carried out through validation questionnaires from media experts, material experts, and student responses. The data obtained was then analyzed using quantitative and qualitative techniques. The result of product development is the "Fun Thinkers Book" teaching material on thematic theme 7 about objects, animals and plants in the environment with sub-theme 1 about living and non-living objects. Validation from material experts and

media experts received a score of 100% in the "very feasible" category. The results of responses from students based on field trials received an average score of 85% which is included in the "very feasible" category. Based on these results, it can be concluded that the learning media "Fun Thinkers Book" on thematic material with the theme of 7 objects, animals and plants in the environment is very suitable for use as teaching material to improve the cognitive aspects of class I students.

Keywords: *Fun Thinkers Book, Aspetc cognitive.*

PENDAHULUAN

Belajar dapat ditunjukkan dengan perubahan tingkah laku, kebiasaan, pengetahuan yang dimanifestasikan sebagai pola-pola respon yang baru berbentuk keterampilan dan kecakapan (Faizah, 2020). Peroses pembelajaran merupakan inti dari peroses pendidikan secara garis besar dan guru sebagai peran utama yang sangat penting. Pendidik sebagai aktor utama dalam peroses berlangsungnya pembelajaran. Proses pembelajaran akan berhasil manakala siswa mempunyai motivasi dalam belajar. Oleh sebab itu, guru perlu menumbuhkan motivasi belajar siswa. Untuk memperoleh hasil belajar yang optimal, pendidik dituntut kreatif membangkitkan motivasi belajar siswa, sehingga terbentuk perilaku belajar siswa yang efektif untuk memudahkan peroses pembelajaran dengan menggunakan bahan ajar yang salah satunya berupa media pembelajaran.

Aspek yang sangat penting untuk diketahui dan dipahami dari perkembangan anak usia dasar adalah aspek kognitif (Bujuri, 2018). Perkembangan kognitif merupakan suatu perkembangan yang sangat komprehensif yaitu berkaitan dengan kemampuan berfikir, seperti kemampuan bernalar, mengingat, menghafal, memecahkan masalah-masalah nyata, dan kreatifitas Penggunaan bahan ajar untuk meningkatkan aspek kognitif siswa sudah banyak dicanangkan, dikegiatan belajar mengajar dengan media pembelajaran kongkrit yang dapat dilihat langsung dan dirasakan, sehingga memudahkan siswa dalam memaknai setiap pembelajaran (Ananda, 2023).

Berdasarkan Pra penelitian yang peneliti laksanakan di MI Wajar Ma`arif Sribhawono khususnya di kelas I peneliti menemui Ibu Animar, S.Pd sebagai wali kelas 1, untuk melakukan wawancara, peneliti menanyakan hal yang berkaitan tentang proses kegiatan belajar dan mengajar. Dari hasil wawancara dengan penidik peneliti mendapatkan informasi bahwa kognitif siswa masih kurang dikarenakan beberapa sebab, salah satu penyebabnya penidik masih menerapkan metode konvensional. Bahan ajar masih minim hanya berpedoman buku pembelajaran yang belum dikembangkan membuat siswa kurang tertarik dan masih kesulitan dalam membaca, menulis, berhitung hal ini menyebabkan hasil belajar siswa masih kurang maka dari itu agar pembelajaran berjalan maksimal, siswa lebih tertarik dengan pembelajaran dikembangkan bahan pembelajaran yang kongkret (Animar, 2023).

Berasarkan paparan pra penelitian dan wawancara yang peneliti peroleh di MI Wajar Ma`arif Sribhawono khususnya di kelas I menunjukkan masih kurangnya kognitif siswa serta prestasi peserta didik belum menunjukkan hasil yang maksimal Untuk itu perlu adanya upaya untuk meningkatkan rasa ketertarikan siswa salah satunya dengan mengembangkan bahan ajar berbasis *Fun Thinkers Book* yang merujuk pembelajaran tematik (Arfat, 2020) pada materi ajar tema 7 benda, hewan dan tanaman di sekitarku yang berpijak pada kurikulum sekolah sesuai standar kompetensi dengan harapan mampu meningkatkan kognitif siswa dan rasa ingin tahu siswa dalam materi pembelajaran. Berdasarkan uraian latar belakang diatas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian terkait bahan ajar dengan judul "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis *Fun Thinkers Book* Untuk Meningkatkan Aspek Kognitif Siswa Kelas 1 Di MI Wajar Ma`arif Sribhawono, Tahun pelajaran 2023/2024."

Pada penelitian terdahulu ada beberapa peneliti yang sudah melakukan penelitian mengenai media pembelajaran Fun Thinkers Book Penelitian yang dilakukan oleh Hanum Hanifa Sukma pada, “pengembangan media *fun thinkers* dalam melatih ketrampilan menulis karangan siswa kelas v sekolah dasar” (Sukma, 2021). Penelitian yang dilakukan oleh Ni Putu Ika Putri “model pembelajaran aktif berbantu media *fun thinkers* terhadap hasil belajar siswa kelas dasar”, (Putri, 2022). Penelitian yang dilakukan oleh Ni Komang Ayu Indah Pranyani “meningkatkan hasil belajar siswa. *integration of hots-based questions on the theme “the beauty of togetherness” through fun thinkers learning media for grade iv elementary school students*”, (Pranyani, 2021). Penelitian yang dilakukan oleh Desi Luthfiana Rahmah “*fun thinkers book*” untuk meningkatkan antusiasme belajar dan hasil belajar materi bangun datar siswa sekolah dasar” (Rahmah, 2022). Penelitian yang dilakukan oleh Imam Hamzan Wijaya “*the influence of fun thinkers book media towards sciene concepts understanding of 5th grade student on MIN 3 Central Lombok in 2020/2021 Academic Year*” (Wijaya, 2021).

Berdasarkan penelitian yang relevan di atas, persamaanya terdapat pada rumpun *fun thinkers book* dalam media pembelajaran, sedangkan perbedaanya dengan konteks penelitian yang peneliti lakukan sudah sangat jelas yaitu penelitian ini difokuskan pada aspek kognitif siswa dalam Perkembangan kognitif memberikan pengaruh terhadap perkembangan mental dan emosional anak serta kemampuan berbahasa. Sikap dan tindakan anak juga berkaitan dengan kemampuan berfikir anak. Sehingga, perkembangan kognitif dapat dikatakan sebagai kunci dari pada perkembangan-perkembangan yang bersifat non-fisik (Ananda, 2023). Dengan demikian, hal ini mendorong peneliti untuk mengadakan penelitian secara lebih mendalam. maka peneliti ingin mengembangkan bahan ajar ini berdasarkan dengan kurikulum yang dicanangkan di sekolah, harapanya guna menumbukan rasa ingin tahu siswa menggunkan benda kongkrit dan meningkatkan aspek kognitif siswa dalam kegiatan pembelajaran serta pembelajaran mendapatkan hasil yang optimal.

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian R&D (*Revearch and Development*) dengan pendekatan *Borg and Gall*. Adapun pendekatan borg and gall terdiri dari 10 langkah namun peneliti hanya mennggunakan 7 langkah meliputi. Potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk (Sugiyono,2016).Waktu yang digunakan peneliti dalam melakukan penelitian yaitu sejak dikeluarkannya izin penelitian dalam kurun waktu kurang lebih 27 hari. Tempat pelaksanaan penelitian ini yaitu di Di Desa Sribhawono, tepatnya pada Alamat Jl. Ir Sutami RT 037 /RW 013 Desa Sribhawono Kecamatan Bandar Sribhawono Kabupaten Lampung Timur Provinsi Lampung. Adapaun subjek pada penelitian ini yaitu: Siswa kelas I MI Wajar Ma’arif Sribhawono. Adapun data yang ingin diperoleh dalam penelitian ini antara lain: Informasi dari para subjek penelitian terkait metode pembelajaran. Adapun data primer yang digunakan dalam penelitian ini yaitu: Metode pembelajaran siswa kelas I MI Wajar Ma’arif Sribhawono data sekunder yang peneliti gunakan dalam penelitian ini yaitu berupa hasil wawancara dengan Wali kelas siswa kelas I.

Dalam penelitian R&D (*Revearch and Development*), pengumpulan data yang peneliti gunakan diantaranya adalah Observasi, Wawancara (*Interview*), Dokumentasi. instrument yang digunakan dalam penelitian ini adalah pedoman observasi, pedoman wawancara, dan pedoman dokumentasi. Teknik yang digunakan untuk menentukan keabsahan data dalam penelitian ini yaitu: Validasi instrumen Ini melibatkan pengujian instrumen atau alat yang digunakan untuk mengumpulkan data (Ardiansyah, 2023). Validasi instrumen memastikan bahwa alat tersebut mengukur apa yang dimaksud dengan akurat dan konsisten (Suharman, 2018). Teknik Analisis data yang digunakan yaitu: Analisis Validasi Ahli Materi dan Ahli Media

guna untuk mengetahui Kevalidan sebuah pengembangan produk bahan pembelajaran diuji melalui validator ahli yaitu ahli materi (Indri wijayanti).

Berdasarkan informasi yang telah diberikan, setiap langkah dalam proses tersebut dilaksanakan untuk memverifikasi keabsahan data dengan menganalisis semua informasi yang tersedia dari berbagai sumber yang diperoleh baik dari lapangan maupun dokumen-dokumen seperti dokumen pribadi, dokumen resmi, gambar, foto, dan sebagainya, menggunakan metode wawancara yang didukung oleh studi dokumentasi. Instrumen ini digunakan untuk memperoleh data kuantitatif (skor) yang kemudian dapat dijabarkan dalam kualitatif. Data kuantitatif berupa skor penilaian instrumen validasi materi dan media, skor penilaian ahli media, skor penilaian ahli materi, skor tanggapan siswa terhadap media.

Tabel. 1 Range Pesentase Kriteria

Range (%)	Pesentase Kriteria
76%-100%	Sangat Layak
51%-75%	Layak
26%-50%	Kurang Layak
0%-25%	Tidak Layak

Pada hasil validasi ahli media dan materi dikatakan valid apabila hasil berada pada rentang 76%-100% dengan kriteria "Sangat Layak", rentang 51%-75% dengan kriteria "Layak", rentang 26%-50% dengan kriteria "Tidak Layak", dan rentang 0%-25% dengan kriteria "Sangat Tidak Layak".

Tabel.2 Respon Siswa

Tanggapan Siswa	Skor
Ya	1
Tidak	0

$$P = \frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor maksimal}} \times 100 \%$$

Persentase ini akan menunjukkan tingkat keidealan pengembangan bahan ajar *Fun thinks book* berdasarkan respon siswa kelas I MI.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian yang dilakukan adalah penelitian R&D (*Revearch and Development*) dengan pendekatan *Borg and Gall* yang menghasilkan sebuah produk media pembelajaran *Fun Thinks Book* untuk meningkatkan aspek kognitif sisiwa kelas I. Adapun pendekatan *borg and gall* terdiri dari 10 langkah namun peneliti hanya menggunakan 7 meliputi. Potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk. Berdasarkan penelitian pengembangan yang dilakukan penelitian sebagai berikut:

1. Potensi dan masalah

Peneliti mengembangkan *Fun Thinks Book* untuk meningkatkan aspek kognitif sisiwa kelas I di mana siswa berperan aktif dalam pembelajaran sehingga siswa merasa senang saat proses pembelajaran berlangsung. Selain potensi yang dimiliki siswa ada juga masalah yang timbul didalamnya. Masalah tersebut adalah guru yang mengajar hanya menggunakan metode konvensional tanpa media sebagai alat peraga dalam menyampaikan materi. Akibatnya siswa yang memiliki karakteristik periang dan aktif akan cepat bosan karena guru tidak menggunakan media pembelajaran selain itu juga aspek kognitif anak dalam proses belajar mengajar belum menghasilkan prestasi yang maksimal di sebabkan oleh hal tersebut. Potensi pengembangan produk tersebut berguna untuk meminimalisir permasalahan di

kelas, bahwa kurangnya media pembelajaran dan hanya mengacu pada metode konvensional, sehingga siswa kurang termotivasi dan cepat merasa bosan selain itu *fun thinkers book* belum pernah diterapkan khususnya di kelas I.

2. Pengumpulan Data

Hasil pegumpulan data yang peneliti lakukan dari kegiatan observasi dan wawancara di laksanakan oleh peneliti yaitu pada tanggal 9 Febuari 2024 ini dilakukan pada kelas I di MI Wajar Ma'arif Sribhawono. Berikut hasil observasi yaitu: 1) Media pembelajaran yang bersifat masih digunakan konvensional seperti: papan tulis, spidol dan buku tematik Penggunaan metode dalam proses pembelajaran guru. 2) Menggunakan penyampaian materi, tanya jawab, dan pemberian tugas 3) Sikap siswa dalam mengikuti proses pembelajaran bersifat pasif karena kurangnya media pembelajaran untuk membantu meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan penjelasan tersebut peneliti dapat simpulkan terbatasnya media atau sumber belajar dapat simpulkan bahwa media atau sumber belajar dapat menyebabkan kurang maksimalnya suatu proses dan hasil pembelajaran sehingga perlu di kembangkannya bahan ajar *fun thinkers book* pada mata pelajaran tematik kelas.

3. Desain Produk

Dalam Penelitian ini peneliti akan mengembangkan bahan ajar *Fun Thinkers Book* Pada tahap ini peneliti mendesain pembuatan *Fun Thinkers Book* berbentuk buku dengan berbagai gambar serta alat peraga yang terbuat dari karton duplek yang di balut dengan kertas metalik bagian depan dan belakang dan ubin kotak terbuat dari styrofoam terdiri dari 9 ubin kotak yang telah di sertai warna berasal dari kertas origami yang berupa warna merah, kuning, dan biru digunakan untuk mencocokkan jawaban antara yang benar atau salah dengan bahan yang ringan dan mudah dibawa. Bahan ajar ini desain bertujuan untuk mempermudah guru dalam meningkatkan kognitif siswa. Guna menumbulkan rasa ingin tahu siswa menggunakan benda kongkret dan meningkatkan aspek kognitif siswa dalam kegiatan pembelajaran serta pembelajaran mendapatkan hasil yang maksimal.



Gambar 1. Tampilan media *fun thinkers book*.

4. Validasi Desain

Sebelum media digunakan dalam proses pembelajaran, media pembelajaran ini harus mempunyai kategori yang layak atau sangat layak. Idealnya seorang peneliti harus melakukan pemeriksaan ulang pada para ahli sebagai penilaian. Penilaian kelayakan media pembelajaran ini harus memenuhi beberapa aspek yaitu aspek materi dan aspek media. Berikut hasil validasi dari validator sebagaimana pada tabel 1 dan 2

Tabel.1 Hasil Validasi Ahli Madia
Rata- rata Skor Kriteria Keterangan

100	Sangat Layak	Tidak revisi
-----	--------------	--------------

Tabel.2 Hasil Validasi Ahli Materi

Rata-rata Skor	Kriteria	Keterangan
100	Sangat Layak	Tidak revisi

a. Hasil Validasi Ahli Media

Pada ahli media yang dilakukan validator meliputi Ilustrasi gambar sesuai pertanyaan, teks dapat terbaca dengan baik, ukuran teks dan jenis huruf, kejelasan gambar, materi media sesuai dengan indikator, Kejelasan uraian materi, Kemudahan penggunaan media. Berdasarkan validasi media yang berada pada diperoleh jumlah skor 28 dan presentase kategori sebesar 100% dimana nilai tersebut berada pada tingkat "sangat layak" validator media menyatakan bahwa media pembelajaran *fun thinkers book* sangat layak sebelum diuji coba digunakan di lapangan.

b. Hasil Validasi Ahli Materi

Pada ahli media yang dilakukan validator meliputi materi yang digunakan sesuai RPP, Kelengkapan materi, Penyajian materi sangat efektif dan efisien, Penyajian materi mudah dimengerti, Materi yang disajikan dapat membantu meningkatkan kognitif siswa, Mendorong rasa ingin tahu siswa, Keruntutan konsep, contoh-contoh gambar dalam setiap kegiatan belajar. Berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi, didapat skor hasil penilaian ahli materi adalah 28 dengan presentase 100%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa materi pada media "sangat layak" untuk di ujikan lapangan nantinya.

5. Revisi Desain

Pada tahap ini Kelayakan produk sangat bergantung pada masukan yang diberikan oleh para ahli. Perbaikan yang dilakukan terhadap produk yang sedang dikembangkan didasarkan pada masukan dan saran yang diberikan oleh validator yang telah melakukan validasi. Namun, jika produk tersebut dinilai sudah layak pakai, maka dapat dilanjutkan ke tahap berikutnya tanpa perlu penundaan lebih lanjut.

6. Uji Coba Produk

Uji coba produk dilakukan dua hari pada hari kamis dan hari senin. Tanggal 26 dan 27 Febuari 2024 yang diikuti oleh 30 siswa yang terdiri dari 19 siswa laki-laki dan 9 siswa perempuan. Pada hari pertama, sebelum peneliti melakukan uji coba media *fuln thinkelrs book* kepada siswa, peneliti menjelaskan terlebih dahulu materi, Mengenai Tema 7 subtema 1 Benda Hidup dan Tak Hidup di Sekitar Kita. Kemudian siswa di berikan pertanyaan berupa soal seputar materi benda hidup dan tak hidup yang sedang dipelajari tersebut, Setelah itu kemudian peneliti mengenalkan media *fuln thinkelrs book* Peneliti menyampaikan untuk pertemuan yang akan datang siswa menggunakan media *Fuln thinkelrs book* yang sudah di buat peneliti. peneliti menyampaikan keuggulan media *fuln thinkelrs book* dan menjelaskan cara menggunakan media serta manfaat dari media guna meningkatkan aspek kognitif siswa terkhusus materi benda hidup dan tak hidup pada hari kedua, langkah-langkah uji coba produk mengacu pada RPP yang telah dibuat oleh peneliti dalam pembelajaran menggunakan media *fuln thinkelrs book* Kemudian siswa diminta untuk belajar menggunakan media *fuln thinkelrs book* dengan belajar sambil bermain. Dimana siswa memainkan *fuln thinkelrs book* dan mencocokkan gambar dengan jawaban yang benar. Setelah selesai siswa kemudian diberikan angket pertanyaan terkait dengan materi yang diajarkan yang bertujuan untuk mengetahui apakah siswa tertarik menggunakan media ini sebelum dan sesudah digunakannya media *fuln thinkelrs book*. Adapun proses pembelajaran dengan media pembelajaran dengan bahan ajar *fuln thinkelrs book*:

1. Peneliti

Peneliti memperkenalkan dan menjelaskan penggunaan media pembelajaran *Fuln thinkelrs book* Berdasarkan hasil penelitian pada tanggal 26 Febuari 2024, peneliti memulai pembelajaran dengan memperkenalkan media pembelajaran *Fuln thinkelrs book* serta tujuan dan manfaat media. Agar siswa tertarik serta terus menggaali aspek kognitifnya.



Gambar 2. Peneliti memperkenalkan dan menjelaskan penggunaan media pembelajaran *fuln thinkelrs book*

2. Siswa mendemonstrasikan *Fuln thinkelrs book*

Berdasarkan hasil penelitian pada tanggal 26 Febuari 2024, peneliti menjelaskan materi yang akan dipelajari dengan media *Fuln thinkelrs book*. Peneliti juga menjelaskan cara bermain *Fuln thinkelrs book*. Siswa di minta untuk membagi menjadi 6 kelompok di mana alam satu kelompok terdiri dari 5 orang siswa. Kemudian masing-masing siswa dalam satu kelompok mencocokkan gambar dengan jawaban yang mereka pilih dengan cara yang telah di ajarkan.



Gambar 3. Siswa mendemonstarsikan media *fuln thinkelrs book*

3. Tanya Jawab Kepada Siswa

Setelah selesai mencocokkan *fuln thinkelrs book*, peneliti diminta memberikan respon terhadap media pengembangan yang di pelajari.



Gambar 4. Siswa di merespon kuisoner keefektifan media pembelajaran *fuln thinkelrs book*

Adapun indikator-indikator respon keefektifitasan *Fuln thinkelrs book* siswa diminta merespon hasil penggunaan bahan ajar *Fuln thinkelrs book* untuk meningkatkan aspek *kognitif* siswa. Analisis Hasil ke efektifan media *Fuln Fuln thinkelrs book* yang dilakukan oleh 30 orang siswa kelas I MI Wajar Ma'arif Sribhawono pengambilan data menggunakan respon siswa dengan 6 butir pernyataan. Berikut hasil kepraktisan keseluruhan 30 orang siswa dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel.3 Merespon kuisoner keefektifan media pembelajaran *Fuln thinkelrs book*

No	Pernyataan	Responden	Presentase	Klasifikasi
1	1 Kel	30	100%	Sangat Praktis

Berdasarkan tabel 1 diketahui persentase yang diperoleh yaitu sebesar 100% dengan klasifikasi sangat praktis, sehingga media *Fuln thinkelrs book* dinyatakan sangat praktis.

4. Nilai hasil belajar siswa

Adapun nilai yang didapat siswa sebelum dan sesudah dalam pengembangan bahan ajar *Fun Thinkers Book* untuk meningkatkan aspek kognitif siswa kelas I MI Wajar Ma'arif Sribhawono pada tabel 2 sebagai berikut :

Tabel. 4 Nilai yang didapat siswa sebelum dan sesudah dalam pengembangan bahan ajar *Fun Thinkers Book*

Hasil Belajar siswa kelas 1 sebelum menggunakan pengembangan bahan ajar <i>Fun Thinkers Book</i>	Hasil Belajar siswa kelas 1 sesudah menggunakan pengembangan bahan ajar <i>Fun Thinkers Book</i>
N = jumlah data : banyak data x 100 N = 2098 : 30 x 100 = 69,93%	N = jumlah data : banyak data x 100 N = 2700 : 30 x 100 = 90,00%

7. Revisi Produk

Berdasarkan evaluasi hasil pengujian produk, respon siswa menyatakan bahwa produk ini “sangat praktis”, itu menunjukkan bahwa pengembangan bahan ajar telah selesai dilakukan dan menghasilkan produk akhir. Namun, jika produk belum optimal, hasil uji coba ini akan digunakan sebagai dasar untuk melakukan perbaikan dan penyempurnaan produk. Tujuannya adalah agar dapat menghasilkan produk akhir berupa pembelajaran tematik dengan pengembangan bahan ajar *fun thinkers book* guna meningkatkan aspek kognitif siswa kelas I.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pengembangan bahan ajar *fun thinkers book* ini dapat disimpulkan bahwa Proses pengembangan bahan ajar *fun thinkers book* yang dihasilkan dalam penelitian dan pengembangan ini melalui beberapa tahap. Langkah pertama yaitu potensi masalah, pengumpulan informasi, desain produk, validasi desain yang mencakup dua validator yaitu validator ahli media dan validator ahli materi, perbaikan desain produk, uji coba dan revisi produk. pengembangan bahan ajar *fun thinkers book* sangat memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran. Selain itu dapat mengembangkan kreatifitas siswa dan dapat menambah pengetahuan siswa. Siswa dapat merasakan langsung belajar menggunakan benda kongkret sehingganya siswa tertarik ingin terus menggali pengetahuanya. Media *fun thinkers book* telah di validasi terlebih dahulu oleh ahli media dengan presentase 100% dan ahli materi dengan presentase 100%, Keefektifan media *fun thinkers book* diperoleh dari hasil lembar Angket minat belajar siswa pada uji coba lapangan dengan peningkatan minat belajar siswa dari 69% ke 90%. Dengan demikian, penggunaan media *fun thinkers book* dapat dikatakan efektif untuk meningkatkan aspek kognitif siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Ananda Aditya Sari Harahap, Yasmin Salsabila, Nabila Fitria, & Nisaiy Darussakinah Harahap. (2023). Pengaruh Perkembangan Kemampuan Pada Aspek Kognitif, Afektif Dan Psikomotorik Terhadap Hasil Belajar. *Algebra : Jurnal Pendidikan, Sosial Dan Sains*, <https://doi.org/10.58432/algebra.v3i1.741>
- Animar. (2023, September 10). *Wawancara Dengan Wali Kelas 1 Mi Wajar Ma' Arif Sribhawono* [Komunikasi Pribadi]. [Google Scholar](#)
- Ardiansyah, Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif Dan Kuantitatif. *Jurnal Ihsan : Jurnal Pendidikan Islam*, . <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.57>
- Arfat Lubis, M., & Azizan, N. (2020). *Pembelajaran Tematik Sd/Mi*. Kencana.,Hlm.64-88 [Google Scholar](#)
- Bujuri, D. A. (2018). Analisis Perkembangan Kognitif Anak Usia Dasar Dan Implikasinya Dalam Kegiatan Belajar Mengajar. *Literasi (Jurnal Ilmu Pendidikan)*,. [http://dx.doi.org/10.21927/literasi.2018.9\(1\).37-50](http://dx.doi.org/10.21927/literasi.2018.9(1).37-50)
- Faizah, S. N. (2020). Hakikat Belajar Dan Pembelajaran. *At-Thullab : Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, <https://doi.org/10.30736/atl.v1i2.85>
- Indri Wijayanti. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Animasi Inteaktif Pada Pembelajaran Tematik Tema Cuaca Subtema Cuaca Dan Iklim Siswa Kelas 3 Di Sd Metro. (*Skripsi, Institut Agama Islam Ma' Arif Nu (Iaim) Metro Lampung*). <https://doi.org/10.20961/jkc.v12i1.83564>
- Pranyani, N. K. A. I., Agustiana, I. G. A. T., & Simamora, A. H. (2021). Integration Of Hots-Based Questions On The Theme “The Beauty Of Togetherness” Through Fun Thinkers Learning Media For Grade Iv Elementary School Students. *International Journal Of Elementary Education*, <https://doi.org/10.23887/ijee.v5i3.37807>
- Putri, N. P. I., I Gusti Ayu Tri Agustiana, & Alexander Hamonangan Simamora. (2022). Model Pembelajaran Aktif Berbantuan Media Fun Thinkers Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Mimbar Pgsd Undiksha*, <https://doi.org/10.23887/jjpsgd.v10i3.52287>
- Rahmah, D. L., & Hidayat, M. T. (2022). Pengembangan Media “Fuln thinkelrs book” Untuk Meningkatkan Antusiasme Belajar Dan Hasil Belajar Materi Bangun Datar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, <http://doi.org/10.25273/pe.v13i2.17949>
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R & D*,(Bandung : Alfabeta, 2016).Hlm 152 [Google Scholar](#)
- Sukma, H. H., & Amalia, N. R. (2021). Pengembangan Media Fun Thinkers Dalam Melatih Keterampilan Menulis Karangan Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Fundadikdas (Fundamental Pendidikan Dasar)*, <https://doi.org/10.12928/fundadikdas.v4i2.4189>
- Wijaya, I. H., Ermiana, I., & Khair, B. N. (2021). The Influence Of Fuln thinkelrs book Media Towards Science Concepts Understanding Of 5th Grade Student On Min 3 Central Lombok In 2020/2021 Academic Year. *Progres Pendidikan*,. [10.29303/prospek.v2i2.128](https://doi.org/10.29303/prospek.v2i2.128)