

**PENGARUH MEDIA *FUN THINKERS BOOK* TERHADAP HASIL  
BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS I PADA MATERI OPERASI  
HITUNG BILANGAN CACAH DI MIN 26 ACEH BESAR**

**SKRIPSI**

**Diajukan Oleh:**

**FATUR RAHMAN**  
**NIM. 200209047**

**Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan  
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY  
DARUSSALAM-BANDA ACEH**

**2024 M/ 1445 H**

**PENGARUH MEDIA *FUN THINKERS BOOK* TERHADAP HASIL BELAJAR  
PESERTA DIDIK KELAS I PADA MATERI OPERASI HITUNG  
BILANGAN CAHAH DI MIN 26 ACEH BESAR**

**SKRIPSI**

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK) UIN Ar-Raniry sebagai salah satu persyaratan untuk Memperoleh gelar sarjana dalam Ilmu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

**FATUR RAHMAN  
NIM. 200209047**

Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan  
Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Disetujui Oleh:

Pembimbing I

Pembimbing II

جامعة الرانيري  
AR - RANIRY



**Yuni Betia Nigsih, S.Ag., M.Ag.**  
NIP. 197906172003122002



**Dr. Herawati, M.Pd**  
198204042015032005

**PENGARUH MEDIA *FUN THINKERS BOOK* TERHADAP HASIL  
BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS I PADA MATERI OPERASI  
HITUNG BILANGAN CACAH DI MIN 26 ACEH BESAR**

**SKRIPSI**

Telah Diuji oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi  
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dan Dinyatakan Lulus  
serta Diterima sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana (S1)  
dalam Ilmu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Pada Hari/ Tanggal :

Senin, 15 Juli 2024  
9 Muharram 1446 H

Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi

Ketua,



Yuni Setia Ningsih, S.Ag., M.Ag.  
NIP. 197906172003122002

Sekretaris,



Dr. Herawati, M. Pd  
NIP. 198204042015032005

Penguji I,



Zikra Hayati M. Pd.  
NIP. 198410012015032005

Penguji II,



Syahidan Nurdin., M.Pd  
NIP. 198104282009101002

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry  
Darussalam Banda Aceh



  
Prof. Safrul Munik, S.Ag., MA., M.Ed. Ph.D  
NIP. 197301021997031003

## LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Nama : Fatur Rahman  
NIM : 200209047  
Fakultas/Prodi : Tarbiyah Dan Keguruan/ PGMI  
Judul Skripsi : Pengaruh Media *Fun Thinkers Book* terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas I Pada Materi Operasi Hitung Bilangan Cacah Di MIN 26 Aceh Besar

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penelitian skripsi ini saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggung jawabannya
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah orang lain.
3. Tidak menggunakan karya orang lain dengan menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemiliknya.
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data.
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu bertanggung jawab atas karya ini.

Bila di kemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah melalui pembuktian yang dapat dipertanggung jawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap di kenai sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di fakultas tarbiyah dan keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan tanpa paksaan dari pihak manapun

Banda Aceh, 16 April 2024

Penulis



Fatur Rahman

NIM. 200209047

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah SWT berkat rahmat, hidayah, dan karunianya kepada kita semua sehingga kami dapat menyelesaikan proposal skripsi dengan judul **“Pengaruh Media *Fun Thinker Book* Terhadap Hasil Belajar Peserta didik kelas I pada Materi Operasi Hitung Bilangan Cacah di MIN 26 Aceh Besar”**. Laporan proposal ini disusun sebagai salah satu syarat untuk mengerjakan skripsi pada program Strata-1 di Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry.

Penulis menyadari dalam penyusunan proposal ini tidak akan selesai tanpa bantuan dari berbagai pihak. Karena itu pada kesempatan ini kami ingin mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Mujiburrahman, M.Ag. Selaku Rektor UIN Ar-Raniry Banda Aceh yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk bisa menuntut ilmu di UIN Ar-Raniry Banda Aceh.
2. Bapak Prof. Safrul Muluk., S.Ag., M.Com., Ms., Ph.D. Selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.
3. Bapak Dr. Mawardi, S. Ag., M. Pd. Selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry beserta staf Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang telah berjasa dalam proses perkuliahan hingga penulis dapat menyelesaikan Pendidikan S1.

4. Ibu Yuni Setia Ningsih, S. Ag., M. Ag. Selaku dosen pembimbing I dan ibu Dr. Herawati, M.Pd selaku pembimbing II yang telah membantu, meluangkan waktu untuk membimbing penulis sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.
5. Seluruh dosen PGMI selaku orang tua yang luar biasa yang telah membantu dan mendorong penulis untuk menyelesaikan studi.
6. Pustakawan dan pustakawati yang telah mengizinkan penulis mencari referensi di beberapa buku sehingga tersusunlah skripsi penulis dengan baik.
7. Kepala MIN 26 Aceh Besar Bapak Anwar, S.Ag yang memberi izin kepada penulis untuk mengumpulkan data di MIN 26 Aceh Besar.
8. Ibu Syukriah, S.Ag selaku wali kelas I<sub>A</sub> dan Ibu Zubaidah, S.Pd.I selaku wali kelas I<sub>B</sub> MIN 26 Aceh Besar yang sudah membantu penulis dalam melaksanakan penelitian selama di kelas.

Penulis menyadari penulisan skripsi ini tidak luput dari berbagai kekurangan. Penulis mengharapkan saran dan kritik demi kesempurnaan dan perbaikannya sehingga akhirnya skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi bidang pendidikan dan penerapan di lapangan serta bisa dikembangkan lagi lebih lanjut.

Banda Aceh, 10 Juli 2024

Penulis,

**Fatur Rahman**

## ABSTRAK

Nama : Fatur Rahman  
NIM : 200209047  
Fakultas/prodi : Tarbiyah dan Keguruan/PGMI  
Judul skripsi : Pengaruh Media *Fun Thinkers Book* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas I Pada Materi Operasi Hitung Bilangan Cacah Di MIN 26 Aceh Besar  
Pembimbing I : Yuni Setia Ningsih, S. Ag., M. Ag  
Pembimbing II : Dr. Herawati, M.Pd  
Kata Kunci : Media *Fun Thinkers Book*, Hasil Belajar

Pembelajaran yang menarik merupakan pembelajaran yang melibatkan siswa dan memberikan pengalaman yang menyenangkan dalam proses pembelajaran. ketika pembelajaran yang dilakukan tidak menarik dapat membuat peserta didik bosan dan tidak memperhatikan pembelajaran, sehingga masih ada yang belum dapat memahami pelajaran yang telah dipelajarinya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Media *Fun Thinkers Book* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas I Pada Materi Operasi Hitung Bilangan di MIN 26 Aceh Besar. Jenis penelitian ini eksperimen quasi dengan teknik pengumpulan data tes. Analisis data menggunakan uji t *Independent Sampel Test*. Populasi penelitian yaitu seluruh Peserta didik kelas I di MIN 26 Aceh Besar, yang terbagi menjadi 2 kelas, kelas IA menjadi kelas kontrol dan kelas IB menjadi kelas eksperimen. Hasil uji hipotesis dengan menggunakan uji t *Independent Sampel Test* diperoleh nilai signifikan (2-tailed)  $0,007 < 0,05$  maka dapat disimpulkan bahwa  $H_a$  diterima  $H_o$  ditolak. Dengan demikian terdapat pengaruh media *Fun Thinkers book* terhadap hasil belajar peserta didik kelas I pada materi operasi hitung bilangan cacah di MIN 26 Aceh Besar.

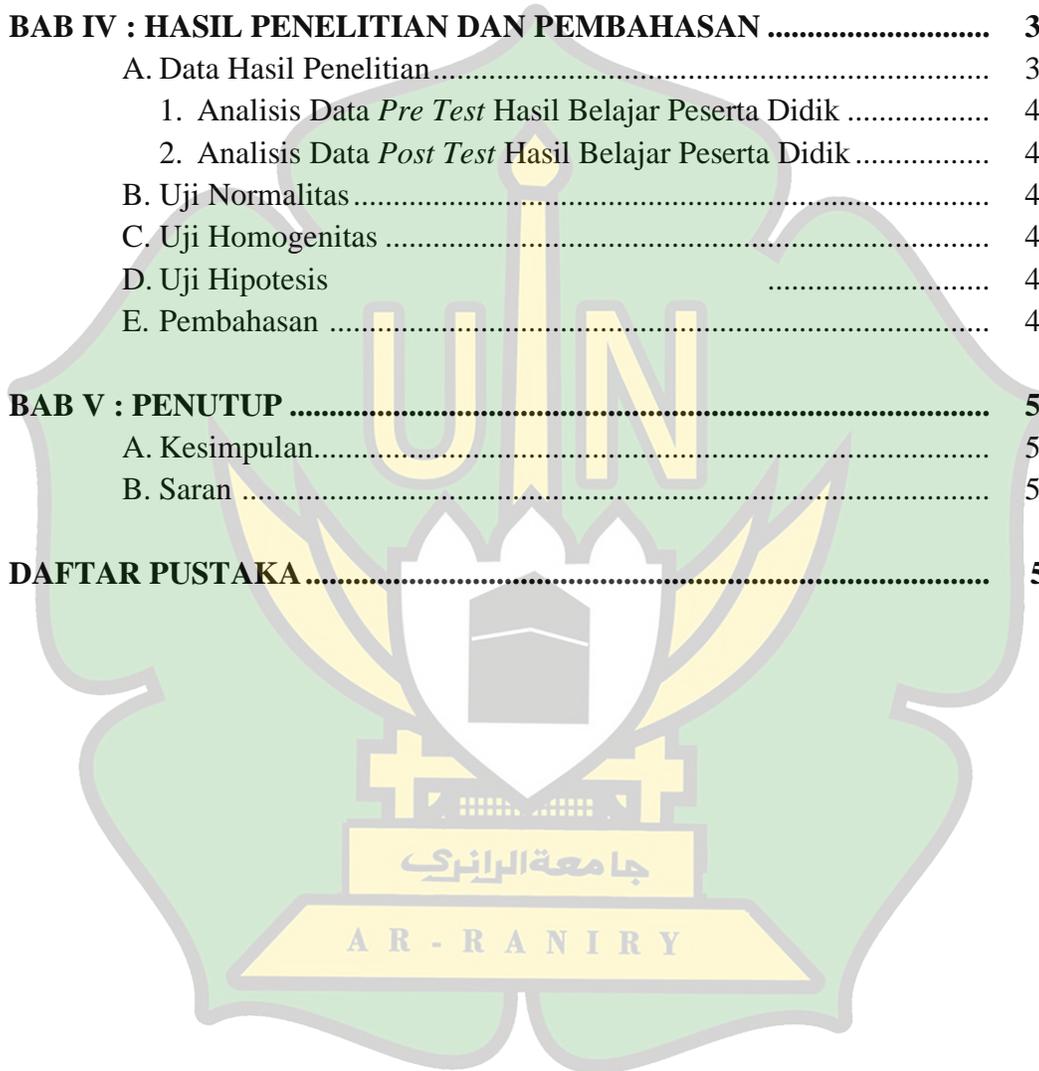
جامعة الرانيري

AR - RANIRY

## DAFTAR ISI

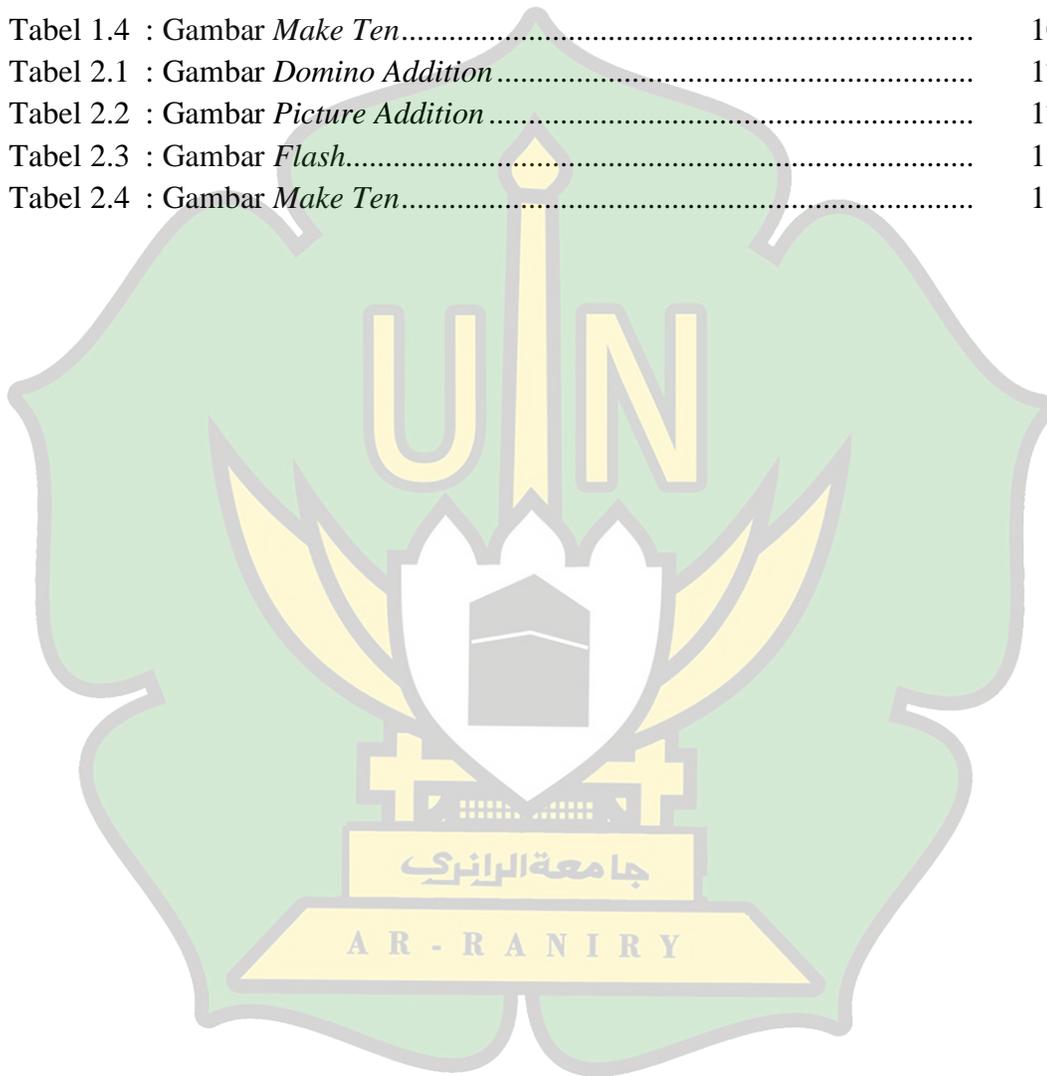
<b>HALAMAN SAMPUL JUDUL</b>	
<b>LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING</b>	
<b>LEMBAR PENGESAHAN SIDANG</b>	
<b>LEMBAR PENGESAHAN PERNYATAAN KEASLIAN</b>	
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>x</b>
<b>BAB I : PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	6
C. Tujuan Penelitian.....	7
D. Manfaat Penelitian.....	7
E. Definisi Operasional.....	8
F. Penelitian yang Relevan.....	11
<b>BAB II : LANDASAN TEORI.....</b>	<b>11</b>
A. <i>Media Fun Thinkers Book</i> .....	11
1. Pengertian <i>Media Fun Thinkers Book</i> .....	11
2. Langkah-langkah Penggunaan <i>Media Fun Thiker Book</i> .....	19
3. Kelebihan dan Kelemahan <i>Media Fun Thinkers Book</i> .....	20
B. Hasil Belajar.....	21
1. Pengertian Hasil Belajar .....	21
2. Macam-Macam Hasil Belajar.....	24
3. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar .....	26
4. Tingkat Keberhasilan Belajar .....	28
C. Materi Operasi Hitung Bilangan Cacah .....	29
D. Hipotesis Penelitian .....	31
<b>BAB III : METODOLOGI PENELITIAN.....</b>	<b>32</b>
A. Rancangan Penelitian .....	32
B. Tempat dan Waktu Penelitian .....	33
C. Populasi dan Sampel .....	33

D. Variabel Penelitian .....	.34
E. Instrumen Pengumpulan Data .....	.34
F. Teknik Pengumpulan Data .....	.35
G. Teknik Analisis Data .....	.36
<b>BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>39</b>
A. Data Hasil Penelitian .....	39
1. Analisis Data <i>Pre Test</i> Hasil Belajar Peserta Didik .....	40
2. Analisis Data <i>Post Test</i> Hasil Belajar Peserta Didik .....	41
B. Uji Normalitas .....	42
C. Uji Homogenitas .....	44
D. Uji Hipotesis .....	46
E. Pembahasan .....	48
<b>BAB V : PENUTUP .....</b>	<b>52</b>
A. Kesimpulan .....	52
B. Saran .....	52
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>54</b>



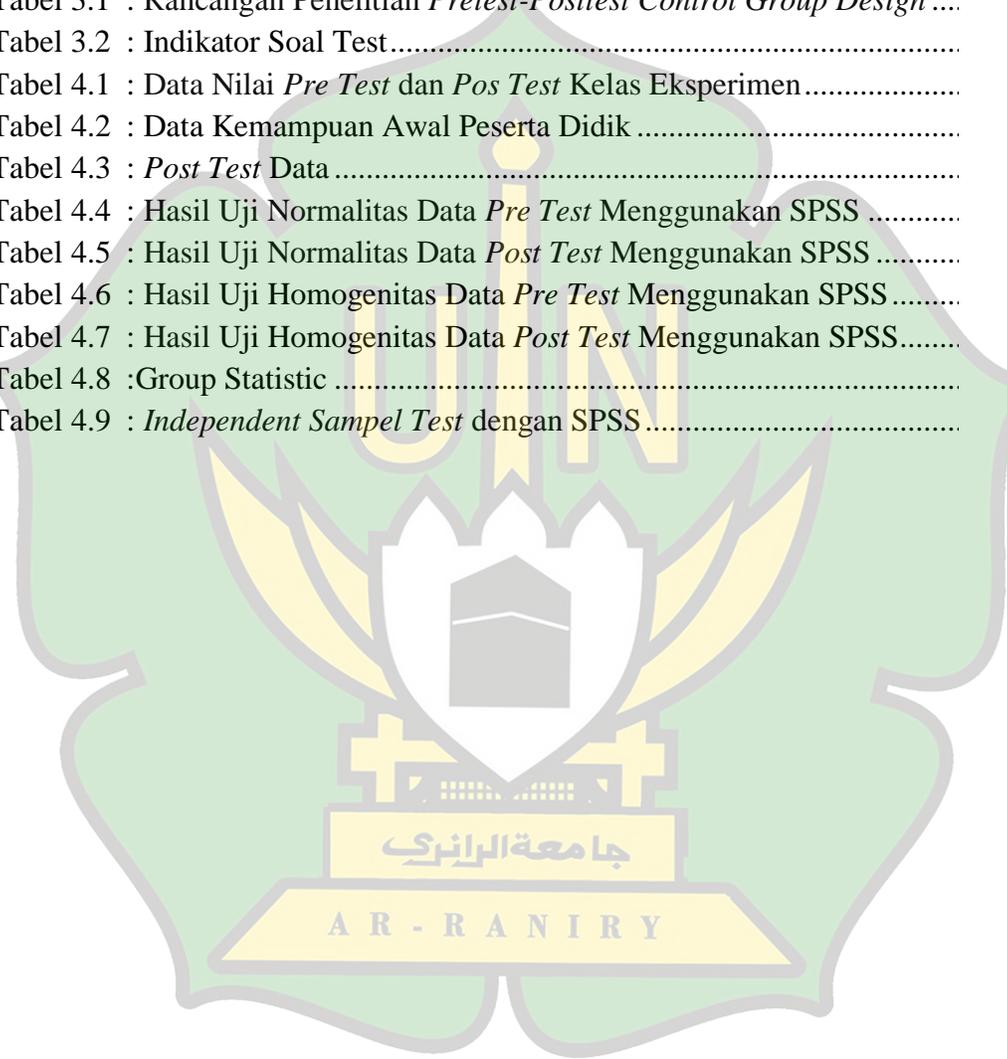
## DAFTAR GAMBAR

Tabel 1.1 : Gambar <i>Domino Addition</i> .....	8
Tabel 1.2 : Gambar <i>Picture Addition</i> .....	9
Tabel 1.3 : Gambar <i>Flash</i> .....	9
Tabel 1.4 : Gambar <i>Make Ten</i> .....	10
Tabel 2.1 : Gambar <i>Domino Addition</i> .....	17
Tabel 2.2 : Gambar <i>Picture Addition</i> .....	17
Tabel 2.3 : Gambar <i>Flash</i> .....	18
Tabel 2.4 : Gambar <i>Make Ten</i> .....	18



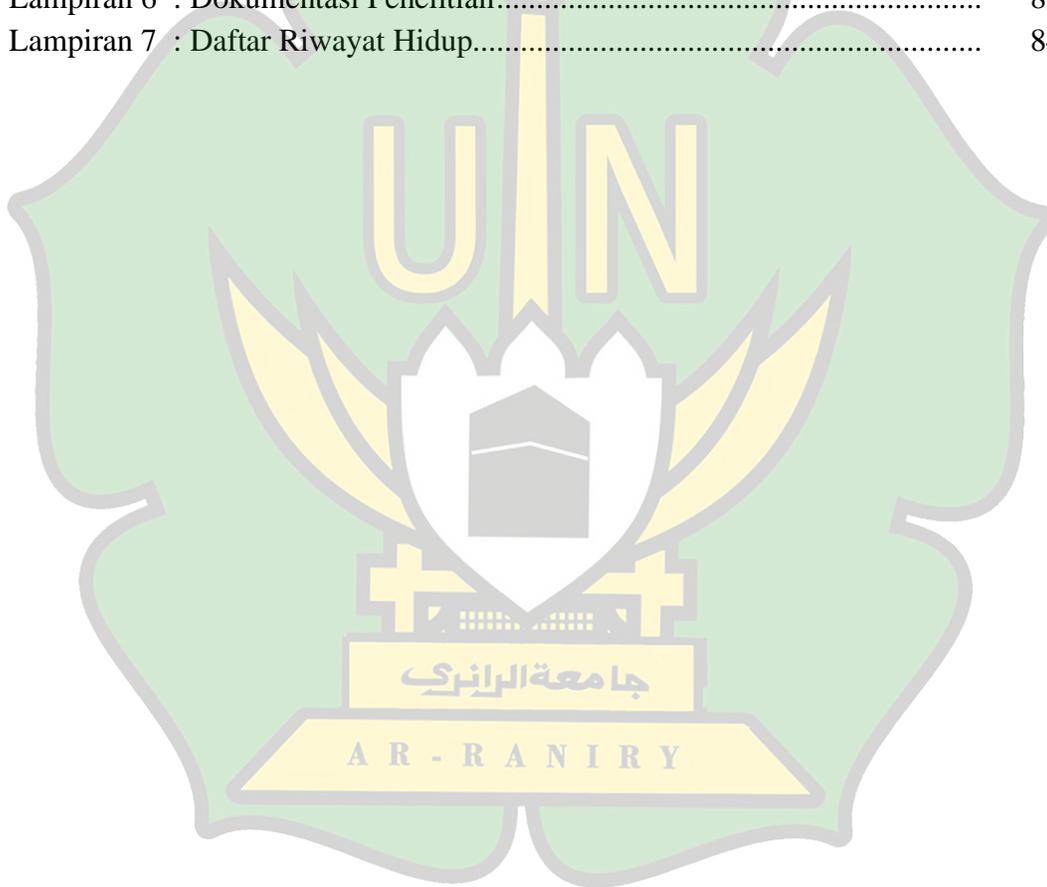
## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 : Pemetaan KD dan Indikator.....	29
Tabel 3.1 : Rancangan Penelitian <i>Pretest-Posttest Control Group Design</i> ....	32
Tabel 3.2 : Indikator Soal Test.....	36
Tabel 4.1 : Data Nilai <i>Pre Test</i> dan <i>Pos Test</i> Kelas Eksperimen.....	39
Tabel 4.2 : Data Kemampuan Awal Peserta Didik .....	40
Tabel 4.3 : <i>Post Test</i> Data .....	41
Tabel 4.4 : Hasil Uji Normalitas Data <i>Pre Test</i> Menggunakan SPSS .....	42
Tabel 4.5 : Hasil Uji Normalitas Data <i>Post Test</i> Menggunakan SPSS .....	43
Tabel 4.6 : Hasil Uji Homogenitas Data <i>Pre Test</i> Menggunakan SPSS.....	44
Tabel 4.7 : Hasil Uji Homogenitas Data <i>Post Test</i> Menggunakan SPSS.....	45
Tabel 4.8 : Group Statistic .....	46
Tabel 4.9 : <i>Independent Sampel Test</i> dengan SPSS.....	47



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Surat Keputusan Bimbingan.....	54
Lampiran 2 : Surat Penelitian Ilmiah .....	55
Lampiran 3 : Surat Keterangan Penelitian dari Sekolah .....	56
Lampiran 4 : Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	57
Lampiran 5 : Data Hasil Nilai <i>Pre Test</i> dan <i>Post Test</i> peserta didik.....	69
Lampiran 6 : Dokumentasi Penelitian.....	81
Lampiran 7 : Daftar Riwayat Hidup.....	84



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Matematika merupakan ilmu yang sangat penting. Matematika disebut juga sebagai ratu dan pelayan ilmu pengetahuan. Matematika dikatakan demikian karena perkembangannya tidak tergantung pada ilmu lain serta banyak ilmu-ilmu yang penemuannya bersumber dari matematika. Seperti penemuan dan pengembangan teori Mendel dalam biologi melalui konsep peluang. Sebagai pelayan ilmu pengetahuan, matematika juga berkembang untuk dirinya sendiri serta melayani kebutuhan ilmu pengetahuan lainnya. Matematika juga dapat melatih untuk berfikir logis dan kritis dalam pemecahan permasalahan. Selain itu Moch. Masykur mengungkapkan “Matematika merupakan subjek yang sangat penting dalam sistem pendidikan diseluruh dunia.”<sup>1</sup>

Menyadari pentingnya matematika dalam kehidupan, pemerintah terus berupaya menyesuaikan kurikulum matematika di sekolah. Seperti memperbaiki kurikulum, menyediakan sarana dan prasarana dan menambah porsi jam pelajaran matematika menjadi lebih banyak dibandingkan dengan mata pelajaran lainnya. Meskipun pemerintah telah berupaya untuk memperbaikinya, namun hasil belajar peserta didik masih sangat rendah, sebagian besar peserta didik masih beranggapan bahwa matematika merupakan pelajaran yang sangat sulit, menakutkan dan

---

<sup>1</sup> Moch. Masykur , “*Mathematical Intelligence Cara Cerdas Melatih Otak dan Menanggulangi Kesulitan Belajar*,” (Yogyakarta: Algensindo, 2007), h.40.

membosankan. Hal ini dapat dilihat dari hasil temuan *Programme For International Student Assessment (PISA) 2022* bahwa literasi matematika Indonesia berada pada peringkat 70 dari 81 negara yang mengikuti *assessment*.<sup>2</sup>

Kesulitan belajar matematika harus diatasi sedini mungkin, kalau tidak peserta didik akan menghadapi banyak masalah kerana hampir semua bidang studi memerlukan matematika yang sesuai. Salah satu penyebab peserta didik tidak menyukai matematika dikarenakan peserta didik kurang mengetahui kegunaan matematika dalam kehidupan sehari-hari serta ketidakmampuan peserta didik dalam memahami konsep matematika, sehingga sulit untuk peserta didik mencerna permasalahan yang masih abstrak. Kemudian proses belajar mengajar di sekolah cenderung bersifat konvensional sehingga peserta didik bersifat pasif dalam menerima pembelajaran. Seperti yang diungkapkan oleh Gunawan dalam skripsi dari Novita Sri Dewi bahwa ketidaktahuan peserta didik mengenai kegunaan matematika dalam praktek sehari-hari menjadi penyebab mereka lekas bosan dan tidak tertarik pada pelajaran matematika, disamping pengajaran matematika yang mengajar secara monoton, metode pembelajaran yang kurang bervariasi dan hanya berpegang teguh pada buku paket saja.<sup>3</sup>

---

<sup>2</sup> BEM FIP UMJ, *Peringkat PISA 2022 Indonesia : Naik, Tapi...*, (Jakarta:2024).

<sup>3</sup> Novita Sri Dewi, “*Penggunaan Pembelajaran TGT terhadap Hasil Belajar Peserta didik pada Operasi hitung Bilangan Bulat di Kelas IV SDN.*”No.101886 Kiri Hilir Tanjung Morawa. Skripsi tidak diterbitkan. (Medan: FKIP UNIMED, 2011) h. 20.

Menyampaikan materi pembelajaran matematika membutuhkan berbagai teknik atau cara pengajaran yang berbeda, karena teknik pengajaran yang bervariasi dapat meningkatkan pemahaman anak mengenai materi yang diajarkan. Menurut Kusnah dalam artikel Edi Irwanto mengatakan bahwa penggunaan teknik pembelajaran yang bervariasi dapat memantapkan proses pembelajaran dan penyajian informasi menjadi lebih konkret sehingga anak dengan mudah memahami pembelajaran.<sup>4</sup> Salah satu cara yang dapat digunakan oleh pendidik ialah menyampaikan materi pembelajaran yang didukung dan dibantu oleh media pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan alat peraga yang dapat digunakan oleh pendidik untuk mempermudah dalam menyampaikan materi yang diajarkan. Penggunaan media dalam proses pembelajaran sebagai perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Menurut Supprpto dkk, dalam jurnal Azhar Arsyad menyatakan bahwa media pembelajaran adalah suatu alat pembantu secara efektif yang dapat digunakan oleh guru untuk mencapai tujuan yang diinginkan.<sup>5</sup>

Materi pelajaran matematika terkait pemahaman konsep yang harus dimiliki para siswa diantaranya adalah pemahaman operasi hitung. Karena hal tersebut dapat kita temui kebutuhannya dalam kehidupan sehari-hari sehingga siswa yang mempunyai pemahaman yang baik dapat membantu dalam menjalani interaksi

---

<sup>4</sup> Edi Irwanto, “*Buku Ajar Strategi Pembelajaran Komponen, Aspek, Klasifikasi, dan Model-Model dalam Strategi Pembelajaran*” (Jawa Tengah: Lakeisha, 2023), h. 21-22.

<sup>5</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Kencana, 2011), h. 23

kehidupan lebih baik dibandingkan yang belum mampu, selain itu juga menjadi dasar pemahaman konsep matematika selanjutnya. Permasalahan kesulitan belajar matematika juga dialami pada peserta didik MIN 26 Aceh Besar salah satunya pada materi operasi hitung. Meskipun disisi lain pemahaman konsep operasi hitung dirasa sangat penting untuk dimiliki para siswa, namun penelitian mengungkapkan masih rendahnya pemahaman siswa mengenai operasi hitung, salah satunya mengenai penjumlahan bilangan bulat.<sup>6</sup>

Berdasarkan observasi awal disekolah tersebut, peserta didik MIN 26 Aceh Besar kurang menguasai pembelajaran matematika. Matematika dianggap oleh sebagian peserta didik sebagai pelajaran yang kurang menarik dan abstrak. Hal ini menyebabkan peserta didik malas memperhatikan atau menyimak ketika guru sedang menerangkan pembelajaran. Kemudian karakteristik materi pembelajaran yang sulit dipahami peserta didik menjadi salah satu faktor peserta didik menjadi malas mempelajari matematika. Hasil tes Program Penilaian Pelajar Internasional (*Programme for International Student Assessment/PISA*) 2022 yang diumumkan pada 5 Desember 2023 menunjukkan, 82 persen siswa Indonesia yang berusia 15 tahun tidak paham matematika (skornya berada di tingkatan 2 atau kurang, dibandingkan dengan tingkatan 5 atau 6, urutan paling baik di negara peserta). Selain itu, 75 persen siswa tidak paham bacaan dan 66 persen siswa tidak paham sains. Skor Indonesia di bidang matematika 366 (rata-rata global 472). Hal tersebut sangat

---

<sup>6</sup> Nurhaeni dkk, "Pemahaman Konsep Operasi Hitung Bilangan Cacah Siswa Sekolah Dasar" *jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran*, Vol.9 No.2. (2019); h.123

memprihatinkan karena selama 20-an tahun, sejak Indonesia berpartisipasi dalam tes PISA pada 2000, ternyata tidak ada perubahan berarti bagi siswa-siswa Indonesia.<sup>7</sup> Kondisi ini juga terlihat pada peserta didik di MIN 26 Aceh Besar.

Salah satu cara untuk mengatasi permasalahan tersebut, peneliti tertarik menggunakan media *Fun Thinkers Book* guna untuk melihat pengaruh media tersebut terhadap hasil belajar peserta didik pada materi operasi hitung bilangan cacah kelas I MIN 26 Aceh Besar. Penggunaan media *Fun Thinkers Book* pada pembelajaran matematika sangat membantu melibatkan peserta didik secara langsung sehingga dapat memudahkan peserta didik memahami konsep pembelajaran. Menurut Kibthiah dalam jurnal Desi Luthfiana Rahmah dkk, menyatakan bahwa media *Fun Thinkers Book* merupakan seperangkat buku yang dikemas dengan sistem “*Match-Frame*” guna menciptakan kegiatan belajar yang menarik dan menyenangkan sekaligus dapat meningkatkan ketajaman berfikir anak usia 2-10 tahun.<sup>8</sup>

Berdasarkan Penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang akan peneliti lakukan diantaranya yaitu penelitian yang telah dilakukan saudari Atikah Arsyah dengan judul “pengembangan media *Fun Thinkers Book* pada subtema 1 peristiwa kebangsaan masa penjajahan untuk kelas V SDN 66 Payakumbuh”, berkaitan dengan media *Fun Thinkers Book* menunjukkan bahwa terjadinya

---

<sup>7</sup> BEM FIP UMJ, *Peringkat PISA 2022 Indonesia : Naik, Tapi...*, (Jakarta:2024).

<sup>8</sup> Desi Luthfiana Rahmah dkk, “Pengembangan Media *Fun Thinkers Book* untuk Meningkatkan Antusiasme Belajar dan Hasil Belajar Materi Bangun Datar Peserta didik Sekolah Dasar.” *Jurnal Basicedu*, Vol. 6. No. 4. (2022). h. 6363.

peningkatan hasil belajar peserta didik kelas V SDN 66 Payakumbuh.<sup>9</sup> Pada penelitian sebelumnya terdapat persamaan dan perbedaan yang diterapkan oleh peneliti. Adapun persamaannya adalah sama-sama menggunakan media *Fun Thinkers Book*, sedangkan perbedaan yang dilakukan oleh peneliti sebelumnya adalah memfokuskan pada pengembangan media dan tingkat validitas pengembangan media *Fun Thinkers Book*, sedangkan peneliti memfokuskan pada pengaruh media *Fun Thinkers Book* terhadap hasil belajar peserta didik kelas I pada operasi hitung bilangan cacah.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Media *Fun Thinkers Book* terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas I pada Materi Operasi Hitung Bilangan Cacah di Min 26 Aceh Besar”**.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah terdapat pengaruh media *Fun Thinkers Book* terhadap hasil belajar peserta didik pada materi operasi hitung bilangan cacah di MIN 26 Aceh Besar?”

---

<sup>9</sup> Atikah Arsyah, “Pengembangan Media *Fun Thinkers Book* pada Subtema 1 Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajah untuk Kelas V SDN 66 Payakumbuh,” (Skripsi, Universitas Islam Riau: 2011)

### **C. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian merupakan jawaban dari rumusan masalah agar suatu penelitian dapat terarah dan ada batasan-batasan tentang objek yang diteliti. Adapun tujuan yang ingin di capai dari penelitian ini adalah “Untuk mengetahui pengaruh media *Fun Thinkers Book* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Matematika di MIN 26 Aceh Besar”.

### **D. Manfaat Penelitian**

#### **1. Bagi Guru**

Sebagai masukan bagi guru di MIN 26 Aceh Besar untuk lebih kreatif dalam membuat media pembelajaran (*Fun Thinkers Book*) agar membuat peserta didik tertarik dan pembelajaran lebih aktif serta membuat hasil belajar lebih baik. Selain itu penelitian ini juga diharapkan dapat memberi perubahan terhadap kualitas guru saat agar pembelajaran berjalan secara efektif, sehingga pembelajaran berjalan secara maksimal dan tujuan pembelajaran tercapai serta dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik menjadi lebih baik.

#### **2. Bagi Peserta Didik**

Media *Fun Thinkers Book* ketika digunakan dengan baik, maka dapat meningkatkan hasil belajar menjadi lebih baik.

#### **3. Bagi Penulis**

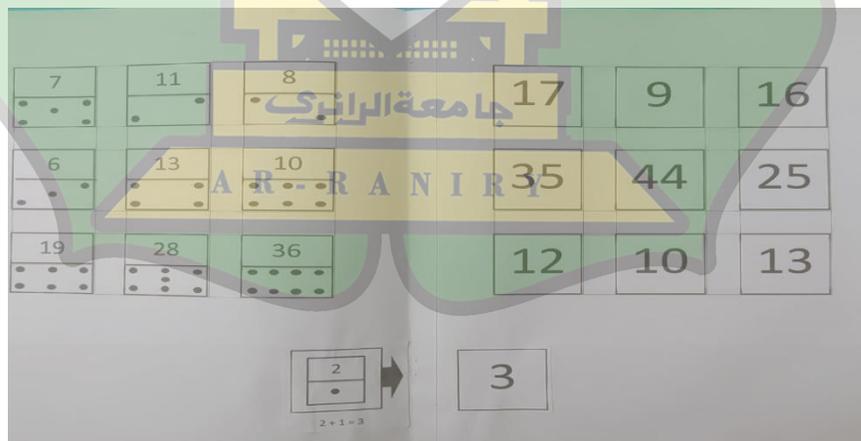
berguna untuk mengaplikasikan ilmu yang didapat dari bangku kuliah, sehingga dapat memberikan kontribusi bagi dunia pendidikan.

## E. Definisi Operasional

### 1. Media *Fun Thinkers Book*

Menurut Kibtiah dalam jurnal Desi Luthfiana Rahmah dkk, menyatakan bahwa media *Fun Thinkers Book* merupakan seperangkat buku yang dikemas dengan sistem “*Match-Frame*” guna menciptakan kegiatan belajar yang menarik dan menyenangkan sekaligus dapat meningkatkan ketajaman berfikir anak usia 2-10 tahun.<sup>10</sup> Media yang dimaksud dalam penelitian ini adalah *Fun Thinkers Book* yang dirancang oleh peneliti, untuk mendukung proses pembelajaran pada materi operasi hitung bilangan cacah. Pada penelitian ini peneliti menggunakan empat sub judul dari media *Fun Thinkers Book* yaitu sebagai berikut :

#### a. *Domino Addition*



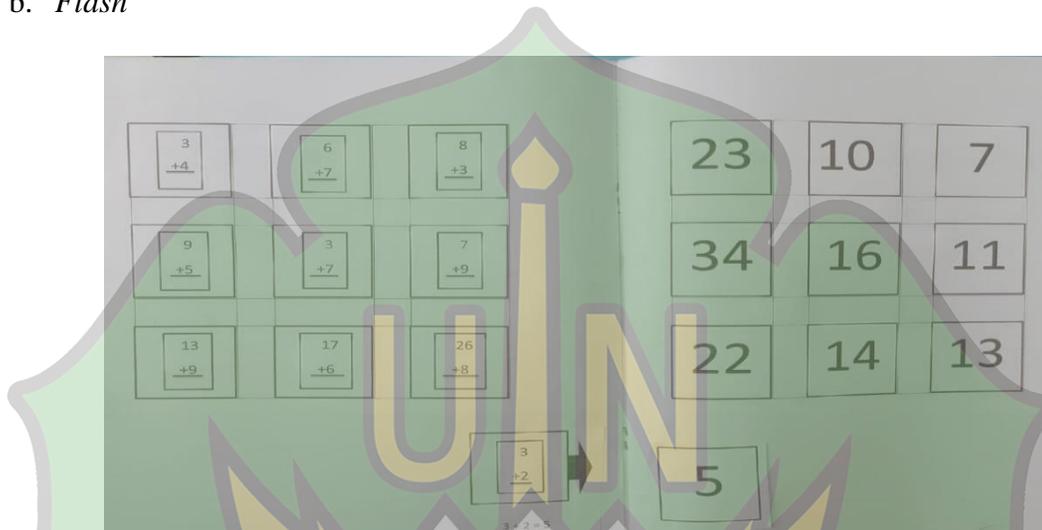
**Gambar 2.1 *Domino Addition***

<sup>10</sup> Desi Luthfiana Rahmah dkk, “*Pengembangan Media Fun Thinkers Book...h. 6363.*”

*Domino Addition* merupakan salah satu tema yang ada dalam *Fun Thinkers Book*.

*Domino Addition* ialah penjumlahan matematika yang mirip dengan kartu domino.

b. *Flash*



**Gambar 2.2 Flash**

*Flash* merupakan salah satu tema yang ada dalam *Fun Thinkers Book*. *Flash* ialah permainan penjumlahan matematika yang tersusun.

c. *Picture Addition*

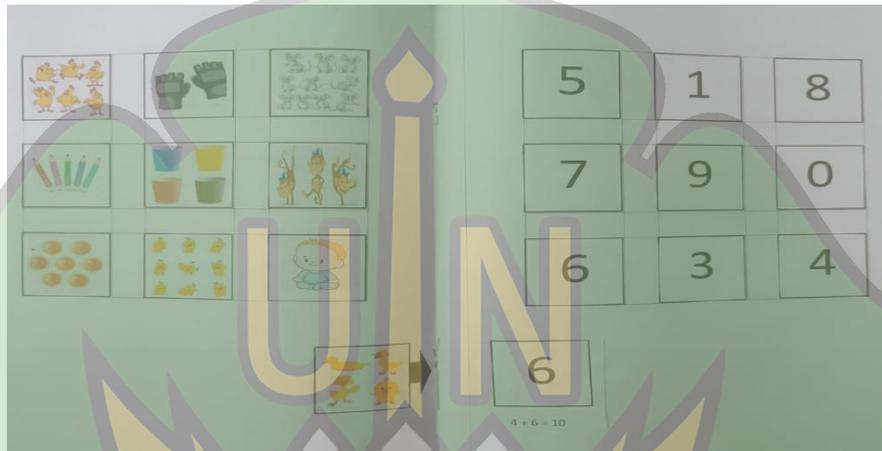


**Gambar 2.3 Picture Addition**

*Picture Addition* merupakan salah satu tema yang ada dalam *Fun Thinkers Book*.

*Picture Addition* ialah permainan penjumlahan matematika dengan menjumlahkan benda-benda pada gambar.

d. *Make Ten*



**Gambar 2.4 Make Ten**

*Make Ten* merupakan salah satu tema yang ada dalam *Fun Thinkers Book*. *Make Ten* ialah permainan penjumlahan matematika dengan menjumlahkan benda-benda pada gambar sampai dengan nilai 10.

## 2. Hasil Belajar

Pada penelitian ini hasil belajar yang diteliti berupa perubahan dari diri siswa yaitu pada aspek kognitif. Aspek ini diperoleh siswa pada saat pembelajaran di kelas. Pada aspek kognitif atau pengetahuan yaitu perubahan yang diharapkan berupa meningkatnya intelektual siswa dalam proses pembelajaran matematika yang memuaskan.

### 3. Materi Operasi Hitung Bilangan Cacah

Materi pembelajaran matematika yang dimaksud dalam penelitian ini tertuang dalam Kompetensi Dasar pada tema 3 subtema 3 pembelajaran ke 3 kelas I (KD) 3.4 dengan materi operasi hitung penjumlahan bilangan cacah.

#### F. Penelitian yang Relevan

Sebelum adanya penelitian ini, sudah ada beberapa penelitian yang telah dilakukan oleh beberapa peneliti yang terdahulu dengan judul :

1. Atikah Arsyah dengan judul “pengembangan media *Fun Thinkers Book* pada subtema 1 peristiwa kebangsaan masa penjajahan untuk kelas V SDN 66 Payakumbuh”, berkaitan dengan media *Fun Thinkers Book* menunjukkan bahwa terjadinya peningkatan hasil belajar peserta didik kelas V SDN 66 Payakumbuh.<sup>11</sup> Penelitian ini memiliki beberapa persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang dilakukan peneliti. Pada penelitian ini persamaan terletak pada penggunaan media *Fun Thinkers Book* sedangkan perbedaan yang dilakukan oleh peneliti sebelumnya adalah memfokuskan pada pengembangan media dan tingkat validitas pengembangan media *Fun Thinkers Book*, sedangkan peneliti memfokuskan pada pengaruh media *Fun Thinkers Book* terhadap hasil belajar peserta didik kelas I pada operasi hitung bilangan cacah..

---

<sup>11</sup> Atikah Arsyah, “Pengembangan Media *Fun Thinkers Book* pada Subtema 1 Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajah untuk Kelas V SDN 66 Payakumbuh,” Skripsi, (Riau: Universitas Islam Riau, 2011)

2. Efa Putri Mantika dengan judul “Pengaruh Media Fun Thinkers Book Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Muatan IPS Kelas IV SDN Inpres Rai” hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh media *Fun Thinkers Book* terhadap hasil belajar peserta didik muatan IPS kelas IV.<sup>12</sup> Pada penelitian ini persamaan terletak pada penggunaan media *Fun Thinkers Book* dan sama-sama memfokuskan pada pengaruh media *Fun Thinker Book* terhadap hasil belajar sedangkan perbedaan terletak pada materi dan tempat penelitian. Penelitian ini menggunakan materi pembelajaran IPS pada kelas V di SDN Inpres Rai Oi. Sedangkan peneliti menggunakan materi pembelajaran matematika pada kelas I di MIN 26 Aceh Besar.
3. Jumadi dengan judul “Pengaruh Media *Fun Thinkers Book* untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Tema 8 Sub Tema 1 di Kelas II Sekolah Dasar”. Berdasarkan penelitian ini menunjukkan bahwa hasil pengujian hipotesis dengan bantuan program SPSS 20.00 *for windows* dengan menggunakan teknik uji *Independent Sampel T- Test pada taraf signifikansi 5%* diperoleh nilai  $t_{hitung} \geq t_{tabel}$  ( $3.421 \geq 2.042$ ), dan nilai  $sig \leq 0,05$  ( $0.010 \leq 0,05$ ). Oleh karena itu, penggunaan media *Fun Thinkers Book* akan berpengaruh signifikan terhadap minat belajar siswa kelas 2

---

<sup>12</sup> Efa Putri Mantika, “Pengaruh Media *Fun Thinkers book* terhadap hasil belajar peserta didik muatan IPS kelas IV SDN Inpres Oi” *Jurnal Ilmiah Profesi pendidikan*, vol.7 No.4. (2022); h.2105

tema 8 subtema 1.<sup>13</sup> Pada penelitian ini persamaan terletak pada penggunaan media *Fun Thinkers Book* dan menggunakan penelitian eksperimen. Sedangkan perbedaannya terletak pada fokus penelitian, materi, dan tempat penelitian. Pada penelitian ini fokus pada minat belajar pada materi pembelajaran PKN, Bahasa Indonesia, dan SBDP di SDN Conculuka. Sedangkan penelitian ini fokus pada hasil belajar peserta didik dengan materi pembelajaran matematika di MIN 26 Aceh Besar.



---

<sup>13</sup> Jumadi, "Pengaruh Media *Fun Thinkers Book* untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Tema 8 Sub Tema 1 di Kelas II Sekolah Dasar" Skripsi, Universitas Muhammadiyah Mataram: 2022)

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Media *Fun Thinkers Book*

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

Buku *Fun Thinkers* adalah salah satu bentuk media pembelajaran visual yang menggunakan indera penglihatan. Media visual mencakup jenis media yang dapat diproyeksikan dan tidak dapat diproyeksikan.<sup>14</sup> *Fun Thinkers* adalah alat pembelajaran interaktif yang didesain untuk membangkitkan rasa ingin tahu, melatih kemampuan berpikir, dan meningkatkan perkembangan intelektual peserta didik.<sup>15</sup> *Fun Thinkers* ini berbentuk permainan yang dilengkapi dengan bingkai dan petunjuk serta contoh untuk membantu peserta didik belajar secara mandiri. Setiap halaman bukunya berisi kuis yang mengasyikkan dan menantang.

Anjarani mengungkapkan bahwa *Fun Thinkers* adalah sebuah media pembelajaran yang dirancang dengan konsep belajar sambil bermain. Penggunaan media *Fun Thinkers* dianggap relevan dalam proses pembelajaran di sekolah dasar karena sesuai dengan karakteristik peserta didik yang gemar bermain.<sup>16</sup> Menurut

---

<sup>14</sup> Yulina Ismiyanti, "Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPS melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Berbasis Media Visual di Kelas IV SDN 02 Temulus," (*Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 2016), h.3.

<sup>15</sup> Imah Saroh, "*Pengembangan Media Flash Card Fun Thinkers Tematik sebagai Pendukung Pembelajaran Saintifik Peserta didik Kelas II SD N Karangtempel*," (Skripsi, Semarang: UPGRIS, 2016), h.3.

<sup>16</sup> Anjarani, dkk, "Fun Thinkers Sebagai Media Pembelajaran untuk Peserta didik Sekolah Dasar: Kajian Hipotetik," (*PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(4), 2020), h. 102-107.

Sadirman dalam jurnal Tiarawati dan Sukardi mengatakan permainan adalah kegiatan yang menyenangkan dan menghibur, yang juga dapat mendorong partisipasi aktif peserta didik dalam proses pembelajaran, serta berfungsi sebagai sarana untuk mengatasi rasa bosan, kejenuhan, dan stres. Dengan melalui permainan, baik pikiran maupun perasaan akan menjadi lebih rileks.<sup>17</sup>

Sedangkan Nuansa berpendapat bahwa *Fun Thinkers Book* adalah buku yang memberikan pengalaman berpikir yang menyenangkan dan merupakan bentuk media pembelajaran yang terbuat dari kayu triplek. Buku ini dikemas dengan cara yang menarik untuk kegiatan pembelajaran. Isi dari media ini terdiri dari permainan dan kuis yang menarik sehingga menciptakan pengalaman pembelajaran yang menyenangkan. Selain itu, *Fun Thinkers Book* juga mengandung materi yang relevan dengan tema yang sedang dipelajari.<sup>18</sup>

Menurut Gordon *Fun Thinkers Book* adalah seperangkat buku yang menyajikan permainan yang dilengkapi dengan bingkai peraga dan dikemas untuk menciptakan suasana belajar menjadi lebih mengasyikkan. Media *Fun Thinkers* diciptakan untuk menggelitik rasa ingin tahu, mengasah kemampuan otak, dan perkembangan intelektual anak. Media *Fun Thinkers Book* dikembangkan agar siswa dapat belajar dengan aktif, mandiri, juga kreatif dalam menemukan dan

---

<sup>17</sup> Tiarawati dan Sukardi, "Pengembangan Media Ular Tangga Berbantuan Flashcard Terhadap keterampilan Menulis Deskripsi Kelas IV," (*Joyful Learning Journal*, 9(1), 2020), h. 48.

<sup>18</sup> Nuansa, *Pengembangan Media "Fun Thinkers Book" Pada Tema 4 Subtema 1 Pembelajaran 1 Kelas IV di Sekolah Dasar,*" Skripsi. (Malang: UMM, 2020), h. 19.

mengkonstruksi pengetahuan. Menyebutkan bahwa media *Fun Thinkers Book* dilengkapi dengan alat bantu sebuah papan dengan 16 kotak di dalamnya, terdiri dari lembar soal, beserta dengan angka dan warna, serta lembar jawaban.<sup>19</sup>

Sedangkan menurut Rahmawati media *Fun Thinkers Book* terdiri satu set buku dan bingkai, beserta ubin yang berjumlah 9 kotak, terbagi menjadi 6 level sesuai dengan pembelajaran. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media *Fun Thinkers Book* adalah seperangkat buku berbasis permainan yang dilengkapi dengan bingkai peraga dan dikemas dalam bentuk kegiatan bermain sambil belajar.<sup>20</sup>

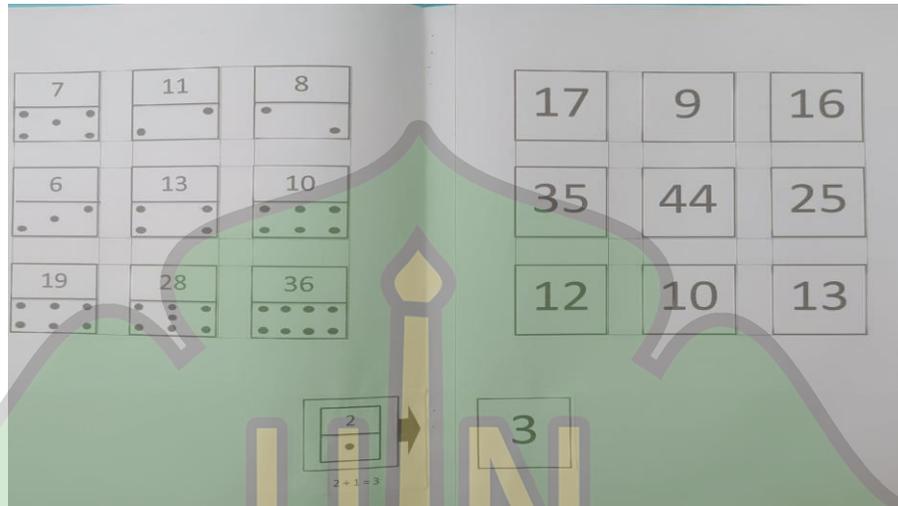
Dari beberapa pendapat ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa *Fun Thinkers Book* adalah media pembelajaran yang berbentuk buku dan didesain dengan ide belajar sambil bermain untuk meningkatkan daya minat dan antusias peserta didik secara kritis terhadap pembelajaran dikelas agar tercapainya hasil belajar secara optimal. Pada penelitian ini peneliti menggunakan empat sub judul dari media *Fun Thinkers Book* yaitu sebagai berikut :

---

<sup>19</sup> Fitroh dkk, "Pengembangan Media "Fun Thinkers Book" untuk Meningkatkan Antusiasme Belajar dan Hasil Belajar Materi Bangun Datar Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu*, Vol.6.No.4.(2022) h.6366

<sup>20</sup> Rahmawati, "Pengembangan Media *Fun Thinkers Book* Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Tema 4 Subtema 1 Kelas Iv Sekolah Dasar. (Doctoral Dissertation, Universitas Muhammadiyah Mataram: 2021).h.24

a. *Domino Addition*

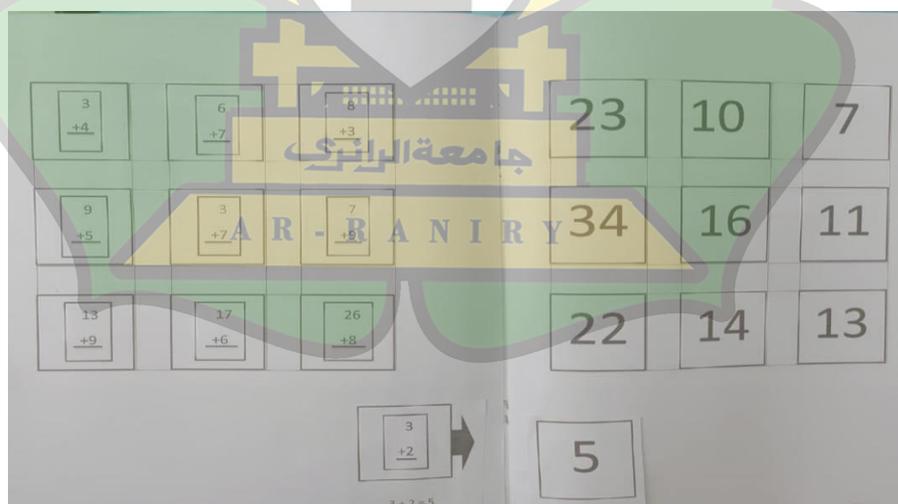


**Gambar 3.1 Domino Addition**

*Domino Addition* merupakan salah satu tema yang ada dalam *Fun Thinkers Book*.

*Domino Addition* ialah penjumlahan matematika yang mirip dengan kartu domino

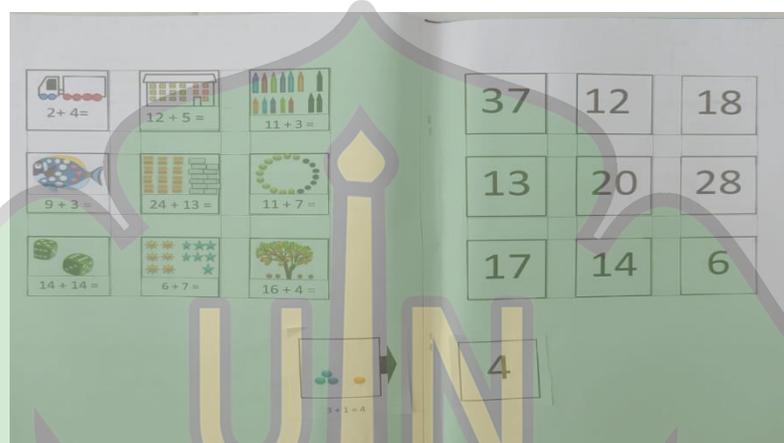
b. *Flash* (permainan penjumlahan matematika yang tersusun)



**Gambar 3.2 Flash**

*Flash* merupakan salah satu tema yang ada dalam *Fun Thinkers Book*. *Flash* ialah permainan penjumlahan matematika yang tersusun.

c. *Picture Addition*



**Gambar 3.3 Picture Addition**

*Picture Addition* merupakan salah satu tema yang ada dalam *Fun Thinkers Book*. *Picture Addition* ialah permainan penjumlahan matematika dengan menjumlahkan benda-benda pada gambar.

d. *Make Ten*



**Gambar 3.4 Make Ten**

*Make Ten* merupakan salah satu tema yang ada dalam *Fun Thinkers Book*. *Make Ten* ialah permainan penjumlahan matematika dengan menjumlahkan benda-benda pada gambar sampai dengan nilai 10.

## 2. Langkah- langkah Penggunaan Media *Fun Thinkers Book*

Menurut Saroh *Fun Thinkers Book* dikemas secara khusus dalam bentuk permainan yang menyenangkan dan mudah digunakan, sangat cocok dengan karakteristik anak sekolah dasar dan dapat menanamkan konsep pengetahuan peserta didik terhadap materi pembelajaran serta dilengkapi dengan petunjuk penggunaannya.

Adapun cara penggunaan media *Fun Thinkers Book* ini adalah sebagai berikut :

- a. Buka *Fun Thukers Book*.
- b. Buka bingkai kotak dan letakkan di atas lebaran buku yang sudah di buka.
- c. Letakkan ubin nomor 1 sampai 9 secara berurut pada bingkai sebelah kiri, sesuai dengan nomor yang tercantum pada ubin.
- d. Angkat ubin nomor 1 dan bacalah teks bacaan ataupun gambar yang sudah tersedia.
- e. Temukan gambar atau jawaban yang benar dan tempatkan ubin tersebut disebelah kanan halaman.
- f. Ulang kembali langkah tersebut sampai ubin ke 9.
- g. Tutup dan balikkan bingkai kotak tersebut, anda akan melihat pola warna pada ubin.

- h. Untuk mengetahui apakah jawaban sudah benar atau belum dapat di cek dengan membandingkan atau mencocokkan warna ubin dengan jawaban yang ada disudut kanan atas.
- i. Jika warna yang di ubin dengan yang ada di sudut kanan atas sama maka jawaban sudah benar, namun jika belum sama berarti jawaban masih ada yang salah.<sup>21</sup>

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

Kelebihan dari media *Fun Thinkers Book* sebagai berikut :

- a. Media *Fun Thinkers Book* membuat pembelajaran lebih bervariasi.
- b. Media *Fun Thinkers Book* menjadikan peserta didik aktif karena belajar sekaligus bermain.
- c. Media *Fun Thinkers Book* menanamkan sikap saling berkerja sama dengan teman satu kelompoknya.
- d. Media *Fun Thinkers Book* menjadi inovasi baru dalam membuat media pembelajaran yang memotivasi peserta didik.
- e. Media *Fun Thinkers Book* memotivasi peserta didik lebih bersemangat dalam kegiatan pembelajaran, terutama saat mengerjakan soal literasi.

Kekurangan dari media *Fun Thinkers Book* sebagai berikut :

- a. Media *Fun Thinkers Book* hanya mencakup materi tema tertentu

---

<sup>21</sup> Atikah Arsyah, "Pengembangan Media *Fun Thinkers Book* pada Subtema 1 Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajah untuk Kelas V SDN 66 Payakumbuh," (Skripsi, Universitas Islam Riau: 2011)

- b. Media *Fun Thinkers Book* tidak bisa digunakan pada saat pembelajaran online.
- c. Media *Fun Thinkers Book* digunakan pada kelas yang memiliki materi yang sama.<sup>22</sup>

Berdasarkan kekurangannya ada beberapa solusi yang dapat peneliti berikan yaitu sebagai guru harus tepat dalam memilih tema-tema yang ada di media *Fun Thinkers Book* dan menyesuaikan dengan materi-materi yang ingin dipelajari dengan tepat serta guru juga harus lebih kreatif dengan cara modifikasi media *Fun Thinkers Book* dengan tema-tema sesuai materi yang bisa dijadikan LKPD untuk peserta didik gunakan secara online.

## **B. Hasil Belajar**

### **1. Pengertian Hasil Belajar**

Secara umum, Abdurahman menguraikan bahwa hasil belajar merujuk pada kemampuan yang didapatkan oleh anak setelah mengikuti proses pembelajaran. Pendapatnya menyatakan bahwa anak-anak yang berhasil dalam proses belajar adalah mereka yang berhasil mencapai tujuan pembelajaran atau tujuan instruksional.<sup>23</sup> Menurut Udin Winata Putra, hasil belajar adalah indikator dari prestasi yang telah dicapai oleh peserta didik, di mana setiap kegiatan pembelajaran dapat menghasilkan

---

<sup>22</sup> Ersya Afifah, “*Media Fun Thinkers Book pada Pembelajaran Tematik Kelas III di Sekolah Dasa*”, skripsi UINRIL 2023.

<sup>23</sup> Mulyono Abdurahman, *Pendidikan Bagi Anak Kesulitan Belajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2012), h. 38.

perubahan yang khas. Dalam konteks ini, belajar melibatkan pengembangan keterampilan proses, motivasi yang aktif, dan juga pencapaian dalam pembelajaran. Prestasi mengacu pada kemampuan seseorang untuk berhasil menyelesaikan suatu aktivitas.<sup>24</sup>

Ahmad Susanto menjelaskan bahwa hasil belajar adalah perubahan yang terjadi pada peserta didik, baik dalam hal aspek kognitif, efektif, maupun psikomotorik, sebagai hasil dari kegiatan belajar.<sup>25</sup> Artinya dapat dipahami bahwa hasil belajar mencakup segala perubahan yang terjadi pada peserta didik, termasuk pemahaman, perilaku, dan keterampilan dalam mencapai pengetahuan sebagai hasil dari proses pembelajaran.

Hasil belajar siswa adalah perubahan tingkah laku mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotor. Hasil belajar juga merupakan interaksi. Seperti yang dikemukakan oleh Dimaayati dan Mudjiono bahwa belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar.<sup>26</sup> Dari sisi guru, mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa hasil belajar tampak sebagai terjadi perubahan tingkah laku pada diri siswa yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk perubahan pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat diartikan terjadinya peningkatan dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat diartikan terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dibandingkan dengan

---

<sup>24</sup> Udin Winataputra, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: Pusat Penerbitan Universitas Terbuka, 2014), h. 10.

<sup>25</sup> Ahmad Susanto, *Teori Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Kencana Predena Media Group, 2013), h. 5.

<sup>26</sup> Dimiyanti dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), h.4

sebelumnya, misalkan dari tidak tahu menjadi tahu, sikap kurang sopan dan sebagainya. Hasil belajar merupakan perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek kemanusiaan saja, melainkan dari pembelajaran yang diperoleh peserta didik.<sup>27</sup>

Hasil belajar mencerminkan tingkat penguasaan yang telah dicapai oleh peserta didik dalam menjalani program pembelajaran sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Menurut Dimiyati dan Mudjiono, konsep hasil belajar dapat diartikan sebagai suatu proses untuk mengevaluasi sejauh mana peserta didik menguasai materi pembelajaran yang telah diberikan dalam rangka mengikuti proses pembelajaran. Evaluasi ini biasanya ditandai dengan penggunaan angka, huruf, atau simbol lain yang telah disepakati oleh institusi pendidikan.<sup>28</sup>

Berdasarkan beberapa definisi dari para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah prestasi belajar yang berhasil dicapai oleh peserta didik dalam proses kegiatan belajar-mengajar, yang membawa perubahan dalam tingkah laku seseorang. Untuk mengetahui apakah proses pembelajaran berhasil, terutama dalam mencapai tujuan pembelajaran, guru perlu melakukan tes untuk mengevaluasi kemampuan peserta didik dalam menguasai materi sesuai dengan tujuan yang ditetapkan. Jadi yang dimaksud hasil belajar dalam penelitian ini adalah hasil nilai tes

---

<sup>27</sup> Gus Suprijono, *Cooperatif Learning Teori dan Aplikasi PALKEM*, h. 7

<sup>28</sup> Dimiyanti dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, Cet 3. 2006), h. 3.

matematika yang diberikan guru sebagai hasil penguasaan pengetahuan peserta didik dalam pembelajaran matematika.

## 2. Macam-Macam Hasil Belajar

Hasil belajar mencakup pemahaman konsep (aspek kognitif), keterampilan proses (aspek Psikomotorik), dan sikap peserta didik (aspek afektif). Untuk memberikan penjelasan yang lebih rinci, dapat diuraikan sebagai berikut:

### a. Ranah Kognitif

Ranah kognitif merupakan bidang penilaian yang fokus pada perkembangan kemampuan dan keterampilan intelektual. Menurut Anderson & Krothwahl dalam jurnal Muhammad Nurtanto penilaian autentik proses dan hasil belajar menurut taksonomi Bloom revisi terdiri dari: *Remembering* (mengingat), *Understanding* (memahami), *Applying* (menerapkan), *Analysing* (menganalisis), *Evaluating* (menilai), *Creating* (mencipta).<sup>29</sup>

### b. Ranah Afektif

Ranah afektif berkaitan dengan sikap dan nilai. Sayangnya, penilaian terhadap hasil belajar afektif sering diabaikan oleh para guru. Mereka lebih cenderung menilai aspek kognitif secara dominan. Namun, hasil belajar

---

<sup>29</sup> Muhammad Nurtanto, "Implementasi Problem-Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif, Psikomotor, dan Afektif Peserta didik di SMK," (*Jurnal Pendidikan Vokasi*, Vol 5 No.3, 2015), h. 354.

afektif dapat terlihat pada peserta didik melalui berbagai perilaku, seperti perhatian mereka terhadap pembelajaran, disiplin, motivasi belajar, penghargaan terhadap guru dan teman sekelas, kebiasaan belajar, serta hubungan sosial.

### c. Ranah Psikomotorik

Hasil belajar psikomotorik tampak dalam bentuk keterampilan dan kemampuan bertindak individu. Menurut Ngalim Purwanto, Bloom membagi ranah kognitif menjadi enam bagian, yaitu pengetahuan fakta, pemahaman atau komprehensi, penerapan aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Saat menentukan jenis hasil belajar atau tingkat kemampuan berpikir yang akan dinilai, pembuat tes dapat mengacu pada tujuan instruksional yang akan dinilai atau pada tujuan evaluasi itu sendiri.<sup>30</sup>

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar mencakup perubahan tingkah laku peserta didik yang meliputi aspek kognitif. Aspek kognitif mengacu pada pemahaman atau tingkat pemahaman peserta didik terhadap gambaran atau gagasan yang telah disampaikan oleh guru kepada mereka. Selanjutnya, aspek afektif mencakup sikap peserta didik yang muncul dari dorongan internal, yaitu keadaan mental yang mendorong peserta didik untuk mencapai proses belajar yang baik. Sementara itu, aspek psikomotorik mencakup keterampilan proses yang

---

<sup>30</sup> Ngalim Purwanto, "Penilaian Hasil Belajar dan Proses Belajar Mengajar," (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2017), h. 22-23.

melibatkan perkembangan mental, fisik, dan sosial pada peserta didik untuk menggunakan daya pikir yang dimilikinya. Dalam penelitian ini, fokusnya adalah pada aspek kognitif.

### 3. Faktor yang mempengaruhi Hasil Belajar

Tohrin berpendapat bahwa belajar adalah suatu proses yang dilakukan oleh individu untuk mengalami perubahan keseluruhan dalam tingkah laku mereka. Perubahan ini merupakan hasil dari pengalaman individu yang berinteraksi dengan lingkungannya.<sup>31</sup>

Secara umum faktor-faktor yang mempengaruhi pembelajaran dapat dibedakan menjadi dua kategori, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Kedua faktor ini saling memengaruhi dalam proses individu dan berperan dalam menentukan hasil belajar. Untuk memberikan penjelasan yang lebih rinci, dapat diuraikan sebagai berikut:

#### a. Faktor internal

Faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam individu dan memiliki kemampuan untuk mempengaruhi hasil belajar peserta didik.

Faktor-faktor internal meliputi :

- 1) Faktor fisiologis, yaitu faktor yang berhubungan dengan kontak fisik individu.

---

<sup>31</sup> Tohirin, “*Psikologi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*,” (Jakarta: Raja Grafindo Perseda, 2014), h. 7.

2) Faktor psikologis, yaitu mencakup kondisi kejiwaan individu yang memiliki dampak terhadap proses pembelajaran, seperti tingkat kecerdasan, motivasi, minat, sikap, dan potensi dalam belajar.

b. Faktor eksternal, yang meliputi :

- 1) Lingkungan sosial, contohnya seperti lingkungan sosial sekolah, lingkungan sosial masyarakat, dan lingkungan sosial keluarga.
- 2) Lingkungan nonsosial, contohnya seperti lingkungan alamiah, faktor instrumental, dan faktor pembelajaran yang diajarkan kepada peserta didik.<sup>32</sup>

Muhibbin Syah mengemukakan bahwa faktor-faktor yang memengaruhi prestasi belajar peserta didik dapat diklasifikasikan menjadi tiga kategori secara global. *Pertama*, terdapat faktor internal yang berasal dari dalam diri peserta didik, seperti kondisi fisik dan mental. *Kedua*, terdapat faktor eksternal yang berasal dari lingkungan sekitar peserta didik. *Ketiga*, terdapat faktor pendekatan belajar yang mencakup strategi dan metode yang digunakan oleh peserta didik dalam proses pembelajaran.<sup>33</sup>

Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa kesuksesan peserta didik dapat dipengaruhi oleh faktor-faktor tertentu. Faktor tersebut meliputi kemampuan

---

<sup>32</sup> Slameto, “*Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*,” (Jakarta: Rineka Cipta 2015), h. 54.

<sup>33</sup> Muhibbin Syah, “*Psikologi Belajar*,” (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2012), h. 145.

individu peserta didik, lingkungan di sekitarnya, pendekatan yang digunakan dalam pembelajaran, serta faktor lain yang memengaruhi hasil belajar.

#### 4. Tingkat Keberhasilan Belajar

Indikasi bahwa seseorang telah mengalami proses pembelajaran terlihat melalui perubahan perilaku yang terjadi pada individu tersebut. Misalnya, dari ketidaktahuan menjadi pengetahuan, dari ketidakpahaman menjadi pemahaman. Perubahan perilaku ini melibatkan unsur subjektif dan unsur motorik. Unsur subjektif mencakup aspek spiritual atau batiniah, sementara unsur motorik mencakup aspek fisik atau jasmani. Misalnya, ekspresi wajah seseorang dapat menunjukkan bahwa mereka sedang berpikir, sedangkan sikap batiniah tidak dapat diamati secara langsung.

Perilaku manusia terdiri dari beberapa faktor yang dapat diamati. Dalam setiap perkembangan yang terjadi pada faktor-faktor tersebut, hasil pembelajaran dapat terlihat. Faktor-faktor tersebut mencakup: a) Pengetahuan, b) Pemahaman, c) Kebiasaan, d) Kemampuan, e) Penghargaan, f) Emosi, g) Interaksi sosial, h) Kondisi fisik, i) Etika atau budaya moral, dan j) Sikap.<sup>34</sup>

---

<sup>34</sup> Oemar Hamalik, "*Proses Belajar Mengajar*," (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2017), h. 30.

Hasil belajar yang diperoleh melalui proses pendidikan merupakan indikator keberhasilan dari upaya yang dilakukan oleh pendidik dan peserta didik, dengan mempertimbangkan semua faktor yang terkait. Standar keberhasilan di antara lembaga pendidikan berbeda satu sama lain, bahkan setiap institusi pendidikan diberikan kebebasan untuk menetapkan kriteria minimal kelulusan (KKM) sesuai dengan kebijakannya sendiri.

### C. Materi Operasi Hitung Bilangan Cacah

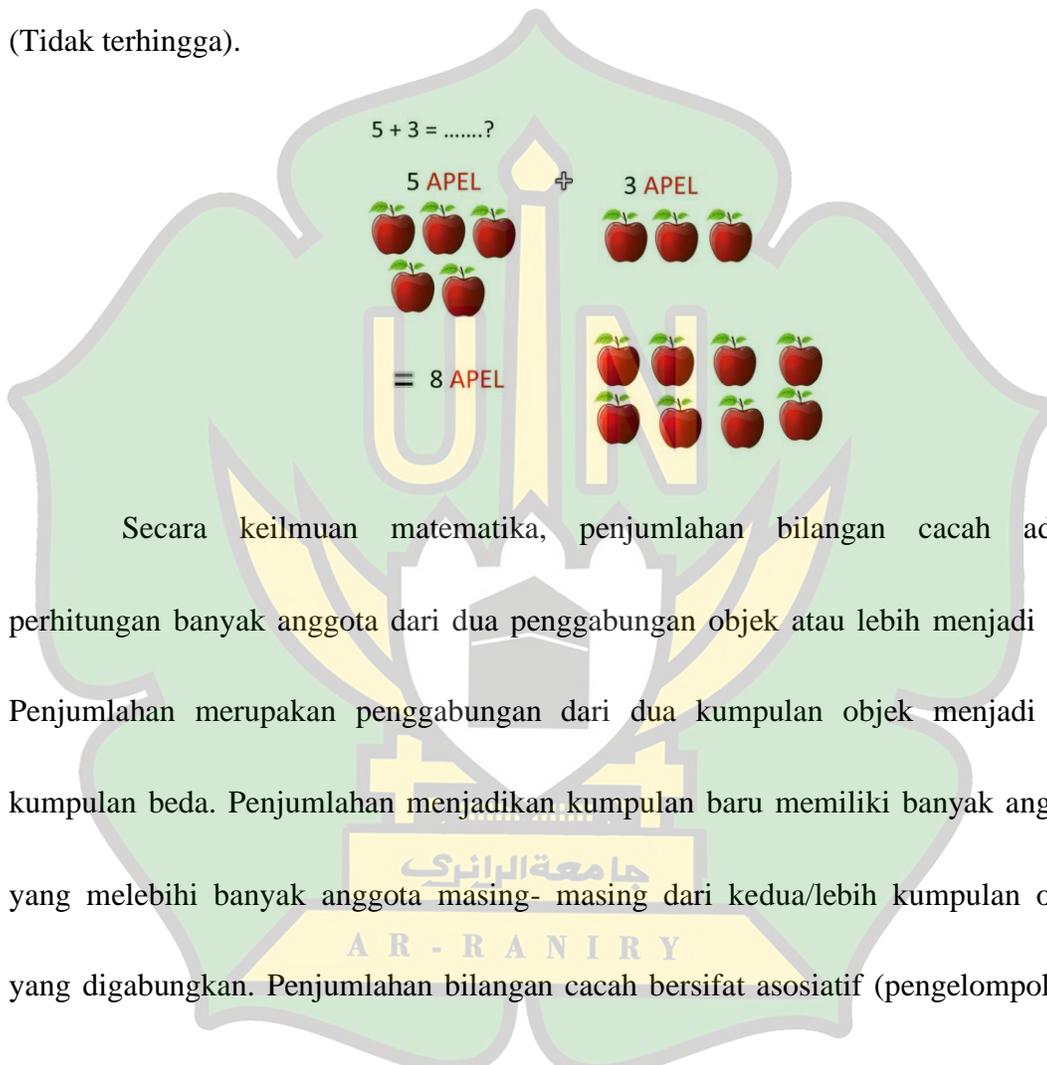
Penelitian ini peneliti fokus pada pembelajaran matematika pada kelas I tentang materi penjumlahan bilangan cacah. Berdasarkan silabus maka materi tersebut terdapat pada kelas I tema 3 subtema 3 pembelajaran ke 3.<sup>35</sup>

**Tabel 2.1 Pemetaan KD dan Indikator Pembelajaran 3**

<b>Kompetensi Dasar</b>	<b>Indikator</b>
3.4 Menjelaskan dan melakukan penjumlahan serta pengurangan bilangan yang melibatkan bilangan cacah sampai 99 dalam kehidupan sehari-hari.	3.4.1 Menjelaskan konsep penjumlahan bilangan cacah 3.4.2 Menentukan hasil penjumlahan bilangan cacah.
4.3 Menyelesaikan masalah kehidupan sehari-hari yang berkaitan dengan penjumlahan dan pengurangan yang melibatkan bilangan cacah.	4.3.1 Memecahkan masalah yang berkaitan dengan penjumlahan bilangan cacah. 4.3.2 Menyajikan hasil penjumlahan bilangan cacah.

<sup>35</sup> Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, no.37.Tahun 2018.  
h.92

Bilangan cacah adalah bilangan bulat yang nilainya tidak negatif. Bilangan ini merupakan jenis bilangan yang digunakan dalam operasi hitung. Dalam matematika, bilangan ini diawali dengan angka nol (0), 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,..... (Tidak terhingga).



Secara keilmuan matematika, penjumlahan bilangan cacah adalah perhitungan banyak anggota dari dua penggabungan objek atau lebih menjadi satu. Penjumlahan merupakan penggabungan dari dua kumpulan objek menjadi satu kumpulan beda. Penjumlahan menjadikan kumpulan baru memiliki banyak anggota yang melebihi banyak anggota masing- masing dari kedua/lebih kumpulan objek yang digabungkan. Penjumlahan bilangan cacah bersifat asosiatif (pengelompokan). Apabila bilangan cacah dijumlahkan dengan bilangan cacah lain, maka hasilnya adalah bilangan cacah.

#### D. Hipotesis Penelitian

Sukardi menyatakan bahwa “Hipotesis adalah jawaban yang masih bersifat sementara dan bersifat teoritis dalam permasalahannya.”<sup>36</sup> Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah terdapat pengaruh media Fun Thinker Book terhadap hasil belajar peserta didik kelas I pada materi operasi hitung bilangan cacah di MIN 26 Aceh Besar.



---

<sup>36</sup> Sukardi, *Metodologi Penelitian*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2008), h. 41.

### BAB III

#### METODE PENELITIAN

##### A. Rancangan Penelitian

Rancangan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Pretest-Posttest Control Group Design*. Dalam rancangan ini terdapat dua kelompok yang dipilih secara acak yaitu kelompok penelitian eksperimen dan kelompok penelitian control. Peneliti memilih desain *Pretest-Posttest Control Group Design* dikarenakan ingin mengetahui perbedaan hasil belajar matematika peserta didik antara kelompok peserta didik yang menggunakan media *Fun Thinkers Book* dengan kelompok peserta didik tanpa menggunakan media *Fun Thinkers Book*. Untuk lebih jelasnya rancangan yang digunakan, Sugiono membuat desain *Pretest-Posttest Control Group Design* dalam tabel di bawah ini:<sup>37</sup>

**Tabel 3.1 Rancangan Penelitian *Pretest-Posttest Control Group Design***

Grup	Pre-test	Perlakuan	Post-Test
Eksperimen	T <sub>0</sub>	X	T <sub>1</sub>
Kontrol	T <sub>0</sub>	-	T <sub>1</sub>

Keterangan:

X : Perlakuan (*Treatment*)

T<sub>0</sub> : Nilai Pre-test kelas eksperimen dan kelas kontrol

T<sub>1</sub> : Nilai Post-test kelas eksperimen dan kelas kontrol

Pada rancangan ini, pengelompokan subjek penelitian dilakukan secara acak, kelompok eksperimen diberi perlakuan dengan menggunakan media *Fun Thinkers*

---

<sup>37</sup> Sugiyono, “*Metode Penelitian Kuantitatif*,” (Bandung: Alfabeta, 2019), h.115.

*Book (X)*, dan kelompok kontrol diberi perlakuan tanpa menggunakan media *Fun Thinkers Book*. Kemudian masing-masing kelas penelitian diberi *pretest* dan *posttest*.

## **B. Tempat dan Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di MIN 26 Aceh Besar, tepatnya di Gampong Beuragong Kecamatan. Kuta Baro, Aceh Besar. Penelitian dilakukan di kelas I A dan kelas kelas I B pada semester genap. Waktu penelitian ini dilakukan pada 16 april 2024 sampai dengan 18 mei 2024.

## **C. Populasi dan Sampel**

Menurut sugiyono, populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas subjek atau objek yang mempunyai karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk mempelajari dan kemudian ditarik kesimpulan.<sup>38</sup> Berdasarkan pendapat tersebut, maka yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas I di MIN 26 Aceh Besar

Sampel didefinisikan sebagai bagian dari suatu populasi menjadi sumber informasi yang nyata dalam penelitian. Dengan kata lain sampel adalah sebagian dari populasi yang mewakili keseluruhan populasi.<sup>39</sup> Sampel pada penelitian ini meliputi 2 kelas dari kelas I di MIN 26 Aceh Besar tahun ajaran 2023/2024, yaitu kelas IA sejumlah 26 siswa sebagai kelas kontrol yang tidak diberlakukan pembelajaran menggunakan media *Fun Thinkers Book* dan kelas IB sejumlah 35 siswa sebagai kelas

---

<sup>38</sup>. Sugiyono, “*Metode Penelitian Kuantitatif*,..... “(Bandung: Alfabeta, 2019), h.115.

<sup>39</sup> Nur Fadillah Amin, “Konsep Umum Populasi dan Sampel dalam Penelitian”, *Jurnal Kajian Islam Konteporer*, Vol.14 No.1, Juni 2023. h. 20.

eksperimen yang diberikan perlakuan menggunakan media *Fun Thinkers Book*. Kedua kelas tersebut telah di uji kesetaraan kemampuannya dengan uji homogenitas kemampuan awal. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah *Random sampling* merupakan metode pengambilan sampel dipilih secara acak.<sup>40</sup>

#### **D. Variabel Penelitian**

Variabel adalah suatu konsep yang memiliki banyak nilai, keadaan, kelompok atau kondisi. Di dalam penelitian, peneliti fokus pada detailnya hubungan antar variabel. Variabel terbagi dua yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Berdasarkan masalah dalam penelitian ini terdapat dua variabel yaitu variabel bebas (Independen) dan variabel terikat (Dependen).

1. Variabel bebas (*Independen Variable*), yaitu variabel yang memungkinkan dapat mengakibatkan, memengaruhi, atau berpengaruh pada hasil akhir variabel bebas penelitian ini yaitu media *Fun Thinkers Book*.
2. Variabel terikat (*Dependen Variable*), yaitu variabel-variabel yang merupakan hasil dari variabel bebas. Pada penelitian ini variabel terikatnya yaitu hasil belajar peserta didik pada pembelajaran matematika materi “operasi hitung bilangan cacah”.

#### **E. Instrumen Pengumpulan Data**

---

<sup>40</sup> Syofian Siregar, “*Statistik paramatik untuk penelitian kuantitatif: Dilengkapi dengan perhitungan manual dan aplikasi SPSS 17,*” (Jakarta: Bumi Aksara, 2014),h.82.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa soal tes. Soal tes adalah sekumpulan pertanyaan atau latihan beserta alat yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok.<sup>41</sup> Dalam penelitian ini, tes yang digunakan adalah *Pre-test* dan *Post-test* berkaitan dengan materi operasi bilangan cacah. Adapun bentuk soal yang digunakan yaitu esai yang terdiri dari 10 soal. Tes ini bertujuan untuk mengukur hasil belajar peserta didik kelas I MIN 26 Aceh Besar dalam memahami materi operasi hitung bilangan cacah.

#### **F. Teknik Pengumpulan Data**

Proses pengumpulan data adalah tahap yang sangat penting dalam sebuah penelitian, karena tujuan utamanya adalah memperoleh data yang relevan. Tanpa pemahaman yang memadai tentang teknik pengumpulan data, penelitian tidak akan berhasil mengumpulkan data yang sesuai dengan standar yang telah ditetapkan.<sup>42</sup> Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes esai yang mencakup materi penjumlahan, dan nilai yang didapat dari tes inilah diambil sebagai data. Adapun indikator soal dari tes tersebut adalah sebagai berikut:

---

<sup>41</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, ... h.147

<sup>42</sup> Yaya Suryana, *Metode Penelitian Manajemen Pendidikan*, (Bandung: Pustaka Setia, 2015), h.225.

Tabel 3.2. Indikator Soal Tes<sup>43</sup>

Materi pokok	Indikator	Ranah kognitif	Jumlah soal
Penjumlahan bilangan	Menjelaskan penjumlahan bilangan yang melibatkan bilangan cacah sampai dengan 99 dalam kehidupan sehari-hari.	C2	5
	Memecahkan Soal Penjumlahan Bilangan Yang Melibatkan Bilangan Cacah Sampai Dengan 99 Dalam Kehidupan Sehari-Hari.	C3	5
	<b>Total</b>		<b>10</b>

Berikut jumlah soal *Pre-test* dan *Post-Test* 10 butir soal serta Jenis soal pada tes tersebut adalah esai

### G. Teknik Analisis Data

Tahapan sesudah pengumpulan data adalah analisis data. kegiatan pengumpulan data yang benar dan tepat merupakan jantungnya penelitian, sedangkan analisis data akan memberi kehidupan dalam kegiatan penelitian.<sup>44</sup> Analisis Data Hasil Akhir meliputi:

#### 1. Uji Normalitas

Pengujian normalitas diperlukan sebagai syarat sebelum menganalisis data. Sebelum data dianalisis berdasarkan model-model penelitian yang diajukan, dilakukan pengujian normalitas. Tujuan dari pengujian normalitas data adalah untuk mengidentifikasi distribusi data dalam satu variabel yang akan digunakan dalam

<sup>43</sup> Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, no.37.Tahun 2018. h.92

<sup>44</sup> Suharsimi Arikunto, dkk, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2012), h.131.

penelitian. Data yang memiliki distribusi normal dianggap baik dan cocok untuk menguji model-model penelitian yang diajukan. Uji normalitas yang digunakan dalam penelitian ini uji *Kolmogorof-Smirnov* dengan bantuan program SPSS statistik versi 25. Dasar pengambilan keputusan berdasarkan probabilitas menurut Sugiyono adalah sebagai berikut:

- a. Jika nilai probabilitas  $> 0,05$  maka dikatakan bahwa populasi berdistribusi normal.
- b. Jika nilai probabilitas  $\leq 0,05$  maka dikatakan bahwa populasi berdistribusi tidak normal.<sup>45</sup>

## 2. Uji Homogenitas

Dalam penggunaan statistik parametrik, terdapat persyaratan yang harus terpenuhi yaitu uji homogenitas. Uji homogenitas dilakukan untuk menguji apakah variansi dari sampel-sampel yang diambil dari populasi yang sama tersebut seragam atau tidak.<sup>46</sup> Pengujian dilakukan dengan bantuan SPSS 25 for windows dengan kriteria pengujian sebagai berikut:

- a. Jika nilai signifikan  $> 0,05$  maka kelompok eksperimen dan kontrol memiliki varians yang sama (homogen).

---

<sup>45</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D....*, h.257.

<sup>46</sup> Zainal Arifin, "*Penelitian Pendidikan: Metode dan Paradigma Baru*", (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2014), h. 286.

- b. Jika nilai signifikan  $< 0,05$  maka kelompok eksperimen dan kontrol tidak memiliki varians yang sama (homogen).<sup>47</sup>

### 3. Uji Hipotesis (*Independent Sampel Test*)

Uji hipotesis yang menggunakan *Independent Sample T-test*, dilakukan perbandingan rata-rata dari dua grup (sampel) yang tidak saling terkait. Tujuannya adalah untuk menentukan apakah kedua grup (sampel) memiliki rata-rata yang sama atau berbeda.<sup>48</sup> Untuk memperkuat analisa peneliti menggunakan bantuan SPSS (*Statistical Package for Social Science*) versi 25. Pengambilan keputusan data juga dilihat dari taraf signifikansi *p-value* (sig 2-tailed). Jika nilai signifikansi  $> 0,05$  maka  $H_a$  ditolak dan jika  $< 0,05$  maka  $H_a$  diterima.<sup>49</sup>

---

<sup>47</sup> Iqbal Hasan, “*Analisis Data Penelitian dengan Statistik*,” (Jakarta: Bumi Aksara), h.31.

<sup>48</sup> Dahruji, “*Statistik*, (Jawa Timur: Duta Media, 2017), h.80.

<sup>49</sup> Triton Prawira Budi, *SPSS 13.0 Terapan Riset Statistik Parametric*, (Yogyakarta: C.V Andi Offset, 2006), h. 175.

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Data Data Hasil Penelitian

Data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah data nilai tes hasil belajar matematika peserta didik dengan menggunakan media *Fun Thinker Book* dan pembelajaran konvensional yang terdiri dari *pre test* dan *post test*. Selanjutnya, peneliti mengolah hasil data tersebut sesuai dengan langkah-langkah yang telah ditentukan pada BAB III. Adapun nilai *pre test* dan *post test* kelas eksperimen dan kelas kontrol disajikan pada tabel di bawah ini

**Tabel 4.1 Data Nilai *Pre Test* dan *Post Test* Kelas Eksperimen**

No	Kelas Kontrol			Kelas Eksperimen		
	Kode Peserta Didik	Nilai <i>Pre Test</i>	Nilai <i>Post Test</i>	Kode Peserta Didik	Nilai <i>Pre Test</i>	Nilai <i>Post Test</i>
1	AA	40	80	ANA	50	90
2	AZA	40	60	AAA	60	80
3	AF	50	50	AR	60	80
4	AA	60	80	AA	60	80
5	AR	80	70	AK	50	100
6	ASG	40	30	AF	50	50
7	AZ	40	50	AM	60	70
8	AI	50	70	AF	50	90
9	AR	50	60	AHA	80	100
10	AS	50	80	AH	70	90
11	F	60	60	AAW	60	70
12	MZ	80	60	JZ	70	40
13	MS	50	70	JAT	70	100
14	MAM	60	80	KEA	30	90
15	MA	60	50	MRA	80	70
16	MA	50	50	M	50	60
17	MDA	50	60	MAA	50	100
18	MIA	40	70	MAH	30	70
19	MNA	40	80	MA	40	80

20	MR	30	70	MA	40	90
21	MRA	30	60	MR	60	80
22	MZ	40	80	MSA	70	70
23	MK	40	60	MSM	80	80
24	SH	30	70	MZ	50	50
25	SA	30	70	MZEV	50	90
26	ZM	30	60	MZ	30	80
27				NAB	30	70
28				NAI	40	60
29				RA	30	70
30				SA	60	70
31				SAM	60	80
32				SM	60	50
33				UN	50	70
34				ZMM	50	70
35				ZR	50	80

#### 1. Analisis Data Nilai *Pre Test*

*Pre test* dilakukan untuk melihat kemampuan awal peserta didik. Selain itu juga bertujuan untuk melihat normal dan homogen dari kedua kelas. Berikut ini disajikan data hasil pengukuran tes kemampuan peserta didik sebelum diberikan perlakuan.

**Tabel 4.2 Data Kemampuan Awal Peserta didik**

Aspek	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
N	35	26
Xmin	30	30
Xmax	80	80
$\bar{x}$	51,43	50

Berdasarkan Tabel 4.2 hasil *Pre test* Tabel 4.2 menunjukkan bahwa nilai rata-rata *Pre test* peserta didik dikelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki kemampuan awal yang hampir sama pada kedua kelas penelitian.

## 2. Analisis Data Nilai *Post Test*

*Post test* dilakukan untuk melihat ada tidaknya peningkatan hasil belajar matematika peserta didik dengan menggunakan media *fun thinkers book* dikelas eksperimen dan tanpa menggunakan media *fun thinkers book* dikelas kontrol pada materi operasi hitung bilangan cacah maka dilaksanakan *post test*. Perhitungan data secara lengkap dari hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada Tabel 4.7 berikut:

**Tabel 4.3 *Post Test* Data**

Aspek	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
N	35	26
Xmin	40	30
Xmax	100	80
$\bar{x}$	75,43	65

Berdasarkan Tabel 4.3 hasil *post test* di atas menunjukkan bahwa nilai rata-rata *post test* peserta didik dikelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen memiliki nilai lebih tinggi dari kelas kontrol.

## B. Uji Normalitas

### 1. Uji Normalitas Data *PreTest*

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data *pre test* berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak, uji normalitas data *Pre test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dilakukan dengan uji *Kolmogorov Smirnov* dengan menggunakan program *SPSS 25 for Windows* dengan taraf signifikansi 5%.

Adapun kriteria pengambilan keputusan uji normalitas data *Pre test* dengan menggunakan program *SPSS 25 for Windows* adalah Jika nilai signifikan  $\leq 0,05$  maka data *pre test* tidak berdistribusi normal. Dan jika nilai signifikan  $> 0,05$  maka data *pre test* berdistribusi normal.<sup>50</sup> Setelah dilakukan pengolahan data, tampilan output dapat dilihat pada tabal 4.4.

**Tabel 4.4 Hasil Uji Normalitas Data *Pre Test* Menggunakan SPSS**

		Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Kelas	Statistic	df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Hasil Belajar	Esperimen	,144	35	,063	,935	35	,039
	Kontrol	,164	26	,069	,936	26	,110

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan hasil output uji normalitas data dengan menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov* pada Tabel 4.4 nilai signifikansi data nilai *Pre test* untuk kelas eksperimen adalah 0,063 dan kelas kontrol adalah 0,069. Kerena nilai signifikan kedua kelompok lebih dari 0,05, maka dapat dikatakan bahwa kelas kontrol dan kelas eksperimen berdistribusi normal.

<sup>50</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*...., h.257.

## 2. Uji Normalitas Data *Post Test*

Uji normalitas data post test dilakukan untuk mengetahui apakah data post test berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak, uji normalitas data posttest pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dilakukan dengan uji kolmogorov-Smirnov dengan menggunakan program SPSS 25 for Windows dengan taraf signifikansi 5%.

Adapun kriteria pengambilan keputusan uji normalitas data *pre test* dengan menggunakan program SPSS adalah Jika nilai signifikan  $\leq 0,05$  maka data pretest tidak berdistribusi normal. Dan jika nilai signifikan  $> 0,05$  maka data pretest berdistribusi normal. Setelah dilakukan pengolahan data, tampilan output dapat dilihat pada tabel 4.5.

**Tabel 4.5 Uji Normalitas Data *Post Test* Menggunakan SPSS**

		Tests of Normality					
		Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Kelas	Statistic	df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Hasil Belajar	Eksperimen	,135	35	,105	,949	35	,104
	Kontrol	,155	26	,110	,888	26	,009

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan hasil output uji normalitas data dengan menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov* pada Tabel 4.5 nilai signifikansi data nilai posttest untuk kelas eksperimen adalah 0,105 dan kelas kontrol adalah 0,110. Karena nilai signifikan kedua kelompok lebih dari 0,05, maka dapat dikatakan bahwa kelas kontrol dan kelas eksperimen berdistribusi normal.

## C. Uji Homogenitas

### 1. Uji Homogenitas Data *Pre Test*

Setelah dilakukan uji normalitas, maka untuk mengetahui apakah data *Pre test* dari kedua kelas memiliki variansi yang sama atau tidak, dilakukan uji homogenitas. Perhitungan uji homogenitas pada penelitian ini menggunakan program *SPSS 25.0 for Windows* dengan taraf signifikansi 5% dengan uji *Levene Statistic*.

Adapun kriteria pengambilan keputusan uji homogenitas data *Pre test* dengan menggunakan program SPSS adalah Jika nilai signifikan  $\leq 0,05$  maka data *pre test* tidak homogen. Dan jika nilai signifikan  $> 0,05$  maka data *Pre test* homogen.<sup>51</sup> Setelah dilakukan pengolahan data, tampilan output dapat dilihat pada Tabel 4.6.

**Tabel 4.6 Uji Homogenitas Data *Pre Test* Menggunakan SPSS  
Test of Homogeneity of Variances**

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar Based on Mean	,166	1	59	,685
Based on Median	,069	1	59	,794
Based on Median and with adjusted df	,069	1	58,582	,794
Based on trimmed mean	,104	1	59	,749

Berdasarkan hasil output uji homogenitas varians dengan menggunakan uji Levene Statistic pada Tabel 4.6, diperoleh nilai signifikannya adalah 0,685. Karena

<sup>51</sup> Iqbal Hasan, *Analisis Data Penelitian dengan Statistik*, (Jakarta: Bumi Aksara), h.31.

nilai signifikannya lebih dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa kedua kelas tersebut homogen yaitu kedua kelas tersebut memiliki varians yang sama.

## 2. Uji Homogenitas Data *Post Test*

Setelah dilakukan uji normalitas, maka untuk mengetahui apakah kedua sampel memiliki varians yang sama atau tidak, maka dilakukan uji homogenitas. Uji homogenitas pada penelitian ini menggunakan uji *Levene Statistic* dengan program *SPSS 25 for Windows* dengan taraf signifikansi 5%

Adapun kriteria pengambilan keputusan uji homogenitas data dengan menggunakan program SPSS adalah Jika nilai signifikan  $> 0,05$  maka data postest homogen. Dan jika nilai signifikan  $\leq 0,05$  maka data postest tidak homogen. Setelah dilakukan pengolahan data, tampilan output dapat dilihat pada tabel 4.7.

**Tabel 4.7 Uji Homogenitas Data *Pre Test* dengan SPSS**

		Levene	df1	df2	Sig.
		Statistic			
Hasil Belajar	Based on Mean	1,222	1	59	,273
	Based on Median	,893	1	59	,349
	Based on Median and with adjusted df	,893	1	53,438	,349
	Based on trimmed mean	1,201	1	59	,278

Berdasarkan hasil output uji homogenitas varians dengan menggunakan uji Levene pada Tabel 4.7, diperoleh nilai signifikannya adalah 0,273. Karena nilai

signifikannya lebih dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa kedua kelas tersebut homogen yaitu kedua kelas tersebut memiliki varians yang sama.

#### D. Uji Hipotesis (Independent Samples Test)

Uji independent sampel t-tes dalam penelitian ini dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh yang signifikan antara hasil belajar peserta didik kelas eksperimen dan kontrol. Dengan hipotesis penelitian sebagai berikut:

Ha : Media *Fun Thinkers Book* berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik pada materi operasi hitung bilangan cacah di MIN 26 Aceh Besar.

Ho : Media *Fun Thinkers Book* tidak berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik pada materi operasi hitung bilangan cacah di MIN 26 Aceh Besar.

Kriteria pengambilan keputusan dengan menggunakan bantuan SPSS 25

For Windows:

1. Jika nilai signifikan  $<0,05$  maka Ha diterima Ho ditolak
2. Jika nilai signifikan  $>0,05$  maka Ha ditolak Ho diterima

Berikut disajikan hasil uji independen sampel t-test menggunakan bantuan SPSS 25 For Windows:

**Tabel 4.8 Group Statistic**

	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Hasil belajar	Eksperimen	35	75,43	15,595	2,636
	Kontrol	26	65,00	12,728	2,496

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa perolehan nilai mean pada *Post Test* kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada kelas eksperimen nilai mean *Post Test* siswa yang diperoleh adalah sebesar 75,43 sedangkan pada kelas kontrol nilai mean yang diperoleh adalah sebesar 65,00.

**Tabel 4.9 Independent Sampel Test dengan SPSS**

Independent Samples Test									
	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
	F	Sig.	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower	Upper
Equal variances assumed	1,222	,273	2,788	59	,007	10,429	3,741	2,943	17,914
Equal variances not assumed			2,873	58,424	,006	10,429	3,630	3,163	17,694

Berdasarkan Tabel 5.1 *Independent Sampel Test* dapat dilihat nilai signifikan (2-tailed) sebesar 0.007. Nilai signifikan  $0,007 < 0,05$  (0.007 lebih kecil dari 0.05) maka dapat disimpulkan bahwa  $H_a$  diterima  $H_0$  ditolak. Oleh karena itu, terdapat pengaruh

media *Fun Thinkers Book* terhadap hasil belajar peserta didik pada kelas I materi operasi hitung bilangan cacah di MIN 26 Aceh Besar.

### E. Pembahasan

Berdasarkan uji Hipotesis yang dilakukan dengan uji t *Independent Sampel Test* maka dapat dilihat bahwa nilai signifikan sebesar 0.007.. Nilai signifikan  $0,007 < 0,05$  Maka, dapat disimpulkan bahwa  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak. Maka oleh sebab itu terdapat pengaruh media *Fun Thinkers Book* terhadap hasil belajar peserta didik pada materi operasi hitung bilangan cacah di MIN 26 Aceh Besar.

Penelitian yang diteliti oleh peneliti dapat dilihat jelas bahwa terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik di kelas eksperimen (Ib) dan kelas kontrol (Ia). Hal ini dapat dilihat dari perolehan nilai rata-rata hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Nilai rata-rata kelas eksperimen sebesar 75,43 sedangkan nilai rata-rata kelas kontrol sebesar 65,00. Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media *Fun Thinkers Book* terhadap hasil belajar peserta didik kelas I pada materi operasi hitung bilangan cacah di MIN 26 Aceh Besar.

Penelitian yang dilakukan oleh Efa Putri Mantika, pada tahun 2022 dengan hasil penelitian menjelaskan bahwa media *Fun Thinkers Book* meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS.<sup>52</sup> Sedangkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti bahwa terdapat adanya perbedaan hasil belajar siswa yang dilakukan dengan menggunakan media *Fun Thinkers Book* dan dengan tidak menggunakan

---

<sup>52</sup>Efa Putri Mantika, "Pengaruh Media Fun Thinkers book terhadap hasil belajar peserta didik muatan IPS kelas IV SDN Inpres Oi" *Jurnal Ilmiah Profesi pendidikan*, vol.7 No.4. (2022); hal.2105

media *Fun Thinkers Book*. Maka hal ini dapat dilihat dari hasil nilai rata-rata *post-test* hasil belajar siswa sebesar 75,43 pada kelas eksperimen, dan nilai rata-rata pada kelas kontrol sebesar 65,00. Maka dapat disimpulkan bahwa media *Fun Thinkers Book* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Atikah Arsyah, pada tahun 2011 melakukan penelitian dengan judul “pengembangan media *Fun Thinkers Book* pada subtema 1 peristiwa kebangsaan masa penjajahan untuk kelas V SDN 66 Payakumbuh”, berkaitan dengan media *Fun Thinkers Book* menunjukkan bahwa terjadinya peningkatan hasil belajar peserta didik kelas V SDN 66 Payakumbuh.<sup>53</sup> Dari beberapa penelitian diatas dapat disimpulkan bahwa media *Fun Thinkers Book* berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPS dan PKN.

Berdasarkan hasil penelitian, pembelajaran dengan menggunakan media *Fun Thinkers Book* lebih efektif dan lebih semangat dalam proses pelaksanaan pembelajaran, baik dalam proses pembelajaran maupun dalam menjawab soal-soal. Hal ini didukung oleh pendapat riani dalam penelitiannya, media *Fun Thinkers Book* ini berdampak positif bahwa *Fun Thinkers Book* dapat meningkatkan aktifitas dan prestasi siswa dalam pembelajaran, dapat membuat siswa tertarik, melibatkan siswa

---

<sup>53</sup> Atikah Arsyah, “Pengembangan Media *Fun Thinkers Book* pada Subtema 1 Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajah untuk Kelas V SDN 66 Payakumbuh,” (Skripsi, Universitas Islam Riau: 2011)

dalam permainan, mengajak siswa untuk tidak bermain sendiri dan membuat belajar menjadi menyenangkan.<sup>54</sup>

Selain itu juga siswa dapat memiliki pengalaman yang menarik dan menyenangkan dalam proses pembelajaran matematika paada materi operasi hitung bilangan cacah dengan menggunakan media *Fun Thinkers Book* karena sesuai dengan perkembangan tahap perkembangan siswa SD yang berada pada tahap operasional konkret. Hal ini juga didukung oleh pendapat Megawati dalam jurnalnya yang menyatakan Penggunaan media media *Fun Thinkers* berbasis soal literasi diyakini dapat menarik minat dan motivasi belajar siswa SD karena media ini menampilkan hal yang konkret sesuai dengan tahap perkembangan siswa SD yang berada pada tahap operasional konkret. Berdasarkan hal tersebut, diyakini bahwa penggunaan media *Fun Thinkers* berbasis soal literasi dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa sekolah dasar.<sup>55</sup>

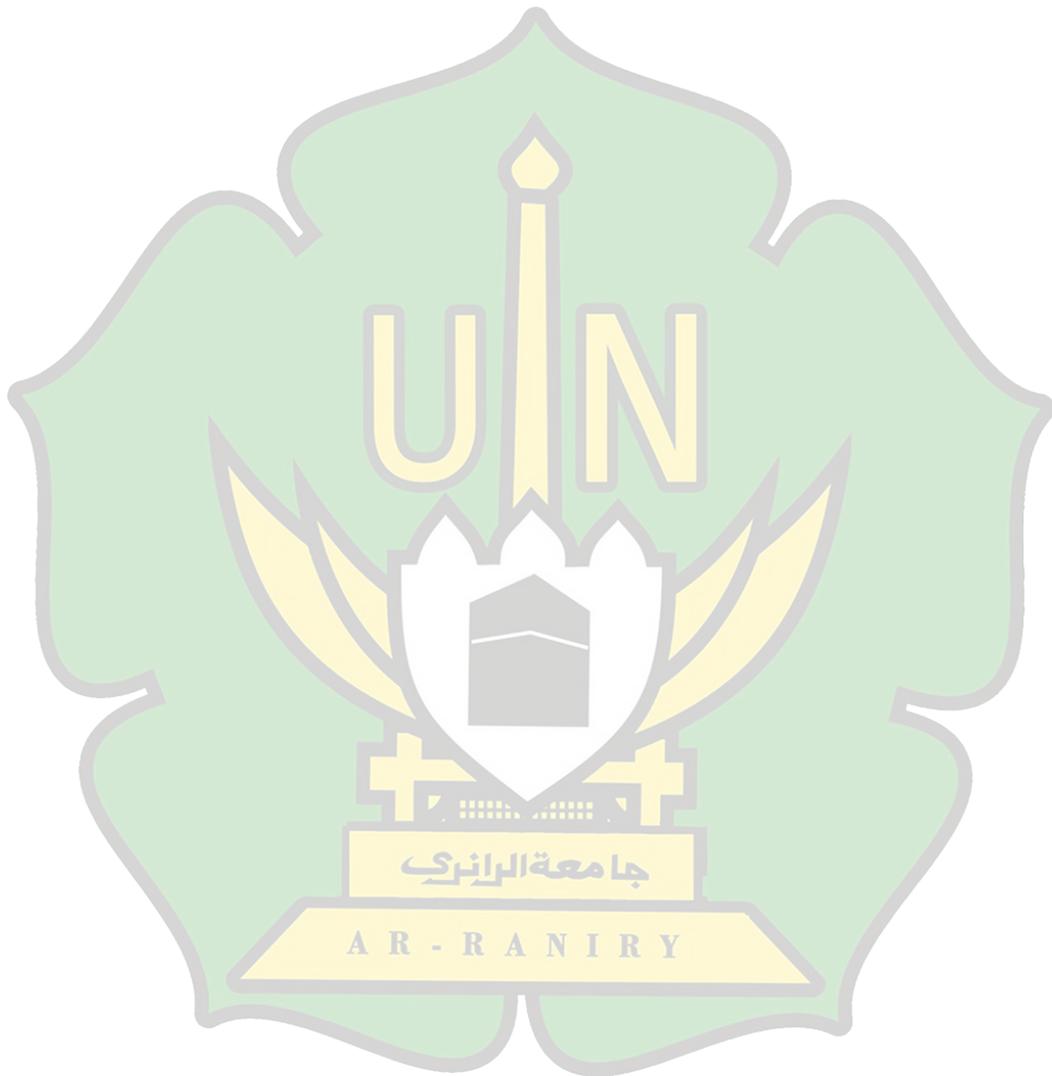
Berdasarkan beberapa penelitian, dapat disimpulkan bahwa media *Fun Thinkers Book* berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik kelas I pada materi operasi hitung bilangan cacah di MIN 26 Aceh Besar. Berdasarkan hasil penelitian di sekolah, pembelajaran dengan media *Fun Thinkers Book* juga dapat melibatkan siswa

---

<sup>54</sup> Riani “*Pengembangan media pembelajaran tematik Fun Thinkers Book tema berbagai pekerjaan*” (skripsi, Universita Sarjanawiata Tamansiswa : 2019)

<sup>55</sup> Megawati. Pentingnya Pengakomodasian Pengalaman Belajar Pada Pembelajaran IPA. *Jurnal Tunas Pendidikan*, Vol.1No.1, hal 21–30. (2018).

dalam proses pembelajaran serta memberikan pengalaman yang menarik dan menyenangkan dalam proses pembelajaran.



## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

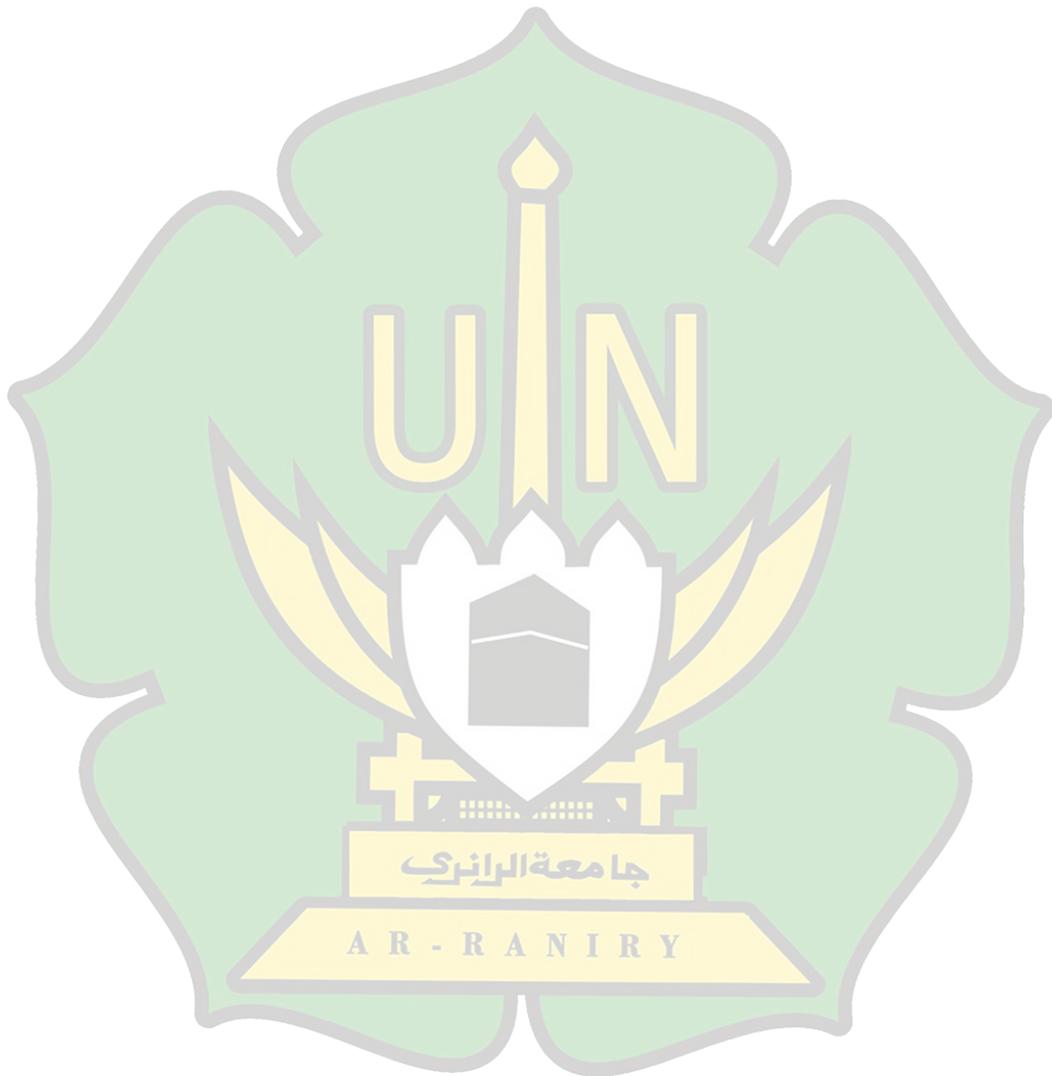
#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada bab IV sebelumnya, disimpulkan bahwa hasil uji hipotesis dengan menggunakan uji t *Independent Sampel Test* diperoleh nilai signifikan (2- tailed) sebesar 0.007. nilai signifikan  $0,007 < 0,05$  (0.007 lebih kecil dari 0.05) maka dapat disimpulkan bahwa  $H_a$  diterima  $H_0$  ditolak. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media *Fun Thinker Book* terhadap hasil belajar pada operasi hitung bilangan cacah di MIN 26 Aceh Besar.

#### B. Saran

1. Media fun thinker book merupakan salah satu alternatif strategi pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik. Oleh karena itu diharapkan kepada guru agar dapat menerapkan media pembelajaran tersebut dalam upaya meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik.
2. Diharapkan bagi peneliti yang ingin meneliti mengenai media fun thinker book agar dapat melakukan penelitian pada jenjang pendidikan yang lainnya, dan pada pokok bahasan yang berbeda. sehingga dapat meningkakan hasil belajar peserta didik.
3. Diharapkan kepada pihak pembaca atau pihak lain terutama yang berprofesi sebagai guru matematika agar menjadikan penelitian ini sebagai bahan

masalah dalam usaha meningkatkan mutu pendidikan dimasa yang akan datang.



## DAFTAR PUSTAKA

- Abdurahman, Mulyono. (2012). *Pendidikan Bagi Anak Kesulitan Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Abdul Istiqlal. (2018). Manfaat Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar dan Mengajar Mahasiswa di Perguruan Tinggi. *Jurnal Kepemimpinan Dan Pengurusan Sekolah*, 3(2), 139–144.
- Ade Nuansa, Ulung. (2020). *Pengembangan Media “Fun Thinkers Book” Pada Tema 4 Subtema 1 Pembelajaran 1 Kelas IV di Sekolah Dasar*. Skripsi. Malang: UMM.
- Ag, Moch. Masykur dan Abdul Halim Fathani. 2007. *Cara Cerdas Melatih Otak dan Menanggulangi Kesulitan Belajar*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media Grup
- Ahmad, Ardat., & Indra Jaya. (2021). *Biostatistik*. Jakarta: Kencana.
- Ahmad Susanto. (2013). *Teori Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Kencana Predena Media Group), h. 5.
- Aisyah, Siti, dkk. 2021. Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini. Jakarta : Universitas Terbuka.
- Anggoro, B. S. (2015). Pengembangan modul matematika dengan strategi problem solvin guntuk mengukur tingkat kemampuan berpikir kreatif matematis siswa. *Al-Jabar : Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), 122-129.
- Anjarani, dkk, “*Fun Thinkers Sebagai Media Pembelajaran untuk Peserta didik Sekolah Dasar: Kajian Hipotetik*,” (PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 7(4), 2020), h. 102-107.
- Arifin, Zainal. (2014). *Penelitian Pendidikan: Metode dan Paradigma Baru*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, Suharsimi., dkk. (2012). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Arsyah, Atikah. (2011). *Pengembangan Media Fun Thinkers Book Pada Subtema 1 Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajah Untuk Kelas V Sdn 66 Payakumbuh*. Skripsi, Universitas Islam Riau.

- Audie, (2019). Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP, 2(1), 586-595.
- Ayub, A. F., Samsudin, M. A., & Abdullah, N. A. (2017). *The Impact of Fun Thinkers Book on Mathematical Thinking Skills among Primary School Students. Journal of Education and Practice*, 8(8).
- Budi, Triton Prawira. (2006). *SPSS 13.0 Terapan Riset Statistik Parametric*. Yogyakarta: C.V Andi Offset.
- Dahruji. (2017). *Statistik*. Jawa Timur: Duta Media.
- Desi Luthfiana Rahmah dkk, " *Pengembangan Media Fun Thinkers Book untuk Meningkatkan Antusiasme Belajar dan Hasil Belajar Materi Bangun Datar Peserta Didik Sekolah Dasar*. " *Jurnal Basicedu*, vol. 6.No. 4 . (2022). h. 6363
- Dimiyanti & Mudjiono. (2006). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta, Cet 3.
- Duli, Nikolaus. (2019). *Metodologi Penelitian Kuantitatif: Beberapa Konsep Dasar Untuk Penulisan Skripsi & Analisis Data Dengan SPSS*. Yogyakarta: Budi Utama.
- Eva. (2022). Pengaruh Media Fun Thinkers Book Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Muatan IPS Kelas IV SDN Inpres Rai Oi. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(4), 2105-2113
- Efa Putri Mantika, " *Pengaruh Media Fun Thinkers book terhadap hasil belajar peserta didik muatan IPS kelas IV SDN Inpres Oi*" *Jurnal Ilmiah Profesi pendidikan*, vol.7 No.4. (2022); hal.2105
- Ersa Afifah. (2023). " *Media Fun Thinkers Book pada Pembelajaran Tematik Kelas III di Sekolah Dasa*", skripsi UINRIL 2023
- Goh, P. S. C., Alias, M., & Ahmad, N. L. (2019). *Enhancing Students' Interest and Problem-Solving Skills in Mathematics through the Use of Fun Thinkers Book. Journal of Science and Mathematics Education in Southeast Asia*, 42(1).
- Hamalik, Oemar. (2017). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.

- Hasan, Iqbal. *Analisis Data Penelitian dengan Statistik*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Heruman. (2012). *Model Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Heruman. (2012). *Model Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Indarti, Titik. (2008). *Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dan Penelitian Ilmiah: Prinsip-Prinsip Dasar, Langkah-Langkah dan Implementasinya*. Surabaya: FBS Unesa.
- Imah Saroh. (2016) “*Pengembangan Media Flash Card Fun Thinkers Tematik sebagai Pendukung Pembelajaran Saintifik Peserta didik Kelas II SD N Karangtempel,*” (Skripsi, Semarang: UPGRIS), h.3
- Ismiyanti, Yulina. (2016). *Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPS Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Berbasis Media Visual di Kelas IV SDN 02 Temulus*. Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar.
- Ismiyanti, Yulina. (2016). *Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPS Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Berbasis Media Visual di Kelas IV SDN 02 Temulus*. Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar.
- Iqbal Hasan. (2016). “*Analisis Data Penelitian dengan Statistik,*” (Jakarta: Bumi Aksara), h.31.
- Jumadi. (2022). “*Pengaruh Media Fun Thinkers Book untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Tema 8 Sub Tema 1 di Kelas II Sekolah Dasar*” Skripsi, Universitas Muhammadiyah Mataram: 2022)
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, KKBI Daring.t.t.
- Kholil, m., & zulfiani, s. (2020). Faktor-faktor kesulitan belajar matematika siswa Madrasah Ibtidaiyah Da'watul Falah Kecamatan Tegaldlimo Kabupaten Banyuwangi. EDUCARE: Journal of Primary Education, 1(2), 151-168.’
- Novita Sri Dewi. (2011). “*Penggunaan Pembelajaran TGT terhadap Hasil Belajar Peserta didik pada Operasi hitung Bilangan bulat di kelas IV SDN.*” No. 101886 Kiri hilir Tanjung Morawa, Skripsi tidak Diterbitkan, (Medan: FKIP UNIMED) h. 20.

- Nuansa. (2020). “*Pengembangan Media “Fun Thinkers Book” Pada Tema 4 Subtema 1 Pembelajaran 1 Kelas IV di Sekolah Dasar,*” (Skripsi. Malang: UMM), h. 19.
- Nurtanto, Muhammad.(2015). *Implementasi Problem-Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif, Psikomotor, dan Afektif Peserta didik di SMK.* Jurnal Pendidikan Vokasi, Vol 5 No.3.
- Megawati.(2018). “*Pentingnya Pengakomodasian Pengalaman Belajar Pada Pembelajaran IPA.*” Jurnal Tunas Pendidikan, Vol.1No.1, hal 21–30. (2018).
- Milan dan Edi Irwanto. 2022. *Buku Ajar Strategi Pembelajaran Komponen, Aspek, Klasifikasi dan Model-Model Dalam Strategi Pembelajaran.* Klaten Jawa Tengah: Penerbit Lakeisha.
- Megawati. (2018). “*Pentingnya Pengakomodasian Pengalaman Belajar Pada Pembelajaran IPA.*” Jurnal Tunas Pendidikan, Vol.1No.1, hal 21–30. (2018).
- Muhammad Nurtanto. (2015). “*Implementasi Problem-Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif, Psikomotor, dan Afektif Peserta didik di SMK,*” (Jurnal Pendidikan Vokasi, Vol 5 No.3), h. 354.
- Muhibbin Syah. (2012). “*Psikologi Belajar,*” (Jakarta: PT Raja Grafindo Perseda), h. 145.
- Mulyono Abdurahman. (2012). *Pendidikan Bagi Anak Kesulitan Belajar,* (Jakarta: Rineka Cipta), h. 38.
- Nurhaeni, Pranata, H. O., & Respati, R. (2019). Pengaruh media kartu bilangan terhadap pemahaman siswa mengenai operasi pengurangan bilangan bulat. *Pedagogika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(1), 58-67.
- Oemar Hamalik. (2017). “*Proses Belajar Mengajar,*” (Jakarta: PT. Bumi Aksara), h. 30.
- Payadnya, I Putu Ade Andre., & I Gusti Agung Ngurah Trisna Jayantika. (2018). *Panduan Penelitian Ekspeirmen Beserta Analisis Statistik dengan SPSS.* Yogyakarta: Deepublish.
- Priyatna, Surya Eka. (2020). *Analisis Statistik Sosial Rangkaian Penelitian Kuantitatif Menggunakan SPSS.* Medan: Yayasan Kita Menulis.

- Purwanto. (2011). *Evaluasi Hasil Belajar*. Jakarta: Pustaka Belajar.
- Putri. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Tematik “*Fun Thinkers Book*” Tema Berbagai Pekerjaan. *Jurnal Sinektik*, 2(2), 173-184
- Putri, Eva. (2022). Pengaruh Media Fun Thinkers Book Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Muatan IPS Kelas IV SDN Inpres Rai Oi. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(4), 2105-2113
- Rahmah, Luthfiana (2022). Pengembangan Media “*Fun Thinkers Book*” untuk Meningkatkan Antusias Belajar dan Hasil Belajar Materi Bangun Datar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 1(2), 6361-6372.
- Ramadhani, Rahmi., & Nuraini Sri Bina. (2021). *Statistik Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Riani. (2019). “*Pengembangan media pembelajaran tematik Fun Thinkers Book tema berbagai pekerjaan*” (skripsi, Universita Sarjanawiata Tamansiswa)
- Riduwan. (2013). *Dasar-dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Riani, Putri. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Tematik “*Fun Thinkers Book*” Tema Berbagai Pekerjaan. *Jurnal Sinektik*, 2(2), 173-184
- Sanjaya, Nana. (2017). *Penilaian Hasil Belajar dan Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sanjaya, W. (2007). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Santisa Anjarani, Anti., dkk. (2020). *Fun Thinkers Sebagai Media Pembelajaran untuk Peserta didik Sekolah Dasar: Kajian Hipotetik*. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(4).
- Saroh, Imah. (2016). *Pengembangan Media Flash Card Fun Thinkers Tematik sebagai Pendukung Pembelajaran Saintifik Peserta didik Kelas II SD N Karangtempel*. Skripsi, Semarang: UPGRIS.

- Slameto. (2015). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sri Kurniawati, Umi. (2017). *Pengaruh Media Fun Thinkers Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Anak Tunarungu Kelas VII SMP-LB di SLB Wiyata Dharma 1 Sleman*. Jurnal Ilmiah Mahapeserta didik Widia Ortodidaktika.
- Sudijono, Anas. (2012). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto, dkk.(2012). “*Penelitian Tindakan Kelas*”, (Jakarta: Bumi Aksara), h.131.
- Sukardi. (2008). ”*Metodologi Penelitian*,” (Jakarta: Bumi Aksara), hal. 41.
- Sundayana, Rustina. (2013). *Media Pembelajaran Matematika*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, Ahmad. (2013). *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenada Media Grup.
- Supriono, Agas. (2010). *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi Pakem*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Suryana, Yaya. (2015). *Metode Penelitian Manajemen Pendidikan*. Bandung: Pustaka Setia.
- Susanto, Ahmad. (2013). *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenada Media Grup.
- Susanto, Ahmad. (2013). *Teori Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Predena Media Group.
- Syah, M. (2010). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Syah, Muhibbin. (2012). *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Tiarawati & Sukardi. (2020). *Pengembangan Media Ular Tangga Berbantuan Flashcard Terhadap keterampilan Menulis Deskripsi Kelas IV*. Joyful Learning Journal, 9(1).

- Tohirin. (2014). *Psikologi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Jakarta: Raja Grafindo Perseda.
- Triton Prawira Budi. (2016). “*SPSS 13.0 Terapan Riset Statistik Parametric*,” (Yogyakarta: C.V Andi Offset, 2006), h. 175.
- Udin Winataputra. (2014). *Teori Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: Pusat Penerbitan Universitas Terbuka, 2014), h. 10.
- Winataputra, Udin. (2014). *Teori Belajar Dan Pembelajaran*. Jakarta: Pusat Penerbitan Universitas Terbuka.
- Yaya Suryana. (2015) .”*Metode Penelitian Manajemen Pendidikan*,” (Bandung: Pustaka Setia, 2015), h.225.
- Yayuk, Erna., dkk. (2018). *Pembelajaran Matematika yang Menyenangkan*. UMM Press: Malang.
- Yulina Ismiyanti. (2016). “*Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPS melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Berbasis Media Visual di Kelas IV SDN 02 Temulus*,” (Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar), h.3.
- Zainal Arifin. (2014). “*Penelitian Pendidikan: Metode dan Paradigma Baru*”, (Bandung: Remaja Rosdakarya), h. 286.



## Lampiran 1



**SURAT KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIIYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY BANDA ACEH**  
 Nomor : B-4746/Un.08/FTK.1/KP.07.6/6/2024

**TENTANG**  
**PENGGAKATAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA**  
**DENGAN RAHMAT TUHAN YANG MAHA ESA**

- Menimbang** :
- bahwa untuk kelancaran bimbingan skripsi mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh maka dipandang perlu menunjuk Pembimbing skripsi;
  - bahwa yang namanya tersebut dalam Surat Keputusan ini dianggap cakap dan mampu untuk diangkat dalam jabatan sebagai Pembimbing skripsi Mahasiswa;
  - bahwa berdasarkan pertimbangan sebagaimana dimaksud dalam huruf a dan huruf b, perlu menetapkan Keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

- Mengingat** :
- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional;
  - Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005, tentang Guru dan Dosen;
  - Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Pendidikan Tinggi;
  - Peraturan Presiden Nomor 74 Tahun 2012, tentang perubahan atas peraturan pemerintah RI Nomor 23 Tahun 2005 tentang pengelolaan keuangan Badan Layanan Umum;
  - Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014, tentang penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
  - Peraturan Presiden Nomor 64 Tahun 2013, tentang perubahan Institusi Agama Islam negeri Ar-Raniry Banda Aceh Menjadi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh;
  - Peraturan Menteri Agama RI Nomor 44 Tahun 2022, tentang Organisasi & Tata Kerja UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
  - Peraturan Menteri Agama Nomor 14 tahun 2022, tentang Statuta UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
  - Keputusan Menteri Agama Nomor 492 Tahun 2003, tentang Pendelegasian Wewenang Pengangkatan, Pemindahan dan Pemberhentian PNS di Lingkungan Depag RI;
  - Keputusan Menteri Keuangan Nomor 293/Kmk.05/2011, tentang penetapan institusi agama Islam Negeri UIN Ar-Raniry Banda Aceh pada Kementerian Agama sebagai Instansi Pemerintah yang menerapkan Pengelolaan Badan Layanan Umum;
  - Surat Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry Nomor 01 Tahun 2015, Tentang Pendelegasian Wewenang kepada Dekan dan Direktur Pascasarjana di Lingkungan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

**MEMUTUSKAN**

**Menetapkan** : Keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh tentang Pembimbing Skripsi Mahasiswa

**KESATU** : Mencabut Surat Keputusan Dekan FTK UIN Ar-Raniry Banda Aceh No : B-8072/Un.08/FTK/KP.07.6/08/2023

**KEDUA** : Menunjuk Saudara :

- Yuni Setia Ningsih, S.Ag., M.Ag
- Dr. Herawati, M.Pd

Sebagai Pembimbing Pertama  
 Sebagai Pembimbing Kedua

**Untuk Membimbing**

Nama : Fatur Rahman

Nim : 200209047

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul Skripsi : Pengaruh Media Fun Thinkers Book terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas I pada Materi Operasi Hitung Bilangan Cacah di MIN 26 Aceh Besar

**KETIGA** : Kepada pembimbing yang tercantum namanya diatas dibenkan honorarium sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku;

**KEEMPAT** : Pembiayaan akibat keputusan ini dibebankan pada DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh Nomor SP DIPA-025.04.2.423925/2023 Tanggal 24 November 2023 Tahun Anggaran 2024;

**KELIMA** : Surat Keputusan ini berlaku selama enam bulan sejak tanggal ditetapkan;

**KEENAM** : Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan dirubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya, apabila kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam Surat Keputusan ini.

Banda Aceh : 25 Juni 2024  
 PLH. Dekan,

  
 Habiburrahim

Nomor : B-4288/Un.08/FTK/Kp.07.6/05/2024  
 Tanggal 27 Mei 2024

**Tembusan**

- Sekjen Kementerian Agama RI di Jakarta;
- Dirjen Pendidikan Islam Kementerian Agama RI di Jakarta;
- Direktur Perguruan Tinggi Agama Islam Kementerian Agama RI di Jakarta;
- Kantor Pelayanan Perbendaharaan Negara (KPPN), di Banda Aceh;
- Rektor UIN Ar-Raniry di Banda Aceh;
- Kepala Bagian Keuangan dan Akuntansi UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
- Yang bersangkutan;
- Arsip



pusaka

## Lampiran 2



**KEMENTERIAN AGAMA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY**  
**FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN**  
 Jl. Syekh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh  
 Telepon : 0651- 7557321, Email : uin@ar-raniry.ac.id

Nomor : B-3060/Un.08/FTK.1/TL.00/4/2024  
 Lamp : -  
 Hal : **Penelitian Ilmiah Mahasiswa**

Kepada Yth,  
 Kepala MIN 26 Aceh Besar  
 Assalamu'alaikum Wr.Wb.  
 Pimpinan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dengan ini menerangkan bahwa:

Nama/NIM : **FATUR RAHMAN / 200209047**  
 Semester/Jurusan : VIII / Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
 Alamat sekarang : Tungkop

Saudara yang tersebut namanya diatas benar mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan bermaksud melakukan penelitian ilmiah di lembaga yang Bapak/Ibu pimpin dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul **Pengaruh Media FUN THINKER BOOK terhadap Hasil Belajar Siswa Didik Kelas 1 pada Materi Operasi Hitung Bilangan Cacah di MIN 26 Aceh Besar**

Demikian surat ini kami sampaikan atas perhatian dan kerjasama yang baik, kami mengucapkan terimakasih.

Banda Aceh, 15 April 2024  
 an. Dekan  
 Wakil Dekan Bidang Akademik dan  
 Kelembagaan,



Berlaku sampai : 24 Mei 2024

Prof. Habiburrahim, S.Ag., M.Com., Ph.D.

AR - RANIRY

## Lampiran 3



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN ACEH BESAR**  
**MADRASAH IBTIDIYAH NEGERI 26 ACEH BESAR**  
 Jalan Blang Bintang Lama Gampong Beurangong Kecamatan Kuta Baro Kab. Aceh Besar  
 Kode POS : 23372 Email : minlamrabo@gmail.Com

**SURAT KETERANGAN PENELITIAN**

Nomor : B-76/MI.021/01.06/KP.01/6/2024

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Anwar, S.Ag  
 Nip : 19700603 199905 1001  
 Pangkat / Gol : Pembina/ IV a  
 Jabatan : Kepala Madrasah

Bahwa benar yang nama di bawah ini telah melakukan Penelitian di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 26 Aceh Besar pada tanggal 18 April s/d 22 Mei 2024 atas nama :

Nama : Fatur Rahman  
 NIM : 2002209047  
 Fakultas/ Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
 Judul : *Pengaruh Media FUN THINKER BOOK terhadap Hasil Belajar Siswa didik Kelas I pada Materi Operasi Hitung Bilangan Cacah di MIN 26 Aceh Besar.*

Demikian surat keterangan ini kami keluarkan semoga dapat dipergunakan dengan seperlunya



Aceh Besar, 5 Juni 2024  
 Kepala MIN 26 Aceh Besar

Anwar, S.Ag  
 19700603 199905 1001

جامعة الرانيري  
 A R - R A N I R Y

Lampiran 4

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**  
**(RPP)**

**Satuan Pendidikan : Min 26 Aceh Besar**

**Kelas/Semester : I/Genap**

**Tema 6 : Lingkungan Bersih, Sehat, dan Asri (Tema 6)**

**Sub Tema 1 : Lingkungan Rumahku**

**Mata Pelajaran : Matematika**

**Pembelajaran : 3**

**Alokasi waktu : 2 x 35 menit (pertemuan ke-3)**

**A. Kompetensi Inti**

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual 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.

**B. Kompetensi Dasar (KD)**

- 3.4 Menjelaskan dan melakukan penjumlahan dan pengurangan bilangan yang melibatkan bilangan cacah sampai dengan 99 dalam kehidupan sehari-hari serta mengaitkan penjumlahan dan pengurangan.
- 4.4 Menyelesaikan masalah kehidupan sehari-hari yang berkaitan dengan dan pengurangan bilangan melibatkan bilangan cacah sampai dengan 99.

### **C. INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI**

- 3.4.1 Melakukan penjumlahan dua bilangan dengan bantuan media Fun Thinker Book
- 4.4.1 Menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari yang berkaitan dengan penjumlahan dengan bantuan media Fun Thinker Book

### **D. TUJUAN PEMBELAJARAN**

- 3.4.1 siswa dapat melakukan penjumlahan dua bilangan dengan bantuan media Fun Thinker Book
- 4.4.1 siswa dapat Menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari yang berkaitan dengan penjumlahan dengan tepat

### **E. MATERI PEMBELAJARAN**

Penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah sampai dengan 99.

### **F. METODE DAN PENDEKATAN PEMBELAJARAN**

1. Pendekatan : Saintifik (mengamati, menanya, mencoba, mengasosiasi, mengkomunikasikan).
2. Model : Jigsaw
3. Metode : Ceramah, Diskusi, Penugasan dan Tanya Jawab.

### **G. MEDIA, ALAT DAN BAHAN PEMBELAJARAN**

1. Media : Fun Thinker Book
2. Alat : Kertas karton, Kertas kado, Kardus bekas, Pisau, Gunting, Spidol, Pulpen, Doble tip, Lem fox, Penggaris, Kertas origami, Materi yang telah disiapkan.
3. Bahan : LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik)

## H. SUMBER BELAJAR

### Buku

1. Buku pedoman guru, buku tematik terpadu kurikulum 2013, (jakarta : Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan,2017)
2. Buku peserta didik, buku tematik terpadu kurikulum 2013, (jakarta : Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan,2017)

## I. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Kegiatan (waktu)	Fase	Kegiatan Pembelajaran
Pendahuluan (15 menit)	Fase 1 Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Memberikan salam, berdoa, mengecek kehadiran siswa (religius)</li> <li>2. Menggali potensi siswa dengan menunjukkan contoh penjumlahan melakukan tanya jawab tentang penjumlahan tersebut</li> <li>3. Mengkomunikasikan tujuan pembelajaran, keterampilan sosial, karakter, dan psikomotor.</li> </ol>
Kegiatan inti	Fase 2 Menyajikan informasi	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menjelaskan kembali cara mengidentifikasi penjumlahan</li> <li>2. Guru mengeluarkan contoh bilangan cacah</li> <li>3. Bersama siswa mengidentifikasi bilangan cacah, penjumlahan bilangan cacah</li> <li>4. Guru memberikan penghargaan bagi setiap siswa yang aktif menjawab dan memotivasi bagi siswa yang masih diam</li> <li>5. Guru memberikan informasi tentang cara menjumlahkan bilangan cacah (comunication)</li> </ol>
	Fase 3 Group atau kelompokasal/dasar	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Membagi siswa menjadi 4 kelompok (sesuai jumlah bahasan). Setiap siswa diberi angka 1-4 (berulang karena jumlah anggota kelompok lebih dari 4 siswa) . Kelompok ini kemudian disebut kelompok asal</li> <li>2. Dari kelompok asal, siswa yang bernomor sama membentuk kelompok baru. Contoh : Siswa yang bernomor satu berkumpul di pojok kanandan akan membahas tentang Picture Addition yang selanjutnya disebut kelompok ahli</li> <li>3. Berlanjut hingga semua terbagi disudut-</li> </ol>

		<p>sudut kelas menjadi 4 kelompok ahli dengan bahasan yang berbeda yaitu picture addition, flash, make ten dan domino addition.</p> <p>4. Guru membagikan 1 buku fun thinker book untuk didiskusikan bersama teman kelompoknya.</p> <p>5. Setelah berkumpul dan berdiskusi, masing-masing siswa (dalam kelompok ahli) kembali ke kelompok asal. Setiap siswa dalam satu kelompok asal menjadi ahli yang berbeda dengan siswa yang lainnya dan bertanggung jawab untuk menjelaskan apa yang sudah didapat dalam kelompok ahli kepada kelompok asal (gotong royong dan mengomunikasikan)</p>
	Fase 4 Kelompok ahli atau export	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Membagikan media fun thinker book ( untuk kelompok asal )</li> <li>2. Menginstruksikan kepada tiap kelompok untuk mendiskusikan LKS sehingga terbentuk karakter jujur dan teliti</li> <li>3. LKS dikerjakan dalam waktu 20 menit agar siswa dapat bertanggungjawab terhadap tugas yang diberikan oleh guru</li> </ol>
	Fase 5 Tim ahli kembali pada kelompok	Siswa kembali ke kelompok asal/dasar untuk menjelaskan apa yang mereka dapatkan dalam kelompok ahli.
	Fase 6 Evaluasi	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru meminta setiap kelompok untuk maju kedepan dan membacakan hasil pekerjaannya. Ini untuk membentuk karakter berani mengeluarkan pendapat dan memupuk rasa percaya diri. Dan siswa lain mendengarkan (mandiri)</li> <li>2. Kelompok lain bertugas menanggapi jawaban kelompok yang tampil</li> <li>3. Membahas media fun thinker book</li> <li>4. Menyimpulkan materi</li> <li>5. Membagikan lembar evaluasi (mandiri)</li> </ol>
Penutup (10 menit)	Fase 7 Penghargaan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru memberikan penghargaan bagi setiap siswa yang berhasil menjawab dengan benar dan memotivasi bagi siswa yang belum tepat menjawab</li> <li>2. Siswa bersama guru menyimpulkan materi pada pembelajaran yang sudah disampaikan</li> <li>3. Guru melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang sudah dilakukan</li> </ol>

## J. Proses penilaian pembelajaran

Proses penilaian dilakukan dengan cara penilaian autentik, dengan memperhatikan beberapa aspek yaitu:

### 1. Penilaian Afektif

a. Berikan tanda centang (✓) untuk menilai spiritual peserta didik

No.	Nama Peserta Didik	Spiritual									Jumlah
		Membaca doa sebelum dan sesudah belajar			Sering Membaca kalimat tayyibah			Memiliki rasa syukur terhadap Tuhan Yang Maha Esa			
		KB	B	SB	KB	B	SB	KB	B	SB	
1.											
2.											
3.											
4.											

Kriteria Penilaian Spiritual		
<b>Membaca Doa sebelum dan Sesudah Belajar</b>	<b>Sering Membaca Kalimat Tayyibah</b>	<b>Memiliki Rasa Syukur Terhadap Tuhan Yang Maha Esa</b>
1. Tidak Berdoa sebelum dan sesudah belajar. 2. Berdoa sebelum	1. Tidak mengucapkan kalimat hambdallah dan dan basmallah. 2. Mengucapkan	1. Kurang rasa syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa dengan tidak mengucapkan

<p>belajar atau sesudah belajar saja.</p> <p>3. Berdoa sebelum dan sesudah belajar.</p>	<p>kalimat tayyibah hamdallah atau basmallah saja.</p> <p>3. Mengucapkan hamdallah dan basmallah.</p>	<p>hamdallah dan subhanallah.</p> <p>2. Hanya mengucapkan hamdallah atau subhanallah saja atas rasa syukur terhadap Tuhan yang Maha Esa.</p> <p>3. Mengucapkan hamdallah dan subhanallah sebagai ungkapan rasa syukur terhadap Tuhan Yang Maha Esa.</p>
---	---	---

**Keterangan**

**KB** : Kurang Baik (55-69)

**B** : Baik(70-85)

**SB**: Sangat Baik (86-100)

**Rumus :**

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

b. Berikan tanda centang (✓) untuk menilai sikap sosial peserta didik

No	Nama Peserta Didik	Perubahan Tingkah Laku									Jumlah
		Teliti			Percaya Diri			Bertanggung Jawab			
		M T	M B	S M	M T	M B	S M	M T	M B	S M	
1.											
2.											
3.											
4.											

Kriteria Penilaian Sikap		
Cermat	Percaya Diri	Bertanggung Jawab
1. Telaten dalam mengerjakan soal.	1. Yakin dan tidak mudah pesimis.	1. Bekerja sama dalam kelompok.
2. Mengecek ulang hasil kerja.	2. Berani tampil di depan kelas.	2. Menyelesaikan tugas kelompok dengan baik.
3. Teliti dalam mengerjakan soal.	3. Berani mengungkapkan pendapat.	3. Melaksanakan jadwal piket kelas.

**Keterangan**

**MT** : Mulai Terbiasa (55-69)

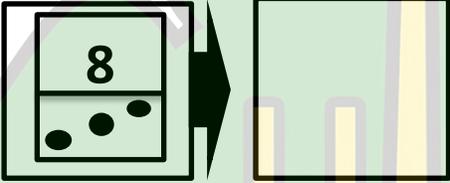
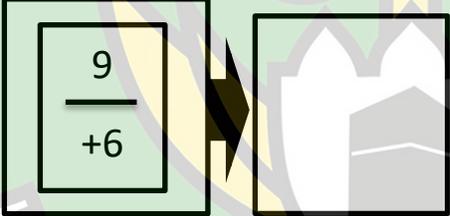
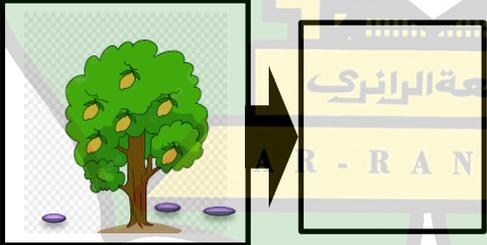
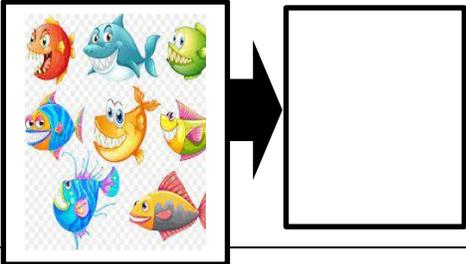
**MB** : Mulai Membudaya(70-85)

SM : Sudah Membudaya(86-100)

Rumus :

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

## 2. Penilaian pengetahuan

No.	Pertanyaan	Jawaban	Skor	
			Benar	Salah
1.	<p><b>Domino Addition</b></p> 	11	1	0
2.	<p><b>Flash</b></p> 	15	1	0
3.	<p><b>picture Addition</b></p> 	9	1	0
4.	<p><b>Make Ten</b></p> 	1	1	0

5.	$13 + 8 =$	21	1	0
6.	$17 + 9 =$	9	1	0
7.	$12 + 29 =$	11	1	0
8.	$27 + 6 =$	2	1	0
9.	Farhan mempunyai 32 kelereng. Kemudian ia membeli 13 kelereng tambahan. Jumlah kelereng Farhan adalah	35	1	0
10.	Yusuf mempunyai 25 kelereng. Kemudian ia membeli 19 kelereng tambahan. Jumlah kelereng Yusuf adalah	44	1	0

### 3. Penilaian keterampilan

Kriteria	Baik Sekali (4)	Baik (3)	Kurang (2)	Perlu Bimbingan (1)
Menjelaskan definisi penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian pada bilangan	Peserta didik dapat menjelaskan definisi dari penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan	Peserta didik dapat menjelaskan definisi penjumlahan dan pengurangan pada bilangan	Terdapat kesalahan dalam menjelaskan definisi penjumlahan, pengurangan, perkalian,	Tidak dapat menjelaskan definisi penjumlahan, pengurangan, perkalian dengan tepat.

cacah.	pembagian dengan tepat.	cacah dengan tepat, namun tidak menjelaskan definisi perkalian dan pembagian dengan tepat.	dan pembagian.	
Mengubah soal cerita ke bentuk kalimat matematika	Peserta didik dapat mengubah 4 soal cerita menjadi kalimat matematika dengan tepat.	Peserta didik dapat mengubah 3 soal cerita ke bentuk kalimat matematika dengan tepat.	Peserta didik dapat mengubah 2 soal cerita ke bentuk kalimat matematika dengan tepat.	Peserta didik tidak dapat mengubah soal cerita ke bentuk kalimat matematika.
Menentukan operasi hitung bilangan cacah (perjumlahan, pengurangan, perkalian, pembagian) menggunakan benda konkret	Peserta didik dapat menentukan penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian pada bilangan cacah dengan teliti.	Peserta didik hanya dapat menentukan penjumlahan dan pengurangan dengan teliti, dan terdapat kesalahan dalam menyelesaikan perkalian dan	Terdapat kesalahan dalam menentukan penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian dengan tidak teliti.	Peserta didik tidak dapat menentukan penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian dan tidak teliti.

		pembagian.		
--	--	------------	--	--

## REFLEKSI

1. Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam pembelajaran

.....

.....

.....

2. Peserta didik yang memerlukan perhatian khusus

.....

.....

.....

3. Hal-hal yang menjadi catatan dalam keberhasilan pembelajaran

.....

.....

.....

4. Hal-hal yang perlu diperbaiki dan ditingkatkan

.....

.....

.....

## REMEDIAL

- Guru menjelaskan dan membimbing kembali peserta didik yang belum mengerti dan memahami operasi hitung bilangan cacah dengan menggunakan media fun thinker secara rutin di luar kegiatan pembelajaran agar semua peserta didik memahami operasi hitung bilangan cacah dengan baik sehingga mempengaruhi tingkat keberhasilan proses pembelajaran.

- Guru membimbing dan menjelaskan kembali kepada peserta didik yang belum mampu menarasikan soal cerita ke bentuk kalimat matematika. Guru menjelaskan cara-cara mengubah soal cerita menjadi kalimat matematika dengan baik dan benar agar seluruh peserta didik dapat menguasai dan mahir menarasikan kalimat matematika.
- Guru membimbing peserta didik yang belum mampu menentukan operasi hitung bilangan cacah secara rutin dengan memberikan latihan-latihan soal yang dapat melatih dan menguasai materi operasi bilangan cacah dengan baik.

### **PENGAYAAN**

- Peserta didik diberi tugas berupa latihan-latihan operasi hitung bilangan cacah bagi peserta didik yang mampu menjelaskan operasi hitung bilangan cacah agar dapat menguasai materi dengan lebih baik.
- Peserta didik berikan latihan lanjutan dengan tingkatan soal lebih sulit (HOTS) bagi peserta didik yang sudah berhasil menentukan operasi hitung bilangan cacah dengan baik.

Guru Kelas

A R - R A N I R Y

Banda Aceh, april2024

Mahasiswa

**Zubaidah, S.Pd.I**

**Fatur Rahman**

**Nip.197410122007102001**

## Lampiran 5

## DATA PRE TEST DAN POST TEST

Nama : Adelia zaturasyi  
Kelas : 12

- 1)  $8 + 3 = 11$  ✓
- 2)  $9 + 6 = 15$  ✓
- 3)  $6 + 3 = 9$  ✓
- 4)  $8 + 4 = 10$  ✗
- 5)  $13 + 8 = 14$  ✗
- 6)  $18 + 7 = 21$  ✗
- 7)  $19 + 6 = 22$  ✗
- 8)  $6 + 7 = 15$  ✗
- 9)  $8 + 6 = 16$  ✗
- 10)  $8 + 4 = 12$  ✓

40

Nama : M. Abizar

Kelas : 12

1)  $8 + 3 = \dots$  ✓

2)  $9 + 6 = \dots$  ✓

3)  $6 + 3 = \dots$  ✓

4)  $8 + \dots = 10$  ✗

5)  $13 + 8 = \dots$  ✗

6)  $18 + 7 = \dots$  ✗

7)  $19 + 6 = \dots$  ✗

8)  $6 + \dots = 15$  ✓

9)  $8 + \dots = 16$  ✓

10)  $8 + 4 = \dots$  ✓

60 →

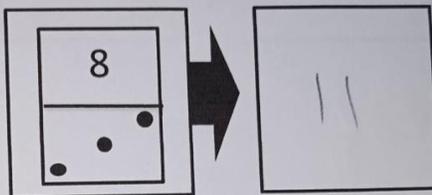
## Soal Post-Test

Nama : Adelia Zaxo Aisyi  
Kelas : 1a

60<sub>u</sub>

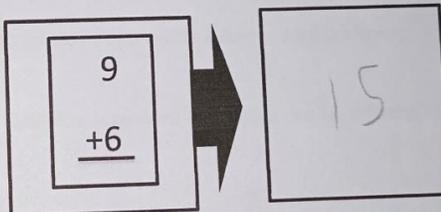
✓ 1. Domino Addition

Jumlahkanlah angka 8 dan 3 titik dalam domino dengan benar, dan isilah jawaban kalian pada kotak kosong disebelahnya



✓ 2. Flash

Jumlahkanlah angka 9 dan 6 dalam kotak disamping dengan benar, dan isilah jawaban kalian pada kotak kosong disebelahnya



✓ 3. Picture Addition

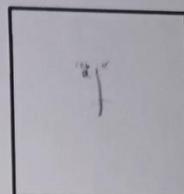
Jumlahkanlah 6 buah mangga yang ada di pohon dan 3 buah mangga yang berada di tanah, dan isilah jawaban kalian pada kotak kosong disebelahnya



## 4. Make Ten

X

Berapakah jumlah ikan yang harus ditambah agar jumlah seluruh ikan menjadi 10 ekor, dan isilah jawaban kalian pada kotak kosong disebelahnya



✓ 5.  $13 + 8 = \dots 21$

X 6.  $17 + 9 = \dots 25$

X 7.  $12 + 29 = \dots 31$

✓ 8.  $27 + 6 = \dots 33$

✓ 9. Farhan mempunyai 32 kelereng. Kemudian ia membeli 13 kelereng. Jumlah kelereng Farhan adalah  $\dots 35$

X 10. Yusuf mempunyai 25 kelereng. Kemudian ia membeli 19 kelereng. Jumlah kelereng Yusuf adalah  $\dots$

Nilai

60

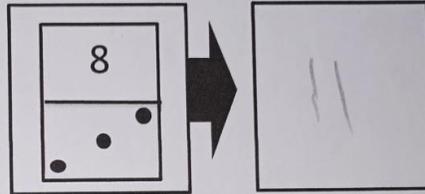
## Soal Post-Test

50

Nama : M. Abizar  
Kelas : 12

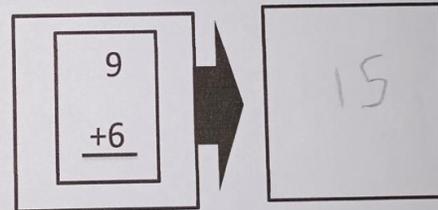
## 1. Domino Addition

Jumlahkanlah angka 8 dan 3 titik dalam domino dengan benar, dan isilah jawaban kalian pada kotak kosong disebelahnya



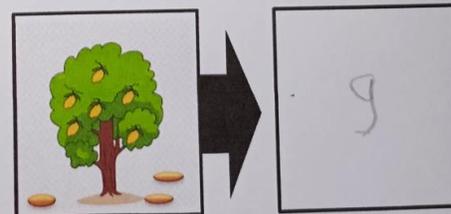
## 2. Flash

Jumlahkanlah angka 9 dan 6 dalam kotak disamping dengan benar, dan isilah jawaban kalian pada kotak kosong disebelahnya



## 3. Picture Addition

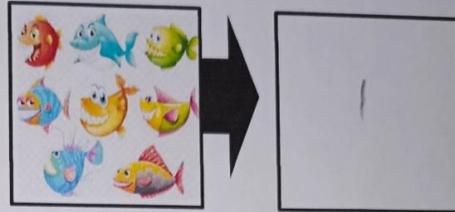
Jumlahkanlah 6 buah mangga yang ada di pohon dan 3 buah mangga yang berada di tanah, dan isilah jawaban kalian pada kotak kosong disebelahnya



## 4. Make Ten

X

Berapakah jumlah ikan yang harus ditambah agar jumlah seluruh ikan menjadi 10 ekor, dan isilah jawaban kalian pada kotak kosong disebelahnya



✓ 5.  $13 + 8 = \dots$  <sup>21</sup>

X 6.  $17 + 9 = \dots$  <sup>25</sup>

X 7.  $12 + 29 = \dots$  <sup>41</sup>

✓ 8.  $27 + 6 = \dots$  <sup>33</sup>

X 9. Farhan mempunyai 32 kelereng. Kemudian ia membeli 13 kelereng. Jumlah kelereng Farhan adalah .... <sup>45</sup>

X 10. Yusuf mempunyai 25 kelereng. Kemudian ia membeli 19 kelereng. Jumlah kelereng Yusuf adalah .... <sup>44</sup>

Nilai

50

Nama : Zaki Nur Rahmi

Kelas : 1 b

1)  $8 + 3 = 11$  ✓

2)  $9 + 6 = 15$  ✓

3)  $6 + 3 = 9$  ✓

4)  $8 + 3 = 10$  ✗

5)  $13 + 8 = 21$  ✗

6)  $18 + 7 = 22$  ✗

7)  $19 + 6 = 25$  ✓

8)  $6 + 9 = 15$  ✗

9)  $8 + 8 = 16$  ✗

10)  $8 + 4 = 12$  ✓

50

Nama : Ahmad Azri  
Kelas : 16

- 1)  $8 + 3 = 11$  ✓
- 2)  $9 + 6 = 15$  ✓
- 3)  $6 + 3 = 9$  ✓
- 4)  $8 + 2 = 10$  ✗
- 5)  $13 + 8 = 19$  ✗
- 6)  $18 + 7 = 25$  ✗
- 7)  $19 + 6 = 23$  ✗
- 8)  $6 + 7 = 15$  ✗
- 9)  $8 + 8 = 16$  ✓
- 10)  $8 + 4 = 12$  ✓

60

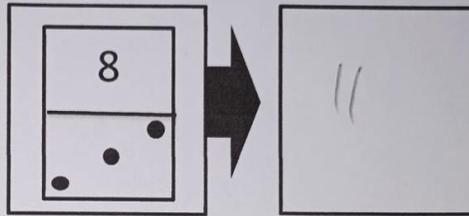
## Soal Post-Test

80.

Nama : Zakhrul Rahmi  
 Kelas : 16

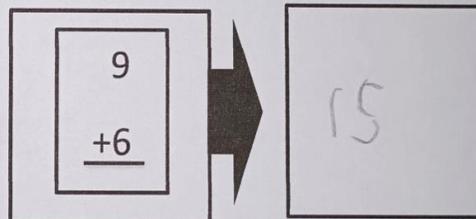
## 1. Domino Addition

Jumlahkanlah angka 8 dan 3 titik dalam domino dengan benar, dan isilah jawaban kalian pada kotak kosong disebelahnya



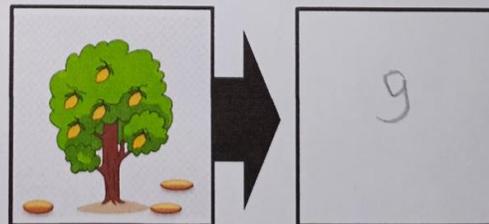
## 2. Flash

Jumlahkanlah angka 9 dan 6 dalam kotak disamping dengan benar, dan isilah jawaban kalian pada kotak kosong disebelahnya



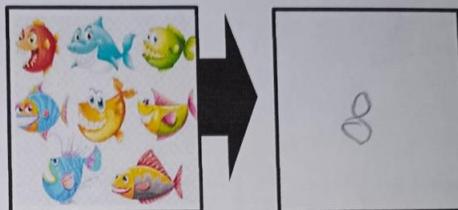
## 3. Picture Addition

Jumlahkanlah 6 buah mangga yang ada di pohon dan 3 buah mangga yang berada di tanah, dan isilah jawaban kalian pada kotak kosong disebelahnya



## 4. Make Ten

Berapakah jumlah ikan yang harus ditambah agar jumlah seluruh ikan menjadi 10 ekor, dan isilah jawaban kalian pada kotak kosong disebelahnya



✓ 5.  $13 + 8 = 21$

✓ 6.  $17 + 9 = 26$

✗ 7.  $12 + 29 = 40$

✓ 8.  $27 + 6 = 33$

✓ 9. Farhan mempunyai 32 kelereng. Kemudian ia membeli 13 kelereng. Jumlah kelereng Farhan adalah 35

✗ 10. Yusuf mempunyai 25 kelereng. Kemudian ia membeli 19 kelereng. Jumlah kelereng Yusuf adalah 43

Nilai

80

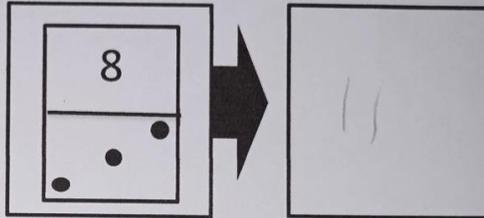
## Soal Post-Test

80

Nama : Ahmad Azril  
Kelas : 1b

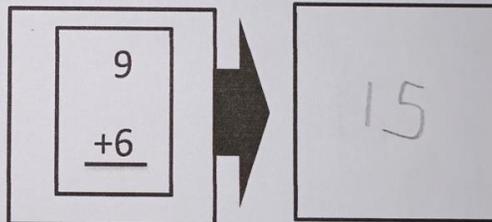
## 1. Domino Addition

Jumlahkanlah angka 8 dan 3 titik dalam domino dengan benar, dan isilah jawaban kalian pada kotak kosong disebelahnya



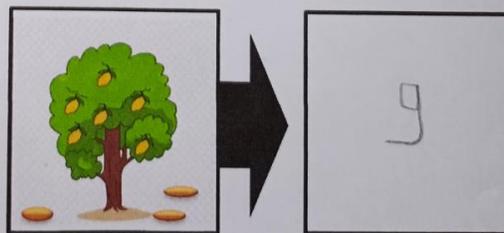
## 2. Flash

Jumlahkanlah angka 9 dan 6 dalam kotak disamping dengan benar, dan isilah jawaban kalian pada kotak kosong disebelahnya



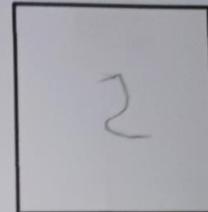
## 3. Picture Addition

Jumlahkanlah 6 buah mangga yang ada di pohon dan 3 buah mangga yang berada di tanah, dan isilah jawaban kalian pada kotak kosong disebelahnya



✓ 4. Make Ten

Berapakah jumlah ikan yang harus ditambah agar jumlah seluruh ikan menjadi 10 ekor, dan isilah jawaban kalian pada kotak kosong disebelahnya



✓ 5.  $13 + 8 = \dots 21$

✓ 6.  $17 + 9 = \dots 26$

✗ 7.  $12 + 29 = \dots 41$

✗ 8.  $27 + 6 = \dots 31$

✓ 9. Farhan mempunyai 32 kelereng. Kemudian ia membeli 13 kelereng. Jumlah kelereng Farhan adalah  $\dots 45$

✓ 10. Yusuf mempunyai 25 kelereng. Kemudian ia membeli 19 kelereng. Jumlah kelereng Yusuf adalah  $\dots 44$

Nilai

80

## Lampiran 6

**DOKUMENTASI**

**Penjelasan operasi hitung bilangan cacah**

جامعة الرانيري

AR - RANIRY



Penjelasan Penggunaan Media *Fun Thinkers Book* Kepada Tim Ahli



Peserta Didik Menyelesaikan Media *Fun Thinkers Book*



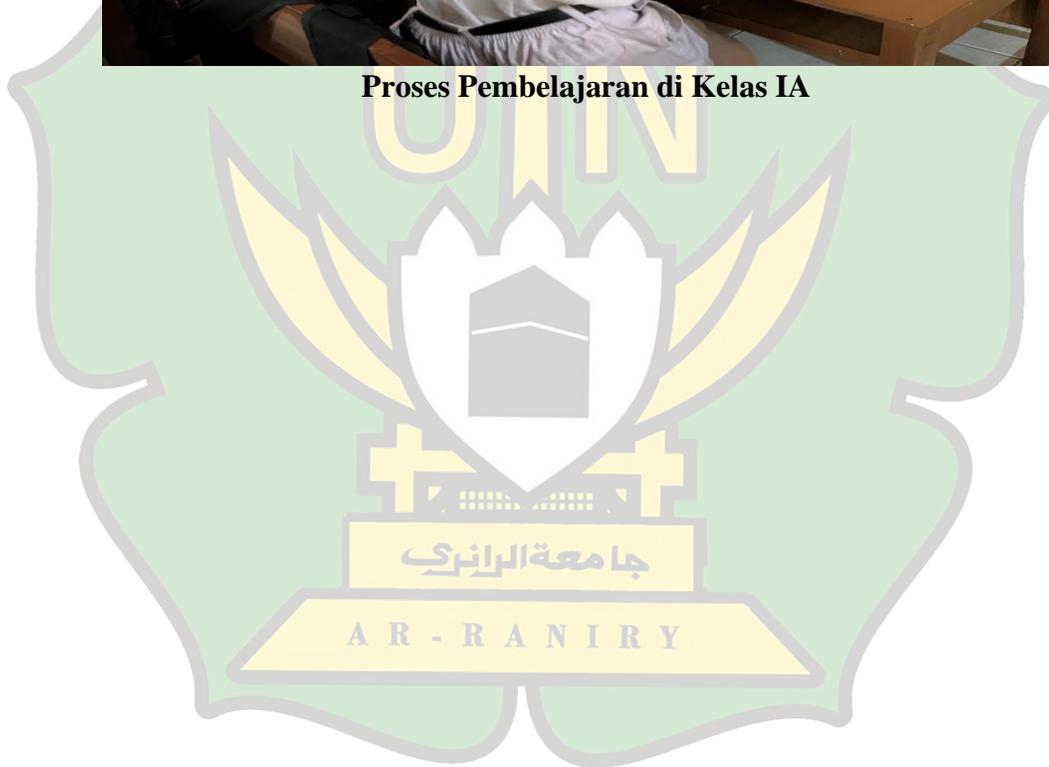
**Bersama Guru kelas IB**



**Penjelasan Materi di Kelas IA**



Proses Pembelajaran di Kelas IA



## Lampiran 7

**DAFTAR RIWAYAT HIDUP**

Nama : Fatur Rahman  
 Tempat/ Tanggal Lahir : Tualang Cut/ 11 April 2002  
 Jenis Kelamin : Laki-laki  
 Agama : Islam  
 No. Telp/ Hp : 082278965060  
 E-mail : [faturrahman1104@gmail.com](mailto:faturrahman1104@gmail.com)  
 Alamat : Desa Leuge, Kec. Peureulak, Kab. Aceh Timur  
 Pekerjaan : Mahasiswa  
**Data Orang Tua**  
 Ayah : Armiya  
 Pekerjaan : PNS  
 Ibu : Erlina  
 Pekerjaan : PNS  
**Riwayat Pendidikan**  
 SD/ MI : SDN 1 Peureulak  
 SMP/ MTs : MTsS Ulumuddin  
 SMA/ MA : MAN Insan Cendekia Aceh Timur  
 Perguruan Tinggi : UIN Ar-Raniry Banda Aceh