

# Pengembangan media pembelajaran *fun thinkers book* berbasis *contextual teaching and learning* pada materi keberagaman pekerjaan untuk meningkatkan berpikir kritis

Nadzirotul Khoiriyah<sup>1\*</sup>, Cindya Alfi<sup>2</sup>, Mohamad Fatih<sup>3</sup>, Siti Rofiah<sup>4</sup>

<sup>12</sup> Universitas Nahdlatul Ulama Blitar, Jl. Masjid No. 22, Kota Blitar, Jawa Timur, Indonesia

\*[nadzirotulkhoiriyah45@gmail.com](mailto:nadzirotulkhoiriyah45@gmail.com)



## INFO ARTIKEL

### Riwayat Artikel:

Diterima : 8 April 2024

Direvisi : 9 Mei 2024

Disetujui : 15 Juni 2024

Dipublis : 20 Juni 2024

### Kata kunci:

*Fun Thinkers Book*;

*CTL*;

*Berpikir Kritis*

### Keyword:

*Fun Thinkers Book*;

*CTL*;

*Critical thinking*

## ABSTRAK

**Abstrak:** Media *fun thinkers book* berbasis *contextual teaching and learning* (CTL) ini dibuat sebagai alternative untuk proses pembelajaran pada mata pelajaran PKN. Penelitian dan pengembangan ini menggunakan model ADDIE yang meliputi: *analyze, design, development, implementation* dan *evaluation*. Teknik yang digunakan adalah observasi, angket, tes, dokumentasi. Validasi ahli media memperoleh presentase skor 90% dengan kategori "Valid". Validasi ahli materi memperoleh presentase skor 95% dengan kategori "Valid". Validasi ahli bahasa memperoleh presentase skor 85% dengan kategori "Valid". Pengukuran kemenarikan dari media *fun thinkers book* dengan angket respon guru memperoleh presentase skor 100% dengan kategori "Sangat Menarik" dan dapat digunakan tanpa perbaikan. Pengukuran kemenarikan dengan angket respon siswa memperoleh presentase skor 98% dengan kategori "Sangat Menarik". Pengukuran tingkat berpikir kritis dilakukan menggunakan *pre-test* dan *post-test* dengan menggunakan media *fun thinkers book* memperoleh hasil 0,725 dengan kriteria "Tinggi".

**Abstract:** This *fun thinkers book* media based on *contextual teaching and learning* (CTL) is made as an alternative for the learning process in Civics subject. This research and development uses the ADDIE model which includes: *analyze, design, development, implementation and evaluation*. The techniques used are observation, questionnaire, test, documentation. Media expert validation obtained a percentage score of 90% in the 'Valid' category. Material expert validation obtained a score percentage of 95% with the 'Valid' category. The linguist validation obtained a percentage score of 85% with the category 'Valid'. Measurement of the attractiveness of the *fun thinkers book* media with a teacher response questionnaire obtained a percentage score of 100% with the category 'Very Interesting' and can be used without improvement. Measurement of attractiveness with student response questionnaires obtained a percentage score of 98% with the category 'Very Interesting'. The measurement of the level of critical thinking was carried out using the *pre-test* and *post-test* by using the *fun thinkers book* media obtained a result of 0.725 with 'High' criteria.

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses pembentukan kemampuan manusia yang mempengaruhi pertumbuhan individu sebagai pengalaman belajar. Melalui pendidikan manusia dapat mengembangkan setiap kemampuan yang dimilikinya sehingga dapat lebih mengerti dan menguasai ilmu pengetahuan. Pendidikan merupakan bimbingan yang diberikan oleh pendidik terhadap perkembangan jasmani dan rohani anak didik agar terbentuknya kepribadian yang baik, (Rosmita,

2021). Pendidikan merupakan untuk mempersiapkan manusia dalam memecahkan masalah di masa sekarang maupun yang akan datang (Djumali, 2014).

Fakta dilapangan sebagaimana hasil penelitian awal yang telah dilkauan oleh peneliti melalui wawancara langsung dengan wali kelas III di SDN Tumpang 02 Kec. Talun pada Jumat 11 November 2022, dapat diperoleh beberapa permasalahan yang mengakibatkan kurangnya tingkat berpikir kritis siswa, yang *pertama* minimnya media pembelajaran yang digunakan sebagai pembelajaran. Guru hanya terpacu dengan buku dalam memberikan materi saat belajar. Kurangnya media pembelajaran PKN ada beberapa factor seperti rendahnya inovasi sehingga anak mudah bosan, *Kedua* guru masih menggunakan metode ceramah saat melakukan proses pembelajaran, *Ketiga* pembuatan media pembelajaran yang belum ideal, karena dengan adanya perkembangan teknologi yang semakin pesat guru belum bisa menyesuaikan dari perkembangan teknologi yang ada.

Berdasarkan permasalahan diatas, peneliti berharap dengan permasalahan diatas media *Fun Thinkers Book* dapat memberikan inovasi dan membantu siswa dalam memahami materi dan memecahkan masalah sehingga dapat tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan. Menurut (Fatih dan Alfi, 2021) suatu pembelajaran tidak terlepas dari komponennya. Salah satu komponen pembelajaran antara lain media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan sarana penyampaian pesan berupa informasi dan pengetahuan siswa. Selain itu, dengan menggunakan media pembelajaran dapat menciptakan suasana belajar yang nyaman dan ramah, siswa dapat menikmati proses belajar dengan baik. Guru harus bisa menciptakan suasana belajar yang seperti ini sehingga bisa fokus belajar dan terus ingin belajar (Rofi'ah dan Mubarok, 2019). *Fun thinkers book* yang peneliti kembangkan mengandung unsur yang menyenangkan yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis. Hal ini sejalan dengan pendapat (Anjarani, 2020) bahwa, pemilihan media pembelajaran juga harus dapat membuat berpusat pada siswa dan membuat pembelajaran menarik.

Salah satu media pembelajaran yang menarik minat siswa dan dapat meningkatkan berpikir kritis yaitu media *fun thinkers book*. Penggunaan media *fun thinkers book* siswa diajak untuk belajar sambil bermain, siswa diminta untuk menganalisis suatu gambar agar mampu menjawab dan menjodohkan pertanyaan dengan jawaban yang benar. Pada kehidupan sehari – hari kerap kali kita menjumpai pembelajaran yang bisa kita temukan pada materi pelajaran dalam dunia pendidikan kita sebut dengan pendekatan CTL. Pelaksanaan pembelajaran tidak terlepas dari pendekatan pembelajaran yang digunakan. Pendekatan CTL (*contextual teaching and learning*) merupakan konsep belajar yang membantu guru menghubungkan antara materi pelajaran yang diajarkannya dengan situasi nyata siswa dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimiliki dengan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Adanya pendekatan tersebut membuat siswa harus mampu berpikir secara logis dan kritis. Jadi siswa dapat berfikir kritis untuk memecahkan masalah dalam soal tersebut. Selain itu, berpikir kritis sangat diperlukan untuk mengevaluasi kemudian untuk memutuskan suatu permasalahan yang akan diselesaikan. Saat berpikir kritis siswa mampu berpikir secara rasional dan logis dalam mengambil keputusan dan memecahkan suatu masalah.

Pelaksanaan pembelajaran tidak terlepas dari pendekatan pembelajaran yang digunakan. Pendekatan CTL (*contextual teaching and learning*) merupakan konsep belajar yang membantu guru menghubungkan antara materi pelajaran yang diajarkannya dengan situasi nyata siswa dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimiliki dengan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Sehingga siswa dapat berpikir kritis dalam mengaitkan suatu materi pelajaran dengan fenomena yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari.

Peneliti memiliki ide alternative untuk menyikapi permasalahan diatas terkait materi PKN dengan mengembangkan media *fun thinkers book* materi keberagaman pekerjaan. PKN atau *civic education* merupakan program pendidikan yang mempunyai lingkungan yang didasarkan pada teori disiplin ilmu sosial (Muhammad F. Z, 2021). Sehingga materi yang cocok adalah keberagaman pekerjaan. Media *Fun thinkers book* yang di hiasi beberapa materi yang terkait tentang keragaman pekerjaan, agar siswa lebih mudah untuk memahami dan dapat memberikan contoh dalam lingkungan sekitar. Berdasarkan permasalahan diatas, sehingga peneliti merumuskan judul "*Pengembangan Media Pembelajaran Fun Thinkers Book Berbasis Contextual Teaching and Learning (CTL) Pada Materi Keragaman Perkerjaan Untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Kelas III SDN Tumpang 02 Kabupaten Blitar.*

## METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research dan Development*). Tahapan untuk pelaksanaan penelitian ini terdapat dalam model ADDIE. Adapun model pengembangan ADDIE

menurut (Sugiyono, 2015) terdiri dari 5 tahapan yang meliputi: 1). Analisis, (2) desain, (3) pengembangan, (4) implementasi, (5) evaluasi. Penelitian ini menggunakan 3 macam teknik pengumpulan data yaitu teknik tes, angket dan dikumnetasi. Subjek dan obyek penelitian ini adalah peserta didik kelas III SDN Tumpang 02 Kabupaten Blitar sebny 28 siswa. Penelitian ini dilakukan di UPT SD Negeri Tumpang 02 Kecamatan Talun , yang beralamat di Jl. Randugede, Kecamatan Talun, Kabupaten Blitar Prov. Jawa Timur. Peelitian ini dilaksanakan di UPT SD Negeri Tumpang 02 pada pembelajaran PKN.

Dalam penelitian ini ada beberapa karakteristik yang menjadi tujuan penelitian, penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan media *fun thinkers book*. Media yang dikembangkan berbentuk buku dan didalamnya terdapat materi sekaligus permainan teka-teki. Media *fun thinkers book* terbuat dari kertas yang berfungsi sebagai media pembelajaran pada pembelajaran PKN materi Kebergaman Pekerjaan kelas III SDN Tumpang 02.

Adapun validator media pembelajaran *fun thinkers book* ada 3 yaitu ahli media, ahli materi, ahli bahasa. Validator ahli media adalah Ibu Ervin Nuriana, M.Pd, validator ahli materi adalah Bapak Trio Arista, M.Pd, dan validator ahli bahasa adalah Ibu Latifatul Jannah, M.Pd.

Teknik pengumpulan data menggunakan angket kevalidan, angket kemenarikan guru dan siswa dan test (*pretest dan posttest*). Teknik analisis data untuk angket kevalidan ahli media, materi, bahasa dihitung menggunakan skala likert dengan rentang 1) Tidak Setuju 2) Kurang Setuju 3) Setuju 4) Sangat Setuju. Dan untuk respon kemenarikan pengguna (siswa dan guru) menggunakan skala guttman berupa jawaban ya dan tidak.

$$P = \frac{n}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = persentase penilaian kevalidan (%)

n = jumlah skor yang diperoleh

N = jumlah skor maksimum

**Tabel 1.** Rentang Kategori Kevalidan

Persentase	Kriteria kevalidan
68-100	Valid
34-67	Cukup valid
0-33	Kurang valid

Dasar pengambilan kemenarikan pengguna guru dan siswa dengan kriteria penilaiannya sebagai berikut:

**Tabel 2.** Kriteria tingkat kemenarikan produk

Kriteria Ketercapaian	Tingkat Kemenarikan	Keterangan
85,01-100%	Sangat menarik	Dapat digunakan tanpa perbaikan
70,01-85,00%	Menarik	Dapat digunakan namun perlu perbaikan kecil
50,01-70,00%	Kurang menarik	Disarankan tidak dipergunakan karena perlu revisi besar
01,00-50,00%	Tidak menarik	Tidak boleh dipergunakan

$$P = \frac{n}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = persentase penilaian (%)

n = jumlah skor yang diperoleh

N = jumlah skor maksimum

Dasar pengambilan pretest dan posttest dengan kriteria sebgai berikut:

**Tabel 3.** Kriteria Peningkatan Berpikir Kritis

Persentase N-Gain	Kriteria
100-71%	Tinggi
70-31%	Sedang
30-1%	Rendah

## HASIL DAN PEMBAHASAN

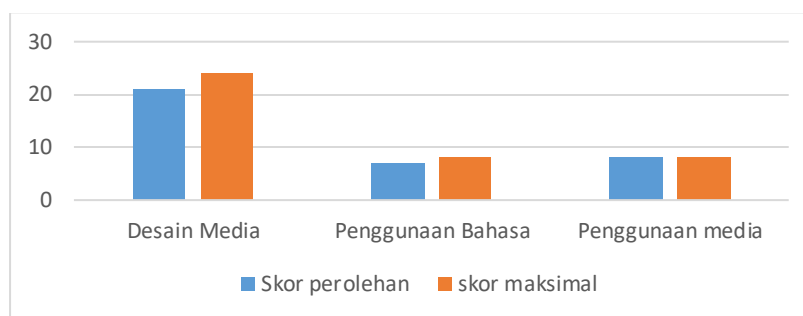
### Hasil

Penelitian ini menghasilkan produk pengembangan dalam bidang pendidikan berupa media pembelajaran *fun thinkers book* berbasis *contextual teaching and learning* untuk siswa kelas III sekolah dasar. Media pembelajaran yang berbentuk *fun thinkers book* yang dilakukan ini menggunakan model ADDIE dalam tulisan Sugiyono (2013) yang terdiri dari (*analyze, design, development, implementation, evaluation*).

Tahap analisis digunakan sebagai pertimbangan penyusunan media yang meliputi analisis kebutuhan, analisis kurikulum, analisis kebutuhan pembelajaran. Permasalahan yang dihadapi dalam proses pembelajaran dilakukan dengan wawancara langsung oleh guru wali kelas III SDN Tumpang 02. Adapun hasil wawancara yang dilakukan yaitu, guru masih menggunakan metode ceramah pada saat menyampaikan materi, pembuatan media pembelajaran yang belum ideal. Analisis kebutuhan dilakukan untuk menentukan media pembelajaran yang akan dikembangkan berupa media *fun thinkers book* materi keberagaman pekerjaan.

Tahap *design* yang menghasilkan rancangan media *fun thinkers book* yang berupa materi, ukuran buku, gambar, permainan yang dikemas. Tahap *development* ini dilakukan proses pembuatan media mulai membuat desain gambar hingga permainan yang ada di *fun thinkers book* tersebut. Setelah itu melakukan uji validasi untuk mengetahui kevalidan media *fun thinkers book*. Validator *fun thinkers book* terdiri dari 3 ahli yaitu ahli media, ahli materi dan ahli bahasa.

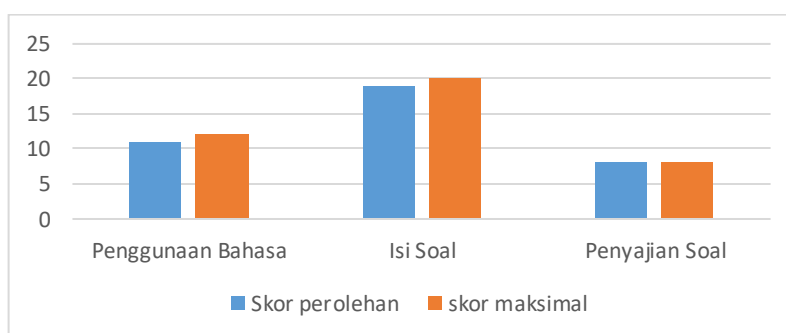
#### **Hasil Validasi Ahli Media**



**Gambar 1.** Hasil Validasi Ahli Media

Hasil penilaian instrumen ahli media terhadap media pembelajaran berdasarkan tiga aspek (1) desain media (2) penggunaan Bahasa, (3) penggunaan media adalah **“Valid”** sesuai dengan table presentase penilaian sebesar 90%. Hal tersebut menunjukkan bahwa instrument validasi ahli media **Valid** dan **bisa digunakan** oleh validator ahli menilai media.

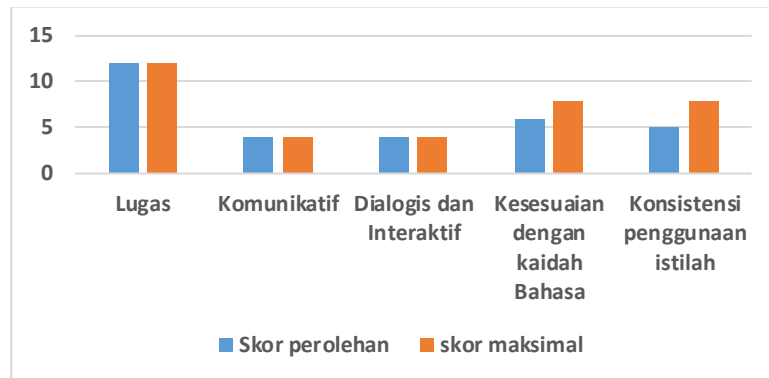
#### **Hasil Validasi Ahli Materi**



**Grafik 2.** Hasil Validasi Ahli Materi

Hasil penilaian instrumen ahli materi terhadap media pembelajaran berdasarkan tiga aspek (1) penggunaan bahasa (2) isi soal, (3) penyajian soal adalah **“Valid”** sesuai dengan table presentase penilaian sebesar 95%. Hal tersebut menunjukkan bahwa instrument validasi ahli media **Valid** dan **bisa digunakan** oleh validator ahli menilai media.

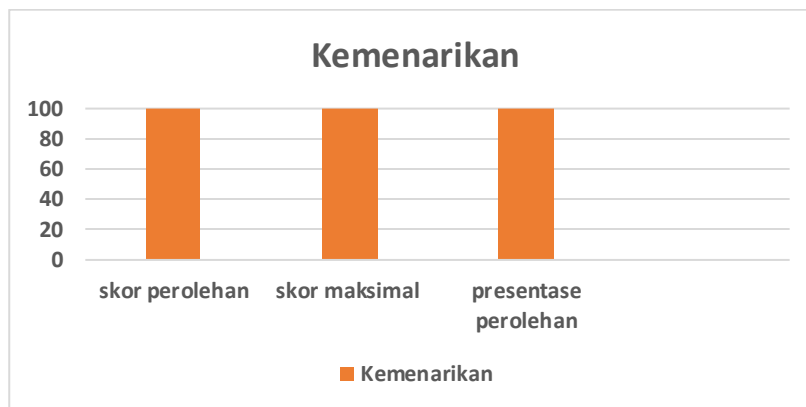
**Hasil Validasi Ahli Bahasa**



**Gambar 3.** Hasil Validasi Ahli Bahasa

Hasil penilaian instrumen ahli bahasa terhadap media pembelajaran berdasarkan lima aspek (1) lugas (2) komunikatif, (3) dialogis dan interaktif, (4) kesesuaian dengan kaidah Bahasa, (5) penggunaan istilah, symbol, ikon adalah **“Valid”** sesuai dengan table presentase penilaian sebesar 85%. Hal tersebut menunjukkan bahwa instrument validasi ahli media **Valid** dan **bisa digunakan** oleh validator ahli menilai media.

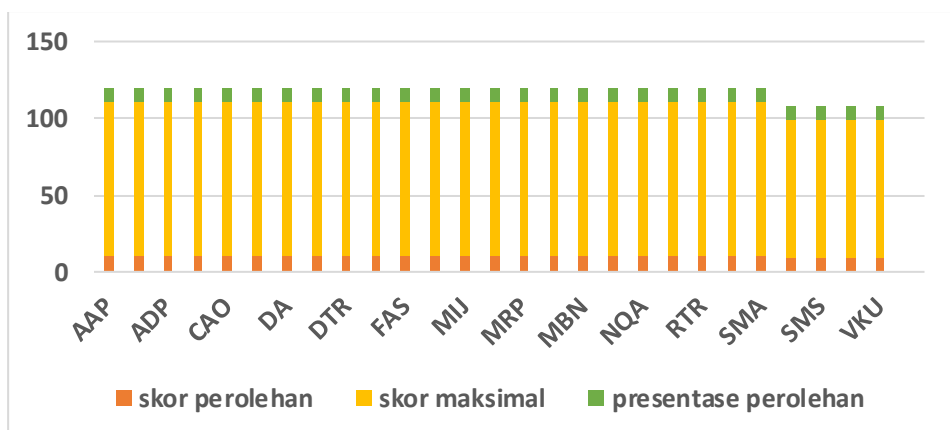
**Hasil Kemenarikan Menurut Pengguna (Guru)**



**Gambar 4.** Hasil Kemenarikan Menurut Pengguna (Guru)

Berdasarkan table diatas jika diinterpretasikan pada kriteria kategori maka nilai masuk pada tingkat pencapaian 100% dengan katgori **sangat menarik** dan **dapat digunakan tanpa perbaikan**. Menurut pengguna sebagai guru wali kelas, secara keseluruhan media *fun thinkers book* sudah sangat baik untuk mendukung pembelajaran.

**Hasil Validasi Kemenarikan Pengguna (Siswa)**

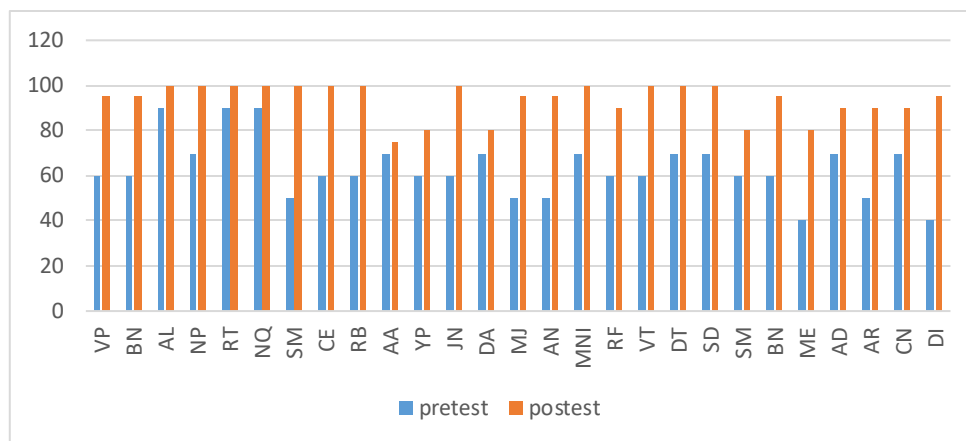


**Gambar 5.** Hasil Kemenarikan Menurut Siswa

Berdasarkan hasil penilaian kemenarikan media menurut siswa sesudah menggunakan media pembelajaran dengan 28 siswa mendapatkan perolehan **98%** dengan kriteria **“Sangat Menarik”**.

### **Hasil Uji Pre-Test Dan Post-Tes Menggunakan Media Fun Thinkers Book**

Berdasarkan hasil uji N-Gain perbandingan nilai *pre-test* dan *post-test* siswa kelas III SDN Tumpang 02 Kabupaten Blitar mendapatkan nilai sebesar **0,725** dengan kategori tinggi terhadap materi keberagaman pekerjaan. Dapat disimpulkan bahwa pengembangan media *fun thinkers book* berbasis *contextual teaching and learning* (CTL) terbukti meningkatkan berpikir kritis bagi siswa kelas III SDN Tumpang 02. Berikut hasil dari *pretest* dan *posttest* kemampuan meningkatkan berpikir.



**Gambar 6.** Hasil Uji Pre-Test Dan Post-Tes Menggunakan Media Fun Thinkers Book

Berdasarkan hasil uji N-Gain perbandingan nilai *pre-test* dan *post-test* siswa kelas III SDN Tumpang 02 Kabupaten Blitar mendapatkan nilai sebesar **0,725** dengan kategori tinggi terhadap materi keberagaman pekerjaan. Dapat disimpulkan bahwa pengembangan media *fun thinkers book* berbasis *contextual teaching and learning* (CTL) terbukti meningkatkan berpikir kritis bagi siswa kelas III SDN Tumpang 02. Berikut hasil dari *pretest* dan *posttest* kemampuan meningkatkan berpikir.

### **Pembahasan**

Berdasarkan uraian hasil penelitian diatas, peneliti telah mengembangkan dan menghasilkan media *fun thinkers book* yang berisi tentang materi keberagaman pekerjaan untuk siswa kelas III siswa sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan model penelitian *Research and Development* Sugiyono (2016) yang telah disesuaikan dengan factor internal dan eksternal yang ada di lingkungan sekitar.

Produk yang dikembangkan adalah media pembelajaran *fun thinkers book* berbasis CTL dalam pembelajaran PKN. *Fun thinkers book* merupakan sebuah buku yang berukuran 29,7 x 21 cm yang terdiri dari sampul, prakata, daftar isi, identitas buku, KI, KD, tujuan pembelajaran, materi, petunjuk permainan, dan permainan *fun thinkers book*. Kevalidan diperoleh dari beberapa ahli diantaranya, ahli media, ahli materi, dan ahli Bahasa. Hasil validasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli Bahasa yaitu

Media pembelajaran *fun thinkers book* divalidasi oleh Ibu Ervin Nuriana, M.Pd selaku dosen Universitas Nahdlatul Ulama Blitar pada tanggal 30 Mei 2023. Validasi ahli media meliputi aspek desain media, penggunaan Bahasa, penggunaan media. Berdasarkan perhitungan oleh ahli media yang telah dilakukan, maka produk dikatakan **“Sangat Valid”**. Nilai valid dari ahli media sudah sangat baik, karena sebelumnya Riani (2019) mengembangkan media tematik *fun thinkers book* tema berbaai pekerjaan memperoleh kategori **valid** dari ahli media. Media *fun thinkers book* ini disempurnakan melalui beberapa saran dan masukan dari ahli media yaitu tambahkan KI, KD, Tujuan pembelajaran dan tambahkan gambar pada masing-masing jenis pekerjaan. Hal ini sejalan dengan Nasrul (2022) terdapat beberapa kelebihan *fun thinkers book* diantaranya: a) *fun thinkers book* membuat pelajaran lebih bervariasi, *fun thinkers book* mempersingkat waktu dalam pembelajaran, *fun thinkers book* membuat peserta didik menjadi aktif karena berkonsep belajar sambil bermain.

Media pembelajaran *fun thinkers book* divalidasi oleh Bapak Trio Arista, M.Pd selaku dosen Universitas Nahdlatul Ulama Blitar pada tanggal 17 Mei 2023. Validasi ahli materi meliputi aspek penggunaan Bahasa, isi soal, penyajian soal. Berdasarkan perhitungan oleh ahli media yang telah dilakukan, maka produk dikatakan **“Sangat Valid”**. Riani (2019) mengembangkan media tematik *fun thinkers book* tema berbaai pekerjaan memperoleh kategori **valid** dari ahli materi. Media *fun thinkers*

*book* ini disempurnakan melalui beberapa saran dan masukan dari ahli media yaitu tambahkan materi penjelasan dari jenis pekerjaan. Hal ini sejalan dengan Nasrul (2022) terdapat beberapa kelebihan *fun thinkers book* diantaranya: a) *fun thinkers book* membuat pelajaran lebih bervariasi, *fun thinkers book* mempersingkat waktu dalam pembelajaran, *fun thinkers book* membuat peserta didik menjadi aktif karena berkonsep belajar sambil bermain.

Media pembelajaran *fun thinkers book* divalidasi oleh Ibu Latifatul Jannah, M.Pd selaku dosen Universitas Nahdlatul Ulama Blitar pada tanggal 17 Mei 2023. Validasi ahli bahasa meliputi aspek lugas, komunikatif, dialogis dan interaktif, kesesuaian dengan kaidah Bahasa, penggunaan istilah, symbol, ikon. Berdasarkan perhitungan oleh ahli media yang telah dilakukan, maka produk dikatakan "**Valid**". Mariatul Kibtiah (2021) mengembangkan media tematik *fun thinkers book* tema berbaai pekerjaan memperoleh kategori **valid** dari ahli bahasa. Media *fun thinkers book* ini disempurnakan melalui beberapa saran dan masukan dari ahli media yaitu tambahkan materi penjelasan dari jenis pekerjaan. Hal ini sejalan dengan Nasrul (2022) terdapat beberapa kelebihan *fun thinkers book* diantaranya: a) *fun thinkers book* membuat pelajaran lebih bervariasi, *fun thinkers book* mempersingkat waktu dalam pembelajaran, *fun thinkers book* membuat peserta didik menjadi aktif karena berkonsep belajar sambil bermain.

Hasil uji coba didapat dari beberapa temuan antara lain: a) siswa sangat antusias ketika pembelajaran menggunakan *fun thinkers book* berbasis CTL, terlihat ketika pembelajaran berlangsung mereka semangat dan memperhatikan dengan baik, b) siswa tertarik ketika menggunakan media *fun thinkers book*, terlihat ketika proses pembelajaran mampu menyelesaikan permainan teka-teki dengan baik. Selain itu siswa menyelesaikan setiap langkah kegiatan pengisian angket kemenangan. Materi media *fun thinkers book* dibuat sangat ringkas dan disertai dengan gambar yang mendukung setiap materi. Permainan teka-teki disajikan dengan gambar yang jelas sesuai dengan ragam pekerjaan yang terdapat di lingkungan sekitar, sehingga siswa tertarik dan semangat untuk menyelesaikannya.

Media *fun thinkers book* mudah digunakan karena didalamnya terdapat materi yang mudah dipahami serta cara penggunaannya yang mudah. Hal tersebut dibuktikan dengan respon siswa ketika mengerjakan angket. Kegiatan pada media *fun thinkers book* juga mengaitkan pada lingkungan sekitar sehingga menimbulkan rasa ingin tahu siswa. Sejalan dengan pendapat (Imah, 2016) bahwa *fun thinkers book* merupakan media pembelajaran interaktif yang dirancang untuk merangsang rasa ingin tahu dan mengasah kemampuan otak. Selain itu, dengan adanya penggunaan media *fun thinkers book* siswa bisa mengerjakan tugas dengan tepat waktu sehingga mendorong siswa untuk berpikir kritis. Seperti penelitian relevan dengan judul "Meningkatkan Berpikir Kritis Siswa Dalam Tema Berbagai Pekerjaan dengan *Fun Thinkers Book* " menjelaskan bahwa media *fun thinkers book* membawa perubahan terhadap tingkat berpikir kritis siswa pembelajaran tematik khususnya pada materi keberagaman pekerjaan

Uji coba produk dilakukan oleh guru wali kelas III di UPT SDN Tumpang 02 Kabupaten Blitar menilai aspek kemenarikan. Berdasarkan perhitungan dari uji coba pengguna guru yang telah dilakukan, produk dikatakan **sangat menarik**. Berdasarkan hasil uji coba bahwa media *fun thinkers book* berbasis CTL **sangat menarik dan dapat digunakan tanpa revisi**. Guru wali kelas III memberikan tanggapan terhadap media *fun thinkers book* bahwa media *fun thinkers book* sudah sangat baik untuk mendukung proses pembelajaran khususnya pada materi keberagaman pekerjaan. Sejalan dengan pendapat Sefty (2021) media pembelajaran merupakan alat untuk menyampaikan materi kepada siswa agar dapat tercapainya pembelajaran yang diinginkan, sehingga pembelajaran menggunakan media dapat memotivasi siswa dalam belajar.

Media pembelajaran *fun thinkers book* mampu meningkatkan berpikir kritis. Berpikir kritis merupakan suatu proses menganalisis secara mendalam. Sejalan dengan pendapat Lestari (2019) berpikir kritis adalah kemampuan untuk mengakses, menganalisis, mensintesis informasi yang dapat dipelajari, dilatih dan dikuasai. Menurut Ennis dalam (Daniati, 2018) spek indikator berpikir kritis diklasifikasikan menjadi lima, diantaranya memberikan penjelasan sederhana, membangun keterampilan dasar, penarikan kesimpulan, memberikan penjelasan lebih lanjut dan mengatur strategi dan taktik. Hasil yang diharapkan dengan adanya media *fun thinkers book* berbasis CTL yaitu dapat meningkatkan berpikir kritis dalam pembelajaran agar memberikan pembelajaran yang bermakna bagi peserta didik.

Hasil uji coba yang dilakukan oleh peneliti secara langsung kepada 28 siswa kelas III SDN Tumpang 02 Kabupaten Blitar. Siswa terlihat antusias dan tertarik terhadap media pembelajaran *fun thinkers book* karena materi yang disajikan ada di lingkungan sekitar siswa. Dengan ketertarikan siswa terhadap *fun thinkers book* membangun siswa dalam kemampuan berpikir kritis siswa dalam kategori

“sedang” terlihat dengan hasil nilai sebelum dan sesudah penggunaan media *fun thinkers book*. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Khair (2020) yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Fun Thinkers Book* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Tema Indahya Keberagaman Di Negeriku MIN 5 Kota Banjarmasin” menunjukkan bahwa media *fun thinkers book* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

### SIMPULAN

Hasil validasi media dilakukan oleh beberapa ahli seperti ahli materi, ahli media dan ahli Bahasa. Hasil validasi ahli materi diperoleh sebesar 95% dengan kriteria valid, hasil validasi ahli media diperoleh sebesar 90% dengan kriteria valid. Hasil validasi oleh ahli Bahasa diperoleh sebesar 85% dengan kriteria valid. Hasil kemenarikan media *fun thinkers book* berbasis CTL, sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan berpikir kritis pada materi keberagaman pekerjaan memperoleh presentase respon siswa mendapat nilai 98% dengan kriteria sangat menarik dapat digunakan tanpa revisi dan respon guru memperoleh nilai 90% dengan kriteria sangat menarik menarik dapat digunakan tanpa revisi. Peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa kelas III SDN Tumpang 02 Kabupaten Blitar dilihat dari hasil signifikansi memperoleh nilai signifikansi yang bermacam-macam untuk setiap siswa pada tiap item soal. Kesimpulan dari penilaian pretest dan posttest tersebut yakni dalam kategori sedang dalam kemampuan berpikir kritis siswa.

### SARAN

Berdasarkan hasil penelitian ini, saran yang dapat disimpulkan oleh peneliti adalah sebagai berikut, Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dapat mengembangkan media *fun thinkers book* berbasis CTL dengan lebih baik lagi dengan materi yang berbeda. Untuk pembuatan media perlu adanya persiapan dan perencanaan agar media bisa lebih maksimal. Bagi sekolah dan guru, dapat memanfaatkan media *fun thinkers book* dengan baik dan menjadikan salah satu media pembelajaran alternative bagi siswa.

### DAFTAR PUSTAKA

- Faith,M, & Alfi, C, (2021) Pengembangan Monopoli Karakter Berbasis Permainan Simulasi Sebagai Upaya Peningkatan Kecerdasan Sosioemosi Siswa Sekolah Dasar di Kota Blitar . *Jurnal Pendidikan Riset Dan Konseptual*, 5(1), 51-62.  
[https://doi.org/10.28926/riset\\_konsepkonseptual.v5i1.315](https://doi.org/10.28926/riset_konsepkonseptual.v5i1.315)
- Rofi'ah, S., Widiarini, W., Suharto, R., & Makrifah, I. (2021). Studi Kegiatan Fun With English Siswa Kelas VII dan VIII Madrasah Tsanawiyah Nahdlatul Ulama Slorok Kecamatan Garum Kabupaten Blitar. *Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Nusantara (JPPNu)*, 3(2), 116–129. Diambil dari <https://doi.org/10.28926/jppnu.v3i2.58>
- Agni, D. (2017). Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Dalam Mtematika Mengacu Pada Weston dan Glaser Critical Thinking Apparasional Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri Banjarmasin Tengah Tahun 206?2017. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 118.
- AH Sanaky, H. (2013). *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaban.
- Ni Made Upadani, I. G. (2021). Meningkatkan Berpikir kritis Siswa Dalam Tema Berbagai Pekerjaan dengan Fun Thinkers Book. *Mimbar PGSD Undiksha. Vol. 9. No. 3. Tahun 2021, Vol. 9. No. 3.*
- Nuansa, U. A. (2020). Pengembangan Media Fun Thinkers Book Pada Tema 4 Subtema 1 Pembelajaran 1 Kelas IV di Sekolah Dasar. *Skripsi*.
- Ponidi. (2021). *Model Pembelajaran Inovatif dan Efektif*. Jawa Barat: Adab.
- Riani. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Fun Thinkers Book Pada Tema Berbagai Pekerjaan Untuk Kelas IV Sekolah Dasar*. Semarang.
- Riani, R. P. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Fun Thinkers Book Tema Berbagai Pekerjaan. *Jurnal Sinektik*.
- Rindiani Putri Riani, C. H. (2019). Pengembangan Media Tematik Fun Thinkers Book Tema Berbagai Pekerjaan . *Jurnal Sinektik*, 18 No. 2.
- rosmita. (2021). *dasar-dasar pendidikan*. yayasan kita menulis.
- Saidurrahman. (2018). *Pendidikan Kewarganegaraan NKRI Harga Mati*. Jakarta: Kencana.
- Sefty, N, d. (2021). *Media Pembelajaran*. Sukabumi: CV. Jejak.
- Sudjono, A. (2008). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Raja Gravindo.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Bandung : Alfabeta.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. (2016). Penggunaan Media Video Call Dalam Teknologi Komunikasi. *Jurnal Ilmiah Dinamika Sosial 1*, 213-14.

Sugiyono. (2017). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.

Sumiharsono, d. (2017). *Media Pembelajaran*. Jember: Pustaka Abadi.