

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori Terkait Judul

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kehadiran media dalam sebuah proses belajar mengajar itu sangat penting. Karena, jika terdapat materi yang sulit dipahami oleh peserta didik, maka kehadiran media itulah yang dapat membantu guru dalam memahamkan materi ke peserta didik. Sebelum membahas lebih lanjut mengenai media pembelajaran, alangkah baiknya simak dulu penjelasannya sebagai berikut.

Kata media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari kata *Medium* yang secara harfiah berarti “perantara” atau “pengantar”. Dalam bahasa arab, kata media atau perantara disebut dengan وسائل yang merupakan bentuk jamak dari وسيلة. Kemudian secara bahasa media berarti pengantar pesan dari si pengirim kepada si penerima pesan.¹

Kata وسيلة tersebut terdapat dalam Al-Qur’an surat Al-Maidah 5: Ayat 35 yang berbunyi sebagai berikut:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا اتَّقُوا اللَّهَ وَابْتَغُوا إِلَيْهِ الْوَسِيلَةَ وَجَاهِدُوا فِي
سَبِيلِهِ لَعَلَّكُمْ تُفْلِحُونَ

Artinya: “Wahai orang-orang yang beriman! Bertaqwalah kepada Allah dan carilah wasilah (jalan) untuk mendekati diri kepa-Nya, dan berjihadlah (berjuanglah) di jalan-Nya, agar kamu beruntung.”²

Ayat tersebut menjelaskan bahwa ibadah merupakan suatu wadah atau saluran yang dapat dimanfaatkan untuk mendekati diri kepada yang

¹ Sukiman, *Media Pengembangan Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: PT. Pustaka Insan Madani, 2012).

² Nazri Adanya, dkk., *Al-Qur’an Terjemahan Indonesia*, Cetakan ke-20, (Jakarta: PT. Sari Agung, 2005).

Maha Kuasa. Menurut Bastian dkk dalam Hamdan Husein Batubara menjelaskan bahwa:

Media merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pengirim kepada penerimanya. Dengan definisi yang lebih rinci, Sri anitah berpendapat dalam kutipan Indramawan bahwa media adalah setiap orang, bahan, alat, atau peristiwa yang dapat memahamkan peserta didik terhadap materi yang telah di sampaikan oleh guru sehingga mereka dapat menerima pengetahuan yang lebih luas, berketerampilan serta bersikap sesuai dengan tujuan yang inginkan.³

National Education Association (NEA) dalam Septi Nurfadhillah mendefinisikan “media sebagai benda yang dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan untuk kegiatan tersebut.”⁴

Menurut Humalik dalam skripsi Atikah Arsyah: Media pembelajaran adalah alat, metode dan teknik yang diterapkan dalam rangka membangun komunikasi dan hubungan timbal balik antara guru dan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran disekolah. Kustandi menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan alat yang mampu menunjang kegiatan pembelajaran serta fungsinya untuk menjelaskan makna pesan yang diberikan, sehingga tujuan pembelajaran mampu tercapai dengan baik dan sempurna.⁵

Sedangkan Heinich, dkk. mengemukakan bahwa media pembelajaran merupakan “sebuah alat yang membawa pesan atau informasi yang bertujuan

³ Hamdan Husein Batubara, *Media Pembelajaran Efektif*, (Semarang, Fatawa Publishing, 2020).

⁴ Septi Nurfadhillah, *Media Pembelajaran*, (Sukabumi: CV Jejak, 2021), 7.

⁵ Atikah Arsyah, *Pengembangan Media Pembelajaran Fun Thinkers Book Pada Sub Tema 1 Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan Untuk Kelas V*, (Skripsi: Universitas Islam Riau, 2021).

untuk menyampaikan materi pembelajaran atau mengandung maksud-maksud pembelajaran.”⁶

Berdasarkan berbagai pendapat mengenai pengertian media pembelajaran diatas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan suatu alat yang digunakan pendidik dengan desain yang menarik menyesuaikan kualitas pembelajaran agar materi yang di sampaikan oleh guru kepada peserta didik dapat tercapai dengan baik. Untuk itu, dengan adanya media pembelajaran diharapkan dapat mempermudah peserta didik dalam menguasai materi pelajaran dengan baik.

b. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki fungsi yaitu memvisualisasikan sesuatu yang tidak dapat dilihat atau sukar dilihat sehingga nampak jelas dan dapat menimbulkan pengertian atau meningkatkan presepsi seseorang.⁷ Media sebagai komponen sistem pembelajaran memiliki fungsi yang berbeda dengan komponen-komponen lainnya, yaitu sebagai komponen yang dimuati pesan pembelajaran untuk disampaikan kepada siswa. Dalam proses penyampaian media pembelajaran dapat berfungsi dengan baik apabila media tersebut dapat digunakan secara perorangan maupun kelompok.⁸

Media pembelajaran juga sebagai wadah dalam mengirim pesan yang disampaikan dari sumbernya seperti guru atau pendidik kepada siswa yang sedang mengikuti pembelajaran. Mohan et al. memberikan pendapat mengenai fungsi media pembelajaran yang dibedakan atas beberapa hal yaitu: 1) Dapat menghemat waktu. 2) Dapat meningkatkan minat. 3) Dapat memiliki daya tahan perhatian. 4) Dapat

⁶ Rudi Sumiharsono dan Hisbiyatul Hasanah, *Media Pembelajaran*, (Jember: CV Pustaka Abadi, 2018).

⁷ Septy Nurfadhillah, dkk., *Media Pembelajaran Tingkat SD*, (Sukabumi: CV Jejak, 2021).

⁸ Septy Nurfadhillah dan 4A Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah, *Media Pembelajaran: Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*, (sukabumi: CV Jejak, 2021).

memperjelas ide. 5) Dapat memperkuat konsep. 6) Dapat membuktikan sesuatu hal. 7) Serta membantu memori atau otak agar dapat diingat dengan mudah.

Sedangkan menurut Thomas dalam Abigail Soesana nyatakan bahwa:

Fungsi media pembelajaran adalah sebagai alat bantu ajar untuk meningkatkan presensi usaha guru dalam mempengaruhi instruksi, dengan menggunakan berbagai alat bantu untuk mengubah sebagian besar pembicaraan, dan peserta didik sebagai pendengar pasif berubah menjadi pusat pembelajaran yang partisipatif dengan memfasilitasi pembelajaran yang produktif.

Hindle dalam Abigail Soesana juga berpendapat bahwa fungsi dari media pembelajaran adalah “memungkinkan seorang guru untuk menjelaskan, mengilustrasikan, menyebar luaskan, dan menyampaikan materi ajar dengan lebih mudah dan efektif dari pada bergantung pada kata-kata saja.”⁹

Adapun beberapa manfaat media pembelajaran yang wajib kita ketahui, diantaranya Arief Sadiman dalam skripsi Bakhtiar Satria Adhitya berpendapat bahwa:

Media pembelajaran bermanfaat untuk memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalitas (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka), mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera.

Zainal Aqib dalam skripsi Bakhtiar Satria Adhitya juga mengemukakan manfaat media pembelajaran diantaranya “menyeragamkan penyampaian materi, pembelajaran lebih jelas dan menarik, proses pembelajaran lebih interaktif, efisiensi waktu dan tenaga, meningkatkan kualitas hasil belajar.”¹⁰

⁹ Abigail Soesana, dkk., *Pengembangan Media Pembelajaran di Era Society 5.0*, (Jakarta: Yayasan Kita Menulis, 2022).

¹⁰ Bakhtiar Satria Adhitya, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis WEB pada Mata Kuliah Mesin Listrik di Prodi Pendidikan Teknik Elektro Universitas Negeri Semarang*, (Skripsi: Universitas Negeri Semarang, 2016).

Dari pengertian fungsi dan manfaat media pembelajaran diatas dapat kita simpulkan bahwa media pembelajaran sangat diperlukan bagi peserta didik. Karena memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang sulit dicerna serta dapat meningkatkan motivasi belajar mereka.

c. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Terdapat berbagai jenis media pembelajaran yang dapat digunakan guru dan peserta didik untuk menyampaikan dan memahami pesan baik secara tertulis maupun non tertulis.¹¹ Banyak jenis media pembelajaran yang dapat kita jumpai di lingkungan pendidikan dan di lingkungan sosial. Seperti halnya media yang dibuat oleh pendidik sendiri, dari pabrik, atau pun yang sudah tersedia di lingkungan yang langsung dapat dimanfaatkan untuk menunjang kegiatan pembelajaran maupun media yang secara khusus dirancang dengan sengaja untuk keperluan pembelajaran.

Pada hakikatnya, media pembelajaran merupakan salah satu komponen sistem pembelajaran. Sebagai komponen sistem pembelajaran, media merupakan bagian integral dan harus sesuai dengan proses pembelajaran secara menyeluruh. Ujung dari pemilihan media adalah penggunaannya dalam kegiatan pembelajaran yang memungkinkan peserta didik dapat berinteraksi dengan media yang dipilih.¹²

Media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi 6, yaitu media visual, media audio, media proyeksi diam, media proyeksi gerak dan audio visual, multimedia, dan benda.¹³

1) Media visual

Media visual berfungsi untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan. Pesan yang akan disampaikan dituangkan kedalam bentuk-bentuk visual. Selain itu fungsi

¹¹ Bintang Rosda, *Media Pembelajaran Bahasa*, (Tasikmalaya: Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia,2022).

¹² Syariful Fahmi, *Multimedia Pembelajaran Matematika*, (Yogyakarta: UAD Press, 2021).

¹³ Saifuddin, *Pengelolaan Pembelajaran Teoritin dan Praktis*, (Yogyakarta: Deepublish, 2018).

media visual juga berfungsi untuk menarik perhatian, memperjelaskan sajian ide, menggambarkan fakta yang mungkin dapat mudah untuk dicerna dan diingat jika disajikan dalam bentuk visual. Jenis-jenis media visual sendiri antar lain: gambar atau foto, sketsa, diagram, bagan, grafik, kartun, poster, peta atau globe, papan panel, dan papan buletin.

2) Media audio

Media audio merupakan jenis media yang berhubungan dengan indera pendengaran . pesan yang akan disampaikan dituangkan pada lambang-lambang auditif. Jenis-jenis media audio antara lain: radio dan alat perekam atau *tape recorder*.

3) Media proyeksi diam

Film bingkai, film rangkai, OHP, *opaque projektor*, mikrofis merupakan ke dalam jenis-jenis media proyeksi diam.

4) Media proyeksi gerak dan audio visual

Media audio visual merupakan kombinasi dari kaset suara dengan adanya unsur gambar dan suara yang dapat dilihat seperti film gerak, film gelang, program TV, dan video.

5) Multimedia

Multimedia merupakan media kombinasi yang terdiri dari teks, seni grafik, bunyi, animasi dan video yang dapat digunakan atau diakses melalui komputer.

6) Benda

Benda merupakan media pembelajaran yang dapat ditemukan di alam sekitar, baik itu benda asli maupun benda tiruan. Seperti meja, kursi, pensil, dan lainnya.

Berdasarkan berbagai pendapat mengenai jenis-jenis media pembelajaran diatas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran harus disesuaikan dengan materi pembelajaran. Untuk itu penelitian kali ini peneliti menggunakan jenis media visual yaitu *Thinkers Book*.

d. Pemilihan Media Pembelajaran

Dalam memilih media pembelajaran yang banyak sekali jenisnya perlu diperhatikan juga ketetapan saat memilih media yang hendak digunakan dalam proses pembelajaran. Berikut kriteria pemilihan media pembelajaran yang perlu diperhatikan adalah:¹⁴

- 1) Dalam memilih media harus disamakan dengan tujuan dari pembelajaran yang akan disampaikan dan diatur didalam langkah-langkah kegiatan pembelajaran yang terdapat dalam RPP.
- 2) Dalam pembuatan atau perancangan media harus sesuai dengan materi pembelajaran. Karena jika dalam proses pembelajaran kondisi peserta didik kurang baik atau tidak semangat dalam belajar, maka akan percuma jika penyampaian materi pelajaran dengan menggunakan media yang bagus karena peserta didik tidak tertarik sehingga dapat membuat hasil belajarnya kurang baik.
- 3) Media yang digunakan harus disinkronkan dengan keadaan peserta didik. Karena setiap peserta didik mempunyai kemampuan yang berbeda, maka dari itu perlu diperhatikan juga pembuatan maupun pemilihan media pembelajaran harus disesuaikan dengan kondisi peserta didik yang akan diajar.
- 4) Jika media pembelajaran yang sudah ada disekolah kurang mendukung dalam penyampaian materi kepada peserta didik, guru dapat mendesain sendiri media yang akan digunakan sehingga sesuai dengan kebutuhan.
- 5) Media yang dipilih harus tepat dalam penyampaian materi kepada peserta didik. Karena tidak semua materi pelajaran dapat dijelaskan menggunakan bantuan media dan tidak semua materi pelajaran dapat dijelaskan menggunakan satu media saja.
- 6) Biaya yang dikeluarkan dalam pemanfaatan media juga harus seimbang dengan hasil yang akan dicapai. Karena biaya yang dikeluarkan

¹⁴ Asnawir dan Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Ciputat Pers, 2002).

untuk pembuatan media harus sesuai dengan hasil belajar peserta didik setelah diterapkannya media tersebut, sehingga saling menguntungkan antara guru dengan peserta didik.

Untuk mencapai pembelajaran yang efektif, seorang guru diharapkan dapat merancang pembelajaran dengan baik, begitu pula dengan media pembelajaran. Adapun prinsip-prinsip atau langkah-langkah yang harus diperhatikan dalam memilih media pembelajaran, yaitu:¹⁵

1) Motivasi

Suatu tindakan memberikan motivasi kepada peserta didik melalui informasi yang terdapat pada media pembelajaran sehingga membutuhkan keterlibatan, semangat dan minat peserta didik.

2) Perbedaan individual

Dalam menyajikan bahan ajar pada suatu media pembelajaran harus disesuaikan dengan tingkat pemahaman peserta didik, hal ini disebabkan perbedaan metode dan kecepatan peserta didik dalam menerima bahan ajar.

3) Tujuan pembelajaran

Dengan memberikan informasi mengenai apa yang harus dicapai peserta didik melalui media pembelajaran. Maka kesempatan keberhasilan pembelajaran semakin besar.

4) Organisasi isi

Pengaturan isi bahan ajar dalam suatu media pembelajaran akan lebih mudah dipahami apabila diurutkan sesuai dengan urutannya.

5) Partisipasi

Partisipasi adalah aktivitas nyata saat penyajian bahan ajar berbentuk kegiatan fisik atau kegiatan mental yang mana aktivitas tersebut memberikan penguang kepada peserta didik untuk memahami dan menguasai inti pembelajaran.

¹⁵ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2014).

6) Umpan Balik

Guru dapat menginformasikan hasil belajar peserta didik sebagai umpan balik pembelajaran. Melalui informasi tersebut, peserta didik memperbaiki kualitas belajarnya sehingga mampu memotivasi peserta didik untuk terus belajar.

7) Penguatan

Peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran memerlukan dorongan dari lingkungan sekitar. Hal ini mampu menumbuhkan kepercayaan diri dan mempengaruhi perilaku dimasa mendatang.

8) Latihan dan pengulangan

Selalu melakukan pelatihan terhadap pembelajaran peserta didik pada kompetensi pengetahuan atau keterampilan dengan melakukan pengulangan materi pembelajaran.

9) Penerapan

Dengan hasil belajar yang sudah diperoleh seseorang, maka dibutuhkan kemampuannya untuk mengatasi problematika terbaru menggunakan hasil pembelajaran yang sudah didapatkan.

2. *Thinkers Book*

a. Pengertian *Thinkers Book*

Media *Thinkers Book* merupakan salah satu media pembelajaran yang dikembangkan oleh Grolier sejak tahun 1895 yang berpusat di Boston Amerika¹⁶. Gordon dalam Rahmawati menjelaskan bahwa media *Thinkers Book* adalah “seperangkat buku yang dikemas untuk menciptakan kegiatan belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan”.¹⁷ Media ini menyediakan sebuah permainan dengan bentuk buku yang dilengkapi bingkai peraga serta didesain semenarik mungkin

¹⁶ Arlina Fitroh, dkk., *Pengembangan Media Fun Thinkers Book (FTB) Pada Sub Tema Keragaman Suku Bangsa dan Agama Di Negeriku Kelas IV SD, STKIP PGRI Sidoarjo*, 2020.

¹⁷ Rahmawati, *Pengembangan Media fun Thinkers Book Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Tema 4 Subtema 1 kelas IV Sekolah Dasar*, (Skripsi: Universitas Muhammadiyah Mataram, 2021).

dengan warna, gambar dan cara penggunaannya yang tidak biasa.

Menurut Saroh dalam Atikah Arsyah memberikan pengertian media *Thinkers Book* sebagai: Alat pembelajaran interaktif yang dirancang untuk meningkatkan rasa ingin tau, mengasah kemampuan otak dan perkembangan intelektual anak. Dengan demikian media *Thinkers Book* merupakan alat yang dapat mengasah kemampuan berpikir kreatif, dapat meningkatkan motivasi belajar dan perkembangan intelektual peserta didik disajikan dalam bentuk permainan, sehingga dapat membantu siswa belajar secara mandiri.¹⁸

Sedangkan Rina dalam Rahmawati juga berpendapat bahwa:

Media *Thinkers Book* adalah media berbasis cetak yang dilengkapi dengan alat bantu sebuah papan dengan 16 kotak didalamnya, yang terdiri dari lembar soal dan jawaban, beserta dengan angka dan warna yang menarik. Dengan demikian media *Thinkers Book* merupakan suatu media pembelajaran yang berisi materi, soal, serta lembar jawaban yang mengkombinasikan pembelajaran berpikir sambil bermain.¹⁹

Selain belajar menjawab pertanyaan, peserta didik juga belajar sambil bermain seperti kuis dengan memindahkan posisi kotak-kotak persegi yang ada di lembar soal ke lembar jawaban sesuai dengan petunjuk yang tertera di pojok kiri atas buku. Peserta didik diajak untuk berpikir dalam menjawab pertanyaan tetapi dengan cara menyenangkan seperti bermain yaitu

¹⁸ Atikah Arsyah, *Pengembangan Media Pembelajaran Fun Thinkers Book Pada Subtema 1 Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan Untuk Kelas V SDN 66 Payakumbuh*, (Skripsi: Universitas Islam Riau, 2021)

¹⁹ Rahmawati, *Pengembangan Media fun Thinkers Book Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Tema 4 Subtema 1 kelas IV Sekolah Dasar*, (Skripsi: Universitas Muhammadiyah Mataram, 2021).

dengan memindahkan kotak-kotak persegi ke jawaban yang benar bukan lagi dengan cara menuliskannya.²⁰

b. Langkah-Langkah Penggunaan *Thinkers Book*

Agar mudah saat menggunakannya, media ini dirancang dan dilengkapi dengan petunjuk penggunaannya seperti yang di jelaskan Sella Elviani dalam Skripnya. Berikut adalah langkah-langkah penggunaannya:²¹

- 1) Buka buku *Thinkers Book* sesuai materi pembelajaran yang akan disampaikan.
- 2) Buka bingkai dan tempatkan di atas buku yang telah dibuka tadi. Pastikan bahwa jendela-jendela bingkai terbuka tepat berada diatas buku.
- 3) Tempatkan ubin nomor 1 hingga 9 secara urut pada bingkai sebelah kiri.
- 4) Baca buku petunjuk pada bagian kiri atas halaman buku.
- 5) Angkat 1 ubin secara acak, lalu periksa jawaban pada sisi kanan ubin.
- 6) Letakkan ubin tersebut pada jawaban yang benar yang ada di sisi kanan.
- 7) Ulangi langkah tersebut sampai ubin ke-9.
- 8) Setelah selesai semuanya lalu tutup dan balikkan bingkai, maka akan terlihat empat baris ubin berwarna.
- 9) Untuk mengetahui jawaban sudah benar atau belum, bandingkan pola ubin berwarna yang terbentuk dari jawaban dengan pola ubin yang tergambar di sisi kanan atas setiap halaman pelajaran.
- 10) Jika pola yang terbentuk telah sama berarti jawabannya sudah benar, akan tetapi jika belum sama berarti jawabannya masih ada yang kurang tepat.

²⁰ Mariatul Kibitiah, dkk., *Pengembangan Media Pembelajaran Fun Thinkers Book Materi Peristiwa Alam yang terjadi Di Indonesia Di Kelas V Sekolah Dasar*, Jurnal Pendidikan Guru Sekolah dasar, Vol.10, No.4, 2021.

²¹ Sella Elviani, *Penerapan Media Fun Thinkers Book Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Tema 4 Subtema 1 Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah No 04 / E 72 Koto Baru*, Skripsi, UIN Sultan Thaha Saifuddin Jambi, 2022.

c. Kelebihan dan Kelemahan *Thinkers Book*

Sebuah media pembelajaran pasti memiliki kelebihan dan kelemahannya. Berikut ini adalah kelebihan dari media *Thinkers Book* yaitu:

- 1) Mudah dibawa kemana saja
- 2) Tampilannya menarik disertai dengan gambar
- 3) Media tersebut sesuai atau cocok digunakan pada anak usia sekolah dasar atau Madrasah Ibtidaiyyah.²²
- 4) Pembelajaran lebih bervariasi dan tidak membosankan
- 5) Media ini dapat menumbuhkan sikap percaya antar peserta didik
- 6) Peserta didik akan lebih aktif karena belajar sambil bermain
- 7) Membuat pembelajaran akan lebih terstruktur dan terencana

Adapun kelemahan dari media *Fun Thinkers Book* yaitu hanya dapat digunakan pada kelas yang memiliki materi yang sama.²³

3. Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn)

a. Pengertian Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn)

Berdasarkan Permendikbud No.22 tahun 2006 mengenai standar isi yang mendefinisikan bahwa PPKn merupakan mata pelajaran yang mengajarkan kepada masyarakat agar menjadi warga negara yang baik dan mampu menerapkan hak-hak dan kewajiban sebagai warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter sebagaimana yang di amanatkan terhadap Pancasila dan UUD 1954.²⁴

²² Sella Elviani, *Penerapan Media Fun Thinkers Book Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Tema 4 Subtema 1 Kelas IV Madrasah Ibtidaiyyah No 04/E 72 Koto Baru*, (Skripsi: Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, 2022).

²³ Ulung Ade Nuansa, *Pengembangan Media "Fun Thinkes Book" Pada Tema 4 Subtema 1 Pembelajaran 1 Kelas IV di Sekolah Dasar*, (Skripsi: Universitas Muhammadiyah Malang, 2020).

²⁴ Galih Puji Mulyoto, dkk., *Konsep Dasar dan Pengembangan Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan untuk MI/SD*, (Jakarta: Publica Institute, 2020).

Dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional (UUSPN) pasal 37 menjelaskan bahwa pendidikan kewarganegaraan bertujuan dalam membentuk peserta didik menjadi manusia yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air.

Pendidikan kewarganegaraan dikatakan berhasil apabila pendidikan tersebut mampu menumbuhkan sikap, mental, serta mempunyai rasa tanggung jawab yang tertanam dalam diri peserta didik begitulah yang dikatakan Sumarsono, dkk, dalam Chairani dengan perilaku yang:²⁵

- 1) Beriman dan bertaqwa kepada Tuhan YME dan mendalami nilai-nilai falsafah bangsa.
- 2) Berbudi pekerti luhur, disiplin dalam bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.
- 3) Bersikap rasional, dinamis dan sadar akan hak dan kewajiban sebagai warga negara.
- 4) Bersifat profesional yang dijiwai oleh kesadaran Bela Negara.
- 5) Aktif memanfaatkan ilmu pengetahuan dan teknologi serta seni untuk kepentingan kemanusiaan, bangsa dan negara.

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan merupakan proses pembelajaran yang berusaha untuk membangun pengetahuan kewarganegaraan (*civic knowledge*), keterampilan kewarganegaraan (*civic skills*), dan watak kewarganegaraan (*civic disposition*) peserta didik, agar tujuan menjadikan warga negara yang baik dapat terwujud. Pendidikan ini didasarkan untuk membangun karakter bangsa terkhusus bagi peserta didik, karena pendidikan moral lah yang mengajarkan nilai-nilai kepribadian bangsa Indonesia yang terdapat di dalam Pancasila. PPKn ini memiliki peranan yang sangat penting dalam menumbuhkan pola pikir, sikap, dan perilaku masyarakat.²⁶

²⁵ Chairani, *Upaya Meningkatkan Pembelajaran PKn Melalui Team Game Tournament (TGT) Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 05 Lebong Tahun Ajaran 2021-2022*, (Purwokerto: Tatakata Grafika, 2021).

²⁶ Maulana Arafat Lubis, *Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) MI/SD: Peluang dan Tantangan di Era Industri 4.0*, (Jakarta: Kencana, 2020).

Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran PPKn di sekolah dimaksudkan sebagai suatu proses belajar mengajar dalam rangka membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik dalam membentuk manusia Indonesia seutuhnya dalam membentuk karakter bangsa yang diharapkan mengarah pada penciptaan suatu masyarakat yang menempatkan demokrasi dalam kehidupan berbangsa dan bernegara yang dilandaskan pada Pancasila, UUD, dan norma-norma yang berlaku.

b. PPKn Menurut Prespektif Islam

Al-Ta'lim merupakan istilah pendidikan menurut agama islam yang berarti “pengajaran”. Pendidikan pancasila dan kewarganegaraan mengajarkan kita bagaimana menjadi warga negara yang baik dan nantinya dapat membawa perubahan yang baik pula dalam aspek kehidupan, contohnya seperti bidang pertahanan dan keamanan negara, agama, politik, dll. Islam merupakan agama pembebas yang mengajak manusia, bangsa atau warga negaranya agar terbebas dari kebodohan. Pancasila merupakan salah satu kekuatan yang dapat membangun karakter semangat kebangsaan dalam Bhineka Tunggal Ika.

Quraish Shihab berpendapat bahwa membangun karakter yang baik dalam diri manusia atau peserta didik tidaklah mudah. Meskipun model pendidikan memiliki banyak ragam di Indonesia ini, akan tetapi belum mampu membebaskan dunia pendidikan dari kebodohan. Ketika dunia pendidikan, khususnya pada pembelajaran PPKn yang mengajarkan makna cinta tanah air, nasionalisme, atau nilai-nilai tentang bagaimana agar menjadi warga negara yang kuat lahir dan batin, dan mempunyai kepribadian yang baik, maka hal tersebut dapat di kategorikan sebagai bentuk upaya yang di apresiasi oleh ajaran islam karena bertujuan pada *character and nation building*.²⁷

²⁷ Hairus, *Prespektif Islam Terhadap Pendidikan Kewarganegaraan*, Diakses pada 25 September, 2022, https://www.researchgate.net/publication/308983512_PERSPEKTIF_ISLAM_TERHADAP_PENDIDIKAN_KEWARGANEGARAAN

Hal tersebut tercantum dalam firman Allah surat An-Nisa' 4: Ayat 9, yang berbunyi:²⁸

وَلِيَحْشَ الْاٰذِنَ لَوْ تَرَكُوْا مِنْ خَلْفِهِمْ ذُرِّيَةً ضِعْفًا حَآ فُوْا عَلَيْهِمْ
 ۞ فَلْيَتَّقُوا اللّٰهَ وَيُقُوْلُوْا قَوْلًا سَدِيْدًا

Artinya: “Dan hendaklah takut (kepada Allah) orang-orang yang sekiranya mereka meninggalkan keturunan yang lemah di belakang mereka yang mereka khawatir terhadap (kesejahteraan)nya. Oleh sebab itu, hendaklah mereka bertakwa kepada Allah, dan hendaklah mereka berbicara dengan tutur kata yang benar”.

Dapat dipahami bahwa ayat tersebut menjelaskan bahwa kita sebagai warga negara hendaknya dapat meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia agar dapat mencetak generasi yang unggul, terdidik, berkepribadian luhur. Serta dapat menanamkan nilai-nilai, hak, dan kewajiban sebagai warga negara utamanya peserta didik agar tujuan dan cita-citanya tidak melenceng dari apa yang di harapkan.

c. Tujuan dan Ruang Lingkup Pembelajaran PPKn di MI

Secara umum tujuan pembelajaran PPKn adalah guna mempersiapkan generasi bangsa yang unggul dan berkepribadian, baik dalam lingkungan lokal, regional maupun global.²⁹ Berikut adalah tujuan pembelajaran PPKn, diantaranya:³⁰

- 1) Untuk mengetahui latar belakang diselenggarakannya pendidikan kewarganegaraan.
- 2) Untuk mengetahui pengertian dan sejarah pendidikan kewarganegaraan.

²⁸ Nazri Adanya, dkk., *Al-Qur'an Terjemahan Indonesia*, Cetakan ke-20, (Jakarta: PT. Sari Agung, 2005).

²⁹ Muhammad Japar, dkk., *Media dan Teknologi Pembelajaran PPKn*, (Surabaya: Jakad Publishing, 2019).

³⁰ Damri dan Fauzi Eka Putra, *Pendidikan Kewarganegaraan*, (Jakarta: Prenada Media, 2020), 4-5

- 3) Untuk mengetahui tujuan mempelajari pendidikan kewarganegaraan.
- 4) Secara umum, tujuan PPKn harus ajeg dan mendukung keberhasilan pencapaian pendidikan nasional, yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa yang mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya. Yaitu manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan yng maha Esa dan berbudi pekerti yang luhur, memiliki kemampuan pengetahuan dan keterampilan, kesehatan jasmani dan rohani, kepribadian mantap dan mandiri serta rasa tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan, serta mewujudkan kepribadian masyarakat yang demokrasi.
- 5) Secara khusus, tujuan PPKn adalah membina moral yang diharapkan dapat mewujudkan dalam kehidupan sehari-hari, yaitu perilaku yang memancarkan iama dan takwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa dalam masyarakat yang terdiri dari berbagai golongan agama, perilaku yang bersifat kemanusiaan yang adil dan beradab, perilaku yang mendukung kerakyatan yang mengutamakan kepentingan utama di atas kepentingan perseorangan dan golongan sehingga perbedaan pemikiran pendapat ataupun kepentingan diselesaikan melalui musyawarah dan mufakat, serta perilaku yang mendukung upaya untuk mewujudkan keadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia.

Ruang lingkup pembelajaran PPKn di Sekolah mulai dari SD, SMP, dan SMA itu sama. Bedanya hanya di penjabaran materi yang menekankan pada kedalaman hingga luasnya ruang lingkup yang disesuaikan dengan tingkat sekolahnya. Perwujudan selanjutnya adalah pada masing-masing SK (Standar Kompetensi) dan KD (Kompetensi Dasar) yang ada. Rumusan SK-KD yang sesungguhnya telah ditampilkan dalam ruang lingkup materi dan ranah yang hendak diajarkan. Ruang lingkup PPKn meliputi 8 subtansi kajian, sedangkan materi belajar merupakan jabaran dari ruang lingkup yang secara nyata termuat dalam rumusan SK dan KD.

Tabel 2.1 Pemetaan Ruang Lingkup dan Materi Belajar PPKn MI/SD³¹

No	Ruang Lingkup	Materi
1	Persatuan dan kesatuan bangsa	Hidup rukun dalam perbedaan Cinta lingkungan Kebangsaan sebagai bangsa Indonesia Sumpah Pemuda Keutuhan Negara Kesatan Republik Indonesia
2	Norma, hukum, dan peraturan	Tertib dalam kehidupan keluarga Tata tertib di sekolah Norma yang berlaku dimasyarakat Peraturan-peraturan daerah
3	Hak asasi manusia	Hak dan kewajiban anak Hak dan kewajiban anggota masyarakat
4	Kebutuhan warga negara	Hidup bergotong royong Harga diri sebagai warga masyarakat Kebebasan berorganisasi Menghargai keputusan bersama
5	Konstitusi negara	-
6	Kekuasaan dan politik	Pemerintahan desa dan kecamatan Pemerintahan daerah Pemerintahan pusat
7	Pancasila	Proses perumusan Pancasila sebagai dasar negara, Pengamalan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari

³¹ Winarno, *Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2014), 30-31

8	Globalisasi	Globalisasi dilingkungannya Politik luar negeri Indonesia di era globalisasi
---	-------------	---

Dari tabel diatas kini peneliti mengambil ruang lingkup persatuan dan kesatuan bangsa. Dapat kita ketahui bahwa bangsa Indonesia memiliki banyak perbedaan baik dari segi agama, ras, suku, sosial kultural, bahasa, dan masih banyak lagi. Untuk itu peneliti memilih mata pelajaran PPKn kelas IV tema 7 Indahya Keragaman di Negeriku. Sedangkan untuk materinya berpatokan pada Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) mata pelajaran PPKn kelas IV MI/SD.

Tabel 2.2 KI dan KD Pembelajaran PPKN Kelas IV³²

Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar
1. Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.	1.4 mensyukuri berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangganya.	2.4 Menampilkan sikap kerja sama dalam berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati	3.4 mengidentifikasi berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan

³² Permendikbud RI, Nomor 37 Tahun 2018, *Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Pelajaran Pada Kurikulum 2013 Pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah*, (14 Desember 2018), 124-125

<p>(mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya dirumah dan di sekolah.</p>	<p>budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan.</p>
<p>4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.</p>	<p>4.4 menyajikan berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan.</p>

d. Pentingnya PPKn dalam Program Pendidikan MI/SD

Pentingnya pembelajaran PPKn telah dijelaskan dalam UU No.20 Tahun 2003 tentang pendidikan nasional, bab 10 mengenai kurikulum, pasal 37 ayat 1 dan 2 yang menjelaskan bahwa PPKn merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib ada di kurikulum pendidikan dasar, pendidikan menengah hingga pendidikan tinggi. Karena adanya UU tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran PPKn telah mencapai kedudukan yang sangat berarti dalam mencapai tujuan pendidikan nasional.³³ PPKn tidak hanya sebatas mata pelajaran biasa yang hanya bisa didapat di sekolah saja, melainkan bisa didapat juga di lingkungan masyarakat. Dikarenakan hal tersebut sudah melekat dan menjadi kebiasaan di dalam kehidupan masyarakat sehari-hari.

Pendidikan pancasila dan kewarganegaraan merupakan pendidikan yang berperan penting untuk

³³ Nurina Asri Fitriani, dkk., *Pentingnya Pembelajaran PPKn dalam Membentuk Nilai Pendidikan Karakter pada Anak Sekolah Dasar*, Jurnal Pendidikan Tambusai, Vol.5, No.3, 2021, 9100

membentuk kepribadian dan menjadikan peserta didik sebagai warga negara yang baik dan benar. Mata pelajaran ini sangatlah wajib untuk dipelajari mulai dari tingkat sekolah dasar hingga tingkat sekolah tinggi. Berikut adalah hal yang menunjukkan betapa pentingnya pembelajaran PPKn di sekolah dasar:³⁴

- 1) Mengajarkan kepada peserta didik untuk mencintai Tuhan nya dan sesama makhluk hidup sesuai dengan nilai-nilai Pancasila agar kelak dapat menerapkannya di kehidupan sehari-hari.
- 2) PPKn mengajarkan peserta didik untuk mampu memahami dan melaksanakan hak dan kewajiban secara jujur, bertanggung jawab, dan demokratis.
- 3) PPKn memberikan contoh kepada peserta didik untuk saling memahami sesama warga negara dan menanamkan kepada mereka makna Bhineka Tunggal Ika.
- 4) Memberikan pengetahuan kepada peserta didik mengenai sistem pemerintahan dan tentang peraturan negara yang berlaku, baik yang tertulis maupun yang tidak tertulis.

Jadi, dengan adanya pembelajaran PPKn di sekolah dasar nantinya dapat menciptakan peserta didik atau generasi penerus yang cinta terhadap tanah air serta dapat membentuk karakter manusia yang sesuai dengan identitas bangsa.

4. Media Pembelajaran *Thinkers Book* Dalam Pembelajaran PPKn Kelas IV

Keberhasilan belajar yang menyeluruh didapatkan dengan mengaplikasikan media pembelajaran yang mengembangkan aspek pengetahuan, sikap dan keterampilan dengan menggunakan pendekatan. Penggunaan media pembelajaran *Thinkers Book* tidak dapat terlepas dari teori yang melandasinya. Teori yang memberikan dasar media pembelajaran *Thinkers Book* adalah teori perkembangan Kognitif dan Konstruktivisme.

Dalam teori perkembangan Kognitif ini yang dikemukakan oleh Jean Piaget, belajar bukan hanya sekedar

³⁴ Maulana Arafat Lubis, *Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) MI/SD: Peluang dan Tantangan di Era Industri 4.0*, (Jakarta: Kencana, 2020).

melibatkan hubungan antara stimulus dan respon. Lebih jauh dalam teori ini dikatakan bahwa ilmu pengetahuan dibangun dalam diri seseorang individu melalui proses interaksi yang berkesinambungan dengan lingkungan.³⁵ Pada dasarnya, peserta didik MI/SD masih dalam tahap operasional konkrit (7-11 tahun) yang mana mereka dalam berpikir atau memahami beberapa hal masih menggunakan benda konkret dan nyata. Sehingga dalam pembelajaran membutuhkan media yang memberikan gambaran nyata dari konsep yang masih abstrak.³⁶

Sejalan dengan itu, dalam teori Konstruktivisme mengharuskan peserta didik untuk aktif secara mental untuk membangun pengetahuan kognitif yang dimilikinya. Menurut Tasker yang dikutip oleh Goisatul Chasanah mengemukakan tiga penekanan dalam teori belajar konstruktivisme, sebagai berikut:

Pertama, peran aktif siswa dalam mengkonstruksi pengetahuan secara bermakna. *Kedua*, pentingnya membuat kaitan antara gagasan dalam pengkonstruksian secara bermakna. *Ketiga*, mengaitkan antara gagasan dengan informasi yang diterima.³⁷

Shymansky dalam Suparlan mengatakan konstruktivisme adalah:

Aktivitas yang aktif, di mana peserta didik membina sendiri pengetahuannya, mencari arti dari apa yang mereka pelajari, dan merupakan proses menyelesaikan konsep dan ide-ide baru dengan kerangka berfikir yang telah ada dimilikinya. Berdasarkan pendapatnya di atas, maka dapat di pahami bahwa konstruktivisme merupakan bagaimana mengaktifkan siswa dengan cara memberikan ruang yang seluas-luasnya untuk memahami apa yang mereka telah pelajari dengan cara menerpakan konsep-konsep yang di ketahuinya kemudian memaktikkannya ke dalam

³⁵ Muhammad Soleh Hapudin, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2021).

³⁶ Hani Subakti, dkk., *Teori Pembelajaran*, (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2022), 54

³⁷ Gaosiatul Chasanah, dkk., *Strategi Pembelajaran Inkuiri*, (Jakarta: Academia, 2015).

kehidupan sehari-harinya. Berdasarkan pendapat para ahli di atas, maka dapat dibuat sebuah kesimpulan yaitu konstruktivisme merupakan sebuah teori yang memberikan keluasan berfikir kepada siswa dan memberikan siswa di tuntut untuk bagaimana mempraktikkan teori yang sudah di ketahuinya dalam kehidupannya.³⁸

Dalam belajar siswa seharusnya dibimbing untuk aktif bergerak, mencari, mengumpulkan, menganalisis, dan menyimpulkan dengan pemikirannya sendiri dan bantuan orang dewasa lainnya berdasarkan pengalaman belajarnya.

Sedangkan untuk pembelajaran PPKn MI/SD yang akan dipelajari pada penelitian ini adalah keragaman suku bangsa di Indonesia. Penerapan *Thinkers Book* akan menambah pengetahuan kepada peserta didik bahwa bangsa Indonesia mempunyai banyak suku, bahasa dan agama yang berbeda, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai serta penggunaan media *Thinkers Book* juga dapat memotivasi peserta didik dalam proses pembelajaran karena dapat belajar sambil bermain. Untuk langkah-langkah penerapan media *Thinkers Book* dalam melatih pengetahuan peserta didik adalah sebagai berikut:

- a. Guru membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok.
- b. Guru menjelaskan materi keragaman suku, bahasa, dan agama yang ada di Indonesia.
- c. Guru menjelaskan media *Thinkers Book* beserta prosedur penggunaannya.
- d. Pada kelompok pertama dan kedua, salah satu anggota maju kedepan untuk mengambil nomor undian soal pada ubin nomor yang akan dibuka.
- e. Kemudian mendiskusikannya kepada satu kelompok.
- f. Setelah mendapatkan jawabannya, peserta didik meletakkan nomor ubin yang telah dibuka tersebut kejawaban yang berada disebelah kanan.
- g. Jika jawabannya benar berarti kelompok tersebut berhak mendapatkan reward.
- h. Kemudian dilanjutkan kelompok ketiga dan keempat secara bergantian dan urut.

³⁸ Suparlan, *Teori Konstruktivisme Dalam Pembelajaran*, Jurnal Keislaman dan Ilmu Pendidikan, Vol.01, No.02, 2019.

- i. Setelah permainan sudah selesai guru memberikan kesimpulan mengenai materi yang sudah disampaikan.

B. Penelitian Terdahulu

Pendeskripsian penelitian terdahulu yang relevan, memiliki kemiripan dalam pembahasan dengan judul yang diangkat pada skripsi ini yaitu ” **Penerapan Media *Thinkers Book* Dalam Pembelajaran PPKn Kelas IV MI Nu Tarbiyatul Wildan Wates Undaan Kudus**” yang akan dijelaskan oleh peneliti pada bab ini. Penelusuran dan pengkajian pada penelitian terdahulu dilakukan peneliti dengan maksud agar peneliti memiliki bahan sebagai rujukan, perbandingan, dan penentuan penyusunan skripsi ini. Berikut adalah hasil dari penelitian terdahulu yang diperoleh oleh peneliti:

1. Skripsi karya mahasiswa Atikah Arsyah yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Media *Fun Thinkers Book* Pada Sub Tema 1 Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajah Untuk Kelas V SDN 66 Payakumbuh” dari Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau(2021).³⁹ Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik dalam pengembangan media *fun Thinkers Book*, dengan menggunakan metode penelitian R&D model ADDIE.

Hasil yang diperoleh dari peneliti menunjukkan bahwa media pembelajaran *Fun Thinkers Book* telah memenuhi kriteria sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran. Dapat dilihat rata-rata dari presentase validasi pertama 87,43% menjadi 93,26% pada validasi kedua, hal tersebut menjelaskan bahwa media *Fun Thinkers Book* yang dikembangkan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian sekarang yaitu sama-sama menggunakan media pembelajaran *Fun Thinkers Book*. Sedangkan perbedaannya yaitu pada penelitian tersebut menggunakan penelitian R&D, sedangkan pada penelitian yang sekarang menggunakan penelitian kualitatif. Subyek penelitian tersebut yaitu

³⁹ Atikah Arsyah, *Pengembangan Media Pembelajaran Fun Thinkers Book Pada Sub Tema 1 Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan Untuk Kelas V SDN 66 Payakumbuh*, (Skripsi, Universitas Islam Riau, 2021)

peserta didik kelas V, sedangkan pada penelitian yang sekarang yaitu peserta didik kelas IV.

2. Skripsi karya mahasiswa Emi Sri Kurniawati yang berjudul “Pengaruh Media *Fun Thinkers* Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Anak Tunarungu Kelas VII SMPLB-B di SLB Wiyata Dharma 1 Sleman” dari Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta (2017).⁴⁰

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan media *Fun Thinkers* dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa inggris anak tunarungu, metode penelitian kuasi eksperimen model pendekatan kuantitatif.

Hasil yang diperoleh pada penelitian tersebut yang telah dilakukan pada tes menunjukkan adanya peningkatan skor hasil pretest (58,5) dan posttest (90), dimana terjadi kenaikan skor sebesar 31,5%. Hasil penelitian ini sesuai dengan tipe belajar anak tunarungu yaitu pemata, karena media pembelajarannya yang menarik disertai dengan gambar.

Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian sekarang yaitu sama-sama menggunakan media *Fun Thinkers Book*. Sedangkan perbedaannya yaitu pada penelitian tersebut menggunakan penelitian kuantitatif, sedangkan pada penelitian yang sekarang menggunakan penelitian kualitatif. Pada penelitian terdahulu subyeknya adalah peserta didik tunarungu kelas VII SMPLB-B SLB, sedangkan pada penelitian sekarang subyeknya peserta didik kelas IV Madrasah Ibtidaiyah.

C. Kerangka Berpikir

PPKn adalah salah satu mata pelajaran yang wajib ada di MI/SD. Pada mata pelajaran ini mengajarkan kepada peserta didik bagaimana cara membentuk karakter yang baik dari segi agama, sosial kultural, bahasa, usia dan suku bangsa. Oleh karena itu pembelajaran ini diterapkan kepada peserta didik agar menjadi warga negara yang Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter sebagaimana yang diamanati oleh UUD 1945.

⁴⁰ Emi Sri Kurniawati, *Pengaruh Media Fun Thinkers Terhadap Penguasaan kosakata Bahasa Inggris Anak Tunarungu Kelas VII SMPLB-B di SBL Wiyata Dhamara 1 Sleman*, (Skripsi, Universitas Negeri Yogyakarta, 2017)

Agar tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan baik, untuk mengatasi hambatan yang tidak diinginkan yaitu dengan menerapkan media yang sesuai. Salah satunya yaitu dengan menerapkan media *Thinkers Book* untuk peserta didik kelas IV MI/SD. Dengan diterapkannya media tersebut agar dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik sekolah dasar pada pembelajaran PPkn. Hal ini diyakini bahwa dalam menerapkan media *Thinkers Book* terdapat praktik dan pengamatan yang nantinya tidak akan menyulitkan peserta didik saat mengerjakan soal karena sudah disesuaikan dengan kebiasaan sehari-hari.

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

