

Pengembangan Media Pembelajaran *Fun Thinkers Book* Pada Pembelajaran Tematik Kelas I SDN 46 Cakranegara

Sukma Dewi Sulastrri^{1*}, Muhammad Tahir¹, Baiq Niswatul Khair¹

¹Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Mataram, Kota Mataram, Indonesia

*Corresponding Author: Sukmadewisulastrri@gmail.com

Article History

Received : January 12th, 2023

Revised : January 20th, 2023

Accepted : February 04th, 2023

Abstrak: Pengembangan media *fun thinkers book* di SDN 46 Cakranegara atas dasar fenomena yang ada di sekolah yaitu belum optimalnya penggunaan media pembelajaran oleh guru, sehingga pembelajaran terjadi secara monoton dan peserta didik kurang fokus, banyak sibuk sendiri serta berdampak pada kurangnya pemahaman peserta didik pada materi pembelajaran, oleh karena itu penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media dan mengetahui kelayakan dari media *fun thinkers book* yang telah dikembangkan untuk peserta didik kelas I SDN 46 Cakranegara. Metode penelitian yang digunakan adalah model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, & Evaluation*) dengan desain penelitian R&D (*Research & Development*). Teknik pengumpulan data menggunakan lembar observasi, angket, tes dan dokumentasi. Jenis data yang digunakan adalah data kuantitatif dan kualitatif. Subjek dalam penelitian ini adalah 12 orang peserta didik. Hasil penelitian secara umum menunjukkan bahwa skor dari uji validasi ahli media memperoleh persentase 89% dengan kategori sangat valid, uji validasi ahli materi memperoleh persentase 88% dengan kategori sangat valid, sedangkan untuk respon peserta didik terhadap media memperoleh persentase 90% dengan kategori sangat praktis, dan respon guru kelas terhadap media sebesar 100% dengan kategori sangat praktis, serta hasil tes belajar peserta didik setelah menggunakan media memperoleh persentase 92% dengan kategori sangat efektif. Dengan demikian media *fun thinkers book* sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Keywords: *fun thinkers book*, Media pembelajaran, Pembelajaran tematik.

PENDAHULUAN

Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional mengatakan bahwa Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Pendidikan mengandung tujuan yang akan dicapai, yaitu individu yang kemampuan dirinya berkembang sehingga bermanfaat untuk kepentingan hidupnya, baik sebagai seorang individu maupun sebagai warga negara (Anwar, 2015: 25). Usaha sadar dan terencana yang harus di tempuh untuk mencapai tujuan pendidikan yaitu melalui proses pembelajaran. Winataputra (2014: 21) mengatakan bahwa kegiatan pembelajaran mengarah pada penggunaan pendekatan, strategi, metode, teknik dan media

dalam rangka membangun proses belajar, sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai secara optimal. Pembelajaran di Indonesia saat ini menggunakan kurikulum 2013 yang menuntut peserta didik harus lebih aktif dan mengembangkan potensi yang dimiliki dengan menggunakan pendekatan pembelajaran tematik (Fristoni & Subagyo, 2013:2).

Pembelajaran tematik menurut Prastowo; Hajar (dalam Fitroh, 2020: 2) adalah pendekatan pembelajaran yang memadukan pengetahuan, keterampilan, sikap, dan pemikiran yang kreatif dari berbagai mata pelajaran menggunakan tema yang dapat memberikan ruang kepada peserta didik untuk menyampaikan gagasannya. Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang menggabungkan beberapa mata pelajaran untuk mengembangkan ide/gagasan peserta didik sesuai dengan dunia nyata peserta didik.

Namun berdasarkan hasil observasi di SDN 46 Cakranegara pada 13 oktober 2021,

bahwa peserta didik kelas 1 dalam proses pembelajarannya belum mencerminkan kurikulum 2013 yang menuntut peserta didik untuk lebih aktif dalam merespon pembelajaran dari guru, terlihat peserta didik hanya fokus beberapa menit saja selebihnya banyak sibuk sendiri, mengganggu temannya, serta lebih banyak bermain-main di kelas. Sedangkan dari sisi guru kelas yang mengajar terlihat bahwa guru lebih sering mengajar melalui penjelasan secara lisan dengan berbantuan papan tulis dan buku tematik saja, dimana guru jarang menggunakan media pembelajaran yang mampu merangsang peserta didik untuk tetap fokus dalam belajar. Hal demikian sesuai dengan pernyataan guru tersebut yang mengatakan bahwa membuat media pembelajaran dengan menggunakan pendekatan tematik cukup sulit, guru belum pernah mencoba membuat media pembelajaran tematik karena kurangnya pemahaman dan waktu, sehingga guru tersebut lebih memilih mengajar tanpa menggunakan media pembelajaran.

Dampaknya ketika peserta didik di ajarkan materi tema 4 subtema 1 pembelajaran ke 1 dengan materi tentang simbol pancasila, mengenal anggota keluarga serta materi tentang elemen musik, guru lebih memfokuskan pada materi PPKn tentang mengenal simbol pancasila dan tanpa menggunakan media pembelajaran yang sesuai dan menarik, sehingga dari hasil refleksi oleh guru bahwa sebagian besar peserta didik belum mengenal simbol-simbol pancasila dengan baik dan benar, serta pembelajaran terjadi monoton tanpa melibatkan peserta didik secara aktif. Berdasarkan hal tersebut maka diperlukan media pembelajaran tematik agar dapat mencakup ketiga mata pelajaran tersebut dalam satu media pembelajaran, sehingga proses pembelajaran terjadi secara efektif dan efisien. Hal tersebut sejalan dengan pendapatnya Erfan & Maulyda (dalam Alwi, Tahir & Rosyidah, 2021: 117) yang mengatakan bahwa guru dituntut untuk berpikir kreatif dan inovatif dalam menciptakan lingkungan maupun media pembelajaran agar materi pembelajaran dapat tersampaikan dan tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal.

Media pembelajaran menurut Sumanto & Seken (dalam Dewanti, 2018: 221) adalah sarana untuk memberikan rangsangan bagi peserta didik agar proses pembelajaran dapat terlaksana. Rangsangan yang dimaksud adalah perhatian, minat, pikiran, dan perasaan peserta didik dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan

pembelajaran. Fungsi dari penggunaan media pembelajaran menurut Fathurrohman & Sutikno (dalam Dewanti, 2018: 222) yaitu dapat menarik perhatian peserta didik, membantu untuk mempercepat pemahaman dalam proses pembelajaran, memperjelas penyajian pesan agar tidak bersifat verbalistis, mengatasi keterbatasan ruang, pembelajaran lebih komunikatif dan produktif, waktu pembelajaran bisa dikondisikan, dan menghilangkan kebosanan peserta didik dalam belajar. Dengan adanya penggunaan media pembelajaran selain dapat membantu guru dalam menyampaikan materi juga dapat membantu peserta didik untuk secara aktif mengikuti proses pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan tersebut maka SDN 46 Cakranegara untuk kelas 1 dengan materi tema 4 subtema 1 pembelajaran ke 1 memerlukan pengembangan media pembelajaran yang inovatif sehingga media tersebut dapat mempermudah peserta didik menyerap materi pembelajaran dengan cara yang menyenangkan. Media yang menarik untuk dikembangkan serta penggunaannya yang dapat melibatkan peserta didik secara langsung adalah media pembelajaran *fun thinkers book*. Media pembelajaran *fun thinkers book* merupakan salah satu media pembelajaran visual. Menurut Gordon (dalam Fitroh, 2020: 4) menjelaskan bahwa media *fun thinkers book* adalah seperangkat buku yang di sertai dengan bingkai peraga yang dikemas untuk menciptakan kegiatan belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan karena melibatkan peserta didik secara aktif.

Menurut Nuansa (2020: 23) media *fun thinkers book* memiliki beberapa kelebihan dibandingkan dengan media lain, yaitu; dapat mempersingkat waktu dalam proses pembelajaran, mampu menarik perhatian peserta didik untuk belajar karena tampilannya yang menarik dan penggunaannya yang menyenangkan, peserta didik menjadi aktif karena belajar sambil mempraktekkan sehingga tidak membosankan, serta media tersebut mudah dibawa kemanapun. Dengan desain media yang menarik dan penggunaannya yang menyenangkan akan membantu peserta didik kelas 1 sekolah dasar lebih terangsang dan aktif dalam proses pembelajaran.

Hal tersebut sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Rindiana Putri Riani, dkk (2019) berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Tematik *Fun Thinkers Book* Tema Berbagai pekerjaan kelas IV”. Penelitian ini

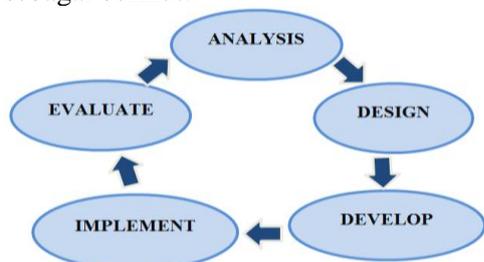
menghasilkan media yang valid dengan saran penelitian untuk mengembangkan media yang sama namun dengan materi yang berbeda. Serta penelitian yang dilakukan oleh Shindy Atika

Rezeki (2020) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Fun Thinkers Book* Berbasis *Scientific* pada Tema 4 Berbagai Pekerjaan Subtema 1 Jenis-Jenis Pekerjaan Kelas IV di SD 060912” dengan hasil penelitian sangat valid dan layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan uraian diatas, untuk memberikan kontribusi atau hal baru yang belum pernah dilakukan oleh peneliti sebelumnya di SDN 46 Cakranegara, maka dalam penelitian ini akan dikembangkan media pembelajaran *fun thinkers book* pada pembelajaran tematik peserta didik kelas 1 SDN 46 Cakranegara. Penggunaan media *fun thinkers book* dalam pembelajaran tematik diharapkan dapat menjadikan pembelajaran lebih menarik, bervariasi serta dapat membangun antusias dan semangat belajar pada peserta didik.

METODE

Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian dan pengembangan (*Research & Development*), menurut Sugiyono (dalam Jufri, 2018: 621) penelitian dan pengembangan ini merupakan metode dalam merancang, menghasilkan dan menguji validitas sebuah produk yang telah dikembangkan. Model penelitian dan pengembangan yang digunakan yaitu model ADDIE yang dikembangkan oleh Dick & Carry (dalam A'yun, 2021: 107) yang terdiri dari lima tahapan pengembangan yaitu: *Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation*. Adapun tahapan pengembangan ADDIE dapat disajikan dalam bentuk bagan sebagai berikut:



Gambar 1. Model pengembangan ADDIE
 Sumber: Rayanto & Sugianto, 2020

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 46 Cakranegara, Kota Mataram. Subjek penelitian

pengembangan media pembelajaran *fun thinkers book* yaitu peserta didik kelas I SDN 46 Cakranegara. Sedangkan objek penelitian ini yaitu media *fun thinkers book* yang dikembangkan pada pembelajaran tematik tema 4 subtema 1 pembelajaran 1.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan melalui observasi, angket, tes, dan dokumentasi. Adapun instrumen pengumpulan data yaitu lembar observasi, lembar angket dan Soal tes.

Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian dan pengembangan media *fun thinkers book* ini yaitu teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif berupa saran dari ahli media dan ahli materi. Data yang dihasilkan akan disajikan dalam bentuk uraian singkat, data dianalisis sebagai dasar untuk melakukan perbaikan dan meninjau sejauh mana kelayakan produk yang dihasilkan. Sedangkan data kuantitatif berupa skor hasil validasi ahli media dan materi, hasil angket penilaian respon peserta didik, hasil angket penilaian respon guru dan hasil tes peserta didik, data yang dianalisis diubah menjadi data interval.

Data penilaian validasi ahli, angket respon guru, angket respon peserta didik dan hasil tes belajar peserta didik digunakan untuk menghitung tingkat kelayakan media yang dapat ditinjau dari tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media pembelajaran *fun thinkers book* dengan interpretasi berikut:

Tabel 1. Interpretasi Kevalidan, Kepraktisan, dan Keefektifan Media Pembelajaran *Fun Thinkers Book*

| No. | Tingkat Pencapaian (%) | Kualifikasi |
|-----|------------------------|--------------------|
| 1. | 81-100 | Sangat baik |
| 2. | 61-80 | Baik |
| 3. | 41-60 | Cukup baik |
| 4. | 21-40 | Kurang baik |
| 5. | 0-20 | Sangat kurang baik |

Sumber: Sofnidar & Yuliana, 2018: 267

Adapun rumus persentase yang digunakan untuk mengetahui persentase tingkat kevalidan dan kepraktisan media *fun thinkers book* yang didapatkan dari hasil penilaian validator ahli dan angket guru serta angket peserta didik disajikan pada persamaan berikut:

$$RS = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Sedangkan rumus persentase yang digunakan untuk mengetahui tingkat keefektifan media *fun thinkers book* berdasarkan penilaian hasil tes peserta didik setelah menggunakan media disajikan pada persamaan berikut:

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

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan media pembelajaran *fun thinkers book* pada pembelajaran tematik materi tema 4 subtema 1 pembelajaran 1 sekolah dasar telah dilakukan dalam beberapa tahap pengembangan ADDIE. Langkah-langkah penelitian dan pengembangan model ADDIE meliputi tahap *Analyze* (analisis), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi) & *Evaluation* (evaluasi).

Analyze (analisis)

Tahap analisis digunakan untuk menganalisis masalah awal yang terjadi di sekolah dengan cara melakukan pengamatan menggunakan lembar observasi untuk dijadikan sebagai acuan dalam mengembangkan media pembelajaran, beberapa analisis yang dilakukan adalah sebagai berikut:

a) Analisis Kinerja.

Analisis kinerja dilakukan untuk mengetahui permasalahan berkaitan dengan proses pembelajaran, respon dan pemahaman peserta didik mengenai materi yang diajarkan, kurikulum dan media pembelajaran yang digunakan. Adapun kurikulum yang digunakan adalah kurikulum 2013 dengan pendekatan pembelajaran tematik yang menuntut peserta didik lebih aktif, namun dalam proses pembelajaran peserta didik cenderung pasif, tidak fokus, suka bermain-main di kelas serta guru hanya menjelaskan materi secara verbal dengan bantuan buku tematik dan papan tulis saja tidak menggunakan bantuan media pembelajaran yang dapat merangsang peserta didik untuk belajar dan berpartisipasi aktif di dalam kelas, sehingga peserta didik kesulitan dalam memahami materi pembelajaran pada tema 4 subtema 1 pembelajaran 1.

b) Analisis Peserta Didik

Analisis peserta didik yaitu melakukan telaah untuk mengetahui karakteristik peserta didik, kemampuan pemahaman, serta motivasi

atau ketertarikan peserta didik dalam belajar. Media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar terutama kelas rendah yaitu sebuah media pembelajaran yang bisa dikombinasikan dengan permainan. Landasan teori yang mendasari berkembangnya kegiatan belajar sambil bermain adalah teori kognitif yaitu penggunaan media pembelajaran berbasis permainan dapat membuat peserta didik lebih santai dan tidak mudah bosan dalam pembelajaran dikarenakan naluri bermainnya yang masih tinggi (Rahmah & Hidayat, 2022: 6363). Dengan demikian dalam penelitian ini akan dikembangkan media *fun thinkers book* yang dapat membantu peserta didik untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, Hal demikian sejalan dengan pendapatnya Rahmah & Hidayat (2022: 6370) yang mengatakan bahwa dengan dikembangkannya media pembelajaran berbasis permainan ini (*fun thinkers book*), maka peserta didik dapat merasakan pembelajaran yang menyenangkan sehingga dapat memudahkan dalam menguasai materi pembelajaran. Tentunya penggunaan media pembelajaran tersebut harus dibimbing oleh guru mengingat peserta didik pada kelas awal.

c) Analisis Materi

Mengidentifikasi komponen materi yang akan di ajarkan kepada peserta didik menggunakan media yang akan dikembangkan. Materi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu materi yang ada pada tema 4 “Keluargaku” subtema 1 “Anggota Keluargaku” pembelajaran 1 di kelas 1 semester 1 dengan muatan mata pelajaran PPKn, Bahasa Indonesia dan SBdP. Dengan materi pokok mengenal simbol dan sila pancasila, mengenal anggota keluarga, serta menyayikan lagu sayang keluarga.

d) Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan untuk menentukan solusi yang tepat terkait permasalahan yang telah di rumuskan pada tiga kegiatan analisis. Berdasarkan permasalahan yang telah dianalisis, bahwa di SDN 46 Cakranegara membutuhkan pengembangan media pembelajaran yang tepat supaya peserta didik secara aktif merespon pembelajaran di kelas serta dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan, Untuk itu dilakukan pengembangan media pembelajaran *fun thinkers book* pada pembelajaran tematik, karena dengan media

tersebut peserta didik tidak hanya melihat, dan mengamati saja melainkan menggunakan langsung atau mempraktekkan media dengan bantuan bimbingan dari guru kelas.

Design (perancangan)

Tahap ini yaitu merancang desain awal media menggunakan bantuan aplikasi *microsoft word 2010* yang terdiri dari *cover*, halaman isi, ubin dengan jumlah kotak yang disesuaikan dengan materi dan bingkai peraga sehingga menghasilkan media yang menarik (Rahmah & Hidayat, 2022: 6366).

Development (pengembangan)

Pengembangan yaitu kegiatan mengumpulkan semua bahan dan alat yang di perlukan untuk membuat/ merealisasikan rancangan media *fun thinkers book* ke dalam bentuk fisik/ nyata, sehingga menghasilkan produk awal media *fun thinkers book*. Dalam pembuatan produk ada beberapa aspek tampilan yang harus diperhatikan antara lain tulisan, warna dan gambar. Pengembangan media *fun thinkers book* pada penelitian ini yaitu pada materi tematik tema 4 subtema 1 pembelajaran 1 serta komponen media yang dikreasikan yaitu terdapat *puzzle* simbol pancasila yang dapat menarik perhatian pesera didik sehingga materi mudah dipahami.



Gambar 2. Desain Media *Fun Thinkers Book*



Gambar 3. Media *Fun Thinkers Book*

Setelah produk media selesai dikembangkan sesuai yang telah direncanakan, maka dilakukan proses validasi untuk

mengetahui tingkat kevalidan dan kualitas media *fun thinkers book*. Adapun hasil validasi dapat dilihat pada Tabel 2 berikut:

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Media

| No | Distribusi Jawaban | | | | | | | | | | | | | | | | Skor Perolehan | Skor Maksimal | |
|-----------------|--------------------|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|----|----|----|----|----|----------------|---------------------|--|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | | | |
| 1 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 4 | 71 | 80 | |
| Skor Akhir | | | | | | | | | | | | | | | | | | 89% | |
| Kategori | | | | | | | | | | | | | | | | | | Sangat Valid | |

Penilaian validasi ahli media memperoleh persentase sebesar 89% berkualifikasi “sangat baik” dengan kategori “sangat valid”. Namun dilakukan beberapa revisi sesuai dengan saran dan masukan dari ahli media, yaitu perbaikan

pada media *fun thinkers book* pada bagian *cover* dan halaman *puzzle* media untuk menggunakan karton padat dan tebal, sehingga media lebih kuat dan tahan lama.

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Materi

| No | Distribusi Jawaban | | | | | | | | | | | | Skor Perolehan | Skor Maksimal |
|------------|--------------------|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|----|----------------|---------------|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | | |
| 1 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 4 | 3 | 53 | 60 |
| Skor Akhir | | | | | | | | | | | | | 88% | |
| Kategori | | | | | | | | | | | | | Sangat Valid | |

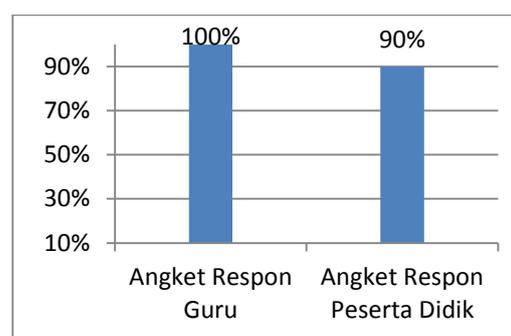
Penilaian validasi ahli materi memperoleh persentase sebesar 88% berkualifikasi “sangat baik” dengan kategori “sangat valid”. Hasil validasi yang telah dilakukan sejalan dengan hasil penelitian terdahulu yang juga mengatakan bahwa media *fun thinkers book* di kategorikan “sangat valid” dan layak digunakan sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan antusiasme dan meningkatkan hasil belajar peserta didik (Rahmah & Hidayat, 2022: 6370). Berdasarkan persentase hasil validasi terhadap media *fun thinkers book*, bahwa media yang telah dikembangkan sangat valid dan sangat layak diujicobakan kepada peserta didik.

Implementation (implementasi)

Tahap implementasi yaitu tahap uji coba produk yang bertujuan untuk mengetahui kepraktisan media *fun thinkers book* yang telah dikembangkan. Kepraktisan media pada penelitian ini dianalisis berdasarkan hasil tanggapan guru dan peserta didik setelah menggunakan media yang telah dikembangkan, tingkat kepraktisan dilihat apakah guru mempertimbangkan bahwa materi mudah dan dapat digunakan oleh guru dan peserta didik, Nieven (Masita, 2018: 81). Tahap implementasi akan dilaksanakan uji coba produk kepada peserta didik dalam kelompok terbatas yang terdiri dari 12 orang peserta didik di SDN 46 Cakranegara dengan kriteria yang berkemampuan tinggi, sedang dan rendah (Tegeh & Kirna, 2013: 23), sedangkan uji coba yang dilakukan yaitu untuk mengetahui kualitas produk yang dihasilkan oleh pengguna (*user*), (Ermiana, Witono, & Khair, 2019: 301).

Tahap implementasi ini akan di sebar angket respon peserta didik dan angket respon guru kelas setelah menggunakan media *fun thinkers book*. Adapun hasil uji coba produk kepada peserta didik dan angket tanggapan guru terhadap media *fun thinkers book* dapat dilihat pada Gambar 4. Hasil persentase respon peserta didik untuk uji coba kelompok terbatas yaitu sebesar 90% dapat dinyatakan sangat praktis, sedangkan angket respon guru kelas memiliki

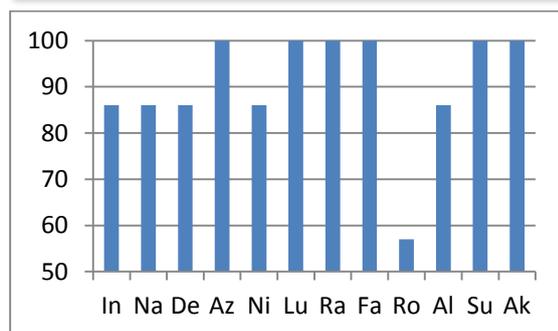
persentase sebesar 100% dapat dinyatakan sangat praktis atau layak digunakan sebagai media pembelajaran khususnya untuk kelas 1 SDN 46 Cakranegara. Hasil uji coba yang telah dilakukan sejalan dengan hasil penelitian terdahulu yang telah dilakukan oleh Kibitiah dkk (2021: 833) memperoleh persentase 82,23% berkategori sangat baik dengan kriteria sangat layak. Selanjutnya hasil respon guru didukung oleh hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Riani dkk (2019: 182) memperoleh persentase 97,5% dengan kriteria sangat layak.



Gambar 4. Diagram Hasil Uji Coba Media *Fun Thinkers Book*

Evaluation (evaluasi)

Tahap terakhir adalah tahap evaluasi, pada tahap ini dilakukan tes untuk memperoleh hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran *fun thinkers book* untuk mengetahui keefektifan media yang telah dikembangkan. Pada tahap ini juga hal yang dilakukan adalah perbaikan produk berdasarkan hasil implementasi media yang telah dikembangkan (Pawana dkk, 2014: 6), artinya jika pada hasil implementasi produk terdapat kekurangan ataupun masukan dari peserta didik/guru, maka media akan diperbaiki, namun jika memperoleh hasil implementasi sangat baik/layak maka media tidak perlu dilakukan perbaikan. Soal tes yang digunakan berjumlah 7 butir soal pilihan ganda dengan nilai KKM (Kriteria ketuntasan Minimal) yang ditentukan oleh sekolah yaitu 68. Adapun hasil tes peserta didik dapat dilihat pada Gambar 5 berikut.



Gambar 5. Diagram Persentase Hasil Belajar Peserta Didik

Sesuai dengan hasil persentase tingkat keefektifan media pembelajaran *fun thinkers book*, diketahui bahwa persentase tingkat keefektifan media pembelajaran *fun thinkers book* sebesar 92% yang menunjukkan bahwa media *fun thinkers book* termasuk kategori sangat efektif. Keefektifan media tersebut sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Saroh (2016: 138) membuktikan media *fun thinkers book* efektif meningkatkan nilai belajar peserta didik dengan nilai *pretest-posttest* yaitu 69,71 dan 84,65 meningkat sebesar 14,94%.

Berdasarkan hasil belajar peserta didik tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *fun thinkers book* yang telah dikembangkan sangat efektif dan sangat layak dalam memberikan pemahaman materi tema 4 subtema 1 pembelajaran 1 untuk kelas 1 SDN 46 Cakranegara. Sejalan dengan hal tersebut bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis permainan ini (*Fun thinkers book*), akan membuat peserta didik merasakan pembelajaran yang menyenangkan sehingga memudahkan peserta didik dalam menguasai materi pembelajaran (Rahmah & Hidayat, 2022: 6370).

KESIMPULAN

Prosedur pengembangan media pembelajaran *fun thinkers book* dilaksanakan menggunakan langkah pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh Dick & Carry yang memiliki lima tahap pengembangan media yaitu : *analysis, design, development, implementation and evaluation*. Uji kelayakan media pembelajaran *fun thinkers book* dapat ditinjau dari persentase kevalidan media yang diperoleh dari hasil angket validasi oleh dosen ahli media dan ahli materi yaitu sebesar 89% untuk angket ahli media dan 88% untuk angket ahli materi sehingga media dapat dinyatakan sangat valid. Uji kelayakan yang kedua dapat ditinjau dari

kepraktisan media pembelajaran yang diperoleh dari angket respon peserta didik dan angket respon guru yaitu 90% untuk persentase angket respon peserta didik dan 100% untuk persentase angket respon guru, sehingga media *fun thinkers book* dapat dinyatakan sangat praktis digunakan sebagai media pembelajaran. Uji kelayakan yang terakhir ditinjau dari keefektifan media pembelajaran yang diperoleh dari tes hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran, persentase hasil tes belajar peserta didik sebesar 92% sehingga dapat dinyatakan efektif sebagai media pembelajaran. Berdasarkan beberapa uji kelayakan tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *fun thinkers book* sangat layak dijadikan sebagai media pembelajaran khususnya untuk peserta didik kelas I SDN 46 Cakranegara, Kota Mataram.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih saya ucapkan kepada semua pihak yang telah berkontribusi dipenelitian ini; yaitu kepada dosen yang luar biasa telah membimbing saya sampai akhir, kepada keluarga besar SDN 46 Cakranegara yang telah memberikan saya izin untuk melakukan observasi dan penelitian, serta terima kasih saya ucapkan kepada keluarga dan sahabat yang telah memberikan motivasi sehingga membangkitkan semangat saya dalam menyelesaikan penelitian ini.

REFERENSI

- A'yun, Q. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Book Pada Muatan Pembelajaran IPS Kelas IV SDN 07 Kota Bima Tahun Ajaran 2021/2022* (Skripsi), Universitas Mataram.
- Alwi, M., Tahir, M., & Rosyidah, A. N. K. (2021). Pengaruh Media Batang Napier Terhadap Pemahaman Konsep Perkalian Siswa Kelas III Sdn 3 Danger. *Ranjana Pendidikan Dasar*, 1(2). Diunduh melalui <http://prospek.unram.ac.id/index.php/renjana/article/view/98>.
- Anwar, M. (2015). *Filsafat Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Dewanti, H., Toenlloe, A. J., & Soepriyanto, Y. (2019). Pengembangan Media Pop-Up Book Untuk Pembelajaran Lingkungan Tempat Tinggalku Kelas IV SDN 1 Pakunden Kabupaten Ponorogo. *Jurnal*

- Kajian Teknologi Pendidikan*, 1(3). Diunduh melalui <http://journal2.um.ac.id/index.php/jktp/article/view/4551>.
- Ermiana, I., Witono, H. A., & Khair, B. N. (2019). Pengembangan Media Berdasar Komputer (CBI) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas III Di SDN 12 Ampenan. *Seminar Nasional Pagelaran Pendidikan Dasar Nasional*, 1(1). 297-303. Diunduh melalui <http://www.seminar.uad.ac.id/index.php/pdn/article/view/1337>.
- Fitroh, A. (2020). Pengembangan Media *Fun Thinkers Book* (FTB) pada Subtema Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku Kelas IV SD (Doctoral dissertation, *STKIP PGRI Sidoarjo*). Diunduh melalui <https://repository.stkipgri-sidoarjo.ac.id/1023/>.
- Fristoni, M., & Subagyo, F. M. (2013). penggunaan media papan flanel untuk meningkatkan proses pembelajaran tematik pada siswa sekolah dasar. *JPGSD*, 01(02), 1-11. Diunduh melalui <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/39/article/view/3057>.
- Jufri, A. J. (2018). Penerapan Metode Penelitian dan Pengembangan dalam Merancang Sistem Repositori Iinstitusi di Perpustakaan. *Jurnal Pustaka Ilmiah*, 4(2), 620-630. Diunduh melalui <https://jurnal.uns.ac.id/jurnalpustakailmiah/article/view/33716>.
- Kibtiah, M., Hendracipta, N., & Andriana, E. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran *Fun Thinkers Book* Materi Eristiwa Alam Yang Terjadi Di Indonesia Di Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(4), 829-835. Doi : <http://dx.doi.org/10.33578/jpfkip.v10i4.8144>.
- Masita, M., & Wulandari, D. (2018). Pengembangan Buku Saku Berbasis Mind Mapping pada Pembelajaran IPA. *Jurnal Kreatif*. 9(1). 75-82. Doi: <https://doi.org/10.15294/kreatif.v9i1.16509>.
- Nuansa, U. A. (2020). *Pengembangan media Fun Thinkers Book pada Tema 4 Subtema 1 Pembelajaran 1 Kelas IV Di Sekolah Dasar*. Doi: <https://eprints.umm.ac.id/69416/>.
- Pawana, M. G., Suharsono, N., & Kirna, I. M. (2014). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Proyek dengan Model ADDIE pada Materi Pemrograman Web Peserta didik Kelas X Semester Genap di SMK Negeri 3 Singaraja. *E-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha Program Studi Teknologi Pembelajaran*, 4(1), 1-10. Doi: <https://doi.org/10.23887/jtpi.v6i1.1293>.
- Rahmah, D. L., & Hidayat, M. T. (2022). Pengembangan Media "*Fun Thinkers Book*" untuk Meningkatkan Antusiasme Belajar dan Hasil Belajar Materi Bangun Datar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6362-6372. Doi: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3259>.
- Rayanto, Y. H., & Sugianto. (2020). Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2 : Teori dan Praktek. Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute.
- Rezeki, S. A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran *Fun Thinkers Book* Berbasis Scientific pada Tema 4 BerbagaiI Pekerjaan Subtema 1 Jenis-Jenis Pekerjaan Kelas IV di SDN 060912 Medan Denai Tahun Ajaran 2020/2021. *Jurnal Keluarga Sehat Sejahtera*, 18(1), 36-45. Doi: <https://doi.org/10.24114/jkss.v18i1.25069>.
- Riani, R. P., Huda, K., & Fajriyah, K. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Tematik "*Fun Thinkers Book*" Tema Berbagai Pekerjaan. *Jurnal Sinektik*, 2(2), 173-184. Diunduh melalui <http://ejurnal.unisri.ac.id/index.php/sin/article/view/3330>.
- Saroh, I. (2016). *Pengembangan Media Flash Card Fun Thinkers Tematik Sebagai Pendukung Pembelajaran Sainifik Pada Siswa Kelas Ii Sd N Karangtempel*. Skripsi. Semarang: Upgris. Diunduh melalui: <http://library.upgris.ac.id/filedoc/fulltext/-at-a80979IMAH%20SAROH.pdf>.
- Sofnidar., & Yuliana, R. (2018). Pengembangan Media Melalui Aplikasi Adobe Flash Dan Photoshop Berbasis Pendekatan Sainifik. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 3(2), 257-275. Doi:

<https://doi.org/10.22437/gentala.v3i2.676>

1.

Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2013). Pengembangan Bahan ajar metode penelitian pendidikan dengan addie model. *Jurnal Ika*, 11(1). DOI: <http://dx.doi.org/10.23887/ika.v11i1.1145>.

Undang-Undang Republik Indonesia No.20 Tahun 2003 Tentang *Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Depdiknas, Ditjen Dikdasmen.

Winataputra, U. S. (2014). Hakikat Belajar dan Pembelajaran. *Hakikat Belajar dan Pembelajaran*, 1-46. Diunduh melalui https://onlinelearning.uhamka.ac.id/pluginfile.php/495723/mod_resource/content/1/Modul%20Hakikat%20Belajar%20dan%20Pembelajaran.pdf.