

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN IPA MELALUI MEDIA FUN
THINKERS BOOK DI KOTA TARAKAN***Development Of Science Learning Media Through Fun Thinkers Book Media In Tarakan City***Kadek Dewi Wahyuni Andari¹, Kartini², Rada Sendang³**

Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Borneo Tarakan, Jl. Amal Lama No 1 Kel Pantai Amal Kec Tarakan Timur, Kota
Tarakan Kalimantan Utara, Telp. 085237140295
e-mail korespondensi: kadekdewi1985@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana kelayakan media pembelajaran Fun Thinkers Book ditinjau dari validasi ahli materi, media, bahasa dan praktisi serta angket respon siswa. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D) dengan alur model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan penelitian yaitu: 1) Analysis; 2) Design; 3) Development; 4) Implementation; 5) Evaluation. Instrumen pengumpulan data yang digunakan yakni pedoman wawancara, lembar validasi, angket respon siswa. Penelitian ini dilakukan di kelas V SDN 050 Tarakan. Hasil validasi yang diperoleh dari ahli materi sebesar 90% dengan kategori sangat layak, ahli media sebesar 87,77% dengan kategori sangat layak, ahli bahasa sebesar 83,33% dengan kategori layak dan ahli praktisi sebesar 86,66% dengan kategori sangat layak. Kemudian hasil respon siswa pada uji coba terbatas sebesar 88,70% dengan kategori sangat layak dan uji coba lapangan sebesar 95,01% dengan kategori sangat layak. Berdasarkan hasil validasi ahli materi, media, bahasa, praktisi serta respon siswa pada uji coba terbatas dan uji coba lapangan, maka media pembelajaran Fun Thinkers Book dinyatakan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: *Media Fun Thinkers Book, Media IPA*

ABSTRACT

This study aims to determine the feasibility of Fun Thinkers Book learning media in terms of the validation of material, media, language and practitioner experts as well as student response questionnaires. The type of research used is Research and Development (R&D) with the ADDIE development model flow consisting of five stages of research, namely: 1) Analysis; 2) Design; 3) Development; 4) Implementation; 5) Evaluation. The data collection instruments used were interview guidelines, validation sheets, student response questionnaires. This research was conducted in class V SDN 050 Tarakan. The validation results obtained from material experts are 90% in the very appropriate category, media experts are 87.77% in the very feasible category, linguists are 83.33% in the appropriate category and practitioner experts are 86.66% in the very feasible category. Then the results of student responses in the limited trial of 88.70% with the very feasible category and the field trial of 95.01% with the very feasible category. Based on the results of the validation of material experts, media, language, practitioners and student responses to limited trials and field trials, the Fun Thinkers Book learning media is declared suitable for use in the learning process.

Keywords: *Media Fun Thinkers Book, Science Media*

Kadek Dewi Wahyuni Andari *et al.*,

Pengembangan Media Pembelajaran

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu proses yang paling penting di lalui oleh generasi penerus sebagai pemegang kunci pembangunan sebuah bangsa. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 Ayat 1, memaparkan 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.

Berdasarkan pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan adalah usaha yang di rencanakan untuk mengikuti seluruh proses pembelajaran agar memiliki potensi, akhlak yang baik, berbudi luhur, dan cerdas. Di Indonesia sendiri sudah berhasil mencetak banyak generasi penerus bangsa yang hebat dan luar biasa. Pendidikan juga merupakan suatu proses yang dilalui oleh setiap manusia untuk memperoleh ilmu pengetahuan agar menjadi pribadi yang lebih baik dan memiliki keterampilan. Setiap siswa telah memiliki keterampilan dalam dirinya, dan dapat dikembangkan lebih dalam lagi ketika memasuki dunia pendidikan. Pendidikan dasar merupakan lembaga yang di bangun oleh pemerintah untuk mendidik anak secara dini di mulai dari kelas satu sampai dengan kelas enam atau menempuh pendidikan selama enam tahun. Pendidikan dasar dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 17 Ayat 1, memaparkan bahwa pendidikan dasar Kadek Dewi Wahyuni Andari *et al.*,

merupakan jenjang pendidikan yang melandasi jenjang pendidikan menengah. Berdasarkan pernyataan tersebut pendidikan dasar merupakan bagian pertama atau awal dalam pendidikan sebelum melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi. Pendidikan dasar sangat diharapkan dapat membekali siswa dengan ilmu yang maksimal dan lebih baik lagi untuk setiap siswa.

Berdasarkan karakteristik siswa SD sangat beragam yaitu rasa ingin tahu yang sangat tinggi, suka bermain, senang bekerja dalam kelompok, serta senang melakukan segala sesuatu secara langsung. Di dunia modern seperti sekarang ini serta banyaknya perkembangan teknologi sangat diharapkan dapat membimbing siswa kearah yang lebih baik yang memiliki tujuan serta potensi dalam dirinya. Untuk mengembangkan potensi dalam diri siswa guru harus memahami karakteristik setiap siswanya, di perlukan juga penerapan pembelajaran yang efektif, kreatif dan inovatif agar siswa dapat berpartisipasi serta berperan aktif sehingga dalam pembelajaran tidak berjalan monoton.

Pendidikan berkaitan erat dengan kurikulum, dengan adanya kurikulum sistem pendidikan akan berjalan dengan baik. Di Indonesia sendiri telah menerapkan Kurikulum 2013, dimana Kurikulum 2013 merupakan pembelajaran yang saling terintegrasi dengan pembelajaran yang lainnya atau saling berkaitan. Pembelajaran Kurikulum 2013 disajikan dalam bentuk tema yang didalamnya terbagi lagi menjadi beberapa subtema dan pembelajaran yang materinya saling berkaitan. Menurut Oktaviani (2020) dalam Andari (2020:102) pemberlakuan kurikulum 2013 ditunjukkan untuk menghasilkan lulusan yang Pengembangan Media Pembelajaran

kompetitif, inovatif, kreatif dan yang memiliki karakter. Sehingga pendidikan tidak hanya dilakukan untuk mengembangkan pengetahuan berdasarkan subjek inti pembelajaran melainkan juga harus diorientasikan agar siswa memiliki kemampuan kreatif, kritis, dan komunikatif dan yang berkarakter.

Guna memaksimalkan proses pembelajaran yang efektif tentunya sangat di butuhkan penunjang keberhasilan pembelajaran, yakni media pembelajaran. Media pembelajaran sangat banyak ragamnya, dari media yang berbentuk audio, media visual, dan media audio visual. Aqib (2013:50) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dipergunakan untuk menyampaikan pesan serta merangsang terjadinya proses pembelajaran kepada si pembelajar dimana pembelajar yang di maksud adalah siswa itu sendiri. Dengan adanya media pembelajaran tentunya kegiatan belajar mengajar akan lebih efektif dan meyenangkan, sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan mudah.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar (Arsyad 2017:10). Sedangkan menurut Suryadi (2020:15) media pembelajaran adalah komponen pembelajaran yang mengandung materi instruktusional di lingkungan siswa yang dapat memotivasi siswa untuk belajar.

Media yang berkembang saat ini salah satunya adalah media cetak. . Anjarani, (2020:102) memaparkan *Fun Thinkers* merupakan sebuah media pembelajaran yang dibuat dengan konsep Kadek Dewi Wahyuni Andari *et al.*,

belajar sambil bermain. Menurut Riana dalam Sukma (2021:114) memaparkan *Fun Thinkers Book* merupakan media yang dapat membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan dengan hasil belajar mencapai tujuan pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Kibtiah (2021:834) media *Fun Thinkers Book* merupakan media interaktif yang dirancang untuk merangsang kekuatan otak anak serta mendorong perkembangan intelektual anak. Media *Fun Thinkers Book* yang berbentuk seperti buku, media tersebut terdapat beberapa pertanyaan yang dapat melatih dan mengetahui sejauh mana siswa memahami pelajaran. Selain siswa belajar dengan menjawab pertanyaan juga sambil bermain seperti kuis dengan memindahkan kotak-kotak persegi pada jawaban bukan dengan menuliskannya, sehingga siswa akan lebih tertarik dalam menjawabnya.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan dengan guru kelas V-B SDN 050 Tarakan pada tanggal 28 Juni 2021, pada saat proses pembelajaran sebelum adanya pandemi *Covid-19* beberapa guru telah menggunakan media pembelajaran dan persentase keberhasilan menggunakan media saat pembelajaran sebesar 85%, namun kebanyakan guru tidak memakai media pembelajaran dikarenakan mengalami kesulitan dan keterbatasan waktu untuk mengembangkan media pembelajaran sehingga siswa merasa bosan dengan pembelajaran yang hanya berpusat pada guru saja. Permasalahan yang lain muncul adalah saat terjadinya pandemi *Covid-19* beberapa guru mengandalkan video pembelajaran dari *YouTube*, selebihnya hanya memberikan materi dan tugas lewat *WhatsApp Group*, hal ini dinilai sangat tidak efektif dikarenakan siswa tidak

Pengembangan Media Pembelajaran

aktif bertanya dan mengalami kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan.

Masalah yang telah diidentifikasi diperlukan adanya solusi untuk memperbaiki masalah yang terjadi. Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, peneliti mencoba mengembangkan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* untuk mengatasi permasalahan di atas. Dengan adanya materi dan media pembelajaran yang relevan akan membantu mengatasi permasalahan yang terjadi.

Seperti yang diketahui siswa SD sangat menyukai pembelajaran yang dirangsang dengan permainan serta menyukai media pembelajaran yang dipenuhi dengan gambar berwarna. Media pembelajaran *Fun Thinkers Book* merupakan buku dan bingkai peraga yang dikemas dalam bentuk buku dan dipenuhi gambar-gambar berwarna sehingga siswa mudah tertarik menggunakan media tersebut, dengan adanya media tersebut siswa dapat berinteraksi langsung dalam penggunaannya sehingga siswa lebih aktif dalam pembelajaran. Media *Fun Thinkers Book* menyajikan materi organ gerak hewan dan manusia, serta berisi permainan berupa soal dan jawaban yang sangat menarik untuk dikerjakan. Permainan ini dilakukan dengan menempatkan kotak bingkai di atas kotak pelajaran atau di atas buku. Pastikan posisinya sudah tepat dengan posisi buku. Tempatkan ubin 1-9 pada bagian kiri buku secara urut dan baca penjelasan pada bagian atas kiri halaman sebelum bermain. Kemudian ambil ubin 1 dan lihat gambar atau soal yang ditemukan dibalik ubin 1 tersebut dan temukan gambar atau jawaban soal yang sesuai di sebelah kanan halaman dan tempatkan ubin 1 pada sisi gambar atau Kadek Dewi Wahyuni Andari *et al.*,

jawaban yang sesuai. Ulangi langkahnya sampai 9 ubin berpindah ke bagian kanan buku. Setelah itu tutup kotak bingkai dan balik, apabila pola warna pada ubin sama seperti pola warna pada kunci jawaban di bagian atas kanan halaman, maka jawaban di anggap benar.

Kelebihan media *Fun Thinkers Book* adalah dapat memberikan guru inovasi baru dalam meningkatkan pembelajaran melalui penggunaan alat bantu. *Fun Thinkers Book* juga dapat membantu mengasah perkembangan otak anak dengan cara berpikir secara logika, dan media ini dirancang sesuai dengan kebutuhan karakteristik siswa yakni rasa ingin tahu yang sangat tinggi, media *Fun Thinkers Book* sangat mudah di pakai dan bawa kemana saja karena ukurannya yang tidak terlalu besar.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka dilakukan penelitian dan pengembangan dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Fun Thinkers Book* Pada Materi IPA Organ Gerak Hewan Dan Manusia Kelas V SDN 050 Tarakan.

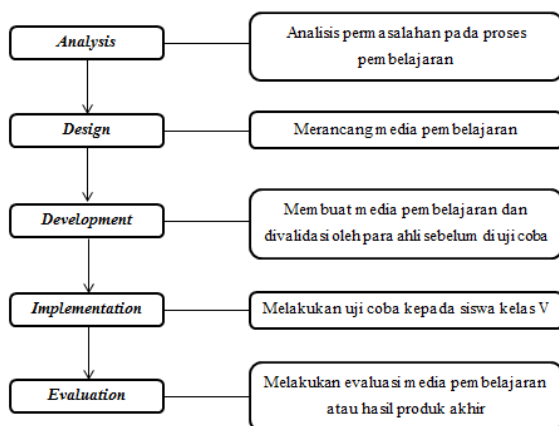
Adapun tujuan penelitian dan pengembangan ini adalah untuk: 1) mendeskripsikan kelayakan media *Fun Thinkers Book* pada materi IPA organ gerak hewan manusia kelas V SDN 050 Tarakan ditinjau dari validitas media, materi, bahasa dan praktisi; 2) mendeskripsikan respon siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media *Fun Thinkers Book* pada materi IPA organ gerak hewan dan manusia kelas V SDN 050 Tarakan

Pengembangan Media Pembelajaran

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Hamzah (2019:1) penelitian dan pengembangan (R&D) adalah penelitian yang digunakan untuk menghasilkan sebuah produk dan menguji efektivitasnya. Produk yang dikembangkan akan digunakan untuk memecahkan masalah nyata yang berkaitan dengan inovasi penerapan teknologi pembelajaran dengan melibatkan validasi atau uji ahli, serta uji coba lapangan secara terbatas. Hal ini sejalan dengan pendapat Sugiyono (2017:297) *Research and Development* (R&D) adalah metode penelitian yang menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.

Alur penelitian dan pengembangan memiliki langkah-langkah yang digunakan secara bertahap dengan menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*), dapat dilihat pada Gambar 1 berikut:



Gambar 1. Skema Prosedur Pengembangan Model ADDIE

Subjek pada uji coba penelitian ini adalah siswa kelas V SDN 050 Tarakan. Subjek pada uji coba terbatas terdiri dari 6 orang siswa kelas V-D dan uji coba Kadek Dewi Wahyuni Andari *et al.*,

lapangan terdiri satu kelas di kelas V-B SDN 050 Tarakan.

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini berupa data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil validasi dari ahli media, bahasa, materi dan praktisi serta respon siswa terhadap media yang dikembangkan. Data kuantitatif diperoleh dari hasil penilaian ahli media, materi, bahasa dan praktisi, serta angket respon siswa.

Instrumen penelitian berupa lembar wawancara, lembar validasi, dan lembar respon siswa. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Data yang dianalisis meliputi data kelayakan media pembelajaran yang diperoleh dari ahli media, materi dan praktisi serta angket respon siswa. Data-data yang diperoleh kemudian akan dianalisis.

Uji kelayakan dapat dilihat berdasarkan data yang diperoleh dari validator ahli materi, media, bahasa dan praktisi menggunakan rumus yang dikemukakan oleh Purwanto (2019:102). Adapun rumus yang digunakan, yaitu:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan:

NP = Nilai persen yang dicari

R = Skor yang diperoleh

SM = Skor maksimal

Hasil perhitungan kemudian dicocokkan dengan kriteria yang sesuai dengan tabel berikut ini:

Tabel 1. Kriteria Tingkat Kelayakan Media Pembelajaran *Fun Thinkers Book* oleh Validasi Ahli

Tingkat Pencapaian	Kriteria
86% - 100%	Sangat Layak

Pengembangan Media Pembelajaran

76% - 85%	Layak
60% - 75%	Cukup Layak
55% - 59%	Kurang Layak
≤ 54%	Tidak Layak

Sumber: Modifikasi Purwanto (2019:103)

Respon siswa dapat dilihat berdasarkan data yang diperoleh dari angket respon siswa menggunakan rumus yang dikemukakan oleh Purwanto (2019:102). Adapun rumus yang digunakan, yaitu:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan:

NP = Nilai persen yang dicari

R = Skor yang diperoleh

SM = Skor maksimal

Hasil perhitungan kemudian dicocokkan dengan kriteria yang sesuai dengan tabel berikut ini:

Tabel 2. Kriteria Respon Siswa

Tingkat Pencapaian	Kriteria
86% - 100%	Sangat Layak
76% - 85%	Layak
60% - 75%	Cukup Layak
55% - 59%	Kurang Layak
≤ 54%	Tidak Layak

Sumber: Modifikasi Purwanto (2019:103)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dan pengembangan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* ini meliputi 5 tahapan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) yang diuraikan sebagai berikut:

Tahap desain (*Design*) pada tahap ini, peneliti akan melakukan perancangan terhadap media yang akan dikembangkan. Tahap perancangan diuraikan sebagai berikut: 1) Pemetaan kompetensi dasar media *Fun Thinkers Book* digunakan

Kadek Dewi Wahyuni Andari *et al.*,

sebagai arahan dalam mengembangkan isi dan keseluruhan *Fun Thinkers Book*. Pemetaan kompetensi dasar dan materi yang akan digunakan peneliti adalah Kelas V Tema 1 Mengenal Organ Gerak Hewan dan Manusia Subtema 1 Organ Gerak Hewan. 2).

Kerangka media *Fun Thinkers Book* meliputi garis-garis besar dari sistematika penyusunan isi materi dalam media pembelajaran, kerangka pada media *fun thinkers book* yakni: a) Cover depan media *Fun Thinkers Book*; b) Petunjuk penggunaan media *Fun Thinkers Book*; c) Kompetensi inti dan kompetensi dasar; d) Materi organ gerak hewan dan manusia; e) Disediakan lembar soal dan jawaban; f) Cover belakang. Lalu membuat sketsa, peneliti membuat sketsa sebagai awal pembuatan media pembelajaran *Fun Thinkers Book*, sketsa ini dibuat menggunakan *Microsoft Word 2010* untuk bagian isi, cover depan dan belakang media di desain menggunakan aplikasi *Canva*. Dan penempatan tampilan media *Fun Thinkers Book* pada desain tampilan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* meliputi sampul atau cover depan media, penentuan jenis huruf yang digunakan, penentuan ukuran huruf yang digunakan dan urutan isi dari media yang dikembangkan, diuraikan sebagai berikut: a) tampilan pada sampul media berisi judul *Fun Thinkers Book* sasaran kelas, fokus bahasan, tema dan materi; b) penentuan jenis huruf yang digunakan pada media *Fun Thinkers Book* adalah *Times New Roman* untuk materi, *Comic Sans MS* untuk soal dan jawaban, dan *Alanta* dan *Adigiana Toybox* untuk cover depan media; c) ukuran huruf yang digunakan pada media *Fun Thinkers Book* bervariasi mulai dari ukuran paling terkecil 12 point sampai dengan Pengembangan Media Pembelajaran

yang terbesar 14 point akan disesuaikan panjang pendeknya materi dan untuk *cover* depan paling terkecil di mulai dari 20 point dan yang terbesar 94 point; d) urutan isi dari media pembelajaran *Fun Thinkers Book* yaitu *cover* depan, petunjuk penggunaan media *Fun Thinkers Book*, kompetensi dasar, materi organ gerak hewan dan manusia, lembar soal dan jawaban serta *cover* belakang.

Tahap pengembangan (*Development*) pada tahap ini, merupakan tahap pengembangan yang meliputi pembelian alat dan bahan serta mendesain media pembelajaran yang akan dibuat nantinya. Pada media pembelajaran ini, peneliti menggunakan materi pada tema 1 subtema 1 organ gerak hewan. Dalam proses pembuatan media pembelajaran *Fun Thinkers Book*, peneliti membuat *draft* terlebih dahulu kemudian dibuat dalam bentuk nyata. Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini, yakni: a) *Cover* media pembelajaran *Fun Thinkers Book* pada tahap ini, peneliti menyesuaikan dengan pembelajaran yang akan disajikan yakni organ gerak hewan dan manusia. Pada *cover* akan menggunakan *hard cover* dilapisi dengan kertas stiker yang telah di desain menggunakan aplikasi *Canva*; b) desain isi media pembelajaran *Fun Thinkers Book* pada tahap ini, peneliti mendesain isi media pembelajaran *Fun Thinkers Book* menggunakan *Microsoft Word 2010* yang dirancang sedemikian rupa agar tampilannya lebih menarik; c) mencetak pada tahap ini, isi pada media pembelajaran *Fun Thinkers Book* yang telah di desain akan dicetak menggunakan *art paper* ukuran A4 dan isi dari media akan di jilid menggunakan jilid spiral.

Kadek Dewi Wahyuni Andari *et al.*,

Sebelum melakukan tahap implementasi diperlukan adanya validasi dari ahli materi, media, bahasa dan praktisi dari media yang akan di uji coba untuk melihat kelayakan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* berdasarkan angket dari keempat validator. Adapun hasil analisis dari keseluruhan aspek kelayakan media pembelajaran dari keempat validator sebesar 86,94% dengan kategori sangat layak pada rentang 86%-100% sesuai dengan modifikasi Purwanto (2019:103). Sehingga media pembelajaran *Fun Thinkers Book* layak untuk di uji cobakan pada tahap selanjutnya yakni tahap implementasi.

Tahap implementasi (*Implementation*) pada tahap ini, produk media pembelajaran *Fun Thinkers Book* telah selesai dan telah dilakukan validasi oleh ahli materi, media, bahasa dan praktisi. Setelah keempat ahli validator melakukan validasi dan media dikatakan layak untuk digunakan, peneliti akan melakukan uji coba media pembelajaran *Fun Thinkers Book* kepada siswa. Uji coba penerapan dilakukan sebanyak dua kali yaitu uji coba terbatas dan uji coba lapangan. Uji coba terbatas akan dilakukan pada 6 orang siswa kelas V dan uji lapangan dilakukan pada seluruh siswa kelas V-B sebanyak 27 siswa.

Tahap evaluasi (*Evaluation*) adalah tahap untuk mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran *Fun Thinkers Book* yang telah dikembangkan dengan memberikan lembar angket respon siswa yang dilakukan pada uji coba terbatas dan uji coba lapangan. Berdasarkan hasil dari angket respon siswa bahwa media pembelajaran *Fun Thinkers Book* sangat layak sehingga tidak perlu adanya perbaikan terhadap media pembelajaran *Fun Thinkers Book*.

Pengembangan Media Pembelajaran

Penelitian dan pengembangan yang dilakukan untuk memperoleh produk berupa media pembelajaran *Fun Thinkers Book* yang layak. Hasil penelitian ini dilakukan berurutan sesuai dengan rumusan penelitian, yaitu: 1) Bagaimana kelayakan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* pada materi IPA organ gerak hewan dan manusia pada siswa kelas V SDN 050 Tarakan; 2) Bagaimana respon siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* pada materi IPA organ gerak hewan dan manusia kelas V SDN 050 Tarakan.

Uji kelayakan pengembangan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* diperoleh dari hasil validasi ahli materi, media, bahasa dan praktisi. Hasil uji kelayakan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* diuraikan sebagai berikut:

Validasi materi yang diperoleh dari angket validasi ahli materi yang berisi indikator-indikator yang mengacu pada aspek pembelajaran media pembelajaran *Fun Thinkers Book*. Media pembelajaran *Fun Thinkers Book* di validasi oleh ahli materi yang merupakan dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Borneo Tarakan. Validasi materi telah dilakukan satu kali pada tanggal 18 Mei 2022 dengan komentar dan saran sebagai berikut: 1) cantumkan link sumber foto diambil; 2) gambar pada materi hewan sebaiknya diberi tanda panah untuk memperjelas gambar yang dituju; 3) hiasan atau ornamen pada bunga sebaiknya diganti dengan gambar tujuan materi yang akan dibahas; 4) soal pada lembar keempat sebaiknya gambar diganti dengan tulisan.

Hasil validasi materi memperoleh persentase sebesar 90% dengan kategori Kadek Dewi Wahyuni Andari *et al.*,

sangat layak, diketahui dari penjelasan yang ada pada media pembelajaran *Fun Thinkers Book* yang telah relevan dengan kompetensi yang harus dikuasai siswa serta jabaran materi pada media telah memenuhi tuntutan kurikulum. Ahli materi memberikan penilaian terhadap media pembelajaran *Fun Thinkers Book* yang terdapat 6 dari 10 indikator yang dinilai dengan skor 5 yaitu sangat baik dan terdapat 4 dari 10 indikator yang dinilai dengan skor baik. Kelayakan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* yang dikemukakan oleh Purwanto (2019:103) yaitu hasil validasi termasuk dalam kategori sangat layak jika mencapai rentang persentase 86%-100%.

Validasi media yang diperoleh dari angket validasi ahli media yang berisi indikator-indikator yang mengacu pada aspek kelayakan tampilan media yang dikembangkan. Media pembelajaran *Fun Thinkers Book* di validasi oleh ahli media yang merupakan dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Borneo Tarakan. Validasi media telah dilakukan dua kali pada tanggal 1 Juni 2022 dengan komentar dan saran sebagai berikut: 1) pada cover gunakan plastik tambahan sebagai sampul untuk mempertahankan keawetan media; 2) pada petunjuk penggunaan dapat ditambahkan *barcode* video tutorial penggunaan media; 3) pada materi pembahasan gambar lebih baik di atas dan tulisan di bawah. Pada tahap kedua pada tanggal 18 Agustus 2022 telah sesuai dan siap diujicobakan.

Hasil validasi media memperoleh persentase sebesar 87,77% dengan kategori sangat layak, hal ini diketahui dari kemampuan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* menarik perhatian siswa dan kesesuaian desain tampilan yang sesuai Pengembangan Media Pembelajaran

dengan karakteristik siswa SD serta kemampuan media untuk mengingat pelajaran yang telah dipelajari. Ahli materi memberikan penilaian terhadap media pembelajaran *Fun Thinkers Book* yang terdapat 7 dari 18 indikator yang dinilai dengan skor 5 yaitu sangat baik dan terdapat 11 dari 18 indikator yang dinilai dengan skor 4 yaitu baik. Kelayakan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* yang dikemukakan oleh Purwanto (2019:103) yaitu hasil validasi termasuk dalam kategori sangat layak jika mencapai rentang persentase 86%-100%.

Validasi bahasa yang diperoleh dari angket validasi ahli bahasa yang berisi indikator-indikator yang mengacu pada aspek ketepatan tata bahasa yang digunakan pada media pembelajaran *Fun Thinkers Book*. Media pembelajaran *Fun Thinkers Book* di validasi oleh ahli bahasa yang merupakan dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Borneo Tarakan. Validasi bahasa telah dilakukan satu kali pada tanggal 24 Juli 2022 dengan komentar dan saran sebagai berikut: 1) pada media pembelajaran *Fun Thinkers Book* terdapat beberapa kalimat yang perlu diperhatikan; 2) pada petunjuk penggunaan jika mengutip harap dicantumkan sumber.

Hasil validasi bahasa memperoleh persentase sebesar 83,33% dengan kategori layak, hal ini diketahui dari bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran *Fun Thinkers Book* memudahkan pemahaman siswa dan mampu mendorong siswa berpikir kritis. Ahli bahasa memberikan penilaian terhadap media pembelajaran *Fun Thinkers Book* yang terdapat 5 dari 12 indikator yang dinilai dengan skor 5 yaitu sangat baik dan terdapat 4 dari 12 indikator yang dinilai dengan skor 4 yaitu baik serta Kadek Dewi Wahyuni Andari *et al.*,

terdapat 3 dari 12 indikator yang dinilai dengan skor 3 yaitu cukup kurang. Kelayakan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* yang dikemukakan oleh Purwanto (2019:103) yaitu hasil validasi termasuk dalam kategori layak jika mencapai rentang persentase 76%-85%.

Validasi praktisi yang diperoleh dari angket validasi ahli praktisi yang berisi indikator-indikator yang mengacu pada aspek kemampuan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* dalam menarik serta mengaktifkan perhatian siswa. Media pembelajaran *Fun Thinkers Book* di validasi oleh ahli praktisi yang guru kelas V-B SDN 050 Tarakan. Validasi praktisi telah dilakukan satu kali pada tanggal 6 Juni 2022 dengan komentar dan saran sebagai berikut: 1) media pembelajaran sangat membantu siswa dalam pembelajaran sehingga dapat menarik perhatian siswa; 2) *cover* media dibuat agar lebih awet dengan menggunakan kertas stiker serta soal dan jawaban agar lebih diperjelas lagi.

Hasil validasi praktisi memperoleh persentase sebesar 86,66% dengan kategori sangat layak, hal ini diketahui dari kemampuan media yang dapat menarik serta mengaktifkan siswa. Ahli praktisi memberikan penilaian terhadap media pembelajaran *Fun Thinkers Book* yang terdapat 3 dari 9 indikator yang dinilai dengan skor 5 yaitu sangat baik dan terdapat 6 dari 9 indikator yang dinilai dengan skor 4 yaitu baik. Kelayakan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* yang dikemukakan oleh Purwanto (2019:103) yaitu hasil validasi termasuk dalam kategori sangat layak jika mencapai rentang persentase 86%-100%.

Respon siswa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media Pengembangan Media Pembelajaran

pembelajaran *Fun Thinkers Book* diperoleh dari hasil angket repon siswa pada uji coba terbatas dan uji coba lapangan, yang diuraikan sebagai berikut:

Uji coba terbatas pada penelitian ini dilakukan kepada 6 siswa pada tanggal 24 Agustus 2022 untuk mengujicobakan produk yang dikembangkan dan untuk mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran *Fun Thinkers Book*. Uji coba produk untuk mengetahui respon siswa didapatkan melalui lembar angket respon siswa. Indikator-indikator pada angket respon siswa dimodifikasi dari Utami (2018:133). Uji coba produk terhadap 6 siswa didapatkan hasil analisis termasuk dalam kategori sangat menarik.

Siswa kelas V-D SDN 050 Tarakan sangat antusias dengan penggunaan media pembelajaran *Fun Thinkers Book*, hal ini berdasarkan komentar dan saran pada angket respon siswa yang diberikan setelah menggunakan media pembelajaran *Fun Thinkers Book*. Pada uji coba terbatas siswa memberikan komentar dan saran, yaitu siswa menyukai pembelajaran menggunakan media pembelajaran *Fun Thinkers Book*. Hal ini dibuktikan dengan hasil persentase yang diperoleh sebesar 88,70% dengan kriteria sangat layak, dimana siswa merasa senang dan lebih aktif saat proses pembelajaran berlangsung. Hal ini sesuai dengan pendapat Akbar (2017:122) bahwa kemampuan media menciptakan rasa senang siswa dan kemampuan media untuk mengaktifkan siswa dalam membangun pengetahuannya sendiri. Pernyataan Akbar sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Fitriana (2018:93) yang menyatakan media pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan menarik apabila kegiatan belajar Kadek Dewi Wahyuni Andari *et al.*,

lebih menyenangkan dan media dapat meningkatkan motivasi belajar.

Uji coba lapangan dilakukan kepada seluruh siswa kelas V-B SDN 050 Tarakan yang berjumlah 27 siswa pada tanggal 27 Agustus 2022. Uji coba pada penelitian ini dilakukan untuk mengujicobakan produk yang telah dikembangkan dan untuk mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran *Fun Thinkers Book*. Uji coba produk untuk mengetahui respon siswa didapatkan melalui angket respon siswa yang diberikan kepada siswa dan diisi langsung oleh siswa setelah menggunakan media pembelajaran *Fun Thinkers Book*. Indikator angket respon siswa mengacu pada ketertarikan serta kelayakan media saat belajar menggunakan media pembelajaran *Fun Thinkers Book*. Indikator-indikator pada angket respon siswa dimodifikasi dari Utami (2018:133). Uji coba produk terhadap 27 siswa didapatkan hasil analisis termasuk dalam kategori sangat layak.

Siswa kelas V-B SDN 050 Tarakan sangat antusias dan senang dalam penggunaan media pembelajaran *Fun Thinkers Book*. Berdasarkan komentar dan saran pada angket respon siswa yang diberikan setelah siswa mengikuti pembelajaran menggunakan media pembelajaran *Fun Thinkers Book*. Pada uji coba lapangan siswa memberikan komentar dan saran, yaitu media pembelajaran yang digunakan sangat seru, menyenangkan, menarik, dan dapat belajar sambil bermain sehingga siswa lebih mudah memahami materi pembelajaran. Hal ini dibuktikan dengan hasil yang diperoleh dalam uji coba lapangan yang memperoleh persentase sebesar 95,01% dengan kriteria sangat layak, hal ini diketahui dari penggunaan Pengembangan Media Pembelajaran

media pembelajaran *Fun Thinkers Book* yang membuat siswa tertarik untuk belajar dan memahami materi pembelajaran dengan baik. Hal ini sesuai dengan pendapat Akbar (2017:122) yang menyatakan bahwa ketertarikan siswa ketika belajar dengan memanfaatkan media pembelajaran yang dikembangkan dan kemampuan media membantu siswa memahami informasi. Pernyataan Akbar sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Purwanti (2019:112) yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan menarik komunikatif yang artinya mudah dipahami serta menggunakan bahasa yang baik, benar dan efektif serta terjadi interaktivitas siswa dengan media.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan ini, maka dapat disimpulkan bahwa kelayakan hasil penelitian ini ditinjau dari aspek validasi ahli materi, media, bahasa dan praktisi. Hasil yang diperoleh dari ahli materi sebesar 90%, ahli media sebesar 87,77%, ahli bahasa sebesar 83,33% dan hasil dari ahli praktisi sebesar 86,66%. Berdasarkan hasil tersebut maka media pembelajaran *Fun Thinkers Book* pada materi IPA organ gerak hewan dan manusia di SDN 050 Tarakan sangat layak digunakan. Hal ini diketahui dari materi yang disajikan mampu digunakan panduan belajar mandiri serta kelompok dan kedalaman materi yang disajikan sesuai dengan tingkatan pemahaman siswa sekolah dasar. Kualitas media dapat mengaktifkan dan menarik perhatian siswa serta mampu mengulang apa yang telah dipelajari. Penggunaan bahasa yang tepat memudahkan siswa memahami materi yang disampaikan serta kemampuan media yang Kadek Dewi Wahyuni Andari *et al.*,

dapat menciptakan rasa senang serta motivasi belajar siswa.

Respon siswa hasil penelitian ditinjau dari aspek angket respon siswa. Respon siswa menyatakan bahwa media sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil yang diperoleh dari angket respon siswa pada uji coba terbatas memperoleh persentase sebesar 88,70% dan persentase pada uji coba lapangan sebesar 95,01% dengan kategori sangat layak. Hal ini diketahui dari keaktifan siswa dan kemudahan siswa dalam mengikuti pembelajaran menggunakan media *Fun Thinkers Book* serta dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Selain itu, penggunaan media *Fun Thinkers Book* dapat membuat siswa merasa senang dan tertarik untuk belajar serta memahami materi pembelajaran yang akan diajarkan.

Saran yang ditujukan pada penelitian dan pengembangan ini adalah guru, siswa dan peneliti selanjutnya yang diuraikan sebagai berikut:

Bagi guru, diharapkan guru dapat menggunakan serta memanfaatkan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* dalam pembelajaran agar dapat memudahkan guru dalam menyampaikan pesan atau informasi kepada siswa sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

Bagi siswa, diharapkan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* menjadikan suatu pembelajaran yang menyenangkan dikarenakan siswa dapat belajar sambil bermain.

Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dapat lebih menyempurnakan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* agar lebih kreatif dan inovatif.

Pengembangan Media Pembelajaran

DAFTAR RUJUKAN

- Akbar, Sa'dun. 2017. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Andari, K.D dkk. 2020. *Pengaruh Pembelajaran Saintifik Terhadap Keterampilan Literasi Sains Siswa Sekolah Dasar*. Borneo Journal of Biology Education. 02 (02:102).
- Anjarani, Anti Santika. dkk. 2020. *Fun Thinkers Book Sebagai Media Pembelajaran Untuk Siswa Sekolah Dasar:Kajian Hipotetik*. Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar. 7 (4:102-109).
- Aqib, Zainal. 2013. *Model-Model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: Yrama Widya.
- Arsyad, Azhar. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Fitriana, Nur Syifa. 2018. *Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Terintegrasi Asmaul Husna pada Pembelajaran Tematik*. Skripsi. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, Bandar Lampung (dipublikasi).
- Hamzah, Amir. 2020. *Metode Penelitian & Pengembangan (Research & Development) Uji Produk Kuantitatif dan Kualitatif Proses dan Hasil Dilengkapi Contoh Proposal Pengembangan Desain Uji Kualitatif dan Kuantitatif*. Malang: Literasi Nusantara.
- Kibtiah, Mariatul. dkk. 2021. *Pengembangan Media Pembelajaran Fun Thinkers Book Materi Peristiwa Alam yang Terjadi di Indonesia di Kelas V Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar. 10 (4:830-835).
- Purwanti, Sintia. 2019. *Pengembangan Media Explosian Magic Box untuk Keterampilan Berbicara Bahasa Prancis Siswa Kelas XI IPS*. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta (dipublikasi).
- Purwanto. 2019. *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Republik Indonesia. 2003. Undang-Undang No 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2003, No.4301. Sekretariat Negara. Jakarta. (Online)
<https://www.kopertis7.go.id/uploadperaturan/1.%20UU%202003%20Sistem%20pendidikan%20nasional.pdf> di akses 19 Juni 2021.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukma, Hanum Hanifa dan Nur Rizky Amalia. 2021. *Pengembangan Media Fun Thinkers dalam Melatih Keterampilan Menulis Karangan Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal Fundadikdas. 4 (2:114).
- Suryadi, Ahmad. 2020. *Teknologi dan Media Pembelajaran Jilid 1*. Sukabumi: CV Jejak.
- Utami, Isnawati Dwi. 2018. *Pengembangan Media Busy Book Materi Aturan dalam Keluarga untuk Kelas III SD Negeri Panggang Sedayu Bantul*. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta (dipublikasi).

Kadek Dewi Wahyuni Andari *et al.*,

Pengembangan Media Pembelajaran