



AL QODIRI

JURNAL PENDIDIKAN, SOSIAL DAN KEAGAMAAN

Jln. Manggar 139-A Gebang Poreng Po.Box.161-Patrang Jember Jawa Timur
<http://ejournal.kopertais4.or.id/tapalkuda/index.php/qodiri>

Pengembangan Media Pembelajaran *Fun Thinkers Book* Pada Materi Keberagaman Rumah Adat di Indonesia Pada Pembelajaran IPS Kelas IV UPT SD Negeri 104 Gresik

Oleh:

Fenny Alvionita¹, Arya Setya Nugroho²

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Gresik

fennyalvionita26@gmail.com¹, arvasetya@umg.ac.id²

Volume 20 Nomor 3 Januari 2023: DOI: <https://doi.org/10.53515/qodiri> *Article History*
Submission: 23-11-2022 Revised: 15-12-2022 Accepted: 28-12-2022 Published: 10-01-2023

ABSTRACT

This research was motivated by the problems found when the teacher delivered learning materials to the fourth grade students of UPT SD Negeri 104 Gresik. Based on research from several subjects that have a low level of enthusiasm for students' interest, it can be seen from the level of rereading or reviewing material in social studies learning about the diversity of traditional houses in Indonesia. This can hinder the teaching and learning process and the delivery of material by teachers to students, due to the limited media and learning resources that are fixated on books and sources from the internet, which is one of the obstacles for students to understand and remember traditional house materials in Indonesia. The next stage to overcome these problems, the best step to take is to provide an approach with students through the *Fun Thinkers Book* media which is able to involve students directly in teaching and learning activities so as to increase students' reading interest and understanding of students. The researcher mitigates the problem by using the ADDIE Analysis model, Design, Development, Implementation, Evaluation. The purpose of this study is to determine whether or not the media development product is valid in social studies learning material on the diversity of traditional houses in Indonesia for class IV UPT SD Negeri 104 Gresik. The results of media validation that have been carried out by media experts get a percentage of 94.79% with the "very valid" category, besides that the material is also validated by learning materials experts to get a percentage of 100% so that the media is included in the "very valid" category. . From the validation results that have been carried out, it can be said that the *Fun Thinkers Book* media is suitable for use as a learning medium in the diversity of traditional houses in Indonesia.

Keywords: *Media Development; Fun Thinkers Book; Diversity of Traditional Houses in Indonesia*

ABSTRAK

Penelitian ini di latar belakang oleh masalah yang ditemukan pada saat guru melakukan penyampaian materi pembelajaran kepada peserta didik kelas IV UPT SD Negeri 104 Gresik. Berdasarkan penelitian dari beberapa mata pelajaran yang memiliki tingkat kurang antusiasnya minat peserta didik dilihat dari tingkat membaca ulang atau mengulas materi pada pembelajaran



Al Qodiri: Jurnal Pendidikan, Sosial dan Keagamaan is licensed under a Creative Commons Attribution-Share Alike 4.0 International License. Copyright © 2020 IAI Al Qodiri Jember. All Rights Reserved p-ISSN 2252-4371 | e-ISSN 2598-8735

IPS mengenai keberagaman rumah adat di Indonesia. Hal tersebut dapat menghambat proses belajar mengajar serta penyampaian materi oleh guru terhadap peserta didik, dikarenakan terbatasnya media dan sumber belajar yang terpaku pada buku dan sumber dari internet menjadi salah satu kendala peserta didik untuk memahami dan mengingat materi rumah adat yang ada di Indonesia. Tahapan selanjutnya untuk mengatasi permasalahan tersebut, maka langkah yang terbaik yang dilakukan adalah dengan memberikan pendekatan dengan peserta didik melalui media *Fun Thinkers Book* yang mampu melibatkan peserta didik secara langsung dalam kegiatan belajar mengajar sehingga dapat meningkatkan daya tarik baca peserta didik serta pemahaman pada peserta didik. peneliti memitigasi permasalahan dengan menggunakan model ADDIE Analysis (Analisis), Design (Disain), Development (Pengembangan), Implementation (Implementasi), Evaluation (Evaluasi). Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui valid dan tidaknya produk pengembangan media pada pembelajaran IPS materi keberagaman rumah adat di Indonesia kelas IV UPT SD Negeri 104 Gresik. Hasil dari validasi media yang telah dilakukan oleh ahli media mendapatkan presentase sebesar 94,79% dengan kategori “sangat valid”, selain itu materi juga di validasi oleh ahli materi pembelajaran memperoleh presentase sebesar 100% sehingga media masuk dalam kategori “sangat valid”. Dari hasil validasi yang telah dilakukan dapat dikatakan bahwa media *Fun Thinkers Book* layak digunakan sebagai media pembelajaran dalam materi keberagaman rumah adat di Indonesia.

Kata Kunci: *Pengembangan Media; Fun Thinkers Book; Keberagaman Rumah Adat di Indonesia*

A. PENDAHULUAN

Diera globalisasi saat ini, peran pendidikan sangatlah menjadi hal yang sangat penting yang perlu diperhatikan didalam kehidupan sehari – hari agar terciptanya sebuah pendidikan yang berkembang. Benjamin (2019) mendefinisikan pendidikan secara umum mempunyai arti yaitu suatu proses kehidupan dalam mengembangkan diri tiap individu, untuk dapat hidup dan melangsungkan kehidupan. Sehingga menjadi seseorang yang terdidik itu perlu, dikarenakan akan menjadikan pondasi yang dapat mewujudkan sumber daya manusia yang memiliki potensi serta keunggulan yang dapat meningkatkan kualitas suatu bangsa.

Adapun faktor pendorong untuk menciptakan terlaksanannya aktivitas dalam dunia pendidikan yakni pendidik atau guru. Guru memiliki peran yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Guru adalah pendidik yang profesional dengan tugas utama yaitu mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini dalam jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah. Kegiatan pembelajaran di dalam pendidikan formal, dilakukan oleh dua pihak yaitu, guru sebagai fasilitator dan peserta didik sebagai pembelajar di sekolah. Guru juga yang memilih dan memilih strategi dalam pembelajaran yang akan diberikan kepada peserta didik berupa media pembelajaran.

Selain itu, Hamid et al (2020) Mendefinisikan bahwa media pembelajaran merupakan sesuatu yang dapat menyampaikan pesan melalui berbagai saluran yang dapat merangsangka pemikiran, perasaan, serta kemauan peserta didik yang bertujuan agar pembelajaran dapat tercapai dengan baik dan tersalurkan. Media pembelajaran juga dapat digunakan sebagai alat pendukung



untuk kebutuhan belajar peserta didik, dalam menyampaikan materi pembelajaran sesuai dengan mata pelajaran. Menurut Setiawati et al (2019) Mata pelajaran IPS merupakan kombinasi dari berbagai disiplin ilmu sosial yang membahas tentang peristiwa, fakta, konsep dan generalisasi masalah sosial. Sejalan dengan Pratiwi et al (2018) bahwa ilmu pengetahuan sosial merupakan mata pelajaran yang mempelajari tentang konsep-konsep, gejala dan fakta sosial di masyarakat.

Pada tingkat sekolah dasar ilmu pengetahuan sosial adalah mata pelajaran yang mempelajari kehidupan sosial dan kebudayaan Indonesia, dalam kelas IV terdapat materi keberagaman rumah adat di Indonesia. Tiap-tiap daerah di Indonesia mempunyai rumah adat masing-masing. Perbedaan rumah adat dapat dilihat dari bentuk, bahan untuk membuatnya, atapnya, ataupun fungsinya. Rumah adat tidak hanya bentuknya yang indah dan unik, tetapi juga mengandung makna dan simbol tertentu untuk setiap tujuan dapat tercapai.

Untuk mencapai tujuan pembelajaran pada materi keberagaman rumah adat di Indonesia peserta didik diharuskan membaca dan menghafalkan provinsi beserta nama-nama rumah adat yang ada di Indonesia. Oleh karena itu, upaya untuk mencapai tujuan mata pelajaran IPS, guru sebagai fasilitator harus mampu menyediakan sumber belajar yang lebih. Guru harus mampu menampilkan pembelajaran yang inovatif, kreatif, dan menarik peserta didik. Dengan memperhatikan karakteristik peserta didik, pengetahuan dan pemahaman mudah diterima oleh siswa sehingga tujuan dapat tercapai. Berdasarkan hasil Observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti pada hari tanggal 24 November 2021 di UPT SD Negeri 104 Gresik. Pada hasil observasi proses pembelajaran yang dilakukan guru dengan siswa sudah berjalan dengan baik. Guru sudah menyampaikan materi dan tujuan pembelajaran dengan menarik menggunakan sumber belajar dari gambar, video, dan lembar soal kuis. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas terdapat beberapa permasalahan yang terjadi pada saat proses pembelajaran berlangsung bahwa, guru mengalami kesulitan dalam menyampaikan materi pembelajaran rumah adat di Indonesia. Media dan sumber belajar hanya terpaku pada buku dan internet mengakibatkan peserta didik kurang memahami dan mengingat materi keberagaman rumah adat di Indonesia dikarenakan minimnya peserta didik untuk membaca ulang materi. Peserta didik merasa jenuh saat pelajaran IPS hanya membaca terus menerus, dengan mengerjakan sedikit soal saja peserta didik sudah merasa lelah.

Maka dari itu, penting sekali penggunaan media pembelajaran pada pokok bahasan keberagaman rumah adat sebagai alat bantu guru dalam menyampaikan informasi dan memvisualisasikan keabstrakan dari suatu materi, sehingga dapat menarik perhatian dan memotivasi peserta didik agar lebih aktif dalam pembelajaran dan lebih giat lagi untuk melakukan kegiatan membaca serta mengerjakan soal. Oleh karena itu pengembangan media permainan



menjadi upaya peneliti agar materi IPS mudah diterima dan menarik perhatian peserta didik. Media permainan akan menciptakan suasana belajar sambil bermain. Keterlibatan peserta didik secara langsung dalam proses pembelajaran akan didapatkan melalui permainan. Salah satu upaya yang dapat dilakukan oleh peneliti untuk meningkatkan keaktifan peserta didik serta dapat mencapai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, yaitu dengan mengembangkan media *Fun Thinkers Book*. Riani et al (2019) mengungkapkan bahwa media *Fun Thinkers Book* merupakan media yang dapat membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan dengan hasil belajar mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Anjarani et al (2020) bahwa media *Fun Thinkers Book* merupakan sebuah media pembelajaran yang dibuat dengan konsep bermain sambil belajar. Media *Fun Thinkers book* yang berupa seperangkat buku dan bingkai peraga yang dikemas untuk memudahkan siswa dalam berfikir kreatif, memahami materi pembelajaran dan sebagai sumber belajar siswa yang akan didesain sesuai kebutuhan siswa pada saat pembelajaran.

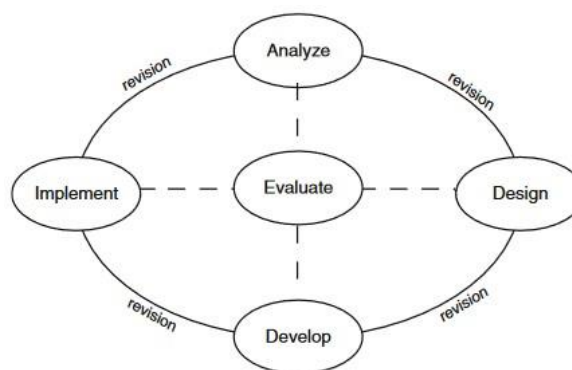
Sebelum menentukan *Fun Thinkers Book* sebagai media pembelajaran peneliti menggunakan acuan dari studi literature untuk mengali sebagian informasi dari penelitian terdahulu yang membahas mengenai media pembelajaran *Fun Thinkers Book*. Berikut merupakan studi literature yang digunakan sebagai acuan penelitian mengenai media *Fun Thinkers Book* diantaranya adalah Kibtiah et al (2021) dengan judul *Pengembangan Media Pembelajaran Fun Thinkers Book Materi Peristiwa Alam yang terjadi di Indonesia di Kelas V Sekolah Dasar*. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa validasi dari ahli media 1 dan ahli media 2 memperoleh jumlah nilai 227 dengan presentase nilai 90,8% yang sudah termasuk dapat kriteria sangat layak dan hasil respon Peserta didik memperoleh jumlah nilai 699 dengan presentase 82.23% yang termasuk dalam kategori sangat baik. Akan tetapi, berdasarkan hasil validasi ahli media terdapat beberapa saran dari validator yang menyatakan bahwa pemilihan gambar peristiwa alam dalam buku *Fun Thinkers Book* sebaiknya menggunakan gambar yang realistis atau konkrit, karena gambar merupakan alat memvisualisasikan sesuatu yang akan dijelaskan dengan konkrit dan realistis. Sehingga informasi yang disampaikan dapat dimengerti dengan mudah karena hasil diarahkan lebih mendekati kenyataan melalui foto yang diperlihatkan kepada peserta didik. oleh karena itu gambar harus dibuat dengan sangat menarik, sehingga dapat menghasilkan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* lebih maksimal dan lebih layak digunakan anak sekolah dasar. Media *Fun Thinkers Book* juga perlu di kembangkan pada mata pelajaran lain untuk menambah ketersediaan media pembelajaran untuk dapat membantu pembelajaran di sekolah.



Yang menjadi sorotan dari penelitian pengembangan media yang dikembangkan adalah inovasi baru yang dikemas dalam bentuk buku, media tersebut berisi informasi singkat, bacaan, permainan dan di lengkapi gambar-gambar yang berhubungan dengan materi tentang keberagaman rumah adat di Indonesia. Dengan menggunakan media *Fun Thinkers Book* ini diharapkan dapat menciptakan kegiatan belajar yang aktif, menyenangkan dan dapat meningkatkan minat baca peserta didik serta memberikan motivasi belajar serta dapat mencapai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Berdasarkan latar belakang yang diuraikan di atas, maka peneliti berkeinginan untuk melakukan pengembangan yang berjudul “Pengembangan Media pembelajaran *Fun Thinkers Book* pada Materi Keberagaman Rumah Adat di Indonesia Pada Pembelajaran IPS Kelas IV UPT SD Negeri 104 Gresik”.

B. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian pengembangan. Penelitian pengembangan bertujuan untuk menggunakan inovasi dalam menciptakan produk baru serta mengembangkan produk yang sudah ada sebelumnya. Penelitian ini mengembangkan produk berupa media *Fun Thinkers Book* dengan menggunakan materi keberagaman rumah adat di Indonesia di kelas IV sekolah dasar. Peneliti menggunakan model ADDIE model ini terdiri dari lima tahap yakni *Analyze* (Analisis), *Design* (Disain), *Develop* (Pengembangan), *Implement* (Implementasi), *Evaluate* (Evaluasi) (Branch, 2009). Berikut gambar bagan model ADDIE:



Gambar 1 : Bagan Model ADDIE

Langkah yang dilakukan oleh peneliti yaitu: 1) Tahap *Analyze* (Analisis) pada tahap ini peneliti melakukan analisis mengenai kinerja serta kebutuhan di UPT SD Negeri 104 Gresik. 2) Tahap *Design* (Desain) Pada tahapan ini peneliti melakukan pembuatan desain awal atau rancangan yang berkaitan dengan pengembangan media sesuai hasil analisis sebelumnya, dengan

menggunakan acuan media *Fun Thinkers Book* yaitu dengan menentukan beberapa unsur yang dibutuhkan dalam rancangan media *Fun Thinkers Book* seperti, aspek instrumen validasi angket, desain media, isi materi, serta cara menggunakannya. 3) Tahap *Develop* (Pengembangan) merupakan tahap realisasi produk. Dalam merancang media *Fun Thinkers Book* berdasarkan desain yang sudah di rancang dan dikembangkan. Setelah media ini dikembangkan akan di lakukan validasi oleh dosen ahli media dan guru. Pada proses validasi menggunakan instrumen yang telah disusun pada tahap sebelumnya. 4) Tahap *Implement* (Implementasi) ini dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan desain media *Fun Thinkers book* yang valid. Revisi dilakukan jika masih terdapat kekurangan. kelemahan dan belum mencapai tingkat penilaian kevalidan media. Untuk menguor kelayakan dan kevalidan dari media *Fun Thinkers Book* dapat menggunakan instrumen yang berupa lembar validasi. Validasi in berbentuk kuesioner yang dilakukan dengan cara cheklist dan pemberian skor 1-4 oleh Bapak Iqnatia Alfiansyah, M.Pd (Dosen Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Gresik) dan Afakhrul Mahsub Baktiar, M.Pd (Dosen Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Gresik). Beliau adalah dosen yang berkopeten dalam bidang desain dan ibu Lia Ivana, S.Pd selaku (Guru kelas IV UPT SD Negeri 104 Gresik) dan ibu Dian Natalia selaku (Guru di sekolah UPT SD Negeri 104 Gresik). Beliau adalah guru yang berkopeten dalam bidang materi tematik. Hasil validasi tersebut dapat diketahui dengan presentase yang di cocokkan dengan kriteria validasi sebagai berikut:

Tabel 1. Presentase Hasil Validasi

No	Skor	Kriteria Validasi
1	85,01 – 100,00 %	Sangat Valid
2	70,01 – 85,00 %	Cukup Valid
3	50,01 – 70,00%	Kurang Valid
4	01,00 – 50,00%	Tidak Valid

Dapat diketahui dari tabel diatas, media pembelajaran *Fun Thinkerss Book* dapat di nyatakan sangat valid apabila hasil analisis mendapatkan skor 85,01 – 100,00 %, apabila hasil analisis mendapatkan skor 70,01 – 85,00 % media dinyatakan cukup valid, apabila hasil analisis mendapatkan skor 50,01 – 70,00% maka media dinyatakan kurang valid, apabila hasil analisis mendapatkan skor 01,00 – 50,00% maka media dinyatakan tidak valid. 5) Tahap *Evaluate* (Evaluasi), Pada tahapan evaluasi hal yang akan dilakukan ialah merevisi media *Fun Thinkers Book* berdasarkan angket dari hasil respon peserta didik dan catatan lembar observasi lapangan.



C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian yang telah dilakukan merupakan penelitian jenis pengembangan yaitu pengembangan media *Fun Thinkers Book* pada tema 7 Indahya Keragaman di Negeriku Subtema 2 Indahya Keragaman Budaya Negeriku untuk kelas IV UPT SD Negeri 104 Gresik. Pada penelitian ini menggunakan model ADDIE model ini terdiri dari lima tahap yakni *Analyze* (Analisis), *Design* (Disain), *Develop* (Pengembangan), *Implement* (Implementasi), *Evaluate* (Evaluasi). Berdasarkan ke lima tahapan tersebut, maka pengembangan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* dapat dilakukan sebagai berikut:

Tahap Analyze (Analisis), Analisis merupakan tahap pengumpulan data dengan mengidentifikasi permasalahan di UPT SD Negeri 104 Gresik. Tahap analisis yang dilakukan peneliti mencakup dua hal yaitu analisis kinerja dan analisis kebutuhan. Analisis Kinerja yang dilakukan penelitian yakni dengan melakukan observasi awal pada waktu pembelajaran seperti mengamati secara langsung karakter peserta didik pada proses pembelajaran dan juga dibantu menggunakan informasi yang diperoleh melalui proses wawancara terhadap wali kelas IV UPT SD Negeri 104 Gresik. Hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti dengan guru dan peserta didik menghasilkan beberapa permasalahan yaitu guru sudah melakukan pembelajaran dengan baik, guru juga sudah menyampaikan materi dan tujuan pembelajaran dengan menarik menggunakan sumber belajar dari gambar, video dan lembar kuis. Tetapi melalui wawancara dengan guru kelas, guru mengalami sedikit kesulitan dalam pembelajaran keberagaman rumah adat di Indonesia, dikarenakan penyampaian materi menggunakan teknik pemaparan gambar dan pemutaran video beserta kuis. Terbatasnya media dan sumber belajar yang terpaku pada buku dan sumber dari internet menjadi salah satu kendala peserta didik untuk memahami dan mengingat materi rumah adat yang sudah diajarkan sehingga peserta didik kurang antusias untuk membaca ulang materi. Begitupun hasil wawancara dengan salah satu peserta didik mengatakan bahwa peserta didik lebih suka belajar sambil praktek maupun permainan yang menarik, dan peserta didik merasa jenuh jika setiap pembelajaran hanya IPS hanya membaca teks menerus, dengan mengerjakan 5 soal latihan pun peserta didik sudah mulai lelah. Untuk mengetahui bagaimana hasil wawancara dan observasi pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan peserta didik.

Untuk Analisis kebutuhan ialah dengan mengidentifikasi kemampuan kebutuhan peserta didik serta mengamati media dan sumber belajar pada saat proses pembelajaran berlangsung, serta ketersediaan media sebagai alat bantu utama yang digunakan sebagai pendukung proses pembelajaran. Langkah selanjutnya yang dilakukan menentukan media yang perlu dikembangkan



dalam proses pembelajaran. Sehingga hasil dari observasi dengan guru kelas media pembelajaran yang menarik serta sesuai dengan karakteristik peserta didik sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran untuk mempermudah peserta didik memahami dan mengingat materi karena daya konsentrasi beberapa peserta didik hanya bertahan beberapa menit setelah di terangkan, beliau mengatakan proses pembelajaran kelas IV sudah menggunakan media pembelajaran yang mudah didapat seperti gambar, video dan sumber belajar melalui internet, namun hal itu dirasa masih kurang maksimal untuk meningkatkan daya kognitif pada peserta didik. peserta didik kelas IV membutuhkan media pembelajaran yang menarik sebagai pengganti buku bacaan dan media lembar kerja soal agar peserta didik semangat dan tidak merasa jenuh saat membaca dan mengerjakan soal. Dari hasil observasi dan wawancara dari guru dan peserta didik dapat digunakan peneliti sebagai landasan untuk mengembangkan media *Fun Thinkers Book* yang digunakan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif. Diharapkan dengan adanya media *Fun Thinkers Book* dapat meningkatkan minat belajar peserta didik.

Tahap Design (Disain), dimulai dengan menentukan tujuan pembelajaran yang akan dicapai yaitu dapat menciptakan kegiatan belajar yang aktif, menyenangkan dan dapat meningkatkan minat baca peserta didik serta memberikan motivasi belajar serta dapat mencapai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai melalui pengembangan media *Fun Thinkers Book*. Setelah menentukan tujuan yang akan dicapai, langkah selanjutnya yaitu merancang apa saja yang dibutuhkan untuk membuat produk media pembelajaran. Tahap perancangan dapat dilakukan dengan menyusun 1) penyusunan kerangka media pembelajaran dalam media *Fun Thinkers Book* terdapat dua kerangka yaitu kerangka yang digunakan untuk materi dan kerangka untuk medianya sendiri, 2) Penyusunan desain *Fun Thinkers Book*, pada *Fun Thinkers Book* terdapat dua desain yaitu desain materi yang akan dicetak menjadi sebuah buku bermain dan desain media, 3) isi materi media *Fun Thinkers Book* akan dibuat oleh peneliti dengan mengacu pada kompetensi dasar serta tujuan dari kegiatan pembelajaran. Sedangkan materi yang dipakai pada media yakni materi rumah adat, asal daerahnya, bentuk, bahan, serta keunikan dari rumah adat, 4) Penyusunan instrumen penilaian *Fun Thinkers Book*, dilakukan dengan menyusun instrumen validasi materi dan media *Fun Thinkers Book*. Aspek penilaian materi ditinjau dari komponen isi materi, bahasa dan penyusunan perencanaan pembelajaran. Sedangkan aspek penilaian media *Fun Thinkers Book* ditinjau dari fisik, gambar, tulisan, dan pemakaian.

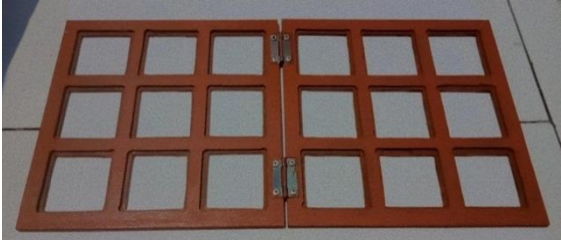
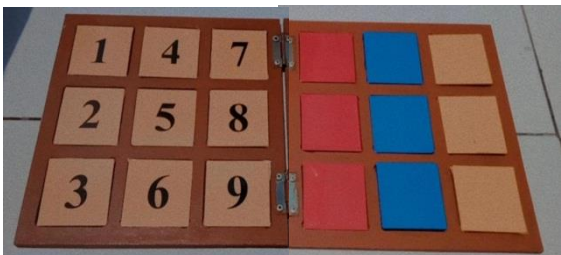
Tahap Develop (Pengembangan), Tahap ini merupakan tahap pengembangan media *Fun Thinkers Book* yang dibuat serta pengujian validasi terhadap media *Fun Thinkers Book* yang



dikembangkan. Media *Fun Thinkers Book* dibuat dalam bentuk buku dengan menggunakan kertas yang erukuran A4. Adapun langkah pembuatannya sebagai berikut :

	<p>Cover Depan dan Belakang Media <i>Fun Thinkers Book</i></p>
	<p>Isi dari buku media <i>Fun Thinkers Book</i> mulai dari kata pengantar, penulis, Daftar isi dan petunjuk penggunaan kuis pada buku.</p>
	<p>Materi keragaman rumah adat di Indonesia</p>
	<p>Kotak kuis berupa pertanyaan dan jawaban yang mana masing-masing halaman terdiri dari 9 kotak, sebelah kiri pertanyaan dan sebelah kanan halaman jawaban. Pada setiap kotak diisi dengan materi pembelajaran yang sesuai dengan kompetensi</p>



	Inti, kompetensi dasar dan indikator pada tema 7 subtema 2 pembelajaran 3
	Frem dari duplex menjadi bingkai kotak berukuran 42 cm x 21cm kemudian dilapisi dengan cat.
	Ubin dengan 2 sisi, dibagian depan nomor dan dibagin belakang warna yang terbuat dari potongan duplex berukuran 5,3 x 5,3

Tahap pengembangan ini merupakan tahap untuk mengetahui layak atau tidaknya media *Fun Thinkers Book* yang telah dikembangkan oleh peneliti. Tahap ini peneliti melakukan validasi dan merevisi media sesuai dengan saran yang diberikan oleh validator. Media ini divalidasi oleh 2 validator yang memvalidasi media *Fun Thinkers Book* pada pembelajaran 3 subtema 2 indahny keragaman budaya di negeriku. Data yang dioeroleh dari hasil validasi berupa masukan-masukan serta saran dari validator. Dari hasil penilaian validator ahli terdapat media pembelajaran *Fun Thinkers Book* memperoleh hasil :

Tabel 2. Hasil Penilaian Ahli Media Validator I dan II Pada Media *Fun Thinkers Book*

No	Validator	Skor Empiris	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
1	Iqnatia Alfiansyah, M.Pd	45	48	93,5%	Sangat Valid
2	Afakhul Mahsub Baktiar, M.Pd	46	48	95,83%	Sangat Valid
	Nilai Gabungan	91	96	94,79%	Sangat Valid

Dari hasil validasi pertama memperoleh jumlah skor 45 dan validator 2 mendapatkan skor 46. Untuk mengetahui kualitas media, maka yang dihitung dalam jumlah skor validator dibagi jumlah skor maksimal (48) dikali 100%.



$$\text{Validitas} = \frac{\text{Total Skor}}{\text{Total Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Memperoleh hasil presentase 93,75% dari validator 1 dan 95,83% dari validator 2. Sehingga nilai gabungan dari ahli media mencapai 94,79% dan berkategori “**Sangat Valid**”.

Tabel 3. Hasil Penilaian Ahli Materi Validator I dan II Pada Media *Fun Thinkers Book*

Validator	Skor Empiris	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
Lia Ivana, S.Pd	44	44	100%	Sangat Valid
Dian Natalia, S.Pd	44	44	100%	Sangat Valid
Nilai Gabungan	88	88	100%	Sangat Valid

Dari hasil validasi pertama memperoleh jumlah skor 44 dan validator kedua mendapatkan skor 44. Untuk mengetahui kualitas media, maka yang dihitung dalam jumlah skor validator dibagi jumlah skor maksimal (44) dikali 100%.

$$\text{Validitas} = \frac{\text{Total Skor}}{\text{Total Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Memperoleh hasil presentase 100% dari validator 1 dan 100% dari validator 2. Sehingga nilai gabungan dari ahli materi mencapai **100%** dan berkategori “**Sangat Valid**”.

Tahap Implement (Penerapan), Pada tahap ini yaitu implementasi (penerapan). Setelah media *Fun Thinkers Book* dinyatakan layak oleh validator, media pembelajaran *Fun Thinkers Book* diterapkan didalam kelas. Pada pelaksanaan tahap ini diikuti oleh 15 peserta didik dan dilaksanakan 1 kali pertemuan dikelas selama 2 jam pembelajaran (2 x 35 menit) uji coba ini dilakukan dengan proses belajar mengajar, dan penyebaran angket respon pesera didik. proses pembelajaran ketika tahap implementasi. Pertama peserta didik diajak mendengarkan penjelasan dari guru dengan menggunakan buku siswa dan media *Fun Thinkers Book* kemudian di lanjut dengan kegiatan pembelajaran sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang telah disusun. Pada akhir pembelajaran diadakan presentasi setiap kelompok untuk mengetahui hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media *Fun Thinkers Book* dan disusul untuk mengisi angket respon peserta didik terhadap media pembelajaran guna untuk mengukur keefektifan media pembelajaran. berikut ini tahap uji coba yang dilakukan pada proses belajar mengajar.



Tahap Evaluate (Evaluasi), Tahap kelima dari model pengembangan ADDIE adalah tahap evaluation atau penilaian. Setelah tahap implementation dilaksanakan, tahap selanjutnya adalah penilaian media *Fun Thinkers Book*. Berikut pemaparan hasil tahap evaluation adalah sebagai berikut:

a. Angket respon peserta didik

Keefektifan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* dikelas IV UPT SD Negeri 104 Gresik diperoleh dengan membagikan angket respon peserta didik setelah kegiatan pembelajaran selesai. Angket respon peserta didik terdiri dari 10 pertanyaan yang diberikan. Peserta didik mengisi angket respon dengan memberikan centang pada kolom respon peserta didik. Hasil perolehan angket respon peserta didik dikonversikan dalam bentuk pernyataan ya dan tidak. Hasil konversi dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel 4. Hasil Perolehan Angket Respon Peserta Didik Pada Saat Proses Pembelajaran

No	Nama Peserta Didik	Respon peserta didik		F	N	Presentase
		Ya	Tidak			
1	FS	9	1	9	10	90%
2	SAS	10	-	10	10	100%
3	ALV	9	1	9	10	90%
4	NRD	10	-	10	10	100%
5	YTP	8	2	8	10	80%
6	VLN	10	-	10	10	100%
7	IAP	10	-	10	10	100%
8	NADN	9	1	10	10	90%
9	RNMP	8	2	8	10	80%
10	AKN	10	-	10	10	100%
11	ASD	9	1	9	10	90%
12	TN	10	-	10	10	100%
13	SDA	9	1	9	10	90%
14	AAEZ	9	1	9	10	90%
15	MDI	10		10	10	100%
Total Presentase						1.400%
Rata-Rata Prsentase						93.33%

Hasil perhitungan dari tabel diatas menunjukkan bahwa presentase yang dihasilkan dari angket respon peserta didik mencapai 93,33% artinya media *Fun Thinkers Book* memenuhi kriteria yang ditentukan 85,01 – 100,00 % dimana dapat dikatakan efektif karena telah memenuhi kriteria yang telah ditentukan yaitu **“Sangat Baik”**.



D. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* padatema 7 Subtema 2 Indahnya Keragaman Dinegeriku, maka dapat di tarik kesimpulan bahwa pengembangan media *Fun Thinkers Book* dengan menggunakan teknik pengembangan ADDIE yang dimana terdapat lima tahapan yaitu *Analisis* (analisis), *design* (perencanaan), *development* (pengembangan), *Impementation* (uji coba terbatas), dan *Evaluation* (evaluasi). Media pembelajaran ini disesuaikan dengan hasil dari analisis dengan melakukan wawancara dan observasi dengan guru kelas IV UPT SD Negeri 104 Gresik. Jenis produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran *Fun Thinkers Book*, sebelum pembuatan media, peneliti melakukan analisis kinerja dan kebutuhan terhadap guru da kelas melalui wawancara dan obeservasi ,pembuatan produk awal, langkah selanjutnya yakni melakukan validasi media pembelajaran yang dilakukan oleh para ahli media dan materi kemudian melakukan uji coba kepada peserta didik dengan mengisi angkat respon peserta didik.

Berdasarkan penilaian dari ahli media mengenai kelayakan dari media pembelajara *Fun Thinkers Book* hasil yang diperoleh penilaian 94,79% yang tergolong dalam kreteria “sangat valid” yang menunjukkan bahwa media pembelajaran *Fun Thinkers Book* dapat digunakan sebagai media pembelajaran didalam kelas, selanjutnya hasil dari rekapitulasi penilaian oleh ahli materi diperoleh nilai 100% yang termasuk dalam kategori penilaian “sangat valid” yang menunjukkan bahwa materi media pembelajaran *Fun Thinkers Book* sangat interaktif dan inovatif digunakan dalam proses pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.



DAFTAR PUSTAKA

- Anjarani, A. S., Mulyadiprana, A., & Respati, R. (2020). Fun Thinkers sebagai Media Pembelajaran untuk Siswa Sekolah Dasar : Kajian Hipotetik. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(4), 100–111.
- Benjamin, W. (2019). *Pentingnya Pendidikan Bagi Manusia*. 3(1), 1–9.
- Branch, R. M. (2009). Approach, Instructional Design: The ADDIE. In *Department of Educational Psychology and Instructional Technology University of Georgia* (Vol. 53, Issue 9).
- Hamid, M. A., Ramadhani, R., Masrul, & Juliana. (2020). Media Pembelajaran - Google Books. In T. Limbong (Ed.), *Yayasan Kita Menulis* (1st ed.). Yayasan Kita Menulis.
- Kibtiah, M., Hendracipta, N., & Andriana, E. (2021). *Developing Fun Thinkers Book Learning Media On The Topic Of Peristiwa Alam Yang Terjadi Di Indonesia At Grade V of Elementary School Pengembangan Media Pembelajaran Fun Thinkers*. 10, 829–835.
- Pratiwi, I. A., Ardianti, S. D., & Kanzunnudin, M. (2018). Meningkatkan Kemampuan Kerjasama Melalui Model Project Based Learning Berbantu Metode Edutainment Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. *Refleksi Edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 8(2). <https://doi.org/10.24176/re.v8i2.2357>
- Riani, R. P., Huda, K., & Fajriyah, K. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Tematik “Fun Thinkers Book” Tema Berbagai Pekerjaan. *Jurnal Sinektik*, 2(2), 173.
- Setiawati, T., Pranata, O. H., & Halimah, M. (2019). Pengembangan Media Permainan Papan pada Pembelajaran IPS untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Pengembangan Media Permainan Papan Pada Pembelajaran IPS Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar*, 6(1), 163–174.

