

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *FUN THINKERS BOOK* PADA MATA PELAJARAN IPS SISWA KELAS IV SD

Irma Ima Wati¹, Elya Rosalina², Novianti Mandasari³
Universitas PGRI Silampari Lubuklinggau^{1,2,3}
irmaimawati26@gmail.com¹

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan suatu media pembelajaran berupa media *Fun Thinkers Book* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Kelas IV SD Tema 7 “Indahnya Keragaman di Negeriku” yang valid dan praktis untuk dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Metode penelitian ini menggunakan model *Four-D* (4-D), yang terdiri dari 4 tahapan: *Define*, *Design*, *Development* dan *Dissemination*. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, angket dan tes. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hasil validitas *Aiken'V* dari ketiga ahli validator ahli bahasa 0,79, ahli media 0,78, dan ahli materi 0,91, dengan interpretasi validitas tinggi dan valid. Untuk mengukur kepraktisan media *Fun Thinkers Book* peneliti menggunakan angket respon guru kelas IV dan 6 siswa dengan tingkat kemampuan yang berbeda dengan hasil kepraktisan guru yaitu 94% dan kepraktisan siswa yaitu 96,87 dinyatakan sangat praktis. Hasil uji coba efektif dengan skor 0,70 berada dalam kategori tinggi. Simpulan penelitian ini menunjukkan bahwa media *Fun Thinkers Book* praktis dan efektif layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: *Fun Thinkers Book*, Media, Pengembangan.

ABSTRACT

This research aims to produce a learning media in the form of the Fun Thinkers Book media in the Social Sciences (IPS) subject Class IV Elementary School Theme 7 "The Beauty of Diversity in My Country" which is valid and practical to be used in the learning process. This research method uses the Four-D (4-D) model, which consists of 4 stages: Define, Design, Development and Dissemination. Data collection techniques use observation, interviews, questionnaires, and tests. The results of this research show that the Aiken'V validity results from the three validator experts are 0.79 for language experts, 0.78 for media experts, and 0.91 for material experts, with a high and valid validity interpretation. To measure the practicality of the Fun Thinkers Book media, researchers used a response questionnaire from class IV teachers and 6 students with different levels of ability with the results of the teacher's practicality being 94% and the student's practicality being 96.87 which was declared very practical. Effective trial results with a score of 0.70 are in the high category. The conclusion of this research shows that the Fun Thinkers Book media is practical and effective and suitable for use in the learning process.

Keywords: *Development, Fun Thinkers Book School, Media.*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu hal yang penting bagi manusia untuk memenuhi salah satu kebutuhan hidupnya sebagai insan yang berbudi luhur. Pendidikan dianggap penting untuk meningkatkan suatu kualitas generasi mendatang yang mampu mengatasi serta menjawab tantangan zaman yang kini kian kompleks (Anjarani, 2020). Pendidikan dianggap sebagai salah satu cara untuk mengembangkan potensi- potensi yang dimiliki setiap individu. Menurut Undang-Undang Republik Indonesia No.20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional, Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik dapat mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Dalam kegiatan pembelajaran siswa dilatih untuk mampu berfikir kritis, bernalar, memiliki kecerdasan sosial, mampu berinteraksi dengan antar sesamanya maupun dengan lingkungannya, serta mampu memecahkan suatu permasalahan. Sejalan dengan hal tersebut diperkuat dengan pernyataan menurut Friza (2019) merujuk pada empat tujuan, yakni pemahaman skill, nilai, dan sikap serta proses berpikir, hal ini berarti ada 3 kompetensi yang harus didapatkan siswa setelah mengikuti kegiatan belajar yakni pengetahuan yang semakin bertambah, sikap yang semakin baik serta keterampilan dalam menyelesaikan masalah yang muncul pada diri dan lingkungan.

Berkaitan dengan aspek dalam pelaksanaan pembelajaran, pendidik dituntut harus mampu dan bisa menentukan metode, media, serta model pembelajaran yang inovatif serta dapat menumbuhkan minat belajar siswa. Namun, masih ada pendidik yang menggunakan metode pembelajaran konvensional seperti ceramah. Sehingga penyampaian hanya berupa informasi lisan dan tulisan di papan tulis. Sejalan dengan hal tersebut, penggunaan metode ceramah cenderung kurang menarik minat belajar peserta didik. Dimana peserta didik mudah bosan, perhatiannya cenderung mudah teralihkan karena penjelasan yang diterima masih abstrak. Akibatnya, pembelajaran yang diterapkan tidak menjadi efektif serta tujuan yang diharapkan setelah peserta didik belajar akan menjadi sulit tercapai. Dengan demikian, diperlukan adanya upaya- upaya yang dilakukan oleh pendidik supaya dapat mencapai tujuan pembelajaran yang baik. (Apriliyani, 2014).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti pada guru kelas IV di SD Negeri 1 Ngestiboga II terdapat suatu masalah dalam proses pembelajaran yaitu pendidik dalam mengajar tidak menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran, pernah sesekali menggunakan sebuah media pembelajaran tetapi itu pun hanya sebuah media berupa *print* gambar saja dan selebihnya pendidik menyampaikan materi pelajaran hanya menggunakan metode ceramah saja tentunya itu membuat siswa menjadi bosan dan rendahnya kemampuan dan minat belajar pada siswa. Saat pembelajaran berlangsung peserta didik kurang aktif dalam pembelajaran ada juga sebagian peserta didik ada yang serius belajar dan memperhatikan guru

saat menyampaikan materi dan sebagian peserta didik terlihat malas, tidak fokus belajar, dan ribut di kelas bahkan main-main pada saat pembelajaran berlangsung sehingga tidak memperhatikan guru saat menyampaikan materi pembelajaran. Penerapan media pembelajaran yang belum bervariasi menyebabkan peserta didik menjadi bosan dalam belajar sehingga pemahaman yang didapat oleh peserta didik menjadi kurang optimal. Hal ini dapat dilihat dari hasil belajar peserta didik di kelas IV SD Negeri 1 Ngestiboga II yang berjumlah 25 peserta didik dimana masih banyak peserta didik yang belum mencapai nilai KKM dan masih banyak peserta didik yang mendapatkan nilai dibawah KKM.

Beberapa komponen tersebut, media pembelajaran merupakan salah satu aspek dalam pelaksanaan pembelajaran yang sering menjadi sebuah sorotan dalam penunjang keberhasilan belajar peserta didik. Dengan penggunaan media pembelajaran yang tepat, upaya guru dalam menyesuaikan materi pelajaran yang abstrak dapat dibantu melalui media pembelajaran. Dalam kegiatan belajar di sekolah dasar, tentu guru harus bisa menyesuaikan dengan siswa yang dihadapi. Ruang belajar yang positif dan menyenangkan serta dapat menarik minat belajar siswa. Sehingga dalam hal tersebut diperlukan guru yang memiliki kemampuan yang kreatif sehingga mampu mengelola pembelajaran dengan baik. Pemanfaatan media pembelajaran yang melibatkan pengalaman langsung akan membangun pengalaman dan makna belajar yang lebih baik.

Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan yang telah diuraikan yaitu perlu adanya penggunaan media

pembelajaran yang menarik untuk membuat peserta didik aktif, tidak bosan dalam pembelajaran dan serta membuat peserta didik belajar menjadi menyenangkan. Media pembelajaran tersebut adalah berupa media *Fun Thinkers Book* yaitu sebuah buku pemikir yang menyenangkan. Menurut Nuansa dalam Arsyah (2021) *Fun Thinkers Book* adalah buku pemikir menyenangkan merupakan sebuah media berbentuk buku yang dibuat dari kayu triplek, dikemas dalam sebuah kegiatan pembelajaran yang menarik. Isi dari media tersebut yaitu permainan dan kuis yang menarik sehingga terciptanya pembelajaran yang menyenangkan, media *Fun Thinkers Book* juga berisi materi yang sesuai dengan tema yang dipelajari.

Fun Thinkers Book merupakan sebuah media pembelajaran yang dibuat dengan konsep bermain sambil belajar. Penggunaan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* dipandang relevan untuk pembelajaran siswa sekolah dasar, karena media tersebut sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang cenderung senang bermain. Berdasarkan permasalahan diatas, peneliti tertarik untuk menciptakan dan mengembangkan suatu “Media Pembelajaran *Fun Thinkers Book* Pada Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas IV SD Negeri 1 Ngestiboga II.”

METODE PENELITIAN

Penelitian Jenis ini berupa *Research and Development* (R&D) dengan mengadopsi model pengembangan 4D yang terdiri dari empat tahap yaitu tahap pendefinisian (define), perancangan (design), pengembangan (develop) dan terakhir tahap penyebaran (disseminate), meliputi pengembangan media *Fun Thinkers Book* pada siswa kelas IV SD

Negeri 1 Ngestiboga II mata pelajaran IPS. Penelitian dilakukan hingga dihasilkan produk yang memenuhi kriteria valid, praktis dan efektif. Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 1 Ngestibog II. Adapun hasil dari pengembangan dalam hal ini adalah media pembelajaran *Fun Thinkers Book* pada mata pelajaran IPS Siswa kelas IV di uji kevalidan oleh 3 ahli dan di uji kepraktisan guru kelas IV dan siswa di Kelas IV SD Negeri 1 Ngestiboga II yang berjumlah 6 orang dan uji efektif dilakukam dengan 19 orang siswa kelas IV Instrumen penelitian yang digunakan adalah angket kevalidan, angket respon guru, angket uji kelompok kecil, dan *pretest* dan *posttest*.

Tabel 1. Interpretasi Validitas Aiken's v

Koefisien Korelasi	Interpretasi Validitas
> 0,80	Tinggi
$0,60 \leq V < 0,80$	Cukup Tinggi
$0,40 \leq V < 0,60$	Cukup
$0 \leq V < 0,40$	Buruk

(Sumber: Lestari, dkk, 2020)

Uji validitas digunakan untuk mengetahui apakah media *Fun Thinkers Book* yang dirancang valid atau tidak. Validasi yang dilakukan adalah validasi materi dan validasi desain produk dalam pembelajaran. Format lembar validasi dibuat secara sederhana dalam lembar angket. Untuk mengetahui kevalidan media *Fun Thinkers Book* yang dikembangkan, maka dilakukan validasi para ahli. Data yang diperoleh berupa saran dari para ahli tersebut dijadikan acuan untuk revisi produk sehingga menghasilkan produk yang valid. Kepraktisan media *Fun Thinkers Book* dapat dilihat dari hasil identifikasi angket kepraktisan siswa dan guru. Hasil penilaian oleh siswa dan guru pada lembar kepraktisan dicari dengan cara berikut:

Pada pengisian angket respon siswa menggunakan *checlist* (\checkmark) dihitung dengan menggunakan skala *Guttman* dengan skor terdiri dari “Ya” dan “Tidak”. Sedangkan untuk angket respon guru setiap item menghitung jumlah skor jawaban yang diperoleh dari angket dan menentukan keterangan interpretasi skala *likert*.

Tabel 2. Pedoman Pemberian Skor Lembar Penilaian Angket Respon Guru

No	Skor	Keterangan
1	5	Sangat Setuju
2	4	Setuju
3	3	Cukup Setuju
4	2	Kurang Setuju
5	1	Sangat Tidak Setuju

(Sumber: Purnama & Rahmatina, 2021)

Tabel 3. Pedoman Pemberian Skor Lembar Penilaian Angket Respon Siswa

Skor	Keterangan
1	Ya
0	Tidak

(Sumber: Donna, dkk, 2021)

Pemberian nilai kepraktisan dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Tingkat Kepraktikalitas} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh} \times 100\%}{\text{Jumlah skor total}}$$

Mencocokkan rata-rata kepraktisan dengan kriteria kepraktisan media *Fun Thinkers Book* yang dijabarkan pada Tabel berikut ini.

Tabel 4. Kriteria Kepraktisan Media Pembelajaran Fun Thinkers Book

Interval Rata-rata Skor	Klasifikasi
81% - 100%	Sangat Praktis
61% - 80%	Praktis
41% - 60%	Cukup Praktis
21% - 40%	Kurang Praktis
0% - 20%	Tidak Praktis

(Sumber: Lestari, dkk, 2020)

Tes yang diberikan pada akhir penelitian ini bertujuan untuk melihat efektif media *Fun Thinkers Book*. Data soal tes dianalisis dengan beberapa tahapan sebagai berikut: (1). Siswa akan melakukan tes berupa *pretest* (tes awal sebelum menggunakan media *Fun Thinkers Book*) dan *posttest* (tes akhir setelah belajar menggunakan media *Fun Thinkers Book*). (2). Memberikan soal tes berupa 15 soal pilihan ganda dan menghitung skor jawaban siswa. Jawaban benar dengan skor 1 dan jawaban salah dengan skor 0. (3). Menentukan nilai akhir dengan rumus, yaitu sebagai berikut.

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

(Sumber: Navirida, (2021))

Menghitung rata-rata hasil *pretest* dan *posttest* dengan rumus, yaitu sebagai berikut.

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

(Sumber: Istiqlal (2021))

Keterangan:

\bar{x} = Skor rata-rata seluruh aspek

$\sum x$ = Jumlah skor seluruh aspek

n = Banyaknya siswa

Dari hasil rata-rata *pretest* dan *posttest* akan dihitung hasil tes dengan rumus *N-gain* (g).

Tabel 4.9. Hasil Analisis Validasi Ahli Materi Menggunakan Aiken's V

Aspek yang dinilai	Banyak Butir	Jumlah Nilai Aiken's V	Kriteria Koefisien Aiken's V
Kelayakan Isi			
Aspek Kelayakan Penyajian	11	0,91	Tinggi

Berdasarkan tabel 4.9 di atas dapat disimpulkan bahwa media *Fun Thinkers Book* memiliki materi yang valid dengan jumlah 0,91 masuk dalam

$$N - \text{Gain} = \frac{S_{\text{posttest}} - S_{\text{pretest}}}{S_{\text{maksimal}} - S_{\text{pretest}}}$$

(Sumber: Siregar (Donna, dkk 2021))

Keterangan:

N-gain (g) = *Normalized*

S_{posttest} = Skor *Posttest* (dalam rata-rata)

S_{maksimal} = Skor Maksimum

S_{pretest} = Skor *Pretest* (dalam rata-rata)

Setelah itu hasil *N-gain* akan dikategorikan pada tabel 3.6. Tabel 3.6 bisa dijadikan pedoman untuk mengetahui tingkat efektif dari data hasil *pretest* dan *posttest*, sehingga dapat diketahui efektif dari media *Fun Thinkers Book*.

Tabel 5. Kategori N-gain(g)

Rentang <i>N-gain</i> (g)	Kategori
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

(Sumber: Siregar (2017))

HASIL PENELITIAN

Penelitian pengembangan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* pada mata pelajaran IPS Siswa kelas IV SD Negeri 1 Ngestiboga II telah diteliti dan dikembangkan dengan mengacu pada model 4D yang terdiri dari 4 tahap yaitu tahap pendefinisian (define), perancangan (design), pengembangan (develop) dan tahap penyebaran (desseminate).

kategori tinggi, serta dapat digunakan untuk uji coba pada tahap berikutnya.

Analisis Hasil Uji Coba Ahli Bahasa

Uji coba dilakukan oleh dosen Universitas PGRI Silampari yakni Ibu Dr. Yohana Satinem, M.Pd. Pengambilan data uji coba dilaksanakan pada Maret 2023. Hasil persentase dari ahli bahasa berdasarkan indikator kebahasaan, dengan jumlah

pernyataan 8 butir yang dinilai dan diperoleh rata-rata sebesar 0,79 dengan klasifikasi cukup Tinggi. Adapun hasil analisis validasi bahasa menggunakan *Aiken's V* yang dapat dilihat pada tabel 4.10.

Tabel 4.10. Hasil Analisis Validasi Ahli Bahasa Menggunakan Aiken's V

Aspek yang dinilai	Banyak Butir	Jumlah Nilai <i>Aiken's V</i>	Kriteria Koefisien <i>Aiken's V</i>
Kelayakan Isi			
Aspek Kelayakan Penyajian	8	0,79	Cukup Tinggi

Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa media *Fun Thinkers Book* memiliki bahasa yang valid digunakan sebagai media pembelajaran IPS dengan nilai 0,79 termasuk dalam kategori cukup tinggi, serta dapat digunakan untuk uji coba pada tahap berikutnya.

Analisis Hasil Uji Coba Ahli Media

Uji coba dilakukan oleh dosen Universitas PGRI Silampari yakni

Bapak Dr. Leo Charli, M.Pd. Pengambilan data uji coba dilaksanakan pada tanggal Maret 2023. Hasil persentase dari ahli media berdasarkan indikator kelayakan media, dengan jumlah pernyataan sebesar 9 butir yang dinilai dan diperoleh rata-rata sebesar dengan klasifikasi. Adapun hasil analisis validasi media menggunakan *Aiken's v* yang dapat dilihat pada tabel 4.1

Tabel 4.11. Hasil Analisis Validasi Ahli Media Menggunakan Aiken's V

Aspek yang dinilai	Banyak Butir	Jumlah Nilai <i>Aiken's V</i>	Kriteria Koefisien <i>Aiken's V</i>
Kelayakan Isi			
Aspek Kelayakan Penyajian	9	0,78	Cukup Tinggi

Berdasarkan tabel diatas dapat disimpulkan bahwa media *Fun Thinkers Book* valid dan layak digunakan sebagai media pembelajaran IPS dari segi media dengan nilai 0,78 termasuk dalam kategori cukup tinggi, serta dapat digunakan untuk uji coba pada tahap berikutnya.

Analisis Rekapitulasi dari Seluruh Validator

Berdasarkan keseluruhan

penilaian kevalidan media *Fun Thinkers Book* yang diberikan ketiga validator yakni ahli materi, ahli bahasa dan ahli media yang telah disusun dan memperoleh penilaian serta telah disesuaikan dengan tabel *Aiken's V*, maka media *Fun Thinkers Book* dikategorikan valid untuk digunakan dalam proses pembelajaran. rekapitulasi penilaian kevalidan dapat dilihat pada Tabel 4.12.

Tabel 4.12. Rekapitulasi Penilaian Validator

No	Nama Ahli	Skor yang diperoleh		
		Media	Bahasa	Materi
1.	Dr. Leo Charli, M.Pd	0,78	-	-
2.	Dr. Yohana Satinem, M.Pd	-	0,79	-
3.	Yeni Novika, S.E	-	-	0,91
	Jumlah	0,78	0,79	0,91

Analisis dari validasi ahli validator menunjukkan media *Fun Thinkers Book valid* digunakan dalam proses pembelajaran dengan keterangan ahli media yaitu 0,78, ahli materi 0,91 dan ahli bahasa 0,79 dapat dikatakan valid.

Analisis Data Uji Coba Kepraktisan Analisis Hasil Uji Coba *small Group*

Uji coba dilakukan oleh 6 orang siswa kelas IV SD Negeri 1 Ngestiboga II. Pengambilan data uji coba dilaksanakan pada tanggal 03 April 2023. Pengambilan data menggunakan angket respon siswa dengan 8 butir pernyataan. Berikut hasil kepraktisan keseluruhan 6 orang siswa dapat dilihat pada Tabel 4.13.

Tabel 4.13. Hasil Respon Siswa Uji Coba Small Group

No	Pernyataan	Responden	Persentase	Klasifikasi
1	P1	6 orang	100%	Sangat Praktis
2	P2	6 orang	100%	Sangat Praktis
3	P3	6 orang	100%	Sangat Praktis
4	P4	6 orang	100%	Sangat Praktis
5	P5	6 orang	100%	Sangat Praktis
6	P6	6 orang	100%	Sangat Praktis
7	P7	6 orang	100%	Sangat Praktis
8	P8	6 orang	75%	Sangat Praktis
	Rata-rata		96,87%	Praktis

Berdasarkan tabel 4.13 diketahui persentase yang diperoleh yaitu sebesar 96,87% dengan klasifikasi sangat praktis, sehingga media *Fun Thinkers Book* dinyatakan praktis.

Analisis Hasil Uji Kepraktisan Guru

Uji coba dilakukan oleh Ibu Yeni Novika, S.Pd., selaku wali kelas IV SD Negeri 1 Ngestiboga II. Pengambilan data uji coba dilaksanakan pada tanggal 03 April 2023 menggunakan dengan 10 butir pernyataan. Berikut hasil kepraktisan respon guru dapat dilihat pada Tabel 4.14.

Tabel 4.14. Hasil Respon Kepraktisan Guru

No	Pernyataan	Responden	Persentase	Klasifikasi
1	P1	1 orang	100%	Sangat Praktis
2	P2	1 orang	100%	Sangat Praktis

No	Pernyataan	Responden	Persentase	Klasifikasi
3	P3	1 orang	80%	Praktis
4	P4	1 orang	100%	Sangat Praktis
5	P5	1 orang	100%	Sangat Praktis
6	P6	1 orang	100%	Sangat Praktis
7	P7	1 orang	80%	Praktis
8	P8	1 orang	80%	Praktis
9	P9	1 orang	100%	Sangat Praktis
10	P10	1 orang	100%	Sangat Praktis
Rata-rata			94%	Sangat Praktis

Berdasarkan tabel diatas hasil persentase yang diperoleh yaitu sebesar 94% dengan klasifikasi sangat praktis, sehingga media *Fun Thinkers Book* dinyatakan praktis dalam penggunaannya.

Analisis Rekapitulasi dari Uji Kepraktisan

Setelah media *Fun Thinkers Book* divalidasi dan direvisi sesuai saran dan masukan dari ketiga ahli validasi, selanjutnya media *Fun Thinkers Book* diuji cobakan *small group* terdiri dari 6 siswa dan guru kelas IV SD Negeri 1 Ngestiboga II yang bertujuan untuk mengetahui kepraktisan media *Fun Thinkers Book*. Siswa terlebih dahulu belajar menggunakan media *Fun Thinkers Book* setelah itu siswa diberi lembar instrumen untuk melihat kepraktisan media yang telah dipelajari oleh siswa, dengan memberikan tanggapan atau isian angket dengan *checklist* (√) pada setiap pernyataan. Pada tahap uji coba *small group* yang

diberikan 8 butir pernyataan diperoleh hasil analisis data dari kepraktisan kedua uji coba sangat baik dengan kriteria sangat praktis. Sedangkan kepraktisan guru pada penilaian kepraktisan diberikan 10 butir pernyataan dengan memberikan tanda *checklist* pada skor 1, 2, 3, 4 dan 5. Dari hasil kepraktisan guru diperoleh dengan kriteria praktis, sehingga dapat disimpulkan secara keseluruhan bahwa media *Fun Thinkers Book praktis* untuk digunakan.

Hasil seluruh kepraktisan media *Fun Thinkers Book* dapat diketahui setelah dihitung memperoleh kriteria dengan klasifikasi sangat praktis dengan rata-rata persentase untuk *small group* 96,87%, *small group* dan guru 94%. Sehingga dapat disimpulkan media *Fun Thinkers Book* sangat praktis digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil keseluruhan kepraktisan media *Fun Thinkers Book* dapat dilihat pada Tabel 4.1

Tabel 4.15. Hasil Seluruh Kepraktisan Media *Fun Thinkers Book*

No	Penilai	Butir Pernyataan	Persentase	Kriteria
1.	Yeni Novika, S.E. (Wali Kelas IV SD Negeri 1 Ngestiboga II)	10	94%	Sangat Praktis
2.	6 Siswa Kelas IV SD Negeri 1 Ngestiboga II	8	96,87%	Sangat Praktis
Total		18	95,43%	Sangat Praktis

Analisis Pengujian Data Efektif terhadap Media *Fun Thinkers Book*

Pengujian efektif dilakukan dengan subjek 19 orang siswa kelas IV SD Negeri 1 Ngestiboga II. Pengambilan data dilakukan dengan melaksanakan *pretest* dan *posttest*. Soal yang diberikan sebanyak 15 soal berbentuk pilihan ganda. Rata-rata *pretest* yang telah dilakukan oleh siswa yaitu 48,36, sedangkan rata-rata *posttest* sebesar 84,63. Dari data kedua tes tersebut didapatkan *N-gain* (g) sebesar 0,7023 dengan klasifikasi tinggi. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media *Fun Thinkers Book* dinyatakan memiliki efektif yang tinggi terhadap pembelajaran IPS. Hasil analisis efektif dapat dilihat pada Tabel 4.16.

4.16. Hasil Rekapitulasi Efektif Media *Fun Thinkers Book*

No	Responden	Banyak soal	Gain Score	Kriteria
1.	19 siswa	15	3,06	sangat tinggi

PEMBAHASAN

Media *Fun Thinkers Book* untuk pembelajaran IPS dibuat sesuai dengan kurikulum di SD Negeri 1 Ngestiboga II. Dalam pembuatan media *Fun Thinkers Book* ini, peneliti mengembangkan sebuah media pembelajaran IPS yang didesain menggunakan aplikasi *canva*. Desain yang ada pada media *Fun Thinkers Book* yaitu dikaitkan dengan pembelajaran IPS. Dari desain yang telah dibuat kemudian media *Fun Thinkers Book* dicetak dalam bentuk buku. Setelah media *Fun Thinkers Book* ini dibuat, langkah selanjutnya pemberian penilaian pada lembar angket yang dalam hal ini akan dinilai oleh para ahli validator yakni ahli media, ahli bahasa dan ahli materi.

Penilaian lembar ahli bahasa bertujuan untuk memberi penilaian terhadap media *Fun Thinkers Book* dengan tetap memperhatikan penggunaan bahasa Indonesia yang baik dan benar, dan memperbaiki saran yang diberikan oleh ahli bahasa. Kemudian penilaian lembar ahli media bertujuan untuk memberi penilaian terhadap media *Fun Thinkers Book*. Penilaian yang diberikan oleh ahli media yaitu penyajian dan penggunaan media *Fun Thinkers Book* yang sesuai dengan karakteristik siswa untuk mempermudah memahami materi.

Selanjutnya penilaian oleh ahli materi bertujuan untuk melihat kebenaran isi materi yang sesuai dengan KI dan KD, keruntutan sistematika materi IPS, serta tetap memperbaiki saran yang diberikan oleh ahli materi. Dari penilaian ahli bahasa, ahli media dan ahli materi diketahui bahwa media *Fun Thinkers Book* valid dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran IPS.

Langkah selanjutnya yaitu pemberian penilaian pada lembar angket respon siswa pada uji *small group* dan kepraktisan guru. Uji *small group* yang dilakukan dengan subjek 6 orang siswa pada pengembangan media ini memiliki tujuan untuk memperoleh masukan awal mengenai media *Fun Thinkers Book* yang dikembangkan, serta pada angket respon guru disini bertujuan untuk mengetahui pemahaman konsep siswa dengan bantuan media *Fun Thinkers Book*. Dapat disimpulkan dari hasil lembar kepraktisan angket respon siswa pada uji *small group* dan guru bahwa media *Fun Thinkers Book* praktis digunakan dalam proses pembelajaran IPS.

Pada tanggal 03 April 2023, penulis melakukan *pretest* terlebih dahulu dan setelah itu melakukan *posttest* di SD Negeri 1 Ngestiboga II

dilakukan oleh siswa untuk teknik pengumpulan data berupa tes. Dari hasil lembar *pretest* dan *posttest* yang telah dikerjakan oleh siswa kelas IV SD Negeri 1 Ngestiboga II didapatkan nilai diperoleh *N-gain(g)* sebesar 3,06 masuk kedalam kategori interval $g > 0,7$ dengan klasifikasi sangat tinggi. Dapat disimpulkan bahwa media *Fun Thinkers Book* dinyatakan efektif terhadap pembelajaran IPS.

SIMPULAN

Berdasarkan penelitian dan pembahasan pengembangan media *Fun Thinkers Book* pada pembelajaran IPS yang telah dijelaskan diatas dapat disimpulkan yakni sebagai berikut:

Pertama, kevalidan Media *Fun Thinkers Book*. Berdasarkan dari hasil penilaian validasi dari ahli materi yakni 0,91 dengan kriteria sangat tinggi, ahli bahasa yakni 0,79 dengan kriteria cukup tinggi dan ahli media 0,78 dengan kriteria cukup tinggi. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media *Fun Thinkers Book* pada pembelajaran IPS valid dan layak digunakan dalam pembelajaran IPS kelas IV.

Kedua, kepraktisan Media *Fun Thinkers Book*. Berdasarkan dari hasil penilaian uji *small group* (kelompok kecil), dan uji kepraktisan guru. Diperoleh uji kepraktisan guru yaitu 94% dan kepraktisan siswa 96,87% dengan klasifikasi sangat praktis. Maka dapat disimpulkan bahwa media *Fun Thinkers Book* dinyatakan sangat praktis dan dapat digunakan dalam pembelajaran IPS kelas IV.

Ketiga, efektif Media *Fun Thinkers Book* Berdasarkan dari hasil *pretest* dan *posttest* yang telah siswa lakukan, diperoleh *N-gain (g)* sebesar 3,06 masuk kedalam kategori interval $g > 0,7$ dengan klasifikasi sangat tinggi. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media *Fun Thinkers Book* dinyatakan

efektif yang sangat tinggi dan dapat digunakan dalam pembelajaran IPS kelas IV.

DAFTAR PUSTAKA

- Adam, S. (2015). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X Sma Ananda Batam. *Computer Based Information System Journal*, 3(2). Retrieved from <https://ejournal.upbatam.ac.id/index.php/cbis/article/view/400>
- Afrila, D., & Hidayat, A. F. (2020). Pengembangan Modul Mata Kuliah Statistika Pendidikan di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Batanghari Jambi. *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*, 20(1), 26-35. <http://ji.unbari.ac.id/index.php/ilmiah/article/view/857>
- Anjarani, A. S., Mulyadiprana, A., Respati, R. (2020). Fun Thinkers sebagai Media Pembelajaran untuk Siswa Sekolah Dasar: Kajian Hipotetik. *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah dasar*. 7(4). <https://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/article/view/26466>
- Arywaiantari, D., Agung, A. A. G., Tastra, I. D. K. (2015). Pengembangan Multimedia Interaktif Model 4D pada Pembelajaran IPA di SMP Negeri 3 Singaraja. *Jurnal Edutech Undiksha*, 3(1). <https://doi.org/10.23887/jeu.v3i1.5611>
- Arsyah, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Fun Thinkers Book pada subtema 1 Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajhan untuk Kelas V SDN 66

- Payakumbuh.
<https://repository.uir.ac.id/10490/1/176910973.pdf>
- Apriliyani, A., Sudjarwo, S., Pargito, P. (2014). Pengembangan Media Gambar Realita dalam Pembelajaran IPS di SD. <http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/JSS/article/download/5529/3583>
- 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), 6361–6372.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3259>
- Donna, R., Egok, A. S., & Febriandi, R. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Powtoon pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3799–3813.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1382>
- Friza, E. F., Suhendra, S., & Nurdianti, R. R. S. (2019). Ecobrik Education as a Community-Based Waste Management Management Solution [Edukasi Ecobrik Sebagai Solusi Manajemen Pengelolaan Sampah Berbasis Masyarakat]. *Proceeding of Community Development*, 2, 799–807.
<http://dx.doi.org/10.30874/comdev.2018.153>
- Kosasih, E. (2014). *Strategi Belajar dan Pembelajaran: Implementasi Kurikulum 2013*. Yrama Widya. Bandung
- Lestari, F., Egok, S. A., Febriandi, R. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbasis Problem Based Learning pada Siswa Kelas V SD. *Wahana Didaktika: Wahana Jurnal Ilmu Pendidikan*. 18(3).
<https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/didaktika/article/view/4395>
- Mulyatiningsih, M. (2016). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Alfabeta. Bandung
- Munadi, Y. (2013). *Media Pembelajaran*. GP Press Group. Jakarta
- Purnama, M., Rahmatina, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif pada Tema Daerah Tempat Tinggalku Subtema Keunikan Daerah Tempat Tinggalku di Kelas IV SD. *Journal of Basic Education Studie*. 4(1).
<https://ejournalunsam.id/index.php/jbes/article/view/3756>