

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *FUN THINKERS BOOK* PADA
MATERI KEBERAGAMAN KARAKTERISTIK INDIVIDU DI LINGKUNGAN
SEKITAR KELAS 3 DI SD NEGERI 28 GEDONG TATAAN
TAHUN PELAJARAN 2023/2024**

Nurul Aini Agusviona¹, Yulia Siska², Try Indiasuti Kurniasih³
¹²³STKIP PGRI Bandar Lampung
Nurulviona0@gmail.com¹, yuliasiska1985@gmail.com²,
try_indias@yahoo.co.id³,

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan, menguji kelayakan dan kemenarikan serta mengetahui respon pendidik dan peserta didik terhadap media *Fun thinkers book* pada materi keberagaman karakteristik individu di lingkungan sekitar. Dikarenakan belum adanya media pembelajaran *fun thinkers book* di kelas 3 pada materi keberagaman karakteristik individu di lingkungan sekitar. Proses pembelajaran di kelas masih kurang variatif, dalam proses pembelajaran lebih sering menggunakan buku cetak dan metode ceramah. Penelitian ini menggunakan model penelitian dan pengembangan (*research and development*) dengan model ADDIE yang terdiri dari Analyze, Design, Development, Implementation, dan evaluate. Berdasarkan hasil penelitian di peroleh validasi materi adalah 82,5% dengan kriteria “sangat layak”. Hasil validasi ahli media adalah 94,6% dengan kriteria “sangat layak”. Hasil validasi ahli bahasa adalah 82,5 dengan kriteria “sangat layak”. Uji kelompok kecil menghasilkan bilai rata - rata 86% dengan kriteria “sangat menarik”. Uji coba lapangan memperoleh rata-rata 93% dengan kriteria “sangat menarik”. Hasil responden pendidik memperoleh rata-rata 89% dengan kriteria “sangat menarik”. Produk *fun thinkers book* pada materi keberagaman karakteristik individu di lingkungan sekitar kelas 3 dapat dimanfaatkan sebagai bahan ajar tambahan oleh pendidik dalam proses pembelajaran lebih bervariasi.

Kata Kunci: Pengembangan media *Fun Thinkers Book*, Keberagaman Karakteristik Individu Di Lingkungan Sekitar.

Abstract: *This research aims to determine the feasibility of developing the Fun Thinkers Book Civics learning media and to describe the responses of educators and students in learning using the Fun Thinkers Book Civics learning media for class III students at SD N 28 Gedong Tataan. The sample in this study consisted of 16 students in class III elementary school. The instruments used are expert validation and questionnaires. Media Fun thinkers book is validated by material experts, media experts and language experts. Then the revised fun thinkers book was tested to determine the responses of educators and students. Material expert validation results obtained an average score of 82.5%, media expert validation results obtained an average score of 94.6%, and language expert validation results obtained an average score of 82.5%. Of the three expert validators, the Fun Thinkers Book Civics is categorized as "very feasible". Educator responses obtained an average score of 89% and students' responses in small group tests obtained an average score of 86%, and large group tests obtained an average score of 93%. So the results of the development of the Fun thinkers book in this research are categorized as "very interesting".*

Keywords: *Fun Thinkers Book media development, Diversity of Individual Characteristics in the Surrounding Environment.*

PENDAHULUAN

Peranan guru sangat penting dalam proses pembelajaran, serta memajukan dunia pendidikan. Kualitas peserta didik dalam dunia pendidikan

sangat bergantung pada mutu guru. Karena itu guru harus memiliki kompetensi yang sesuai dengan standar nasional pendidikan agar dapat menjalankan tugas dan perannya dengan

standar kompetensi yang baik yang menghasilkan peserta didik menjadi manusia yang berilmu dan memiliki keterampilan-keterampilan tertentu.

Dalam proses pembelajaran idealnya seorang guru menyediakan media, perangkat pembelajaran sehingga menciptakan proses pembelajaran yang efektif, komunikatif, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan optimal. Dilihat dari segi manfaat, media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada peserta didik tentang peristiwa- peristiwa di lingkungan mereka sehingga dapat meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik.

Namun dalam pembelajaran PKn terkait materi Keberagaman Karakteristik Individu di lingkungan sekitar masih kurang optimal, hal ini dikarenakan kurangnya ketersediaan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik, karena peserta didik kelas 3 termasuk peserta didik yang bersemangat dalam proses pembelajaran jika di berikan alat bantu dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi dan Berdasarkan hasil dari pra penelitian di kelas III SD Negeri 28 Gedong Tataan tentang penerapan media pembelajaran yang dipakai, penulis melakukan wawancara langsung kepada Ibu Yuzarnah, S.Pd selaku guru kelas III dan mengatakan bahwa penggunaan media pembelajaran di sekolah tersebut masih kurang variatif, hal ini di dikarenakan kurangnya fasilitas media pembelajaran yang ada pada sekolah tersebut. Sehingga menyebabkan peserta didik kesulitan memahami materi pembelajaran khususnya pada materi PKn. Proses pembelajaran lebih sering menggunakan buku cetak, sesekali menggunakan metode ceramah dan penugasan saja, sehingga membuat siswa menjadi jenuh dan bosan, hal inilah yang membuat pembelajaran menjadi monoton di kelas.

Berdasarkan temuan peneliti dilapangan dari hasil observasi pra penelitian yang dilakukan di SD Negeri 28 Gedong Tataan, bahwa pembelajaran yang dilakukan kurang maksimal hanya berfokus pada buku cetak yang disediakan oleh sekolah. Kurangnya media pembelajaran yang bervariasi membuat proses pembelajaran menjadi monoton dan kurangnya interaksi. Masalah-masalah tersebut tentunya memiliki dampak yang sangat besar karena berpengaruh pada minat peserta didik dan berkurangnya antusias peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran, khususnya pada materi PKn. Hal ini menyebabkan siswa kurang aktif mengikuti proses pembelajaran yang berlangsung di dalam kelas. Oleh sebab itu perlu dikembangkannya sebuah media pembelajaran untuk menunjang proses belajar mengajar. Salah satu media yang bisa digunakan sebagai alternatif solusi dalam membantu siswa kelas III di SD Negeri 28 Gedong Tataan untuk mempermudah memahami materi yang di ajarkan adalah media Fun Thinkers Book.

Media pembelajaran *Fun Thinkers Book* merupakan buku dan bingkai peraga, di dalam isi buku *Fun Thinkers Book* berisi kuis petak yang 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.

Saroh (2016:33) ” *Fun Thinkers* merupakan media pembelajaran interaktif yang dirancang untuk merangsang rasa ingin tahu, mengasah kemampuan otak dan perkembangan intelektual peserta didik”. *Fun Thinkers* ini merupakan permainan yang dilengkapi dengan bingkai serta arahan dan contoh untuk membantu peserta didik belajar secara mandiri. Setiap lembar bukunya diisi

dengan kuis yang menyenangkan dan menantang.

Oleh karena itu, peneliti menaruh perhatian penuh dalam proses pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran didalamnya, dengan mengangkat judul penelitian

“Pengembangan Media Pembelajaran *Fun thinkers book* Pada Materi Keberagaman karakteristik individu di lingkungan sekitar Pada Peserta Didik Kelas III SD Negeri 28 Gedong tataan Tahun Ajaran 2023/2024”.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pengembangan. Penelitian dan pengembangan ini sering dikenal dengan istilah Research and Development (R&D). Pada penelitian ini, penulis memilih metode ADDIE yang merupakan model desain pembelajaran sistematis dan sederhana.

Dalam hal penelitian dan pengembangan Borg & Gall (dalam Sugiyono, 2018), menyatakan bahwa “*What is research and development? It is a process used to develop and validate educational product*”. Apakah penelitian dan pengembangan itu? Penelitian dan pengembangan merupakan proses/metode yang digunakan untuk memvalidasi dan mengembangkan produk.

Teknik dan Instrumen pengumpulan data pada penelitian ini dengan menggunakan observasi yang menghasilkan data-data seperti jumlah peserta didik kelas III, wawancara yang dilakukan sebelum penelitian, angket yang terdiri angket uji validator ahli materi, ahli media dan ahli bahasa untuk mengetahui respon terhadap media *Fun thinkers book* yang dikembangkan serta angket peserta didik dan pendidik yang digunakan untuk mengetahui respon terhadap *Fun thinkers book* yang dikembangkan, dan yang terakhir dilakukan dokumentasi berupa foto-foto

pada saat penelitian dilaksanakan. Adapun hasil angket validasi dihitung menggunakan rumus :

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

Keterangan:

P = Angka Presentase Data Angket

F = Jumlah Skor yang Diperoleh

N = Jumlah Skor Maksimal

Hasil dari skor penilaian setiap validator digunakan sebagai kevalidan dan kelayakan produk yang dikembangkan yaitu pengembangan media pembelajaran *Fun thinkers book*.

Tabel 1.
Kriteria Kelayakan

Penilaian	Kriteria Interpretasi
76-100%	Sangat Layak
51-75%	Layak
26-50%	Tidak Layak
<26%	Sangat Tidak Layak

(Sumber: Riduwan 2012)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Uji Kelayakan Produk

1. Ahli Materi

Validasi ahli materi merupakan tahap validasi yang berfungsi untuk mengetahui tingkat kelayakan produk dari segi materi yang di sampaikan. Validasi ahli materi di lakukan oleh salah satu dosen dari STKIP PGRI Bandar Lampung, yaitu bapak Putut Wisnu Kurniawan, M.Pd. Berikut hasil validasi serta masukan dari ahli materi:

Tabel 2
Hasil Validasi Ahli Materi

Indikator	Alternatif Penilaian			Kriteria
	F	N	F/N 100%	
1. Kelayakan Materi	12	16	75%	Layak
2. Kemenarikan Materi	21	24	87,5%	Sangat Layak
Jumlah	33	40		
Validasi				82,5%
Kriteria Interpretasi				Sangat Layak

(Data Hasil Penelitian 2024)

Berdasarkan validasi oleh dosen ahli materi untuk kelayakan media pembelajaran *Fun Thinkers Book*. Dapat diketahui bahwa validasi ahli materi memperoleh nilai sebagai berikut: pada aspek kelayakan materi diperoleh dengan hasil presentase 75%, pada aspek kemenarikan materi diperoleh hasil presentase 87,5%. Sehingga total rata-rata persentase validasi materi adalah 82,5% yang dapat di intepretasikan “sangat layak”. Namun,dari hasil penilaian validasi media tersebut validator memberikan saran untuk mervisi beberapa bagian, di antaranya yaitu : menambahkan KD,Indikator dan Tujuan pembelajaran,serta menambahkan logo kampus di cover depan *fun thinkers book*.

2. Ahli Media

Validasi ahli media dilakukan dengan melihat kualitas media pembelajaran *fun thinkers book* mata pelajaran PKn. Ahli media kemudian memberikan penilaian media pembelajaran *fun thinkers book* PKn yang dikembangkan sebagai media pembelajaran pada muatan PKn. Adapun tujuan dari validasi ahli media sendiri yaitu untuk menguji media pembelajaran *fun thinkers book* pada muatan PKn kelas III SD N 28 Gedong Tataan.Validator yang menguji yaitu Ibu Yulita Dwi Lestari, M.Pd. Adapun hasil validasi media pada table dibawah ini

Tabel 3
Hasil Validasi Ahli Media

Indikator	Alternatif Penilaian			Kriteria
	F	N		
1. Kesesuaian Media	8	8	100%	Sangat Layak
2.Kualitas Fisik Media	26	28	92,5%	Sangat Layak
3.Kemenarikan Media	19	20	95%	Sangat Layak
Jumlah	53	56		
Validasi	94,6%			
Kriteria Interpretasi	Sangat Layak			

(Data Hasil Penelitian 2024)

Berdasarkan hasil validasi oleh ahli media untuk kelayakan media pembelajaran *fun thinkers book* PKn. Dapat diketahui bahwa validasi ahli media memperoleh nilai sebagai berikut: pada Aspek Kesesuaian Media diperoleh dengan hasil persentase 100 %, pada Aspek Kualitas Fisik Media diperoleh hasil persentase 92,5 %, dan pada aspek Kemenarikan Media diperoleh hasil persentase 95%. Sehingga total rata-rata persentase validasi media adalah 94,6% termasuk dalam kategori sangat layak untuk diuji cobakan dengan saran yaitu mengubah warna pada buku, warna yang tidak terlalu mencolok.

3. Validasi Ahli Bahasa

Validasi ahli bahasa dilakukan dengan pernyataan positif dan pernyataan negative terkait kaidah Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) yang dalam ejaannya telah disempurnakan dalam media pembelajaran PKn yang telah dikembangkan.Selanjutnya validator ahli bahasa yaitu Dr.Andri Wicaksono,M.Pd Validator ahli bahasa kemudian memberikan penilaian terhadap media pembelajaran yang di kembangkan, hasil validasi bahasa dapat di lihat dari tabel di bawah ini :

Tabel 4
Hasil Validasi Ahli Bahasa

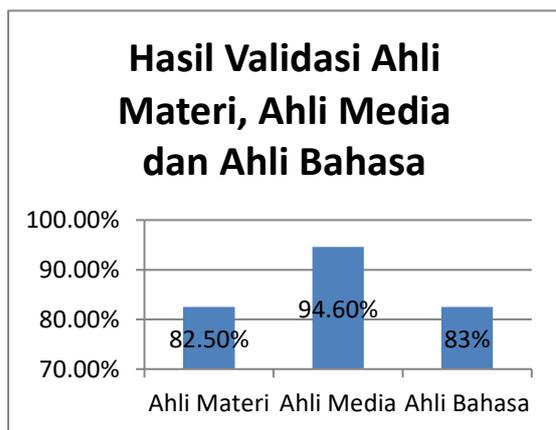
Indikator	Alternatif Penilaian			Kriteria
	F	N		
1. Lugas	10	12	83 %	Sangat Layak
2.Mudah di pahami	10	12	83%	Sangat Layak
3.Kesesuaian dengan Kaidah Bahasa	13	16	81,25%	Sangat Layak
Jumlah	33	40		
Validasi	82,5%			
Kriteria Interpretasi	Sangat Layak			

(Data Hasil Penelitian 2024)

Berdasarkan hasil validasi oleh ahli bahasa untuk kelayakan media pembelajaran *fun thinkers book*. Dapat diketahui bahwa validasi ahli bahasa memperoleh nilai sebagai berikut: pada aspek Lugas diperoleh dengan hasil persentase 83%, pada aspek Mudah di pahami diperoleh hasil persentase 83%, dan pada aspek Kesesuaian dengan Kaidah Bahasa diperoleh hasil persentase 81,25%. Sehingga total rata-rata persentase validasi Bahasa adalah 82,5% termasuk dalam kategori sangat layak untuk diuji cobakan dengan perbaikan. Adapun kritik dan saran yang di berikan oleh ahli bahasa yaitu:

1. Mencari jumlah penduduk di Lampung berdasarkan suku (suku apa saja yang banyak mendiami Lampung)
2. Jangan terlalu banyak menggunakan istilah asing
3. Perbaiki penggunaan kata depan dan/ di sebagai kata kerja
4. Keefektifan kalimat.

Setelah mendapatkan hasil penilaian dari masing-masing validator yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa, maka akan didapatkan grafik perbandingan penilaian. Dan perbandingan tersebut dapat dilihat dari gambar berikut ini:



Gambar 1
Hasil Validasi Ahli Materi, Ahli Media dan Ahli Bahasa

Media pembelajaran yang sudah dinyatakan layak oleh validator, selanjutnya diuji cobakan.

1. Uji Kelompok Kecil

Untuk menguji kemenarikan produk perlu dilakukan uji coba kelompok kecil. Dalam kelompok kecil peserta didik dapat melihat *Fun thinkers book* dan uji coba ini dilakukan pada 4 orang peserta didik. Uji coba kelompok kecil dilakukan di SDN 28 Gedong tataan . Respon peserta didik terhadap media pembelajaran *Fun thinkers book* menghasilkan nilai rata-rata 86,25% dengan kriteria interpretasi yang dicapai “Sangat Menarik”.

Tabel 5
Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

Subjek Uji Coba	Hasil (%)	Kriteria
Kelompok kecil	86,25%	Sangat Menarik

(Data Hasil Penelitian 2024)

2. Uji Kelompok Besar (Lapangan)

Produk yang telah diuji coba dalam kelompok kecil selanjutnya dilakukan uji coba produk lapangan atau kelompok besar. Uji coba ini melibatkan 16 peserta didik kelas III SD N 28 Gedong Tataan. Produk *fun thinkers book* PKn yang sudah dikembangkan untuk media pembelajaran peserta didik yang di mainkan di dalam kelas secara bergantian maka peneliti memberikan angket pada peserta didik. Uji coba skala besar (lapangan) ini bertujuan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap kemenarikan *fun thinkers book* PKn yang dikembangkan. Respon peserta didik terhadap *fun thinkers book* PKn memperoleh hasil rata-rata yang dicapai yaitu 93 % dengan kriteria interpretasi yaitu "Sangat Menarik". Uji coba produk lapangan diperoleh dengan hasil respon seperti pada table dibawah ini:

Tabel 6
Hasil Uji Coba Kelompok Besar
(Lapangan)

Subjek Uji Coba	Hasil (%)	Kriteria
Kelompok Besar	93%	Sangat Menarik

(Data Hasil Penelitian 2024)

3. Respon Pendidik

Setelah peneliti melakukan uji coba kelompok kecil dan uji lapangan berikutnya produk diuji cobakan kembali untuk mengetahui respon pendidik terhadap *scrapbook* yang dikembangkan. Untuk meyakini data dan mengetahui kemenarikan produk, respon pendidik berjumlah 1 pendidik kelas IV-B yaitu Ibu Leni Widayanti, S.Pd.SD. Dengan cara memberikan angket untuk mengetahui respon pendidik terhadap kemenarikan dan isi *scrapbook* yang dikembangkan. Uji coba dilakukan di SDN 2 Kalisari. Hasil respon pendidik terhadap *scrapbook* diperoleh hasil rata-rata 95% dengan kriteria interpretasi yang dicapai yaitu "Sangat Menarik". *Scrapbook* yang dikembangkan peneliti mempunyai kriteria menarik digunakan sebagai media pembelajaran.

Tabel 7
Hasil Respon Pendidik

Subjek Uji Coba	Hasil (%)	Kriteria
Respon Pendidik	89%	Sangat Menarik

(Data Hasil Penelitian 2024)

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan *Fun thinkers book* Mata pelajaran PKn mkelas III SDN 28 Gedong Tataan yang di lakukan dapat di simpulkan bahawa:

1. Pengembangan media pembelajaran *Fun thinkers book* di kembangkan dengan prosedur pengembangan model ADDIE yang meliputi: *Analyze, Design, Development or*

Production, Implementation, Evaluate

2. Berdasarkan validasi oleh masing-masing dosen ahli/validator di peroleh nilai sebagai berikut : untuk kelayakan media pembelajaran *Fun thinkers book* PKn di peroleh total rata – rata validasi ahli materi adalah 82,5%, validasi ahli media adalah 94,6% dan validasi ahli bahasa adalah 82,5% dengan kriteria interpretasi " Sangat Layak" dan di nyatakan bahwa produk *Fun thinkers book* yang di kembangkan layak dan dapat di uji cobakan di lapangan.
3. Berdasarkan respon pendidik dan peserta didik terhadap produk *Fun thinkers book* pada Pelajaran PKn kelas III SD N 28 Gedong Tataan. Menurut pengguna, pada tahap uji coba kelompok kecil di peroleh hasil respon peserta didik terhadap *Fun thinkers book* PKn memperoleh rata-rata 82,5% dengan kriteria interpretasi "Sangat Menarik ".Uji coba sakala besar (Lapangan) di peroleh hasil respon peerta didik terhadap media *Fun thinkers book* PKn memperoleh rata-rata yang dicapai yaitu 93% dengan kriteria interpretasi "Sangat Menarik".Hasil uji coba respon pendidik terhadap *Fun thinkers book* PKn diperoleh hasil rata-rata 89% dengan kriteria interpretasi " Sangat Menarik" *Fun thinkers book* PKn yang di kembangkan peneliti mempunyai kriteria menarik di gunakan sebagai media pembelajaran yang dapat membantu proses pembelajaran lebih bervariasi pada materi PKn semester II untuk kelas III SD/MI.

DAFTAR PUSTAKA

- Atikah 2021."Pengembangan Media Pembelajaran *Fun Thinkers Book* Pada Subtema 1 Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan

Untuk Kelas V SDN 66
PAYAKUMBUH.skiripsi
Pekanbaru :Universitas Islam
Riau

Gordon. (2013). Pengertian Media Fun Thinkers. Diakses melalui <http://www.grolier-asia.com> pada November 2023.

Ina Magdalen,Ahmad Syaiful Haq, Fadlatul Ramdhan (2020) .Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Di Sekolah Dasar Negeri Bojong 3 Pinang .Jurnal Volume 2, Nomor 3, Desember 2020; 418-430. di akses tanggal 09 November. 2023.

Riduwan, R. (2012). *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.

Wicaksono, Andri. (2022). *Metodologi Penelitian Penelitian*. Yogyakarta: Garudhawaca.

