Indonesian Research Journal on Education

e-ISSN: 2775 – 8672, p-ISSN: 2775 – 9482
Volume 4, Nomor 3 Tahun 2024
Halaman: 856 – 863

Web: https://irje.org/index.php/irje

RESEARCH ARTICLE

# Pengembangan Media Pembelajaran *Fun Thinkers* Materi Perubahan Kondisi Bumi untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar

Basiqotul Arikah[1], Muhammad Thamrin Hidayat[2], Asmaul Lutfauziyah[3], Muslimin Ibrahim[4]
Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya

basiqotularikah076.sd20@student.unusa.ac.id[1]

**Kata Kunci**:
*Pengembangan, Fun Thinkers Book, Hasil Belajar*

**Abstrak**

Media pembelajaran merupakan sarana penyampaian pesan dalam pelaksanaan pembelajaran. Media yang dijelaskan jika tepat mampu menghilangkan kebosanan sehingga peserta didik termotivasi dalam proses pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan adalah media pembelajaran *Fun Thinkers Book*. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran yang layak, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam materi perubahan kondisi bumi kelas V. Metode penelitian menggunakan metode pengembangan dengan menggunakan model ADDIE (Analisis, Disain, Pengembangan, Implementasi, Evaluasi). Instrumen penelitian yang digunakan yaitu wawancara, tes dan angket. Instrumen wawancara diperoleh dari hasil tanggapan guru dan siswa, sedangkan instrumen angket diperoleh dari validasi ahli media, ahli materi. Hasil validasi oleh ahli media mendapatkan skor 91% yang termasuk dalam kategori sangat layak. Sedangkan hasil validasi dari ahli materi mendapat skor dengan presentase 80% yang termasuk dalam kategori layak. Kemudian hasil uji coba siswa di kelas menggunakan *pre-test* dan *post-test* yang menunjukkan bahwa hasil belajar siswa meningkat dibuktikan dari hasil *N-Gain* yang menunjukkan kategori sedang. Dengan demikian bahwa media pembelajaran *Fun Thinkers Book* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN Bapuh Bandung.

***Key Word***:
*Development, Fun Thinkers Book, Learning Outcome*

***Abstract***

*The Learning media is a means of conveying messages in the implementation of learning. The media described if appropriate can eliminate boredom so that students are motivated in the learning process. One of the interesting and fun learning media is the Fun Thinkers Book learning media. This study aims to produce learning media that is feasible, practical, and effective for use in the material of changing earth conditions to Vilas. The research method uses a development method using the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The research instruments used were interviews, tests and questionnaires. The interview instrument was obtained from the results of teacher and student responses, while the questionnaire instrument was obtained from the validation of media experts, material experts. The results of validation by media experts get a score of 91% which is included in the very feasible category. While the results of validation from material experts got a score with a percentage of 80% which was included in the feasible category. Then the results of the trial in students in the class using the pre-test and post-test showed that student learning outcomes increased as evidenced by the N-Gain results which showed a moderate category. Thus, the Fun Thinkers Book learning media can improve the learning outcomes of fifth grade students of SDN Bapuh Bandung.*

Copyright © 2024 Basiqotul Arikah, Muhammad Thamrin Hidayat, Asmaul Lutfauziyah, Muslimin Ibrahim
*This work is licensed under a **Attribution-ShareAlike 4.0 International (CC BY-SA 4.0)***

## PENDAHULUAN

Media pembelajaran merupakan salah satu aspek dalam pelaksanaan pembelajaran yang sering menjadi sebuah sorotan dalam penunjang keberhasilan belajar peserta didik (Irma dkk., 2023). Salah satu media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan adalah media pembelajaran *Fun Thinkers Book.* Berkaitan dengan beberapa aspek yang mendukung dalam pelaksanaan pembelajaran yaitu pendidik dituntut mampu menentukan metode, media dan model pembelajaran yang inovatif untuk menumbuhkan motivasi minat belajar siswa. Minimnya penggunaan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif berpotensi menempatkan siswa sebagai individu yang monoton dan tidak aktif dalam pembelajaran. Oleh karena itu, inovasi media pembelajaran sangat penting dilakukan guna menciptakan pembelajaran yang menggairahkan sekaligus

e-ISSN: 2775 – 8672
p-ISSN: 2775 – 9482

menyenangkan, sehingga merangsang antusiasme belajar siswa di kelas. Media merupakan sarana komunikasi verbal sebagai komponen sistem, dengan demikian media berarti mutlak harus ada atau harus dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran (Supriyono, 2018). Media pembelajaran memiliki peran sebagai pembangkit semangat belajar, membantu memperoleh gambaran jelas tentang suatu benda yang sukar untuk diamati secara langsung, membantu meningkatkan pemahaman, menampilkan materi secara jelas dan menarik, serta memudahkan pengertian siswa (Rahmah & Hidayat, 2022). Media pembelajaran dapat membantu dalam proses keefektifan peserta didik dalam proses pembelajaran (Audie, 2019). Kegiatan Pembelajaran akan terkesan lebih bermakna ketika guru menyampaikan materi menggunakan media pembelajaran sebagai penunjang pembelajaran untuk meningkatkan minat dan ketertarikan untuk mengikuti pembelajaran dan dapat lebih memahami materi dengan jelas. (Pamungkas & Koeswanti, 2022).

Oleh karena itu pengembangan media pembelajaran pada pokok bahasan perubahan bentuk bumi sebagai alat bantu guru dalam menyampaikan informasi sehingga dapat menarik perhatian dan memotivasi peserta didik agar lebih aktif dalam pembelajaran (Fenny & Nugroho, 2023). Dengan demikian media *Fun Thinkers Book* di ajarkan secara sengaja di kelas. Solusi dari pemecahan yang dipaparkan maka dibutuhkannya suatu usaha yang efektif dengan maksud untuk menyempurnaan kegiatan pembelajaran ke tujuan yang lebih baik. Suatu usaha yang bisa dilaksanakan ialah mengembangkan media pembelajaran yang menarik dan inovatif sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini sesuai dengan prinsip dalam kurikulum 2013 yang menekankan bahwa guru bukanlah satu-satunya sumber pembelajaran selama proses belajar mengajar(Wardani et al., 2024).

Media pembelajaran yang didapat diterapkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa ialah media pembelajaran *Fun Thinkers Book.* Media *Fun Thinkers Book* ada 2 bahan yang digunakan yaitu bingkai kotak yang terbuat dari kayu dan buku nya yang terbuat dari kertas yang sudah didesain sangat menarik sesuai karakter anak SD. Media tersebut dikemas dalam satu tempat berbentuk kotak dan dapat dilipat dengan baik dalam sebuah tas yang dilengkapi dengan soal game kuis didalam buku nya yang berisi materi pembelajaran (Riani et al., 2019). Dengan adanya media *Fun Thinkers Book* ini tujuan dari penelitian yang dalam penelitian ini adalah untuk menghasilkan media pembelajaran yang layak, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam materi perubahan kondisi bumi kelas V sekolah dasar yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa serta ketertarikan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran terutama dalam materi perubahan kondisi bumi maka dibutuhkan media pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam memahami materi sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

## METODE

Jenis penelitian yang akan dilakukan adalah dengan menggunakan Pengembangan atau penelitian *Research and Development* (R&D). Penelitian pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan dalam mengembangkan sebuah produk baru atau produk lama dengan hasil berbeda yang nantinya di uji kevalidan, kepraktisan dan keefektifan dari produk tersebut sehingga mendapatkan sebuah produk yang valid, prantis dan efektif untuk dipergunakan dalam pembelajaran. Menurut Sugiono dalam (Tadhkiroh dkk., 2023) menyatakan bahwa metode penelitian RnD adalah penelitian yang menciptakan suatu produk tertentu dan menguji nilai kelayakan dari produk tersebut. Prosedur penelitian yang akan digunakan adalah model pengembangan ADDIE yang dilengkapi dengan 5 tahapan yaitu, tahap analisis, tahap perencanaan, tahap pengembangan, tahap implementasi dan tahap evaluasi. Model ADDIE merupakan salah satu model desain pembelajaran yang sistematik yang dapat digunakan dalam pengembangan suatu produk. Model ini dirancang secara sistematis dalam upaya pemecahan masalah belajar yang berkaitan dengan sumber belajar (Sholeh, 2019). Pemilihan model ini di dasari atas pertimbangan bahwa model ini mudah untuk dipahami oleh peneliti. Model ini dirancang secara tersusun dengan kegiatan yang sistematis dalam upaya pemecahan masalah belajar yang berkaitan dengan media belajar yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa (Masturah dkk., 2018). Berikut merupakan langkah-langkah model penelitian ADDIE:

### Analisis *(Analisys)*

Langkah awal yang akan dilakukan adalah melalakukan pengumpulan data informasi dengan studi lapangan melalui observasi. Kegiatan ini bertujuan untuk mendapatkan data dan informasi yang diperlukan untuk penelitian.

### Desain *(Design)*

Langkah kedua yang akan dilakukan oleh peneliti adalah pembuatan desain produk media *fun thinkers book* sesuai dengan produk yang diinginkan.

e-ISSN: 2775 – 8672
p-ISSN: 2775 – 9482

**Pengembangan *(Development)***

Langkah yang ketiga setelah melakukan desain produk, yaitu media *fun thinkers book* akan divalidasi oleh ahli dan guru agar produk yang telah dibuat menjadi lebih baik.

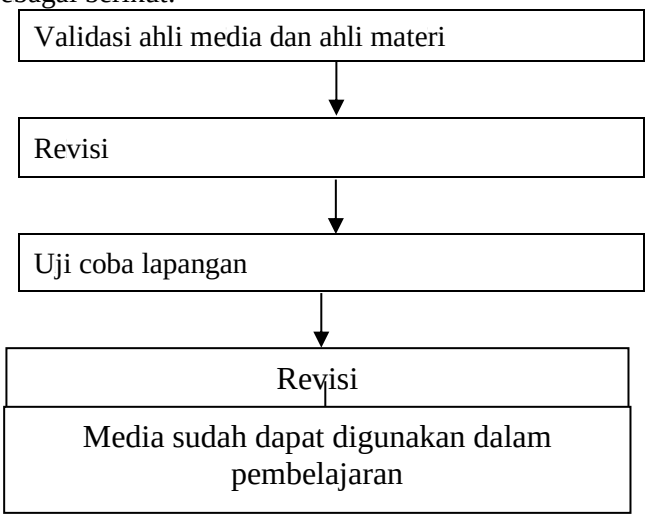
**Implementasi *(Implementation)***

Langkah keempat yang akan dilakukan oleh peneliti setelah melakukan revisi dan perbaikan adalah melakukan uji coba secara langsung di kelas.

**Evaluasi *(Evaluation)***

Langkah terakhir yang akan dilakukan oleh peneliti adalah melakukan pemberian angket kepada siswa dan angket guru untuk mengetahui respon siswa mengenai penggunaan media. Kemudian hasil respon siswa dijadikan sebagai masukan untuk perbaikan media yang sudah dikembangkan.

Pada tahap desain uji coba yang dilakukan peneliti dengan mengetahui kevalidan, keefektifan, maupun kepraktisan suatu media pembelajaran sebelum diterapkan di dalam kelas. Dalam bagian ini disajikan tentang desain uji coba bentuk gambar sebagai berikut:




Gambar 1. Desain uji Coba

**Teknik Pengumpulan Data**

**Wawancara**

Wawancara merupakan teknik pengumpulan data yang dapat digunakan untuk mengajukan pertanyaan tentang penggunaan media saat proses belajar berlangsung. Hal ini juga berkaitan dengan respon siswa terhadap media kelas oleh guru. Tujuan dari wawancara ini untuk memperoleh data yang berkaitan dengan kelayakan produk media pembelajaran *Fun Thinkers Book.*

**Kuisioner atau angket**

Kuisioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Kuisioner dan angket ini untuk mendapatkan gambaran respon dan tanggapan siswa dan guru terkait penggunaan media pembelajaran *Fun Thinkers Book.* Dalam penelitian ini, kuisioner digunakan untuk mengumpulkan data terkait analisis kebutuhan terhadap media yang dibutuhkan di sekolah serta validasi terhadap produk yang dibuat.

**Tes**

Dalam hal ini tes yang digunakan oleh peneliti adalah *pretest* yang dilakukan sebelum media pembelajaran diterapkan dan *posttest* yang dilakukan setelah media diterapkan dengan soal yang berjumlah 10 soal pilihan ganda. Tes ini untuk mengukur tingkat keberhasilan media pembelajaran dalam peningkatan hasil belajar siswa. Peneliti menggunakan soal sebagai tes untuk mengetahui keefektifan media dalam pembelajaran.

**Instrumen Penelitian**

**Lembar Validasi**

**Instrumen untuk ahli media**

Untuk mengetahui hasil kevalidan peneliti membuat sebuah instrumen kepada ahli media terkait dengan aspek-aspek media pembelajaran dapat dilihat dari hasil lembar validasi dari ahli media dan ahli materi terhadap media pembelajaran yang akan ditetapkan di dalam pembelajaran. Rumus yang digunakan menurut (Sa'dun, 2013) adalah sebagai berikut:

e-ISSN: 2775 – 8672
p-ISSN: 2775 – 9482

$$Va = \frac{Tse}{Tsh}\ \chi\ 100\ \%$$

Keterangan:
Va : Presentase Jumlah Validasi
Tse : Total skor yang diberikan oleh validator
Tsh : Skor total maksimal yang diharapkan

**Instrumen untuk ahli materi**

Untuk mengetahui hasil validasi peneliti membuat sebuah instrumen ahli materi terkait dengan aspek-aspek materi pembelajaran.

**Lembar Kepraktisan**

**Instrumen respon untuk siswa**

Untuk mengetahui respon siswa terhadap tanggapan media pembelajaran peneliti membuat instrumen penelitian, sehingga dapat menghasilkan aspek dalam kemudahan, motivasi, kebermanfaatan serta kemenarikan terhadap media pembelajaran.

**Instrumen respon untuk guru**

Untuk mengetahui respon siswa tentang tanggapan media pembelajaran peneliti membuat instrumen penelitian.

$$P = \frac{\Sigma\chi}{\Sigma\chi 1} \times 100\%$$

Keterangan:
P : Presentase kepraktisan media
Σχ : Jumlah skor keseluruhan
Σχ1 : Jumlah skor minimal
100% : Konstanta

Sedangkan rumus yang digunakan untuk menghitung respon keseluruhan menurut (Sa'dun, 2013) adalah sebagai berikut

$$V = \frac{Vn}{n}$$

Keterangan:
V : Rata-rata
Vn : Jumlah nilai keseluruhan
N : Jumlah responden

**Lembar Keefektifan**

Untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran dengan menggunakan tes. Tes adalah alat pengukur kemampuan seseorang yang diperoleh dengan menggunakan skor angka. Tes merupakan alat yang efektif dalam mengumpulkan data. Tes ini akan akan diberikan sebelum dan sesudah siswa menggunakan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* untuk melihat keefektifan pengembangan produk dan peningkatan hasil belajar, sehingga siswa termotivasi dalam belajar dengan menggunakan media pembelajaran. Rumus yang digunakan untuk mengukur hasil *pre-test* dan *post-test* siswa secara keseluruhan menurut (Sa'dun, 2013) sebagai berikut:

$$V = \frac{Vn}{n}$$

Keterangan:
V : Rata-rata nilai
Vn : Jumlah nilai keseluruhan
N : Jumlah responden

Menurut (Hanifah dkk., 2020) hasil belajar siswa yang di ukur difokuskan dalam ranah kognitif. Uji yang dilakukan dengan tes pilihan ganda. Pembelajaran dengan menggunakan media ajar *Fun Thinkers Book* dapat diketahui efektivitasnya terhadap kemampuan hasil belajar siswa dengan mencari nilai *N-Gain* dengan persamaan berikut:

$$N\text{-}Gain = \frac{skor\ posttest - skor\ pretest}{skor\ maksimum - skor\ minimum}$$

Penentuan kriteria nilai *N-Gain* disajikan sebagai berikut:

e-ISSN: 2775 – 8672
p-ISSN: 2775 – 9482

Tabel 2. Kriteria Nilai N-Gain

| Nilai *N-Gain* | Kriteria |
|---|---|
| Tinggi | > 0,7 |
| Sedang | 0,3 – 0,7 |
| Rendah | < 0,3 |

Penyimpulan kevalidan, kepraktisan, keefektifan di identifikasikan dengan skor presentase. Semakin besar atau tinggi presentase skor hasil analisis data, maka semakin besar pula tingkat kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan media pembelajaran *Fun Thinkers Book.*

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Tahap Analisis

Analisis yaitu tahap pengumpulan data dengan mengetahui permasalahan di SDN Bapuh Bandung. Setelah melakukan tahap analisis, peneliti mengetahui bahwa ada dua hal yaitu analisis kinerja dan analisis kebutuhan.

### Analisis kinerja

Analisis kinerja guru ini terdapat permasalahan yang mana guru belum menggunakan media pembelajaran, sehingga kegiatan pembelajaran masih secara konvensional dengan mendengarkan ceramah yang berpanduan buku ajar IPAS saja. Oleh karena itu, guru dapat berkreasi dengan menggunakan media pembelajaran inovatif untuk mendorong keterlibatan siswa di dalam kelas sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V.

### Analisis kebutuhan

Analisis kebutuhan terdapat permasalahan dimana pada pembelajaran IPAS materi perubahan kondisi bumi guru lebih banyak menjelaskan materi sehingga pembelajaran menjadi membosankan dan siswa lebih banyak diam. Untuk itu perlu adanya media pembelajaran yang dapat membuat belajar menjadi menyenangkan dengan memanfaatkan media pembelajaran yang dapat digunakan saat belajar sambil bermain.

### Tahap Perencanaan

Pada tahap ini menjelaskan tentang rancangan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* yang mana media tersebut di kembangkan berdasarkan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* yang memasukkan sejumlah kuis yang sesuai dengan materi tentang perubahan kondisi bumi untuk membantu siswa memahami materi dan melatih siswa dalam mengingat materi dengan demikian dapat meningkatkan hasil belajar. Dengan menggunakan aplikasi *canva* media pembelajaran *Fun Thinkers Book* di rancang sesuai dengan materi yang diajarkan.

### Tahap Pengembangan

a. Membuat sampul depan dan belakang buku *Fun Thinkers Book* dengan desain dibuat menggunkan aplikasi *canva*. Desain dapat dilihat di bawah ini.
b. Membuat daftar isi
c. Membuat desain cara menggunakan media pembelajaran *Fun Thinkers Book*
d. Membuat rangkuman materi ajar
e. Membuat kotak kuis berupa pertanyaan dan jawaban yang mana masing-masing halaman terdiri dari 9 kotak, kotak sebelah kiri berisi pertanyaan dan kotak sebelah kanan berisi jawaban. Pada setiap kotak di isi dengan materi pembelajaran sesuai dengan capaian pembelajaran pada materi perubahan kondisi bumi.
f. Media pembelajaran *Fun Thinkers Book* dicetak dengan menggunakan kertas *soft cover* ukuran A4
g. Membuat alat peraga dari kayu di lapisi cat yang menjadi kotak dengan panjang 22 cm dan lebar 40 cm
h. Membuat kotak nomor dengan 2 sisi. Dibagian depan nomor dan dibagian belakang warna yang dilapisi cat kayu berukuran 4 x 4 cm.

Tahap ini peneliti melakukan validasi dan merevisi media sesuai dengan saran dari validator. Pada tahap revisi, validator media dan materi dikonsultasikan untuk memastikan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* menyenangkan tujuan pembelajaran sebaik mungkin.

### Validasi dan revisi dari ahli media

Hasil validasi dari ahli media terhadap media pembelajaran *Fun Thinkers Book* materi perubahan kondisi bumi diperoleh jumlah skor 64 dengan rata-rata presentase mendapatkan 91% yang termasuk dalam kategori sangat layak dan dapat digunakan dengan perbaikan. Pada tanggal 30 Juli 2024 peneliti melakukan validasi dengan Dr. Asmaul Lutfauziah, S. Pd., M. Pd. selaku validator media dan memberikan saran sebagai berikut: 1) cara penggunaan media perlu diperbaiki agar siswa mudah memahami tata cara penggunaan media,

e-ISSN: 2775 – 8672
p-ISSN: 2775 – 9482

2) kunci jawaban perlu disesuaikan, 3) soal perlu disesuaikan dengan CP di SD. Hasil validasi media *Fun Thinkers Book* dari ahli media mendapat skor 64 dengan presentase aspek tulisan 96%, aspek tampilan 92%, aspek penyajian media 90%, dan aspek kelengkapan 80% maka hasil validasi dari ahli media berada di kategori sangat layak dengan presentase total sebesar 91% dan media pembelajaran dapat digunakan dengan revisi.

**Validasi dan revisi dari ahli materi**

Hasil validasi dari ahli materi terhadap media pembelajaran *Fun Thinkers Book* materi perubahan kondisi bumi memperoleh skor sebanyak 44 dengan rata-rata jumlah presentase 80% yang termasuk dalam kategori layak dan dapat digunakan dengan perbaikan. Peneliti melakukan validasi dengan Dr. Asmaul Lutfauziah, S. Pd., M. Pd. Selaku validator ahli materi pada tanggal 30 Juli 2024. Adapun saran dan amsukan yaitu 1) kedalaman materi perlu disesuaikan dengan CP di SD, 2) buatlah rangkuman materi untuk mengembangkan soal evaluasi & soal pada *Fun Thinkers Book*. Hasil validasi materi media pembelajaran *Fun Thinkers Book* menghasilkan skor 44 dengan presentase aspek isi 80%, aspek tampilan 80% dan aspek bahasa 80%, maka hasil validasi dari ahli materi berada di kategori layak dengan presentase total sebesar 80% dan materi dapat digunakan dengan revisi.

**Tahap Implementasi**

Tahap ini merupakan tahap diterapkannya media pembelajaran *Fun Thinkers Book* yang dikembangkan oleh peneliti dan akan diterapkan 5 siswa kelas V Sekolah Dasar. Dalam menerapkan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* peneliti menjelaskan terlebih dahulu materi perubahan kondisi bumi, mendeskripsikan bagaimana cara menggunakan media pembelajaran *Fun Thinkers Book*, kemudian mengajak siswa untuk terlibat aktif dengan pertanyaan-pertanyaan yang ada di dalam media tersebut.

**Tahap Evaluasi**

Hasil evaluasi ini diperoleh dari hasil *pre-test* dan *post-test* yang dilakukan oleh siswa kelas V di sekolah dasar dengan tujuan memahami aplikasi efektif dari media pembelajaran *Fun Thinkers Book* yang telah dikembangkan dan divalidasi oleh validator. Berikut ini hasil dari *pre-test* dan *post-test* siswa kelas V Sekolah Dasar seperti pada Tabel 4.5 sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil *Pre-test* dan *Post-test* Siswa

| No. | Nama Siswa | Skor | |
|---|---|---|---|
| | | Pre-test | Post-test |
| 1. | Siswa 1 | 70 | 90 |
| 2 | Siswa 2 | 70 | 100 |
| 3. | Siswa 3 | 80 | 100 |
| 4. | Siswa 4 | 60 | 80 |
| 5. | Siswa 5 | 40 | 60 |
| Jumlah | | 320 | 430 |
| Rata-rata | | 64 | 86 |

Berdasarkan hasil *pre-test* siswa kelas V dapat diperoleh hasil skor sebanyak 64 dengan kategori layak kemudian dilakukan *post-test* setelah diterapkannya media pembelajaran *Fun Thinkers Book* terdapat peningkatan hasil skor sebanyak 86 dengan kategori sangat layak. Untuk mengetahui hasil belajar siswa kelas V SDN Bapuh Bandung dilakukan dengan menghitung nilai hasil *pre-test* dan *post-test* peserta didik dengan hasil *N-Gain*. Berikut hasil perhitungan nilai hasil belajar peserta didik. Dapat disajikan seperti pada Tabel 4.6 sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil Perhitungan N-Gain

| Perhitungan N-Gain Score | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| No. | Nama Siswa | Pre-Test | Post-Test | Post-Pre | Score Ideal (100 Pre) | N-Gain Score | Kategori |
| 1. | Siswa 1 | 70 | 90 | 20 | 30 | 0,6 | Sedang |
| 2. | Siswa 2 | 70 | 100 | 30 | 30 | 1 | Tinggi |
| 3. | Siswa 3 | 80 | 100 | 20 | 20 | 1 | Tinggi |
| 4. | Siswa 4 | 60 | 80 | 20 | 40 | 0,5 | Sedang |
| 5. | Siswa 5 | 40 | 60 | 20 | 60 | 0,3 | Rendah |
| Jumlah | | | | | | 0,6 | Sedang |

Hasil *post-test* yang dilakukan siswa kelas V yang berjumlah 5 yang menunjukkan bahwa hasil belajar siswa meningkat dibuktikan dari hasil *N-Gain* tiap individu yang meningkat dengan nilai terendah 60 dan nilai tertinggi 100 dengan jumah soal 10. Pada *post-test* ini semua siswa dapat dinyatakan sedang sampai tinggi dengan hasil keseluruhan rata-rata perhitungan *N-Gain* 0,6 yang menunjukkan sedang. Perhitungan hasil

e-ISSN: 2775 – 8672
p-ISSN: 2775 – 9482

belajar dengan menggunakan *N-Gain* menunjukkan bahwa hasil belajar meningkat. Terdapat 2 siswa dengan skor *N-Gain* 1 yang termasuk kategori tinggi, 1 siswa mendapatkan skor *N-Gain* 0,6 yang termasuk kategori sedang, 1 siswa mendapatkan skor 0,5 dengan kategori sedang dan 1 siswa mendapatkan skor *N-Gain* 0,3 dengan kategori rendah. Hasil rata-rata dari perhitungan skor *N-Gain* menunjukkan bahwa nilai hasil belajar meningkat dengan mendapatkan skor presentase 69,9% dengan yang menunjukkan kategori sedang.

**Angket hasil respon siswa**

Berikut hasil dari respon siswa terhadap media pembelajaran *Fun Thinkers Book* dapat dilihat Tabel 6. di bawah ini.

Tabel 6. Hasil Respon Siswa

| No. | Nama Siswa | Skor | Presentase |
|---|---|---|---|
| 1. | Siswa 1 | 45 | 81,8% |
| 2. | Siswa 2 | 46 | 83,6% |
| 3. | Siswa 3 | 49 | 89% |
| 4. | Siswa 4 | 46 | 83,6% |
| 5. | Siswa 5 | 37 | 67% |

Hasil presentase yang diberikan siswa 89% dari 1 siswa, 83,6% dari 2 siswa, 81,8% dari 1 siswa, dan 67,2% dari 1 siswa dengan total keseluruhan 98% yang termasuk dalam kategori sangat layak. Hal tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran *Fun Thinkers Book* layak digunakan dan siswa merasa senang dan antusias untuk dapat mempelajari materi dengan sungguh-sungguh. Penelitian juga dilakukan oleh (Sulastri dkk., 2023) yang mendapatkan 90% untuk persentase angket respon peserta didik sehingga media *Fun Thinkers Book* dapat dinyatakan sangat praktis digunakan sebagai media pembelajaran.

**Hasil wawancara siswa**

Dari hasil wawancara dengan siswa dapat disimpulkan sebagai berikut: a) Siswa merasa menggunakan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* lebih menyenangkan; 1) Siswa tertarik belajar menggunakan media pembelajaran *Fun Thinkers Book;* 2) Siswa merasa belajar menggunakan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* lebih memudahkan untuk memahami materi.

**Angket hasil respon guru**

Untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran *Fun Thinkers Book*, peneliti bukan hanya perlu mengetahui dari respon siswa saja, tetapi juga untuk mengetahui bagaimana respon guru terkait media pembelajaran *Fun Thinkers Book* yang sudah diterapkan oleh peneliti. Hasil tanggapan terhadap pembelajaran *Fun Thinkres Book* yang diberikan kepada Makhfudho Wahyuni, S. Ag. Perolehan presentase yang diberikan oleh guru terkait media pembelajaran *Fun Thinkers Book* materi perubahan kondisi bumi memperoleh aspek tampilan 84%, aspek efek bagi pengguna 92%, aspek kepraktisan 86%, sehingga hasil keseluruhan adalah 86% dengan kategori sangat layak. Hal ini karena ketika kegiatan pembelajaran dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran seperti *Fun Thinkers Book* siswa lebih terlibat dan positif sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak membuat bosan. Menurut (Fauziah & Ninawati, 2023) dengan menggunakan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* siswa tidak mudah bosan selama pembelajaran berlangsung.

**Hasil wawancara respon guru**

Dari hasil wawancara dari guru pada tabel di atas dapat disimpulkan sebagai berikut: 1) Media pembelajaran *Fun Thinkers Book* dapat menarik perhatian siswa sehingga kegiatan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan; 2) Menggunakan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* memudahkan guru menyampaikan materi; 3) Media pembelajaran *Fun Thinkers Book* mudah diguanakan dan dapat disesuaikan dengan materi; 4) Media *Fun Thinkers Book* layak digunakan namun tidak semua guru mampu membuat media seperti *Fun Thinkers Book*.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan yang dilakukan, bahwa media pembelajaran *Fun Thinkers Book* materi perubahan kondisi bumi yaitu: dapat disajikan di sekolah dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V sekolah dasar. Dengan begitu dapat disimpulkan bahwa: 1) Hasil validasi media pembelajaran *Fun Thinkers Book* materi perubahan kondisi bumi diperoleh dari ahli media dan ahli materi. Ahli media mendapatkan presentase 91% dengan kategori sangat layak digunakan dengan revisi. Hasil validasi dari ahli materi mendapatkan presentase 80% dengan kategori layak digunakan dengan revisi; 2) Kepraktisan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* di dapatkan dari angket guru dan siswa. Angket guru memperoleh rata-rata 86% dengan kategori sangat layak dan hasil angket siswa mendapatkan rata-rata 98% yang termasuk dalam

e-ISSN: 2775 – 8672
p-ISSN: 2775 – 9482

kategori sangat layak; 3) Keefektifan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* didapatkan dari hasil *post-test* yang menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar dari perhitungan *N-Gain* mendapatkan rata-rata 0,6 yang temasuk dalam kategori sedang.

## DAFTAR REFERENSI

Audie, N. (2019). Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar. *Posiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, *2*(1), 586–595.

Fauziah, D. S., & Ninawati, M. (2023). Media Fun Thinkers Book Berbasis Kontekstual Materi Berbagai Pekerjaan Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Edukasiana: Jurnal Inovasi Pendidikan*, *2*(2), 93–103. https://doi.org/10.56916/ejip.v2i2.362

Fenny, A., & Nugroho, A. S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Fun Thinkers Book Pada Materi Keberagaman Rumah Adat di Indonesia Pada Pembelajaran IPS Kelas IV UPT SD Negeri 104 Gresik. *Pendidikan, Sosial Dan Keagamaan*, *20 Nomor 3*. https://doi.org/https://doi.org/10.53515/qodiri Article

Hanifah, H., Afrikani, T., & Yani, I. (2020). Pengembangan Media Ajar E-Booklet Materi Plantae Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Biologi Siswa. *Journal Of Biology Education Research (JBER)*, *1*(1), 10–16. https://doi.org/10.55215/jber.v1i1.2631

Irma, W. I., Elya, R., & Novianti, M. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Fun Thingkers Book pada Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Riset Sosial Humaniora (KAGANGA)*, *6*, 82–95. https://doi.org/https://doi.org/10.31539/kaganga.v6i2.7188

Masturah, E. D., Mahadewi, L. P. P., & Simamora, A. H. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Book pada Mata Pelajaran IPA Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal EDUTECH Univrsitas Pendidikan Ganesha*, *6*(2), 212–221. https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU/article/view/20294

Pamungkas, W. A. D., & Koeswanti, H. D. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Video Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, *4*(3), 346–354. https://doi.org/10.23887/jippg.v4i3.41223

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

Riani, R. P., Huda, K., & Fajriyah, K. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Tematik "Fun Thinkers Book" Tema Berbagai Pekerjaan. *Jurnal Sinektik*, *2*(2), 173. https://doi.org/10.33061/js.v2i2.3330

Sa'dun, A. (2013). Instrumen Perangkat Pembelajaran. *PT. Remaja Rosdakarya*.

Sholeh, M. (2019). Pengembangan Media Pop-Up Book Berbasis Budaya Lokal Keberagaman Budaya Bangsaku Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, *4*(1), 138–150. https://doi.org/10.22437/gentala.v4i1.6979

Sulastri, D. S., Tahir, M., & Khair, B. N. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Fun Thinkers Book Pada Pembelajaran Tematik Kelas I SDN 46 Cakranegara. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, *8*(1), 367–375. https://doi.org/10.29303/jipp.v8i1.1170

Supriyono. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Pendidikan Dasar*, *II*, 43–48.

Tadhkiroh, T., Akbar, B., & Hartini, T. I. (2023). Pengembangan Instrumen Penilaian Kinerja pada Muatan IPA Kurikulum 2013 Tingkat Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *7*(1), 631–644. https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i1.4720

Wardani, N. W., Kusumaningsih, W., & Kusniati, S. (2024). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, *4*(1), 134–140. https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i1.389.