

LITERASI

Jurnal Pendidikan Dasar

<http://journal.upgris.ac.id/index.php/jpd>

MEDIA PEMBELAJARAN FUN THINKERS BOOK MATERI IPAS BAGIAN TUMBUH TUMBUHAN DAN FUNGSI NYA KELAS

DOI: 10.26877/literasi.v4i2.20497

Rahmadani Kaneka Putri¹⁾, Husni Wakhyudin²⁾, Mira Azizah³⁾

¹²³ Fakultas Ilmu pendidikan, Universitas PGRI Semarang

Abstrak

Tujuan penelitian ini yaitu a) mengetahui karakteristik pengembangan media pembelajaran fun thinkers book pada materi bagian tumbuh tumbuhan dan fungsinya kelas IV di SD Negeri 1 Tanjungsari Rembang. b) menguji kevalidan pengembangan media pembelajaran fun thinkers book pada materi bagian tumbuh tumbuhan dan fungsinya kelas IV di SD Negeri 1 Tanjungsari Rembang. c) menguji kepraktisan guru dari pengembangan media pembelajaran fun thinkers book pada materi bagian tumbuh tumbuhan dan fungsinya kelas IV di SD Negeri 1 Tanjungsari Rembang. d) menguji keberterimaan siswa dari pengembangan media pembelajaran fun thinkers book pada materi bagian tumbuh tumbuhan dan fungsinya kelas IV di SD Negeri 1 Tanjungsari Rembang. Jenis penelitian yaitu research & development dengan menggunakan model ADDIE. Hasil perhitungan dari validasi terhadap ahli media dan materi yaitu rata-rata ahli media diperoleh kevalidan media sebesar 89% dan rata-rata validasi ahli materi diperoleh kevalidan materi sebesar 89% termasuk dalam kategori “Sangat Layak”. Hasil rata-rata Persentase dari angket respon guru memperoleh sebesar 95% dalam kategori “Sangat Layak” dan rata-rata Persentase angket respon peserta didik memperoleh sebesar 97,5% dalam kategori “Sangat Layak”. Dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran fun thinkers book ini dinyatakan dalam kategori layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Kata Kunci: Pengembangan, fun thinkers book, IPAS

History Article

Received 22 Agustus 2024

Approved 26 Agustus 2024

Published 30 September 2024

How to Cite

Putri, Rahmadani Kaneka. Wakhyudin, Husni. Azizah, Mira. (2024). Media Pembelajaran Fun Thinkers Book Materi Ipas Bagian Tumbuh Tumbuhan Dan Fungsinya Kelas IV. Literasi, 4(2), 424-435

Coressponding Author:

Jl. Sidodadi Timur no.. 24, Semarang.

E-mail: ¹ rahmadanikaneka@gmail.com

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal yang terpenting dalam kehidupan manusia, ini berarti bahwa setiap manusia Indonesia berhak mendapatkannya dan diharapkan untuk selalu berkembang didalamnya, Pendidikan secara umum mempunyai arti suatu proses kehidupan dalam mengembangkan diri tiap individu untuk dapat hidup dan melangsungkan kehidupan. Melalui pendidikan manusia dapat mengembangkan setiap potensi yang ada pada dirinya sehingga dapat lebih mengerti dan mampu menguasai ilmu pengetahuan pendidikan juga dapat melahirkan manusia yang cerdas serta kreatifitas sehingga sumber daya manusia meningkat (Alpian dkk., 2019).

Pendidikan di sekolah dilakukan melalui kegiatan belajar di kelas, yaitu kegiatan yang dilakukan oleh seorang pendidik atau pendidik sebagai sumber pengetahuan dan siswa seseorang yang mencari ilmu pengetahuan tersebut (Fadillah & Ninawati, 2020). Adapun factor pendorong untuk menciptakan terlaksanannya aktivitas dalam dunia pendidikan yakni pendidik atau guru. . Kegiatan pembelajaran di dalam pendidikan formal, dilakukan oleh dua pihak yaitu, guru sebagai fasilitator dan peserta didik sebagai pembelajar di sekolah. Guru juga yang memilah dan memilih strategi dalam pembelajaran yang akan diberikan kepada peserta didik yaitu dapat berupa media pembelajaran. Melalui media pembelajaran peserta didik lebih dapat memahami konsep dan tertarik dalam pembelajaran. Media memiliki peranan yang penting dalam pembelajaran di kelas.

Berdasarkan hasil dari wawancara kepada wali kelas IV SD Negeri 1 Tanjungsari Rembang ibu Murwati S.Pd, beliau menyatakan bahwa pada saat pembelajaran IPAS mengenai bagian tumbuh tumbuhan dan fungsinya ibu Murwati tidak menggunakan media pembelajaran, hanya menggunakan buku lks dan buku paket pada saat menerangkan materi tersebut. Ibu Murwati juga mengatakan bahwa beliau belum menerapkan media pembelajaran interaktif saat pembelajaran IPAS materi bagian tumbuh tumbuhan dan fungsinya, sehingga menyebabkan pada saat pembelajaran IPAS materi bagian tumbuh tumbuhan dan fungsinya siswa bosan dan kesulitan memahami materi yang disampaikan ibu Murwati. Dari hasil angket kebutuhan siswa serta hasil wawancara dengan guru menyakatan siswa lebih menyukai pembelajaran jika guru menggunakan media pembelajaran pada saat pembelajaran berlangsung. Hal tersebut ditemukan oleh peneliti di kelas IV SD Negeri 1 Tanjungsari.

Media merupakan alat yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk memberikan informasi yang dibutuhkan peserta didik. Semua alat yang digunakan guru dalam proses pembelajaran bertujuan untuk menyalurkan informasi sehingga dapat dipahami peserta didik. Namun penggunaan media yang ada saat ini masih terbilang terbatas disampaikan oleh Suryani dkk, (2018) bahwa media pembelajaran adalah segala bentuk dan sarana penyampaian informasi yang dibuat atau dipergunakan sesuai dengan teori pembelajaran,

dapat digunakan untuk tujuan pembelajaran dalam menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan dan terkendali. Seiring dengan perkembangan zaman media pembelajaran yang ada harus disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku disekolah. Saat ini

kurikulum yang diterapkan di Indonesia adalah kurikulum merdeka. Kurikulum merdeka muncul supaya memunculkan paradigma baru di mana siswa diberikan kemerdekaan

(Susilawati, 2021). Hal ini akan mampu mengeksplorasi kemampuan siswa, sehingga pembelajaran menjadi lebih kontekstual dan menyenangkan. Salah satu dampak dari diberlakukannya kurikulum merdeka di Sekolah Dasar (SD)/MI ialah pengabungan antara mata pelajaran IPA dan IPS menjadi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Hal ini bertujuan supaya siswa lebih holistik dalam memahami lingkungan sekitar. Terlebih dalam kurikulum baru ini guru diharuskan mampu melakukan inovasi dalam proses pembelajaran agar tidak membosankan dan meningkatkan minat belajar siswa. Selain itu, kegiatan pembelajaran tidak hanya guru saja yang memiliki peran penting. Akan tetapi, keterlibatan siswa juga sangat penting.

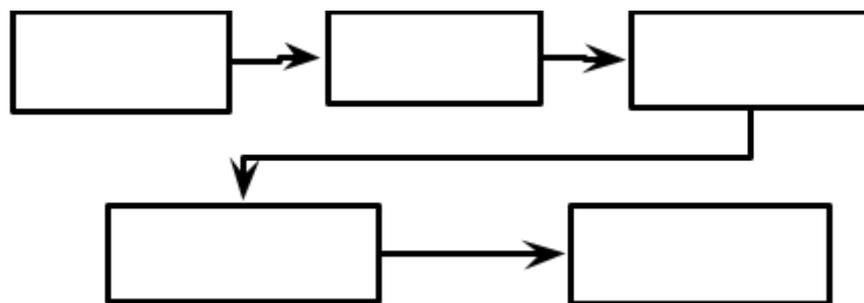
Salah satu upaya yang dapat dilakukan oleh peneliti untuk meningkatkan keaktifan peserta didik serta dapat mencapai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, yaitu dengan mengembangkan media fun thinkers book. Riani dkk., (2019) mengungkapkan bahwa media fun thinkers book merupakan media yang dapat membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan dengan hasil belajar mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Anjarani dkk., (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. Hal tersebut selaras dengan pendapat Rusmini dkk., (2023) siswa yang baru menginjak usia sekolah dasar umumnya memiliki karakteristik senang bermain, senang melakukan sesuatu secara langsung, senang bergerak dan senang bekerja kelompok.

Berdasarkan uraian yang telah dijabarkan peneliti melakukan pengembangan media pembelajaran fun thinkers book. Pengembangan produk ini berfokus pada materi bagian tumbuh tumbuhan dan fungsinya pada bab 1 Tumbuhan, Sumber Kehidupan di Bumi. Produk ini menggambarkan media pembelajaran interaktif yang berupa deskripsi kalimat-kalimat yang berkaitan dengan gambar-gambar untuk dicocokkan, sehingga bisa dijadikan sebagai salah satu alternatif dalam pembelajaran materi bagian tumbuh tumbuhan dan fungsinya, dan membuat siswa ikut aktif terlibat dalam pembelajaran tersebut. Maka, peneliti akan mengembangkan sebuah media pembelajaran pada penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Fun Thinkers Book pada Materi Bagian Tumbuh Tumbuhan dan fungsinya Kelas IV di SD Negeri 1 Tanjungsari Rembang.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan. Penelitian ini akan mengembangkan sebuah media pembelajaran fun thinkers book mengenai pemahaman materi IPAS bagian tumbuh tumbuhan dan fungsinya siswa kelas IV di SD Negeri 1 Tanjungsari Rembang. Menurut Zain dkk., (2024) Metode penelitian ini yaitu *research & development*, dimana *research & development* merupakan metode penelitian dengan suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru dengan cara

menyempurnakan produk yang sudah ada, dimana penyempurnaan ini harus dapat dipertanggungjawabkan. Banyak model yang dapat diaplikasikan dalam mengembangkan media pembelajaran, salah satunya adalah model ADDIE yang dikembangkan oleh Rayanto dalam Dick and Carry (1996). Model penelitian ini terdapat lima tahapan sesuai dengan namanya ADDIE yaitu (A)nalysis, (D)esign, (D)evelopment, (I)mplementation, dan (E)valuation. menurut Hasyim (2016). Langkah – langkah tersebut tersusun pada gambar 1 sebagai berikut:



Gambar 1. Tahap Pengembangan ADDIE

1)(A)nalysis

Tahap analisis ini dilakukan analisis kebutuhan, mengidentifikasi masalah dan menganalisis tugas, sehingga peneliti mampu menciptakan atau mengembangkan produk (Mesra dkk., 2023). Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan guru kelas IV di SD Negeri 1 Tanjungsari Rembang yaitu Ibu Murwati, S.Pd. belum pernah menggunakan media pembelajaran interaktif pada saat pembelajaran IPAS materi tumbuh tumbuhan dan fungsinya, hanya berpedoman buku lks dan buku paket, sehingga siswa merasa kesulitan memahami materi dan bosan pada saat pembelajaran berlangsung. Teknik yang digunakan untuk analisis hasil pengumpulan data adalah melalui wawancara dan angket analisis kebutuhan guru dan analisis angket kebutuhan siswa.

2)(D)esain

Menurut Mesra dkk., (2023) mengungkapkan bahwa Desain yaitu melakukan kegiatan merumuskan tujuan pembelajaran yang memenuhi kriteria ABCD, menyusun tes, sesuai dengan tujuan pembelajaran, menentukan strategi pembelajaran, dan media untuk

memudahkan siswa dalam memahami materi. Berdasarkan hasil wawancara dan analisis kebutuhan guru kelas IV SD Negeri 1 Tanjungsari Rembang, perlu adanya sebuah rancangan atau pengembangan media pembelajaran. Desain dari media pembelajaran harus dapat mendukung tercapainya media pembelajaran yang efisien. Pada tahap awal pembuatan media yaitu membuat rancangan desain fun thinkers book dan materi, menyusun kerangka struktur, menganalisis materi yang akan ditampilkan, menganalisis desain tampilan, menentukan soal kuis yang akan dimasukkan kedalam fun thinkers book, perancangan konsep media. Tahapan selanjutnya peneliti akan menentukan Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran yang ingin dicapai dalam kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan.

3) (D)evelopment

Menurut Mesra dkk., (2023) mengungkapkan bahwa Development adalah proses mewujudkan blue-print alias desain menjadi kenyataan. Artinya, jika dalam desain diperlukan suatu software berupa multimedia pembelajaran, maka multimedia tersebut harus dikembangkan. Pada tahapan ini media pembelajaran fun thinkers book akan dinilai apakah media ini sudah valid dan dapat diimplementasikan dalam pembelajaran kepada siswa kelas IV atau belum. Setelah dilakukan validasi oleh ahli media dan materi, maka langkah selanjutnya adalah merevisi media pembelajaran sesuai dengan arahan validator sebagai bentuk penyempurnaan desain media pembelajaran. Proses revisi media dilakukan sebagai bentuk uji coba produk sehingga produk dapat digunakan dengan baik dan sempurna.

4) (I)mplementasi

Pengembangan media pembelajaran fun thinkers book pada pembelajaran matematika dikembangkan berdasarkan kebutuhan siswa kelas IV di SD Negeri 1 Tanjungsari Rembang. Media pembelajaran yang telah dikembangkan akan melalui tahapan validasi terlebih dahulu

sebelum diimplementasikan dalam pembelajaran. Uji validasi dilakukan oleh ahli media pembelajaran dan ahli materi dengan harapan mendapatkan desain media pembelajaran fun thinkers book dengan maksimal. Setelah melalui tahap validasi dari ahli media dan ahli materi media tersebut sudah layak di implementasikan dalam pembelajaran. Dari tahap uji validasi oleh ahli media dan ahli materi maka akan diketahui kelemahan atau kekurangan dari media pembelajaran fun thinkers book tersebut. Oleh karena itu peneliti akan melakukan revisi untuk mengurangi kelemahan dan kekurangan media pembelajaran hingga mencapai tingkatan valid. Setelah Media pembelajaran fun thinkers book direvisi dan diperbaiki, maka media pembelajaran tersebut siap untuk di implementasi (uji coba) akan dilakukan oleh siswa

kelas IV dan Guru di SD Negeri 1 Tanjungsari rembang.

5) (E)valuation

Pada tahap evaluasi atau umpan balik memiliki tujuan untuk melihat apakah sistem pembelajaran yang sedang dilakukan berhasil, sesuai dengan harapan awal atau tidak. Tahap evaluasi ini merupakan langkah terakhir dari proses penelitian pengembangan yang dilakukan

untuk memberikan nilai (Mesra dkk., 2023). Pada tahapan ini media akan dinilai dan direvisi sesuai dengan arahan atau saran dari ahli media dan ahli materi sehingga media dapat dikatakan valid. Selanjutnya setelah dilakukan perbaikan maka media tersebut termasuk dalam

kategori layak untuk diterapkan dalam pembelajaran khususnya di kelas IV mata pelajaran IPAS materi bagian tumbuh tumbuhan dan fungsinya.

Subjek penelitian yang akan dilakukan peneliti yaitu guru dan siswa IV SD Negeri 1 Tanjungsari Rembang yang memiliki siswa berjumlah 31 siswa. Pengembangan media

pembelajaran fun thinkers book menggunakan dua teknik analisis data, yaitu teknik analisis data kualitatif dan teknik analisis data kuantitatif. Data yang telah diperoleh melalui

angket/kuisisioner dihitung berdasarkan rata rata skor yang diperoleh. Angket yang digunakan dalam penilaian pengembangan media fun thinkers book Rumbelta terdiri dari empat angket meliputi (1) uji kevalidan oleh ahli media dan ahli materi, (2) uji kepraktisan oleh guru, (3) keberterimaan oleh siswa.

1. Uji kevalidan dan Uji Kepraktisan

Pada tahap uji kevalidan dan uji kepraktisan ini menggunakan skala Likert bentuk checklist (√). Penilaian tahap uji kevalidan diperoleh dari hasil angket/kuisisioner validasi yang telah diisi oleh ahli media dan ahli materi. Sedangkan pada tahap penilaian uji kepraktisan diisi oleh guru kelas. Adapun pedoman pemberian skor instrumen validasi dapat dilihat pada tabel dibawah;

Tabel 1. Pedoman Pemberian Skor Uji kevalidan dan Uji Kepraktisan

Keterangan	Skor
SB (Sangat Baik)	5
B (Baik)	4
C (Cukup)	3
K (Kurang)	2
SK (Sangat Kurang)	1

Langkah tersebut disimpulkan untuk menghitung presentase kevalidan setiap aspek dengan menggunakan rumus berikut:

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Jumlah Skor Total}}{\text{Skor Ideal}} \times 100\%$$

Kemudian presentase diubah menjadi kalimat kualitatif untuk melihat kriteria kevalidan produk yang dapat dilihat pada table berikut;

Tabel 2. Pedoman Persentase Kelayakan

Range (%)	Kriteria
81% - 100%	Sangat layak digunakan
61% - 80%	Layak digunakan
41% - 60%	Cukup layak digunakan
21% - 40%	Tidak layak digunakan
0% - 20%	Sangat tidak layak digunakan

Sumber : (Sugiyono, 2016)

Dapat disimpulkan bahwa indikator keberhasilan produk apabila hasil presentase berada pada, rentang 61% - 80% dengan kategori “layak” rentang 81% - 100% dengan kategori “sangat layak”.

2. Uji keberterimaan

Penilaian angket keberterimaan diperoleh dari hasil angket respon siswa yang dianalisis menggunakan skala Guttman berupa tanggapan “Ya” atau “Tidak” yang diubah ke dalam angka dengan pedoman penskoran yang dapat dilihat melalui tabel dibawah ini;

Tabel 3. . Pedoman Pemberian Skor Uji Keberterimaan

No.	Keterangan	Score
1.	Ya	1
2.	Tidak	0

Perhitungan persentase dari data yang telah diperoleh diolah menggunakan rumus berikut:

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Jumlah Skor Total}}{\text{Skor Ideal}} \times 100\%$$

Kemudian presentase diubah menjadi kalimat kualitatif untuk melihat kriteria kevalidan produk yang dapat dilihat pada table berikut.

Tabel 4. Pedoman Persentase Kelayakan

Rentang Skor	Keterangan
81% - 100 %	Sangat layak digunakan
61% - 80 %	layak digunakan
41% - 60 %	Cukup layak digunakan
21% - 40 %	Tidak layak digunakan
0% - 20 %	Sangat tidak layak digunakan

Sumber :
2016)

Dapat
bahwa

(Sugiyono,

disimpulkan
indikator

keberhasilan produk apabila hasil presentase berada pada, rentang 61% - 80% dengan kategori “layak” rentang 81% - 100% dengan kategori “sangat layak” rentang 81% - 100% dengan kategori “sangat layak”.

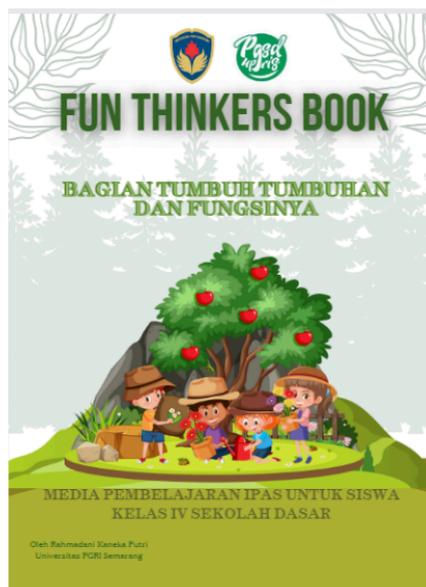
HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap awal yang dilakukan oleh peneliti dalam penelitian dan pengembangan ini adalah melakukan studi pendahuluan. Studi pendahuluan dilakukan dengan cara wawancara terstruktur dan pengisian angket kebutuhan guru dan siswa di SDN 1 Tanjungsari Rembang. Hasil studi pendahuluan yang dilakukan setelah melakukan wawancara dengan guru kelas IV yaitu ibu Murwati belum pernah menggunakan media pembelajaran interaktif pada saat pembelajaran IPAS materi tumbuh tumbuhan dan fungsinya, hanya berpedoman buku lks dan buku paket, sehingga siswa merasa kesulitan memahami materi dan bosan pada saat pembelajaran berlangsung. Selain itu, guru juga tidak mengetahui tentang media fun thinkers book sebagai salah satu media pembelajaran.

Berdasarkan angket analisis kebutuhan guru dalam pengembangan media pembelajaran pada pembelajaran IPAS materi bagian tumbuh tumbuhan dan fungsinya guru perlu media pembelajaran sebagai alat bantu saat proses belajar mengajar berlangsung, agar siswa bersemangat dan aktif ketika pembelajaran berlangsung. Sedangkan angket analisis kebutuhan siswa diberikan sebagai acuan oleh peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran. Angket analisis tersebut diberikan kepada siswa kelas IV SD N 1 Tanjungsari Rembang.

Media pembelajaran konkret yang dikembangkan oleh peneliti merupakan media pembelajaran fun thinkers book pada pembelajaran IPAS materi bagian tumbuh tumbuhan dan fungsinya didesain menggunakan aplikasi canva dengan ukuran A3. Media fun thinkers book ini dapat digunakan oleh siswa baik secara kelompok maupun secara individu. Materi yang tersaji dalam media fun thinkers book disesuaikan dengan capaian pembelajaran pada mata pelajaran IPAS kelas IV sekolah dasar. Media fun thinkers book ini merupakan inovasi media yang diharapkan mampu membantu guru dalam menjelaskan materi bagian tumbuh tumbuhan dan fungsinya kepada siswa. Berikut desain media fun thinkers book yang telah di rancang oleh peneliti yaitu :

1. Desain buku media fun thinkers book



Gambar 2. Desain buku fun thinkers book

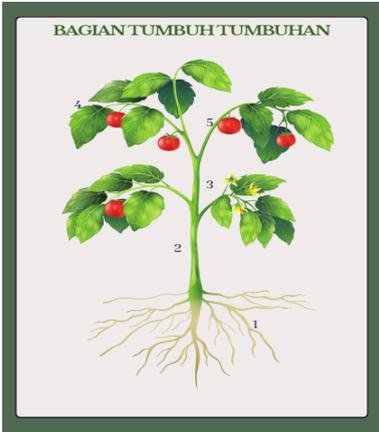
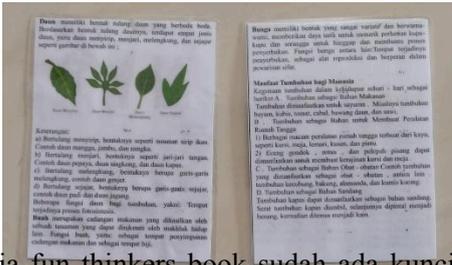
2. Desain kayu media fun thinkers book



.Gambar 3. Kayu media fun thinkers book

Validator juga memberi beberapa revisi untuk media fun thinkers book, berikut tabel dari hasil revisi media fun thinkers book sesuai dengan saran dan masukan oleh validator ;

Tabel 5. Hasil sebelum dan sesudah revisi media fun thinkers book

Media fun thinkers book sebelum revisi	Media fun thinkers book sesudah revisi
 <p>Pada bagian bagian tumbuhan belum ada perekat.</p>	 <p>Sudah ada perekat pada bagian tumbuh tumbuhan.</p>
<p>Media fun thinkers book belum terdapat kunci atau ringkasan materi yang bisa digunakan sebagai pedoman kunci jawaban</p>	 <p>Media fun thinkers book sudah ada kunci atau ringkasan materi yang bisa digunakan sebagai pedoman kunci jawaban.</p>

Tahap validasi media dan materi fun thinkers book dilakukan dengan memberikan lembar uji validasi kepada ahli media dan ahli materi. Validasi desain merupakan tahap yang diperlukan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan pada media fun thinkers book. Validator media fun thinkers book merupakan dosen dari Universitas PGRI Semarang yaitu

Bapak Praena Arisyanto, M.Pd, dan Bapak Henry Januar Sapura, M.Pd dimana kedua dosen ini berperan menjadi validator ahli media sekaligus ahli materi. Adapun rekapitulasi oleh ahli media dan materi dari kedua dosen validasi sebagai berikut;

Tabel 6. Hasil Rekapitulasi Ahli media dan Ahli Materi

No	Ahli	Tingkat persentase	Kategori
1	Ahli Media	89%	Sangat layak
2	Ahli Materi	89%	Sangat layak

Pada validasi media pertama yang dilakukan oleh Bapak Prasena Arisyanto, M.Pd memperoleh nilai sebesar 97,3% dengan kategori “sangat layak”. Sedangkan validasi media kedua yang dilakukan oleh Bapak Henry Januar Saputra, M.Pd memperoleh nilai rata-rata sebesar 80% dengan kategori “layak”. Sehingga diperoleh hasil perhitungan dari validasi terhadap kedua ahli media yaitu rata-rata ahli media diperoleh kevalidan media sebesar 89% “Sangat Layak”. Hal serupa diungkapkan oleh Arsyah (2021) bahwa hasil validasi dari gabungan dua validator dengan skor rata-rata persentase 90,63% dengan kriteria sangat layak.

Pada tahap validasi materi pertama yang dilakukan oleh Bapak Prasena Arisyanto, M.Pd memperoleh rata-rata sebesar 98,3% dengan kategori “sangat layak”. Validasi materi yang kedua dilakukan oleh Bapak Dr. Bapak Henry Januar Saputra, M.Pd memperoleh rata-rata sebesar 80% dengan kategori “layak”. Sehingga diperoleh hasil perhitungan dari validasi terhadap kedua ahli materi yaitu diperoleh kevalidan media sebesar 89% “Sangat Layak” Hal serupa diungkapkan oleh Arsyah (2021) bahwa hasil penilaian validasi kedua dari ahli materi terhadap produk media Fun Thinkers Book memperoleh rata-rata persentase 91,25% dengan kategori sangat layak.

Selanjutnya, Uji coba lapangan untuk mengetahui kepraktisan dan keberterimaan dari media fun thinkers book. Hasil uji kepraktisan dengan membagikan angket respon guru. Pada tahap analisis kepraktisan media fun thinkers book ini bertujuan untuk mengetahui apakah media fun thinkers book pada pembelajaran IPAS materi bagian tumbuh tumbuhan dan fungsinya yang dibuat telah sesuai dan praktis untuk digunakan dalam kegiatan proses belajar mengajar pada tahap uji coba lapangan. Hasil uji kepraktisan oleh Ibu Murwati, S.Pd memperoleh nilai pada aspek kesesuaian produk 98% dan kelayakan produk 100% sehingga memperoleh rata-rata sebesar 98% dengan kategori “sangat layak”. Hasil uji kepraktisan dengan memperoleh kategori “sangat layak” maka media pembelajaran ini dianggap praktis dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran IPAS materi bagian tumbuh tumbuhan dan fungsinya pada siswa Kelas IV Sekolah Dasar. Hal ini diperkuat oleh hasil penelitian Yada (2023) menunjukkan bahwa penggunaan Fun Thinker Book dapat memberikan kemudahan pemahaman materi belajar, keaktifan dalam proses pembelajaran, dan ketertarikan pada media. Uji coba lapangan media Fun Thinker Book memperoleh respon guru dengan presentase 93,75% dengan kategori “sangat baik”.

Hasil uji keberterimaan dengan membagikan angket respon siswa. Uji keberterimaan ini bertujuan untuk mengetahui apakah media fun thinkers book pada mata pembelajaran IPAS

materi bagian tumbuh tumbuhan dan fungsinya yang dibuat telah sesuai dan dapat diterima oleh siswa dalam kegiatan proses belajar mengajar pada tahap uji coba lapangan. Tahap ini dilakukan di SDN 1 Tanjungsari Rembang pada siswa kelas IV yang seharusnya berdasarkan daftar jumlah siswa kelas IV berjumlah 31 siswa, namun pada hari penelitian tahap ini dilakukan dengan jumlah 28 siswa dikarenakan 3 siswa tidak hadir.

Hasil angket respon siswa menunjukkan persentase rata-rata sebesar 97,5% yakni telah memenuhi kriteria keberterimaan dengan kategori “sangat layak” digunakan sebagai media pembelajaran pada pembelajaran IPAS materi bagian tumbuh tumbuhan dan fungsinya pada kelas IV Sekolah Dasar. Sebuah penelitian juga menunjukkan bahwa angket respon siswa memperoleh presentase sebesar 94,34% dengan kategori “sangat baik” (Yarda, 2023)

Keberterimaan media fun thinkers book tersebut oleh siswa juga terlihat dari antusias siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar yang menunjukkan bahwa penggunaan media fun thinkers book sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar siswa, dimana media fun thinkers book ini mempunyai keunggulan dapat menciptakan rasa ingin tahu siswa sehingga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dalam proses pembelajaran. Hal ini dapat diperkuat oleh pendapat Saroh (2016) media Fun Thinkers diciptakan untuk menggelitik rasa ingin tahu, mengasah kemampuan otak, dan perkembangan intelektual anak.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media fun thinkers book yang dilaksanakan oleh peneliti dapat disimpulkan bahwa media fun thinkers book memiliki karakteristik yaitu media fun thinkers book merupakan media pembelajaran berupa buku berukuran A3 yang berisikan pertanyaan mengenai pembelajaran IPAS materi bagian tumbuh tumbuhan dan fungsinya yang didesain menggunakan aplikasi canva dengan dilengkapi bingkai kotak kotak yang terbuat dari kayu untuk menjawab beberapa pertanyaan di dalam buku tersebut. Media fun thinkers book dikatakan valid setelah mendapatkan hasil uji kevalidan dari dua ahli media yaitu sebesar 97,3% (sangat layak) dan 80% (layak) dan dua ahli materi yaitu sebesar 98,3% (sangat layak) dan 80% (layak) digunakan pada pembelajaran IPAS materi bagian tumbuh tumbuhan dan fungsinya.

Selanjutnya dilakukan uji coba lapangan sebagai tolak ukur uji kepraktisan dan uji keberterimaan dari media fun thinkers book dengan memberikan angket respon kepada guru dan siswa. Media fun thinkers book dikatakan praktis karena telah memenuhi kriteria praktis berdasarkan hasil angket respon guru yaitu sebesar 98,6% dengan kategori “sangat layak”, sehingga media fun thinkers book praktis digunakan sebagai media pembelajaran IPAS materi bagian tumbuh tumbuhan dan fungsinya di kelas IV Sekolah Dasar. Sedangkan hasil uji keberterimaan media fun thinkers book telah memenuhi kriteria keberterimaan berdasarkan hasil angket respon siswa yaitu sebesar 97,5 % dengan kategori “sangat layak”, sehingga penggunaan media fun thinkers book sebagai media pembelajaran IPAS materi bagian tumbuh tumbuhan dan fungsinya kelas IV Sekolah Dasar dapat diterima oleh siswa.

DAFTAR PUSTAKA

Alpian, Y., Anggraeni, S. W., Wiharti, U., & Soleha, N. M. (2019). Pentingnya pendidikan bagi manusia. *Jurnal buana pengabdian*, 1(1), 66-72.

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.

Arsyah, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Fun Thinkers Book pada Subtema 1 Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan untuk Kelas V SDN 66 Payakumbuh (Doctoral dissertation, Universitas Islam Riau).

Fadillah, M. R., & Ninawati, M. (2020). Pengembangan Media Pop Up Book Berbasis Konstektual Pada Materi Perkembangbiakan Hewan kelas VI SDN Anyelir 1 Depok. In *Pedagogi: Jurnal Penelitian Pendidikan* (Vol. 7, Issue 2)

Hasyim, A. (2016). *Metode Penelitian dan Pengembangan di Sekolah*. Jakarta: Media Akademi.

Mesra, R. (2023). *Research & development dalam pendidikan*.

Rayanto, Y. H. (2020). *Penelitian Pengembangan Model Addie Dan R2d2: Teori & Praktek*. Lembaga

Riani, R. P., Huda, K., & Fajriyah, K. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Tematik “Fun Thinkers Book” Tema Berbagai Pekerjaan. *Jurnal Sinektik*, 2(2), 173.

Rusmiati, M. N., Ashifa, R., & Herlambang, Y. T. (2023). Analisis Problematika Implementasi Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar. *Naturalistic: Jurnal Kajian Dan Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 7(2), 1490-1499.

Saroh, I. (2016). Pengembangan Media Flash Card Fun Thinkers Tematik Sebagai Pendukung Pembelajaran Saintifik Pada Siswa Kelas II SD N Karangtempel. .

Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan : Pendekatan Kuantitatif*,

Suryani, N., S. A. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*.

Susilawati, N. (2021). Merdeka belajar dan kampus merdeka dalam pandangan filsafat pendidikan humanisme. *Jurnal Sikola: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(3), 203-219.

Yarda, L. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Fun Thinker Book Kelas V Pada Materi Sifat–Sifat Bangun Datar Dan Bangun Ruang Di Sdn Ngotet Rembang.

Zain, A. M., Wakhyudin, H., & Azizah, M. (2024). Pengembangan E-Book Rumbelta (Rumah Belajar Kita) Dengan Model Make A Match Pada Tema 4 Kewajiban Dan Hakku Subtema 1 Kewajiban Dan Hakku Di Rumah Kelas Iii Sdn Gunungpati 01 Semarang. *Cerdas Mendidik*, 3(1).

