JURNAL RISET PENDIDIKAN DASAR DAN KARAKTER
Volume 6 Nomor 2 Tahun 2024 Halaman 23- 26
Research & Learning in Education
E-ISSN : 2809-4158

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *FUN THINKERS BOOK* PADA PEMBELAJARAN TEMATIK TERPADU PADA SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR

Dilla Elsa Adrian[1], Ismira[2]
Universitas Adzkia[1, 2]
e-mail : d.elsaadrian@adzkia.ac.id

Abstrak
Penelitian ini dilatarbelakangi oleh beberapa permasalahan dimana pendidik masih banyak yang belum menggunakan media pada saat proses belajar mengajar, adapun media pembelajaran hanya menggunakan gambar yang ada pada buku peserta didik sehingga peserta didik kurang termotivasi, materi yang disampaikan kurang dipahami dan berdampak pada hasil belajar. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (Research and Development/ R&D). Model pengembangan yang digunakan adalah model 4D yang terdiri atas tahap pendefenisian (Define), tahap perancangan (Design), tahap pengembangan (Development), dan tahap penyebarluasan (Dissimination). Hasil penelitian pengembangan media Fun Thinkers Book dengan 3 orang validator, 1 orang pendidik dan 18 orang peserta didik. Penelitian menujukkan validitas media berada pada kritaria "Sangat Valid" dengan rata-rata hasil validasi sebesar 83%. Praktikalitas media berada pada kriteria "Sangat Praktis" dengan rata-rata hasil praktikalitas 93,95%. Efektivitas mendapatkan presentase 91% dengan kriteria penilaian "Sangat Efektif". Sehingga dapat disimpulkan bahwa media Fun Thinkers Book untuk peserta didik kelas IV Sekolah Dasar yang peneliti kembangkan sudah valid, praktis dan efektif.
Kata Kunci: *Fun Thinkers Book, Tematik Terpadu, Validitas, Praktikalitas, Efektivitas..*

Abstract
This research is motivated by several problems where many educators still do not use media during the teaching and learning process, as for learning media only use images in the student book so that students are less motivated, the material presented is less understood and has an impact on learning outcomes. This type of research is development research (Research and Development / R&D). The development model used is the 4D model which consists of the definition stage (Define), the design stage (Design), the development stage (Development), and the dissemination stage (Dissimination). The results of the Fun Thinkers Book media development research with 3 validators, 1 educator and 18 students. The research showed that the validity of the media was in the 'Very Valid' criteria with an average validation result of 83%. The practicality of the media is in the 'Very Practical' criteria with an average practicality result of 93.95%. Effectiveness gets a percentage of 91% with the assessment criteria 'Very Effective'. So it can be concluded that the Fun Thinkers Book media for grade IV elementary school students that researchers develop is valid, practical and effective.
Keywords: *Fun Thinkers Book, Integrated Thematic, Validity, Practicality, Effectiveness.*

Copyright (c) 2024 Dilla Elsa Adrian, Ismira
✉ Corresponding author : d.elsaadrian@adzkia.ac.id
Received: 10 Juli 2024, Accepted: 20 Juli 2024, Published: 3 Agustus 2024

Doi: 10.59701/pdk.v6i2.264

PENDAHULUAN

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pendidik harus menguasai sumber belajar dan media pembelajaran agar tercapainya tujuan pembelajaran. Sumber belajar yang digunakan hendaknya menarik bagi peserta didik dan disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik. Dengan menggunakan media pembelajaran, maka pendidik dapat menyampaikan pesan kepada peserta didik dengan tujuan yang tepat.

Menurut Majid (2014:80) pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada peserta didik. Pembelajaran tematik memungkinkan peserta didik secara individu maupun kelompok untuk aktif menggali dan menemukan konsep. Menurut Asyar dalam (Riani,dkk:2019) media pembelajaran merupakan bagian tak terpisahkan dari proses pembelajaran. Pemanfaatkan media pembelajaran yang bersifat kreatif dan sistematis dengan tujuan untuk menciptakan pengalaman bagi peserta didik.

Menurut Rusman (2005:139) pembelajaran tematik terpadu merupakan salah satu pendekatan dalam pembelajaran terpadu (*Integreted Instruction*) suatu sistem pembelajaran yang memungkinkan peserta didik, baik secara individu maupun secara kelompok, aktif menggali dan menemukan konsep serta prinsip-prinsip keilmuan secara holistik, bermakna dan otentik. Menurut Rusman (2005:140) model pembelajaran tematik terpadu adalah model pembelajaran terpadu yang menggunakan pendekatan tematik terdapat beberapa muatan mata pelajaran untuk memberikan pengalaman bermakna kepada peserta didik .

Media pembelajaran adalah suatu alat bantu yang digunakan pendidik yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada peserta didik sehingga dapat menarik perhatian peserta didik dalam belajar. Fungsi media pembelajaran yaitu sebagai sumber infomasi yang terdapat di dalam media tersebut dengan melibatkan peserta didik pada proses pembelajaran. Media yang baik adalah media yang bisa menarik perhatian peserta didik dan efektif digunakan untuk kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan observasi Peneliti lakukan di SDN 11 Tanjung Medan dari tanggal 09-11 Februari 2021 pendidik masih banyak yang belum menggunakan media pada saat proses belajar mengajar sehingga peserta didik kurang termotivasi dan materi yang disampaikan kurang dipahami sehingga berdampak pada hasil belajar. Nilai mata pelajaran IPA dengan ketentuan KKM 70 dapat diperoleh nilai peserta didik dengan status Tuntas sebanyak 41%, sedangkan status Tidak Tuntas sebanyak 59%. Data diatas terlihat bahwa proses pembelajaran tidak efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Salah satu penyebab dari kondisi diatas adalah belum menggunakan media dalam proses pembelajaran, sehingga diperlukan media pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik, pendidik perlu menggunakan media pembelajaran yang menarik, oleh karena itu peneliti bermaksud untuk membuat media pembelajaran *Fun Thinkers Book* sebagai media yang dianggap dapat menarik perhatian peserta didik dalam belajar.

Menurut Fitroh, dkk (2021) kelebihan media *Fun Thinkers Book* yaitu:1) hasil efektivitas pengembangan media *Fun Thinkers Book* yang meliputi validasi ahli, aktifitas siswa dan respon siswa dinyatakan efektif digunakan sebagai media pembelajaran. 2) hasil belajar siswa menjadi meningkat dengan menggunakan media *Fun Thinkers Book*. Menurut Riani, dkk (2019) kelebihan media *Fun Thinkers Book* yaitu sebagai media pendukung pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Bardasarkan dari uraian di atas, peneliti perlu melakukan penelitian tantang Pengembangan Media *Fun Thinkers Book*, kerena dengan media pembelajaran ini peserta didik dapat belajar sambil bermain sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik untuk belajar, maka dari itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang "Pengembangan Media *Fun Thinkers Book* Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas IV Sekolah Dasar".

METODOLOGI

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian R&D (*Research and Development*) dengan menggunakan model 4D. Thiagarajan dalam Winarni (2018:256) mengemukakan bahwa model pengembagan 4D terdiri dari 4 tahap yaitu (1) *Define* (Pendefenisian), (2) *Design* (Perencanaan), (3) *Development* (Pengembangan), (4) *Dissemination* (Penyebarluasan). Kegiatan-kegiatan yang dilakukan pada setiap tahap pengembangan dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. *Define* (Pendefinisian), Kegiatan pada tahap ini dilakukan untuk menetapkan dan mendefenisikan syarat-syarat pengembangan.
2. *Design* (Perancangan), berisi kegiatan untuk membuat rancangan terhadap produk yang telah ditetapkan.
3. *Development* (Pengembangan), berisi kegiatan membuat rancangan menjadi produk dan menguji validitas produk secara berulang sampai dihasilkan produk sesuai dengan spesifikasi yang telah ditetapkan.
4. *Dissemination* (Penyebarluasan), kegiatan untuk menyebarluaskan produk yang telah teruji untuk dimanfaatkan oleh orang lain.

Jenis Data Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini mencakup data kualitatif dan kuantitatif. Instrumen pengumpulan data pada penelitian ini yaitu instrumen validasi. Instrumen validasi digunakan untuk mengetahui keabsahan dari media *Fun Thinkers Book* yang dirancang. Lembar validasi ini nantinya akan diisi oleh validator. Dalam hal ini peneliti meminta bantuan 3 orang ahli untuk memvalidasi dari segi materi, bahasa dan design media *Fun Thinkers Book* yang peneliti kembangkan. Instrumen validasi meliputi media Fun Thinkers Book. Peneliti juga melakukan dokumentasi berupa gambar atau foto pada saat menggunakan media pembeajaran *Fun Thinkers Book* di kelas IV Sekolah Dasar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian mengenai media pembelajaran *Fun Thinkers Book* bukanlah penelitian pertama melainkan sudah pernah dilakukan oleh peneliti sebelumnya. Menurut fitroh, dkk (2020) menjelaskan bahwa media pembelajaran *Fun Thinkers Book* sangat mudah digunakan dan dirancang agar pembelajaran menjadi menyenangkan, sehingga cocok untuk menanamkan pemahaman konsep pengetahuan peserta didik terhadap materi pembelajaran. Penelitian yang dilakukan Fitroh, dkk yang berjudul "Pengembangan Media *Fun Thinkers Book* (FTB) pada Subtema Keragaman Suku Bangsa dan Agama Di Negeriku Kelas IV SD" menunjukkan bahwa media *Fun Thinkers Book*: 1) Media *Fun Thinkers Book* dinyatakan efektif digunakan sebagai media pembelajaran pada subtema Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku kelas IV SD. 2) Terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik ketika menggunakan media *Fun Thinkers Book*. Penelitian yang lain dilakukan oleh Riani, dkk (2019) yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Tematik *Fun Thinkers Book* Tema Berbagai Pekerjaan" menyatakan hasil penelitian menggunakan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* adalah media yang valid digunakan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Dari beberapa penelitian yang telah dilakukan peneliti sebelumnya dengan menggunakan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* menunjukkan bahwa media pembelajaran ini mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Peneliti melakukan penelitian pengembangan media *Fun Thinkers Book* untuk solusi dari permasalahan yang dialami pada pembelajaran di sekolah dasar. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya yaitu terletak pada materi dan pengembangannya. Adapun materi yang diambil yaitu pada Tema 1 (Indahnya Kebersamaan) Subtema 3 Pembelajaran 1 kelas IV Sekolah Dasar.

Pengembangan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* bertujuan untuk membantu peserta didik memahami pembelajaran. Pengembangan *Fun Thinkers Book* merujuk pada analisis kurikulum 2013. Pada pengembangan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* ada beberapa langkah yang dilakukan peneliti agar menghasilkan suatu produk yang valid.

Pada tahap praktikalitas ini diberikan angket kepada peserta didik dan pendidik untuk mengetahui respon dari media pembelajaran *Fun Thinkers Book.* Hasil dari analisis data uji kepraktisan oleh peserta didik memperoleh hasil 98,7% dan hasil dari uji keprraktisan oleh pendidik memperoleh nilai 89,2% dengan kategori Sangat Praktis. Pada tahap efektivitas subjeknya adalah peserta didik dengan cara melihat hasil belajar peserta didik. Pada uji efektivitas dilakukan kepada 18 orang peserta didik kelas IV SDN 11 Tanjung Medan. Peserta didik dapat menyelesaikan tugas secara tuntas seluruh nilai peserta didik memperoleh nilai diatas KKM 70. Berdasarkan hasil uji efektivitas media pembelajaran *Fun Thinkers Book* , maka media pembelajaran *Fun Thinkers Book* "Sangat Efektif" digunakan pada kelas IV Sekolah Dasar.

KESIMPULAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran Fun Thinkers Book dalam pembelajaran tematik terpadu kelas IV Sekolah Dasar. Berdasarkan hasil penelitian, media yang dikembangkan dinyatakan sangat valid dengan rata-rata hasil validasi sebesar 83%, sangat praktis dengan rata-rata hasil praktikalitas 93,95%, dan sangat efektif dengan tingkat efektivitas 91%. Dengan demikian, media Fun Thinkers Book terbukti dapat meningkatkan motivasi, pemahaman materi, serta hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu, media ini layak digunakan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran tematik terpadu di Sekolah Dasar.

DAFTAR PUSTAKA

Fitroh, Arlina. Dkk. Pengembangan Media Fun Thinkers Book (FTB) Pada Subtema Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku Kelas IV SD. STKIP PGRI Sidoarjo.

Krismadinata, dkk. 2021. Pengembangan Training Kit Pada Mata Pelajaran Mengoperasikan Sistem Kendali Elektronik. Vol. 18, No. 1 : 92-93.

Majid, Abdul. 2014. Pembelajaran Tematik Terpadu. Bandung: PT Rosdakarya Offset.

Riani, Rindiana Putri. dkk. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran Tematik "Fun Thinkers Book" Tema Berbagai Pekerjaan Fakultal Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Semarang. Jurnal Sinektik Volume 2 Nomor 2. 2019.

Rusman. 2015. Pembelajaran Tematik Terpadu. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Winarni, Endang Widi. 2018. Teori dan Praktek Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, PTK, R&D. Jakarta: Bumi Aksara.