

## PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *FUN THINKERS BOOK* MATERI PERJUANGAN MELAWAN PENJAJAH DI KELAS V SEKOLAH DASAR

**Fityatun Sariyah**

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya ([fityatun.19208@mhs.unesa.ac.id](mailto:fityatun.19208@mhs.unesa.ac.id))

**Putri Rachmadyanti**

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya ([putrirachmadyanti@unesa.ac.id](mailto:putrirachmadyanti@unesa.ac.id))

### Abstrak

Tujuan penelitian pengembangan adalah untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan dari media pembelajaran *Fun Thinkers Book* di Kelas V Sekolah Dasar. Penelitian pengembangan menggunakan jenis penelitian pengembangan *Research and Development* model pengembangan ADDIE dengan lima tahapan, yaitu analisis, design, development, implementasi, dan evaluasi. Untuk menghasilkan kevalidan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* mendapat 65% dari ahli media kemudian divalidasi kembali mendapat 90%, mendapat skor 89% dari ahli materi. Untuk mengetahui kepraktisan dilakukan pre-test dan post-test dengan skor 62,71% dan 80,41%. Untuk mengetahui keefektifan respon siswa mendapat skor 85,35% dan hasil respon guru mendapat 92,35% dengan kategori sangat layak.

**Kata Kunci:** pengembangan, *Fun Thinkers Book*, IPS, perjuangan melawan penjajah

### Abstract

The purpose of the development research was to determine the validity, practicality, and effectiveness of the *Fun Thinkers Book* learning media in Class V Elementary Schools. Research and development uses the type of Research and Development development model ADDIE development with five stages, namely analysis, design, development, implementation, and evaluation. To produce the validity of the *Fun Thinkers Book* learning media got 65% from media experts then validated again got 90%, got a score of 89% from material experts. To find out practicality, a pre-test and post-test were carried out with scores of 62.71% and 80.41%. To find out the effectiveness of the student's response, a score of 85.35% was obtained and the teacher's response was 92.35% with a very decent category.

**Keywords:** development, *Fun Thinkers Book*, Social education, struggle against colonialists

### PENDAHULUAN

Pendidikan adalah kewajiban tiap manusia yang bisa ditempuh dari tingkat sekolah usia dini sampai dengan tingkat perguruan tinggi yang bertujuan dapat membentuk sikap yang bertanggung jawab, mandiri, serta kreatif. Seorang pendidik bertanggung jawab terhadap masa depan anak atau peserta didik melalui sebuah proses pendidikan. Dalam memilih sebuah materi, teknik, maupun strategi di dalam sebuah pendidikan diharapkan dapat mengembangkan sebuah potensi maupun kemampuan anak untuk kepentingan hidupnya agar bermanfaat sebagai individu maupun dalam bermasyarakat (Syafiril, 2017). Sebagai satu-satunya bidang kehidupan manusia yang terpenting pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam membangun generasi manusia yang berkarakter, cerdas, dan bijaksana (Rachmadyanti, 2017). Terdapat berbagai macam yang perlu diamati di dalam pendidikan salah satunya terkait

dengan penggunaan serta pemilihan media yang sesuai dengan siswa mengingat setiap tahun ketahun mengalami perubahan.

Pendidik merupakan peran paling penting dalam mengembangkan suatu media, di dalam proses kegiatan belajar dengan menggunakan suatu media pembelajaran tentu akan memiliki pengaruh terhadap minat siswa dalam belajar. Media di dalam kegiatan belajar merupakan perantara dalam mengirimkan sebuah pesan yang bertujuan untuk mendorong serta melibatkan di dalam suatu media hingga dapat meningkatkan perhatian, pikiran, maupun kemampuan di dalam sebuah kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh pengirim kepada penerima. Penggunaan alat atau sumber belajar untuk menyampaikan informasi barudari guru kepada siswa perlu digunakan sebagai bagian dari pengembangan dan pelaksanaan proses belajar mengajar untuk memaksimalkan kepercayaan diri, ketekunan, dan kemampuan belajar siswa (Hamid, 2020).

Terkait dengan penggunaan media pembelajaran di Sekolah Dasar, telah peneliti lakukan wawancara sekaligus observasi di SDN Sidotopo Wetan I/255 Surabaya pada hari Senin tanggal 09 Januari 2023 pukul 09.00 – 13.00 WIB telah diperoleh yaitu hasil observasi yang sudah peneliti lakukan di kelas V saat proses pembelajaran berlangsung saat guru sedang menjelaskan materi hanya sedikit siswa yang mendengarkan sedangkan yang lainnya mendengarkan dengan sekali-sekali bermain dengan teman sebangkunya dan pada saat tanya jawab banyak yang tidak bisa menjawab akibat tidak mendengarkan guru menjelaskan materi di depan. Hal tersebut akibat motivasi belajar siswa yang tidak konsisten, serta kekhawatiran media bahwa setiap siswa memiliki tingkat pemahaman yang berbeda-beda, saat penggunaan media yang tidak sesuai dengan siswa pun bisa menyebabkan siswa yang nantinya tidak akan mendengarkan dalam kegiatan belajar sebab itu guru lebih memilih menggunakan media pembelajaran yang langsung melibatkan siswa secara langsung di dalamnya.

Sebagian banyak guru dalam penggunaan media pembelajaran yang inovatif masih kurang dengan beberapa alasan yaitu kurangnya memiliki keterampilan dalam mempergunakan media maupun mengetahui pentingnya penggunaan sebuah media pembelajaran (Tafonao, 2018). Untuk mempermudah dalam mencapai tujuan pembelajaran maupun membantu memacu siswa dalam belajar lebih giat diperlukan adanya sebuah media pembelajaran yang bisa digunakan di sekolah khususnya pada sekolah dasar (Rozie, 2018). Banyak hal yang perlu guru kembangkan dalam masalah media pembelajaran, dimulai dengan memilih suatu media pembelajaran yang tentunya disesuaikan antara isi materi, kesesuaian media dengan kebutuhan masing-masing siswa di dalam kelas, maupun dengan melibatkan siswa secara langsung di dalam penggunaan media yang akan digunakan bisa dilakukan dengan membuat atau menciptakan media yang menarik.

Meskipun penggunaan media di kelas IPS tidak terlalu inovatif, namun masih banyak orang menggunakan metode pengajaran konvensional, seperti ceramah dan pemberian tugas sehingga kurang memotivasi siswa yang berakibat siswa malas dalam belajar sehingga berakibat motivasi belajar siswa menurun terutama pada materi sejarah (Agustin et al., 2021). Selain itu hanya terdapat seperti peta, globe, gambar para pahlawan, maupun media pembelajaran yang menjadi khas oleh pelajaran IPS dimana di sekolah sudah biasa menggunakan media pembelajaran seperti hal tersebut (Setiawati et al., 2019).

Padahal dalam pelajaran IPS sendiri seorang guru dituntut mampu memberikan motivasi dalam kegiatan belajar dengan menggunakan suatu alat atau media

pembelajaran (Fitriani et al., 2021). Selain itu guru juga dituntut untuk mengarahkan siswa mampu dalam berpikir secara kritis maupun berpikir secara kreatif (Yuanta, 2019). Peserta didik juga dapat didorong secara aktif untuk menggunakan media dalam kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media yang menyenangkan dan efektif (Heryani et al., 2022). Dalam proses pembelajaran yang baik diharapkan siswa secara konsisten terlibat dalam kegiatan yang merangsang, mengembangkan kesabaran mereka, dan menerapkan pemikiran yang kreatif mereka pada materi pelajaran (Pradita, 2019). Pemanfaatan media pembelajaran digunakan selama proses belajar mengajar agar dapat memotivasi siswa agar lebih bersemangat dan aktif sehingga proses belajarnya meningkat.

Oleh karena itu, harus ada media pembelajaran yang digunakan untuk memotivasi siswa dengan media permainan sebagai contoh salah satunya. Keterlibatan siswa secara langsung dalam kegiatan belajar akan diterima dalam permainan, dan media permainan dapat mendorong belajar sambil bermain (N. Alvionita F. A. S., 2023). Apalagi pelajaran IPS di mana merupakan pelajaran yang menyeluruh baik segi ekonomi, sosial, sejarah, maupun geografi. IPS merupakan bidang studi yang memiliki berpaduan dan terintegrasi dari berbagai sosial ilmu dipelajari untuk tujuan instruksional di sekolah yang dikemas dalam bentuk materi sederhana dan menarik sehingga mudah dimengerti (Seran, 2021).

Materi yang ada di pelajaran IPS salah satunya yaitu tentang Sejarah Perjuangan Melawan Penjajah pada siswa Kelas V dituntut untuk mengerti dan faham bagaimana perjuangan Bangsa Indonesia dalam melawan penjajah dari Negara Belanda, Jepang, Portugis, Inggris dan penjajah Spanyol. Jika seorang pendidik hanya akan menggunakan metode ceramah dan juga menggunakan buku paket, maka siswa akan cepat bosan, tidak memperhatikan di kelas sehingga menyebabkan menurunnya minat belajar siswa (Hidayati, 2020).

Sehingga dari adanya kesenjangan antara kondisi di lapangan dengan kondisi ideal tersebut maka peneliti memilih ide untuk menggunakan media pembelajaran yang berupaya atau bisa memotivasi siswa dalam belajar juga yang dapat melibatkan siswa secara langsung. Adapun penggunaan media pembelajaran IPS terutama pada Materi Perjuangan Melawan Penjajah yang bisa digunakan salah satunya adalah *Fun Thinkers Book*.

Media *Fun Thinkers Book* merupakan media yang menekankan pada bermain sambil belajar, memiliki keinginan untuk memahami, mengenali keterbatasan diri, dan menanamkan rasa percaya diri pada siswa (Arsyah, 2021). *Fun Thinkers* adalah salah satu permainan asah otak yang dimainkan anak dari usia 2 tahun sampai dengan 10 tahun yang mana bertujuan untuk melatih

berpikir kritis maupun dalam membentuk keterampilan psikologi otak kanan dan kiri anak (Matondang, 2021).

Berdasarkan permasalahan tersebut penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Fun Thinkers Book* Materi Perjuangan Melawan Penjajah di Kelas V Sekolah Dasar”. Namun terdapat perbedaan yaitu dari segi desain, bahan yang digunakan maupun dari segi ukuran.

Adapun tujuan pengembangan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* yaitu 1) Menghasilkan kevalidan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* materi perjuangan melawan penjajah kelas V Sekolah Dasar, 2) Menghasilkan kepraktisan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* materi perjuangan melawan penjajah kelas V Sekolah Dasar, dan 3) Menghasilkan keefektifan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* materi perjuangan melawan penjajah kelas V Sekolah Dasar.

## METODE

Pengembangan Media *Fun Thinkers Book* menggunakan penelitian pengembangan. Metode penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)* merupakan teknik untuk mempelajari produk baru atau mempelajari subjek yang baru sekaligus memajukan produk yang dipelajari sebelumnya (Saputro, 2021).

Dalam prosedur mengembangkan sebuah produk yang digunakan peneliti akan menggunakan suatu model pengembangan dari ADDIE. Dalam memilih model ini didasari dari beberapa penilaian. Pertama, model ADDIE ditampilkan dengan cara yang sederhana juga terstruktur yang sistematis sehingga gampang untuk dipelajari. Kedua, data dari hasil penelitian lain bahwa menggunakan model ADDIE membantu menghasilkan produk dan materi pendidikan berkualitas tinggi sekaligus memasarkan produk (Winatha, 2018). Model ADDIE sendiri memiliki 5 tahap, yaitu analisis, design, development, impelentasi, dan evaluasi.

Dalam materi pembelajaran ini, menyangkut media dan materi dibahas dengan guru kelas V dan 34 siswa kelas V dari SDN Sidotopo WetanI/255. Untuk mengetahui kevalidan dari pengembangan produk melalui uji validasi dari ahli media dan materi dengan menggunakan instrumen penilaian berupa angket atau kuisioner yang digunakan oleh peneliti sebagai acuan penilaian untuk menentukan kriteria kevalidan media pembelajaran *Fun Thinkers Book*. Kemudian seteah diuji validasi media pembelajaran *Fun Thinkers Book* akan diuji coba dilapangan untuk mengetahui kepraktisan produk menggunakan *pre-test* dan *post-test*. Dan untuk mengetahui keefektifan melalui hasil respon siswa dan guru berupa instrumen nagket atau kuisioner.

Jenis data penelitian pengembangan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* materi Perjuangan Melawan Penjajah di Kelas V Sekolah dasar berupa data kualitatif dan kuantitatif. Pengambilan data kualitatif didapatkan dari hasil wawancara kepada guru kelas dan siswa kelas V, sedangkan pengambilan data kuantitatif didapatkan dari hasil angket penilaian ahli media, ahli materi, hasil *pre-test* dan *post-test* siswa, serta respon sisiwa dan guru. Penilaian instrumen pengumpulan data disusun menggunakan skala Likert dengan memberikan lima model alternative jawaban sehingga responden bisa memilih dengan memberikan tanda ceklist (√).

Selanjutnya untuk menghitung hasil dari data validasi ahli media dan ahli materi menggunakan rumus menurut (Sa’dun, 2013), yaitu:

$$V_a = \frac{T_{se}}{T_{sh}} \times 100\%$$

Keterangan:

$V_a$  : Validator ahli

$T_{se}$  : Total skor yang diberikan oleh validator

$T_{sh}$  : Skor total maksimal yang diharapkan

Analisis data dari hasil *pre-test* dan *post-test* siswa kelas V menggunakan rumus menurut (Sa’dun, 2013), yaitu :

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

Keterangan:

$V$  : Respon gabungan

$V_n$  : jumlah skor keseluruhan responden

$n$  : jumlah responden

Analisis data dari hasil respon tanggapan dari siswa dan guru menggunakan rumus menurut (Sriwahyuni, 2016), yaitu:

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_1} \times 100\%$$

Keterangan:

$P$  : Presentase yang dicari

$\sum x$  : Jumlah skor

$\sum x_1$  : Jumlah skor maksimal

100% : Konstanta

Penyimpulan kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan diidentifikasi 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*.

Adapun kriteria untuk hasil penilaian dari validator juga subjek uji coba tersaji dalam tabel di bawah ini:

**Tabel 1. Kriteria penilaian validator ahli dan subjek uji coba**

Presentase	Keterangan
81% - 100%	Sangat Layak
61% - 80%	Layak
41% - 60%	Cukup Layak
21% - 40%	Belum Layak
0% - 20%	Sangat Belum Layak

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

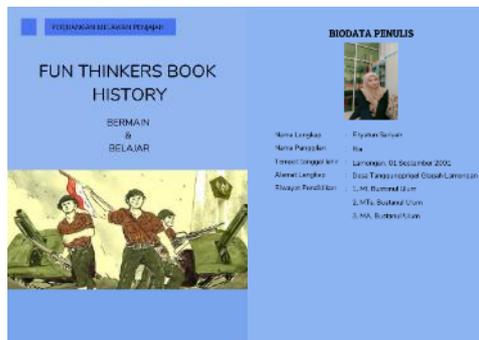
**Hasil**

Penelitian pengembangan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* berdasarkan tahapan dari model ADDIE adalah sebagai berikut:

Yang pertama analisis, analisis permasalahan dilakukan di SDN Sidotopo Wetan I/255 Surabaya. Tahap analisis dilakukan dua hal, yaitu analisis kinerja dan analisis kebutuhan. Analisis kinerja guru ini terdapat permasalahan yang mana guru sudah menggunakan media pembelajaran video dan teks power point namun masih terdapat kesulitan dalam menentukan media yang akan digunakan cocok dengan masing-masing kebutuhan siswa. Karena itu, guru dapat menggunakan media pembelajaran inovatif untuk keuntungan terbaik siswa di kelas. Sedangkan analisis kebutuhan terdapat permasalahan dimana materi pada pembelajaran Tema 7 Subtema 1 Pembelajaran 1 siswa masih dominan hafalan, karena 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.

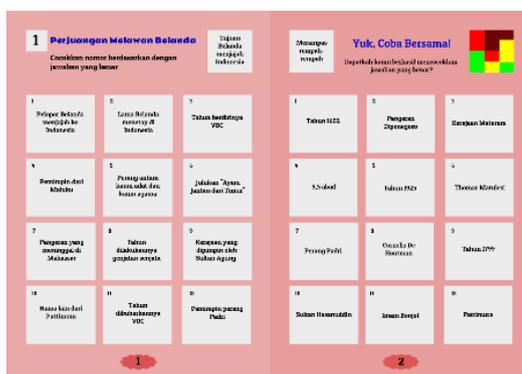
Tahap yang kedua yaitu design atau perencanaan, Pada tahap ini menjelaskan tentang rancangan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* yang mana media tersebut dikembangkan berdasarkan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* yang memasukkan sejumlah kuis yang disesuaikan dengan materi tentang perjuangan melawan penjajah yang diwujudkan dalam bentuk permainan kuis beserta jawabannya yang diacak. Peneliti mengembangkan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* untuk membantu siswa memahami materi dan melatih siswa dalam berpikir kritis. Dengan menggunakan aplikasi *Gravit Designer* media pembelajaran *Fun Thinkers Book* dirancang sesuai dengan materi yang diajarkan.

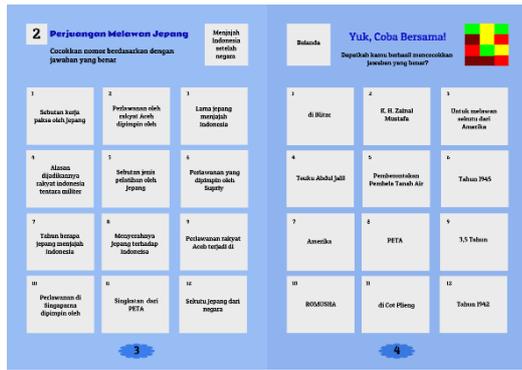
Tahap yang ketiga yaitu development atau pengembangan, Tahap ini merupakan tahap dimana mengembangkan media yang telah dibuat serta di uji coba oleh validator terhadap media pembelajaran *Fun Thinkers Book* yang dikembangkan. Media pembelajaran *Fun Thinkers Book* dibuat dalam bentuk buku dengan menggunakan kertas A3. Adapun langkah-langkahnya sebagai berikut: Membuat cover depan dan belakang buku *Fun Thinkers Book* dengan desain dibuat menggunakan aplikasi *Gravit Designer*. Desain dapat dilihat di bawah ini.



**Gambar 1. Cover media pembelajaran**

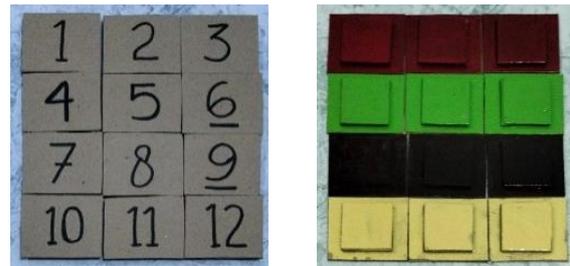
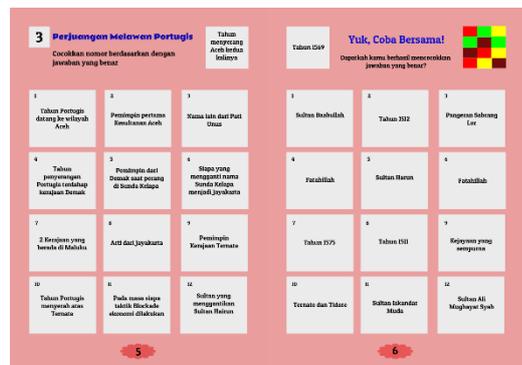
Kemudian membuat daftar isi, cara penggunaan buku, serta kompetensi dasar dan indikator pencapaian kompetensi kemudian membuat Membuat kotak kuis berupa pertanyaan dan jawaban yang mana masing-masing halaman terdiri dari 12 kotak, kotak sebelah kiri berisi pertanyaan dan kotak sebelah kanan berisi jawaban. Pada setiap kotak diisi dengan materi pembelajaran sesuai dengan kompetensi dasar dan indikator pencapaian kompetensi pada tema 7 subtema 1 pembelajaran 1 tentang materi Perjuangan Melawan Penjajah yaitu Penjajah dari Belanda, Jepang, Portugis, Inggris, dan Spanyol.





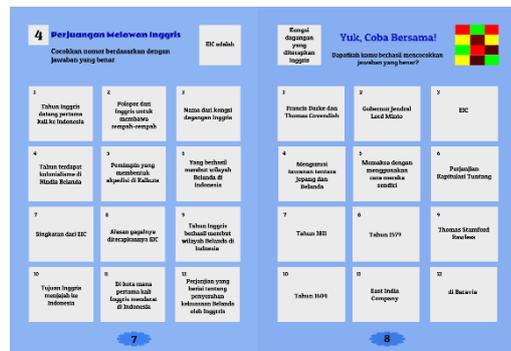
Gambar 3. Kotak kayu media

Membuat kotak nomor dengan 2 sisi, dibagian depan nomor dan dibagian belakang warna yang dilapisi cat kayu berukuran 4,5 x 4,5 cm.

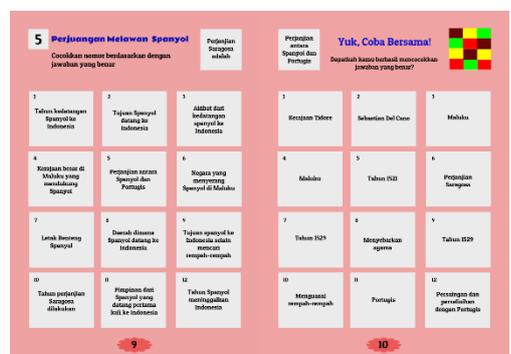


Gambar 4. Kotak nomor media

Tahap pengembangan ini dirancang untuk mengetahui akurat atau tidaknya media pembelajaran yang diberikan kepada siswa melalui *Fun Thinkers Book*. Adapun tujuannya yaitu untuk mengetahui kevalidan dari media pembelajaran *Fun Thinkers Book* yang telah dibuat. Tahap ini peneliti melakukan validasi dan melihat media sesuai dengan saran dari validator.



Validasi ahli media dilakukan oleh Ibu Dr. Ari Metalin Ika Puspita, M. Pd (Dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Surabaya). Ahli media menawarkan wawasan dari media pembelajaran *Fun Thinkers Book* serta aspek dari tampilan, penyajian, dan kelengkapannya. Hasil penilaian dari ahli media terhadap media pembelajaran *Fun Thinkers Book* Tema 7 Subtema 1 Pembelajaran 1.



Tabel 2. Hasil validasi ahli media

Butir pertanyaan	Skor aktual	Skor maksimal
16	52	80

Setelah dilakukan validasi dan mendapat skor presentase dari ahli media sebesar 65% kategori Layak dengan saran yaitu Buku masih minim gambar, sebaiknya ditambah supaya lebih menarik, perlu mencantumkan petunjuk penggunaan buku, dan warna terlalu monoton. Kemudian dilakukan validasi yang kedua yang diperoleh,

Gambar 2. Desain materi media

Membuat alat peraga dari kayu dilapisi cat yang menjadi bingkai kotak dengan panjang 22 cm dan lebar 40 cm.

**Tabel 3. Hasil skor validasi kedua ahli media**

Butir pertanyaan	Skor aktual	Skor maksimal
16	72	80

Mendapat skor sebesar 90% dengan kategori Sangat Layak tanpa revisi.

validasi materi ini dilakukan oleh Bapak Hendrik Pandu Paksi, S. Pd., M. Pd (Dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Surabaya). Dalam media pembelajaran *Fun Thinkers Book* ahli materi memberikan wawasan dari isi, tampilan, dan bahasa.

**Tabel 4. Hasil skor validasi ahli materi**

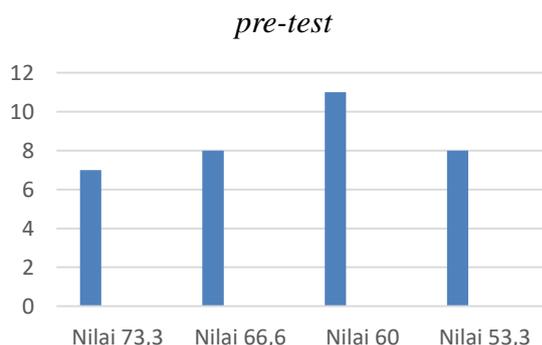
Butir pertanyaan	Skor aktual	Skor maksimal
11	49	55

Hasil yang diperoleh dari ahli materi mendapat skor sebesar 89% dalam kategori Sangat Layak dengan adanya revisi yaitu dilengkapi petunjuk penggunaan dan tambahkan profil pengembang.

Yang keempat yaitu tahap implementasi, merupakan tahap diterapkannya media pembelajaran *Fun Thinkers Book* yang dikembangkan oleh peneliti dan akan diterapkan 34 siswa kelas V Sekolah Dasar. Dalam menerapkan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* peneliti menjelaskan terlebih dahulu materi Tema 7 Subtema 1 Pembelajaran 1 tentang Perjuangan Melawan Penjajah, mendeskripsikan bagaimana cara menggunakan media pembelajaran *Fun Thinkers Book*, kemudian mengajak siswa untuk terlibat aktif dengan pertanyaan-pertanyaan yang ada di dalam media tersebut.

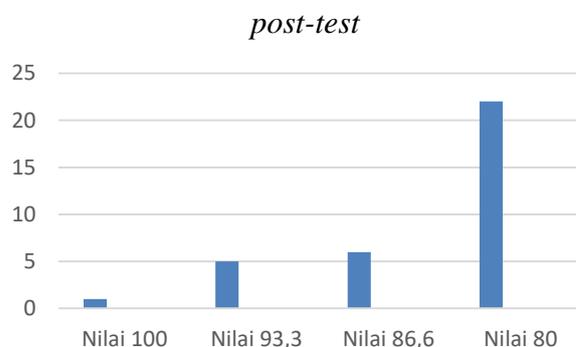
Yang kelima yaitu evaluasi. Hasil evaluasi ini diperoleh dari hasil *pre-test* dan *post-test* yang dilakukan oleh siswa kelas V di sekolah dasar dengan tujuan memahami aplikasi praktis dari media pembelajaran *Fun Thinkers Book* yang telah dikembangkan dan divalidasi oleh validator. Berikut hasil *pre-test* dan *post-test* siswa Kelas V.

**Tabel 5. Hasil pre-test siswa kelas V**



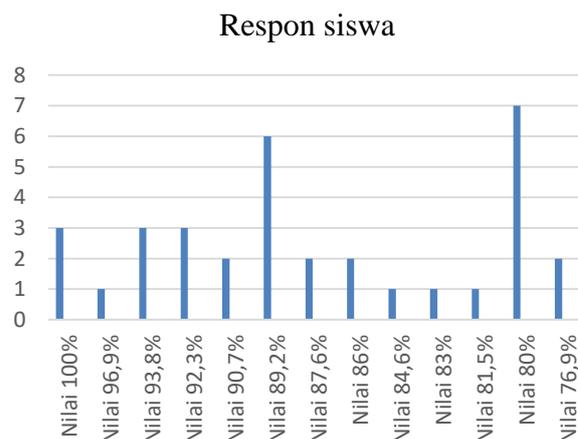
Berdasarkan hasil *pre-test* siswa kelas V dapat diperoleh hasil presentase hasil skor presentase sebanyak 62,71% dengan kategori Layak kemudian dilakukan *post-test* setelah diterapkannya media pembelajaran *Fun Thinkers Book* mendapatkan hasil skor presentase sebanyak 81,41% dengan kategori Sangat Layak.

**Tabel 6. Hasil post-test siswa kelas V**



Setelah melakukan *post-test*, siswa mengisi angket repon siswa terhadap media pembelajaran *Fun Thinkers Book*.

**Tabel 7. Hasil respon siswa**



34 siswa kelas V SDN Sidotopo Wetan I/255 memberikan respon tentang media pembelajaran *Fun Thinkers Book* dan hasil tanggapan siswa memberikan skor 85,35% dengan kategori Sangat Layak.

Untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran *Fun Thinkers Book*, bukan hanya perlu mengetahui dari respon siswa saja, tetapi juga untuk mengetahui bagaimana respon guru terkait media pembelajaran *Fun Thinkers Book* yang sudah diterapkan.

**Tabel 8. Hasil respon guru**

Butir pertanyaan	Skor aktual	Skor maksimal
13	60	65

Hasil tanggapan terhadap pembelajaran *Fun Thinkers Book* yang diberikan kepada Ibu Nur Halimah, S. Pd selaku Wali Kelas V memperoleh skor presentase **92,3%** dengan kategori **Sangat Layak**.

### Pembahasan

Media pembelajaran *Fun Thinkers Book* ini dikembangkan sesuai dengan langkah-langkah penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Peneliti menggunakan model ADDIE (Analisis, Design, Development, Implementasi, dan Evaluasi) untuk pengembangannya.

Tujuan pembahasan ini adalah untuk menemukan jawaban dari pertanyaan yang diajukan dalam media pembelajaran *Fun Thinkers Book* materi Perjuangan Melawan Penjajah di Kelas V Sekolah Dasar tepatnya di SDN Sidotopo Wetan I/255 Surabaya. Ada 3 pertanyaan yang harus dijawab dalam penelitian pengembangan media pembelajaran *Fun Thinkers Book*, yaitu 1) Bagaimana kevalidan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* materi perjuangan melawan penjajah kelas V sekolah dasar, 2) Bagaimana kepraktisan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* materi perjuangan melawan penjajah kelas V sekolah dasar, dan 3) Bagaimana keefektifan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* materi perjuangan melawan penjajah kelas V sekolah dasar. Berdasarkan hasil yang sudah diperoleh dapat dibahas hal-hal sebagai berikut.

Yang pertama, kavalidan dari media pembelajaran *Fun Thinkers Book* yang dilakukan oleh ahli validator yaitu ahli media dan materi. Hasil validasi media *Fun Thinkers Book* dari ahli media yang pertama mendapat skor 52 dengan presentase aspek tulisan 64%, aspek tampilan 64%, aspek penyajian media 66,6%, dan aspek kelengkapan media 66,6%, maka hasil validasi media pertama berada di kategori layak dengan presentase sebesar 65%, kemudian Hasil validasi kedua mendapatkan skor 72 dengan presentase aspek tulisan 88%, aspek tampilan 92%, aspek penyajian media 93,3%, dan aspek kelengkapan 86,6%, maka hasil validasi kedua berada di kategori sangat layak dengan presentase total sebesar 90%. Berdasarkan hasil validasi pertama dan kedua dari aspek tulisan meningkat sebanyak 24%, aspek tampilan 28%, aspek penyajian media 26,7%, dan aspek kelengkapan media 20%. Sedangkan Hasil validasi materi media pembelajaran *Fun Thinkers Book* menghasilkan skor 49 dengan presentase aspek isi 80%,

aspek tampilan 93,3%, dan aspek bahasa 100%, maka hasil validasi dari ahli materi berda di kategori sangat layak dengan presentase total sebesar 89%.

Dari hasil analisis dari validator ahli media dan ahli materi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Fun Thinkers Book* sudah valid digunakan di Sekolah Dasar, hal tersebut juga dapat dibuktikan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Riani et al., 2019) mengenai media pembelajaran *Fun Thinkers Book* yang memperoleh skor 89,33% pada kategori sangat layak khususnya dari validator media, dan skor 92% pada kategori sangat layak dari validator materi, dengan skor 85% aspek kesesuaian, 100% dari kategori kelayakan produk, 80% kontribusi produk, 80% kategori keunggulan, 96% kualitas produk, 86% elemen desain cetak, dan 94% dari prinsip visual, sedangkan validator materi memperoleh skor 92% dengan kategori kesesuaian 85%, kelayakan 85%, indikator penyajian 90%, indikator kompetensi 80%, dan indikator kebahasaan 85%.

Bukan hanya itu penelitian juga sudah dilakukan oleh (A. S. N. Alvionita F., 2023) mengenai penggunaan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* yang mendapat skor dari media sekitar 94,79% dalam kategori sangat valid yang menunjukkan dapat digunakan sebagai alat pengajaran di kelas, kemudian hasil rekapitulasi penilaian ahli materi diperoleh sebesar 100% yang termasuk ke dalam kategori sangat valid dan menunjukkan bahwa media pembelajaran *Fun Thinkers Book* digunakan dalam proses pendidikan yang sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai.

Yang kedua, kepraktisan dari media pembelajaran *Fun Thinkers Book* diuji cobakan kepada siswa kelas V melalui *pre-test* dan *post-test*. Hasil *pre-test* yang dilakukan siswa kelas V yang berjumlah 34 mendapatkan skor 62,71%, dengan nilai terendah 53 dan nilai tertinggi 73 dengan jumlah soal 15, yang kemudian dihitung antara jawaban benar dikalikan 100 kemudian dibagi 15. Pada *pre-test* ini tidak ada siswa yang mencapai KKM. Hasil *post-test* yang mendapat skor 81,41% di mana kemampuan siswa tersebut meningkat dengan nilai terendah 80 dan nilai tertinggi 100 dengan jumlah soal 15, kemudian dihitung antara jawaban benar dikali 100 kemudian dibagi 15. Pada *post-test* ini semua siswa dapat dinyatakan tuntas atau mencapai KKM dengan presentase 100% dari nilai KKM yang telah ditentukan yaitu 75.

Dari hasil *pre-test* dan *post-test* rata-rata nilai siswa meningkat sebesar 18,7% karena penggunaan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar. Hal tersebut juga diungkapkan oleh (Jummita et al., 2021) yang berpendapat bahwa media *Fun Thinkers Book* dapat meningkatkan kinerja siswa karena mudah digunakan dan terdapat bingkai dengan disertai dengan balok yang

berisikan warna dan angka dibelakang balok sehingga meningkatkan minat belajar, selain itu media pembelajaran *Fun Thinkers Book* menekankan keterlibatan siswa secara langsung sehingga melatih anak menemukan pengetahuannya sendiri.

Media pembelajaran *Fun Thinkers* bersifat spesifik dan realistis, dan media yang realistis akan memudahkan siswa dalam memahami materi yang disajikan dalam media tersebut (Arianti et al., 2019).

Hal lain juga diungkapkan oleh (Mantika et al., 2022) bahwa setelah siswa menerima media pembelajaran *Fun Thinkers Book* dari guru siswa dapat menanggapi umpan balik dengan sebanyak mungkin potensi siswa, menciptakan lingkungan belajar yang menarik, selain itu dengan menggunakan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* dapat meningkatkan pemahaman, komunikasi, kemampuan berpikir kritis siswa, dan kemampuan memecahkan masalah yang berkaitan dengan materi yang diajarkan.

Yang ketiga, keefektifan dari media pembelajaran *Fun Thinkers Book* diperoleh dari hasil respon siswa dan guru. Materi media pembelajaran *Fun Thinkers Book* Perjuangan Melawan Penjajah merupakan pengembangan baru yang direkomendasikan oleh siswa. Hasil presentase yang diberikan siswa 100% dari 3 siswa, 96,9% dari 1 siswa, 93,8% dari 3 siswa, 92,3% dari 3 siswa, 90,7% dari 2 siswa, 89,2% dari 6 siswa, 87,6% dari 2 siswa, 86% dari 2 siswa, 84,6% dari 1 siswa, 83% dari 1 siswa, 81,5% dari 1 siswa, 80% dari 7 siswa, dan 76,9% dari 2 siswa dengan total keseluruhan 85,35% yang termasuk ke 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 (Fauziah & Ninawati, 2023) yang menunjukkan media *Fun Thinkers Book* sangat mudah digunakan, membuat siswa tetap terlibat dan tidak mengganggu saat kelas sedang berlangsung karena media pembelajaran *Fun Thinkers Book* sangat bagus dan bermanfaat untuk meningkatkan level kognitif siswa, penggunaannya dalam pembelajaran di sekolah dasar menjadi relevan.

Media pembelajaran *Fun Thinkers Book* dalam bentuk permainan edukatif akan menumbuhkan karakter positif, seperti kejujuran, disiplin, tanggungjawab, serta meningkatkan motivasi dalam menangkap pembelajaran (Aslam et al., 2021). Penelitian lain juga dilakukan oleh (Nur Angraini & Asmarani, 2021) menyatakan bahwa 90% dari siswa menerima skor presentase termasuk dalam kategori sangat layak dengan didefinisikan sebagai kemungkinan pengambilan materi yang mudah. Hal ini dimungkinkan karena media pembelajaran *Fun Thinkers Book* yang dikembangkan dapat membantu siswa merasa

lebih percaya diri saat belajar dengan keinginan yang kuat untuk memahami materi pelajaran.

Untuk menghasilkan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* yang efektif, bukan hanya diperlukan tanggapan dari siswa saja, melainkan dari tanggapan guru. Perolehan presentase yang diberikan oleh guru terkait media pembelajaran *Fun Thinkers Book* materi Perjuangan Melawan Penjajah memperoleh skor 60 dengan presentase aspek tampilan 88%, aspek efek bagi pengguna 96%, dan aspek kepraktisan 93,3%, sehingga hasil presentase keseluruhan adalah 92, 3% 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 (Upadani et al., 2021) juga berpendapat bahwa mengingat materi pembelajaran *Fun Thinkers Book* dapat membantu siswa meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan meningkatkan semangat belajar maka pengguna tidak hanya memanfaatkannya untuk belajar tetapi juga untuk bermain permainan.

Selain itu pengembangan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* berbasis permainan akan membuat siswa merasa pembelajaran menyenangkan sehingga memudahkan untuk siswa menguasai materi pembelajaran, selain itu media *Fun Thinkers Book* ini berkaitan dengan bagaimana meningkatkan motivasi dan semangat siswa yang akan berdampak pada hasil belajar siswa (Rahmah & Hidayat, 2022). Penelitian lain menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap apa yang dipelajarinya (Wijaya et al., 2021), dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Fun Thinkers Book* dapat memberikan solusi terhadap permasalahan siswa yang kurang terlibat secara penuh dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil penilaian respon siswa dan guru dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Fun Thinkers Book* materi Perjuangan Melawan Penjajah di Kelas V dapat dikatakan efektif dengan kategori Sangat layak digunakan karena memberikan dampak positif siswa dengan menggunakan media belajar sambil bermain. Hal tersebut diungkapkan oleh (Putri et al., 2022) bahwa metode pembelajaran yang menganut prinsip belajar sambil bermain menjadikan kegiatan belajar lebih menyenangkan, selain menggunakan media *Fun Thinkers Book* dapat dikatakan berhasil berdasarkan umpan balik dari siswa yang sangat antusias mengikuti proses pembelajaran. Kemudian siswa mudah memahami cara menggunakan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* karena tidak membuat siswa bosan saat mengikuti pembelajaran (Wardoyo, 2016).

Penelitian lain juga dilakukan oleh (Anjarani et al., 2020) selain sejalan dengan kepribadian siswa yang gigih mengikuti kelasnya bahwa media pembelajaran *Fun Thinkers Book* dapat membantu siswa dalam memahami materi pelajaran.

## PENUTUP

### Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan yang telah dilakukan, ditetapkan bahwa materi kelas V SD Tema 7 Subtema 1 Pembelajaran 1 adalah media pembelajaran *Fun Thinkers Book* untuk dijadikan sebagai media di sekolah. Dengan adanya media pembelajaran tersebut materi Perjuangan Melawan Penjajah dapat tersaji dengan jelas dan kegiatan pembelajaran dapat dilakukan dengan lebih menyenangkan.

Kevalidan dari media pembelajaran *Fun Thinkers Book* dari hasil validasi dari ahli media memperoleh skor sebanyak 52 dengan presentase 65% yang termasuk dalam kategori “Layak”, kemudian direvisi dan divalidasi yang kedua mendapat skor sebanyak 72 dengan presentase 90% termasuk kategori “Sangat Layak”, hasil validasi dari ahli materi memperoleh skor sebanyak 49 dengan presentase 89% termasuk dalam kategori “Sangat Layak”.

Kepraktisan dari media pembelajaran *Fun Thinkers Book* dari hasil *pre-test* dengan skor 62,71% dengan kategori “Layak” kemudian hasil *post-test* dengan skor presentase 81,15% dengan kategori “Sangat Layak”.

Sedangkan Keefektifan dari media pembelajaran *Fun Thinkers Book* dari hasil angket respon siswa sebanyak skor presentase 91,8% dengan kategori “Sangat Layak” dan hasil tanggapan guru skor presentase 92,2% dengan kategori “Sangat Layak”.

### Saran

Berdasarkan penelitian dan saran ahli media, ahli materi, serta tanggapan siswa dan guru, maka peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut: 1) Bagi sekolah, diharapkan dapat memberikan pelatihan terkait dengan penggunaan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* kepada guru agar dapat diterapkan di sekolah, 2) Bagi guru, diharapkan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* dapat dijadikan inovasi serta dimanfaatkan sebagai pendukung dalam proses pembelajaran agar siswa lebih termotivasi dan aktif didalam kegiatan belajar di kelas, 3) Bagi siswa, diharapkan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* dapat menjadikan siswa di dalam proses belajar lebih menyenangkan sehingga tidak membosankan dan hasil belajar dapat meningkat, dan 4) Bagi peneliti, diharapkan dapat memperbaiki kekurangan yang terdapat dalam pengembangan media pembelajaran

*Fun Thinkers Book* dengan mendesain media yang lebih menarik lagi.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, S., Sumardi, S., & Hamdu, G. (2021). Kajian Tentang Keaktikan Belajar Siswa Dengan Media Teka Teki Silang Pada Pembelajaran IPS SD. *Pedagogika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(1), 166–176. <https://doi.org/10.17509/pedagogika.v8i1.32917>
- Alvionita F., N., 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. *Al-Qodri: Jurnal Pendidikan, Sosial dan Keagamaan*, 20(3), 618–630. <https://doi.org/10.53515/qodiri>
- Anjarani, A. S., Mulyadiprana, A., & Respati, R. (2020). Fun Thinkers sebagai Media Pembelajaran untuk Siswa Sekolah Dasar: Kajian Hipotetik. *Pedagogika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(4), 100–111. <https://doi.org/10.17509/pedagogika.v7i4.26466>
- Arianti, N. Md., Wiarta, I. Wyn., & Darsana, I. Wyn. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Posing Berbantuan Media Semi Konkret terhadap Kompetensi Pengetahuan Matematika. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4), 394. <https://doi.org/10.23887/jisd.v3i4.21765>
- Arsyah, A. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Fun Thinkers Book Pada Subtema 1 Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajah Untuk Kelas V SDN 66 Payakumbuh*. Universitas Islam Riau.
- Aslam, A., Ninawati, M., & Noviani, A. (2021). Pengembangan Media Monopoli Berbasis Kontekstual Pada Materi Jenis-Jenis Usaha dan Kegiatan Ekonomi Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas Tinggi. *Al-Aulad: Journal of Islamic Primary Education*, 4(1), 35–43. <https://doi.org/10.15575/al-aulad.v4i1.10156>
- 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>
- Fitriani, W., Suwarjo, S., & Wangid, M. N. (2021). Berpikir Kritis dan Komputasi: Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 9(2), 234–242. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v9i2.19040>
- Hamid, dkk. (2020). *Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Heryani, A., Pebriyanti, N., Rustini, T., & Wahyuningsih, Y. (2022). Peran Media Pembelajaran Berbasis Teknologi dalam Meningkatkan Literasi Digital Pada

- Pembelajaran IPS di SD Kelas Tinggi. *Jurnal Pendidikan*, 31(1), 17. <https://doi.org/10.32585/jp.v31i1.1977>
- Hidayati, M. (2020). Media History Fun Thinkers Untuk Meningkatkan Keterampilan 4 C dan Hasil Belajar IPS. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 4(2), 581–600.
- Jummita, J., Agustiana, I. G. A. T., & Dibia, I. K. (2021). Media Fun Thinkers Berbasis Soal Calistung pada Tema 7 Benda, Hewan dan Tanaman di Sekitarku untuk Siswa SD Kelas 1. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 4(2), 302. <https://doi.org/10.23887/jp2.v4i2.37258>
- Mantika, E. P., Husniati, H., & Oktavianti, I. (2022). Pengaruh Media Fun Thinkers Book Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Muatan IPS Kelas IV SDN Inpres Rai Oi. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(4), 2105–2113. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i4.907>
- Matondang, dkk. (2021). *Ragam Media Pembelajaran di SD/MI Untuk Pembelajaran PPKn*. Literasi Nusantara.
- Nur Angraini, P., & Asmarani, R. (2021). Development of Media Fun Thinkers Book Material for The Diversity of Living Things for Class IV Elementary School. *IJPSE: Indonesian Journal of Primary Science Education*, 2(1), 68–74. <https://doi.org/10.33752/ijpse.v2i1.2072>
- Pradita, Y. D. (2019). Penggunaan Media Timeline Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *JPGSD, 07 Nomor 07*, 3839–3848.
- Putri, N. P. I., I Gusti Ayu Tri Agustiana, & Alexander Hamonangan Simamora. (2022). Model Pembelajaran Aktif Berbantuan Media Fun Thinkers Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Mimbar PGSD Undiksha*, 10(3), 541–549. <https://doi.org/10.23887/jjjpgsd.v10i3.52287>
- Rachmadyanti, P. (2017). Penguatan Pendidikan Karakter Bagi Siswa Sekolah Dasar Melalui Kearifan Lokal. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 3(2), 201. <https://doi.org/10.30870/jpsd.v3i2.2140>
- 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>
- Rozie, F. (2018). Persepsi Guru Sekolah Dasar Tentang Penggunaan Media Pembelajaran Sebagai Alat Bantu Pencapaian Tujuan Pembelajaran. *Widyagodik*, 5(2), 1–12.
- Sa’dun, A. (2013). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. PT. Remaja Rosdakarya.
- Saputro, B. (2021). *Best Practices Penelitian Pengembangan (Research & Development) Bidang Manajemen Pendidikan IPA*. Academia Publication.
- Seran, M. (2021). *Konsep Dasar IPS*. Deepublish.
- Setiawati, T., Pranata, O. H., & Halimah, M. (2019). Pengembangan Media Permainan Papan pada Pembelajaran Ips untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(1), 163–174.
- Sriwahyuni, N. A. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X IPS SMA Laboratorium Universitas Negeri Malang*. 9.
- Syafril, Z. Z. (2017). *Dasar Dasar Ilmu Pendidikan (Pertama)*. Kencana.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Upadani, N. M., Tri Agustiana, I. G. A., & Astawan, I. G. (2021). Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa dalam Tema Berbagai Pekerjaan dengan Fun thinkers. *Mimbar PGSD Undiksha*, 9(3), 450–458. <https://doi.org/10.23887/jjjpgsd.v9i3.37730>
- Wardoyo, C. (2016). Developing Learning Media Based on E-Learning on Accounting Subject for Senior High School Students. *Dinamika Pendidikan*, 11(2), 85–93. <https://doi.org/10.15294/dp.v11i2.8932>
- Wijaya, I. H., Ermiana, I., & Khair, B. N. (2021). The Influence Of Fun Thinkers Book Media Towards SCcience Concepts Understanding Of 5th Grade Student on MIN 3 Central Lombok In 2020/2021 Academic Year. *Progres Pendidikan*, 2(2), 81–88. <https://doi.org/10.29303/prospek.v2i2.128>
- Winatha, K. R. (2018). Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Proyek Mata Pelajaran Simulasi Didital. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 15(2), 188. <https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v15i2.14021>
- Yuanta, F. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Pada Siswa Sekolah Dasar. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(2), 91–100.