

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *FUN THINKER BOOK* BERBASIS *ANDROID AUDIO VISUAL* MATERI IPS KELAS IV SDN MLANCU I KAB. KEDIRI

Dyah Aditya Ningrum

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya (dyah.19013@mhs.unesa.ac.id)

Ganes Gunansyah

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya (ganes.dikdas@gmail.com)

Abstrak

Jenis penelitian yang digunakan adalah *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan ADDIE. Subjek penelitian ini adalah kelas IV SDN Mlancu I Kab. Kediri sebanyak 21 siswa saat uji coba lapangan. Instrumen penelitian berupa lembar validasi, *pretest posttest*, dan angket respon siswa. Tujuan penelitian ini untuk menjelaskan prosedur pengembangan media, mengetahui kevalidan media, kepraktisan media, dan keefektifan media terkait penggunaan media pembelajaran *fun thinker book* berbasis *android audio visual* pada materi keragaman rumah adat di Indonesia. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa produk mendapatkan persentase 92% dari kevalidan media; 87% dari kevalidan materi; 98% dari kepraktisan angket respon siswa; dan nilai *N-Gain* sebesar 0,87 efektif dengan kriteria tinggi yang masuk dalam rentang $0,70 < g < 1,00$ yang diperoleh dari *pretest* dan *posttest* siswa. Didapatkan kesimpulan bahwa media pembelajaran *fun thinker book* berbasis *android audio visual* pada materi keragaman rumah adat di Indonesia sangat valid dan sangat layak, sangat praktis dan mendapatkan respon positif dari siswa, serta terdapat peningkatan tinggi dan efektif digunakan dalam pembelajaran di kelas.

Kata Kunci: *Fun Thinker Book, Android Audio Visual, Keragaman Rumah Adat di Indonesia.*

Abstract

The type of research used is Research and Development (R&D) with the ADDIE development model. The subjects of this research were class IV of SDN Mlancu I Kab. Kediri as many as 21 students during the field trial. The research instruments were validation sheets, pretest posttest, and student response questionnaires. The purpose of this research is to explain media development procedures, determine media validity, media practicality, and media effectiveness related to the use of audio-visual android-based fun thinker book learning media on the diversity of traditional houses in Indonesia. The results of this research show that the product has a percentage of 92% of media validity; 87% of material validity; 98% of the practicality of the student response questionnaire; and the N-Gain value of 0.87 is effective with high criteria which is in the range of $0.70 < g < 1.00$ obtained from the student's pretest and posttest. It was concluded that the fun thinker book learning media based on Android audio visual on the diversity of traditional houses in Indonesia was very valid and very feasible, very practical and received a positive response from students, and there was a high increase and was effectively used in classroom learning.

Keywords: *Fun Thinker Book, Android Audio Visual, Diversity of Traditional Houses in Indonesia.*

PENDAHULUAN

Kemertian Komunikasi dan Informatika RI (2021), menyatakan bahwa penggunaan internet di Indonesia sangat tinggi karena tarif internet yang terjangkau dan jumlah pengguna ponsel pintar mencapai sekitar 167 juta orang atau sekitar 89% dari total penduduk Indonesia. Tingginya jumlah pengguna internet di Indonesia tidak terlepas dari pesatnya perkembangan telepon seluler, yang terhubung dengan internet setiap tahunnya.

Teknologi membawa perubahan cepat di berbagai kehidupan, termasuk pendidikan. Guru perlu melihat teknologi yang dapat menerapkan metode atau model pembelajaran yang berbasis teknologi (Rahayu et al., 2022). Berdasarkan pengalaman guru di sekolah dasar

maupun di sekolah menengah pertama dalam pembelajaran IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) selalu menyampaikan materi dengan metode ceramah dan terpaku pada buku (Karima & Ramadhani, 2018). Sedangkan tujuan dari pembelajaran IPS diharapkan peserta didik peka terhadap masalah-masalah yang terjadi di masyarakat, menjadi warga Negara yang baik dengan memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis serta memiliki rasa ingin tahu, dapat memecahkan masalah dan memiliki keterampilan kehidupan sosial (Parni, 2020).

Berdasarkan studi pendahuluan yang telah dilakukan dengan guru kelas IV SDN Mlancu I, ditemukan permasalahan terhadap pembelajaran IPS yakni terdapat ketidaksesuaian antara Rencana Pelaksanaan

Pembelajaran (RPP) yang telah dirancang oleh guru dengan pelaksanaan di kelas. Pada kompetensi dasar 3.2. mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang. Kendala pada siswa yakni terdapat pada materi keragaman rumah adat daerah di Indonesia. Siswa kesulitan menentukan keunikan rumah adat daerah di Indonesia. Ketika diberikan tugas untuk mencari keunikan rumah adat berdasarkan provinsi setempat di Indonesia, banyak siswa mengeluh kesusahan dan kebingungan karena kurangnya pemahaman terhadap materi tersebut. Siswa kesulitan memahami materi secara mandiri.

Permasalahan yang terjadi disebabkan keterbatasan ketersediaan media pembelajaran IPS di kelas IV. Hanya media berupa buku guru dan buku siswa yang digunakan guru untuk menjelaskan materi keragaman rumah adat di Indonesia. Buku siswa yang digunakan terkesan monoton dan minim penjelasan secara rinci, kemudian terdapat pertanyaan yang harus dijawab oleh siswa pada buku tersebut. Selain itu, ada keterbatasan lain dalam media tersebut yakni hanya terdapat gambar tanpa ada keterangan yang jelas dan singkat, untuk memberikan informasi lebih jelas bagian-bagian unik yang terdapat pada rumah adat daerah di Indonesia. Hal tersebut membuat siswa kesulitan untuk memahami bagian-bagian unik yang terdapat pada rumah adat.

Dalam mengatasi keterbatasan media pembelajaran upaya yang dilakukan oleh guru yakni dengan penyampaian materi menggunakan media *power point* kemudian dilanjutkan dengan pemutaran video yang bersumber dari *youtub*. Tambahan media yang digunakan oleh guru ternyata dianggap masih membosankan. Hal ini menyebabkan kurangnya kefokuskan dan konsentrasi yang dimiliki siswa tidak berlangsung lama, sehingga membuat pembelajaran tidak kondusif. Siswa hanya mengamati saja tidak ikut berpartisipasi, menyebabkan motivasi belajar siswa rendah serta kurangnya keaktifan siswa dalam pembelajaran.

Guru berpendapat bahwa menginginkan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, serta melatih kemandirian siswa saat pembelajaran di sekolah maupun di luar sekolah. Media yang dibutuhkan siswa menurut guru sebaiknya dapat menciptakan suasana belajar aktif dan konsep belajar sambil bermain. Dalam memahami materi tersebut tanpa kebingungan. Dengan begitu siswa lebih antusias dalam pembelajaran. Namun, keterbatasan waktu dan kemampuan untuk yang dimiliki oleh guru untuk merancang dan membuat media pembelajaran belum dapat terpenuhi.

Dari studi awal yang telah dilakukan ditemukan, bahwa guru menggunakan media berupa buku guru dan buku siswa dalam pembelajaran. Akan tetapi materi yang

terdapat dalam buku siswa dan buku guru terbatas. Siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi karena buku siswa yang minim penjelasan secara rinci serta sedikitnya gambar sebagai penjelasan. Buku siswa terkesan monoton dan hanya dilengkapi dengan sedikit tulisan dan gambar, serta soal latihan yang terdapat di dalamnya (Hawania, 2020). Guru menggunakan media tambahan berupa *power point* dan video bersumber dari *youtub*. Dalam penggunaan media tersebut siswa hanya sebatas mengamati dan guru menjelaskan materi, sehingga terdapat ketidaksesuaian antara penggunaan media pembelajaran dengan tujuan yang ingin dicapai. Oleh karena itu, dibutuhkan media yang dapat membantu siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap sehingga siswa dapat memahami materi secara mendalam.

Berdasarkan hasil dari literatur, ditemukan solusi terhadap permasalahan dalam penggunaan media pembelajaran yang dilakukan oleh banyak peneliti terdahulu, yakni dengan pemanfaatan media *game* berbasis edukasi. *Game* edukasi adalah suatu jenis permainan yang dirancang untuk membantu dalam proses pembelajaran. Dengan menggunakan teknologi *game*, permainan tersebut tidak hanya mengubah metode pembelajaran, tetapi juga memberikan dukungan pada proses belajar mengajar (Yulia et al., 2019). Dalam hal ini salah satu jenis media yang berbasis *game* edukasi adalah media *fun thinker book*.

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Riani et al., (2019); Anjarani et al., (2020); Alvionita & Nugroho, (2021) mengembangkan media *fun thinker book* sebagai media pembelajaran di kelas. Membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan, dapat melatih kemandirian dan menciptakan suasana belajar aktif untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media *fun thinker book* sebuah media pembelajaran yang dibuat dengan konsep bermain sambil belajar. Media yang dikembangkan adalah inovasi baru yang dikemas dalam bentuk buku, media tersebut berisi informasi singkat, bacaan, permainan, dan dilengkapi gambar-gambar yang berhubungan dengan materi. Berdasarkan beberapa penelitian terdahulu dapat disimpulkan bahwa media *fun thinker book* dapat digunakan sebagai media pembelajaran di kelas.

Namun demikian, dapat ditemukan beberapa keterbatasan penggunaan media *fun thinker book* sebagai pembelajaran di kelas. Beberapa peneliti terdahulu penggunaan media masih berupa cetak. Keterbatasan lain juga ditemukan media tersebut hanya berisi informasi singkat, bacaan, permainan, dan dilengkapi gambar-gambar yang berhubungan dengan materi. Oleh karena itu disarankan pengembangan media *digital audio visual* supaya meminimalisir penggunaan waktu dan anggaran biaya, serta siswa dapat lebih memahami materi yang disampaikan. Kendala lain, pada media *fun thinker book*

bagian bingkai dan bagian buku terpisah tidak dikemas menjadi satu bagian dengan buku. Sehingga disarankan penggabungan fitur bagian bingkai dan soal kuis pilihan jawaban pada buku agar meningkatkan kualitas media pembelajaran.

Berdasarkan pada beberapa permasalahan tersebut, dapat disimpulkan bahwa kendala media pembelajaran *fun thinker book* pada proses penggunaannya belum optimal. Hal itu dikarenakan bagian bingkai dan bagian buku yang berisi soal kuis beserta pilihan jawaban terpisah tidak dikemas menjadi satu bagian dengan buku, sehingga menimbulkan kesan tidak efektif pada media pembelajaran yang dapat menyebabkan kendala pada proses pembelajaran. Oleh karena itu, fitur bagian bingkai dan bagian buku yang berisi soal kuis beserta pilihan jawaban dioptimalkan agar dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.

Dalam memenuhi kebutuhan akan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, serta membantu melatih kemandirian siswa baik di dalam maupun di luar sekolah pada materi pembelajaran keragaman rumah adat di Indonesia di provinsi setempat sebagai salah satu identitas bangsa Indonesia. Materi ini akan menekankan pada kaitannya dengan karakteristik ruang dan lingkungan sekitar. Dipilih media alternatif pengembangan *fun thinker book* berbasis *android* sebagai media pembelajaran IPS siswa kelas IV SD. Untuk dapat memenuhi kebutuhan dalam membantu siswa memperoleh keterampilan, pengetahuan serta sikap yang baik, sehingga siswa dapat memahami materi secara mendalam. Dilakukan pengembangan media yang dilengkapi dengan penambahan *audio visual*.

Media *audio visual*, yaitu jenis media untuk menampilkan suatu gambar yang bergerak, berwarna, serta dilengkapi dengan penjelasan yang dituliskan dan diucapkan secara bersamaan (Ichsan et al., 2021). Dengan memanfaatkan *audio visual* siswa lebih mudah dalam menguasai materi (Hasibuan, 2022). Oleh sebab itu, penambahan *audio visual* diharapkan dapat meningkatkan pemahaman dan keterampilan belajar siswa.

Media *fun thinker book* dikembangkan dalam bentuk *android* dan diakses menggunakan ponsel pada aplikasi yang diunduh di *play store*. Aplikasi ini berisi tentang materi yang mendetail disertai gambar *visual* ataupun media *audio visual* seperti video materi serta soal latihan supaya dapat mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi yang telah tersedia. Dengan adanya internet, kemampuan *smartphone* dalam mengakses berbagai informasi supaya menjadi lebih mudah dan cepat. Hal ini juga dapat meningkatkan interaktivitas antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran (Maknuni, 2020).

Dibandingkan selama ini, media yang digunakan masih terbatas, kurang menarik, dan menyenangkan minat siswa. Bentuk media pembelajaran yang disajikan dalam bentuk *game* edukasi *android* ini didesain dengan menggunakan sistem operasi *android*. Tujuan dari pembuatan aplikasi *game* ini adalah agar siswa dapat memperoleh pengetahuan lebih banyak dengan cara yang menyenangkan, sehingga pola belajar mereka tidak terasa membosankan atau monoton (Sholeh et al., 2019). Sejalan dengan Ratri, (2022) guru harus menguasai teknologi digital untuk mengoptimalkan pembelajaran IPS di kelas. Hal tersebut dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan memudahkan tercapainya tujuan pembelajaran. Salah satu faktor yang menyebabkan IPS menjadi membosankan adalah tidak adanya media pembelajaran yang menarik, sehingga membuat motivasi belajar siswa menurun.

Berdasarkan kesulitan siswa pada materi keragaman rumah adat di Indonesia, dikarenakan keterbatasan penggunaan media pembelajaran. Fokus materi pada pengembangan media *fun thinker book* berbasis *android audio visual* yakni mengidentifikasi keragaman budaya rumah adat provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang. Siswa dapat bermain, membaca, mengamati, dan menjawab soal melalui media untuk mengidentifikasi keunikan rumah adat daerah daerah di Indonesia secara mandiri. Dengan demikian siswa dapat mengetahui keunikan yang dimiliki oleh setiap rumah adat masing-masing daerah di Indonesia. Dalam hal ini, pemahaman mengenai konsep ruang yang merupakan konsep esensial materi keragaman rumah adat di Indonesia menjadi kebutuhan pengajaran IPS untuk siswa, agar dapat mengidentifikasi keragaman rumah adat berdasarkan karakteristik ruang lain disekitarnya.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas dihasilkan tiga tujuan penelitian berdasarkan tiga rumusan masalah yang telah ditetapkan. Tujuan penelitian ini adalah untuk menjelaskan prosedur pengembangan, untuk mengetahui kevalidan media, kepraktisan media, dan keefektifan media terkait penggunaan media pembelajaran *fun thinker book* berbasis *android audio visual* materi keragaman rumah adat di Indonesia kelas IV SD.

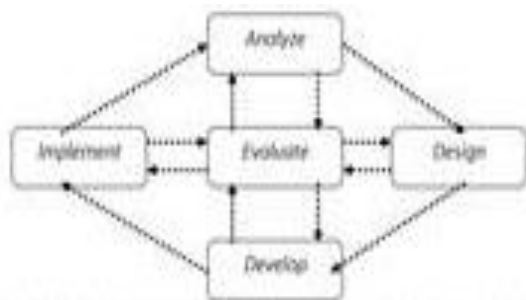
Spesifikasi media pembelajaran *fun thinker book* berbasis *android audio visual* materi keragaman rumah adat di Indonesia kelas IV SD berbentuk digital yang dikemas dalam bentuk aplikasi yang diunduh di *play store* diakses menggunakan *smartphone*. Dalam media tersebut berisikan materi dan *game* keragaman rumah adat IPS yang dapat disingkat dengan sebutan BERKEMAS (Belajar Keragaman Rumah Adat IPS) sehingga menimbulkan ketertarikan pada siswa untuk mempelajari materi pada media tersebut. Pada bagian materi keragaman rumah adat media *fun thinker book* berbasis

android disampaikan dalam bentuk *audio visual* sehingga siswa dapat lebih memahami materi yang disampaikan dalam media tersebut. Bagian *game* media *fun thinker book* berbasis *android audio visual* pada pojok kiri atas berisikan perintah *game* kemudian bagian balok kiri berisikan soal kuis dengan nomor yang berurutan. Pada bagian pojok kanan atas terdapat kunci jawaban dari soal kuis yang berwarna. Bagian balok kanan bingkai berisikan pilihan jawaban gambar rumah adat.

METODE

Penelitian ini dilaksanakan dengan jenis penelitian dan pengembangan atau dikenal dengan sebutan *Research & Development (R&D)*. Hasil penelitian ini adalah sebuah media pembelajaran *Fun Thinker Book* Berbasis *Android Audio Visual* pada Materi IPS Kelas IV SDN Mlancu I Kab. Kediri.

Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE dengan lima tahapan pengembangan yakni *Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluate*. Adapun pemilihan model pengembangan ADDIE dilandaskan karena memiliki tahapan yang tersusun secara sistematis dan mudah diimplementasikan dalam pemecahan masalah terkait media pembelajaran. Pengembangan media *fun thinker book* berbasis *android audio visual* pada materi keragaman rumah adat di Indonesia menggunakan ke lima tahapan dalam model pengembangan ADDIE dengan desain di bawah ini:



Bagan 1. Tahapan Model Pengembangan ADDIE
Kurnia et al., (2019)

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Mlancu I Kab. Kediri pada hari Rabu, 21 Juni 2023. Subjek pada penelitian ini yaitu guru dan siswa kelas IV SDN Mlancu I. Uji coba melibatkan 21 siswa untuk mengetahui respon dan hasil *pretest posttest* siswa terkait penggunaan media pembelajaran.

Data yang dihasilkan pada penelitian pengembangan ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari kritik serta saran/masukan dosen ahli, guru, serta siswa terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Sedangkan data kuantitatif diperoleh dari perhitungan skor angket penilaian uji validasi oleh ahli media dan ahli materi, respon pengguna dari siswa, dan skor rata-rata *pretest posttest* siswa. Uji coba produk

dilakukan untuk mengetahui keefektifan media. Desain uji coba menggunakan *One Grup Pretest Posttest* kepada satu kelompok pengukuran sebagai berikut:

$$O_1 \times O_2$$

(Sugiyono, 2019)

Ket:

O_1 = Nilai sebelum diberikan perlakuan (nilai *pretest*)

O_2 = Nilai sesudah diberikan perlakuan (nilai *posttest*)

X = Perlakuan yang diberikan

Untuk menguji tentang adanya peningkatan nilai sebelum *pretest* dan sesudah *posttest* memakai uji *paired sample t-test*. Uji *paired sample t-test* dilaksanakan dengan bantuan IBM SPSS Statistics 25 hipotesis yaitu :

H_0 = tidak terdapat peningkatan nilai

H_1 = terdapat peningkatan nilai

Pengambilan keputusan pada uji *paired sample t-test* didasari oleh nilai *sign* pada tabel *paired sample t-test* dengan kriteria yaitu :

- Jika nilai $sig \leq 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, maka terdapat peningkatan nilai.
- Jika nilai $sig \geq 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, maka tidak terdapat peningkatan nilai.

Perolehan hasil *pretest* dan *posttest* siswa dipakai untuk menghitung peningkatan nilai siswa. Perhitungan dilaksanakan memakai analisis *N-Gain* dengan rumus yaitu :

$$g = \frac{posttest - pretest}{100 - pretest}$$

Sumber : (Riduwan, 2014)

Hasil perhitungan diklasifikasikan pada kriteria tabel *N-Gain* yaitu

Tabel 1. Kriteria *N-Gain*

Nilai <i>N-Gain</i>	Kriteria
$-1,00 \leq g < 0,00$	Terjadi Penurunan
$g = 0,0$	Tidak Terjadi Penurunan
$0,0 < g < 0,30$	Rendah
$0,30 < g < 0,70$	Sedang
$0,70 < g < 1,00$	Tinggi

Sumber: (Sundayana, 2015)

Untuk menguji kevalidan media pembelajaran dilakukan dengan uji validasi ahli media dan ahli materi. Sedangkan untuk menguji kepraktisan diperoleh dari angket respon siswa terkait penggunaan media *fun thinker book* berbasis *android audio visual* pada materi IPS dilakukan dengan pemberian angket respon pengguna yang mengacu pada pengukuran skala *Guttman* yang diuraikan sebagai berikut:

Tabel 2. Kriteria Pengukuran Skala Guttman

Penilaian	Skor
Ya	1
Tidak	0

Setelah data pengujian validasi dan data respon pengguna *fun thinker book* berbasis *android audio visual* pada materi IPS dikumpulkan, kemudian dilakukan perhitungan menggunakan rumus berikut:

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

(Sugiyono, 2019)

Keterangan:

P = Persentase

$\sum x$ = Jumlah skor yang didapatkan

$\sum xi$ = Skor maksimum

Hasil perhitungan rumus diatas dimasukkan dalam kriteria persentase kevalidan media yang diuraikan tabel di bawah ini:

Tabel 3. Kriteria Kevalidan Media

Hasil Penilaian	Kriteria
$80\% < P \leq 100\%$	Sangat Valid
$60\% < P \leq 80\%$	Valid
$40\% < P \leq 60\%$	Cukup Valid
$20\% < P \leq 40\%$	Kurang Valid
$0\% < P \leq 20\%$	Tidak Valid

(Riduwan, 2014)

Selanjutnya setelah mengetahui persentase kevalidan media, keefektifan dari hasil *pretest posttest*, langkah yang dilanjutkan adalah menentukan persentase kepraktisan produk media yang dapat diketahui menggunakan tabel di bawah ini:

Tabel 4. Kriteria Kerpraktisan Media

Hasil Penilaian	Kriteria
$80\% < P \leq 100\%$	Sangat Praktis
$60\% < P \leq 80\%$	Praktis
$40\% < P \leq 60\%$	Cukup Praktis
$20\% < P \leq 40\%$	Kurang Praktis
$0\% < P \leq 20\%$	Tidak Praktis

(Riduwan, 2014)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini menghasilkan media *fun thinker book* berbasis *android audio visual* pada materi keragaman rumah adat di Indonesia. Prosedur pengembangannya mengacu pada model pengembangan ADDIE. Hasil semua tahapan diuraikan sebagai berikut:

Tahap Analyze (Analisis)

Tahap analisis dilaksanakan dengan tujuan melihat kondisi nyata proses pembelajaran di sekolah terkait kebutuhan dan hambatan dalam pembelajaran. Pada tahap ini dilakukan studi pendahuluan dengan guru kelas IV SDN Mlancu I Kab. Kediri pada 4 Maret 2023.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang telah dilakukan ditemukan permasalahan terhadap pembelajaran IPS yakni terdapat ketidaksesuaian antara Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah dirancang oleh guru dengan pelaksanaan di kelas. Pada kompetensi dasar 3.2 mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang. Keterbatasan ketersediaan media pembelajaran IPS di kelas IV, serta guru hanya menggunakan media berupa buku guru dan buku siswa saja dimana buku siswa terkesan monoton dan minim penjelasan secara rinci. Membuat siswa merasa bosan dan tidak termotivasi, serta kurangnya keaktifan siswa dalam pembelajaran. Siswa kesulitan memahami bagian unik pada rumah adat secara mandiri. Guru memiliki keterbatasan waktu dan kemampuan untuk merancang serta membuat media pembelajaran terkait materi tersebut.

Berdasarkan hasil analisis tersebut ditarik kesimpulan bahwa diperlukan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan dapat membantu siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap, sehingga siswa dapat memahami materi secara mendalam dan mandiri baik di sekolah maupun di luar sekolah terutama media yang berbasis *android*. Media yang dirasa peneliti sesuai adalah media *Fun Thinker Book Berbasis Android Audio Visual* materi keragaman rumah adat di Indonesia. Langkah selanjutnya adalah melakukan evaluasi terkait hasil analisis bersama dosen pembimbing dan melakukan literatur review untuk mengetahui keterbatasan pada pengembangan sebelumnya, serta keterbaruan yang ditawarkan dari pengembangan media pembelajaran.

Tahap Design (Perancangan)

Tahap selanjutnya adalah perancangan media pembelajaran. Produk yang dirancang berupa sebuah media *Fun Thinker Book Berbasis Android Audio Visual* materi keragaman rumah adat di Indonesia. Tahap perancangan media berisi penyusunan materi, perancangan media pembelajaran, dan pembuatan instrument penilaian media pembelajaran.

Penyusunan materi dilakukan dengan merumuskan materi serta tujuan pembelajaran yang telah disesuaikan dengan kompetensi dasar berlandaskan pada kurikulum 2013 kelas IV tema 7 Indahya Keragaman di Negeriku subtema 2 Indahya Keragaman Budaya Negeriku pembelajaran 3 dengan materi keragaman rumah adat di Indonesia. Langkah selanjutnya menentukan rancangan media yang akan dikembangkan berupa digital berbasis *android* berisikan materi terkait keragaman rumah adat di Indonesia yang dilengkapi dengan teks, gambar, backsound, dan *game* edukasi soal kuis.

Selanjutnya membuat instrumen penilaian produk. Instrumen penelitian ini berupa angket uji validasi ahli

materi dan ahli media, kepraktisan dari angket respon pengguna siswa, dan *pretest posttest* instrumen penilaian tersebut bertujuan untuk menghasilkan data kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media *fun thinker book* berbasis *android audio visual*. Evaluasi tahap perancangan dilakukan bersama dengan dosen pembimbing dinyatakan dapat dilanjutkan pada tahap pengembangan.

Tahap Develop (Pengembangan)

Pada tahap ini diawali dengan pembuatan media *fun thinker book* berbasis *android audio visual* materi keragaman rumah adat di Indonesia dibuat dengan memanfaatkan *software construct 3*, untuk menampilkan kesan membuka buku menggunakan animasi *corel* dan *blender* dan, untuk mengaudiokan materi menggunakan *sound of text*. Setelah media selesai dibuat, dilakukan uji validasi media dan validasi materi beserta evaluasi berdasarkan hasil validasi para ahli.

Hasil desain pengembangan media pembelajaran Fun Thinker Book Berbasis Android Audio Visual sebagai berikut:



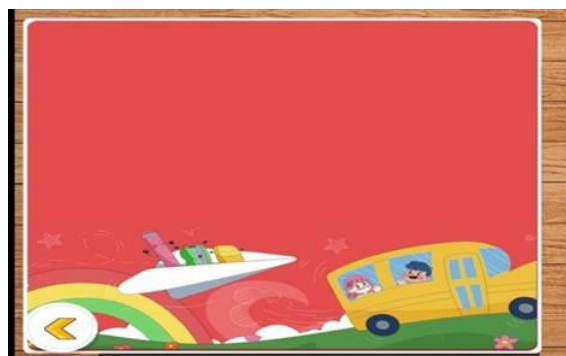
Gambar 1. Halaman Sampul



Gambar 2. Halaman Materi



Gambar 3. Halaman Tampilan Game Fun Thinker Book Berbasis Android Audio Visual



Gambar 4. Halaman Tampilan Sampul Belakang Game

Tahap Implement (Implementasi)

Uji coba media pembelajaran *Fun Thinker Book* Berbasis *Android Audio Visual* materi keragaman rumah adat di Indonesia dilaksanakan di kelas SDN Mlancu I Kab. Kediri yang dilakukan oleh 21 siswa kelas IV pada tanggal 21 Juni 2023. Pada saat dilakukan uji coba produk siswa antusias dan tidak mengalami hambatan, siswa mampu mengakses penggunaan media dengan menggunakan ponsel pintar.

Tahap Evaluate (Evaluasi)

Tahap evaluasi merupakan tahap akhir dari pengembangan media pembelajaran yang menggunakan model ADDIE. Evaluasi dijadikan sebagai umpan balik dari tahapan pengembangan dan implementasi.

Setelah pengembangan media pembelajaran selesai dilakukan, selanjutnya dilakukan uji validasi untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran yang dikembangkan yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media.

Uji validasi oleh ahli materi dilakukan pada tanggal 20 Juni 2023 dan telah dilakukan revisi berdasarkan saran/masukan ahli materi. Validator uji validasi materi yakni Bapak Ricky Setiawan, S.Pd., M. Ed. Selaku dosen yang menguasai materi pembelajaran IPS. Hasil uji validasi oleh ahli materi diuraikan pada tabel berikut:

Tabel 5. Hasil Validasi Ahli Materi

No.	Aspek Penilaian	Nomor Pernyataan	Skor
1.	Keseuaian Materi	1, 2, 3, dan 4	19
2.	Isi Media	1, 2, 3, dan 4	17
3.	Kelayakan pada Proses Pembelajaran	1, 2, 3, dan 4	16
Jumlah Skor			52

Menurut validasi ahli materi yang tertera pada tabel 5, dapat terlihat skor persentase hasil validasi ahli materi yaitu:

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\% \\
 &= \frac{52}{60} \times 100\% \\
 &= 87\%
 \end{aligned}$$

Berdasarkan perhitungan rumus diatas, maka materi pada pada media *Fun Thinker Book* Berbasis *Android Audio Visual* pada materi keragaman rumah adat di Indonesia masuk dalam kriteria sangat valid dan sangat layak untuk penggunaannya dalam uji coba lapangan pada siswa.

Uji validasi ahli media dilaksanakan pada tanggal 19 Juni 2023 dan dilakukan revisi berdasarkan saran/masukan ahli media. Validator uji validasi media adalah Bapak Ulhaq Zuhdi, S.Pd., M. Pd. Selaku dosen ahli yang memiliki keahlian dan pengalaman di bidang media pembelajaran digital. Hasil uji validasi oleh ahli media diuraikan pada tabel berikut:

Tabel 6. Hasil Validasi Ahli Media

No.	Aspek Penilaian	Nomor Pernyataan	Skor
1.	Tampilan Media	1, 2, 3, 4, dan 5	24
2.	Penulisan	1, 2, 3, dan 4	19
3.	Isi Media	1, 2, 3, 4, dan 5	23
4.	Penggunaan Media	1, 2, 3, dan 4	17
Jumlah Skor			83

Berdasarkan hasil pada tabel 6 dapat diketahui skor persentase hasil validasi ahli media yaitu:

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\% \\
 &= \frac{83}{90} \times 100\% \\
 &= 92\%
 \end{aligned}$$

Berdasarkan perhitungan rumus diatas, maka *Fun Thinker Book* Berbasis *Android Audio Visual* pada materi keragaman rumah adat di Indonesia termasuk ke dalam kriteria sangat valid dan sangat layak digunakan dalam uji coba lapangan. Namun, terdapat beberapa saran perbaikan dari ahli materi yakni disesuaikan dengan masukan yang diberikan dan kaidah penulisan dalam PUEBI dan dari ahli media diuraikan pada tabel 7.

Terdapat beberapa saran perbaikan dari ahli materi dan ahli media yang diuraikan pada tabel di bawah:

Tabel 7. Rincian Hasil Saran Perbaikan

No.	Saran Perbaikan
1.	<p>Sebelum Revisi</p>  <p>Terdapat 2 bagian materi yang diiringi dengan <i>background</i> yang berurutan sehingga siswa merasa kebingungan dalam memahami materi.</p>

Setelah Revisi




Gambar pada bagian materi media pembelajaran *fun thinker book* berbasis *android audio visual* dijadikan 1 supaya siswa lebih memahaminya posisi gambar ditengah dan lebih besar.

2. **Sebelum Revisi**



Pada keterangan materi gambar rumah adat penulisan kata “diatas” seharusnya dipisah sesuai dengan PUEBI.

Setelah Revisi



Pada keterangan gambar materi setelah direvisi sesuai dengan PUEBI menjadi “di atas”.

3. **Sebelum Revisi**



Pada keterangan materi gambar rumah adat Joglo. Penulisan awal kata masih menggunakan huruf kecil yakni “joglo”.



Untuk menguji kepraktisan media diperoleh dari pengisian lembar angket respon siswa kelas IV dengan melibatkan 21 siswa SDN Mlancu I Kab. Kediri setelah pelaksanaan uji coba pembelajaran menggunakan media *fun thinker book* berbasis *android audio visual* pada materi keragaman rumah adat di Indonesia.

Hasil angket respon siswa terhadap penggunaan media *fun thinker book* berbasis *android audio visual* pada materi keragaman rumah adat di Indonesia dapat dilihat pada table berikut:

Tabel 8. Hasil Skor Angket Respon Siswa

No.	Pernyataan	Skor
1.	Warna dan gambar pada media <i>fun thinker book</i> berbasis <i>android audio visual</i> menarik bagi saya.	21
2.	Materi pembelajaran dan <i>game</i> yang tersedia menarik bagi saya.	20
3.	Pembelajaran menggunakan media <i>fun thinker book</i> berbasis <i>android audio visual</i> menarik bagi saya.	21
4.	Media <i>fun thinker book</i> berbasis <i>android audio visual</i> dapat memudahkan saya mengetahui keunikan rumah adat daerah.	20
5.	Materi pembelajaran pada media <i>fun thinker book</i> berbasis <i>android audio visual</i> dapat mempermudah saya memahami materi.	20
6.	Penggunaan media <i>fun thinker book</i> berbasis <i>android audio visual</i> membuat saya terlibat aktif pada pembelajaran.	21
Jumlah Skor		123

Berdasarkan hasil pada tabel 8, dapat diketahui skor persentase hasil angket respon pengguna siswa yaitu:

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\% \\
 &= \frac{123}{126} \times 100\% \\
 &= 98\%
 \end{aligned}$$

Berdasarkan perhitungan rumus diatas, maka didapatkan presentase sebesar 98% dengan kriteria sangat praktis. Hasil angket respon siswa menunjukkan bahwa media *fun thinker book* berbasis *android audio visual*

pada materi keragaman rumah adat di Indonesia masuk ke dalam kriteria sangat praktis dan mendapat respon positif dari siswa dalam penggunaannya sebagai penunjang pembelajaran IPS di kelas.

Untuk menunjang keefektifan media pembelajaran *fun thinker book* berbasis *android audio visual* pada materi keragaman rumah adat di Indonesia digunakan data dari pemberian *pretest posttest* kepada 21 siswa kelas IV SDN Malncu I Kab. Kediri dengan hasil sebagai berikut:

	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Jumlah Nilai	1,050	1,960
Rata	50,0	93,3

Selanjutnya, nilai *pretest* dan *posttest* siswa dihitung rata-ratanya. Setelah diketahui rata-rata nilai *pretest* sebesar 50,0 nilai *posttest* sebesar 93, 3, nilai rata-rata tersebut kemudian dianalisis peningkatannya dengan menggunakan *N-Gain* dengan rumus berikut:

$$\begin{aligned}
 < g > &= \frac{\text{posttest} - \text{pretest}}{100 - \text{pretest}} \\
 &= \frac{93.3 - 50.0}{100 - 50.0} \\
 &= 0,87
 \end{aligned}$$

Hasil perhitungan tersebut menunjukkan nilai *N-Gain* sebesar 0,87. Hasil perhitungan tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran *Fun Thinker Book* Berbasis *Android Audio Visual* pada materi IPS keragaman rumah adat di Indonesia efektif digunakan dalam pembelajaran. Diketahui bahwa nilai *pretest posttest* siswa mengalami peningkatan tinggi. Hal tersebut dikarenakan nilai yang diperoleh *N-Gain* dalam rentang $0,70 < g < 1,00$ setelah diberikan perlakuan.

Pembahasan

Pengembangan media pembelajaran *fun thinker book* berbasis *android audio visual* pada materi keragaman rumah adat di Indonesia IPS menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yakni (1) analisis (*analyze*), (2) perancangan (*design*), (3) pengembangan (*development*), (4) implementasi (*implement*), (5) evaluasi (*evaluate*).

Pengembangan media *fun thinker book* berbasis *android audio visual* pada materi keragaman rumah adat IPS didasarkan pada studi pendahuluan yang telah dilakukan. Terdapat beberapa hal yang menjadi poin permasalahan pada pembelajaran di kelas yaitu terdapat ketidaksesuaian antara RPP yang telah dirancang oleh guru dengan pelaksanaan di kelas dan keterbatasan ketersediaan media pembelajaran IPS di kelas IV, guru hanya menggunakan media berupa buku guru dan buku siswa saja untuk menjelaskan materi keragaman rumah adat di Indonesia. Siswa kesulitan dalam memahami materi karena buku siswa terkesan monoton. Hal tersebut membuat siswa merasa bosan dan tidak termotivasi. Oleh karena itu guru berpendapat bahwa menginginkan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, serta melatih kemandirian siswa saat pembelajaran di sekolah

maupun di luar sekolah. Guru membutuhkan media yang dapat menciptakan suasana belajar aktif dan konsep belajar sambil bermain dalam memahami materi tersebut tanpa kebingungan.

Media pembelajaran adalah suatu alat yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Dalam penggunaannya, media pembelajaran seperti gambar, audio, video, dan teks dapat membantu menarik siswa, sehingga dapat membantu siswa memahami materi pembelajaran dengan lebih efektif. Selain itu, penggunaan media pembelajaran juga dapat membantu guru untuk mengatasi masalah dalam pembelajaran, seperti kurangnya waktu atau sumber daya, serta dapat meningkatkan efisiensi pembelajaran (Karo-Karo & Rohani, 2020).

Berdasarkan studi pendahuluan tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa diperlukan media pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman siswa pada materi keragaman rumah adat di Indonesia secara mandiri tanpa kebingungan. Dari literatur dapat ditemukan solusi terhadap permasalahan dalam penggunaan media pembelajaran yang dilakukan oleh banyak peneliti terdahulu yakni dengan pemanfaatan media *game* digital berbasis edukasi dengan menggunakan teknologi ponsel yang digunakan sebagai media pembelajaran. Maka dikembangkan media pembelajaran *fun thinker book* berbasis *android audio visual* sebagai media pembelajaran yang memadukan teks, audio, dan visual untuk menunjang guru dan siswa dalam proses pembelajaran di kelas serta meningkatkan pemahaman siswa pada materi keragaman rumah adat di Indonesia. Sebagaimana dikemukakan oleh Anjarani et al., (2020) *fun thinker book* membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan, dapat melatih kemandirian dan menciptakan suasana belajar aktif untuk mencapai tujuan pembelajaran. Kemampuan *smartphone* dalam mengakses berbagai informasi supaya menjadi lebih mudah dan cepat, sehingga dapat meningkatkan interaktivitas antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran (Maknuni, 2020).

Media yang dikembangkan yaitu *game* berbasis edukasi yakni media *fun thinker book* berbasis *android audio visual* pada materi keragaman rumah adat di Indonesia. Media tersebut dikemas dalam bentuk aplikasi yang diunduh di *play store* diakses menggunakan ponsel yang dilengkapi dengan materi *beraudio visual* kemudian terdapat *game* yang berisikan kuis soal yang sesuai dengan materi yang dikemas dalam bentuk aplikasi. Hal ini akan mengurangi kebosanan siswa, sehingga siswa termotivasi saat pembelajaran dan siswa dapat memahami keunikan-keunikan rumah adat di Indonesia dengan mudah karena disajikan teks, audio, dan visual yang menarik. Oleh sebab itu, media *fun thinker book* berbasis *android audio visual* dibuat agar siswa dapat belajar sekaligus bermain sehingga dapat tercipta suasana belajar aktif. Sebagai langkah konfirmasi kepada guru, diajukan pertanyaan terkait penggunaan media pembelajaran *fun thinker book* berbasis *android audio visual* dan guru belum pernah menggunakan media tersebut dalam pembelajaran IPS terutama pada materi keragaman rumah adat di Indonesia.

Pembuatan media aplikasi *game fun thinker book* berbasis *android audio visual* pada materi keragaman rumah adat di Indonesia menggunakan *software construct 3*. Untuk mengaudiokan materi peneliti menggunakan *sound of text*. Untuk menampilkan kesan membuka buku dengan menggunakan animasi *corel* dan *blender*. Media *fun thinker book* berbasis *android audio visual* merupakan integrasi dari beberapa jenis media yakni teks, audio, dan visual yang terdiri dari sampul yang berisikan profil pengembang, halaman pertama sampai halaman sembilan berisikan materi, dan halaman terakhir berisikan *game fun thinker book* yang berbentuk kuis soal. Komponen teks pada materi pembelajaran keragaman rumah adat di Indonesia yang dibuat ringkas namun mendalam, komponen *background* yang dikonsepsi ceria sesuai dengan karakteristik anak SD, dan komponen visual berupa gambar sebagai penjelas materi yang menarik.

Pada *game* media *fun thinker book* berbasis *android audio visual* bagian pojok kiri atas berisikan perintah dan cara memainkan *game*, kemudian bagian balok kiri bingkai berisikan soal kuis dengan nomor yang berurutan. Pada bagian pojok kanan atas media *game fun thinker book* berbasis *android audio visual* berisikan kunci jawaban soal yang berwarna, kemudian bagian balok bingkai sebelah kanan berisikan pilihan jawaban dari soal. Siswa nantinya setelah membuka balok bingkai pada bagian soal kemudian memindahkan ke bagian balok jawaban dengan memilih jawaban yang benar. Setelah jawaban benar dan siswa selesai mengerjakan soal, siswa dapat mengcapture hasil yang telah dikerjakan. Penggunaan media *fun thinker book* berbasis *android audio visual* merupakan keterbaruan karena oleh beberapa peneliti terdahulu penggunaan media masih berupa cetak.

Kevalidan media *fun thinker book* berbasis *android audio visual* pada materi keragaman rumah adat di Indonesia ditentukan melalui uji validasi oleh ahli media dan ahli materi yang mempunyai keahlian di bidang masing-masing. Media pembelajaran *fun thinker book* berbasis *android audio visual* mendapatkan skor persentase sebesar 92% dari ahli media dengan kriteria sangat valid dan sangat layak, kemudian mendapatkan skor persentase sebesar 87% dari ahli materi dengan kriteria sangat valid dan sangat layak. Ahli media memberikan saran perbaikan yakni pada bagian fitur materi *audio visual* pada bagian gambar dijelaskan satu-satu dengan posisi gambar ditengah dan lebih besar. Sedangkan saran perbaikan dari ahli materi yakni merevisi sesuai dengan kaidah penulisan dalam PUEBI (Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia).

Uji coba media pembelajaran *fun thinker book* berbasis *android audio visual* pada materi keragaman rumah adat di Indonesia dilaksanakan setelah media pembelajaran valid dan layak diujicobakan. Uji coba melibatkan 21 siswa kelas IV SDN Mlancu I Kab. Kediri. Dalam uji coba ini media *fun thinker book* berbasis *android audio visual* memperoleh respon yang positif dari siswa dengan skor persentase 98% dari angket siswa. Skor persentase respon pengguna menunjukkan bahwa media pembelajaran *fun thinker book* berbasis *android*

audio visual sangat praktis digunakan siswa untuk menunjang proses pembelajaran.

Saat pembelajaran berakhir guru mengkonfirmasi ulang kepada siswa terkait penggunaan media *fun thinker book* berbasis *android audio visual* pada materi keragaman rumah adat di Indonesia, guru membandingkan pembelajaran menggunakan buku siswa, buku guru, dan media tambahan berupa *power point* dan video yang bersumber dari *youtub*. Sebagian siswa menjawab dengan antusias dan lebih memilih pembelajaran menggunakan media *fun thinker book* berbasis *android audio visual* pada materi IPS karena lebih menyenangkan dan memudahkan pemahaman. Senada dengan Inin & Mintohari, (2021) bahwa dengan menghadirkan elemen-elemen *visual* dan interaktif, *Fun Thinker Book* dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih baik. *Android Audio Visual* juga dapat diakses melalui perangkat *android* sehingga siswa dapat belajar kapan saja dan di mana saja dengan menggunakan perangkat *android* yang dimilikinya (Afifah & Dumiyati, 2021).

Untuk menunjang keefektifan media pembelajaran *fun thinker book* berbasis *android audio visual* pada materi keragaman rumah adat di Indonesia. Dilakukan pemberian *pretest* dan *posttest* kepada siswa dengan memberikan soal mengenai materi keragaman rumah adat di Indonesia yang dilakukan sebelum dan sesudah media *fun thinker book* berbasis *android audio visual* diujikan. Perolehan skor maksimal dari *pretest* dan *posttest* adalah 100. Skor didapatkan dari soal yang berbentuk pilihan ganda berjumlah 10 butir soal dengan memakai nilai 75 sebagai nilai KKM. Hasil perbandingan *pretest* dan *posttest* menunjukkan bahwa media pembelajaran dapat dikatakan efektif dengan perolehan nilai *N-Gain* sebesar 0,87 dengan kriteria tinggi karena termasuk ke dalam rentang $0,70 < g < 1,00$. Peningkatan nilai sebelum *pretest* dan sesudah *posttest* memakai uji *paired sample t-test* sehingga diambil keputusan dari tabel *paired t-test* didapatkan skor signifikansi 0,000 ($< 0,05$). Artinya terdapat perbedaan signifikan antara *pretest* dan *posttest*. Maka dapat disimpulkan pelakuan yang diberikan sudah efektif atau berpengaruh signifikan.

Setelah proses uji coba dilaksanakan ditemukan beberapa kekurangan pada media pembelajaran *fun thinker book* berbasis *android audio visual* pada materi keragaman rumah adat di Indonesia yakni media tersebut hanya dapat diakses oleh siswa yang memiliki ponsel saja, kebijakan setiap sekolah yang berbeda-beda sehingga memungkinkan dilarang menggunakan ponsel saat pembelajaran berlangsung di kelas, dan media tersebut berbentuk aplikasi sehingga diharapkan ponsel siswa memiliki spesifikasi yang memadai terutama ruang penyimpanan yang tersedia pada ponsel. Kekurangan lainnya adalah media *fun thinker book* berbasis *android audio visual* hanya dikembangkan dalam bentuk aplikasi, namun dapat dikembangkan lagi ke dalam bentuk atau basis lainnya dan menambahkan berbagai fitur-fitur lain dan berbasis web atau berbasis lainnya agar siswa lebih mudah mengakses dan menggunakan media tersebut.

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Riani et al., (2019); Anjarani et al., (2020); Alvionita & Nugroho,

(2021) mengembangkan media *fun thinker book* sebagai media pembelajaran di kelas. Membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan, dapat melatih kemandirian dan menciptakan suasana belajar aktif untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media *fun thinker book* sebuah media pembelajaran yang dibuat dengan konsep bermain sambil belajar. Media yang dikembangkan adalah inovasi baru yang dikemas dalam bentuk buku, media tersebut berisi informasi singkat, bacaan, permainan, dan dilengkapi gambar-gambar yang berhubungan dengan materi.

Dengan adanya pengembangan media pembelajaran *fun thinker book* berbasis *android audio visual* pada materi keragaman rumah adat di Indonesia akan memberikan dampak yang positif pada proses pembelajaran khususnya pada pembelajaran IPS di SD. Media pembelajaran *fun thinker book* berbasis *android audio visual* memiliki kelebihan yaitu: (1) dapat digunakan secara individu, kelompok, atau klasikal; (2) dapat digunakan secara offline sehingga dapat digunakan kapan saja; (3) memudahkan siswa dengan penyajian teks, *audio*, serta *visual* yang menarik; (4) dapat memberikan umpan balik pada siswa dengan cepat melalui *games* yang berbentuk soal kuis.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilaksanakan, maka didapatkan kesimpulan bahwa prosedur pengembangan pengembangan media pembelajaran *Fun Thinker Book* Berbasis *Android Audio Visual* pada materi IPS keragaman rumah adat di Indonesia menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yakni *Analyze* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan), *Implement* (Implementasi), dan *Evaluate* (Evaluasi).

Kevalidan pengembangan media pembelajaran *Fun Thinker Book* Berbasis *Android Audio Visual* pada materi IPS keragaman rumah adat di Indonesia berdasarkan hasil skor persentase kevalidan media sebesar 92% masuk dalam kriteria sangat valid dan sangat layak, persentase kevalidan materi sebesar 87% masuk kategori sangat valid dan sangat layak, skor kepraktisan media diperoleh dari hasil angket respon pengguna siswa kelas IV SDN Mlancu I berjumlah 21 dengan hasil persentase skor 98% masuk dalam kriteria sangat praktis dan mendapatkan respon positif sangat baik, dan keefektifan media pengembangan media pembelajaran *Fun Thinker Book* Berbasis *Android Audio Visual* pada materi IPS keragaman rumah adat di Indonesia diperoleh dari hasil *pretest posttest* dengan hasil skor rata-rata *N-Gain* sebesar 0,87 yang artinya terdapat peningkatan dengan kriteria tinggi karena termasuk ke dalam rentang $0,70 < g < 1,00$ setelah diberikan perlakuan.

Saran

Berdasarkan hasil pelaksanaan penelitian dan pengembangan media pembelajaran *fun thinker book* berbasis *android audio visual* pada materi keragaman rumah adat di Indonesia yang diperoleh, didapatkan beberapa saran yaitu, (1) media pembelajaran *fun thinker book* berbasis *android audio visual* pada materi keragaman rumah adat di Indonesia menjadi bahan alternatif guru untuk menyediakan sumber belajar siswa yang lebih beragam sehingga mempermudah penyampaian dan penerimaan materi, (2) melalui penelitian ini sekolah dapat lebih memaksimalkan penggunaan media pembelajaran terutama berbasis digital dengan memanfaatkan teknologi seperti ponsel pintar untuk menunjang guru dalam menyampaikan materi pembelajaran sehingga siswa lebih mudah memahaminya, (3) media pembelajaran *fun thinker book* berbasis *android audio visual* pada materi keragaman rumah adat di Indonesia dapat dikembangkan lebih lanjut dengan memanfaatkan atau penambahan berbagai fitur menarik yang berbasis web atau berbasis lainnya dengan materi lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, I. A., & Dumiyati, D. (2021). Pengembangan E-Modul Berbasis Flipbook Audio Visual Pada Pelajaran Akuntansi. *Prosiding SNasPPM*, 6(1), 712–716.
<https://informatika.unirow.ac.id/prosiding/index.php/SNasPPM/article/view/827>
- Alvionita, F., & 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. 3(2), 81–91.
- 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.
<http://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/index>
- Hasibuan, R. (2022). *Penggunaan Media Audio Visual Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. 4, 60–65.
- Hawania, P., & Julianto. (2020). Pengembangan Media Big Book Pada Pembelajaran Ipa Materi Siklus Hidup Hewan Kelas Iv Sekolah Dasar. ... *Penelitian Pendidikan Guru ...*, 08, 302–315.
<https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/34172>
- Ichsan, J. R., Suraji, M. A. P., Muslim, F. A. R., Miftadiro, W. A., & Agustin, N. A. F. (2021). Media Audio Visual dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Seminar Nasional Hasil Riset Dan Pengabdian Ke-III (Snhrp-III 2021)*, 183–188.
- Inin, & Mintohari. (2021). *Pengembangan Media Fun Thinkers Book untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Siswa Kelas IV pada Pembelajaran Tematik Materi Keragaman Budaya*. 9, 2948–2958.
- Karima, M., & Ramadhani, D. (2018). Permasalahan Pembelajaran IPS dan Strategi Jitu Pemecahannya. *Ittihad: Jurnal Pendidikan*, 2(1), 43–53.
- Karo-Karo, I., & Rohani. (2020). *Manfaat Media dalam Pembelajaran*. 21(1), 1–9. <http://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/JKM/article/view/2203>
- Maknuni, J. (2020). Pengaruh Media Belajar Smartphone Terhadap Belajar Siswa Di Era Pandemi Covid-19 (The Influence of Smartphone Learning Media on Student Learning in The Era Pandemi Covid-19). *Indonesian Education Administration and Leadership Journal (IDEAL)*, 02(02), 94–106.
<https://online-journal.unja.ac.id/IDEAL/article/view/10465>
- Parni, P. (2020). *Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*. 3, 95–105.
- Rahayu, R., Iskandar, S., & Abidin, Y. (2022). Inovasi Pembelajaran Abad 21 dan Penerapannya di Indonesia. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2099–2104.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2082>
- Ratri, S. Y. (2022). Digital Storytelling pada Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Pena Karakter*, 01(01), 1–8.
- Riani, R. P., Huda, C., & Fajriyah, K. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Tematik “Fun Thinkers Book” Tema Berbagai Pekerjaan. *Jurnal Sinetik*, 2(2), 173.
<https://doi.org/10.33061/js.v2i2.3330>
- Riduwan. (2014). *Dasar-dasar statistika*. Alfabeta.
- Sholeh, M., Fakhia, E., & Adi P, G. (2019). Rancang Bangun Aplikasi Permainan Adu Cepat Membaca Menggunakan Permainan Multiplayer Word Search Puzzle. *Jurnal Gaung Informatika*, 11(2), 123–135.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Alfabeta.
- Yulia, Br Purba, N. M., & Nasir, J. (2019). Aplikasi Game Matematika Tingkat Sekolah Dasar Berbasis Android. *Snistek, Agustus*, 241–246.
- Zubaedah Hanum. 2021. "Kemenkominfo: 89% Penduduk Indonesia Gunakan Smartphone". Media Indonesia. Diakses pada 9 Maret 2023 melalui <https://mediaindonesia.com/humaniora/389057/kemenkominfo-89-penduduk-indonesia>