



Pengembangan Media *Fun Thinkers Book* untuk Meningkatkan Kemampuan Analisis Materi Keberagaman Budaya Jawa pada Peserta Didik Kelas II Sekolah Dasar

Adhilia Bunga Deshinta^{1*}, Ari Metalin Ika Puspita², Vicky Dwi Wicaksono³, Maretha Dellarosa⁴

^{1*234}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

*adhilia.22087@mh.unesa.ac.id

Submitted: 13-03-2026

Accepted: 22-06-2026

Published: 30-06-2026

ABSTRAK

Pembelajaran Pendidikan Pancasila pada jenjang sekolah dasar masih menghadapi tantangan dalam mendorong keterlibatan aktif peserta didik serta mengembangkan kemampuan analisis, khususnya pada materi keberagaman budaya Jawa. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* untuk meningkatkan kemampuan analisis materi keberagaman budaya Jawa pada peserta didik kelas II sekolah dasar. Penelitian menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Uji coba dilaksanakan di SDN Kedurus 1 Surabaya dengan melibatkan 57 peserta didik melalui desain *True Experimental Pretest-Posttest Control Group Design*. Teknik pengumpulan data meliputi wawancara, angket, dan tes, sedangkan analisis data dilakukan menggunakan uji validitas, kepraktisan, uji normalitas, uji *Mann-Whitney U Test*, *Effect Size* (r), dan *N-Gain*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media memperoleh kategori sangat valid dengan persentase validasi sebesar 97,7%. Tingkat kepraktisan media juga berada pada kategori sangat praktis, ditunjukkan oleh respons guru dan peserta didik pada uji coba skala kecil masing-masing sebesar 96,6% dan 93,3%, serta pada uji coba skala besar sebesar 95% dan 88,6%. Selain itu, diperoleh rata-rata *N-Gain* sebesar 0,7147 yang berada pada kategori tinggi. Berdasarkan temuan tersebut, media pembelajaran *Fun Thinkers Book* dinyatakan valid, praktis.

Kata kunci: *Fun Thinkers Book*, kemampuan analisis, keberagaman budaya Jawa, Pendidikan Pancasila, sekolah dasar.

ABSTRACT

The challenge of fostering analytical skills in elementary school students through Pancasila Education learning encourages. This study aimed to develop a Fun Thinkers Book learning media and examine its validity, practicality, and effectiveness in improving second-grade students' analytical skills on the topic of Javanese cultural diversity. The research employed a Research and Development (R&D) approach using the ADDIE model, encompassing the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The study involved 57 second-grade students at SDN Kedurus 1 Surabaya. Data were collected through interviews, expert validation sheets, response questionnaires, and pretest-posttest assessments. Data analysis included descriptive analysis for validity and practicality, while effectiveness was examined using the Shapiro-Wilk normality test, Mann-Whitney U test, effect size (r), and N-Gain analysis. The findings revealed that the developed media achieved a "very valid" category based on expert assessments, while teacher and student responses in both limited and large-scale trials indicated a "very practical" level of usability. Furthermore, the average N-Gain score of 0.7147 placed the improvement in the high category. These findings suggest that the Fun Thinkers Book is not only feasible for classroom use but also capable of creating a more engaging learning.

Keywords: *Fun Thinkers Book*; analytical skills; Javanese cultural diversity; Pancasila Education; elementary school.

Pengutipan APA:

Deshinta, A.B., Puspita, A.M.I., Wicaksono, V.D., & Dellarosa, M. (2026). Pengembangan Media *Fun Thinkers Book* Untuk Meningkatkan Kemampuan Analisis Materi Keberagaman Budaya Jawa Pada Peserta Didik Kelas II Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 14(6).



PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan aspek vital dalam memajukan kualitas sumber daya manusia dan mendukung perkembangan suatu bangsa. Melalui terselenggaranya pendidikan yang berkualitas, peserta didik harapannya dapat mengoptimalkan pengetahuan, keterampilan, serta karakter yang diperlukan guna menghadapi berbagai isu strategis di masa depan (Rahayu et al., 2021). Dalam konteks tersebut, pendidikan dasar memiliki fungsi strategis sebagai akar bagi pembentukan kemampuan dan pengembangan potensi peserta didik secara berkelanjutan, sehingga kualitas pembelajaran pada jenjang ini perlu mendapat atensi lebih agar berjalan dengan mulus (Wibowo et al., 2022).

Pendidikan Pancasila merupakan salah satu mata pelajaran di sekolah dasar yang berlaku sebagai pembentuk pengetahuan, sikap, serta keterampilan peserta didik sesuai dengan nilai-nilai Pancasila. Pembelajaran Pendidikan Pancasila bukan sekedar berfokus pada internalisasi konsep secara teoritis, melainkan juga menitikberatkan pada aktualisasi nilai-nilai tersebut dalam praktik keseharian peserta didik (Puspita et al., 2024). Selain itu, pembelajaran yang aktif dan kontekstual dapat memacu kecakapan berpikir tingkat tinggi, termasuk kemampuan analisis, melalui kegiatan mengasosiasikan berbagai fenomena sosial dan budaya dengan konsep yang dipelajari (Handayani & Dewanti, 2020). Dalam penelitian ini, kemampuan analisis diartikan sebagai kemampuan peserta didik untuk mengidentifikasi ciri khas budaya, membandingkan perbedaan antarbudaya, mengelompokkan unsur budaya berdasarkan karakteristiknya, serta menghubungkan suatu objek budaya dengan kategori yang sesuai.

Media pembelajaran ialah komponen krusial dalam menyokong terciptanya proses pembelajaran yang efektif dan bermakna bagi peserta didik. Pemanfaatan media yang selaras dengan konteks dapat mempermudah penyampaian materi, memfasilitasi interaksi antara guru dan peserta didik, serta memaksimalkan keikutsertaan peserta didik selama kegiatan belajar berlangsung (Puspita et al., 2020). Dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, pemanfaatan media yang menarik dan interaktif memiliki urgensi sebagai sarana menyuguhkan pengalaman belajar yang aktif dan kontekstual sehingga peserta didik lebih mudah menginternalisasi materi serta memacu kemampuan berpikirnya (E. Wulandari et al., 2023).

Akan tetapi realitanya, pembelajaran Pendidikan Pancasila yang berorientasi mengembangkan kemampuan analisis peserta didik masih menghadapi berbagai persoalan. Pada kajian sebelumnya mengindikasikan bahwa peserta didik cenderung kurang terlibat secara aktif dalam proses bernalar dan berpikir sehingga lebih sering mengandalkan informasi yang tersedia tanpa melalui analisis secara mandiri (Mar'atun, 2022). Fenomena tersebut disebabkan oleh proses pendidikan yang masih *teacher centered* serta terbatasnya pengaplikasian media dan bahan ajar yang menjembatani kemandirian peserta didik dalam manajemen informasi, oleh karenanya pengembangan kemampuan analisis belum berlangsung secara optimal (Fahrudin, Ansari, 2021).

Fenomena tersebut sejalan dengan temuan wawancara awal bersama guru kelas II di SDN Kedurus 1 Surabaya yang membuktikan bahwasanya kemampuan analisis peserta didik pada materi keberagaman budaya dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila masih terbatas. Peserta didik cenderung mengenal simbol-simbol budaya hanya berdasarkan informasi yang terdapat pada buku ajar dan belum mampu mengeksplorasi maupun mengasosiasikannya dengan kebudayaan lokal di lingkungan sekitar, sehingga pemahaman terhadap budaya Jawa masih kurang optimal. Lebih dari itu, proses pembelajaran dominan menggunakan metode ceramah dengan pemanfaatan media yang terbatas dan hanya mengacu pada buku cetak, sehingga peluang peserta didik untuk belajar secara aktif dan kontekstual dalam mengenali keberagaman budaya belum sepenuhnya ada.

Atas dasar permasalahan dan fenomena yang ditemui, diperlukan media pembelajaran yang mampu memfasilitasi peserta didik untuk merasakan pengalaman belajar yang aktif, menarik, serta selaras dengan ciri khas karakter mereka. Kebutuhan tersebut menjadi penting mengingat keterbatasan pemanfaatan media pembelajaran di kelas yang masih menyebabkan peserta didik kurang terlibat secara optimal dalam proses pembelajaran. Salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah media *Fun Thinkers Book*, yaitu media pembelajaran berbasis aktivitas yang memadukan unsur visual dan interaktif sehingga dapat membantu peserta didik memahami materi keberagaman budaya Jawa yang meliputi, permainan tradisional, makanan khas daerah Jawa, dan seni pertunjukan khas Jawa.

Pengembangan *Fun Thinkers Book* sejalan dengan prinsip Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran kontekstual dan berpusat pada peserta didik. Selain itu, aktivitas dalam media mendorong berkembangnya dimensi Berkebinekaan Global dan Bernalar Kritis dalam Profil Pelajar Pancasila. Berbeda dengan media matching game konvensional yang umumnya berfokus pada pencocokan informasi sederhana, *Fun Thinkers Book* dalam penelitian ini dirancang secara khusus untuk memfasilitasi kemampuan analisis peserta didik melalui aktivitas mengidentifikasi ciri khas alat permainan, makanan, dan seni pertunjukan. Membandingkan karakteristik, mengelompokkan, dan menentukan hubungan antara berbagai unsur budaya Jawa. Selain itu, media ini mengintegrasikan konten budaya lokal yang dekat dengan kehidupan peserta didik sehingga pembelajaran menjadi lebih kontekstual dan bermakna.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa media pembelajaran *Fun Thinkers Book* memiliki potensi yang baik untuk mendukung proses pembelajaran di sekolah dasar. Penelitian Sariyah dan Rachmadyanti (2023), Dewi dan Fajrin (2023), serta Fauziah dan Ninawati (2023) membuktikan bahwa media tersebut memenuhi kriteria kelayakan, valid digunakan dalam pembelajaran, serta mampu mendukung peningkatan pemahaman peserta didik. Meskipun demikian, penerapan *Fun Thinkers Book* pada penelitian-penelitian sebelumnya masih terbatas pada materi tertentu dan belum banyak dikembangkan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar, sehingga masih terbuka peluang untuk pengembangan dan pengkajian lebih lanjut.

Berdasarkan hasil telaah penelitian terdahulu, pengembangan media *Fun Thinkers Book* lebih banyak difokuskan pada peningkatan motivasi belajar, hasil belajar, dan pemahaman konsep peserta didik. Selain itu, penerapan media tersebut umumnya dilakukan pada mata pelajaran tertentu dan belum banyak dikembangkan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa kajian mengenai pemanfaatan *Fun Thinkers Book* untuk mendukung kemampuan analisis peserta didik, khususnya pada materi keberagaman budaya Jawa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini hadir untuk mengisi celah tersebut melalui pengembangan media *Fun Thinkers Book* yang berorientasi pada peningkatan kemampuan analisis peserta didik kelas II sekolah dasar.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) yang menggunakan model ADDIE, meliputi tahap *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*. Model tersebut digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* pada materi keberagaman budaya Jawa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Untuk mengetahui efektivitas media yang dikembangkan, penelitian ini menerapkan *True Experimental Design* dengan jenis *Pretest-Posttest Control Group Design*, intervensi dilaksanakan selama satu kali pertemuan pembelajaran pada materi keberagaman budaya Jawa. Kelas eksperimen memperoleh pembelajaran menggunakan media *Fun Thinkers Book*, sedangkan kelas kontrol menggunakan metode pembelajaran yang biasa diterapkan guru tanpa menggunakan media yang dikembangkan. Kemampuan analisis dalam penelitian ini dioperasionalkan sebagai kemampuan peserta didik dalam mengidentifikasi, membandingkan, mengelompokkan, dan menghubungkan unsur budaya Jawa.

Penelitian melibatkan validator ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa untuk menilai kelayakan produk yang dikembangkan. Kemudian dilaksanakan di SDN Kedurus 1 Surabaya dengan subjek penelitian terdiri atas 5 peserta didik kelas II sebagai subjek uji skala kecil serta 52 peserta didik kelas II yang terlibat pada uji skala besar, masing-masing dibagi ke dalam kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan jumlah yang seimbang. Penentuan kelas eksperimen dan kelas kontrol dilakukan melalui simple random sampling dengan cara pengundian terhadap dua kelas yang memiliki karakteristik relatif setara. Untuk meminimalkan pengaruh variabel perancu, kedua kelas memperoleh materi yang sama, alokasi waktu pembelajaran yang sama, serta dilaksanakan dalam periode yang sama. Perbedaan perlakuan hanya terletak pada penggunaan media *Fun Thinkers Book* pada kelas eksperimen.

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui wawancara, angket, dan tes dengan menggunakan pedoman wawancara, angket validasi ahli, angket respons, serta instrumen *pretest-posttest*. Wawancara digunakan untuk analisis kebutuhan, angket untuk menilai validitas dan kepraktisan media, sedangkan tes digunakan untuk mengukur efektivitas media terhadap kemampuan

analisis peserta didik. Data validitas dan kepraktisan dianalisis menggunakan persentase dan diinterpretasikan berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan, sedangkan data efektivitas dianalisis melalui uji prasyarat berupa uji normalitas dan homogenitas, namun apabila data tidak memenuhi asumsi normalitas maka akan dilakukan uji non-parametrik. Apabila data memenuhi prasyarat, maka dilakukan uji hipotesis yang meliputi uji beda, *effect size*, dan *N-Gain*.

HASIL

Hasil dari proses penelitian dan pengembangan yang telah ditempuh dijabarkan sesuai dengan prosedur model ADDIE.

1. Analisis (*Analyze*)

Pada tahap awal, analisis dilakukan melalui wawancara dengan guru kelas II SDN Kedurus 1 Surabaya yang menunjukkan bahwa pemahaman peserta didik terhadap keberagaman budaya Jawa masih terbatas karena materi budaya Jawa hanya disajikan secara umum dalam buku paket dan belum dipelajari secara mendalam. Pembelajaran juga masih didominasi penggunaan buku sebagai sumber belajar utama dengan metode yang cenderung konvensional, sehingga keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran belum optimal. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya kemampuan peserta didik dalam mengenali karakteristik dan menganalisis unsur-unsur budaya Jawa.

Didasari oleh temuan tersebut, maka diperlukan media pembelajaran yang mampu menyajikan materi secara konkret, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas II sekolah dasar. Guru mengungkapkan bahwa media yang dilengkapi visual menarik serta melibatkan peserta didik secara aktif dinilai lebih efektif dalam membantu memahami simbol dan ciri khas budaya Jawa. Oleh karena itu, dikembangkan media *Fun Thinkers Book* pada materi keberagaman budaya Jawa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk mendukung keterlibatan belajar sekaligus memfasilitasi pengembangan kemampuan analisis peserta didik.

2. Desain (*Design*)

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, dirancang media pembelajaran *Fun Thinkers Book* yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik kelas II sekolah dasar serta tujuan pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi keberagaman budaya Jawa. Materi dalam media mengacu pada capaian pembelajaran Pendidikan Pancasila Fase A elemen Negara Kesatuan Republik Indonesia, yaitu peserta didik mampu mengenali karakteristik lingkungan tempat tinggal dan sekolah sebagai bagian dari wilayah NKRI serta mengenali keberagaman budaya yang terdapat di lingkungan sekitar. Serta tujuan pembelajaran agar peserta didik mampu mengidentifikasi simbol-simbol keberagaman budaya Jawa dan menganalisis berbagai unsur budayanya.

Media *Fun Thinkers Book* dikembangkan dalam bentuk buku interaktif yang dilengkapi kotak pasangan sebagai sarana aktivitas mencocokkan soal dan jawaban. Penyajian materi didominasi gambar

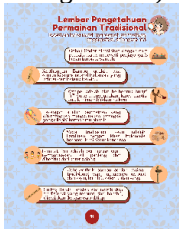
berwarna dan aktivitas berbasis visual untuk membantu peserta didik mengamati, membedakan, dan menganalisis karakteristik budaya Jawa. Selain itu, disusun *storyboard* sebagai rancangan awal yang memuat alur penyajian materi, aktivitas pembelajaran, dan tampilan media sebelum memasuki tahap pengembangan produk.

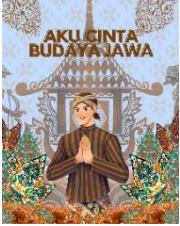
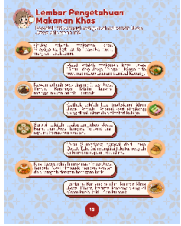
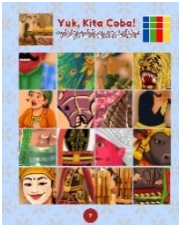
3. Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan dilakukan untuk merealisasikan rancangan media *Fun Thinkers Book* yang telah disusun pada tahap sebelumnya menjadi produk pembelajaran yang siap digunakan. Tahap ini meliputi proses pengembangan produk serta validasi oleh ahli untuk menilai kelayakan media sebelum diimplementasikan.

Proses pengembangan media *Fun Thinkers Book* merupakan realisasi dari rancangan yang telah disusun pada tahap desain. Media dihasilkan dalam bentuk buku interaktif yang memadukan aktivitas belajar dan bermain melalui fitur pencocokan dengan dukungan visual yang menarik. Adapun komponen media yang telah dikembangkan disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Pengembangan Media *Fun Thinkers Book*

No	Visualisasi	No	Visualisasi	No	Visualisasi	No	Visualisasi
1	 Halaman Cover Depan	7	 Halaman 7 (Jawaban Aktivitas 1)	13	 Halaman 13 (Jawaban Aktivitas 4)	19	 Halaman 19 (Lembar Pengetahuan)
2	 Halaman 2 (Halaman Batas Cover)	8	 Halaman 8 (Soal Aktivitas 2)	14	 Halaman 14 (Lembar Pengetahuan)	20	 Halaman 20 (Batas Cover)
3	 Halaman 3 (Halaman Batas Cover)	9	 Halaman 9 (Jawaban Aktivitas 2)	15	 Halaman 15 (Lembar Pengetahuan)	21	 Halaman 21 (Batas Cover)

4		10		16		22	
	Halaman 4 (Halaman Batas)		Halaman 10 (Soal Aktivitas 3)		Halaman 16 (Lembar Pengetahuan)		Halaman 22 (Cover Belakang)
5		11		17			
	Halaman 5 (Petunjuk Penggunaan)		Halaman 11 (Jawaban Aktivitas 3)		Halaman 17 (Lembar Pengetahuan)		
6		12		18			
	Halaman 6 (Soal Aktivitas 1)		Halaman 12 (Soal Aktivitas 4)		Halaman 18 (Lembar Pengetahuan)		

Mengacu pada tabel 1, media *Fun Thinkers Book* telah memuat komponen utama yang dirancang untuk mendukung pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi keberagaman budaya Jawa. Media terdiri atas bagian pembuka, petunjuk penggunaan, aktivitas pembelajaran, dan materi pendukung yang disusun secara sistematis sehingga dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran yang interaktif bagi peserta didik kelas II sekolah dasar.

Setelah pengembangan media dituntaskan, validasi produk dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan media *Fun Thinkers Book* sebelum diterapkan dalam pembelajaran. Proses validasi melibatkan ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa yang memberikan penilaian terhadap aspek isi, tampilan, serta penggunaan bahasa pada media pembelajaran. Hasil validasi dari ketiga aspek tersebut disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2 Hasil Validasi Ahli

No	Validator	Skor		Persentase	Kategori
		Maksimal	Perolehan		
1	Ahli Materi	40	39	97,5%	Sangat Valid
2	Ahli Media	45	44	97,7%	Sangat Valid
3	Ahli Bahasa	35	30	85,7%	Sangat Valid

Mengacu pada tabel 2, media *Fun Thinkers Book* memperoleh kategori sangat valid pada aspek materi, media, dan bahasa. Hasil tersebut menunjukkan bahwa isi materi telah sesuai dengan capaian dan tujuan pembelajaran, tampilan media mendukung karakteristik peserta didik sekolah dasar, serta penggunaan bahasa mudah dipahami sesuai perkembangan kognitif peserta didik. Selain itu, beberapa masukan dari validator digunakan sebagai bahan penyempurnaan media sebelum diimplementasikan pada tahap berikutnya, sehingga media *Fun Thinkers Book* dinyatakan layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

4. Implementasi (*Implementation*)

Tahap implementasi dilakukan untuk menerapkan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* yang telah dinyatakan layak berdasarkan hasil validasi ahli. Implementasi dilaksanakan di SDN Kedurus 1 Surabaya melalui uji coba skala kecil dan uji coba skala besar untuk mengetahui kepraktisan serta efektivitas media dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi keberagaman budaya Jawa.

Uji coba skala kecil dilaksanakan pada lima peserta didik kelas II C SDN Kedurus 1 Surabaya. Kegiatan ini bertujuan untuk memperoleh respons awal pengguna terhadap media *Fun Thinkers Book* serta sebagai bahan penyempurnaan produk sebelum diterapkan pada uji coba skala besar. Uji coba skala kecil menghasilkan data respons dari guru dan peserta didik setelah menggunakan media *Fun Thinkers Book* dalam kegiatan pembelajaran. Penilaian tersebut bertujuan untuk mengetahui tingkat kepraktisan media berdasarkan pengalaman penggunaan secara langsung. Adapun hasil respons pengguna disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Respons Kepraktisan Media Uji Skala Kecil

No	Responden	Skor		Persentase	Kategori
		Maksimal	Perolehan		
1	Guru	60	58	96,6%	Sangat Praktis
2	Peserta Didik	225	210	93,3%	Sangat Praktis

Mengacu pada tabel 3, hasil respons pengguna media *Fun Thinkers Book* memperoleh kategori sangat praktis baik dari penilaian guru maupun peserta didik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media memiliki tampilan yang menarik, mudah digunakan, serta materi yang disajikan sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan pembelajaran peserta didik kelas II sekolah dasar. Masukan yang diperoleh pada tahap ini digunakan sebagai penyempurnaan media sebelum dilaksanakan uji coba skala besar.

Uji coba skala besar dilaksanakan pada peserta didik kelas II A dan II B SDN Kedurus 1 Surabaya yang masing-masing berjumlah 26 peserta didik. Kelas II A berperan sebagai kelas kontrol, sedangkan kelas II B sebagai kelas eksperimen yang menggunakan media *Fun Thinkers Book* dalam proses pembelajaran.

Respons pengguna pada uji coba skala besar diperoleh dari guru dan peserta didik kelas eksperimen setelah pelaksanaan pembelajaran menggunakan media *Fun Thinkers Book*. Penilaian

dilakukan untuk mengetahui tingkat kepraktisan media berdasarkan aspek tampilan, kemudahan penggunaan, serta penyajian materi. Hasil respons pengguna disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4 Hasil Respons Kepraktisan Media Uji Coba Skala Besar

No	Responden	Skor		Persentase	Kategori
		Maksimal	Perolehan		
1	Guru	60	57	95%	Sangat Praktis
2	Peserta Didik	1.170	1.037	88,6%	Sangat Praktis

Mengacu pada tabel 4, hasil respons pengguna pada uji coba skala besar menunjukkan bahwa media *Fun Thinkers Book* termasuk dalam kategori sangat praktis berdasarkan penilaian guru dan peserta didik. Persentase respons peserta didik pada uji coba skala besar (88,6%) lebih rendah dibandingkan uji coba skala kecil (93,3%). Hal ini diduga karena penggunaan media pada uji coba skala besar dilakukan secara berkelompok sehingga kesempatan peserta didik untuk berinteraksi langsung dengan media menjadi lebih terbatas. Meskipun demikian, hasil respons peserta didik tetap berada pada kategori sangat praktis.

Selain data respons, tahap ini menghasilkan data *pretest* dan *posttest* yang diperoleh dari kelas kontrol dan kelas eksperimen untuk mengetahui efektivitas penggunaan media *Fun Thinkers Book* terhadap kemampuan analisis peserta didik pada materi keberagaman budaya Jawa. Data hasil tes kedua kelas disajikan pada Tabel 5.

Tabel 5. Hasil *Pretest Posttest*

No	Nilai	N	Maksimal	Minimal	Rata-rata
1	<i>Pretest</i> Kelas Kontrol	26	90	20	71,92
2	<i>Posttest</i> Kelas Kontrol	26	100	60	86,53
3	<i>Pretest</i> Kelas Eksperimen	26	90	20	64,61
4	<i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	26	100	70	94,61

Mengacu pada tabel 5, hasil *pretest* dan *posttest* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen menunjukkan perubahan hasil setelah pelaksanaan pembelajaran. Data tersebut selanjutnya dianalisis melalui uji prasyarat dan uji hipotesis untuk mengetahui efektivitas penggunaan media *Fun Thinkers Book* terhadap kemampuan analisis peserta didik.

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui distribusi data penelitian sebelum dilakukan analisis statistik lebih lanjut. Pengujian menggunakan *Shapiro-Wilk* dengan kriteria bahwa data berdistribusi normal apabila nilai signifikansi lebih dari 0,05, sedangkan nilai signifikansi kurang dari atau sama dengan 0,05 menunjukkan bahwa data tidak terdistribusi normal. Hasil uji normalitas disajikan pada Tabel 6.

Tabel 6 Hasil Uji Normalitas *Shapiro-Wilk*

No	Nlai	Sig.	Keterangan
1	<i>Pretest</i> Kelas Kontrol	< 0,001	Tidak Terdistribusi Dengan Normal
2	<i>Posttest</i> Kelas Kontrol	0,030	Tidak Terdistribusi Dengan Normal
3	<i>Pretest</i> Kelas Eksperimen	0,012	Tidak Terdistribusi Dengan Normal
4	<i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	< 0,001	Tidak Terdistribusi Dengan Normal

Mengacu pada tabel 6, hasil uji normalitas menunjukkan bahwa seluruh data penelitian memiliki nilai signifikansi kurang dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data tidak berdistribusi normal. Oleh karena itu, analisis perbedaan kemampuan analisis peserta didik antara kelas kontrol dan kelas eksperimen dilanjutkan menggunakan uji non-parametrik *Mann-Whitney U Test*.

Uji *Mann-Whitney U Test* dilakukan untuk mengetahui perbedaan kemampuan analisis peserta didik antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Pengambilan keputusan didasarkan pada nilai signifikansi dengan taraf 5%, di mana nilai signifikansi kurang dari 0,05 menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok. Hasil pengujian disajikan pada Tabel 7.

Tabel 7. Hasil Uji Non Parametrik *Mann Whitney U Test*

<i>Mann Whitney U Test</i>	Asymp. Sig. (2-tailed)	Keterangan
	0,003	Terdapat Perbedaan Signifikan

Mengacu pada tabel 7, hasil uji *Mann-Whitney U Test* menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,003 atau kurang dari 0,05, sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Temuan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* memberikan pengaruh terhadap kemampuan analisis peserta didik pada materi keberagaman budaya Jawa.

Uji *Effect Size Rank-Biserial Correlations* dilakukan untuk mengetahui besarnya pengaruh penggunaan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* terhadap kemampuan analisis peserta didik. Perhitungan dilakukan berdasarkan nilai statistik Z dari uji *Mann-Whitney U Test* sehingga dapat diketahui tingkat kekuatan pengaruh perlakuan yang diberikan. Hasil perhitungan *Effect Size R* disajikan pada Tabel 8.

Tabel 8. Hasil Uji *Effect Size Rank Biserial Correlations*

Z	N	r (Effect Size)	Kategori
-3,020	52	0,419	Sedang

Mengacu pada tabel 8, perhitungan *Effect Size R* memperoleh nilai sebesar 0,419 yang termasuk dalam kategori pengaruh sedang. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* memberikan pengaruh yang cukup baik terhadap peningkatan kemampuan analisis peserta didik pada materi keberagaman budaya Jawa serta memperkuat hasil pengujian perbedaan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Uji N-Gain dilakukan untuk mengetahui tingkat efektivitas penggunaan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* dalam meningkatkan kemampuan analisis peserta didik melalui perbandingan skor *pretest* dan *posttest*. Hasil analisis N-Gain disajikan pada Tabel 9.

Tabel 9. Hasil Uji N-Gain

N-Gain	Kategori	Persentase	Kategori
0,7147	Tinggi	71,47%	Cukup Efektif

Mengacu pada tabel 9, *N-Gain* menunjukkan nilai rata-rata sebesar 0,7147 atau 71,47% yang termasuk dalam kategori tinggi. Temuan tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran *Fun Thinkers Book* efektif dalam meningkatkan kemampuan analisis peserta didik pada materi keberagaman budaya Jawa. Dengan demikian, media yang dikembangkan memiliki potensi untuk digunakan sebagai alternatif pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar.

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi formatif dilakukan secara berkelanjutan pada setiap tahapan model ADDIE untuk menyempurnakan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* yang dikembangkan. Proses evaluasi diawali dari identifikasi kebutuhan pembelajaran, dilanjutkan dengan penyesuaian rancangan media dan *storyboard*, serta validasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Selain itu, uji coba skala kecil dan skala besar turut memberikan masukan mengenai kepraktisan dan penggunaan media dalam pembelajaran. Berbagai hasil evaluasi tersebut digunakan sebagai dasar perbaikan sehingga media yang dikembangkan sesuai dengan karakteristik peserta didik dan kebutuhan pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Evaluasi sumatif dilakukan pada akhir penelitian untuk menilai kualitas media pembelajaran *Fun Thinkers Book* secara menyeluruh setelah melalui seluruh tahapan pengembangan dan implementasi. Penilaian didasarkan pada hasil validasi ahli, respons guru dan peserta didik, serta analisis data penelitian melalui uji *Mann-Whitney U Test*, *Effect Size R*, dan *N-Gain*. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa media pembelajaran *Fun Thinkers Book* memenuhi aspek validitas, kepraktisan, dan keefektifan serta mampu meningkatkan kemampuan analisis peserta didik pada materi keberagaman budaya Jawa. Dengan demikian, media yang dikembangkan layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar.

PEMBAHASAN

Pengembangan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* dilaksanakan menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dengan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi (Branch, 2009). Pengembangan media diawali dengan analisis kebutuhan di SDN Kedurus 1 Surabaya yang menunjukkan bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi keberagaman budaya Jawa masih didominasi penggunaan buku ajar dan metode

konvensional sehingga keterlibatan peserta didik serta kemampuan analisisnya belum berkembang secara optimal. Kondisi tersebut sejalan dengan pendapat yang menyatakan bahwa pembelajaran yang monoton dan kurang didukung media yang sesuai dapat mengurangi partisipasi aktif peserta didik dalam proses belajar (Nursafitri et al., 2021). Berdasarkan kebutuhan tersebut, dikembangkan media *Fun Thinkers Book* yang memadukan aktivitas mencocokkan, visualisasi budaya Jawa, dan lembar pengetahuan agar pembelajaran lebih kontekstual serta sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Hasil implementasi menunjukkan bahwa media mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan menarik, sehingga mendukung proses eksplorasi dan pengembangan kemampuan analisis peserta didik sebagaimana karakteristik media pembelajaran interaktif (Sari et al., 2025; D. A. Wulandari & Indarini, 2025)

Kevalidan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* ditunjukkan melalui hasil validasi ahli materi, media, dan bahasa yang seluruhnya memperoleh kategori "Sangat Valid". Hasil tersebut mengindikasikan bahwa media telah memenuhi aspek kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran, kualitas desain media, serta penggunaan bahasa yang sesuai dengan perkembangan peserta didik kelas II sekolah dasar. Proses validasi tidak hanya berfungsi menentukan kelayakan produk, tetapi juga menjadi sarana penyempurnaan media melalui berbagai masukan dari validator sehingga produk yang dihasilkan semakin sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang menyatakan bahwa media *Fun Thinkers Book* memiliki tingkat validitas yang tinggi dan layak digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah dasar karena mampu menyajikan materi secara menarik dan mudah dipahami peserta didik (Dewi & Fajrin, 2023; Rahmah & Muhamad, 2022). Hasil penelitian lain juga memperkuat bahwa proses validasi yang komprehensif berkontribusi terhadap peningkatan kualitas media pembelajaran sebelum diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar (Khoiriyah et al., 2024).

Kepraktisan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* ditunjukkan melalui respons positif guru dan peserta didik pada uji coba skala kecil maupun skala besar yang seluruhnya berada pada kategori "Sangat Praktis". Hasil tersebut menunjukkan bahwa media mudah digunakan, memiliki petunjuk yang jelas, serta mampu mendukung pelaksanaan pembelajaran secara efektif di kelas. Aktivitas mencocokkan menggunakan balok permainan, penyajian gambar berwarna, dan lembar pengetahuan yang terintegrasi membuat peserta didik lebih antusias dan terlibat aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Kondisi ini sejalan dengan penelitian yang menyatakan bahwa *Fun Thinkers Book* merupakan media yang praktis karena mampu menciptakan pembelajaran yang interaktif, menarik, dan mudah dipahami oleh peserta didik sekolah dasar (Sariyah & Rachmadyanti, 2023). Selain memudahkan peserta didik memahami materi keberagaman budaya Jawa, media juga membantu guru menyajikan pembelajaran yang lebih kontekstual dan tidak monoton sehingga mendukung terciptanya pengalaman belajar yang bermakna (Rahmah & Muhamad, 2022).

Keefektifan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* ditunjukkan melalui hasil analisis statistik yang memperlihatkan adanya perbedaan kemampuan analisis yang signifikan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen setelah proses pembelajaran. Hasil tersebut diperkuat oleh nilai *effect size* dengan kategori sedang dan skor *N-Gain* dengan kategori tinggi, yang mengindikasikan bahwa media memberikan dampak positif terhadap peningkatan kemampuan analisis peserta didik pada materi keberagaman budaya Jawa. Nilai *N-Gain* yang tinggi menunjukkan adanya peningkatan kemampuan analisis yang besar pada kelas eksperimen setelah penggunaan media. Sementara itu, *effect size* berada pada kategori sedang karena mengukur besarnya perbedaan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Oleh karena itu, kedua hasil tersebut tidak bertentangan, melainkan menggambarkan efektivitas media dari perspektif yang berbeda. Peningkatan kemampuan analisis peserta didik terjadi karena aktivitas dalam *Fun Thinkers Book* tidak hanya menuntut peserta didik mencocokkan jawaban, tetapi juga mengamati gambar budaya, mengidentifikasi ciri khas, membandingkan beberapa pilihan jawaban, serta mengelompokkan unsur budaya berdasarkan kategorinya. Aktivitas tersebut melibatkan proses berpikir analitis sehingga membantu peserta didik memahami keberagaman budaya Jawa secara lebih mendalam. Temuan ini menunjukkan bahwa penyajian materi melalui aktivitas interaktif dan visual mampu membantu peserta didik membangun pemahaman secara lebih mendalam dibandingkan pembelajaran yang bersifat konvensional. Selain itu, implementasi media pembelajaran yang interaktif juga terbukti mampu meningkatkan hasil belajar dan keterampilan berpikir peserta didik sekolah dasar (D. A. Wulandari & Indarini, 2025).

Peningkatan kemampuan analisis peserta didik tidak terlepas dari karakteristik media *Fun Thinkers Book* yang mendorong keterlibatan aktif selama proses pembelajaran. Peserta didik tidak hanya menerima informasi dari guru, tetapi juga terlibat dalam aktivitas mengamati, membandingkan, mencocokkan, dan mendiskusikan berbagai unsur keberagaman budaya Jawa yang terdapat pada media. Aktivitas tersebut membantu peserta didik menghubungkan informasi baru dengan pengalaman belajar yang diperoleh secara langsung sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang menyatakan bahwa *Fun Thinkers Book* dirancang untuk mendorong rasa ingin tahu serta mengembangkan kemampuan berpikir peserta didik melalui aktivitas pembelajaran yang menyenangkan (Agusviona et al., 2024). Dengan demikian, penggunaan media *Fun Thinkers Book* tidak hanya mendukung penguasaan materi keberagaman budaya Jawa, tetapi juga berpotensi memfasilitasi pengembangan kemampuan analisis peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar.

Berdasarkan keseluruhan hasil penelitian, media pembelajaran *Fun Thinkers Book* telah memenuhi aspek kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan sehingga layak digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi keberagaman budaya Jawa di kelas II sekolah dasar. Media yang dikembangkan mampu menghadirkan pembelajaran yang lebih interaktif serta mendorong keterlibatan

aktif peserta didik dalam memahami materi dan mengembangkan kemampuan analisis. Meskipun demikian, penelitian ini masih memiliki keterbatasan pada implementasi media di satu sekolah dasar dengan cakupan materi keberagaman budaya Jawa yang terbatas, sehingga hasil penelitian belum dapat digeneralisasikan secara luas. Penelitian ini juga belum melakukan analisis power statistik secara khusus sehingga kecukupan ukuran sampel didasarkan pada jumlah peserta didik yang tersedia pada kelas penelitian. Selain itu, pengukuran efektivitas media hanya dilakukan dalam jangka pendek setelah pembelajaran sehingga belum dapat menggambarkan daya tahan hasil belajar peserta didik dalam jangka panjang. Oleh karena itu, *Fun Thinkers Book* berpotensi menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat mendukung pembelajaran kontekstual sekaligus memperkuat pengenalan budaya lokal pada jenjang sekolah dasar.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan, media pembelajaran *Fun Thinkers Book* pada materi keberagaman budaya Jawa berhasil dikembangkan menggunakan model ADDIE serta memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif untuk diterapkan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas II sekolah dasar. Penggunaan media mampu menghadirkan pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sehingga dapat memfasilitasi peningkatan kemampuan analisis terhadap materi keberagaman budaya Jawa. Temuan ini menunjukkan bahwa *Fun Thinkers Book* memiliki kelebihan sebagai terobosan baru media pembelajaran yang mendorong optimalisasi pembelajaran kontekstual sekaligus memperkuat pengenalan budaya lokal pada jenjang sekolah dasar. Sebagai tindak lanjut agar lebih baik, media *Fun Thinkers Book* dapat digunakan dalam kelompok kecil beranggotakan 3–4 peserta didik dengan alokasi waktu sekitar 20–30 menit untuk setiap aktivitas. Guru juga dapat memberikan bantuan bertahap berupa petunjuk visual atau contoh pengerjaan kepada peserta didik yang masih mengalami kesulitan dalam mengidentifikasi ciri-ciri budaya.

REFERENSI

- Agusviona, N. A., Siska, Y., & Kurniasih, T. I. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran *Fun Thinkers Book* Pada Materi Keberagaman Karakteristik Individu Di Lingkungan Sekitar Kelas 3 Di SD Negeri 28 Gedong Tataan Tahun Pelajaran 2023/2024. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 341–348.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Springer US. <https://books.google.co.id/books?id=mHSwJPE099EC>
- Dewi, N. T., & Fajrin, N. D. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Fun thinkers book pada Materi Pancasila Kelas IV di UPTD SDN Kamal 2. *Sinar Dunia: Jurnal Riset Sosial Humaniora dan Ilmu Pendidikan*, 2(3), 178-189.
- Fahrudin, Ansari, A. S. I. (2021). Pembelajaran Konvensional dan Kritis Kreatif dalam Perspektif Pendidikan Islam. <https://E-Jurnal.Staisumatera-Medan.Ac.Id/Index.Php/Hikmah/About>, 18(1), 64–80.
- 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>
- Fauzan, A., Kholilah, V., & Ferlita, N. D. (2025). Pokok pendidikan di Indonesia. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 3(3), 76–88.
- Handayani, S. L., & Dewanti, M. A. (2020). Peningkatan Kemampuan Analisis Melalui Strategi PQ4R (*Preview, Question, Read, Recite, Reflect, Review*) Pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *Publikasi Pendidikan*, 10(3), 202. <https://doi.org/10.26858/publikan.v10i3.15182>
- Hasanah, A., Faizah, S., & Mardhatillah. (2024). Tinjauan Literatur Pengembangan Instrumen Penilaian Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi (HOTS) Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar. *Journal of Education Research*, 5(4), 5788–5796. <https://doi.org/10.37985/jer.v5i4.1882>
- Khoiriyah, N., Alfi, C., Fatih, M., & Rofi'ah Siti. (2024). Pengembangan media pembelajaran *fun thinkers book* berbasis *contextual teaching and learning* pada materi keberagaman pekerjaan untuk meningkatkan berpikir kritis. *PEJ: Patria Educational Journal*, 4(2), 60–69.
- Mar'atun, U. (2022). Upaya Meningkatkan Kemampuan Menganalisis Peserta Didik, Melalui Penerapan Model Pbl Kolaborasi Think Pair and Share. *Jurnal Cahaya MANDALIKA*, 498–518.
- Nursafitri, S., Huda, M. F., Solina, A., & Pembelajaran, M. (2021). Seminar Nasional PGMI 2021 Problematika dalam Penerapan Media Pembelajaran yang Berlaku di MI / SD. Penerapan *social distancing*. 793–808.
- Puspita, A. M. I., Puspitaningsih, F., & Diana, K. Y. (2020). Keefektifan Media Pembelajaran *Powerpoint* Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. 1(1), 49–54.
- Puspita, A. M. I., Putri, A. A., Isnaeni, D. P., Rahmatin, M., & Wirantono, R. P. (2024). Implementasi Nilai-Nilai Pancasila dalam Membangun Karakter Bangsa. *MISTER: Journal of Multidisciplinary Inquiry in Science, Technology and Educational Research*, 1(3), 619–625. <https://doi.org/10.32672/mister.v1i3.1702>
- Rahmah, D. L., & Muhamad, T. H. (2022). Pengembangan Media “*Fun Thinkers Book*” untuk Meningkatkan Antusiasme Belajar dan Hasil Belajar Materi Bangun Datar Siswa Sekolah Dasar. 6(4), 6361–6372.
- Sari, P. P., Handoyo, E., Widiarti, N., & Yuwono, A. (2025). Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SD Melalui Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Model *Project Based Learning* (Pjbl) Tinjauan Tahun 2020-2025. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10, 2477–2143.
- SARI, R. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Fun Thinkers Book Pada Muatan Pendidikan Pancasila Materi Hak Dan Kewajiban Dalam Melaksanakan Aturan Di Kelas III Sekolah Dasar (Doctoral dissertation, Universitas Jambi).
- Sariyah, F., & Rachmadyanti, P. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran *Fun Thinkers Book* Materi Perjuangan Melawan Penjajah Di Kelas V Sekolah Dasar. *Jpgsd*, 11(7), 1546–1555.
- Wibowo, A., Simaremare, A., & Yus, A. (2022). Analisis Permasalahan Belajar Pendidikan Dasar. *Journal of Social Interactions and Humanities*, 1(1), 37–50.
- Wulandari, D. A., & Indarini, E. (2024). Upaya Peningkatan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Melalui Model Problem Based Learning (PBL) Siswa Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(01), 1718–1729.
- Wulandari, E., Faturrohman, H., Widodo, S. T., Wahyuni, N. I., & Ningsih, F. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas II SDIT Insan Mulia Semarang. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 22(2), 19–25.