

PENGEMBANGAN MEDIA *FUN THINKERS BOOK* UNTUK KETERAMPILAN MENULIS PERMULAAN PESERTA DIDIK KELAS I SEKOLAH DASAR

Siti Rani Nurhidayati

PGSD FIP, Universitas Negeri Surabaya (siti.17010644109@mhs.unesa.ac.id)

Asri Susetyo Rukmi

PGSD FIP, Universitas Negeri Surabaya (asrisustyo@unesa.ac.id)

Abstrak

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan. Penelitian ini menggunakan model ADDIE dengan menggunakan 5 tahapan yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation*. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui kevalidan, keefektifan dan kepraktisan pada media *Fun Thinkers Book* untuk keterampilan menulis permulaan kata benda terkait profesi pada peserta didik di kelas I sekolah dasar. Subjek penelitian ini terbagi menjadi 2 subjek skala kecil dilakukan di SDN Sudimoro dengan subjek 10 peserta didik dan subjek skala besar dilakukan di SDN Kedondong II dengan subjek 23 peserta didik kelas I sekolah dasar di kecamatan Tulangan. Instrumen pengumpulan data yang digunakan yaitu lembar validasi oleh ahli materi dan media lembar tes berupa *pretest* dan *posttest* serta lembar angket. Penelitian ini mendapatkan hasil kevalidan 88,57% dari ahli materi dan 86,66% dari ahli media dengan kategori sangat valid. Hasil keefektifan pada skala kecil untuk uji rerata mendapatkan skor 91% dan uji N-Gain 0,7 sedangkan pada skala besar untuk uji rerata mendapatkan skor 90% dan uji N-Gain mendapatkan skor sebesar 0,7 dengan kategori sangat efektif dan hasil kelayakan dari pendidik sebesar 96,3% dan dari peserta didik sebesar 91,3% sangat layak. Maka dapat disimpulkan bahwa media *Fun Thinkers Book* untuk keterampilan menulis permulaan pada peserta didik kelas I sekolah dasar dinyatakan valid, efektif dan praktis.

Kata Kunci: pengembangan, media *Fun Thinkers Book*, keterampilan menulis permulaan.

Abstract

This type of research is development research. This research uses the ADDIE model using 5 stages, namely Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation. The aim of this research is to determine the validity, effectiveness and practicality of the Fun Thinkers Book media for writing skills at the beginning of nouns related to professions in students in class I elementary school. The subjects of this research were divided into 2 small scale subjects carried out at Sudimoro Elementary School with 10 students as subjects and large scale subjects carried out at Kedondong II Elementary School with 23 class I elementary school students in Tulangan subdistrict. The data collection instruments used were validation sheets by material experts and test sheet media in the form of pretest and posttest as well as questionnaire sheets. This research obtained validity results of 88.57% from material experts and 86.66% from media experts with a very valid category. The effectiveness results on the small scale for the average test got a score of 91% and the N-Gain test 0.7, while on the large scale the average test got a score of 90% and the N-Gain test got a score of 0.7 with a very effective category and feasibility results from 96.3% of educators and 91.3% of students are very eligible. So it can be concluded that the Fun Thinkers Book media for initial writing skills in grade I elementary school students is declared valid, effective and practical.

Keywords: development, Fun Thinkers Book media, beginning writing skills.

PENDAHULUAN

Pembelajaran yang inovatif untuk peserta didik selama proses pembelajaran akan menghasikan kegiatan pembelajaran dengan lebih bermakna. Pembelajaran inovatif di dalamnya ada beberapa komponen pembelajaran yang perlu diperhatikan ketika proses pembelajaran yang meliputi bahan ajar, media, metode, dan referensi belajar. Salah satu komponen pembelajaran yang berperan penting yaitu pendidik.

Peran pendidik sebagai fasilitator berperan penting untuk memfasilitasi peserta didik memperkaya ilmu

pengetahuan. Pendidik memiliki urgensi untuk menunjang keberhasilan selama kegiatan pembelajaran. Agar dapat berjalan dengan lebih efektif pendidik perlu memilih materi yang akan diajarkan, penggunaan media, metode, dan referensi belajar yang sesuai supaya materi pembelajaran bisa diserap dengan baik.

Media pembelajaran dibutuhkan untuk proses belajar agar prosesnya berjalan dengan baik. Media pembelajaran adalah penentu pokok untuk membangun kondisi belajar yang inovatif, menyenangkan, dan kreatif (Marlina dkk, 2021:177). Penggunaan media secara tepat mendorong peserta didik dalam membimbing pengetahuannya tentang materi belajar yang dipelajari.

Media pembelajaran juga digunakan untuk mengkonkretkan suatu benda (Gandamana & Nst, 2020: 25). Kegiatan pembelajaran sangat berperan penting dengan adanya penggunaan media pembelajaran untuk menyampaikan materi pembelajaran yang akan diajarkan serta sebagai penunjang keberhasilan pembelajaran.

Media pembelajaran yang diminati terutama dalam tingkatan SD adalah media visual (Rahmah & Hidayat, 2022:6363). Media visual dapat dinikmati melalui indra penglihatan. Pemakaian media visual untuk kegiatan belajar bisa mendorong stimulus yang berdampak pada rasa terganggu serta bisa membangun ketertarikan peserta didik. Di samping itu, media ini bisa memperkuat ingatan dan memudahkan peserta didik untuk paham terkait materi pembelajaran. Salah satu media visual adalah media *Fun Thinkers Book* karena berisikan gambar kartun dan tulisan yang dapat dilihat secara langsung.

Penggunaan media *Fun Thinkers Book* dalam pembelajaran dapat dipakai pada anak usia 2-12 tahun (Agustiana dkk, 2020:1092). Hal ini sejalan sesuai perkembangan peserta didik pada tahap operasional konkret yang memerlukan objek visual untuk mempermudah pembelajaran dan dirancang agar menarik minat peserta didik, membangun kerangka berpikir secara kreatif dan mengembangkan pengetahuannya serta mendorong peserta didik dalam proses pembelajaran (Agustina & Purwanti, 2022: 49).

Media *Fun Thinkers Book* dipakai dalam pembelajaran karena penggunaannya dalam belajar sekaligus bermain membuat peserta didik akan termotivasi menjadi lebih aktif ketika pembelajaran. Pemilihan media ini merupakan pilihan tepat karena peserta didik dapat membangkitkan imajinasi, mengatasi rasa bosan serta karakteristiknya yang praktis dibawa dengan tampilan yang menarik dengan adanya gambar kartun.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas I SDN Sudimoro Tulangan selama kegiatan belajar pendidik memakai buku peserta didik yang digunakan sebagai referensi dalam memvisualisasikan materi pembelajaran. Dalam pembelajaran menulis permulaan tentang kata berbagai macam profesi pendidik menggunakan beberapa *print out* gambar namun dalam proses pembelajaran tidak berjalan optimal. Karena keterbatasan media pembelajaran yang sesuai membuat pendidik kesulitan untuk memberikan materi.

Media *Fun Thinkers Book* memudahkan peserta didik menerima materi yang akan diajarkan menulis permulaan materi profesi serta dapat menguatkan keterampilan peserta didik dalam menulis kata tentang berbagai macam profesi. Media ini digunakan dengan cara berkelompok dengan memindahkan potongan kotak (ubin) tugas profesi yang sesuai dengan gambar profesinya. Oleh karena itu, visi belajar menulis permulaan bisa tercapai secara signifikan.

Keterampilan menulis permulaan adalah proses yang ekspresif dan produktif sehingga penulis diharuskan mempunyai skill untuk memakai pembendaharaan kata, cara penulisan dan juga struktural kebahasaan (Nurgiyantoro, 2010). Pembelajaran menulis permulaan perlu diajarkan sejak dini terutama pada jenjang sekolah

dasar. Hal ini tidak terlepas dari peran dan bimbingan guru untuk membiasakan peserta didik agar terbiasa dalam menulis. Kegiatan belajar di SD mengupayakan peserta didik dalam menjalankan kegiatan belajar menulis dengan fokus agar peserta didik memperoleh benefit dari kegiatan tersebut (Amalia, 2022).

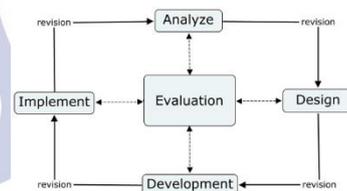
Pembelajaran menulis permulaan dapat berjalan dengan optimal dengan penggunaan media belajar yang mengandung kreatifitas dan berdaya guna berperan penting mendukung kegiatan belajar. Kegiatan menulis dengan media visual *Fun Thinkers Book* melatih dalam berpikir kritis dan menyenangkan serta menumbuhkan semangat peserta didik agar tujuan belajar menulis permulaan bisa tercapai efektif.

Berdasarkan latar belakang tersebut, dilakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media *Fun Thinkers Book* Untuk Keterampilan Menulis Permulaan Peserta Didik Kelas I Sekolah Dasar”.

Tujuan penelitian ini untuk menghasilkan media *Fun Thinkers Book* untuk keterampilan menulis permulaan peserta didik kelas I sekolah dasar yang valid, efektif dan praktis.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Penelitian ini memakai model ADDIE yang mempunyai 5 tahapan yaitu: (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*).



Gambar Tahap pengembangan ADDIE

Tahap Analisis (*Analysis*) dilakukan dengan 3 tahapan yaitu analisis kurikulum, analisis peserta didik dan analisis materi, Berikut ini tahapan analisis:

Pertama, dilakukannya Analisis Kurikulum. Kurikulum yang diterapkan di SDN Sudimoro untuk peserta didik kelas I yaitu kurikulum Merdeka. Dengan mengetahui kurikulum yang diterapkan maka dapat diketahui capaian pembelajaran Bab 8 di rumah dengan bahan menulis permulaan yaitu tentang menuliskan kata benda (profesi) pada kelas I sekolah dasar. Kedua, melakukan analisis peserta didik. Peserta didik ketika umur enam sampai dua belas ada pada masa operasional konkret supaya bisa mencapai hasil pembelajaran lebih signifikan peserta didik memerlukan media yang tepat dan sesuai sehingga dapat tercapai tujuan pembelajaran. Kurangnya media yang mendukung pembelajaran terlihat dari hasil belajar yang masih memperoleh nilai di bawah KKM. Ketiga, melakukan analisis materi. Materi yang digunakan yaitu Pelajaran Bahasa Indonesia di kelas I sekolah dasar materi keterampilan menulis permulaan. Fokus materi Bab 8 di sekitar rumah dengan materi menulis permulaan kata benda tentang profesi.

Tahapan Desain (*Design*) adalah tahapan perancangan media yang akan dibuat. Tahap perancangan

oleh penulis dilaksanakan dengan dua tahapan yakni pemetaan kemampuan dasar media *Fun Thinkers Book*. Dalam tahapan perencanaan akan dikembangkan dalam bentuk media *Fun Thinkers Book* berdasarkan bahan menulis permulaan tentang kata benda (profesi). Design atau rancangan produk yang dibuat dicocokkan dengan spesifikasi produk. Rancangan isi materi media *Fun Thinkers Book* disesuaikan dengan capaian pembelajaran agar mempermudah peserta didik dalam menulis permulaan.

Tahap Pengembangan (*Development*) yaitu tahap pengembangan berdasarkan desain media yang dirancang sebelumnya. Peneliti membuat draf awal dalam bentuk media *Fun Thinkers Book*. Kemudian peneliti akan membuat produk lalu produk tersebut divalidasi oleh ahlinya materi, media dan praktisi diuji coba. Saran yang dipaparkan ahli materi dan media memperbaiki media agar lebih efektif saat digunakan dalam pembelajaran.

Tahap Implementasi (*Implementation*) merupakan tahap implementasi produk dari *Fun Thinkers Book* sudah siap dan sudah melakukan kevalidan ahli. Kemudian peneliti melakukan pengujian media pada peserta didik selama pembelajaran.

Tahap Evaluasi (*Evaluation*) merupakan tahap untuk melihat efektivitas pengembangan media. Pada tahap evaluasi, kegunaan media pembelajaran melalui penggunaan lembar angket oleh pendidik dan peserta didik, jika terdapat kekurangan maka akan di revisi, kemudian menghasilkan produk akhir.

Jenis data penelitian ini berupa data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif adalah berupa data, kalimat, gambar/bagan serta saran dari ahli media, materi, dan angket ketertarikan peserta didik tentang media *Fun Thinkers Book*. Sedangkan data kuantitatif dihasilkan dari skor penilaian para ahli, praktisi dan angket ketertarikan peserta didik. Instrumen dalam penelitian ini berdasarkan lembar validasi materi dan media serta lembar angket pendidik dan peserta didik.

Hasil data oleh ahli materi dan ahli media dihitung menggunakan skala skala Likert rentang skor 1 sampai 5.

Tabel 1 Skala Likert

Skor	Kategori
5	Sangat valid
4	Valid
3	Cukup Valid
2	Tidak Valid
1	Sangat Tidak Valid

(Sugiyono,2021)

Penghitungan skor hasil validasi menggunakan rumus:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Dari hasil perhitungan skor tersebut akan diperoleh skor hasil akhir yang dapat dijadikan sebagai taraf keberhasilan.

Tabel 2 Kriteria Kevalidan Media

Presentase	Kriteria
100%-81%	Sangat Valid
80%-61%	Valid
60%-41%	Cukup Valid
40%-21%	Kurang Valid
20%-1%	Tidak Valid

(Sugiyono, 2021)

Untuk memahami efektifnya media *Fun Thinkers Book* diperoleh dari kegiatan tes dan lembar instrumen keefektifan data. Data tes diperoleh dari *pretest* dan *posttest* selama pembelajaran sedangkan hasil instrumen keefektifan diperoleh dari kegiatan observasi pembelajaran. Dalam menghitung data hasil tes pada tahap awal dilakukan dengan uji rerata untuk menentukan rata-rata hasil *pretest* dan *posttest* selama pembelajaran. Berikut ini rumus uji rerata:

$$P = \frac{\Sigma \text{ skor hasil pretest/posttest}}{\Sigma \text{ skor maksimal}} \times 100\%$$

Tabel 3 Tabel Uji Rerata

Skor	Kriteria
0%-19%	Tidak Baik
20%-39%	Kurang Baik
40%-59%	Cukup Baik
60%-79%	Baik
80%-100%	Sangat Baik

Setelah data diuji dengan uji rerata, untuk mengetahui keefektifan hasil *pretest* dan *posttest* diuji N-Gain dengan Rumus:

$$Y = \frac{\text{Skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{Skor ideal} - \text{skor pretest}}$$

Tabel 4 keiteria N-Gain

Kriteria	Point N-Gain
Tinggi	$g > 0,7$
Sedang	$0,3 < g \leq 0,7$
Kurang	$g \leq 0,3$

(Kurniawan & Hidayah, 2021:94)

Kepraktisan media berdasarkan data respon pendidik dan peserta didik. Dapat dilakukan memakai teknik perhitungan skala Likert.

Tabel 5 Tabel penilaian pendidik dan peserta didik

Kriteria	Skor
Sangat baik	5
Baik	4
Cukup	3

Kurang	2
Perlu perbaikan	1

(Sugiyono, 2019)

Data dihitung dengan rumus :

$$P = \frac{\text{Jumlah skor hasil pengumpulan data}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

Kriteria hasil dari perolehan data berdasarkan tabel berikut:

Tabel 6 Kriteria Kepraktisan Media

Skor	Kriteria
81%	Sangat praktis
61%-81%	Praktis
41%-60%	Cukup praktis
21%-40%	Kurang praktis
0%-20%	Tidak praktis

(Ridwan & Sunarto, 2013:33)

Praktisnya media ini bisa dikatakan praktis jika hasil persentasenya dikisaran 61% - 100%.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan model ADDIE yang menghasilkan media *Fun Thinkers Book* untuk keterampilan menulis permulaan peserta didik kelas 1 sekolah dasar yang valid, efektif dan praktis. Penelitian ini subjek pengujian cobanya menggunakan 2 subjek uji coba pada skala kecil dan skala besar. Pada subjek uji coba skala kecil dilaksanakan di SDN Kedondong II dengan 10 peserta didik secara acak oleh wali kelas dan pada subjek uji coba skala besar dilaksanakan di SDN Sudimoro dengan 23 peserta didik. Berikut ini penelitian pengembangan dengan model ADDIE:

Pertama tahap analisis. dalam tahap ini diperlukan menganalisis karakteristik peserta didik, menganalisis kurikulum dan materi. nalisis karakteristik peserta didik, memperoleh hasil bahwa terhadap siswa kelas 1 SD di Sudimoro dan SDN Kedondong II mengalami kesulitan dalam menuliskan kata kerja (Profesi) sebab pembelajaran yang dipakai untuk kegiatan pembelajaran menggunakan gambar untuk memvisualisasikan materi pembelajaran. Terlihat dari peserta didik mendapatkan nilai bawah KKM pada hasil belajarnya. Sedangkan pada kelas 1 SD memasuki pada tahap operasional konkret yang membutuhkan media sesuai dengan tujuan pembelajaran agar tercapai serta menarik motivasi siswa dalam belajarnya.

Pada analisis kurikulum penelitian ini menggunakan dua subjek SDN yang ada di kecamatan tulanang yaitu

SDN Kedondong II dan SDN Sudimoro kedua SDN tersebut menggunakan kurikulum Merdeka.

Pada analisis materi hasil yang didapatkan yaitu menggunakan pembelajaran Bahasa Indonesia dengan materi pembelajaran pada Bab 8 Di Sekitar Rumah materi menulis permulaan tentang menuliskan kata kerja (Profesi) di kelas 1 sekolah dasar. Berikut ini capaian dan tujuan pembelajaran pada bab 8 Di Sekitar Rumah materi menulis tentang menulis kata kerja (Profesi).

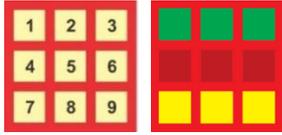
Tabel 7 Capaian dan Tujuan Pembelajaran

Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran
Peserta didik mampu menuliskan profesi yang sesuai dari tugas masing-masing profesi	Melalui bermain game dengan media <i>Fun Thinkers Book</i> , peserta didik dapat menuliskan kata benda profesi sesuai dengan tugas dari masing-masing profesi.
	Melalui penjelasan guru, peserta didik dapat mengetahui berbagai macam kata benda profesi dan tugasnya.

Media *Fun Thinkers book* telah di *design* dengan sedemikian rupa agar memotivasi peserta didik untuk menulis permulaan. Sesuai dengan Bab 8 Di Sekitar Rumah materi menulis permulaan tentang menuliskan kata kerja (Profesi) di kelas 1 sekolah dasar tentang kata kerja profesi.

Kedua, Tahap perancangan Pada tahapan ini media yang akan dikembangkan di *design* sesuai dengan spesifikasi produk dan karakteristik kelas 1 SD. Tujuan tahap perancangan agar media *Fun Thinkers Book* membantu peserta didik menulis permulaan materi kata kerja profesi. Media *Fun Thinkers Book* merupakan buku dilengkapi bingkai peraga dan dapat dilepas pasang. Buku *Fun Thinkers Book* diprint memakai kertas Art Paper dengan spesifikasi 31cm x 23,5cm. Bingkai peraga menggunakan karton dengan ukuran 21cm x 21cm dengan seluruh bagian bingkai diberi stiker warna merah. Agar penggunaan bingkai peraga dapat dibuka tutup maka bingkai peraga diberi 2 engsel kecil. Bingkai peraga dilengkapi dengan potongan kotak (ubin) dengan ukuran 5cm x 5cm dengan jumlah 9 ubin. Pada sisi depan ubin diberi stiker angka nomor 1-9 sedangkan pada sisi belakang ubin diberi stiker warna yaitu 3 warna hijau, 3 warna merah dan 3 warna kuning. Tema media ini adalah "*Fun Thinkers Book Profesi*".

Tabel 8 design media *Fun Thinkers Book*:

No.	Desain dan gambar penjelas
1.	 <p>Bingkai peraga <i>Fun Thinkers Book</i></p>
2.	 <p>Cover halaman depan dan belakang</p>
3.	 <p>Halaman pembuka 0-iii</p>
4.	 <p>Halaman materi 1-3</p>

Ketiga, tahap pengembangan media telah sampai pada tahap validasi. Pada tahap validasi media dilakukan penilaian pada ahli materi dan media yang fungsinya menilai hasil pengembangan media dan saran perbaikan tingkat kelayakan media *Fun Thinkers Book* sebelum diuji cobakan. Hasil kevalidan ini dipakai sebagai sarana untuk mengevaluasi media *Fun Thinkers Book* dapat diperbaiki dan disempurnakan agar lebih baik dengan memperhatikan hasil penilaian dan saran yang diberi tim ahli secara tertulis. Berikut ini hasil dari validasi materi dan media:

a. Hasil Data Validasi Materi

Validasi materi oleh Ibu Dra. Asri Susetyo Rukmi, M.Pd. Kevalidan materi dilaksanakan untuk mengetahui kesesuaian materinya dengan penggunaan media *Fun Thinker Book*. Berikut ini hasil dari

kevalidan materi yakni:

Tabel 9 Hasil Validasi Materi

No.	Indikator	Nomor soal	Skor
1.	Kesesuaian Materi Dengan Kurikulum Merdeka	1,2,3	14
2.	Ketepatan Isi Materi	4,5,6	13
3.	Ketepatan Penggunaan Kata	7	4
Total skor			31

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{f}{N} \times 100\% \\
 &= \frac{\text{Jumlah skor hasil penilaian}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \\
 &= \frac{31}{35} \times 100\% \\
 &= 88,57\%
 \end{aligned}$$

b. Hasil Data Validasi Media

Kevalidan media oleh bapak Ali Fakhrudin, M.Pd. untuk mengetahui kelayakan media *Fun Thinkers Book*.

Tabel 10 Hasil Validasi Media

No.	Indikator	No Soal	Skor
1.	penampilan media	1,2,3,4	17
2.	Komposisi Dan Isi Media	5,6,7	13
3.	Penggunaan Media	8,9,10,11,12	22
Total skor			52

Hasil skor dari kevalidan media yang didapatkan dihitung menggunakan rumus yakni:

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{f}{N} \times 100\% \\
 &= \frac{\text{Jumlah skor hasil penilaian}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\% \\
 &= \frac{52}{60} \times 100\% \\
 &= 86,66\%
 \end{aligned}$$

Hasil validasi media dan materi, perlu adanya perbaikan media sesuai saran dari ahli. Hal yang perlu direvisi adalah penyesuaian pemilihan font huruf serta ukuran huruf kapital pada media cetak pada materi halaman 2.

Tabel 11 Hasil Revisi Media dan materi

Pemilihan font huruf serta ukuran huruf kapital pada materi halaman 2 dan 3 serta materi disesuaikan dengan materi gambar pada media. Sebelum Diperbaiki	Pemilihan font huruf serta ukuran huruf kapital pada materi halaman 2 dan 3 dan perbaikan materi sesuai dengan gambar pada media. Setelah Diperbaiki
	

Keempat, tahap penerapan (implementation) Dalam tahapan ini, implementansi media *Fun Thinkers Book* dilaksanakan uji coba sebanyak 2 kali. Pertama dilaksanakan untuk uji coba skala kecil subjek 10 peserta didik di SDN Kedondong II Tulangan. Uji coba kedua dilaksanakan pada skala besar subjek 23 peserta didik di SDN Sudimoro Tulangan. Uji coba dilaksanakan dengan mengerjakan *pretest* pada tahap awal untuk mengukur kemampuan pemahaman peserta didik dengan pembelajaran. Pendidik memberi materi tentang kata kerja (Profesi) kemudian memberikan media *Fun Thinkers Book* dan menjelaskan tata cara penggunaannya. Setelah peserta didik memahami tentang tata cara penggunaan media *Fun Thinkers Book* pendidik memberikan LKPD untuk dikerjakan secara berkelompok. Langkah terakhir peserta didik diberikan lembar *posttest* yang dikerjakan secara individu untuk mengetahui pengetahuan peserta didik setelah penggunaan media terkait materi profesi.

Tabel 12 pembelajaran menggunakan media *Fun Thinkers Book*

No.	Gambar	Keterangan
1.		Guru membagi peserta didik mejadi kelompok
2.		Proses pengerjaan <i>pretest</i>

3.		Penjelasan penggunaan menggunakan media <i>Fun Thinkers Book</i>
4.		Penggunaan media <i>Fun Thinkers Book</i> dengan pengerjaan soal LKPD
5.		Pengerjaan lembar <i>posttest</i> oleh peserta didik

a. Uji Coba Skala Kecil

Pengujian skala kecil dilaksanakan di tanggal 29-30 Mei 2024 dengan subjek 10 siswa kelas I yang bersekolah di SDN Kedondong II Tulangan. Hasil yang diperoleh dengan pengujian skala kecil dipakai sebagai acuan dalam alam melanjutkan pengambilan data dalam skala besar. Hasil keefektifan dan praktisnya media *Fun Thinkers Book* diambil dari tes dan kuisioner.

Keefektifan media dilakukan melalui kegiatan tes yaitu *pretest* dan *posttest*. Hasil yang didapatkan pada pengujian skala kecil dengan rata-rata nilai *pretest* sebesar 61 sedangkan pada *posttest* mendapatkan hasil sebesar 91. Untuk mengetahui hasil selama *pretest* dan *posttest* dapat dihitung uji rerata dengan rumus :

$$P = \frac{\Sigma \text{ skor hasil pretest/posttest}}{\Sigma \text{ skor maksimal}} \times 100\%$$

$$P = \frac{91}{100} \times 100\%$$

$$= 91\%$$

Berdasarkan hasil uji rerata mendapatkan hasil yakni 91 dengan kategori sangat baik. Hasil data saat *pretest* dan *posttest* kemudian dilaksanakan penghitungan data menggunakan perhitungan N-Gain sebagai berikut:

Tabel 13 Rata-rata hasil tes skala kecil

	Rata-rata pretest	Rata-rata post test	N-Gain score	Kategori
Skala kecil	61	91	0,7	Tinggi

Berdasarkan uji coba skala kecil pada hasil

perhitungan menggunakan rumus N-Gain menggunakan media *Fun Thinkers Book* mendapatkan nilai sebesar 0,7 pada *score* N-Gain termasuk pada kategori sedang. Sedangkan untuk memahami praktisnya media dilaksanakan pengisian angket peserta didik. Berikut ini tabel hasil media *Fun Thinker Book* pada skala kecil:

Tabel 14 Hasil Angket Kepraktisan Media *Fun Thinkers Book* Pada Skala Kecil

No.	Indikator Penilaian	1	2	3	4	5	Skor
1.	Pemilihan warna yang sesuai	0	0	0	0	10	10
2.	Penyajian gambar yang menarik	0	0	0	0	10	10
3.	Media memudahkan peserta didik menulis permulaan	0	0	1	1	8	8
4.	Media membuat peserta didik bersemangat dalam belajar	0	0	0	2	8	8
5.	Media membuat peserta didik tertarik dengan tampilannya	0	0	0	1	10	10
6.	Media membuat peserta didik termotivasi untuk belajar	0	0	0	1	9	9
7.	Media membuat suasana belajar menjadi lebih menyenangkan	0	0	0	0	10	10
Total							65

Skor kepraktisan yang didapatkan pada subjek uji coba skala kecil mendapatkan 65 dari total skor 70. Nilai total selanjutnya memakai persentase yakni:

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{\text{Jumlah skor hasil pengumpulan data}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\% \\
 &= \frac{65}{70} \times 100\% \\
 &= 92,8\%
 \end{aligned}$$

Pada subjek uji coba skala kecil di SDN Kedondong II memperoleh nilai uji rerata memperoleh hasil 91% (sangat baik) dan hasil N-Gain 0,7 (sedang) serta presentase kepraktisan sebesar 92,8% termasuk kategori sangat praktis. Dari data itu, bisa diambil kesimpulan bahwasanya media *Fun Thinkers Book* cocok dipakai pengujian skala kecil hasil keefektifan kategori tinggi (sangat efektif) dan hasil kepraktisan kategori sangat praktis.

b. Uji Coba Skala Besar

Pengujian skala besar dilaksanakan pada tanggal 30 Mei -1 Juni 2024 dengan total 23 siswa kelas 1 di SDN Sudimoro Tulangan. Untuk mengetahui kemampuan peserta didik sebelum pembelajaran diberikan *pretest* sedangkan setelah pembelajaran dengan penggunaan media *Fun Thinkers Book* peserta didik diberikan *posttest*. Hasil rata-ratanya nilai *pretest* dan *posttest* akan dilakukan dengan uji rerata dengan rumus:

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{\sum \text{skor hasil pretest/posttest}}{\sum \text{skor maksimal}} \times 100\% \\
 P &= \frac{90}{100} \times 100\% \\
 &= 90\%
 \end{aligned}$$

Hasil dari uji rerata mendapatkan nilai yakni 90% dengan kategori sangat baik. Hasil dari *pretest* dan *posttest* kemudian akan diuji N-Gain untuk tingkat keefektifan media. Berikut ini perhitungan dengan memakai N-Gain yakni:

Tabel 15 Rata-rata hasil tes skala besar

	Rata-rata pretest	Rata-rata posttest	N-Gain score	Kategori
Skala besar	65,6	90	0,7	Tinggi

Hasil perolehan nilai menggunakan rumus N-Gain pada skala besar memperoleh hasil sebesar 0,70 termasuk kategori efektif. Kepraktisan media dalam skala besar dilakukan pengisian angket.

Tabel 4.6 Tabel Penilaian Angket Peserta Didik

No.	Indikator Penilaian	1	2	3	4	5	Skor
1.	Pemilihan warna yang sesuai	0	0	0	2	23	23
2.	Penyajian gambar yang menarik	0	0	0	1	24	24
3.	Media memudahkan peserta didik menulis permulaan	0	0	2	4	19	19
4.	Media membuat peserta didik bersemangat dalam belajar	0	0	1	3	21	21
5.	Media membuat peserta didik tertarik dengan tampilannya	0	0	0	1	24	24
6.	Media membuat peserta didik termotivasi untuk belajar	0	0	1	7	17	17
7.	Media membuat suasana belajar menjadi lebih menyenangkan	0	0	0	5	20	20
Total							147

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{\text{Jumlah skor hasil pengumpulan data}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\% \\
 &= \frac{147}{161} \times 100\% \\
 &= 91,3\%
 \end{aligned}$$

Dari subjek uji coba skala besar di SDN Sudimoro memperoleh hasil nilai uji rerata yakni 90% dengan sangat baik dan hasil nilai N-Gain 0,7 kategori sedang dan presentase kepraktisan yakni 91,3% masuk dalam keterangan sangat praktis. Dari data itu, bisa diambil kesimpulan bahwasanya media *Fun Thinkers Book* bisa digunakannya untuk pengujian skala besar dengan hasil keefektifan kategori tinggi dan hasil kepraktisan kategori sangat praktis.

Pada penelitian ini, penulis memberi penilaian kuisisioner pada guru yang berfungsi dalam memahami praktisnya media *Fun Thinkers Book*. Instrumen penilaian angket pendidik pada uji coba skala kecil diberikan kepada Ibu Rikha Puspita Sari,S.Pd. sebagai wali kelas I di SDN Kedondong II sedangkan Instrumen penilaian angket pendidik pada uji coba skala besar oleh Ibu Nurul Qomariyah,S.Pd. sebagai wali kelas I di SDN Sudimoro. Hasil yang didapatkan pada instrumen

penilaian angket pendidik pada uji coba skala kecil memperoleh hasil sebesar 96,3% untuk pengujian skala besar penilaian angket pendidik memperoleh hasil yakni 92,7% pada kategori sangat praktis.

Kelima tahap Evaluasi (*Evaluation*) yakni tahap yang berfungsi untuk merevisi media *fun thinker book* berdasarkan saran dan masukan oleh tim ahli agar media dapat lebih disempurnakan dan layak untuk digunakan sebelum diterapkan dalam pembelajaran. Terkait pada saran yang diberi ahli media adalah menyesuaikan pemilihan huruf (*font*) dan ukuran serta penyesuaian huruf kapital dengan media cetak halaman 2 dan 3. Awalnya pada halaman 2 dan 3 pemilihan huruf dan ukuran fontnya tidak sama ada yang berukuran besar dan kecil serta menggunakan huruf kapital yang kurang sesuai dengan peserta didik kelas I SD.

Saran dari ahli materi adalah peserta didik kelas I SD masih belajar tentang kata sehingga penulisan kata untuk materi sebaiknya menggunakan huruf kecil serta materi kata kerja lebih disesuaikan dengan gambar yang ada pada media.

Pembahasan

Dari rumusan masalah yang telah dipaparkan, tujuan penulisan ini menghasilkan media *Fun Thinkers Book* dalam keterampilan menulis permulaan peserta didik kelas 1 SD yang akurat, efektif dan praktis. Kevalidan diperoleh dari kevalidan media dan materi yang terdapat pada media. Keefektifan dilihat dari tercapainya tujuan dari penerapan media yang diperoleh dari uji coba menggunakan media dan *posttest* dilakukan sesudah pemakaian medianya pada saat proses pembelajaran. Penilaian kepraktisan dilihat dari penerapan media selama proses pembelajaran didapatkan dari angket dari peserta didik dan pendidik.

Penelitian ini termasuk penelitian pengembangan memakai model ADDIE (*Analisis, perencanaan, pengembangan, implementasi dan evaluasi*). Pelaksanaan penelitian dilakukan di SDN kecamatan Tulangan kabupaten Sidoarjo. Adapun subjek pengujian di dalam tulisan ini ada dua yakni pengujian skala kecil yang dilakukan pada tanggal 29-30 Mei 2024 di SDN Kedondong II tulangan dengan subjek 10 peserta didik kelas I SD sedangkan pada subjek uji coba skala besar dilakukan pada tanggal 31 Mei – 1 Juni 2024 di SDN Sudimoro dengan subjek 23 peserta didik kelas I SD.

Media *Fun Thinkers Book* ialah sebuah buku dilengkapi memakai bingkai peraga. Buku pada media *Fun Thinkers Book* didesain semenarik mungkin untuk memudahkan dan memahami tentang menulis permulaan materi kata kerja (profesi) serta memotivasi peserta didik untuk mendukung proses pembelajaran.

Menurut Kibitiah (2021:830) media *Fun Thinkers Book* berbentuk buku yang berisi berbagai pertanyaan yang didalamnya terdapat gambar dan kata serta dirancang seperti *game quiz*. Cara penggunaannya dengan memindahkan potongan kotak pada jawaban yang tepat sehingga melatih peserta didik dalam berpikir kritis. Media *Fun Thinker Book* adalah media yang digunakan meningkatkan kemampuan peserta didik dalam pembelajaran (Kurniawati, 2017:656). Sehingga kesulitan peserta didik dalam menulis permulaan kata kerja materi profesi dapat diatasi dengan pemakaian media ini akan memudahkan peserta didik ketika belajar.

Pengembangan media *Fun Thinkers Book* menurut Agustina dan Purwanti (2022:49) bisa mendorong pendidik dalam penyampaian pembelajaran agar tujuan belajar bisa dijalankan. Maka media tersebut bisa dipakai untuk menulis permulaan kelas 1 SD serta menambah wawasan dan pemahaman peserta didik tentang materi menulis permulaan kata kerja terkait kata kerja (profesi) yang didalamnya termuat kata terkait tugas pekerjaan dari profesi serta dilengkapi dengan gambar profesi sehingga peserta didik dapat mengetahui tugas dari masing-masing profesi.

Dalam mengetahui kevalidan materi dan media *Fun Thinkers Book* yang sudah dikembangkan diperlukan evaluasi dari ahli materi dan juga media. Hasil validasi materi diperoleh hasil sebesar 88,57% kategori sangat valid (Sugiyono, 2021). Meskipun mendapatkan hasil sangat valid media *Fun Thinkers Book* diperlukan adanya perbaikan untuk menyempurnakan media berdasarkan masukan dari ahli materi. Seperti pada halaman 2-3 pada materi pembelajarannya diberikan saran dan masukkan bahwa penulisan kata pada materi kata kerja sebaiknya menggunakan huruf kecil dan materi kata kerja disesuaikan dengan gambar yang ada pada media. Sehingga peneliti merevisi penulisan kata pada halaman 2-3 pada materi kata kerja menggunakan huruf kecil dan menggunakan ukuran font yang lebih sesuai. Tujuannya agar materi dicocokkan dengan materi yang dipelajari tentang penulisan kata di kelas I SD.

Hasil kevalidan pada materi *Fun Thinkers Book* termasuk dalam kategori valid yang diketahui dari indikator penilaian terkait aspek kecocokan materinya dengan kurikulum merdeka, ketepatan isi materi dan sesuai penggunaan kata. Media *Fun Thinkers Book* dirancang dengan bagus agar peserta didik termotivasi dan tertarik dalam belajar. Menurut Windarto (2020:305) peserta didik usia sekolah dasar akan lebih termotivasi pada buku yang terdapat warna, gambar serta desain yang menarik sehingga siswa lebih semangat untuk belajar.

Hasil kevalidan media memperoleh nilai 86,66% dengan kategori sangat valid. Menurut Nurani (2022), Media dinyatakan sangat layak apabila mendapatkan

tingkat keberhasilan sebesar 61% atau lebih. Namun hasil validasi media diberikan beberapa saran dan masukkan agar media lebih disempurnakan, antara lain pemilihan font huruf penyesuaian huruf kapital disesuaikan dengan media cetak.

Keefektifan media *Fun Thinkers Book* diperoleh dari hasil sebelum dan setelah penggunaan media dengan subjek uji coba skala kecil dan skala besar yang telah dilakukan pada 2 SD. Setelah diketahui hasil *pretest* dan *posttest* dilakukan perhitungan dengan melakukan uji rerata dengan pengujian skala yang kecil hasil yang diperoleh yakni 91% hasilnya N-Gain yakni 0,7 yakni spesifikasi sedang. Sedangkan pada skala besar memperoleh hasil uji rerata yakni 90% dan hasil uji N-Gain yakni 0,7 termasuk dalam kategori sedang. (Meltzer & David dalam hidayah dan Kurniawan, 2021:94).

Kepraktisan pada media didapatkan dari hasil angket pendidik dan peserta didik. Dalam memperoleh hasil kepraktisan data diambil berdasarkan media *Fun Thinker Book* dapat atau tidak untuk dipakai dalam belajar hasil yang didapatkan dari evaluasi angket pendidik dan peserta didik memenuhi aspek kepraktisan yakni sebesar $\geq 81\%$ dengan kategori sangat praktis (Ridwan & Sunarto, 2013:33). Maka berdasarkan hasil presentase tersebut penggunaan media *Fun Thinkers Book* untuk menulis permulaan dinilai sangat praktis karena media bisa mendukung peserta didik untuk mengetahui menulis permulaan kata kerja terkait dengan profesi.

Berdasarkan hasil tersebut maka media *Fun Thinkers Book* termasuk dalam kategori sangat valid, efektif dan praktis untuk mempermudah peserta didik untuk memahami materi menulis permulaan kata kerja profesi serta dapat memotivasi peserta didik untuk belajar.

PENUTUP

Simpulan

Dari uraian penjelasan dari hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwasanya media *Fun Thinkers Book* sangat valid, efektif dan praktis dipakai pada pelajaran Bahasa Indonesia kelas I sekolah dasar menulis permulaan terkait kata kerja profesi. Dibandingkan penelitian terdahulu, media *Fun Thinkers Book* yang dilakukan pengembangan dari penulis memiliki aspek kebaharuan dari segi tampilan dan isi materi yang telah disesuaikan dengan karakteristik peserta didik kelas 1 SD.

Media *Fun Thinkers Book* termasuk dalam kategori sangat valid dengan hasil dari validasi untuk materinya yakni 88,57% dengan aspek penilaian kesesuaian materi dengan kurikulum merdeka, ketepatan isi materi serta ketepatan penggunaan kata yang telah disesuaikan dengan siswa didik kelas 1 SD agar memudahkan

memahami materi yang diajarkan oleh pendidik. Hasil validasi media yakni 86,66% dengan aspek penilaian tampilan media, komposisi isi media dan materi serta penggunaan media.

Media *Fun Thinkers Book* diyatakan sangat efektif dibuktikan dengan penilaian uji rerata pada subjek skala kecil sebesar 91% sedangkan pada subjek uji coba skala besar mendapatkan hasil sebesar 90%. Selain itu, terdapat peningkatan dari skor *pretest* dan *posttest*. Hal ini dibuktikan dengan uji N-Gain untuk uji coba skala kecil mendapatkan hasil 0,7 sedangkan pada subjek uji coba skala besar mendapatkan hasil 0,7. Hasil uji coba menunjukkan tercapainya tujuan pembelajaran dengan baik yakni peserta didik dalam menulis permulaan kata kerja (profesi) dengan tepat.

Media *Fun Thinkers Book* dinyatakan sangat praktis dengan hasil angket peserta didik 91,3% dan angket pendidik 96,3% ini terbukti dengan ketertarikan peserta didik dalam belajar dan sangat antusias karena dalam media *Fun Thinkers Book* berisikan tulisan dan gambar kartun profesi yang menarik serta penggunaan media seperti bermain game quiz sehingga peserta didik merasa terdorong dan ikut serta aktif ketika pembelajaran.

Kesimpulan yang diperoleh berdasarkan perhitungan yang telah dilakukan baik dari para ahli, pendidik maupun peserta didik maka media *Fun Thinkers Book* memperoleh hasil sangat valid, efektif dan sangat praktis dipakai untuk pembelajaran menulis permulaan peserta didik kelas 1 sekolah dasar.

Saran

Sesuai dengan tahapan penelitian diperoleh saran yakni:

1. Perlunya pengembangan lebih lanjut pada media *Fun Thinkers Book* agar dapat digunakan pada keterampilan maupun materi lainnya sebagai media inovatif.
2. Pentingnya penggunaan bahan yang lebih kuat agar media *Fun Thinkers Book* dapat bertahan lebih lama serta perlunya tempat penyimpanan yang baik agar media *Fun Thinkers Book* terutama potongan ubin tidak hilang setelah selesai penggunaan. Hal ini dilakukan agar penggunaan media *Fun Thinkers Book* bisa dipakai secara efektif dengan jangka waktu yang lebih lama.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, D. M., & Purwanti, K. Y. (2022). *Keefektifan Pbl Berbantuan Fun Thinkers Book Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa 3 Sekolah Dasar*.
- Gandamana, A., & Nst, S. A. R. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Fun Thinkers Book Berbasis Scientific Pada Tema 4 Berbagai Pekerjaan*

Subtema 1 Jenis-Jenis Pekerjaan Kelas Iv Di Sdn 060912 Medan Denai T.A 2020/2021. 18.

Kibtiah, M., Hendracipta, N., & Andriana, E. (2021). *Developing Fun Thinkers Book Learning Media On The Topic Of Peristiwa Alam Yang Terjadi Di Indonesia At Grade V Of Elementary School. Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(4), 829.

<https://doi.org/10.33578/Jpkip.V10i4.8144>

Kurniawan, A. B., & Hidayah, R. (2021). Kepraktisan Permainan Zuper Abase Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Asam Basa. *UNESA Journal of chemical education*, 9(3), 317-323.

Marlina,dkk. 2021. *Pengembangan media pembelajaran SD/MI*. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.

Rahmah, D. L., & Hidayat, M. T. (2022). Pengembangan Media “Fun Thinkers Book” Untuk Meningkatkan Antusiasme Belajar Dan Hasil Belajar Materi Bangun Datar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6361–6372.

<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3259>

Ridwan & Sunarto. (2013). *Pengantar statistika: Untuk penelitian pendidikan , sosial, ekonomi, komunikasi, dan bisnis*. ALFABETA.

Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung:Alfabeta.

Windarto, H.K. (2020). *Kajian Keterampilan Menulis Menggunakan Media Jurnal Bergambar Di Sekolah Dasar*. 7, 303-310.