

PENGEMBANGAN MEDIA FUN THINKERS BOOK UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN MATERI SISWA KELAS IV PADA PEMBELAJARAN TEMATIK MATERI KERAGAMAN BUDAYA

Inin

PGSD, FIP, Universitas Negeri Surabaya, inin.17010644125@mhs.unesa.ac.id

Mintohari

PGSD, FIP, Universitas Negeri Surabaya, mintohari@unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh masalah yang ditemukan pada saat guru memberikan materi pembelajaran tematik pada peserta didik kelas IV. Minimnya sinyal internet membuat guru merasa kesulitan pada saat menyampaikan materi secara daring. Penyampaian materi dengan menggunakan media gambar dan buku tema membuat peserta didik tidak dapat fokus sepenuhnya sehingga mempengaruhi pemahaman peserta didik dalam menerima materi. Untuk mengatasi hal tersebut, maka diperlukan sebuah media Fun Thinkers Book yang mampu melibatkan peserta didik secara langsung dalam kegiatan belajar mengajar sehingga dapat meningkatkan pemahaman peserta didik. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui valid atau tidaknya produk pengembangan media pada pembelajaran tematik materi keragaman budaya kelas IV Sekolah Dasar. Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Hasil dari validasi media yang telah dilakukan oleh dosen yang ahli dalam media konkret memperoleh presentase 100% sehingga media masuk dalam kategori sangat valid, selain itu materi juga di validasi oleh dosen yang ahli dalam materi pembelajaran dan memperoleh presentase 80% sehingga materi masuk dalam kategori valid. Dari hasil validasi yang telah dilakukan dapat dikatakan bahwa Media Fun Thinkers Book layak digunakan sebagai media pembelajaran dalam mengajarkan materi Keragaman Budaya.

Kata Kunci: Pengembangan Media, Fun Thinkers Book, Tematik

Abstract

This research was motivated by the problems found when the teacher gave thematic learning materials to the fourth grade students. The lack of internet signal makes it difficult for teachers to deliver material online. Submission of material using picture media and theme books makes students unable to fully focus so that it affects students' understanding in receiving the material. To overcome this, we need a Fun Thinkers Book media that is able to involve students directly in teaching and learning activities so that it can improve students' understanding. The purpose of this study is to determine whether or not the product development of Fun Thinkers Book media is valid in the thematic learning of cultural diversity material for grade IV Elementary School. The model used in this research is the ADDIE development model (*Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). The results of media validation that have been carried out by lecturers who are experts in concrete media obtain a percentage of 100% so that the media is included in the very valid category, besides that the material is also validated by lecturers who are experts in learning materials and obtains a percentage of 80% so that the material is included in the valid category. . From the results of the validation that has been done, it can be said that the Media Fun Thinkers Book is feasible to be used as a learning medium in teaching Cultural Diversity material.

Keywords: Media Development, Fun Thinkers Book, Thematic.

PENDAHULUAN

Pendidikan yaitu suatu kegiatan yang memiliki peranan penting bagi manusia untuk menjalani kehidupannya. Melalui pendidikan, setiap orang bisa mempelajari segala sesuatu yang tidak mereka ketahui. Semakin tinggi tingkat pendidikan seseorang, semakin tinggi pengetahuannya sehingga semakin besar peluang yang dimilikinya untuk memperoleh karir, pekerjaan, dan status kehidupan yang lebih baik.

Pendidikan dasar disebut Sekolah Dasar (SD), ialah tingkatan yang paling dasar pada pendidikan yang ditempuh dalam waktu enam tahun. Pendidikan dasar mengajarkan beberapa materi atau mata pelajaran kepada peserta didik untuk memperoleh pengetahuan. Kegiatan pembelajaran dilaksanakan sesuai sistem serta kebijakan yang sudah ditetapkan. Salah satu kebijakan yang telah ditetapkan adalah penggunaan kurikulum di pendidikan dasar.

Kurikulum pendidikan dasar telah menetapkan tujuan operasional pendidikan dasar, yaitu membekali keterampilan

membaca, menulis, berhitung, pengetahuan dan keterampilan dasar sesuai dengan tingkat perkembangannya sehingga bermanfaat bagi peserta didik untuk mempersiapkan pendidikan di sekolah menengah. Pendidikan dasar juga bertujuan untuk melestarikan dan memperbaiki kebudayaan yang beragam di Indonesia serta mengenalkan keragaman budaya kepada peserta didik.

Vygotsky dalam Santrock (2007: 269) berpendapat bahwa pendidikan dapat digunakan untuk memperkenalkan budaya kepada anak sejak dini karena pendidikan berperan penting dalam mempelajari perangkat budaya anak sehingga apabila terjadi suatu konflik sosial karena perbedaan pemahaman tentang budaya mereka dapat menghadapinya dengan rendah hati. Selain itu, dengan mengenalkan budaya negara kepada anak-anak dapat mendorong mereka untuk tidak mudah terpengaruh dengan segala sesuatu yang dapat memecah belah negara serta menumbuhkan sikap menghargai perbedaan yang ada disekitar.

Memperkenalkan keragaman daerah kepada anak-anak bukanlah tugas yang mudah bagi guru untuk membuat anak segera memahaminya. Pengenalan budaya untuk anak usia dini bisa dilakukan dengan menggunakan metode yang mudah dipahami. Metode tersebut dapat diwujudkan sebagai bagian dari budaya itu sendiri, misalnya memperkenalkan pakaian lokal dan makanan tradisional dari berbagai daerah. Pengenalan keragaman budaya kepada siswa disekolah dasar dapat dilakukan melalui pembelajaran tematik dengan materi "Indahnya Keragaman di Negeriku".

Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran terpadu yang mengaitkan lebih dari satu mata pelajaran menggunakan topik untuk membuat siswa mendapatkan pengalaman bermakna. Pembelajaran tematik menurut Abdul Khadir (2015 : 1) yaitu program pembelajaran dari suatu tema/ topik tertentu dan disempurnakan dalam banyak hal, atau secara umum diartikan sebagai program pembelajaran yang diambil dari dua atau lebih mata pelajaran yang diajarkan disekolah. Pembelajaran tematik juga memberikan model pembelajaran yang meningkatkan pengetahuan dan pengalaman siswa untuk membantu mereka memahami dunia nyata dan menjadikan kegiatan pembelajaran lebih bermakna bagi siswa (Trianto, 2011 : 152).

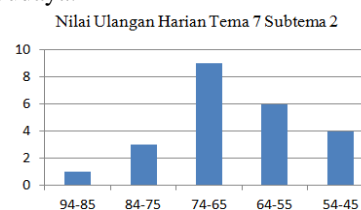
Sebelum guru melakukan pembelajaran dikelas, sangat penting untuk mempersiapkan strategi dan taktik khusus untuk membantu guru mencapai tujuan pembelajarannya. Langkah pertama adalah mempelajari dan memahami kurikulum. Kurikulum merupakan pedoman penting bagi guru untuk melaksanakan pembelajarannya.. Kedua, menyiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran. Rencana pelaksanaan pembelajaran adalah sebuah persiapan yang telah dirancang oleh guru secara tertulis agar dapat digunakan pada saat proses pembelajaran. Ketiga, yaitu memilih metode pembelajaran. Metode pembelajaran adalah cara yang dapat digunakan oleh guru untuk memberikan

materi pembelajaran kepada siswanya. Keempat, media / sumber belajar. Melalui media pembelajaran, siswa dapat dengan mudah menyerap materi yang diajarkan. Kelima, memahami karakter peserta didik. Menyelidiki kepribadian peserta didik merupakan kegiatan yang harus dilakukan oleh guru karena keberhasilan dalam pembelajaran bergantung pada karakter peserta didik disuatu kelas. Langkah yang terakhir adalah merancang penilaian yang diawali dengan kegiatan evaluasi. Kegiatan evaluasi bertujuan untuk mengukur sejauh mana proses pembelajaran itu berhasil. Keberhasilan dalam proses belajar mengajar dapat ditandai dengan diperolehnya pengetahuan, keterampilan, dan sikap positif individu sesuai tujuan pembelajaran yang di harapkan. Penggunaan media pembelajaran dalam menyampikan materi merupakan faktor yang mempengaruhi keberhasilan pembelajaran. (Jalinus, 2016: 2).

Media pembelajaran menurut Rayandra Asyar (2012: 8) adalah sesuatu yang dapat digunakan untuk mentransfer pesan, berasal dari sumber utama yang dilakukan dengan rancana yang telah disusun untuk menciptakan suasana belajar yang tenang sehingga penerima bisa melaksanakan kegiatan belajar secara tepat dan cepat. Media juga dapat digunakan untuk merangsang pemikiran peserta didik supaya mereka dapat menyerap materi secara maksimal .

Ada banyak macam media pembelajaran, ada media yang memiliki bentuk sederhana dengan harga murah dan ada juga media dengan bentuk yang menarik dan kompleks dengan harga mahal. Guru dapat membuat media dengan menggunakan bahan yang mudah didapatkan dilingkungan, selain itu terdapat sebuah perusahaan atau pabrik yang merancang secara khusus dan memproduksi media untuk digunakan dalam pembelajaran. Meski jenis medianya banyak, namun dalam praktiknya guru di sekolah biasanya tidak memakai banyak jenis media. Guru lebih sering menggunakan media cetak atau buku. Banyak sekolah-sekolah menggunakan media gambar, model, dan overhead projector (OHP) serta benda konkret lainnya. Sebagian besar guru masih jarang menggunakan media audio, video, VCD dan slide atau film bingkai walaupun mereka sudah merasa familiar dengan media itu.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan dengan guru kelas IV SD Negeri Temuireng 1, Dawarblandong Mojokerto, diperoleh informasi mengenai nilai ulangan harian pada tema 7 subtema 2 materi keragaman budaya.



Gambar 1. Diagram nilai ulangan harian tema 7 subtema 2

SDN Temuireng 1 menerapkan nilai kriteria ketuntasan

Pengembangan Media Fun Thinkers Book

minimal (KKM) sebesar 75. Dari data diatas dapat dilihat bahwa lebih dari sebagian peserta didik mendapatkan nilai dibawah KKM. Rata-rata nilai yang diperoleh berdasarkan data tersebut yaitu 65,3 yang tergolong dalam kriteria dibawah KKM. Melalui kegiatan wawancara guru menjelaskan bahwa penggunaan media berupa gambar dan video kurang efektif untuk dilakukan pada kegiatan pembelajaran karena tidak dapat melibatkan peserta didik secara langsung. Selain itu, kondisi di Desa Temuireng yang minim sinyal internet membuat beberapa peserta didik tidak dapat mengakses video pembelajaran yang telah dikirimkan melalui grup Whatsapp sehingga memengaruhi pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah diberikan. Oleh sebab itu, guru diharapkan dapat berinovasi dan meningkatkan pemahaman materi pada siswa untuk membuat kegiatan belajar jadi lebih menyenangkan.

Hal ini sejalan dengan pendapat Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2002 : 2) yang mengatakan bahwa media mempunyai manfaat proses pembelajaran, yaitu : 1) pembelajaran lebih menarik bagi siswa dan dapat meningkatkan motivasi belajarnya, 2) memudahkan siswa dalam memahami materi karena materi yang hendak disampaikan disusun dengan jelas dan lebih rinci, 3) memiliki metode pengajaran yang leebih beragam dan mengurangi kebosanan siswa, 4) menjadikan siswa aktif mengikuti kegiatan belajar. Siswa dapat belajar dengan senang hati sampil bermain karena adanya media. Cara ini dapat mengubah cara berpikir anak yang awalnya menganggap bahwa belajar itu suatu kegiatan yang membosankan menjadi kegiatan yang menyenangkan. Oleh karena itu, penggunaan media dapat meningkatkan motivasi belajar dan siswa dapat dengan mudah memahami apa yang telah dipelajarinya.

Penggunaan media pembelajaran juga berfungsi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan mencapai tujuan pembelajaran. Oleh karenanya ketika memilih media pembelajaran perlu mempertimbangkan beberapa poin terlebih dahulu. Poin-poin yang harus dipertimbangkan antara lain : penetapan tujuan, yaitu tujuan dari materi dan media harus sama. Selanjutnya, pertimbangan faktor fleksibilitas. Maksudnya adalah seorang guru harus mempertimbangkan keluwesan dalam memilih media, artinya penggunaan media dapat bertahan lama, dapat digunakan dalam situasi dan kondisi apapun, serta media yang digunakan tidak berbahaya dan tidak mudah rusak saat digunakan. Terakhir yaitu menentukan unsur kesesuaian antara manfaat dan biaya, artinya ketika memilih media harus dipertimbangkan antara manfaat yang akan diperoleh dari media tersebut dengan biaya yang telah dikeluarkan.

Peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran yang diberi nama *Fun Thiners Book* dengan materi keragaman budaya, untuk penggunaan media yang akan dikembangkan diharapkan dapat belajar dengan cara bermain. *Fun Thiners Book* adalah sebuah media

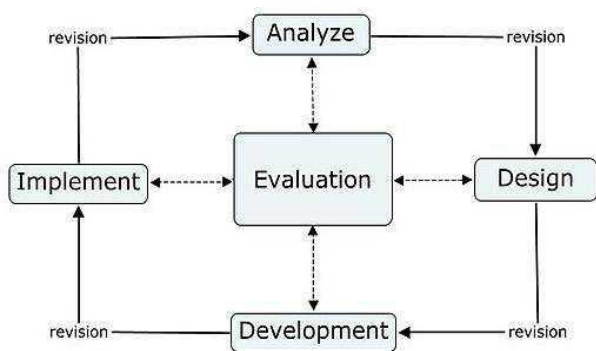
pembelajaran berbentuk buku yang penuh dengan kegiatan edukatif, kuis dan permainan yang menyenangkan untuk menghibur dan mengasah kemampuan berpikir anak, serta membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan. Alasan peneliti memilih media ini untuk dikembangkan yaitu belajar dengan menggunakan media ini bisa membuat siswa lebih fokus dalam belajar dan lebih mudah untuk memahami isi dari materi.

Penelitian yang relevan dalam pengembangan media Fun Thinkers Book pernah dilakukan oleh Emi Sri Kurniawati (2017) dalam jurnal Widia Ortodidaktika volume 6 nomor 7 Tahun 2017 dengan judul penelitiannya “Pengaruh Media *Fun Thinkers* Terhadap Penguasaan Kosa Kata Bahasa Inggris Anak Tunarungu Kelas VII SMPLB-B di SLB Wiyata Dharma 1 Sleman” penelitian tersebut membawa pengaruh positif bahwa media *Fun Thinkers* berpengaruh terhadap penguasaan kosa kata Bahasa Inggris anak tunarungu kelas VII SMP-LB di SLB Wiyata Dharma 1 Sleman.

Rumusan masalah yang digunakan dalam penelitian ini yaitu : 1) Bagaimana proses pengembangan media *Fun Thinkers Book* pada tema keragaman budaya untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar? Dan 2) Bagaimana kevalidan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* pada tema keragaman budaya untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar? Peneliti ingin mengetahui proses yang dilakukan dalam mengembangkan media *Fun ThinkersBook* serta kevalidan dari media tersebut agar media yang telah dikembangkan dapat bermanfaat bagi peserta didik dalam meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman materi serta mencapai tujuan pembelajaran keragaman budaya.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian dan pengembangan atau research and development (R&D) . Sugiyono (2011 : 297) menyatakan bahwa RnD merupakan sebuah penelitian yang dilakukan oleh seorang peneliti dalam mengembangkan dan manghasiilkan sebuah produk. Penelitian pengembangan bertujuan untuk menggunakan inovasi dalam menciptakan produk baru serta mengembangkan produk yang sudah ada sebelumnya. Penelitian ini mengembangkan produk berupa media *Fun Thinkers Book* dengan menggunakan materi keragaman budaya di kelas IV Sekolah Dasar. Peneliti menggunakan model ADDIE dalam penelitian pengembangan ini. Mulyatiningsih (2013: 200) mengatakan bahwa Dick and Carry (1996) telah mengembangkan model ADDIE dan menggunakannya untuk merancang sistem pembelajaran. Menurut Rayanto (2020 : 29) model ADDIE terdiri dari lima fase yang meliputi analisis (anlyze), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Berikut gambar bagan model ADDIE:



Gambar 2. Bagan Model ADDIE

Peneliti melakukan pengembangan dengan memodifikasi langkah-langkah yang terdapat pada bagan diatas. Langkah yang dilakukan oleh peneliti yaitu: 1) Tahap analisis (*Analyze*) pada tahap ini peneliti melakukan analisis mengenai karakteristik siswa kelas IV dan analisis kegiatan pembelajaran pada materi keragaman budaya kelas IV Sekolah Dasar. 2) Tahap desain (*Design*) merupakan tahapan peneliti untuk mulai menyusun kerangka produk yang akan dikembangkan. Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini yaitu penetapan tujuan pembelajaran, merancang rencana pelaksanaan pembelajaran, serta perangkat dan materi yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran. 3) Tahap pengembangan (*Development*) merupakan tahapan pembuatan produk sesuai dengan perancangan yang telah dilakukan sebelumnya kemudian produk divalidasi oleh validator dari dosen PGSD UNESA. Peneliti tidak melakukan tahap implementasi dan tahap evaluasi dikarenakan adanya pandemi Covid-19 yang menganjurkan peneliti tidak turun kelapangan dalam penelitian.

Fitrah (2017 : 152) mengemukakan bahwa subjek ialah seseorang yang akan meberi informasi berdasarkan data yang dibutuhkan peneliti . Subjek uji coba dalam penelitian ini yaitu siswa kelas IV SDN Temuireng I Dawarblandong, Mojokerto yang berjumlah 23 siswa. Penelitian ini menggunakan teknik nonprobability dengan jenis sampling total untuk pengambilan sampelnya. Sugiyono (2016: 67) menyatakan bahwa sampling total adalah metode pengambilan sampel ketika semua anggota populasi dijadikan sampel, hal ini seringkali terjadi apabila populasi memiliki jumlah yang relatif kecil atau paling sedikit berjumlah 30 orang. Akan tetapi peneliti tidak menguji media yang telah dikembangkan kepada peserta didik kelas IV Sekolah dasar dikarenakan adanya dampak *social-distancing* akibat *COVID-19*. Oleh karena itu, dalam penelitian pengembangan media *Fun Thinkers Book* penerapannya hanya sampai pada tahap validasi melalui penilaian lembar instrumen validasi.

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu kuantitatif dan kualitatif. Peneliti dapat memperoleh data kuantitatif dari lembar validasi media dan materi yang telah diisi oleh dosen yang ahli dalam media pembelajaran yang konkret dan dosen yang ahli dalam materi pembelajaran.

Selain itu, untuk memperoleh data kualitatif peneliti menggunakan saran dan masukan dari lembar validasi yang telah diisi oleh dosen ahli. Pengambilan data dilakukan dengan menggunakan alat akuisisi data yaitu lembar validasi media dan materi.

Instrumen diguankan dalam sebuah penellitian untuk mendapatkan data yang dibutuhkan. Untuk mengukur kelayakan dan kevalidan dari media *Fun Thinkers Book* dapat menggunakan intrumen data yang berupa lembar validasi. Validasi ini berbentuk kuesioner tertutup yang menggunakan acuan skala likert berdasarkan penelitian yang dilakukan dengan cara cheklist dan pemberian skor 1-5 oleh Bapak Ulhaq Zuhdi, S.Pd., M.Pd. selaku Dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang berkompeten dalam media konkret, dan Ibu Putri Rachmadyanti, S.Pd., M.Pd., selaku Dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang berkompeten dalam materi pembelajaran. Hasil validasi dianalisis dengan menggunakan perhitungan yang diinterpretasikan kedalam tabel presentase kriteria kevalidan berikut ini:

Tabel 1. Kriteria Penilaian Validasi

Presentase	Kriteria	Keterangan
0% - 20%	Sangat tidak valid	Perlu direvisi total
21% - 40%	Kurang valid	Perlu direvisi total
41% - 60%	Cukup valid	Perlu revisi
61% - 80%	Valid	Perlu sedikit revisi
81% - 100%	Sangat valid	Tidak perlu revisi

Dapat diketahui dari tabel diatas, media pembelajaran *Fun Thinkers Book* dapat dinyatakan sangat tidak valid dan perlu direvisi total apabila hasil analisis mendapatkan skor 0%-20%, apabila hasil analisis mendapatkan skor 21%-40% maka media dinyatakan kurang valid dan perlu direvisi total, apabila hasil analisis mendapatkan skor 41%-60% maka media dinyatakan cukup valid dan perlu revisi, apabila hasil analisis mendapatkan skor 61%-80% maka media dinyatakan valid dan perlu sedikit revisi, apabila hasil analisis mendapatkan skor 81%-100% maka media dinyatakan sangat valid dan tidak perlu direvisi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian dengan menggunakan metode RnD ini menghasilkan sebuah produk berupa media pembelajaran *Fun Thinkers Book* dengan menggunakan materi keragaman budaya yang dapat digunakan untuk mengajarkan materi pada siswa kelas IV. Media ini dikembangkan melalui tahap *analyze, design, and development*. Berdasarkan ketiga tahapan tersebut, maka pengembangan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* dapat dilakukan sebagai berikut:

Tahap analisis (*analyze*), dilakukan dengan mengidentifikasi kebutuhan peserta didik serta produk yang digunakan untuk menyelesaikan permasalahan yang timbul pada saat pembelajaran berlangsung. Tahapan ini memiliki tiga fase yaitu anailsis kurikulum, kegiatan pembelajaran, dan kebutuhan media. Adapun tahapan analisis yang

Pengembangan Media Fun Thinkers Book

dilakukan yaitu :

(a) Analisis kurikulum, bertujuan untuk mengidentifikasi kurikulum dan pelaksanaan pembelajaran didalam kelas. Pada tahap ini, peneliti melakukan pengumpulan data yang berupa RPP, materi pembelajaran, dan silabus yang digunakan oleh guru kelas untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran, setelah itu peneliti menganalisis data yang terkumpul. Hasil analisis kurikulum yaitu penggunaan kurikulum pada pembelajaran kelas IV di SDN Temuireng 1 Dawarblandong Mojokerto adalah kurikulum 2013 dengan mengacu pada kompetensi dasar, indikator dan tujuan sebagai berikut:

Tema : 7 (Indahnya Keragaman di Negeriku)
Subtema : 2 (Indahnya Keragaman Budaya Negeriku)

Pembelajaran : 3 (Tiga)

Kompetensi Dasar :

Bahasa Indonesia

3.7 Menggali pengetahuan baru yang terdapat pada teks

4.7 Menyampaikan pengetahuan baru dari teks nonfiksi kedalam tulisan dengan bahasa sendiri.

PPKN

3.4 Mengidentifikasi berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan.

4.4 Menyajikan berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan.

IPS

3.2 Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang.

4.2 Menyajikan hasil identifikasi mengenai keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang.

Indikator :

Bahasa Indonesia

3.7.2 Membaca teks tentang adat suku Manggarai.

4.7.1 Menulis pengetahuan baru yang ada dalam teks bacaan.

PPKN

4.4.2 Menjelaskan tentang bentuk rumah adat daerah.

4.4.2 Menjelaskan bahan pembuat rumah adat daerah.

4.4.4 Menjelaskan keunikan dari rumah adat daerah.

IPS

3.2.1 Mengamati gambar beberapa rumah adat di Indonesia.

4.2.1 Menceritakan daerah asal dari setiap rumah adat daerah.

Tujuan Pembelajaran :

1. Setelah membaca teks tentang rumah adat suku manggarai, peserta didik diharapkan mampu menuliskan pengetahuan baru dariteks yang dibaca dengan benar.

2. Melalui kegiatan diskusi, peserta didik mampu menjelaskan bentuk, bahan pembuat, dan keunikan rumah adat daerah mereka dengan tepat.

3. Setelah mengamati video gambar beberapa rumah adat di Indonesia, peserta didik mampu menceritakan daerah asal dari setiap rumah adat dengan tepat.

Adapun materi yang digunakan yaitu kosa kata baru, rumah adat dan daerah asalnya, serta keunikan rumah adat. Selain itu, guru menggunakan pendekatan scientific dan metode pembelajaran berupa ceramah, tanya jawab, diskusi, dan penugasan.

(b) Analisis kegiatan pembelajaran, peneliti melakukan wawancara dengan guru kelas IV SDN Temuireng 1 untuk menganalisis kegiatan pembelajaran yang dilakukan. Hasil wawancara menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran dilaksanakan dengan menggunakan aplikasi Whatsapp. Guru menjelaskan materi pembelajaran secara ringkas dengan bantuan media video dan gambar yang dikirim melalui grup Whatsapp, setelah itu guru memberikan tugas kepada peserta didik. Sumber belajar dan media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran yaitu buku tematik, gambar dan video. Adapun kendala yang dihadapi oleh guru saat menyampaikan materi yaitu minimnya sinyal internet yang membuat sebagian peserta didik tampak lebih pasif. Proses pembelajaran dengan jarak jauh dan tidak bertemu langsung dengan guru menyebabkan peserta didik tidak bisa berkonsentrasi penuh pada proses pembelajaran serta tidak dapat menyerap secara maksimal materi yang dijelaskan oleh guru. Hal itu menunjukkan bahwa pemahaman materi tentang keragaman budaya masih kurang.

(c) Analisis kebutuhan media, berdasarkan hasil analisis kurikulum dan analisis kegiatan pembelajaran menunjukkan bahwa guru mengalami kesulitan dalam menampaikan materi kepada peserta didik. Kegiatan wawancara dengan guru kelas IV juga menyatakan bahwa penggunaan media gambar, video dan buku tematik dirasa kurang efektif untuk meningkatkan pemahaman peserta didik karena peserta didik tidak terlibat secara langsung dalam penggunaan media, mereka hanya bisa melihat dan mengamati tanpa ada kegiatan yang menjadikan mereka lebih aktif. Oleh sebab itu, dibutuhkan sebuah media untuk menyalurkan pesan dari materi yang diajarkan. Media yang tepat dan sesuai adalah media yang dapat menarik perhatian peserta didik, membuat peserta didik lebih aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dan dapat meningkatkan pemahaman materi pada peserta didik. Berdasarkan penjelasan tersebut, media yang tepat untuk dikembangkan peneliti adalah media Fun Thinkers Book.

Tahap desain (*design*), dimulai dengan menentukan tujuan pembelajaran yang akan dicapai yaitu meningkatkan pemahaman materi keragaman budaya untuk siswa kelas IV melalui pengembangan media *Fun Thinkers Book*. Setelah menentukan tujuan yang akan dicapai, langkah selanjutnya yaitu merancang apa saja yang dibutuhkan untuk membuat

produk media pembelajaran. Tahap perancangan dapat dilakukan dengan menyusun kerangka media pembelajaran, pengumpulan referensi, penyusunan desain dan menyusun instrumen penilaian *Fun Thinkers Book*. Berikut merupakan hasil rancangan dari media pembelajaran yang akan dikembangkan:

(1) Penyusunan kerangka media pembelajaran, dalam media *Fun Thinkers Book* terdapat dua kerangka yaitu kerangka yang digunakan untuk materi dan kerangka untuk medianya sendiri. Kerangka materi meliputi kosa kata baru, rumah adat dan asal daerahnya, serta keunikan rumah adat. Sedangkan untuk kerangka media berbentuk bingkai peraga yang didalamnya terdapat ubin yang berjumlah sembilan buah.

(2) Pengumpulan referensi *Fun Thinkers Book*, referensi yang digunakan oleh peneliti untuk mengembangkan media *Fun Thinkers Book* adalah jurnal dari penelitian-penelitian terdahulu yang mengembangkan perangkat pembelajaran mengenai *Fun Thinkers Book*.

(3) Penyusunan desain *Fun Thinkers Book*, pada *Fun Thinkers Book* terdapat dua desain yaitu desain materi yang akan dicetak menjadi sebuah buku bermain dan desain media. Desain materi akan dibuat oleh peneliti dengan mengacu pada kompetensi dasar serta tujuan dari kegiatan pembelajaran. Sedangkan materi yang dipakai pada media yakni kosa kata baru, rumah adat dan asal daerahnya, serta keunikan dari rumah adat. Materi yang sudah didesain akan dicetak menjadi buku menggunakan kertas *art paper* ukuran A4 (29 cm x 20,5 cm). Pemilihan kertas tersebut didasari oleh fleksibilitas penggunaannya agar tidak mudah sobek, tulisan tidak mudah luntur dan awet saat digunakan. Materi yang dicetak dan dijilid spiral memiliki 16 halaman yang terdiri dari cover, bacaan tentang rumah adat suku Manggarai, arti kosa kata baru, rumah adat serta asal daerahnya, dan keunikan dari rumah adat. Cover yang terdapat pada materi didesain melalui aplikasi Microsoft office word. Sedangkan gambar rumah adat pada cover diambil dari sumber internet.

Desain media *Fun Thinkers Book* diawali dengan pembuatan bingkai peraga yang berbentuk segi empat. Pada tahapan desain bahan-bahan yang digunakan untuk membuat bingkai peraga mulai dipersiapkan. Peneliti menggunakan bahan dan alat sebagai berikut: papan tripek 8 mm, penggaris, mesin bor kayu, amplas, skotlet hitam, gunting, korek api, engsel kecil sebanyak 2 buah, dan obeng. Pembuatan bingkai peraga diawali dengan pemotongan triplek berukuran 22 cm x 22 cm sebanyak dua buah menggunakan mesin bor kayu, kemudian triplek yang sudah dipotong diberi lubang berbentuk segi empat dengan ukuran 5 cm x 5 cm sebanyak 9 lubang dengan jarak yang sama. Setelah triplek dipotong dan diberi lubang selanjutnya triplek diampelas untuk memperhalus permukaan triplek, kemudian triplek diskotlet warna hitam agar aman saat digunakan oleh peserta didik. Triplek yang sudah diskotlet

akan dipasang 2 engsel supaya dapat dibuka tutup seperti buku. Sisa dari potongan lubang akan digunakan sebagai ubin yang diberi nomor satu sampai sembilan. Ubin tersebut akan digunakan untuk menjawab pertanyaan dari materi yang sudah dicetak. Proses pembuatan ubin diawali dengan kegiatan mengamplas agar permukaannya lebih halus dan aman untuk digunakan. Nomor dan warna ubin terbuat dari kertas hvs yang sudah diprint dan dilaminating agar lebih awet. Nomor 1, 4, 7 dipasang pada ubin yang dibelakangnya diberi warna merah. Nomor 2, 5, 8 dipasang pada ubin yang dibelakangnya diberi warna kuning. Sedangkan nomor 3, 6, 9 dipasang pada ubin yang dibelakangnya diberi warna hijau.

Buku petunjuk penggunaan *Fun Thinkers Book* akan dibuat dengan menggunakan ketsas hvs berukuran A5 (14,8 cm x 21 cm). Buku petunjuk ini mempunyai 13 halaman yang berisikan halaman sampul, kata pengantar, daftar isi, latar belakang, tujuan, manfaat, kelebihan, kelemahan, cara penggunaan media, kunci jawaban, RPP, dan profil penulis yang berisi biodata penulis agar pengguna dapat menghubungi penulis apabila mengalami kesulitan dalam menggunakan media *Fun Thinkers Book*.

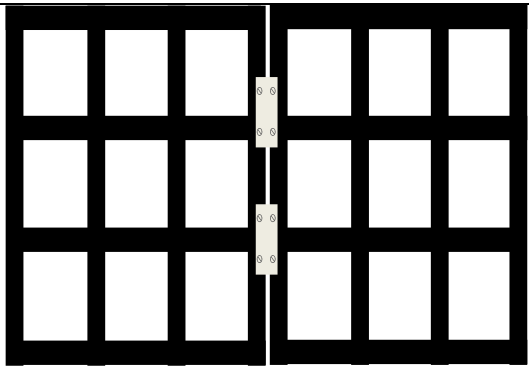
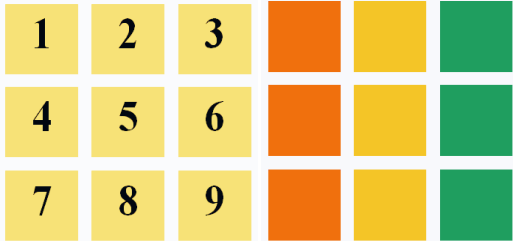

Cara menggunakan media *Fun Thinkers Book* yaitu dengan membuka buku *Fun Thinkers Book*, kemudian menempatkan bingkai peraga pada halaman yang sudah dipilih. Setelah itu mengambil ubin nomor pada halaman pertanyaan dan menempatkannya pada halaman jawaban. Jika ubin sudah ditempatkan pada halaman jawaban semua maka bingkai peraga segera ditutup dan dibalik untuk mencocokkan warna dari kunci jawaban yang sudah tersedia di pojok kanan atas.


(4) Penyusunan instrumen penilaian *Fun Thinkers Book*, dilakukan dengan menyusun instrumen validasi materi dan media *Fun Thinkers Book*. Aspek penilaian materi ditinjau dari komponen isi materi, bahasa dan penyusunan perencanaan pembelajaran. Sedangkan aspek penilaian media *Fun Thinkers Book* ditinjau dari fisik, gambar, tulisan, dan pemakaian. Validator yang akan menilai dan mengisi lembar validasi yaitu Dosen PGSD FIP UNESA. Lembar validasi media dan validasi materi digunakan untuk menilai validitas media pembelajaran yang telah dikembangkan oleh peneliti yaitu *Fun Thinkers Book* sehingga mendapatkan hasil validasi media agar dapat digunakan untuk menyampaikan materi keragaman budaya pada siswa kelas IV.

Tahap pengembangan (*development*), yaitu merealisasikan media pembelajaran yang sudah dirancang dan didesain sebelumnya untuk mengukur kelayakan media yang akan digunakan. Media yang dihasilkan akan di validasi oleh para ahli. Tahapan ini menggunakan saran serta masukan yang didapatkan dari para ahli untuk memperbaiki media yang dikembangkan. Berikut adalah gambar kerangka media yang telah dikembangkan :

Tabel 2. Kerangka Media

Pengembangan Media Fun Thinkers Book

No	Gambar	
1.		<p>Didesain melalui aplikasi Microsoft office word dengan menggunakan kertas berukuran A4, sedangkan gambar rumah adat pada cover diambil dari sumber internet kemudian dicetak menggunakan art paper agar tahan lama dan tidak mudah sobek.</p>
	<p>Bingkai peraga terbuat dari kayu triplek yang dipotong dengan ukuran 22 cm x 22 cm dan diberi lubang sebanyak 9 buah dengan yang berukuran 5 cm x 5 cm. Triplek di amplas dan ditempel skotlet agar aman saat digunakan oleh peserta didik.</p>	<p>4.</p> <p>PERINTAH! Ambil salah satu nomor yang ada dibingkai. Cocokkan dengan mencari arti dari kosa kata baru dari kotak berikut ini. Tentukan jawaban di sisi sebelah kanan!</p> <p style="text-align: center;">Suku Manggarai →</p> <div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="width: 45%;"> <p>Warebo</p> <p>Mbaru Niang</p> <p>Lutur</p> <p>Lentur</p> <p>Wunur</p> <p>Lempa Rae</p> <p>Hekang Kode</p> <p>Lobo</p> </div> <div style="width: 45%;"> <p>Salah satu suku di Nusa Tenggara</p> <p>Tingkat ke-3, tempat menyimpan bahan-bahan makanan</p> <p>Tingkat ke-4, tempat menyimpan makanan bila terjadi kekurangan</p> <p>Atap yang terbuat dari juk</p> <p>Tingkat ke-2, tempat menyimpan barang sehari-hari</p> <p>Rumah adat Mbaru Niang, Suku Manggarai</p> <p>Tingkat ke-3, tempat sejajar persendian kepala keluar</p> <p>Sebutan rumah adat diendang</p> <p>Kampung adat di Kabupaten Manggarai</p> <p>Tingkat pertama, tempat tinggal</p> </div> </div>
2.		<p>Halaman Kosakata Halaman ini berisikan kosakata baru beserta pengertiannya agar peserta didik bisa memahami makna dari kosakata yang baru ditemukannya.</p>
	<p>Ubin nomor terbuat dari kertas hvs yang di print serta dilaminating dan ditempelkan pada kayu triplek yang berukuran 5 cm x 5 cm. Pemasangan nomor dan warna saling membelakangi. Dibalik nomor 1, 4, 7 terdapat warna merah, dibalik nomor 2, 5, 8 terdapat warna kuning, dan dibalik nomor 3, 6, 9 terdapat warna hijau. Ubin digunakan untuk menjawab soal dari buku Fun Thinkers.</p>	<p>5.</p> <p>PERINTAH! Ambil salah satu nomor yang ada dibingkai. Cocokkan dengan mencari asal rumah adat dari kotak berikut ini. Tentukan jawaban di sisi sebelah kanan!</p> <p style="text-align: center;">Kampung →</p> <div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="width: 45%;"> <p>Dasu (Mekong Laut-laut)</p> <p>Bakau</p> <p>Tanbu</p> <p>Bakau</p> <p>Lama</p> <p>Jaja</p> <p>Bakau</p> <p>Lima</p> <p>Krang Baku</p> </div> <div style="width: 45%;"> <p>Jawa Barat</p> <p>Tawa Tengah</p> <p>Aceh</p> <p>Moluku</p> <p>Sulawesi Tengah</p> <p>Nusa Tenggara Timur</p> <p>Banten</p> <p>Sumatera Selatan</p> <p>Kalimantan Timur</p> <p>Kalimantanutara</p> </div> </div>
3.		<p>Halaman Asal Rumah Adat Disebelah kiri halaman ini berisikan gambar-gambar rumah adat beserta namanya dan dihalaman kanan berisi gambar pulau-pulau beserta namanya. Pada halaman ini peserta didik akan mencari asal dari berbagai rumah adat yang ada pada gambar disebelah kiri dengan tujuan agar peserta didik dapat memahami tempat asal dari rumah adat yang ada di Indonesia.</p>
	<p>Cover Fun Thinkers Book</p>	<p>6.</p> <p>PERINTAH! Ambil salah satu nomor yang ada dibingkai. Cocokkan dengan mencari keunikan rumah adat dari kotak berikut ini. Tentukan jawaban di sisi sebelah kanan!</p> <p style="text-align: center;">Krang Baku →</p> <div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="width: 45%;"> <p>Baku</p> <p>Sidayu</p> <p>Sidayu Suku Kintore</p> <p>Pangany</p> <p>Buhanga Lulu</p> <p>Lima</p> <p>Baku Lima</p> <p>Jaja</p> <p>Krang Baku</p> </div> <div style="width: 45%;"> <p>Biasa disebut rumah anti gempa</p> <p>Terdapat Pringgitan (bangsal yang dipakai dan rumah utama)</p> <p>Dapat dipindahkan dan tahan banjir</p> <p>Bentuk atap yang bersusun-susun</p> <p>Bentuk rumah atapnya menyempit hendak keatas</p> <p>Atap rumah berbentuk piramida terpancung</p> <p>Bentuk rumah selasar seperti panggung memiliki 2 jenis genteng tanah</p> <p>Memiliki ventilasi dengan bentuk yang beragam</p> <p>Bentuk atap seperti pelana kuda</p> <p>Mengandung distasi tinggi dari kayu dan bahan-bahan diikat dengan tali</p> </div> </div>
		<p>Halaman Keunikan Rumah Adat</p>

	<p>Disebelah kiri halaman ini berisikan gambar rumah adat beserta namanya dan disebelah kanan berisikan keunikan dari rumah adat secara acak. Peserta didik diminta untuk mencari keunikan sesuai dengan rumah adatnya, hal ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman materi pada peserta didik.</p>
7.	
	<p>Buku Petunjuk Cover buku petunjuk didesain menggunakan web pinterest dan menggunakan kertas dengan ukuran A5 kemudian dicetak menggunakan art paper agar warna tulisan tidak mudah luntur. Buku petunjuk berisikan cara penggunaan media Fun Thinkers Book.</p>

Pada tahap ini, validasi media dilakukan oleh salah satu dosen dari jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang ahli dalam media konkret. Adapun skor yang diperoleh dari tiap aspek yaitu :

Tabel 3. Hasil Validasi Media

Aspek Penilaian	Skor
A. Fisik	
Tampilan media <i>Fun Thinkers Book</i> menarik	5
Media <i>Fun Thinkers Book</i> aman digunakan	5
Media <i>Fun Thinkers Book</i> tahan lama	5
Kesesuaian ukuran media <i>Fun Thinkers Book</i>	5
Media <i>Fun Thinkers Book</i> mudah dibawa	5
B. Gambar	
Kejelasan gambar	5
Kesesuaian komposisi warna, gambar dan tulisan	5
C. Tulisan	

Kejelasan tulisan judul pada media pembelajaran	5
Kesesuaian ukuran huruf	5
D. Pemakaian	
Bingkai peraga mudah dibuka tutup	5
Ubin nomor mudah diambil dan di pasang	5
Ketepatan media dalam meningkatkan pemahaman materi peserta didik	5

Berdasarkan hasil validasi media yang dilakukan oleh ahli media dapat diperoleh hasil presentase sebesar 100% yang menunjukkan bahwa media *Fun Thinkers Book* memenuhi kategori sangat valid/ layak untuk digunakan tanpa revisi.

Setelah media pembelajaran divalidasi, maka dapat dilakukan validasi materi. Validasi materi dilakukan oleh salah satu dosen yang ahli dalam materi pembelajaran dari jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Adapun skor yang diperoleh dari tiap aspek yaitu :

Tabel 4. Hasil Validasi Materi

Aspek Penilaian	Skor
A. Isi Materi	4
KI dan KD sesuai dengan tema	4
Kesesuaian KI dan KD pada indikator pembelajaran	4
Ketepatan penjabaran KI dan KD pada indikator pembelajaran	4
Tujuan pembelajaran sesuai dengan indikator	4
Tahapan pembelajaran jelas	4
Kegiatan pembelajaran mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotor	4
Media memperkuat gagasan dan informasi	4
Penggunaan gambar dalam materi terlihat jelas	4
B. Bahasa	
Bahasa yang digunakan jelas	4
Kemudahan penyajian bahasa yang digunakan dalam materi pembelajaran	4
C. Penyusunan	
RPP disusun dengan sistematis	4
RPP disusun dengan rapi	4

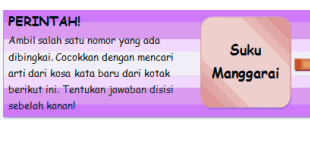
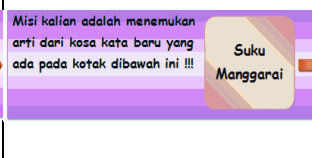
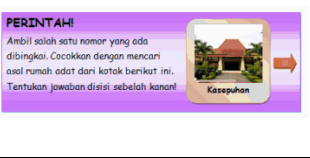
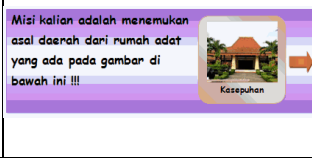

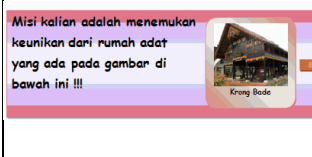


Setelah materi pembelajaran divalidasi oleh ahli materi, dapat diketahui hasil presentase sebesar 80% yang menunjukkan bahwa materi tersebut memenuhi kategori valid digunakan dengan sedikit revisi.

Berdasarkan hasil dari validasi diperoleh saran dari para ahli bahwa produk penelitian menarik, kreatif dan sebaiknya kata perintah bisa diganti dengan misi kalian adalah menemukan asal daerah dari rumah adat yang ada pada gambar dibawah ini, selain itu perlu disisipkan link video

Pengembangan Media Fun Thinkers Book

tutorial penggunaan media Fun Thinkers Book untuk dicantumkan dalam buku petunjuk penggunaan untuk mempermudah pengguna lain dalam menggunakan media.

Tabel 5. Revisi Media

Sebelum Revisi	Setelah Revisi
<p>PERINTAH! Ambil salah satu nomor yang ada dibingkai. Cocokkan dengan mencari arti dari kosa kata baru dari kotak berikut ini. Tentukan jawaban disisi sebelah kanan!</p> <div style="text-align: center;">  </div>	<p>Misi kalian adalah menemukan arti dari kosa kata baru yang ada pada kotak dibawah ini !!!</p> <div style="text-align: center;">  </div>
<p>Penggantian kalimat perintah yang semula berbunyi “ambil salah satu nomor yang ada dibingkai. Cocokkan dengan mencari arti dari kosa kata baru dari kotak berikut ini. Tentukan jawaban disisi sebelah kanan!” menjadi “Misi kalian adalah menemukan arti dari kosa kata baru yang ada pada kotak dibawah ini!!”</p>	
<p>PERINTAH! Ambil salah satu nomor yang ada dibingkai. Cocokkan dengan mencari asal rumah adat dari kotak berikut ini. Tentukan jawaban disisi sebelah kanan!</p> <div style="text-align: center;">  </div>	<p>Misi kalian adalah menemukan asal daerah dari rumah adat yang ada pada gambar di bawah ini !!!</p> <div style="text-align: center;">  </div>
<p>Penggantian kalimat perintah yang semula berbunyi “ambil salah satu nomor yang ada dibingkai. Cocokkan dengan mencari asal rumah adat dari kotak berikut ini. Tentukan jawaban disisi sebelah kanan!” menjadi “Misi kalian adalah menemukan asal daerah dari rumah adat yang ada pada kotak dibawah ini!!”</p>	
<p>PERINTAH! Ambil salah satu nomor yang ada dibingkai. Cocokkan dengan mencari keunikan rumah adat dari kotak berikut ini. Tentukan jawaban disisi sebelah kanan!</p> <div style="text-align: center;">  </div>	<p>Misi kalian adalah menemukan keunikan dari rumah adat yang ada pada gambar di bawah ini !!!</p> <div style="text-align: center;">  </div>
<p>Penggantian kalimat perintah yang semula berbunyi “ambil salah satu nomor yang ada dibingkai. Cocokkan dengan mencari keunikan rumah adat dari kotak berikut ini. Tentukan jawaban disisi sebelah kanan!” menjadi “Misi kalian adalah menemukan keunikan dari rumah adat yang ada pada kotak dibawah ini!!”</p>	
<p style="text-align: center;">PROFIL PENULIS</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>Inin lahir di Mojokerto pada tanggal 24 Januari 1999. Jenjang pendidikan TK Setia Kawan, SDN Temuireng I, SMPN 1 Dawarblandong, SMAN 13 Surabaya, sekarang menempuh pendidikan S1 Universitas Negeri Surabaya pada jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Alamat tinggal Puri Lidah Kulon Indah Blok K7, Surabaya.</p> <p>Buku petunjuk ini bertujuan untuk mempermudah pengguna dalam menggunakan Media Fun Thinkers Book, apabila pengguna mengalami kesulitan dengan media yang ada dapat menghubungi nomor 085745470510 atas nama Inin. @inxby</p>	<p style="text-align: center;">PROFIL PENULIS</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>Inin lahir di Mojokerto pada tanggal 24 Januari 1999. Jenjang pendidikan TK Setia Kawan, SDN Temuireng I, SMPN 1 Dawarblandong, SMAN 13 Surabaya, sekarang menempuh pendidikan S1 Universitas Negeri Surabaya pada jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Alamat tinggal Puri Lidah Kulon Indah Blok K7, Surabaya.</p> <p>Buku petunjuk ini bertujuan untuk mempermudah pengguna dalam menggunakan Media Fun Thinkers Book, apabila pengguna mengalami kesulitan dengan media yang ada dapat menghubungi nomor 085745470510 atas nama Inin. @inxby atau dapat melihat di youtube melalui Link https://youtube.com/6LjJFPEwuy</p>
<p>Penambahan link youtube di buku petunjuk untuk memudahkan pengguna media Fun Thinkers Book dalam menggunakan media.</p>	

Dari hasil analisis kegiatan validasi yang dilakukan

oleh dosen yang berkompeten dalam media konkret dan dosen yang berkompeten dalam materi pembelajaran, dapat diketahui bahwa media pembelajaran dinyatakan sangat valid dan layak digunakan dengan perolehan presentase sebesar 100 %, sedangkan materi memperoleh presentase sebesar 80% sehingga dapat dinyatakan bahwa materi digunakan untuk proses pembelajaran valid. Sehingga media pembelajaran yang dikembangkan dapat dikatakan valid dan layak untuk digunakan dengan memenuhi beberapa aspek.

Pembahasan

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk akhir yang berupa media pembelajaran *Fun Thinkers Book*. Media ini berfungsi untuk meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi keragaman budaya di sekolah dasar kelas IV. Media pembelajaran ini disusun berdasarkan Tema 7, Subtema 2, Pembelajaran 3. Gordon (dalam Kurniawati, 2017 : 656) menjelaskan bahwa *Fun Thinkers* adalah sebuah buku yang dirangkai dan dapat digunakan untuk membuat kegiatan belajar mengajar lebih menyenangkan. Sedangkan menurut Riani (2019 : 179) menyebutkan bahwa media *Fun Thinker Book* berisi dua komponen yaitu buku dari kertas yang telah didesain dengan menarik sesuai dengan fitrah siswa sekolah dasar dan bingkai kotak yang terbuat dari kayu. Didalam media tersebut terdapat permainan dalam bentuk kuis yang mencakup materi untuk diajarkan kepada siswa. Media yang dikembangkan oleh peneliti berisi buku dengan permainan yang memuat materi tentang keragaman budaya sehingga siswa dapat belajar dilingkungan dengan nyaman. Hal ini sesuai dengan pendapat Widyaningsih (2014 : 7) yang mengatakan bahwa media *Fun Thinkers Book* memiliki bentuk yang unik dan sederhana sehingga siswa akan tertarik untuk membacanya. Selain itu, media ini mampu menggali inti dari konsep dasar materi yang akan disampaikan oleh guru.

Model penelitian dan pengembangan yang digunakan oleh peneliti yaitu model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Impementation, Evaluation*). Namun karena Pandemi Covid-19 yang menyebabkan semua masyarakat dan pelajar tidak dapat melakukan aktivitas di sekolah, maka pengembangan produk ini hanya sampai pada tahap pengembangan (*development*).

Tahapan pertama yang dilakukan yaitu *analyze* atau analisis tentang permasalahan yang muncul pada saat proses pembelajaran. Masalah yang muncul ketika proses pembelajaran tematik materi keragaman budaya yaitu peserta didik mengalami kesulitan untuk memahami isi dari materi yang diberikan karena proses pembelajaran dilaksanakan dengan menggunakan sistem dalam jaringan (*daring*) yang mengakibatkan materi tidak dapat terserap secara maksimal. Oleh karena itu, agar proses pembelajaran lancar dan menyenangkan, serta dapat meningkatkan pemahaman materi pada siswa diperlukan media pembelajaran sebagai sumber belajar yang tepat. Hal ini

sejalan dengan pendapat Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2002 : 2) yang mengatakan bahwa media pembelajaran mempunyai manfaat yang penting dalam proses belajar siswa, yaitu : 1) dengan menggunakan media pembelajaran akan menumbuhkan motivasi siswa karena media dapat menarik perhatian siswa untuk belajar, 2) siswa akan lebih mudah memahami materi karena didesain dengan tahap perkembangan siswa, 3) metode mengajar yang digunakan oleh guru menjadi bervariasi dan mengurangi kebosanan, 4) menjadikan siswa lebih aktif dalam kegiatan belajarnya.

Tahap kedua yaitu desain (*design*), berisi perancangan awal yang disiapkan untuk tahap pengembangan. Rancangan dari desain *Fun Thinkers Book* terdiri atas dua komponen yaitu desain untuk materi pembelajaran dan desain untuk media. Desain yang digunakan untuk materi didasarkan pada kompetensi dasar dan tujuan dari pembelajaran yang akan dilakukan. Media ini menggunakan materi kosa kata baru, rumah adat dan asal daerahnya, serta keunikan dari rumah adat. Sedangkan untuk desain media berupa bingkai peraga yang berisi 9 ubin persegi yang sudah diberi nomor dan warna merah, kuning dan hijau. Bingkai peraga akan digunakan untuk menjawab pertanyaan yang ada pada buku. Media *Fun Thinkers Book* dibuat dengan tujuan untuk menarik perhatian peserta didik agar mereka dapat berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran terutama pada materi keragaman budaya, selain itu peserta didik juga dapat bermain sambil belajar. Penggunaan media *Fun Thinkers Book* yaitu dengan cara menjawab pertanyaan yang ada di buku menggunakan bingkai peraga. Pada tahap ini juga peneliti menyusun instrumen penilaian *Fun Thinkers Book* yang meliputi instrumen validasi materi dan instrumen validasi media.

Tahap terakhir yaitu pengembangan (*development*), setelah dilakukan analisis media, langkah selanjutnya yaitu merealisasikan produk media *Fun Thinkers Book* yang telah dirancang sebelumnya. Media dapat dikatakan berkualitas apabila memenuhi aspek valid, praktis, dan efektif. Namun dengan adanya Pandemi Covid-19 yang menyebabkan diberlakukannya sekolah dari rumah maka pengembangan media ini hanya sampai pada tahap mengukur kevalidan/kelayakannya saja. Kevalidan media *Fun Thinkers Book* didapat dari hasil uji validasi media dan materi yang dilakukan oleh Dosen PGSD FIP UNESA. Validasi oleh ahli media bertujuan untuk mengembangkan media menjadi produk yang berkualitas tinggi sesuai dengan pendapat dan saran yang didapat dari pakar media. Validasi media dan materi *Fun Thinkers Book* berbentuk kuesioner tertutup yang menggunakan acuan skala likert. Proses penilaian dilakukan dengan cara checklist dan pemberian skor 1-5 oleh ahli media dan ahli materi.

Dari hasil validasi yang telah dilakukan, dapat diketahui bahwa media *Fun Thinkers Book* memperoleh skor 60 dengan presentase 100%, sedangkan untuk materi dalam media *Fun Thinkers Book* memperoleh skor 48 dengan

presentase 80%. Apabila hasil presentase diinterpretasikan menurut Riduwan (2014), maka media pembelajaran dapat dinyatakan dalam sangat valid dan layak digunakan tanpa ada revisi. Sedangkan untuk materi dari media pembelajaran dapat dikatakan valid dan layak digunakan dengan sedikit revisi. Selain itu, media tersebut juga dapat menarik perhatian dan membuat peserta didik menjadi lebih aktif ketika mengikuti kegiatan pembelajaran karena peserta didik dapat mengoperasikan media secara langsung sehingga mereka dapat memahami materi dengan baik.

Sesuai dengan penjelasan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa *Fun Thinkers Book* dapat digunakan sebagai perantara dalam mengajarkan pembelajaran tematik materi keragaman budaya untuk siswa kelas IV sekolah dasar .

PENUTUP

Simpulan

Pengembangan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* dengan materi keragaman budaya menggunakan model pengembangan ADDIE yang dimodifikasi dengan menggunakan langkah-langkah *analys, design, developmen, dan evaluation*.

Tahapan analisis (*analys*) menunjukkan bahwa kurangnya pemahaman materi pada peserta didik yang disebabkan oleh kondisi belajar secara daring. Selanjutnya pada tahap desain (*design*) dilakukan penyusunan kerangka *Fun Thinkers Book*, pengumpulan referensi, penyusunan desain, dan penyusunan instrumen penilaian *Fun Thinkers Book*. Tahap pengembangan (*development*) dilakukan kegiatan untuk menghasilkan bentuk modifikasi akhir media pembelajaran berdasarkan saran yang didapatkan dari para ahli yakni ahli media dan ahlimateri. Tahap evaluasi (*evaluation*) menghasilkan nilai untuk mengetahui kevalidan dari produk yang telah dikembangkan.

Pengembangan Media pembelajaran *Fun Thinkers Book* pada materi keragaman budaya untuk siswa sekolah dasar kelas IV mendapatkan presentase media dari ahli media sebesar 100%, serta validasi materi yang didapatkan dari ahli materi memperoleh presentase sebesar 80%. Sehingga media yang dikembangkan oleh peneliti dapat digunakan sebagai media pembelajaran dalam mengajarkan materi keragaman budaya dikelas IV sekolah dasar untuk meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi tersebut.

Saran

Dengan terselesaikannya hasil penelitian tentang mengembangkan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* ini, tentunya peneliti memiliki beberapa saran diantaranya:

1. Bagi Sekolah

Hasil dari penelitian ini dapat dijadikan sebagai umpan balik untuk membuat kegiatan pembelajaran yang tepat dan bisa meningkatkan pemahaman materi khususnya pada pembelajaran tematik materi keragaman budaya.

Pengembangan Media Fun Thinkers Book

2. Bagi Guru

Guru di harapkan dapat menyeleksi media pembelajaran *Fun Thinkers Book* dan menerapkannya dalam kegiatan belajar mengajar agar dapat menciptakan kegiatan belajar yang menyenangkan serta dapat mengembangkan pemahaman materi pada siswa.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil riset ini dapat digunakan sebagai referensi bagi pengembang berikut untuk mengembagkan produk *Fun Thinkers Book* dengan menggunakan materi yang lain.

Bidang Pendidikan. Bandung: Alfabeta.

Rayanto, Yuri Hadi., dan Sugianti. 2020. *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2 : Teori dan Praktek*. Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute

Riani, Rindiana P, dkk. 2019. *Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Fun Thinkers Book Tema Berbagai Pekerjaan*. Jurnal Sinetik, Volume 2, Nomor 2 (online) <http://ejurnal.unisri.ac.id/index.php/sin/article/view/3330> diakses 4 februari 2021

Riduwan. 2014. *Dasar-dasar Statistik*. Bandung : Alfabeta

Santrock, John W. 2007. *Perkembangan Anak Jilid I*. Jakarta: Erlangga

Sudjana, Nana., dan Ahmad Rivai. 2002. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo

Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta

Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta

Trianto. 2011. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara

Widyaningsih, Sri Y. 2014. *Upaya Meningkatkan Aktivitas dan Prestasi Belajar Reaksi Redoks Melalui Model Teams Games Tournament (TGT) Media Fun Thinkers*. Seminar Nasional Pendidikan Sains IV, Surakarta. Universitas Sebelas Maret. (Online) <https://www.neliti.com/id/publications/171854/upaya-meningkatkan-aktivitas-dan-prestasi-belajar-reaksi-redoks-melalui-model-te> diakses 9 April 2021

DAFTAR PUSTAKA

Asyar, Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta : Gaung Persada Press.

Fitrah, Muhammad., dan Luthfiah. 2017. *Metodologi Penelitian : Penelitian Kualitatif, Tindakan Kelas & Studi Kasus*. Sukabumi: CV Jejak

Jalinus, Nizwardi., dan Ambiyar. 2016. *Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Kencana

Kadir, Abdul. 2015. *Pembelajaran Tematik*. Jakarta: Raja Grafindo Persada

Kurniawati, Emi Sri. 2017. *Pengaruh Media Fun Thinkers terhadap Kosakata Bahasa Inggris Anak Tunarungu Kelas VII SMPLB-B di SLB Wiyata Dharma Sleman*. Jurnal Widia Ortodidaktika Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta, Volume 6, Nomor 7 (online)<http://journal.student.uny.ac.id/ojs/index.php/index/search/authors/view?firstName=Emi&middleName=Sri&lastName=Kurniawati&affiliation=&country=ID> diakses 4 Februari 2021

Mulyatiningsih, Endang. 2013. *Metode Penelitian Terapan*