

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *FUN THINKERS BOOK* PADA
MUATAN PEMBELAJARAN IPS UNTUK MENGENALKAN BUDAYA
SASAMBO SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR**

Helmi Anisah¹, Husniati², Muhammad Sobri³

^{1,2,3}PGSD FKIP Universitas Mataram

helmianisa0@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to develop Fun Thinkers Book learning media on social studies learning content of Sasambo cultural material for grade IV students of SD Hadi Sakti. This type of research is the Research and Development (R&D) ADDIE development model with stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The data collection technique in this study is questionnaire. Development research begins with analyzing problems as well as student needs, designing product design, product development, product implementation, and product assessment. The results of the feasibility test are material expert validation obtained a percentage of 85% with the very feasible category, media expert validation obtained a percentage of 88% with the very feasible category, student responses to Fun Thinkers Book learning media through small group trials (5 students) with a percentage of 88% with the very feasible category, large group trials (16 students) with a percentage of 89% with the very decent category, and the teacher's response obtained a percentage of 94.66% with a very decent category. It can be concluded that Fun Thinkers Book learning media can be said to be very feasible to use in the learning process.

Keywords: Sasambo Culture, Fun Thinkers Book, Learning Media

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* pada muatan pembelajaran IPS materi budaya Sasambo siswa kelas IV SD Hadi Sakti. Jenis penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D) model pengembangan ADDIE dengan tahapan *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu angket. Penelitian pengembangan dimulai dengan menganalisis masalah serta kebutuhan siswa, merancang desain produk, pengembangan produk, penerapan produk, dan penilaian produk. Hasil uji kelayakan yaitu validasi ahli materi memperoleh persentase 85% dengan kategori sangat layak, validasi ahli media memperoleh persentase 88% dengan kategori sangat layak, respon siswa terhadap media pembelajaran *Fun Thinkers Book* melalui uji coba kelompok kecil (5 siswa) dengan persentase 88% dengan kategori sangat layak, uji coba kelompok besar (16 siswa) dengan persentase 89% dengan kategori sangat layak, dan respon guru memperoleh persentase 94,66% dengan kategori sangat layak. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Fun Thinkers Book* dapat dikatakan sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata kunci: Budaya Sasambo, *Fun Thinkers Book*, Media Pembelajaran

A. Pendahuluan

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) ialah ilmu yang mempelajari terkait masalah-masalah sosial serta kehidupan sosial masyarakat. IPS menjadi salah satu muatan pembelajaran yang diajarkan kepada siswa sejak bangku sekolah dasar sebagai upaya untuk mencapai tujuan dari pendidikan nasional. Tujuan dari pembelajaran IPS di SD yaitu untuk membantu perkembangan potensi siswa agar peka serta mampu menyikapi dan terampil dalam mengatasi masalah yang menimpa dirinya maupun masyarakat (Nasution & Lubis, 2018). Melalui pembelajaran IPS juga siswa diajarkan untuk memiliki sikap hormat dan menghargai tanggung jawabnya sebagai warga negara serta menerima keanekaragaman budaya yang ada (Nursaptini & Widodo, 2022).

Indonesia dikenal sebagai negara yang memiliki keanekaragaman budaya yang unik serta menarik. Budaya dimiliki dan diwariskan dari generasi ke generasi. Menurut Koentjaraningrat, kebudayaan diartikan sebagai ide, tindakan, serta hasil karya manusia yang memerlukan pembiasaan melalui belajar (Nahak, 2019). Budaya lokal

dapat diartikan sebagai kebiasaan masyarakat daerah atau wilayah setempat yang turun-temurun. Setiap budaya memiliki nilai-nilai, norma, serta etika yang terkandung di dalamnya yang berguna dalam kehidupan bermasyarakat (Setyaningrum, 2018). Seiring dengan perkembangan zaman, banyak budaya-budaya di Indonesia yang terancam punah termasuk di Nusa Tenggara Barat (NTB). Banyaknya pengaruh dari budaya luar menjadi salah satu pemicu terancamnya budaya lokal. Oleh karena itu, diperlukan pengenalan serta pelestarian terhadap budaya-budaya lokal kepada masyarakat, terutama anak-anak.

Budaya dan pembelajaran IPS SD merupakan 2 hal yang saling terkait. Hal ini dikarenakan di dalam pembelajaran IPS memuat terkait budaya. Menurut (Hapipah, 2021) pembelajaran IPS memiliki kaitan erat dengan nilai sosial seperti yang terdapat dalam budaya atau kebudayaan. Kebudayaan memiliki nilai-nilai budaya yang berperan dalam pembentukan karakter individu. Guru perlu menggali nilai-nilai budaya lokal sesuai kebutuhan dalam rangka pembangunan atau pembentukan karakter siswa yang

sesuai dengan tujuan kurikulum saat ini. Menurut Fauzi et al. (2020) pendidikan dikatakan berkualitas apabila di dalamnya terdapat unsur kebudayaan, sehingga budaya akan tetap ada walaupun ditengah zaman yang semakin berkembang pesat. Sehingga pembelajaran terkait budaya lokal ini dapat membantu siswa dalam pembentukan karakter. Dengan demikian, untuk mengembangkan dan meningkatkan potensi dalam diri setiap individu diperlukan suatu pembelajaran yang bermakna. Harapannya, ilmu atau pengetahuan yang didapatkan oleh setiap individu dapat berguna dalam kehidupan bermasyarakat.

Faktor penunjang dalam keberhasilan pembelajaran, salah satunya yaitu penggunaan media dalam proses pembelajaran. Rusman (2020) mengemukakan bahwa pembelajaran itu ialah sistem yang tersusun dari beberapa komponen (tujuan, materi, metode dan evaluasi) yang berkaitan satu sama lain dan perlu diperhatikan dalam memilih dan menentukan media yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran sebagai alat yang memudahkan penyampaian suatu pengetahuan agar mudah dimengerti. Sehingga

tercapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Kehadiran media dalam proses pembelajaran guna memudahkan dalam penyajian dan penyampaian materi agar dapat menarik perhatian siswa (Mardiah et al., 2021).

Pemilihan media pembelajaran perlu memperhatikan materi dan relevan dengan tujuan pembelajaran, serta sesuai dengan perkembangan usia siswa. Kusnulyaningsih et al., (2022) mengemukakan bahwa penggunaan media pembelajaran membantu merangsang serta menumbuhkan minat belajar dalam diri siswa. Media yang digunakan harus menyenangkan dan tidak membosankan. Ketika siswa tertarik terhadap media pembelajaran, fokus siswa terarah pada media tersebut. Sehingga materi pelajaran lebih mudah dimengerti dan memberikan pengalaman yang menyenangkan. Media yang dapat digunakan oleh guru dalam pembelajaran, salah satunya yaitu *Fun Thinkers Book*. Media ini menerapkan konsep belajar menyenangkan (bermain sambil belajar) untuk merangsang dan menumbuhkan motivasi belajar siswa (Wijaya et al., 2021). Jadi, media *Fun Thinkers Book* ini dapat merangsang

kemampuan otak siswa dalam berfikir dan memecahkan teka-teki.

Peneliti telah melakukan observasi di SD Hadi Sakti khususnya pada kelas IV. Pada kelas tersebut didominasi oleh siswa yang berasal dari suku Sasak, hanya 4% siswa yang berasal dari suku Samawa dan 4% berasal dari suku Mbojo. Permasalahan yang ditemukan adalah pada saat proses pembelajaran guru kurang menggunakan media pembelajaran. Dan media yang digunakan juga hanya berpatokan pada buku paket serta gambar-gambar. Ditambah lagi dengan tidak adanya fasilitas seperti LCD atau proyektor. Untuk media gambar diberikan kepada siswa untuk diamati, tidak terdapat kegiatan menarik dan menyenangkan yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Penggunaan metode pembelajaran juga masih konvensional seperti ceramah, demonstrasi, dan penugasan.

Materi yang berkaitan dengan budaya dibahas dalam Tema 1 Indahnya Kebersamaan. Tema ini termasuk dalam KD IPS. Permasalahan yang ditemukan dalam pembelajaran IPS yaitu guru hanya berpatokan pada materi yang terdapat pada buku paket terkait

dengan budaya bangsa. Siswa hanya diajarkan budaya pada daerah (provinsi) lain sedangkan budaya lokalnya cenderung dilupakan atau diabaikan. Padahal budaya sendiri saja masih banyak yang belum diketahui, khususnya budaya di NTB (Sasak, Samawa, dan Mbojo). Untuk itu, diperlukan kesadaran untuk menjaga dan melestarikan budaya bangsa (Setyaningrum, 2018).

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan peneliti yaitu jenis Penelitian Pengembangan (*Research and Development/R&D*). Penelitian Pengembangan merupakan penelitian yang menghasilkan *output* atau hasil berupa suatu produk tertentu, yang kemudian diuji untuk mengetahui kelayakan produk tersebut (Sugiyono, 2017). Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE. Media yang dikembangkan yaitu media pembelajaran *Fun Thinkers Book* untuk mengenalkan budaya Sasambo kepada siswa. Penelitian dilakukan di SD Hadi Sakti tahun ajaran 2023/2024. Jenis data pada penelitian ini berupa data kualitatif yang diperoleh dari deskripsi berupa komentar, tanggapan,

kritikan, maupun saran dari validator ahli. Sedangkan data kuantitatif diperoleh dari hasil skor pada lembar angket validasi ahli materi, ahli media, respon siswa, dan respon guru. Uji coba yang dilakukan yaitu uji coba kelompok kecil dengan 5 responden, dan uji coba kelompok besar dengan 16 responden siswa kelas IV. Metode pengumpulan data yang digunakan ialah angket/kuesioner. Teknik analisis data menggunakan teknik analisis kualitatif berupa deskripsi dari data kualitatif yang diperoleh, dan teknik analisis data kuantitatif berupa statistik yang dihitung menggunakan rumus persentase kelayakan.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian ini berupa Media Pembelajaran *Fun Thinkers Book* Pada Muatan Pembelajaran IPS Untuk Mengenalkan Budaya Sasambo Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. Pengembangan menggunakan model ADDIE dengan tahapan sebagai berikut.

1. Analysis

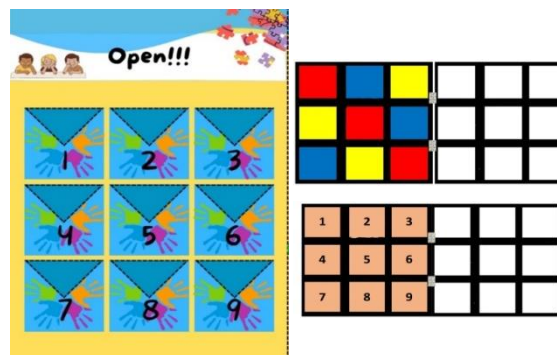
Tahap analisis merupakan tahap awal dalam penelitian pengembangan. Pada tahap ini peneliti melakukan analisis

terhadap masalah serta kebutuhan siswa dalam proses pembelajaran. Menurut Ardhani et al. (2021) bahwa penelitian pengembangan diawali dengan terdapatnya masalah mendasar yang dialami dalam proses pembelajaran. Masalah yang ditemukan pada proses pembelajaran yaitu terbatasnya penggunaan media sebagai penunjang proses pembelajaran, khususnya pada pembelajaran IPS yang membuat pembelajaran monoton dan siswa menjadi kurang aktif.

2. Design

Pada tahap desain dilakukan perancangan media *Fun Thinkers Book*. Sebagaimana pendapat Kibtiah et al. (2021) bahwa media *Fun Thinkers Book* didesain dengan gambar dan warna yang menarik serta dimainkan dengan cara memindahkan kotak ke jawaban yang benar. Pada tahap ini, dilakukan pemilihan materi dan perancangan media. Materi yang dipilih yaitu materi budaya local (Sasambo) pada muatan pembelajaran IPS. Sedangkan pada perancangan media terdiri dari pembuatan cover, pemetaan kompetensi dasar dan indikator,

petunjuk penggunaan media, isi, kartu jawaban, serta kotak puzzle.



3. Development

Setelah produk dibuat, selanjutnya dilakukan uji validasi untuk mengetahui tingkat kevalidan serta kelemahan dari media sehingga dapat dilakukan perbaikan untuk menghasilkan media pembelajaran yang valid dan layak digunakan dalam proses pembelajaran (Wijayanti et al., 2017). Uji validasi dilakukan oleh 2 validator ahli, yaitu validator ahli materi dan validator ahli media. Hasil persentase validasi ahli materi terhadap media pembelajaran *Fun Thinkers Book* bahwa persentase kelayakan media pembelajaran mendapat hasil 85% dengan kategori sangat layak. Sedangkan hasil persentase validasi ahli media mendapat hasil 88% dengan kategori sangat layak. Media pembelajaran dikatakan valid apabila memenuhi kriteria penilaian dari validator yang



menyatakan bahwa media pembelajaran dikatakan valid dengan revisi atau tanpa revisi (Kintoko & Rifai, 2017).

4. Implementation

Setelah media dianggap valid, selanjutnya pengimplementasian media melalui uji coba. Hasil uji coba kelompok kecil memperoleh persentase kelayakan sebesar 88% dengan kategori sangat layak. Hasil uji coba kelompok besar memperoleh persentase kelayakan sebesar 89% dengan kategori sangat layak. Selain respon siswa, respon guru juga diperlukan untuk mengetahui kelayakan media. Dalam penelitian ini untuk respon guru memperoleh persentase kelayakan 94,66% dengan kategori sangat layak.

5. Evaluation

Evaluasi ditujukan untuk menilai apakah produk sudah layak atau tidak untuk digunakan (Cahyadi, 2019). Hasil uji validasi ahli materi pada penelitian ini memperoleh kategori sangat layak. Sedangkan untuk validasi ahli media juga memperoleh kategori sangat layak. Kedua hasil validasi tersebut sangat layak dengan beberapa masukan dan saran dari ahli sebagai bahan

revisi. Selanjutnya respon siswa pada uji coba kelompok kecil memperoleh kategori sangat layak dan uji coba kelompok besar memperoleh kategori sangat layak pula. Hasil respon guru terhadap media pembelajaran yang dikembangkan memperoleh kategori sangat layak. Pengembangan media pembelajaran ini telah melalui tahapan-tahapan serta saran dan masukan dari validator sehingga media pembelajaran *Fun Thinkers Book* sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan Media Pembelajaran *Fun Thinkers Book* Pada Muatan Pembelajaran IPS Untuk Mengenalkan Budaya Sasambo Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar dapat disimpulkan bahwa:

1. Langkah-langkah dalam pengembangan media pembelajaran yaitu: 1) Analisis, menganalisis isi dan menganalisis kebutuhan untuk mengetahui masalah serta solusi permasalahannya; 2) Desain, merancang media pembelajaran mulai dari cover – petunjuk

penggunaan – isi, menentukan KD, indikator, tujuan pembelajaran, dan materi; 3) Pengembangan, mencetak produk untuk dilakukan validasi ahli materi dan media kemudian merevisi sesuai dengan saran dan masukan ahli; 4) Implementasi, penerapan media pembelajaran pada siswa untuk mengetahui respon siswa dan respon guru terhadap penggunaan media; 5) Evaluasi, penilaian terhadap media yang dikembangkan dari tahap awal sampai akhir.

2. Pengembangan Media *Fun Thinkers Book* dinyatakan sangat layak. Berdasarkan validasi ahli materi memperoleh persentase 85% dengan kategori sangat valid, dan validasi ahli media dengan persentase 88% dengan kategori sangat valid. Uji coba kelompok kecil (5 siswa) memperoleh persentase 88% dengan kategori sangat layak. Uji coba kelompok besar (16 siswa) memperoleh persentase 89% dengan kategori sangat layak. Dan respon guru terhadap media pembelajaran memperoleh persentase 94,66% dengan kategori sangat layak. Sehingga media pembelajaran *Fun Thinkers*

Book yang dikembangkan sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardhani, A. D., Ilhamdi, M. L., & Istiningsih, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Kelas IV SD. *J. Pijar MIPA*, 16(2), 170–175.
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–43.
- Fauzi, A., Rahmatih, A. N., Sobri, M., Radiusman, R., & Widodo, A. (2020). Etnomatematika: Eksplorasi Budaya Sasak sebagai Sumber Belajar Matematika Sekolah Dasar. *Jurnal Review Pembelajaran Matematika*, 5(1), 1–13. <https://doi.org/10.15642/jrpm.2020.5.1.1-13>
- Hapipah, R. (2021). *Keterkaitan Wujud dan Unsur Kebudayaan Pada Pembelajaran IPS*. <https://doi.org/10.31219/osf.io/pqbdm>
- 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), 829–835. <https://doi.org/10.33578/jpkip.v10i4.8144>

- Kintoko, & Rifai, B. (2017). Problem-Based Interactive Media On Circle's Tangent By Using Adobe Flash CS6. *Jurnal Daya Matematis*, 5(3), 399–407.
- Kusnulyaningsih, D., Husniati, H., & Jiwandono, I. S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi pada Muatan Seni Budaya dan Prakarya Kelas IV SDN 39 Mataram. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(2), 480–486.
<https://doi.org/10.29303/jipp.v7i2.677>
- Mardiah, K. R., Tahir, M., & Husniati, H. (2021). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga pada Pembelajaran Tematik Subtema Indahya Keragaman Budaya Negeriku di Kelas IV SDN 38 Ampenan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 6(3), 417–427.
<https://doi.org/10.29303/jipp.v6i3.269>
- Nahak, H. M. I. (2019). Upaya Melestarikan Budaya Indonesia Di Era Globalisasi. *Jurnal Sosiologi Nusantara*, 5(1), 65–76.
<https://doi.org/10.33369/jsn.5.1.65-76>.
- Nasution, T., & Lubis, M. A. (2018). *Konsep Dasar IPS*. Penerbit Samudra Biru.
- Nursaptini, & Widodo, A. (2022). Urgensi Penguatan Pembelajaran IPS di Sekolah Dalam Menghadapi Tantangan Globalisasi Dan Keanekaragaman Budaya. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(3), 1097–1102.
- Rusman. (2020). *Pembelajaran Tematik Terpadu Teori, Praktik dan Penilaian*. PT RajaGrafindo Persada.
- Setyaningrum, N. D. B. (2018). Budaya Lokal Di Era Global. *Jurnal Ekspresi Seni*, 20(2), 102–112.
<https://doi.org/10.26887/ekse.v20i2.392>
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Wijaya, I. H., Ermiana, I., & Khair, B. N. (2021). The Influence Of Fun Thinkers Book Media Towards Science Concepts Understanding Of 5 Th Grade Student On MIN 3 Central Lombok In 2020 / 2021 Academic Year. *Jurnal Progres Pendidikan*, 2(2), 81–88.
<https://doi.org/10.29303/prospek.v2i2.128>
- Wijayanti, W., Maharta, N., & Suana, W. (2017). Pengembangan Perangkat Blended Learning Berbasis Learning Management System Pada Materi Listrik Dinamis. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-BiRuNi*, 06(1), 1–12.