

## PENGEMBANGAN MEDIA FUN THINKERS BOOK PADA TEMA 1 MATA PELAJARAN PKN MENGGUNAKAN PEMBELAJARAN INTERAKTIF DAN MENYENANGKAN UNTUK SISWA KELAS 3 SD NEGERI 3 LENDANG NANGKA

Lusi Yani<sup>1</sup>

<sup>1</sup> Universitas Hamzanwadi Indonesia

[lusy@gmail.com](mailto:lusy@gmail.com)

### ABSTRACT

*This study aims to develop Fun Thinker Book learning media and determine the level of feasibility of the media, in terms of validation experts and the level of feasibility in terms of student responses to teaching media developed in theme one subtheme 1 Civics learning about Understanding the meaning of images on the national emblem garuda pancasila in grade 3 SD Negeri 3 Lendang Nangka. This type of research is research and development (R & D), which aims to produce products with the research and development model used in this study, the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The use of the research model aims to produce viable learning media products. The data collection instruments used are observation, interviews, and validation sheets, questionnaire sheets for student responses regarding learning media. The fun Thinker book learning media product was developed as a framed book with nine tiles. The book contains six learning exercises that can be understood using frames and tiles. The validation results obtained from material experts were 95.38%, media experts 90.90%, and student response questionnaire results 92.22%. The validation results of material experts media experts show that the fun Thinker book media is very valid for learning. The results of the questionnaire of student responses regarding learning media in field trials showed that the level of media interest reviewed by student responses about the fun thinker book media was very valid.*

### Article History:

Received 2023-08-10

Accepted 2023-09-18

**Keywords:** Development, Media, fun thinker book.

### ABSTRAK

*Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran Fun Thinker Book dan mengetahui tingkat kelayakan dari media, ditinjau dari ahli validasi dan tingkat kelayakan yang ditinjau dari respon siswa terhadap media pembelajaran yang dikembangkan pada tema 1 subtema 1 pembelajaran PKN tentang Memahami arti gambar pada lambang negara garuda pancasila pada kelas 3 SD Negeri 3 Lendang Nangka. Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (R&D) yang bertujuan menghasilkan produk dengan model penelitian dan pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Penggunaan model penelitian tersebut bertujuan untuk menghasilkan produk media pembelajaran yang layak. Instrumen pengumpulan data yang digunakan yaitu, observasi, wawancara, dan lembar validasi, lembar angket respon siswa mengenai media pembelajaran. Produk media pembelajaran fun thinker book yang dikembangkan berupa buku berbingkai yang memiliki ubin berjumlah 9 ubin, di dalam buku tersebut berisikan 6 latihan pembelajaran yang dapat dipelajari menggunakan bingkai dan ubin. Hasil validasi yang diperoleh dari ahli materi sebesar 95,38%, ahli media 90,90%, hasil angket respon siswa 92,22%. Hasil validasi ahli materi, ahli media, menunjukkan bahwa media fun thinker book sangat valid digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil angket respon siswa mengenai media pembelajaran pada uji coba lapangan menunjukkan bahwa tingkat ketertarikan media yang ditinjau oleh respon siswa mengenai media fun thinker book sangat valid*

**Kata Kunci:** Pengembangan, Media, Fun Thinker Book

## PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan proses kunci dalam perolehan pengetahuan dan keterampilan. Kata "belajar" berasal dari "ajar," yang merupakan petunjuk yang diberikan untuk diketahui atau diikuti. Proses ini tidak terbatas oleh usia dan berlangsung sepanjang hidup, memungkinkan perubahan perilaku yang positif. Guru memainkan peran penting dalam membimbing, memberikan inspirasi, memberikan informasi, dan memfasilitasi pembelajaran siswa. Mereka juga bertanggung jawab untuk memotivasi siswa dan menciptakan situasi belajar yang optimal.

Dalam proses belajar, motivasi siswa adalah faktor penting. Dibutuhkan tekad bersama dari berbagai pihak untuk mencapai tujuan dan visi yang sama dalam menciptakan keterpaduan dalam pendidikan. Dalam pembelajaran, guru harus menciptakan situasi yang memungkinkan siswa untuk belajar dengan aktif dan kreatif. Media pembelajaran adalah salah satu alat yang dapat digunakan untuk menciptakan pembelajaran yang menarik dan efektif. Salah satu jenis media pembelajaran yang menarik adalah Fun Thinkers Book, yang digunakan untuk pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PKN) pada kelas 3. Fun Thinkers Book adalah media yang dirancang untuk membuat pembelajaran lebih menyenangkan dengan elemen-elemen permainan dan interaktif.

Dalam mengembangkan Fun Thinkers Book sebagai media pembelajaran PKN yang interaktif dan menyenangkan, terdapat beberapa masalah yang perlu diidentifikasi pertama Kurangnya Minat Belajar, siswa seringkali kehilangan minat belajar PKN karena materi yang dianggap kering dan membosankan. Kedua Kurangnya penggunaan media pembelajaran interaktif dan menyenangkan dalam pembelajaran PKN. Ketiga Materi PKN terkadang terlalu abstrak, sulit dimengerti, dan kurang menarik bagi siswa. Terakhir guru kadang-kadang kurang kreatif dalam menggunakan media pembelajaran yang dapat membuat siswa tertarik dan memahami materi dengan lebih mudah.

Tujuan penelitian ini adalah meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran PKN melalui penggunaan media Fun Thinkers Book. Mendorong partisipasi siswa dalam pembelajaran PKN. Mengukur efektivitas penggunaan media Fun Thinkers Book dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran PKN. Spesifik produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah Fun Thinkers Book pada tema 1 mata pelajaran PKN untuk siswa kelas 3. Media ini dirancang untuk membuat pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan, dengan buku, bingkai, dan balok angka sebagai komponennya. Manfaat dari penelitian ini mencakup peningkatan minat dan pemahaman siswa terhadap mata pelajaran PKN, pengembangan kualitas pembelajaran, serta peningkatan citra sekolah dan kualitas pendidikan. Masyarakat juga akan mendapatkan manfaat dari peningkatan kualitas sumber daya manusia.

## METODE PENELITIAN

Pengembangan media pembelajaran adalah tahapan penting dalam proses perbaikan kualitas pendidikan. Dalam penelitian ini, metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D), yang secara umum mengacu pada tahap analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi (Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation), sering disingkat menjadi model ADDIE. Model ADDIE adalah pendekatan yang terstruktur dan sistematis untuk mengembangkan produk media pembelajaran. Model ini memungkinkan pengguna untuk mengatasi masalah dalam proses pembelajaran dengan fokus pada pengguna akhir, yaitu para siswa. Berikut adalah penjelasan singkat tentang masing-masing tahapan model ADDIE.

Pertama tahap Analysis (Analisis), pada tahap ini, peneliti melakukan observasi awal untuk mengidentifikasi masalah dalam proses pembelajaran. Dalam hal ini, penelitian mengungkapkan bahwa di SD Negeri 3 Lendang Nangka, kurangnya media pembelajaran menjadi masalah utama, yang mengakibatkan ketidaktarikan siswa dan kurangnya minat belajar. Perancangan media pembelajaran (Fun Thinker Book) adalah tahap berikutnya, di mana peneliti merencanakan pengembangan produk berdasarkan temuan dari analisis. Media ini dirancang sesuai dengan kurikulum dan kebutuhan peserta didik, menggunakan bahan dasar kayu dan triplek untuk menciptakan buku yang berisi materi pelajaran PKN. Buku ini dirancang untuk membuat pembelajaran menjadi lebih interaktif melalui permainan puzzle.

Selanjutnya tahap development (Pengembangan). Pada tahap pengembangan, Fun Thinker Book dikembangkan sesuai dengan desain perancangan. Ini melibatkan proses pemotongan kayu dan triplek, perakitan, serta penyusunan permainan yang melibatkan siswa. Produk ini dirancang untuk menjadi media pembelajaran yang menarik.

Tahap Ke empat adalah implementation (Implementasi). Tahap implementasi melibatkan pengujian produk di dalam lingkungan pembelajaran nyata. Peserta didik di SD Negeri 3 Lendang Nangka diberikan kesempatan untuk berinteraksi dengan Fun Thinker Book. Mereka bekerja dalam kelompok untuk menjawab pertanyaan dan memindahkan ubin, yang memungkinkan mereka untuk memahami materi pelajaran dengan cara yang lebih menarik. dan terakhir adalah tahap evaluation (Evaluasi). Evaluasi produk Fun Thinker Book melibatkan pengumpulan data dan tanggapan dari para ahli media, ahli materi, dan siswa. Data ini digunakan untuk memperbaiki produk dan memastikan bahwa media pembelajaran ini efektif dalam proses pembelajaran.

Dengan menggunakan metode penelitian Research and Development (R&D) dengan model ADDIE, penelitian ini berhasil mengembangkan media pembelajaran Fun Thinker Book yang diharapkan dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa di SD Negeri 3 Lendang Nangka. Hasil penelitian ini juga dapat memberikan kontribusi positif terhadap proses pembelajaran PPKn di sekolah ini. Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 3 Lendang Nangka, kecamatan Masbagik, kabupaten Lombok Timur, Provinsi Nusa Tenggara Barat, pada semester ganjil tahun ajaran 2023/2024. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi, yang semuanya berkontribusi pada pemahaman mendalam tentang kebutuhan dan respon siswa terhadap media pembelajaran.

Dalam penelitian ini, digunakan beberapa instrumen seperti lembar observasi, lembar wawancara, angket, dan kuesioner. Instrumen-instrumen ini dirancang untuk membantu dalam mengumpulkan data yang relevan sesuai dengan kebutuhan penelitian. Data hasil penelitian dianalisis menggunakan metode deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Skor tanggapan ahli dikonversi menjadi data kualitatif untuk menilai validitas produk. Sementara itu, respon siswa dievaluasi dengan membandingkan persentase respon positif dengan respon negatif. Penelitian ini memberikan pandangan mendalam tentang bagaimana metode R&D dengan model ADDIE digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran Fun Thinker Book dan relevansinya dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Semoga penelitian ini memberikan kontribusi positif bagi dunia pendidikan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian:

1. Hasil Pegujian Produk Awal  
Setelah melakukan analisis kurikulum PKn di tingkat sekolah dasar, analisis kebutuhan guru, dan analisis materi pelajaran, kami berhasil merumuskan desain awal "Fun Thinkers Book." Dalam tahap ini, kami mengidentifikasi tujuan utama pengembangan produk ini: meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi PKn dan membangun minat siswa terhadap mata pelajaran ini.
2. Hasil Uji Coba Produk  
Kami melakukan uji coba produk dengan melibatkan ahli materi PKn dan ahli media pembelajaran. Hasil dari uji coba ini sangat berharga, karena memberikan masukan yang signifikan dalam merinci kelebihan dan kelemahan produk. Kami melakukan perbaikan yang dibutuhkan berdasarkan saran-saran ahli ini.
3. Tahap Implementasi  
Kemudian, kami memasuki tahap implementasi di SDN 3 Lendang Nangka. Guru-guru yang menggunakan "Fun Thinkers Book" melaporkan pengalaman yang positif. Mereka merasa bahwa media ini berhasil dalam menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Hal ini terutama disebabkan oleh kehadiran berbagai elemen interaktif, contoh kasus nyata, dan tantangan untuk meningkatkan pemahaman siswa.
4. Hasil Evaluasi  
Hasil evaluasi yang melibatkan siswa dan angket respon siswa menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam pemahaman materi PKn. Siswa-siswa merasa lebih termotivasi untuk belajar dan

berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Ini adalah hal yang sangat penting dalam konteks pembelajaran, terutama ketika tujuan utama adalah untuk menciptakan siswa yang lebih aktif dan berpikir kritis.

#### **Pembahasan:**

1. **Kesimpulan Hasil Penelitian**  
Berdasarkan hasil penelitian yang telah disajikan, dapat kita simpulkan bahwa "Fun Thinkers Book" adalah produk yang berhasil dalam mencapai tujuan pengembangan awal. Ini merupakan indikasi kuat bahwa media pembelajaran ini efektif dalam konteks pembelajaran PKn.
2. **Kemungkinan Dampak Terhadap Pembelajaran**  
Penggunaan "Fun Thinkers Book" dalam pembelajaran PKn memiliki potensi untuk menciptakan perubahan yang signifikan dalam proses pembelajaran. Media ini memungkinkan pendekatan yang lebih interaktif dan mendukung dalam pengembangan pemahaman siswa terhadap materi PKn.
3. **Keberhasilan Revisi Produk**  
Perbaikan yang dilakukan berdasarkan masukan ahli materi dan ahli media telah sangat berharga dalam meningkatkan kualitas "Fun Thinkers Book." Produk ini telah bertransformasi menjadi alat pembelajaran yang lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.
4. **Keterbatasan Penelitian**  
Kami harus mencatat bahwa penelitian ini memiliki keterbatasan. Kami hanya melakukan penelitian di satu sekolah dasar dan fokus pada mata pelajaran PKn. Oleh karena itu, kita perlu menjalankan penelitian lebih lanjut untuk mengukur sejauh mana hasil ini dapat diterapkan dalam berbagai konteks dan mata pelajaran lainnya.
5. **Relevansi Hasil dengan Pengembangan Media Pembelajaran Lainnya**  
Hasil penelitian ini memiliki relevansi yang besar dalam pengembangan media pembelajaran lainnya, terutama yang berfokus pada mata pelajaran sosial dan keterampilan berpikir kritis. Media pembelajaran serupa dapat mengambil inspirasi dari pendekatan yang telah terbukti berhasil dalam "Fun Thinkers Book" untuk meningkatkan pembelajaran siswa secara keseluruhan.

Dalam kesimpulan, "Fun Thinkers Book" adalah media pembelajaran yang berpotensi besar untuk meningkatkan pemahaman dan minat siswa dalam mata pelajaran PKn, dan dapat menjadi panduan untuk pengembangan media pembelajaran serupa di masa depan.

#### **KESIMPULAN**

Dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) di tingkat sekolah dasar, kami telah mengembangkan "Fun Thinkers Book," sebuah media pembelajaran interaktif yang dirancang khusus untuk mengenalkan siswa pada materi PKn dengan cara yang menarik dan efektif. Berdasarkan hasil penelitian yang telah kami sajikan, dapat disimpulkan bahwa "Fun Thinkers Book" adalah alat pembelajaran yang sangat berpotensi dalam menggapai tujuan awal pengembangannya. Hasil uji coba produk dengan melibatkan ahli materi PKn dan ahli media pembelajaran telah membuktikan efektivitas "Fun Thinkers Book" dalam membantu siswa memahami materi PKn dan membangun minat mereka terhadap mata pelajaran ini. Implementasi produk ini di SDN 3 Lendang Nangka juga menghasilkan tanggapan positif dari guru dan siswa, yang mencatat peningkatan signifikan dalam pemahaman siswa dan partisipasi aktif dalam proses pembelajaran.

Perbaikan yang kami lakukan berdasarkan masukan ahli telah membuat "Fun Thinkers Book" menjadi alat pembelajaran yang lebih baik. Produk ini juga memiliki potensi untuk berdampak pada pembelajaran PKn di berbagai sekolah dasar lainnya. Meskipun penelitian ini memiliki keterbatasan dalam cakupan dan hanya berfokus pada mata pelajaran PKn, hasil ini dapat digunakan sebagai panduan dalam pengembangan media pembelajaran serupa dalam mata pelajaran sosial dan keterampilan berpikir kritis. Dengan demikian, "Fun Thinkers Book" dapat menjadi jawaban dalam upaya memperbaiki pendidikan PKn di tingkat sekolah dasar, dengan cara yang lebih interaktif, efektif, dan mendukung dalam menciptakan generasi muda yang lebih paham akan nilai-nilai kewarganegaraan. Kami berharap

penelitian ini akan menjadi sumber inspirasi untuk perkembangan pendekatan serupa dalam pembelajaran mata pelajaran lainnya.

## REFERENSI

- Ali, M. (2017). *Interaktif: Pengenalan Konsep dan Implementasi Strategi Pembelajaran*. CV. Andi Offset.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Asyhar, Rayandra. 2011. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: GP Press
- Anti Santika Anjarani, "Fun Thinkers Sebagai Media Pembelajaran untuk Siswa Sekolah Dasar: Kajian Hipotetik," *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 77, no.4 (2020). 100-111.
- Azizah, Zharotul. "Efektifitas Math Thinkers Pada Materi Geometri Bangun Datar Segiempat dan Segitiga," *MUST: Journal of Mathematics Education, Science and Technology* 4, no.1 (2019): 1-12
- Buku tematik kelas III Edisi revisi 2018, Kemendikbud dan berbagai literasi lainnya.
- Cecep Kustandi dan Daddy Darmawan, pengembangan media pembelajaran (Jakarta: Kencana, 2020), 1.
- Gordon. 2013. *Pengertian Media Fun Thinkers*. Diakses: <http://ww.grolier-asia.com> diunduh tanggal 6 Oktober 2019.
- Haryati, S. (2012). Research and Development (R&D) sebagai salah satu model penelitian dalam bidang pendidikan. *Majalah Ilmiah Dinamika*, 37(1), 15.
- Munadi Yudhi, *Media Pembelajaran*, (Jakarta, GP Press Group, 2013) hal, 36
- Mundir, M. (2013). *Metode penelitian kualitatif dan kuantitatif*.
- Nuansa, U. A. (2020). *Pengembangan media fun thinkers book pada tema 4 subtema 1 pembelajaran 1 kelas IV Sekolah* (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Malang).
- Pribadi, Benny A. 2012. *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Dian Rakyat.
- Rindiana Putri Riani, Choirul Huda, Khusnul Fajriyah. 2019. *Pengembangan Media Pembelajaran Tematik "Fun Thinkers Book" Tema Berbagai Pekerjaan*. *Jurnal Sinektik* Vol.2 No.2 2019: Universitas PGRI, Semarang.
- Rohmalina Wahab, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2016),
- Sukmawati, F., Santosa, E. B., & Rejekiingsih, T. (2022). *Pembelajaran menyenangkan dengan virtual reality*. Pradina Pustaka.
- Wahab, R. (2017). *Strategi Pembelajaran Interaktif*. PT Rajagrafindo Persada
- Wina Sanjaya, *Media Komunikasi Pembelajaran*, (Jakarta, Kencana Prenada Media Group, 2012), hal. 69