

**PENGEMBANGAN MEDIA *FUN THINKERS BOOK* (FTB) PADA MATERI
WUJUD ZAT DAN PERUBAHANNYA UNTUK MENINGKATKAN MINAT DAN
HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR**

Riski Aprilia Supusepa¹, Adi Winanto²
^{1,2}PGSD FKIP Universitas Kristen Satya Wacana
[1riskiapriliasupusepa@gmail.com](mailto:riskiapriliasupusepa@gmail.com), [2adi.winanto@uksw.edu](mailto:adi.winanto@uksw.edu)

ABSTRACT

This research aims to develop interactive media in the form of books and frames called Fun Thinkers Book (FTB). In addition, this research also aims to determine the feasibility and effectiveness of the Fun Thinkers Book (FTB) media developed. This research is a type of Research and Development (R&D) research with the ADDIE model. In this development research, the feasibility of the media was measured through material and media experts. The result of the material feasibility is 96%, which means that the material in the FTB media is in the very good category and the feasibility of the media aspect is 90.9%, which means that the FTB media is in the very good category. Then, the effectiveness of this Fun Thinkers Book (FTB) product shows that the t-test results obtained Sig. (2-tailed) of 0.000. This shows that the value of Sig. (2-tailed) < 0.05, then Ho is rejected and Ha is accepted. These results indicate that there is a significant difference in the average pretest and posttest learning outcomes, meaning that there is an influence in the use of Fun Thinkers Book (FTB) learning media that is effective in increasing the interest and learning outcomes of grade IV elementary school students.

Keywords: Learning Media, Fun Thinkers Book (FTB), Learning Interest, Learning Outcomes

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media interaktif yang berbentuk buku dan bingkai peraga yang bernama *Fun Thinkers Book* (FTB). Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui kelayakan dan keefektifan media *Fun Thinkers Book* (FTB) yang dikembangkan. Penelitian ini merupakan jenis penelitian *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE. Pada penelitian pengembangan ini diukur kelayakan medianya melalui ahli materi dan media. Hasil kelayakan materi sebesar 96% yang artinya materi di dalam media FTB termasuk kategori sangat baik dan kelayakan dari aspek media sebesar 90,9% yang artinya media FTB termasuk kategori sangat baik. Kemudian, keefektifan produk *Fun Thinkers Book* (FTB) ini menunjukkan pada diperoleh hasil uji t diperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0.000. Hal tersebut menunjukkan bahwa nilai Sig. (2-tailed) < 0.05, maka Ho ditolak dan Ha diterima. Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar *pretest* dan *posttest* yang signifikan, artinya terdapat pengaruh dalam penggunaan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* (FTB) efektif dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa kelas IV SD.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Fun Thinkers Book (FTB), Minat Belajar, Hasil Belajar

A. Pendahuluan

Media termasuk salah satu komponen yang dapat mendukung pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Media pembelajaran yang sesuai, diharapkan membuat pembelajaran menjadi lebih berpusat kepada peserta didik dan mencapai tujuan pembelajaran. Hal ini senada dengan Supriyono, (2018) media pembelajaran sangat berpengaruh dalam penyampaian materi guna menumbuhkan minat belajar peserta didik dan berpengaruh pada hasil belajarnya. Media pembelajaran dapat diartikan sebagai alat yang membantu dalam proses belajar guna menarik perhatian dan merangsang kemampuan berpikir yang dapat mendukung pembelajaran (Tafonao, 2018). Guru perlu mengenali karakteristik peserta didik untuk mengembangkan potensi peserta didiknya. Maka dari itu, dengan mengenali karakteristik peserta didik, guru menjadi lebih mudah membuat perencanaan pembelajaran dan media yang disesuaikan dengan kebutuhan yang dapat diimplementasikan dengan tepat sasaran. Menurut teori kognitif piaget usia 7-12 tahun adalah usia memasuki

masa sekolah, yang dimana pemikiran anak usia sekolah dasar memiliki pemikiran operasional konkrit (Juwantara, 2019).

Media sendiri memiliki peran yang sangat penting dalam proses pembelajaran, guru menggunakan media sebagai sarana penyalur materi yang cukup efektif sehingga dapat menumbuhkan minat, ketertarikan, serta semangat baru terhadap pembelajaran (Wulandari et al., 2023). Dengan adanya media, secara tidak langsung pembelajaran yang terlaksana lebih terstruktur dan lebih mengarah pada tujuan belajar yang akan dicapai.

Pada kenyataannya bahwa media yang digunakan khususnya pada mata pelajaran IPAS masih kurang. Dalam pembelajaran yang disajikan masih kurang menarik sehingga terlihat pengajarannya menggunakan metode konvensional dan hanya menggunakan media buku paket atau LKS, disisi lain juga keterbatasan media yang mendukung pembelajaran tersebut, sehingga peserta didik menjadi kurang antusias dan merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran. Dari hasil wawancara bersama dengan salah satu guru kelas di suatu sekolah, berdasarkan

data yang ada hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV khususnya pada materi perubahan wujud zat memiliki rata-rata hasil lebih rendah dari materi lain dengan rerata 58,5. Sehingga, dari hasil rata-rata tersebut masih terhitung rendah dan perlu adanya perbaikan dari hasil belajar peserta didik. Dari hasil wawancara, saat pembelajaran tersebut tidak menggunakan media yang relevan dengan materi tersebut. Disisi lain, media pembelajaran yang tersedia di sekolah khususnya IPAS dahulu terdapat media kit, namun media tersebut sudah rusak dan tidak dapat digunakan. Penelitian lain juga terdapat dari (Hade et al., 2023) nilai hasil ulangan peserta didik IPA materi perubahan wujud benda kelas 2, dari 37 peserta didik, 25 diantaranya mendapatkan nilai dibawah KKM. Sehingga dalam bentuk persentase sekitar 67% dan nilai yang diharapkan 95%. Hal tersebut disebabkan oleh peserta didik yang kurang paham terhadap materi yang diberikan serta peserta didik mudah cepat bosan dalam pembelajaran. Sedangkan penelitian menurut Sulikah et al., (2020) nilai yang diperoleh dari 27 peserta didik hanya 10 peserta didik

yang dapat mencapai KKM dan sisanya dibawah KKM 75.

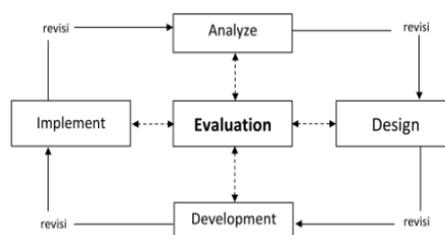
Berdasarkan pembahasan di atas terkait permasalahan peserta didik yang telah dijabarkan yaitu kurangnya ketertarikan pembelajaran yang berdampak pada peserta didik kurang antusias dan kemungkinan materi yang disampaikan menjadi kurang efektif dan efisien untuk ditangkap peserta didik saat mengikuti pembelajaran IPAS khususnya dalam materi “Wujud Zat dan Perubahannya”. Oleh karena itu, peneliti berinisiatif untuk mengembangkan media yang sesuai permasalahan yang ada dengan mengaplikasikan media *Fun Thinkers Book* (FTB). Media tersebut diciptakan untuk menjawab persoalan yang terjadi diatas dan harapannya dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik agar mampu memahami materi yang diajarkan dengan baik dan cara yang lebih menyenangkan. Menurut Gordon (2013) *Media Fun Thinkers Book* adalah media yang didesain dalam bentuk buku serta bingkai peraga yang disajikan satu perangkat untuk membangun suasana belajar menjadi lebih menyenangkan. Pengertian lain menurut Sudhyatmika et al., (2022) media pembelajaran *Fun*

Thinkers Book (FTB) merupakan suatu media konkrit yang dikemas dalam bentuk buku yang berisikan materi, pertanyaan serta mengamati gambar dan menjodohkan dengan jawaban yang sesuai. Selain itu, penelitian ini juga memiliki manfaat bagi guru, siswa dan sekolah. Dimana guru dapat memanfaatkan komponen media tersebut khususnya dalam pembelajaran IPAS, bagi siswa dapat lebih mudah memahami materi yang disajikan karena media tersebut dikemas dalam bentuk bermain sambil belajar atau interaktif, serta bagi sekolah dapat menjadi salah satu referensi media yang dapat menarik siswa dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, media ini dirancang dan diimplementasikan untuk meningkatkan level pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, sehingga siswa menjadi lebih antusias akan pembelajaran yang disajikan dan dapat berpengaruh terhadap minat dan hasil belajar siswa.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Research and Development* (R&D). Model penelitian yang dikembangkan pada pengembangan media ini yaitu dengan desain ADDIE

yang terdapat 5 tahapan yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi). Sehingga jika digambarkan tahapan pengembangan ADDIE sebagai berikut:



Gambar 1 Pengembangan ADDIE,

Sumber:(Hidayat & Nizar, 2021)

Dari langkah pengembangan ADDIE diatas, prosedur penelitiannya dijabarkan sebagai berikut:

1) *Analysis* (Analisis)

Pada tahap analisis dengan mengidentifikasi permasalahan dan kebutuhan yang dibutuhkan di lapangan serta permasalahan tersebut disesuaikan dengan produk yang akan dikembangkan. Tahap ini dilakukan untuk mendukung penelitian pengembangan media yang akan dikembangkan yaitu media *Fun Thinkers Book* (FTB). Menurut Anjarani et al., (2020) *Fun Thinkers Book* adalah sebuah media pembelajaran yang di desain dengan konsep bermain sambil memperoleh pengetahuan.

2) *Design* (Perancangan)

Pada tahap ini dilakukan perancangan kerangka produk yang akan dikembangkan beserta instrumen validasinya. Dimana pada draft ini dilakukan perancangan instrumen penilaian serta angket yang disesuaikan indikator variabel, penyusunan materi dan konsep media, merancang isian komponen media, serta menyusun *draft* kerangka atau desain media.

3) *Development* (Pengembangan)

Tahap pengembangan merupakan tindak lanjut dari produk yang sudah di desain menjadi konkret atau dapat dikatakan perealisasi produk. Selain itu, pada tahap ini juga dilakukan uji validitas guna menguji kelayakan produk oleh ahli materi dan media. Dengan dilakukannya validasi media, instrumen yang disajikan dinyatakan layak dalam kegiatan belajar mengajar.

4) *Implementation* (Implementasi)

Pada tahap ini dilakukan uji coba produk yang telah diuji kelayakannya. Uji coba produk ini dilakukan terhadap siswa kelas IV SD sebagai subjek penelitian pada pembelajaran IPAS dengan materi “Wujud Zat dan Perubahannya” dalam jumlah kelompok terbatas. Uji coba terbatas

ini dilakukan di SD Negeri Dukuh 03 Salatiga dengan jumlah 26 siswa. Setelah dilaksanakan uji coba, peneliti mengevaluasi serta menganalisis hasil penelitian untuk mengetahui kelayakan dan keefektifan dari produk terhadap minat dan hasil belajar siswa.

5) *Evaluation* (Evaluasi)

Pada tahap evaluasi dilaksanakan pada setiap tahap untuk mengetahui kekurangan dari produk yang telah diujikan. Sehingga, hal tersebut dapat dilakukan perbaikan atau dapat menjadi perbaikan untuk guru.

Teknik penelitian ini dilakukan dengan *pre eksperimental* dengan jenis *one group pretest dan posttest design*. Teknik analisis data untuk kelayakan media yang diberikan oleh validator dapat dihitung persentasenya dengan rumus berikut ini:

$$AP = \frac{\text{Skor aktual}}{\text{Skor ideal}} \times 100\%$$

Keterangan:

A : Angka persentase

Skor Aktual : Skor yang diperoleh

Skor ideal : Skor maksimal

Sedangkan untuk menganalisis keefektifan media pembelajaran terhadap minat dianalisis dengan serta hasil belajar dianalisis dengan deskriptif statistik dan uji t (uji beda).

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pada bagian ini akan dijelaskan terkait hasil serta pembahasan penelitian pengembangan dari media *Fun Thinkers Book* (FTB). Penelitian ini menggunakan model ADDIE, dimana pembahasan hasil penelitian tersebut dapat diuraikan berdasarkan 5 tahap pada model tersebut berikut ini:

1. Analysis (Analisis)

Pada tahap ini dilakukan untuk mengetahui secara detail permasalahan yang terjadi di lapangan. Hal tersebut dilakukan melalui observasi dan wawancara kepada guru kelas IV SD Negeri Dukuh 03 Salatiga. Adapun hasil wawancara tersebut diperoleh data bahwa terdapat 10 dari 26 siswa yang mencapai nilai KKM pada pembelajaran IPAS khususnya materi "Wujud Zat dan Perubahannya", sisanya masih belum mencapai batas tuntas. Jika diperdalam lebih lagi media yang digunakan pada pembelajaran tersebut menggunakan buku LKS dan tambahan media melalui video *youtube*. Hal tersebut dapat disimpulkan dari data yang ada bahwa hasil belajar siswa masih rendah serta siswa masih kurang memiliki motivasi atau ketertarikan

dalam pembelajaran karena media yang disajikan cukup terbatas sehingga siswa merasa mudah bosan saat pembelajaran berlangsung dan apa yang dipelajari kurang terserap dengan maksimal. Dengan demikian, perlu dikembangkan media yang dapat membantu meningkatkan minat dan hasil belajar siswa yaitu media *Fun Thinkers Book* (FTB)

2. Design (Perancangan)

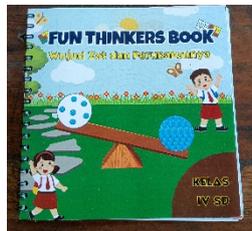
Pada tahap ini dilakukan dalam beberapa tahap yang dapat dirincikan sebagai berikut: 1) Melakukan penyusunan media yang akan dikembangkan; 2) Merancang isian komponen yang terdapat dalam media FTB yang meliputi halaman cover,



kata pengantar, daftar isi, petunjuk penggunaan media, ringkasan materi, soal latihan, kunci jawaban serta *back cover* yang terdapat profil penulis; 3) Membuat draft awal beserta desain FTB dengan bantuan aplikasi *canva*; 4) Melakukan penyusunan instrumen validasi dan angket minat guna pengukuran kelayakan dan keefektifan.

3. Development (Pengembangan)

Pada tahap ini merupakan tindak lanjut dari desain yang sudah dibuat menjadi media konkrit yang dicetak, berikut rincian dari media *Fun Thinkers Book* (FTB):



Gambar 2. Sisi depan (Cover)

Pada bagian ini merupakan sisi depan atau cover dari media *Fun Thinkers Book* (FTB).



Gambar 3. Bingkai Peraga

menunjukkan bingkai peraga sebagai pendukung media FTB tampak depan (atas) yang terlihat angka 1 - 9 serta

tampak belakang (bawah) yang terlihat warna merah, hijau, dan kuning.

Gambar 4. Buku dan Bingkai Peraga

Pada gambar 4 menunjukkan visual buku media FTB ketika dipasangkan dengan bingkai peraga ketika akan digunakan.



Gambar 5. Sisi Belakang

Bagian sisi belakang media ini terdapat deskripsi singkat terkait media serta profil penyusun.

Setelah proses pengembangan media menjadi konkrit, maka tahap selanjutnya dilakukan uji validasi pada media *Fun Thinkers Book* (FTB) tersebut guna mengetahui kelayakan dari media tersebut serta dapat dievaluasi melalui uji materi dan media. Hasil yang diperoleh dapat dirincikan melalui tabel berikut:

Tabel 1 Hasil Validasi Materi

Aspek	Skor Ideal	Skor Aktual	Persentase
Kesesuaian Materi	20	20	100%
Contoh Soal Topik	5	5	100%
Soal Latihan	20	19	95%
Bahasa	10	9	90%
Total Skor dan Persentase	55	53	96%

Dilihat dari tabel hasil uji validasi materi terlihat persentase menunjukkan persentase 96% sehingga termasuk

dalam kategori sangat layak dan tanpa revisi.

Tabel 2 Hasil Validasi Media

Aspek	Skor Ideal	Skor Aktual	Persentase
Tampilan Media	30	27	90%
Fisik Buku	15	11	73%
Bingkai Peraga	10	8	80%
Total Skor dan Persentase	55	50	90,9%

Sedangkan pada hasil validasi media menunjukkan hasil persentase 90,9% dengan kategori sangat layak dengan revisi sesuai saran. Hal tersebut juga diperkuat dengan hasil penelitian dari Fauziah & Ninawati, (2023) dari hasil penelitian pengembangan tersebut, mendapatkan hasil validasi ahli materi 94% dengan kategori “sangat layak”. Pada hasil validasi ahli media 92% dengan kategori “sangat layak”. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media *Fun Thinkers Book* (FTB) sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Sedangkan terkait perbaikan hasil revisi tersebut berdasarkan validator yaitu terkait dengan kerapian produk yang dikembangkan dalam segi buku maupun bingkai peraga supaya lebih presisi,

4. *Implementation* (Implementasi)

Pada tahap sebelumnya, telah dilakukan validasi pada media

pembelajaran beserta materi yang ada didalamnya, media tersebut diperbaiki pada aspek yang direvisi. Setelah itu, media layak untuk diuji coba dilapangan. Uji coba ini dilakukan secara terbatas pada 26 siswa kelas IV SD Negeri Dukuh 03 Salatiga dengan mengimplementasikan media *Fun Thinkers Book* (FTB) dengan materi “Wujud Zat dan Perubahannya”. Pada uji coba terbatas, sebelum diberikan perlakuan, siswa diberikan angket minat belajar awal serta *pretest* (pengukuran awal). Setelah mengisi keduanya, siswa diberikan perlakuan dengan media *Fun Thinkers Book* (FTB). Selanjutnya dilanjutkan dengan angket minat akhir serta *posttest* (pengukuran akhir). Data yang terkumpul, selanjutnya diolah atau dianalisis sesuai dengan tekniknya. Berdasarkan data angket minat yang diperoleh dapat dirincikan sesuai

indikatornya dengan total keseluruhan responden sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Angket Minat Sebelum dan Sesudah Perlakuan

No	Aspek	Sebelum Perlakuan			Sesudah Perlakuan		
		Skor Ideal	Skor Aktual	Persentase	Skor Ideal	Skor Aktual	Persentase
1.	Perasaan senang dalam pembelajaran IPAS	520	385	74%	520	473	91%
2.	Ketertarikan siswa dalam pembelajaran IPAS	910	517	57%	910	726	80%
3.	Perhatian siswa dalam pembelajaran IPAS	520	285	55%	520	420	91%
4.	Keterlibatan siswa dalam pembelajaran IPAS	650	391	60%	650	525	80%
Total dan rata-rata persentase		2.600	1.580	61%	2.600	2.144	83%

Dari tabel diatas menunjukkan pemberian angket sebelum menggunakan media memperoleh rata-rata persentase sebesar 61%, sehingga termasuk dalam kategori minat belajar rendah. Sedangkan hasil pemberian angket minat belajar setelah diberi perlakuan menunjukkan rata-rata dengan persentase 83%, sehingga sesuai dengan tabel pedoman hasil tersebut termasuk dalam kategori tinggi. Dengan demikian, sesuai perolehan hasil

didasar maka dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan pada minat belajar pada sebelum dan sesudah diberi perlakuan dengan media *Fun Thinkers Book* (FTB).

Selanjutnya, pengukuran hasil belajar dilakukan uji beda untuk mengetahui perbedaan rata-rata dari *pretest* serta *posttest*. Selain itu juga terdapat statistik deskriptif untuk mengetahui peningkatan nilai pada *pretest* dan *posttest* yang dirincikan sebagai berikut:

Tabel 4. Descriptive Statistics

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Max	Mean	Std. Deviation
Pretest	26	46	93	72.42	9.721

Posttest	26	73	100	86.85	7.530
----------	----	----	-----	-------	-------

Berdasarkan tabel 3 diketahui jumlah N atau siswa yang terlibat dalam uji coba yaitu 26 siswa. Dengan skor sebelum diberi perlakuan skor terendah 46 dan tertinggi 93 serta rata-rata 72.42 dengan standar deviasi 9.721. Kemudian setelah diberikan perlakuan dengan media *Fun Thinkers Book* (FTB) skor minimum meningkat dengan skor terendah 73 dan skor tertinggi 100 serta rata-rata yang

diperoleh 86.85 dengan standar deviasi 7.530. Setelah diketahui rincian data *pretest* dan *posttest*, data dilakukan uji normalitas untuk mengetahui data tersebut berdistribusi normal atau tidak. Data diperoleh dari responden 26 siswa sehingga jika data <100 maka dilakukan uji normalitas *Shapiro Wilk*. Berikut ini hasil uji normalitas yang dirincikan dalam tabel:

Tabel 4. Uji Normalitas

Test of Normality			
	Statistic	Shapiro-Wilk	
		Df	Sig.
Pretest	.928	26	.069
Posttest	.924	26	.055

a. Lilliefors Significance Correction

Dari data hasil *pretest* dan *posttest* yang diuji, dapat dilihat bahwa nilai data diatas signifikansinya menunjukkan > 0,05 yaitu *pretest* ada pada 0,69 dan *posttest* ada pada 0,55 yang berarti data tersebut berdistribusi

normal. Setelah diketahui data normal maka dapat diketahui bahwa data tersebut dapat dianalisis dengan uji *paired sample t-test* yang hasilnya dapat dirincikan sebagai berikut:

Tabel 5. Uji Paired Sample T-test

		Paired Samples Test					t	df	Sig. (2-tailed)
		Paired Differences							
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest - Posttest	-14.423	9.588	1.880	-18.296	-10.550	-7.670	25	.000

Berdasarkan tabel 4.6 diperoleh hasil uji t diperoleh nilai Sig. (2-tailed)

sebesar 0.000. Hal tersebut menunjukkan bahwa nilai Sig. (2-tailed)

< 0.05 , maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar *pretest* dan *posttest* yang signifikan, artinya penggunaan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* (FTB) efektif dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa kelas IV SD.

5. *Evaluation* (Evaluasi)

Pada tahap evaluasi dilaksanakan untuk mengetahui kekurangan dari produk yang telah diujikan. Sehingga, hal tersebut dapat dilakukan perbaikan melalui uji validasi oleh pakar guna mengetahui kelayakannya. Media *Fun Thinkers Book* (FTB) ini diuji oleh dua ahli yaitu ahli materi dan media. Ahli Media diujikan oleh ibu Fransiska Faberta K.S, M.Pd sedangkan ahli materi oleh bapak Dr. Herry Sanoto, M.Pd. Setelah diujikan kelayakannya, maka diperoleh hasil bahwa media perlu dilakukan revisi sesuai dengan masukan atau saran dari validator, sedangkan materi layak diujikan tanpa revisi. Dengan demikian setelah perbaikan, produk sudah layak untuk diuji coba di lapangan.

D. Kesimpulan

Dikembangkannya media *Fun Thinkers Book* (FTB) ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan serta keefektifan media tersebut. Media ini merupakan media yang dikemas dalam bentuk buku dan bingkai peraga sebagai pendukungnya. Media tersebut berisikan ringkasan materi beserta soal latihan yang dapat membantu siswa untuk memahami lebih lanjut terkait pembelajaran IPAS dengan materi “Wujud Zat dan Perubahannya”. Selain itu, media ini juga didesain dengan bergambar sehingga dapat menarik perhatian siswa saat menggunakan media tersebut. Dilihat dari hasil validasi oleh ahli materi dan media, media *Fun Thinkers Book* (FTB) ini sudah tervalidasi dengan hasil kelayakan materi sebesar 96% yang artinya materi di dalam media *Fun Thinkers Book* (FTB) termasuk kategori sangat baik dan kelayakan dari aspek media sebesar 90,9% yang artinya media *Fun Thinkers Book* (FTB) termasuk kategori sangat baik, sehingga layak untuk diuji lapangan secara terbatas. Hasil penelitian dari pengembangan media ini juga dapat dikatakan efektif untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa kelas IV khususnya

dalam pembelajaran “Wujud Zat dan Perubahannya” hal ini dibuktikan dengan hasil penelitian yang diperoleh dari hasil uji t dengan nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0.000. Hal tersebut menunjukkan bahwa nilai Sig. (2-tailed) < 0.05, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar *pretest* dan *posttest* yang signifikan. Dengan demikian, dilihat dari hasil perolehan data diatas media pembelajaran *Fun Thinkers Book* (FTB) sangat layak dan efektif untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran IPAS dengan materi “Wujud Zat dan Perubahannya”.

DAFTAR PUSTAKA

- Anjarani, A. S., Mulyadiprana, A., & Respati, R. (2020). Fun Thinkers sebagai Media Pembelajaran untuk Siswa Sekolah Dasar: Kajian Hipotetik. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(4), 100–111. <https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v7i4.26466>
- Fauziah, D. S., & Ninawati, M. (2023). Media Fun Thinkers Book Berbasis Kontekstual Materi Berbagai Pekerjaan Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Edukasiana: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 2(2), 93–103. <https://doi.org/10.56916/ejip.v2i2.362>
- Hade, O. A., Helvina, M., & Yufrinalis, M. (2023). Meningkatkan Hasil Belajar IPA Materi Perubahan Wujud Benda Menggunakan Video Animasi Pada Siswa Kelas IV SDK 077 Kewapante. *Journal on Education*, 5(3), 6681–6687. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i3.1448>
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)*, 1(1), 28–38. <https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>
- Juwantara, R. A. (2019). Analisis Teori Perkembangan Kognitif Piaget pada Tahap Anak Usia Operasional Konkret 7-12 Tahun dalam Pembelajaran Matematika. *Al-Adzka: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 9(1), 27. <https://doi.org/10.18592/aladzka pgmi.v9i1.3011>
- Sudhyatmika, I. K. W., Agustiana, I. G. A. T., & Gede Nugraha Sudarsana. (2022). Media Fun Thinkers Pada Materi Perubahan Energi Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Mimbar Ilmu*, 27(2), 200–208. <https://doi.org/10.23887/mi.v27i2.48118>
- Sulikhah, W., Setyawan, A., & Citrawati, T. (2020). Identifikasi Hasil Belajar Siswa Muatan IPA Materi Perubahan Wujud Benda Kelas V SDN Socah 4. *Prosiding*

Nasional Pendidikan, 551–556.

Supriyono. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Pendidikan Dasar*, *II*, 43–48.

Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, *2*(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>

Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, *5*(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>