

PENGEMBANGAN MEDIA *FUN THINKERS BOOK* PADA PEMBELAJARAN IPAS KELAS III DI SD NEGERI TANAH MERAH

Fathiyya Rahmi Fitri¹, Sukirno², Rapita Aprilia³

^{1,2,3} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu
Pendidikan, Universitas Samudra

¹fathiyyarahmi2@gmail.com, ²sukirno@unsam.ac.id, ³rapitaapriliah@unsam.ac.id

ABSTRACT

The problem in this study is that science learning is still centered on the delivery of material by the teacher so that students are not actively involved in the learning process of natural and artificial appearances material. The purpose of this study is to determine the development process, expert validation, practicality, and effectiveness of the Fun Thinkers Book media. The method used in this study is Research and Development (R&D) with the ADDIE model which consists of five stages: analysis, design, development, implementation, and evaluation. The research subjects were 13 thirdgrade students of Tanah Merah State Elementary School. Data collection instruments include observation sheets, interviews, validation questionnaires (material, language, and media experts), teacher and student response questionnaires, and pretest and posttest tests. The results of the study showed a 100% validation of the material with a “very high” criterion, 92% with a “very high” criterion for linguists, and 100% with a “very high” criterion for media experts. In the implementation phase, the teacher response rate was 94% with a “very practical” criterion, and the student response rate was 92.30% with a “very practical” criterion. The trial results showed that the N-Gain value for the pretest and posttest was 0.82 with a “high” criterion, and the N-Gain percentage was 81.67% with an “effective” criterion. It is recommended that schools with this media development will increase student enthusiasm, teachers are expected to be able to use the media, and future researchers are expected to continue developing the media with more diverse variations.

Keywords: *Fun Thinkers Book media, Science Learning, Elementary School*

ABSTRAK

Permasalahan pada penelitian ini adalah pada pembelajaran IPAS masih berpusat pada penyampaian materi oleh guru sehingga peserta didik belum terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran materi Kenampakan Alam dan Buatan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui proses pengembangan, validasi para ahli, praktikalitas, dan keefektifan media *Fun Thinkers Book*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D) dengan model

ADDIE yang terdiri dari lima tahap yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan Evaluasi. Subjek penelitian adalah 13 siswa kelas III SD Negeri Tanah Merah. Instrumen pengumpulan data mencakup lembar observasi, wawancara, angket validasi (ahli materi, bahasa, dan media), angket respon guru dan siswa, serta tes *pretest* dan *posttest*. Hasil penelitian menunjukkan perolehan validasi materi sebesar 100% dengan kriteria “sangat tinggi”, ahli bahasa sebesar 92% dengan kriteria “sangat tinggi, dan ahli media sebesar 100% dengan kriteria “sangat tinggi”. Pada tahap implementasi diperoleh penilaian respon guru sebesar 94% dengan kriteria “sangat praktis” dan respon siswa sebesar 92,30% dengan kriteria “sangat praktis”. Hasil uji coba menunjukkan bahwa nilai N-Gain pada hasil *pretest* dan *posttest* memperoleh nilai 0,82 dengan kriteria “tinggi” dan N-Gain persen 81,67% dengan kriteria “efektif”. Disarankan untuk sekolah dengan adanya pengembangan media ini siswa lebih semangat, untuk guru diharapkan mampu menggunakan media, dan untuk peneliti selanjutnya diharapkan dapat melanjutkan pengembangan media dengan variasi yang lebih beragam.

Kata Kunci: Media *Fun Thinkers Book*, Pembelajaran IPAS, Sekolah Dasar

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan elemen penting dalam pembangunan bangsa karena berfungsi membentuk individu yang berkualitas, baik dari sisi pengetahuan, Karakter, maupun keterampilan sosial (Natulisiya & Alleynisa, 2024). Pembelajaran sebagai inti dari proses Pendidikan dipahami sebagai interaksi antara peserta didik, pendidik, dan sumber belajar yang berlangsung secara terencana dan sistematis untuk mencapai hasil belajar yang bermakna (Faizah & Kamal, 2024). Agar proses tersebut berjalan optimal, pendidik dituntut mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, salah satunya Melalui pemanfaatan media pembelajaran yang tepat,

karena media mampu menumbuhkan minat, semangat, dan partisipasi aktif peserta didik (Wulandari dkk., 2023).

Media pembelajaran berperan sebagai alat bantu yang memudahkan peserta didik memahami konsep secara mandiri, sekaligus membantu guru menyampaikan informasi secara lebih transparan dan bermakna (Kinantya Hanannika & Sukartono, 2022). Salah satu alternatif medi yang dapat digunakan untuk menciptakan pembelajaran yang menarik dan interaktif adalah media *Fun Thinkers Book*, yaitu alat peraga edukatif Berbasis permainan yang menonjolkan unsur buku dan bingkai sebagai media utama sehingga memungkinkan peserta didik belajar sambil bermain (Anjarani dkk., 2020).

Media ini menyajikan gambar-gambar menarik, ringkasan materi, serta aktivitas mencocokkan yang memberikan pengalaman belajar langsung bagi peserta didik (Aryanti dkk., 2023).

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) yang ideal di sekolah dasar mengedepankan pembelajaran Berbasis inkuiri, pendekatan aktif, serta keterpaduan IPA dan IPS agar peserta didik mampu menghubungkan pengetahuan dengan konteks kehidupan nyata (Suhelayanti dkk., 2023). Namun demikian, hasil observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti di kelas III SD Negeri Tanah Merah pada materi Kenampakan Alam dan Buatan menunjukkan bahwa pembelajaran masih berpusat pada penyampaian materi oleh guru dengan bahan ajar yang bersifat umum dan belum mengaitkan dengan lingkungan sekitar siswa di Aceh Tamiang. Kondisi ini menyebabkan peserta didik kurang terlibat aktif dalam mengamati, membandingkan, dan menghubungkan konsep dengan lingkungan sekitarnya sehingga hasil belajar belum optimal. Guru dituntut lebih kreatif dan menghubungkan

materi dengan realitas lokal agar pengalaman belajar peserta didik menjadi lebih relevan (Hazizah dkk., 2023).

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti mengembangkan media *Fun Thinkers Book* berbahan bingkai triplek dan buku berbahan kertas yang dirancang secara interaktif dengan aktivitas memasang dan mencocokkan, sehingga diharapkan mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik kelas III dalam pembelajaran IPAS materi Kenampakan Alam dan Buatan sesuai dengan tuntutan Kurikulum Merdeka. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses pengembangan, validitas menurut ahli, kepraktisan, dan keefektifan media *Fun Thinkers Book* pada pembelajaran IPAS kelas III di SD Negeri Tanah Merah.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri atas lima tahap, yaitu Analisis (*Analysis*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*). Model ADDIE dipilih

karena tahapannya bersifat sistematis sehingga sesuai digunakan untuk pengembangan produk Pendidikan yang berpusat pada peserta didik (Branch, 2009).

Pada tahap analisis, peneliti melakukan validasi kesenjangan kinerja melalui observasi dan wawancara dengan guru kelas III, menentukan tujuan pembelajaran berdasarkan capaian pembelajaran fase B Kurikulum Merdeka, mengidentifikasi karakteristik peserta didik, kebutuhan sumber daya, sistem penyampaian, serta menyusun rencana pengelolaan proyek. Tahap desain meliputi penyusunan inventaris tugas pembelajaran, perumusan tujuan pembelajaran, penyusunan instrument penilaian berupa lembar validasi ahli materi, bahasa, dan media, angket respon guru dan siswa, serta soal pretest dan posttest, dilanjutkan dengan penyusunan storyboard media. Tahap pengembangan mencakup pembuatan konten pembelajaran menggunakan aplikasi canva, pengembangan panduan penggunaan media, serta revisi formatif Berdasarkan masukan validator. Tahap implementasi dilakukan dengan menerapkan media kepada

peserta didik kelas III disertai pemberian angket respon guru dan siswa. Tahap Evaluasi dilakukan untuk menilai kualitas produk Berdasarkan hasil validasi, kepraktisan, dan efektivitas media yang telah dikembangkan.

Subjek penelitian adalah 13 peserta didik kelas III SD Negeri Tanah Merah, terdiri atas 5 siswa laki-laki dan 8 siswa perempuan, pada tahun ajaran 2025/2026. Objek penelitian ini adalah pengembangan media *Fun Thinkers Book* pada pembelajaran IPAS.

Teknik pengumpulan data yang digunakan merupakan observasi, wawancara, angket validasi, dan tes (pretest dan posttest). Instrumen penelitian terdiri atas lembar observasi, pedoman wawancara, lembar validasi ahli materi, validasi ahli bahasa, lembar validasi ahli media, angket respon guru dan siswa, serta soal pretest dan posttest.

Analisis data dalam penelitian ini terdiri dari data kualitatif dan kuantitatif. Data validasi ahli dianalisis menggunakan rumus persentase $P = (f/n) \times 100\%$ dengan f merupakan frekuensi jawaban dan n merupakan jumlah responden (El-adly & Arianingsih, 2022). Hasil persentase

dikonversikan ke dalam kategori kelayakan, yaitu 20%-35,99% (sangat rendah), 36%-51,99% (rendah), 52%-67,99% (sedang), 68%-83,99% (tinggi), dan 84%-100% (sangat tinggi), dengan ambang batas kelayakan minimal 81% agar media dapat diujicobakan. Data kepraktisan dianalisis menggunakan skala likert dengan kategori 81-100% (sangat praktis), 61-80% (praktis), 41-60% (cukup praktis), dan <40% (tidak praktis) (Suparni & Nasution, 2025). Efektivitas media dianalisis menggunakan rumus $N\text{-gain} = (\text{skor posttest} - \text{skor pretest}) / (\text{skor maksimum} - \text{skor pretest})$, dengan kategori $g \geq 0,7$ (tinggi), $0,3 < g < 0,7$ (sedang), dan $g < 0,3$ (rendah), serta persentase $N\text{-gain} < 40\%$ (tidak efektif), 40-55% (kurang efektif), 56-75% (cukup efektif), dan $> 76\%$ (efektif) (Suparni & Nasution, 2025; Yuliyanti dkk., 2024).

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian pengembangan media *Fun Thinkers Book* dilaksanakan di kelas III SD Negeri Tanah Merah, menggunakan model ADDIE yang meliputi lima tahap: analisis, desain pengembangan,

implementasi, dan Evaluasi (Branch, 2009).

Pada tahap analisis, hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa pembelajaran IPAS materi Kenampakan Alam dan Buatan masih berpusat pada penyampaian materi oleh guru dengan bahan ajar yang bersifat umum sehingga belum mengaitkan konteks lingkungan siswa. Temuan ini menjadi dasar bagi peneliti untuk mengembangkan media *Fun Thinkers Book* sebagai solusi. Tahap desain menghasilkan storyboard media yang memuat sampul, kata pengantar, daftar isi, petunjuk penggunaan, capaian dan tujuan pembelajaran, materi, kuis mencocokkan, kesimpulan, biodata penulis, serta Sembilan ubin bernomor dengan variasi warna sebagai alat permainan. Tahap pengembangan dilakukan menggunakan aplikasi Canva untuk menyusun tampilan media secara menarik dan komunikatif (Saputri dkk., 2024), dilanjutkan dengan proses validasi oleh ahli materi, bahasa, dan media, serta revisi berdasarkan masukan validator.

Hasil validasi menunjukkan bahwa media *Fun Thinkers Book* memperoleh kategori sangat tinggi

dari ketiga validator (Tabel 1). Ahli materi memberikan skor 100% pada tahap kedua setelah dilakukan revisi berupa penambahan contoh konkret dan kontekstual. Hal ini sejalan dengan Fauziah & Ninawati (2023) yang menyatakan bahwa media *Fun Thinkers Book* yang materinya sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik siswa dinyatakan valid dan layak digunakan. Ahli bahasa memberikan skor 92% dengan saran perbaikan berupa penyederhanaan bahasa pada petunjuk penggunaan dan materi, sejalan dengan pendapat Khoiriyah dkk (2024) bahwa bahasa yang sederhana dan komunikatif menjadi faktor penting kelayakan media. Ahli media memberikan skor 100% setelah dilakukan perbaikan pada latar dan tata letak media, memperkuat temuan Ayunita dkk (2024) bahwa tampilan yang menarik dan mudah dioperasikan meningkatkan kelayakan media.

Tabel 1 Rekapitulasi Hasil Validasi dan Praktikalitas Media

No	Aspek Penilaian	Persentase	Kategori
1	Ahli Materi	100%	Sangat Tinggi
2	Ahli Bahasa	92%	Sangat Tinggi
3	Ahli Media	100%	Sangat Tinggi
4	Respon Guru	94%	Sangat Tinggi

5	Respon Siswa	92,30%	Sangat Tinggi
---	--------------	--------	---------------

Pada tahap implementasi, uji coba dilakukan terhadap 13 peserta didik kelas III pada 25 Mei 2026. Angket respon guru memperoleh persentase 94% dengan kategori sangat praktis, sedangkan angket respon siswa memperoleh rata-rata 92,30% dengan kategori sangat praktis. Kepraktisan media ditinjau dari kemudahan penggunaan, fleksibilitas, dan efisiensi waktu pembelajaran (Gunawan dkk., 2023), dan temuan ini sejalan dengan penelitian Putri dkk. (2025) yang menunjukkan bahwa media *Fun Thinkers Book* meningkatkan minat dan partisipasi belajar siswa.

Efektivitas media dianalisis dari selisih skor pretest dan posttest peserta didik. Rata-rata skor pretest sebesar 63,08 meningkat menjadi 92,31 pada posttest, dengan skor N-gain sebesar 0,82 (kategori tinggi) dan N-gain persen sebesar 81,67% (kategori efektif) (Tabel 2). Peningkatan ini menunjukkan bahwa media *Fun Thinkers Book* yang dirancang Berdasarkan prinsip belajar sambil bermain mampu membantu peserta didik memahami materi Kenampakan Alam dan Buatan

secara lebih bermakna Melalui pengalaman belajar aktif, sejalan dengan temuan Risdha dkk, (2025) dan Putri dkk, (2025) bahwa media *Fun Thinkers Book* terbukti valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. 0

Tabel 2 Rekapitulasi Rata-rata Pretest, Posttest, dan N-Gain

Data	Rata-rata
Pretest	63,08
Posttest	92,31
N-Gain (skor)	0,82 (Tinggi)
N-Gain (%)	81,67% (Efektif)

Dengan demikian, media *Fun Thinkers Book* pada pengembangan IPAS kelas III di SD Negeri Tanah Merah dinyatakan valid, praktis, dan efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi Kenampakan Alam dan Buatan.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media *Fun Thinkers Book* pada pembelajaran IPAS kelas III di SD Negeri Tanah Merah dilaksanakan Melalui lima tahap model ADDIE, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan Evaluasi. Media ini dinyatakan valid dengan hasil validasi ahli materi 100%, ahli bahasa 92%, ahli media 100% pada kategori sangat

tinggi. Media juga dinyatakan sangat praktis dengan hasil respon guru 94% dan respon siswa 92,30%. Selain itu, media dinyatakan efektif meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan skor N-gain 0,82 berkategori (tinggi) dan N-gain persen 81,67% berkategori (efektif), yang ditunjukkan oleh peningkatan rata-rata nilai peserta didik dari 63,08 pada pretest menjadi 92,31 pada posttest.

Berdasarkan temuan tersebut, disarankan agar guru menggunakan media *Fun Thinkers Book* sebagai alternatif pembelajaran IPAS materi Kenampakan Alam dan Buatan dengan menyesuaikan karakteristik peserta didik, sekolah menyediakan sarana dan prasarana yang mendukung penerapan media pembelajaran inovatif secara berkelanjutan, dan peneliti selanjutnya dapat mengembangkan media dengan variasi materi dan aktivitas yang lebih beragam agar dapat menghasilkan media pembelajaran yang lebih menarik dan bermakna bagi peserta didik.

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>
- Aryanti, I., Rezkiti, S., & Murniningsih, M. (2023). Pengembangan media fun thinkers book berbasis literasi pada pembelajaran IPAS kelas IV SD Negeri Gunung Agung Kulon Progo. *Trihayu: Jurnal Pendidikan Ke-SD-an*, 9(3), 272–279.
<https://doi.org/10.30738/trihayu.v9i3.15658>
- Ayunita, C., Fransyaigu, R., & Aprilia, R. (2024). *Pengembangan Media Fun Thinkers Book (FTB) Bermuatan Karakter Peduli Sosial Di Kelas II A SD Negeri 2 Seulalah*. 7(2).
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*.
<https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6>
- El-adly, A., & Arianingsih, A. (2022). TANGGAPAN RESPONDEN TERHADAP MEDIA. *Mahadaya*, 2(1), 83–92.
- Faizah, H., & Kamal, R. (2024). Belajar Dan Pembelajaran. *Jurnal Basicedu*, 8(1), 466–467.
<https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/971>
- 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>
- Gunawan, Nur, W., & Mardianto. (2023). Analisis Tingkat Kepraktisan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Welt Pada Politeknik Negeri Medan. *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, 12(November), 2807–2820.
<https://doi.org/10.30868/ei.v12i04.5172>
- Hazizah, L. A., Lestari, R., Nabila Marcella Kalalo, S., & Rustini, T. (2023). MENGIDENTIFIKASI FAKTOR PENGHAMBAT PEMBELAJARAN MATERI KENAMPAKAN ALAM DAN BUATAN PADA SISWA SEKOLAH DASAR. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 09(2), 3409–3418.
- Khoiriyah, N., Alfi, C., Fatih, M., & Rofiah, S. (2024). Pengembangan media pembelajaran fun thinkers book berbasis contextual teaching and learning pada materi keberagaman pekerjaan untuk meningkatkan berpikir kritis. *PATRIA EDUCATION JOURNAL*, 4(2), 60–69.
- Kinantya Hanannika, L., & Sukartono. (2022). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis TIK pada pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6379–6386.
<https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/971>
- Natulisiya, R. U., & Alleynisa, A. (2024). UPAYA PENINGKATAN KUALITAS PENDIDIKAN DI INDONESIA. *Jurnal Dinamika Sosial Dan Sains*, 2(4), 670–676.
- Putri, A., Wulandari, S., & Astuti, T. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Fun Thinkers Book Pada Mata Pelajaran

- Pendidikan Pancasila Materi Keragaman Budaya Indonesiaku Untuk Siswa Kelas V SD Negeri 3 Petir. *Journal of classroom action research*, 7(1), 261–271.
- Risda, Baharullah, & Hadaming, H. (2025). PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN FUN THINKERS BOOK TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS III UPT SPF SD NEGERI CENDRAWASIH 1 MAKASSAR. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(1), 123–136.
- Saputri, R. E., Apriliani, N. A., & Triutami, G. (2024). Implementasi Aplikasi Canva sebagai Bahan Ajar untuk Meningkatkan Keterampilan Kreativitas Guru SD. *jurnal pendidikan guru sekolah dasar*, 2(1), 1–10.
- Suhelayanti, Z. S., Rahmawati, I., Tantu, Y. R. P., Kunusa, W. R., Suleman, N., Nasbey, H., Tangio, J. s, & Anzelina, D. (2023). *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial(IPAS)* (Vol. 32, Nomor 3). Yayasan Kita Menulis.
- Suparni, & Nasution, F. (2025). *PANDUAN PRAKTIS PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN DI BIDANG PENDIDIKAN*. YAYASAN BERKAH LITERA JAYA ANGGOTA IKAPI.
- 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>
- Yuliyanti, P., Ananda, R., & Ammamarihta. (2024). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN FLIPPED CLASSROOM BERBANTUAN MEDIA KAHOOT TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA. *RELEVAN: JURNAL PENDIDIKAN MATEMATIKA*, 4(2).