



## Pengembangan Media Pembelajaran “Fun Thinkers Book” Materi Kekayaan Budaya Indonesia Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SDN 36 Pontianak Selatan

Razi Ananda<sup>1</sup>, Kartono<sup>2</sup>, Andang Firmansyah<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Universitas Tanjungpura

---

### Abstract

Received: 20 April 2025

Revised: 27 April 2025

Accepted: 01 Mei 2025

*This research aims to produce a product in the form of Fun Thinkers Book learning media that is suitable for use to assist learning activities on Indonesian cultural riches in science and science subjects in class IV elementary schools. The method used in this research is a research and development method by adapting the ADDIE model. The data sources in this research were 10 students, 1 homeroom teacher of class IV of South Pontianak 36 State Elementary School and 3 validator experts consisting of design experts, media experts and material experts. Data collection techniques in this research were interviews and questionnaires. The research results show that the development of the Fun Thinkers Book media has gone through four stages, namely Analysis, Design, Development and Implementation. The feasibility of the Fun Thinkers Book learning media product in the design aspect received a score of 95% with the criteria "Very Eligible", in the media aspect it received a score of 86% with the criteria "Very Eligible", and in the material aspect it received a score of 95.5% with the criteria "Very Worth It". The feasibility of the Fun Thinkers Book learning media product received a score of 91.5% with the criteria "Very Eligible".*

**Keywords:** *Development Research, Fun Thinkers Book, Instrutional Media*

(\*) Corresponding Author:

**How to Cite:** Ananda, R., Kartono, K., & Firmansyah, A. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran “Fun Thinkers Book” Materi Kekayaan Budaya Indonesia Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SDN 36 Pontianak Selatan. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 11(5.C), 171-178. Retrieved from <https://jurnal.peneliti.net/index.php/JIWP/article/view/10374>

---

## PENDAHULUAN

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dan merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Media pembelajaran dapat berupa alat bantu visual, audio, audio-visual, atau interaktif yang digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran kepada peserta didik. Dewanti (dalam Afifah, 2023) “media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan melalui berbagai saluran, dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar untuk menambah informasi baru pada diri peserta didik sehingga tujuan pembelajaran dapat diciptakan dengan baik. Menurut Manalu (2022, h.83) “tuntutan bagi guru harus mengembangkan konsep, pembelajaran yang inovatif bagi peserta didik juga akan terwujud. Sedangkan menurut Rohani, (2020, h.19) “Media merupakan salah satu alat bantu yang digunakan guru dalam proses pembelajaran yang efektif untuk menyampaikan materi ajar kepada peserta didik”. Dengan demikian media pembelajaran merupakan bagian integral dari proses pendidikan, dan merupakan salah satu aspek yang harus dikuasai oleh setiap pendidik dalam melaksanakan fungsi profesional nya. Media pembelajaran

memberikan pengaruh yang besar dalam tercapainya tujuan pembelajaran. Tujuan tersebut akan tercapai apabila guru mampu menumbuhkan suasana belajar yang menyenangkan didukung media yang relevan guna menyampaikan materi kepada peserta didik. Disamping menyenangkan media pembelajaran juga harus mampu menarik dan memberikan pengalaman yang menyenangkan serta memenuhi kebutuhan individu peserta didik

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas 4 SDN 36 Pontianak Selatan diperoleh informasi bahwa guru pada saat kegiatan pembelajaran tidak menggunakan media pembelajaran yang bervariasi, guru hanya menggunakan media yang membantu menampilkan materi yang akan disampaikan, seperti PPT yang di tampilkan pada proyektor, sehingga pemahaman peserta didik masih kurang. Adapun data yang diperoleh dari hasil wawancara tersebut ialah masih banyaknya peserta didik yang belum memahami materi kekayaan budaya Indonesia, dan kurangnya minat belajar peserta didik. Guru kelas 4 juga berharap dengan adanya pengembangan media pembelajaran ini dapat membuat kegiatan belajar mengajar menjadi efektif dan tentunya menyenangkan bagi peserta didik.

*Fun Thinkers Book* merupakan sebuah media pembelajaran yang dikemas dalam bentuk buku dengan tujuan menciptakan proses belajar yang menyenangkan dan interaktif. Ananda (2023, h.2) Media "*Fun Thinkers Book*" adalah seperangkat buku yang termasuk ke dalam media belajar permainan atau game yang dikemas untuk menciptakan kegiatan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Media "*Fun Thinkers Book*" juga dirancang untuk memberikan rasa ingin tahu, mengasah kemampuan berpikir dan perkembangan intelektual peserta didik yang disajikan dalam bentuk permainan, sehingga dapat membantu peserta didik belajar secara mandiri. menurut Riani (2019) Media *Fun Thinkers Book* adalah suatu media yang terdiri dari dua bahan: bingkai kotaknya terbuat dari kayu dan bukunya terbuat dari kertas yang didesain dengan cara yang menarik sesuai dengan karakter peserta didik. Sedangkan menurut Fauziah (2023) Media pembelajaran *Fun Thinkers Book* adalah media pembelajaran yang dibuat dengan konsep bermain sambil belajar dan berbasis cetak yang dilengkapi dengan alat bantu seperti papan dengan 16 kotak yang terdiri dari soal dengan angka dan warna serta lembar jawaban. Melalui media "*Fun Thinkers Book*" peserta didik diharapkan dapat menciptakan kegiatan pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan. Karena media "*Fun Thinkers Book*" mengkombinasikan materi pembelajaran dalam bentuk yang mudah dipahami yaitu belajar sambil bermain.

Dari paparan teori dan hasil wawancara di atas, peneliti berinisiatif untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih menarik dalam bentuk penyajiannya serta dengan bentuk penyajiannya dapat membuat proses belajar mengajar di kelas lebih menyenangkan sehingga dapat memecahkan masalah yang dihadapi oleh guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran seperti kurangnya pemahaman peserta didik tentang materi sehingga diperlukannya media pembelajaran yang efektif, peran penting media pembelajaran dalam proses pembelajaran yang sering diabaikan sehingga pembelajaran cenderung terkesan monoton dan membosankan. Oleh karena itu, peneliti membuat sebuah produk media pembelajaran yang berisi soal beserta jawaban, petunjuk cara pengerjaan, dirancang secara sistematis dan menarik. Sehingga peserta didik bisa menikmati

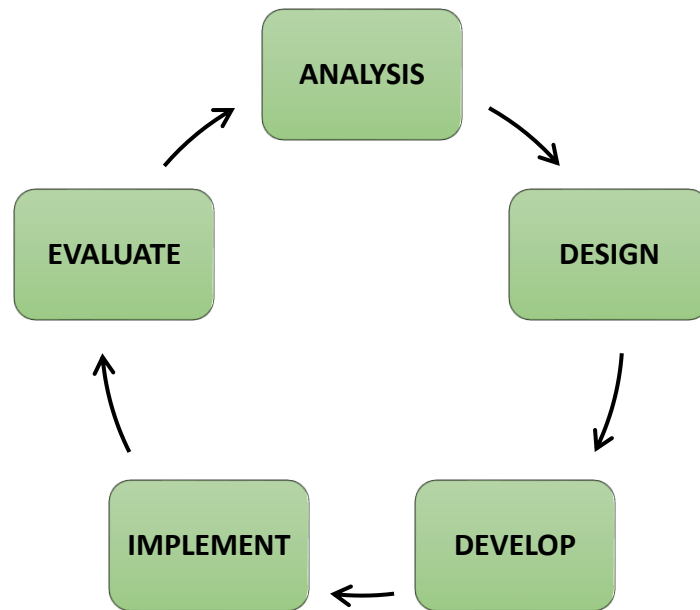
belajar yang menyenangkan dengan dilengkapi dengan beberapa gambar animasi yang di desain semenarik mungkin.

## **METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian yang digunakan peneliti adalah penelitian dan pengembangan, Menurut Sugiyono (2020, h. 28) “Metode penelitian dan Inggris nya *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut”. Menurut Richey (dalam Sugiyono, 2020, h. 395) dalam bidang pembelajaran menyatakan bahwa penelitian ini sekarang dinamakan design dan *Development Research*, sebelumnya dinamakan development research. *Design and development research* adalah, perancangan dan penelitian pengembangan adalah kajian yang sistematis tentang bagaimana membuat rancangan suatu produk, mengembangkan/memproduksi rancangan tersebut dan mengevaluasi kinerja produk tersebut dengan tujuan dapat diperoleh data empiris yang dapat digunakan sebagai dasar untuk membuat produk, alat-alat dan model yang dapat digunakan dalam pembelajaran atau non pembelajaran.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa *Fun Thinkers Book* pada materi Kekayaan Budaya Indonesia kelas IV. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE, Menurut Sugiyono, (2020, h. 200) model pengembangan ADDIE terdiri dari lima tahapan yang meliputi analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Mengembangkan media pembelajaran khususnya pada mata pelajaran IPAS. Menurut Branch (dalam Suryani., 2018, h.125-126) menyatakan bahwa “Model ADDIE” merupakan komponen utama dari pendekatan sistem untuk pengembangan pembelajaran. Guru hanya menggunakan papan tulis dan buku paket secara terus menerus sebagai media pembelajaran. Selain itu, metode pembelajaran konvensional lebih banyak digunakan oleh guru di kelas. sehingga menyebabkan peserta didik tidak tertarik untuk mengikuti pelajaran, menjadikannya membosankan, tidak menarik, dan bahkan menjadi monoton.

Peneliti memilih model ADDIE karena terdiri dari lima bagian yang saling terkait dan terorganisir secara sistematis. yang artinya langkah-langkah penggunaan dari tahapan pertama hingga kelima harus dilakukan secara sistematis dan tidak dapat diurutkan secara acak. Jika dibandingkan dengan model desain lainnya, kelima tahap ini sangat sederhana. Sifatnya yang sederhana dan terstruktur dengan sistematis maka model desain ini mudah dipahami dan diaplikasikan.



Gambar 1. Prosedur Model ADDIE

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut penjelasan hasil penelitian dari tahap-tahap yang digunakan dalam pengembangan produk dalam penelitian ini.

### A. Tahap Analisis (*Analyze*)

Tahap analisis ini dilakukan untuk memperoleh informasi berupa kebutuhan peserta didik dalam proses pembelajaran. Kebutuhan ini diperoleh berdasarkan hasil wawancara guru. Hasil analisis kebutuhan tersebut, diperoleh bahwa permasalahan yang dihadapi oleh guru dalam kegiatan belajar mengajar yaitu kurangnya media pembelajaran yang inovatif dan menarik sehingga menyebabkan peserta didik tidak fokus terhadap materi yang disampaikan guru melalui PPT. dan kurangnya pemahaman peserta didik yang disampaikan oleh guru saat kegiatan belajar mengajar.

### B. Tahap Desain (*Design*)

Pada tahap desain ini mulai dilakukan perancangan atau desain media pembelajaran *Fun Thinkers Book*, Adapun langkah-langkah yang dilakukan dalam tahap ini yaitu:

1. Menentukan aplikasi atau program web dan perangkat keras yang digunakan yaitu *Canva* dan laptop. Untuk pembuatan desain, pengeditan, menambah dan memposisikan gambar pada media pembelajaran menggunakan *Canva*
2. Membuat rancangan awal terhadap tampilan produk.

Setelah desain media pembelajaran *Fun Thinkers Book* materi kekayaan budaya Indonesia, kemudian dilakukan validasi ahli desain, untuk mengetahui kelayakan desain pada media. Adapun hasil kelayakan desain media pembelajaran *Fun Thinkers Book* materi kekayaan budaya Indonesia sebagai berikut:

#### 1. Hasil kelayakan Desain

Kelayakan desain dilakukan dengan mengisi lembar penilaian yang memuat aspek tampilan produk yang diisi oleh ahli desain. Masing-masing pernyataan memuat penilaian dengan skala 1-5. Pertanyaan seluruhnya berjumlah 12 yang

diisi oleh validator ahli desain yaitu, Bapak Edwin Mirzachaerulsyah, M. Pd. Rata-rata nilai hasil validasi oleh ahli desain terhadap produk media *Fun Thinkers Book* pada mata pelajaran IPAS materi Kekayaan budaya Indonesia kelas IV sekolah dasar 36 Pontianak Selatan dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel Hasil Validasi Ahli Desain Tahap pertama**

| Total skor | Persentase = $\frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$ | Kualifikasi | Keterangan   |
|------------|---|-------------|--------------|
| 47         | 78,3%   | Layak       | Perlu Revisi |

**Tabel Hasil Validasi Ahli Desain Tahap Kedua**

| Total skor | Persentase = $\frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$ | Kualifikasi  | Keterangan               |
|------------|---|--------------|--------------------------|
| 57         | 95%   | Sangat Layak | Tidak Perlu Revisi/Valid |

### C. Tahap Desain (Design)

Dalam mengembangkan produk berdasarkan desain media pembelajaran *Fun Thinkers Book* meliputi:

#### 1. Tahap Penyiapan Perangkat

Tahap pertama menyiapkan perangkat seperti *hardware* (*laptop, printer, mouse, dan handphone*) serta *software* berupa program web bernama *Canva*. *Canva* digunakan sebagai pembuatan media pembelajaran karena tersedia banyak pilihan jenis karakter atau ilustrasi yang dapat disesuaikan dengan tipe media pembelajaran yang dibuat, setelah itu, di convert dalam bentuk PDF dan dicetak agar memudahkan pembaca dalam membacanya

#### 2. Tahap Pengeditan

Pada tahap ini dilakukan pengeditan dari data-data yang sudah disiapkan dengan memilih latar belakang, ilustrasi, pewarnaan, jenis huruf, ukuran huruf, spasi, dan berbagai tampilan yang ingin digunakan dalam media pembelajaran.

#### 3. Tahap Pengeditan Tahap Finishing

Tahap ini dilakukan dengan memeriksa ulang kelengkapan pada media pembelajaran seperti materi, kesesuaian warna, kesesuaian antar ilustrasi, kesesuaian jenis dan ukuran huruf, serta jarak atau spasi yang digunakan.

#### 4. Tahap Hasil Pengembangan Produk

Tahap finishing maka diperoleh hasil dari pengembangan produk media pembelajaran *Fun Thinkers Book*. Berikut hasil dari pengembangan media pembelajaran *Fun Thinkers Book*.

#### **Tabel Hasil Pengembangan media Pembelajaran**



## 5. Hasil Validasi Produk

Untuk mengetahui kelayakan produk, dilakukan oleh ahli media, dan ahli materi yang berkompeten dibidangnya. Masing-masing validator ahli mengisi lembar penilaian yang diberikan untuk menanggapi media pembelajaran pada mata pelajaran IPAS materi kekayaan budaya Indonesia kelas IV sekolah dasar 36 Pontianak Selatan sehingga diperoleh hasil produk yang baik.

### a. Hasil Validasi Ahli Media dan Ahli Materi

Validasi ahli Media dilakukan dengan mengisi lembar penilaian yang memuat aspek media. Masing-masing pernyataan memuat penilaian dengan skala 1-5. Pernyataan berjumlah 12 yang diisi oleh validator ahli media yaitu Bapak Dr. Warneri, M.Si sebagai ahli media. Validasi ahli materi dilakukan dengan mengisi lembar penilaian yang memuat aspek materi/isi. Masing-masing pernyataan memuat penilaian dengan skala 1-5. Pernyataan berjumlah 9 yang diisi oleh validator ahli materi yaitu Bapak Herwansyah, S.Pd sebagai ahli materi. Rata-rata nilai hasil validasi oleh ahli media dan ahli materi terhadap produk media pembelajaran *Fun Thinkers Book* mata pelajaran IPAS materi Kekayaan Budaya Indonesia kelas IV sekolah dasar negeri 36 Pontianak Selatan dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel Hasil Validasi Ahli Media Tahap pertama**

| Total skor | Persentase = $\frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$ | Kualifikasi | Keterangan   |
|------------|---|-------------|--------------|
| 49         | 81,6%   | Layak       | Perlu Revisi |

**Tabel Hasil Validasi Ahli Materi Tahap pertama**

| Total skor | Persentase = $\frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$ | Kualifikasi | Keterangan |
|------------|---|-------------|------------|
|------------|---|-------------|------------|

|    |     |              |              |
|----|-----|--------------|--------------|
| 42 | 93% | Sangat Layak | Perlu Revisi |
|----|-----|--------------|--------------|

#### Tabel Hasil Validasi Ahli Media Tahap Kedua

| Total skor | Persentase = $\frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$ | Kualifikasi  | Keterangan               |
|------------|---|--------------|--------------------------|
| 52         | 86,6%   | Sangat Layak | Tidak Perlu Revisi/Valid |

#### Tabel Hasil Validasi Ahli Materi Tahap Kedua

| Total skor | Persentase = $\frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$ | Kualifikasi  | Keterangan               |
|------------|---|--------------|--------------------------|
| 43         | 95,5%   | Sangat Layak | Tidak Perlu Revisi/Valid |

#### D. Penerapan (*Iplementasi*)

Dalam Penerapan ini dilakukan bertujuan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Uji coba dilakukan sebanyak satu kali kepada siswa kelas IV Sekolah Dasar 36 Pontianak Selatan. Uji coba pertama dilakukan oleh 10 orang peserta didik. Uji coba Pertama atau skala kecil di lakukan pada hari jumat, 19 Juli 2024 kepada 10 orang peserta didik kelas IV SD 36 Pontianak Selatan. Hasil uji coba produk tahap pertama atau skala kecil dapat dilihat pada tabel berikut

#### Tabel Hasil Uji Coba Produk

| Total skor | Persentase = $\frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$ | Kualifikasi  | Keterangan               |
|------------|---|--------------|--------------------------|
| 366        | 91,6%   | Sangat Layak | Tidak Perlu Revisi/Valid |

Dari hasil uji coba terbatas tersebut maka respon peserta didik terhadap media pembelajaran *Fun Thinkers Book* yaitu peserta didik tertarik untuk menggunakan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* karena tampilan pada media yang menarik, peserta didik mudah dalam memahami materi, peserta didik merasa lebih aktif dan tidak mudah bosan dengan media pembelajaran *Fun Thinkers Book*.

#### KESIMPULAN

Berdasarkan data hasil penelitian dan pengembangan yang telah diuraikan, maka dapat diambil kesimpulan bahwa pengembangan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* Materi Kekayaan Budaya Indonesia Mata Pelajaran IPAS kelas IV Sekolah Dasar 36 Pontianak Selatan mempunyai faktor-faktor yang mendorong pentingnya dilakukan pengembangan seperti kebutuhan akan pembelajaran yang menyenangkan untuk peserta didik, peningkatan efektivitas pembelajaran, mengatasi kekurangan media, dan pengembangan keterampilan abad 21. Desain media pembelajaran *Fun Thinkers Book* sangat layak untuk dikembangkan karena memperoleh nilai sebesar 95% dengan katagori “Sangat Layak”. Kemudian produk

media pembelajaran *Fun Thinkers Book* layak untuk diujicobakan kepada peserta didik karena hasil dari validasi ahli media dan ahli materi untuk kelayakan produk memperoleh nilai 86,6% “Sangat Layak” dan ahli materi 95% “Sangat Layak”. Dan respond peserta didik terhadap media pembelajaran *Fun Thinkers book* yang peneliti kembangkan mendapatkan respon positif dari peserta didik seperti kemenarikan tampilan, materi yang mudah dipahami, peserta didik menjadi aktif dan menyenangkan.

## REFERENSI

- Afifah, E. (2023). *Media Fun Thinkers Book Pada Pembelajaran Tematik Kelas III di Sekolah Dasar*.
- Ananda, N. A. (2023). Pengembangan Media Fun Thinkers Book Berbasis Model Pembelajaran Problem Based Learning (Pbl) Dalam Materi Pekerjaanku Di Kelas Iii Sd/MiSkripsi. <http://repository.radenintan.ac.id/23815/1/SKRIPSI%20%20BAB%201%20%26%20BAB%205.pdf>
- 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). <https://doi.org/10.56916/ejip.v2i2.362>
- Manalu, J. B., Sitohang, P., Heriwati, N., & Turnip, H. (2022). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Kurikulum Merdeka Belajar. *Mahesa Centre Research*, 1(1).
- Riani, R. P., Huda, K., & Fajriyah, K. (2019). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TEMATIK “FUN THINKERS BOOK” TEMA BERBAGAI PEKERJAAN. *Jurnal Sinektik*, 2(2). <https://doi.org/10.33061/js.v2i2.3330>
- Rohani. (2020). *Media Pembelajaran*.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Suryani, N., Setiawan, A., & Putria, A. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. PT Remaja Rosdakarya.