MENTARI
JOURNAL OF ISLAMIC PRIMARY SCHOOL

Vol. 2 No. 2 Juni 2024
E-ISSN: 3021-8497

PENGEMBANGAN MEDIA *FUN THINKERS BOOK* TEMATIK MATERI TEMA VIII SUBTEMA I AKU ANGGOTA PRRAMUKA KELAS III SEKOLAH DASAR NEGERI II PECUK PATIANROWO NGANJUK TAHUN AJARAN 2022/2023

Mega Anggraeni, Mohamad Ayyub Mubtadik
[1,2] Sekolah Tinggi Agama Islam Miftahul 'Ula Nganjuk, Indonesia

Email: megaanggraeni107@gmail.com, ayyubmubtadik@gmail.com

Abstrak

Pengembangan media *Fun Thinkers Book* Tematik Tema VIII Subtema I Aku Anggota Pramuka Kelas III di SDN 2 Pecuk atas dasar fenomena yang ada di sekolah yakni belum optimalnya penggunaan media pembelajaran, dikarenakan lebih fokus pada penguasaan kelas, dalam proses pembelajaran masih menggunakan penugasan sehingga guru memanfaatkan lingkungan sekitar sebagai media pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah: (1) Mendeskripsikan pengembangan media fun thinkers book tematik materi tema VIII subtema I aku anggota pramuka kelas III Sekolah Dasar Negeri II Pecuk Patianrowo Nganjuk tahun ajaran 2022/2023. (2) Mendeskripsikan validitas pengembangan media fun thinkers book tematik materi tema VIII subtema I aku anggota pramuka kelas III Sekolah Dasar Negeri II Pecuk Patianrowo Nganjuk tahun ajaran 2022/2023. (3) Mendeskripsikan hasil uji coba pengembangan *media fun thinkers book* tematik materi tema VIII subtema I aku anggota pramuka kelas III Sekolah Dasar Negeri II Pecuk Patianrowo Nganjuk tahun ajaran 2022/2023. Metode penelitian yang digunakan adalah model ADDIE *(Analysis, Design, Development, Implementation,Evaluation)* dengan desain penelitian R&D *(Research & Development).* Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara dan angket, jenis data yang digunakan adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Subjek penelitian ini berjumlah 10 siswa. Hasil penelitian secara umum menunjukkan skor dari uji validasi ahli media diperoleh persentase 100%, uji validasi ahli materi diperoleh persentase 94%, sedangkan respon siswa terhadap media diperoleh 90% pada uji coba tahap 1, pada uji coba tahap 2 memperoleh presentase 98% dengan kualifikasi sangat baik dimana siswa memahami materi dan mampu menggunakan media, serta respon guru kelas terhadap media sebesar 98%. Dengan demikian media *Fun Thinkers Book* sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Kata Kunci: *Fun Thinkers Book*, Media Pembelajaran, Pembelajaran Tematik

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi semakin pesat dan beragam sehingga anak- anak lebih mudah dalam belajar, dengan adanya media pembelajaran banyak sisi positif yang didapatkan, seperti anak dapat mengulang-ngulang materi yang telah diperoleh. Oleh karena itu, guru zaman sekarang dituntut untuk menciptakan pembelajaran yang kreatif

dan menarik agar anak tidak merasa bosan dalam belajar dan dapat memahami materi dengan berpikir kreatif dan menyenangkan.

Dalam proses pembelajaran, media sangat dibutuhkan untuk meningkatkan efektifitas pencapaian tujuan pembelajaran. Proses pembelajaran akan terjadi apabila ada komunikasi antara siswa dengan sumber pesan lewat media tersebut.

Kata media berasal dari bahasa latin medius yang secara harfiah berarti "tengah", "perantara" atau "pengantar". Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada peneima pesan. Jadi, media adalah alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pengajaran[1].

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SDN II Pecuk dapat diperoleh bahwa dalam proses pembelajaran guru kurang menggunakan media pembelajaran dikarenakan lebih fokus pada penguasaan kelas. Dalam proses pembelajaran masih menggunakan metode konvensional seperti metode ceramah, demontrasi, dan penugasan sehingga guru hanya memanfaatkan lingkungan sekitar sebagai media pembelajaran.

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru adalah media pembelajaran *fun thinkers book*, merupakan media yang menarik dengan bermain sambil belajar serta dalam penerapan media ini dapat menumbuhkan rasa ingin tau peserta didik, merangsang kemampuan otak, dan menumbuhkan semangat belajar. Jadi dengan ini peserta didik dapat berpikir menyenangkan dalam memecahkan teka-teki.

Peneliti ingin megembangakan media pembelajaran yang diberi *nama fun thinkers book* adalah sebuah media pembelajaran berbentuk buku yang penuh dengan kegiatan edukatif, kuis, dan permainan untuk menghibur dan mengasah kemampuan berpikir anak, serta membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan. Alasan peneliti memilih media ini untuk dikembangkan yaitu dengan menggunakan media ini bisa membuat lebih fokus dalam belajar dan lebih mudah untuk memahami isi dari materi. *Fun thinkers book* juga memiliki keunggulan dengan ukuran sedang sehingga memudahkan untuk dibawa kemana saja, bisa digunakan untuk mata pelajaran apa saja dan juga bisa digunakan untuk mata pelajaran tematik sebagai media penunjang pembelajaran[2].

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah (1) Bagaimana pengembangan media *fun thinkers book* tematik materi tema VIII subtema I aku anggota pramuka kelas III Sekolah Dasar Negeri II Pecuk Patianrowo Nganjuk tahun ajaran 2022/2023? (2) Bagaimana validitas dalam pengembangan media *fun thinkers book* tematik materi tema VIII subtema I aku anggota pramuka kelas III Sekolah Dasar Negeri II Pecuk Patianrowo Nganjuk tahun ajaran 2022/2023? (3) Bagaimana hasil uji coba pengembangan media *fun thinkers book* tematik materi tema VIII subtema I aku anggota

[1] Nizwardi Jalinus, dan Ambyar, Media dan Sumber Pembelajaran, (Jakarta: Kencana, 2016), hal 2.
[2] Observasi di SDN 2 Pecuk, tanggal 6 Desember 2022 di kelas III.

pramuka kelas III Sekolah Dasar Negeri II Pecuk Patianrowo Nganjuk tahun ajaran 2022/2023?

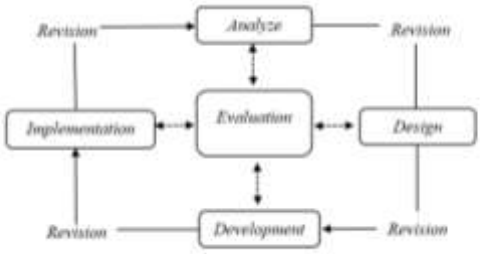
METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan yaitu penelitian dan pengembangan atau *research and development* (R&D). Sugiyono menyatakan bahwa RnD merupakan sebuah penelitian yang dilakukan oleh seorang peneliti dalam mengembangkan dan manghasilkan sebuah produk. Penelitian pengembangan bertujuan untuk menggunakan inovasi dalam menciptakan produk baru serta mengembangkan produk yang sudah ada sebelumnya[3].

Penelitian dan pengemabangan dalam dunia pendidikan ini bertujuan untuk meghasilkan serta menerapkan produk pemebelajaran yang dapat manfaat terhadap kualitas serta penunjang keberhasilan proses belajar mengajar bahkan kualitas pendidikan. Penelitian dan pengembangan telah menjadi sesuatu yang baru dalam penelitian yang ada khususnya dalam pendidikan.

Peneliti menggunakan model ADDIE dalam penelitian pengembangan ini. Mulyatiningsih mengatakan bahwa Dick and Carry telah mengembangkan model ADDIE dan menggunakannya untuk merancang sistem pembelajaran. Menurut Rayanto model ADDIE terdiri dari lima fase yang meliputi analisis *(anlysis)*, desain *(design)*, pengembangan *(development)*, implementasi *(implementation)*, dan evaluasi *(evaluation)*.

Menurut Sugiyono yang dikembangkan oleh Robert Maribe Brach, terdapat beberapa tahapan model pengembangan media pembelajaran pada penelitian ini dengan pendekatan ADDIE yaitu sebagai berikut[4]:



Dalam penelitian ini menggunakan model pengembanagan ADDIE sehingga akan mengacu pada tahapan berikut ini:

Tahap 1: *Analyze*

Pada tahap analisis ini peneliti melakukan analisis kurikulum, kemudian melakukan analisis kebutuhan dengan cara mengumpulkan informasi dengan melakukan

[3] Sugiyono, Metode Penelitian dan Pengembangan RnD, (Bandung: Alfabeta, 2019)
[4] *Ibid*

wawancara dengan guru kelas 3 SDN 2 Pecuk terkait permasalahan yang ada di kelas. Selanjutnya peneliti akan mengidentifikasi permasalahan tersebut.

Tahap 2: *Design*

Tahapan ini yang akan dilakukan yaitu membuat rancangan awal media *fun thinkers book* tematik pada materi tema 8 subtema 1 aku anggota pramuka kelas 3, dikemas dalam bentuk buku yang berisi kuis petak dibantu oleh bingkai. Proses penyusunan rancangan awal yang di desain menggunakan *Microsoft office word* yaitu pembuatan kerangka media, tata letak, warna, bentuk, serta ukuran huruf. Kemudian yaitu akan mengembangkan media *fun thinkers book* tematik pada materi tema 8 subtema 1 aku anggota pramuka kelas 3 dengan ditambahkannya fitur pilih gambar untuk memilih halaman buku *fun thinkers* yang akan dimainkan.

Tahap 3: *Development*

Pada tahap ini yaitu melakukan pengembangan media *fun thinkers book* pada tema 8 subtema 1 kelas 3. Berikut langkah penyusunannya sebagai berikut: (1) Menentukan tujuan dari pengembangan media yaitu sebagai alat untuk membantu peserta didik agar dapat memahami materi pembelajaran. (2) Menentukan KI, KD, dan materi (3) Menyusun desain media dengan menggunakan *Microsoft office word* dengan rancangan awal media *fun thinkers book* meliputi sampul/cover, KD, petunjuk penggunaan media fun thinkers book, membuat soal permainan dan icon berupa gambar menyesuaikan dengan materi. Lalu menyusun media pengembangan fitur pilih gambar pada layar *fun thinkers book* menggunakan *power point*, untuk mendapatkan fitur pilih gambar dibuat kode *QR* dan link. (4) Uji validasi, untuk menguji produk dan desain yang dikembangkan layak atau tidak jika diterapkan dalam pembelajaran. Dilakukan oleh ahli media, dan ahli materi yang berkompeten dibidangnya. (5) *Fun thinkers book* tematik yang telah divalidasi, kemudian akan diperbaiki sesuai saran atau masukan dari para ahli tersebut. Selanjutnya akan melakukan revisi produk secara berkala jika desain belum mencapai tingkat valid dan efektif sesuai harapan. Jika media *fun thinkers book* yang dikembangkan dinyatakan valid maka media tersebut siap digunakan. Para ahli tersebut merupakan pihak yang berperan sangat penting dalam menentukan apakah desain sudah sesuai atau perlu adanya revisi. (6) Hasil akhir media *fun thinkers book* tematik yang telah teruji validasinya.

Tahap 4: *Implementation*

Pada tahap ini produk yang telah melewati validasi oleh validator untuk selanjutnya di uji coba ke dalam pembelajaran. Hal tersebut untuk mengetahui kualitas dan keefektifan. Tahap *Implementation* dilakukan pada kelas 3 sebanyak 10 peserta didik, selama uji coba berlangsung, peneliti membuat catatan tentang kekurangan dan kendala yang masih terjadi ketika produk diimplementasikan, peserta didik diberikan angket respon mengenai penggunaan media *fun thinkers book.*

Tahap 5: *Evaluation*

Vol. 2 No. 2 Juni 2024
E-ISSN: 3021-8497

Pada tahap ini evaluasi dilakukan dengan berjalannya pengembangan, sehingga kekurangan-kekurangan selama proses pengembangan dapat terselesaikan.

Desain Uji Coba Produk

Tahap uji coba ini bertujuan untuk mengumpulkan data yang menjadi dasar dalam menetapkan tingkat kevalidan dan kemenaraikan dari desain produk yang diteliti. Dalam bagian ini akan dijelaskan secara berurutan mengenai desain uji coba produk sebagai berikut:

1. Desain Uji Coba

Pada tahap uji coba produk bertujuan untuk melihat keefektifan produk pengembangan media *fun thinkers book* tematik. Pada pemebelajaran tematik tema pramuka subtema aku anggota pramuka kelas 3 Sekolah Dasar. Desain uji coba merupakan tahap pelaksanaan evaluasi pengembangan media fun thinkers book tematik yang melalui beberapa validator yaitu uji coba validasi ahli media, dan ahli materi serta uji coba pembelajaran tematik kelompok kecil melalui pengisian angket validasi untuk memperoleh data kualitatif dan kuantitatif.

2. Subjek Uji Coba

Subjek penelitian ini yaitu siswa kelas 3 SDN II Pecuk, sebagai subjek uji coba produk. Jumlah siswa yang menjadi subjek uji coba ini berjumlah 10 anak. (1) Ahli media Dr. Muh Barid Nizarudin Wajdi, M.A. Bertindak sebagai ahli media dalam penelitian R&D media pemebelajaran *fun thinkers book* adalah seorang dosen yang berpengalaman di bidang IT dan mengampu mata kuliah media pembelajaran di Sekolah Tinggi Agama Islam Miftahul ‘Ula Nganjuk. Pemilihan ahli desain atau media ini diperoleh melalui beberapa pertimbangan bahwa yang bersangkutan memiliki kompetensi di bidang media pembelajaran dan mampu meberikan masukan yang objektif terhadap produk media pemebelajaran. (2) Ahli materi Dr. Yuni Masrifatin, M.A. Bertindak sebagai ahli materi pada mata pelajaran tematik subtema “Aku Anggota Pramuka” (PPKn, bahasa Indonesia, Matematika, PJOK, SBdP). Bertindak sebagai ahli materi dalam penelitian R&D media pemebelajaran fun thinkers book Tematik “Aku Anggota Pramuka” adalah seorang dosen mengampu mata kuliah pemebelajaran Tematik (PPKn, Bahasa Indonesia, Matematika, PJOK, SBdP) di Sekolah Tinggi Agama Islam Miftahul ‘Ula Nganjuk. Pemilihan ahli materi ini berdasarkan pertimbangan bahwa yang bersangkutan memilki kompetensi dan mampu memberikan masukan secara objektif terhadap materi dalam media yang dikembangkan. (3) Siswa Subjek yang di uji coba dalam penelitian pengembangan ini yaitu siswa kelas 3 SDN 2 Pecuk Patianrowo Nganjuk.

Vol. 2 No. 2 Juni 2024
E-ISSN: 3021-8497

Teknik Analisis Data

Pada penelitian ini analisis data yang digunakan ialah kualitatif, dan analisis data kuantitatif, data kualitatif berbentuk komentar dan saran perbaikan diperoleh dari ahli media, dan ahli materi, kemudian data terebut dianalisis secara deskriptif kualitatif. Sedangkan data kuantitatif berbentuk skor penilaian dari ahli media, dan ahli materi yang sudah diisi. Berikut adalah rumus yang akan di proses untuk data kuantitatif:

$$P=\frac{\Sigma x}{\Sigma xi}\times 100$$

Keterangan:
P : Presentasi kelayakan
Σx : Jumlah total skor jawaban validator (nilai nyata)
Σxi : Jumlah total skor jawaban tertinggi (nilai harapan)
100 : Konstata bilangan[5].

Dari data yang diperoleh diatas selanjutnya dimasukkan kedalam kriteria penilaian seperti berikut:

Presentase (%)	Tingkat Kevalidan
80-100	Sangat valid, sangat menarik/tidak revisi
60-79	Cukup valid, cukup menarik/tidak revisi
40-59	Kurang valid, kurang menarik/revisi
0-39	Tidak valid, tidak menarik/revisi

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian yang dilakukan merupakan penelitian jenis pengembangan yaitu pengembangan media pembelajaran *fun thinkers book* tematik pada subtema "Aku Anggota Pramuka" untuk kelas 3. Adapun proses awal yang harus dilewati yaitu menentukan tempat dan subjek penelitian sekaligus observasi. Selanjutnya dilakukan kegiatan wawancara dengan guru kelas 3 untuk mengetahui kebutuhan pada aspek media pembelajaran yang digunakan, kurikulum yang digunakan dan materi terkait penelitian. Selanjutnya membuat media *fun thinkers book* yang di desain dengan

[5] Mia Sukenti, "Pengembangan Media Kalkulator Ajaib Materi Perkalian pada Siswa Kelas 3 MI al-Azhaar Bandung Tulungagung" Skripsi, Program Studi PGMI Universita Maliki Malang, 2014.

Vol. 2 No. 2 Juni 2024
E-ISSN: 3021-8497

Microsoft word lalu dikembangkan lagi dengan ditambahkan fitur pilih gambar pada layar yang di desain menggunakan *power point*.

Sebelum diimplementasikan atau uji coba produk, peneliti melakukan validasi dan merevisi media sesuai dengan saran yang diberikan oleh para validator. Media ini divalidasi oleh 2 validator sebaigai berikut:

1. Dr. Muh. Barid Nizarudin Wajdi, M.A. selaku ahli media
2. Dr. Yuni Masrifatin, M.A. selaku ahli materi.

Pada tahap revisi meliputi saran dari ahli media dan ahli materi guna menyempurnakan produk berupa media Fun Thinkers Book Tematik yang dikembangkan agar lebih baik. Berikut adalah hasil validasi serta saran dari para validator:

1. Validasi Ahli Media

Validasi ahli media ini dilakukan oleh validator yakni Dosen Sekolah Tinggi Agama Islam Miftahul 'Ula Nganjuk Bapak Dr. Muh Barid Nizarudin Wajdi, M.A. Beliau adalah dosen yang berkompeten dalam bidang desain. Ahli media memberikan penilaian terhadap aspek yang ada pada tampilan *Fun Thinkers Book* Tematik. Adapun penilaian aspek desain (media) dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Media

Aspek Penilaian	Nomor Kriteria	Skor Empiris	Skor Maksimal	Presentase	Kategori
Fisik	1,2,3	15	15	100%	Sangat Layak
Gambar	4,5	10	10		
Tulisan	6,7	10	10		
Pemakaian	8,9,10	15	15		
Jumlah		50	50		

(Sumber: Data Olahan Peneliti)

Pada tabel 1. yaitu hasil penilaian media oleh ahli desain (media) terhadap produk media *Fun Thinkers Book* Tematik subtema "Aku Anggota Pramuka". Hasil validasi diperoleh jumlah skor presentase 100% yang termasuk dalam kategori atau kriteria sangat layak sehingga dapat diimplementasikan dalam pembelajaran. Bapak Dr. Muh Barid Nizarudin Wajdi, M.A. memberikan saran yakni pilih bahan yang mudah didapat dalam pembuatan media.

2. Validasi Ahli Materi

Pada tahap validasi materi dilakukan oleh Ibu Dr. Yuni Masrifatin, M.A. yakni Dosen Sekolah Tinggi Agama Islam Miftahul 'Ula Nganjuk. Beliau adalah dosen yang berkompeten dalam bidang materi khususnya materi untuk Sekolah Dasar. Ahli materi memberikan penilaian terhadap aspek materi dalam media *Fun*

Vol. 2 No. 2 Juni 2024
E-ISSN: 3021-8497

Thinkers Book Tematik tema 8 subtema 1 "Aku Anggota Pramuka". Adapun hasil kelayakan oleh ahli materi pada tabel sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek Penilaian	Nomor Kriteria	Skor Empiris	Skor Maksimal	Kategori
Kesesuaiaan materi	1,3,6,10	18	20	Sangat Layak
Kebermanfaatan	2, 4	10	10	
Gambar dan Bahasa	5,7,8,9	19	20	
Jumlah		47	50	
Presentase		94%		

(Sumber: Data Olahan Peneliti)

Pada tabel 2 merupakan hasil penilaian validasi dari ahli materi terhadap produk *Fun Thinkers Book* Tematik. Hasil validasi terebut memperoleh skor presentase 94% dengan kategori sangat layak sehingga dapat diimplementasikan dalam pembelajaran. Ibu Dr. Yuni Masrifatin, M.A., memberikan saran yakni bahasa dalam soal lebih disederhanakan.

3. Respon Siswa terhadap Pengembangan Media Fun Thinkers Book

Tabel 3. Hasil Responden Siswa Uji Coba Tahap I

Aspek Penilaian	Nomor kriteria	Skor Empiris
Penggunaan dan bahasa	1,2	24
Visual	3,4	29
Ketertarikan, motivasi	6,7,9	43
Pemahaman petunjuk dan materi	5,8	24
Kepraktisan	10	15
Jumlah		135
Skor Maksimal 150		
Presentase 90%		
Kualifikasi Sangat Baik		
Keterangan Kriteria Siswa paham materi dan mampu menggunakan media		

(Sumber: Data Olahan Peneliti)

Vol. 2 No. 2 Juni 2024
E-ISSN: 3021-8497

Berdasarkan perhitungan diatas hasil respon yang dilakukan kepada 5 siswa SDN 2 Pecuk Patianrowo Nganjuk pada uji coba produk tahap 1 terhadap media fun thinker book mencapai 90%, jika dicocokkan dengan tabel kriteria kelayakan maka skor pencapaian ini termasuk kedalam kriteria sangat valid dengan kualifikasi sangat baik yakni siswa paham materi dan mampu menggunakan media *fun thinkers book* tematik tema 8 subtema "Aku Anggota Pramuka".

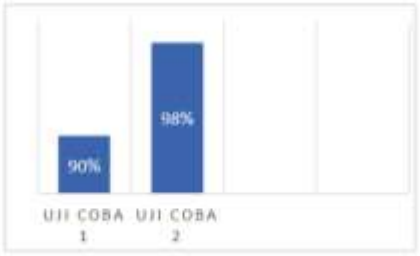
Tabel 4. Hasil Respon Siswa Uji Coba Tahap II

Aspek Penilaian	Nomor kriteria	Skor Empiris
Penggunaan dan bahasa	1,2	58
Visual	3,4	60
Ketertarikan, motivasi	6,7,9	88
Pemahaman petunjuk dan materi	5,8	59
Kepraktisan	10	30
Jumlah		295
Skor Maksimal 300		
Presentase 98%		
Kualifikasi Sangat Baik		
Keterangan Kriteria Siswa paham materi dan mampu menggunakan media		

(Sumber: Olahan Data Peneliti)

Berdasarkan perhitungan diatas hasil respon yang dilakukan kepada 10 siswa SDN 2 Pecuk Patianrowo Nganjuk pada uji coba produk tahap 2 terhadap media fun thinker book mencapai 98%, jika dicocokkan dengan tabel kriteria kelayakan maka skor pencapaian ini termasuk kedalam kriteria sangat valid dengan kualifikasi sangat baik dimana siswa paham materi dan mampu menggunakan media *fun thinkers book* tematik tema 8 subtema "Aku Anggota Pramuka".

Berdasarkan uji coba tahap 1 dan uji coba tahap 2 terhadap produk media *fun thinkers book* tematik dapat disajikan dalam bentuk diagram dibawah ini:



Gambar 1. Diagram Perbandingan Hasil Angket Responden Siswa

Vol. 2 No. 2 Juni 2024
E-ISSN: 3021-8497

4. Diagram Perbandingan Hasil Angket Responden Siswa

Peneliti memberikan angket respon kepada guru terhadap pengembangan media *Fun Thinker Book* Tematik. Hasil respon guru dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 5. Hasil Respon Guru

Responden	Skor Empiris	Skor Maksimal	Presentase	Kategori
Muhammad Shotahanuddin, S.Pd.	49	50	98%	Sangat layak

(*Sumber: Data Olahan Peneliti*)

Berdasarkan data yang sudah dihitung pada tabel 5 maka pengamatan yang telah dilakukan oleh Muhammad Shotahanuddin, S.Pd., selaku guru kelas SDN 2 Pecuk Patianrowo Nganjuk keseluruhan mencapai 98%. Jika dicocokkan dengan tabel kriteria kelayakan, maka skor pencapaian tersebut termasuk dalam kriteria sangat valid/sangat layak.

Tahap evaluasi yaitu tahap terakhir dari rentetan proses pengembangan, dalam pengembangan ini peneliti perlu melakukan pengkajian ulang mengenai komponen-komponen yang telah diujicobakan. Terdapat beberapa evaluasi mengenai komponen media *Fun Thinkers Book* Tematik Tema 8 Subtema "Aku Anggota Pramuka" yang berupa data kualitatif. Revisi media *Fun Thinkers Book* Tematik dilakukan karena terdapat beberapa komponen yang masih kurang baik untuk digunakan. Peneliti melakukan revisi sesuai dengan saran dari para validator. Dengan adanya angket validasi ahli media dan ahli materi untuk mengetahui kelayakan pada produk, sehingga validator mampu memberikan saran. Dimana dari saran menjadikan dasar peneliti untuk melakukan revisi.

Berikut adalah saran tentang hasil validasi oleh para validator terhadap media *Fun Thinkers Book* Tematik Tema 8 subtema "Aku Anggota Pramuka":

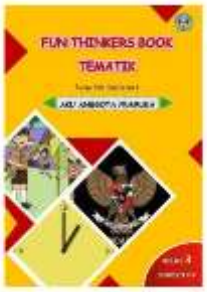
Vol. 2 No. 2 Juni 2024
E-ISSN: 3021-8497

Tabel 6. Hasil Revisi Produk

No	Ahli	Saran	Sebelum di Revisi	Setelah di Revisi
1	Media	Pilih bahan yang mudah di dapat dalam pembuatan media	Ubin menggunakan bahan kayu dan ditempel menggunakan stiker dilapisi solatip putih, jika menggunakan stikar media tidak bisa tahan lama	Ubin menggunakan bahan yang mudah didapat yakni spon dan ditempel menggunakan kertas bva yang dilaminating agar media awet.
2	Materi	Bahasa dalam soal lebih disederhanakan	Perisai pada dada burung Garuda didalamnya terdapat	Apa yang terdapat pada dada burung Garuda

Adapun pengembangan hasil produk akhir media *fun thinkers book* tematik sebagai berikut:

Cover pada bagian depan dan belakang terdapat sampul buku yakni terdiri dari gambar sesuai materi, judul buku. kelas, dan logo STAIM.



Gambar 2. *Cover FTB*

Halaman kata pengantar merupakan bagian pendahuluan atau mengawali isi dalam buku.

Gambar 3. Kata Pengantar dan KD

Vol. 2 No. 2 Juni 2024
E-ISSN: 3021-8497

Halaman link dan kode *QR* fitur pilih gambar pada layar *fun thinkers book* Link dan kode *QR* guna mempermudah mendapatkan media tersebut, pada halaman ini disertakan capture halaman awal pilih layar di *power point***.**

Gambar 4. Halaman link dan kode *QR*

Halaman petunjuk penggunaan yang berisi langkah-langkah atau cara menggunakan media *fun thinkers book* disertai nama dari media tersebut (bingkai, ubin, pertanyaan, jawaban, kunci jawaban) yang berupa gambar.

Gambar 5. Petunjuk Penggunaan Media FTB

Halaman isi ini memiliki dua bagian, bagian sisi kiri berisi pertanyaan/soal dan bagian sisi kanan berisi jawaban, untuk bagian soal diatasnya terdapat petunjuk atau perintah, dan untuk bagian jawaban diatasnya terdapat kunci jawaban yang mana berupa kotak warna (merah,kuning, dan biru). Soal dalam kuis urut sesuai materi pada subtema "Aku Anggota Pramuka" mulai dari muatan PPKn, Bahasa Indonesia, Matematika, PJOK, dan SBdP. Halaman isi ini merupakan halaman utama karena dengan adanya halaman ini pengguna dapat bermain kuis dengan menyenangkan.

Vol. 2 No. 2 Juni 2024
E-ISSN: 3021-8497

Gambar 6. Halaman Isi FTB

Kotak ubin berukuran 5 cm x 5 cm, terdiri dari 9 buah dibagian sisi depan diberi angka 1 sampai 9 dan di bagian sisi belakang yakni warna biru, kuning, dan merah. Ubin sisi angka guna untuk menjawab pertanyaan dan sisi warna guna mencocokkan jawaban. Ubin dibuat dengan menggunakan spon agar aman bagi pengguna dan diberi lapisan solatip warna putih agar awet dan terlihat rapi, untuk angka dan warna dicetak pada kertas HVS lalu dilaminating agar awet dan terlihat rapi.

Gambar 7. Ubin

Bingkai peraga kayu berukuran 20 cm x 20 cm, terdiri dari 2 sisi yang diberi warna merah dan memiliki 9 lubang pada setiap sisi. Bingkai ini berfungsi untuk meletakkan ubin.

Gambar 8. Bingkai Peraga

Penelitian dan pengembangan ini telah dilakukan dengan usaha sebaik mungkin dengan prosedur yang ada, namun masih memiliki keterbatasan sebagai berikut:

1. Uji coba produk hanya dilakukan dengan 10 siswa kelas 3 SDN 2 Pecuk Patianrowo Nganjuk.
2. Waktu yang digunakan dalam penelitian ini relatif pendek
3. Uji coba produk hanya dilakukan untuk melihat kelayakan, respon guru dan siswa

Vol. 2 No. 2 Juni 2024
E-ISSN: 3021-8497

4. Tahap evaluasi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu untuk meminimalisir kekurangan yang ada dalam produk untuk memperbaiki kualitas produk pengembangan.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media *Fun Thinkers Book* Tematik pada Tema 8 subteama 1 "Aku Anggota Pramuka", maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Pengembangan media *Fun Thinkers Book* Tematik dengan menggunakan model pengembangan ADDIE dari Dick, and Carrey dilakukan dengan prosedur 5 tahap yaitu analisis *(Analyze)*, desain *(Design)*, pengembangan *(Development)*, implementasi *(Implementation)*, Evaluasi *(Evaluation)*. Hasil akhir dari pengembangan berupa media pembelajaran *Fun Thinkers Book* Tematik ditambah fitur pilih gambar pada layar dengan materi subtema "Aku Anggota Pramuka".
2. Penilaian terhadap produk media *Fun Thinker Book* Tematik pada Tema 8 Subtema 1 "Aku Anggota Pramuka" yang telah di dikembangkan oleh 2 ahli yakni ahli media dan ahli materi dengan memenuhi kriteria kelayakan. Hasil validasi oleh ahli media memperoleh skor empiris 50 dan presentase 100% dengan kategori sangat layak, kemudiah hasil validasi oleh ahli materi memperoleh skor empiris 47 dan presentase 94% dengan kategori sangat layak sehingga media tersebut dapat diimplemtasikan dalam pembelajaran.
3. Hasil dari uji coba produk yang telah dilakukan kepada 10 siswa kelas 3 SDN 2 Pecuk Patianrowo Nganjuk yang diukur dengan perhitungan hasil respon siswa yang dilakukan dengan 2 tahap. Pada tahap 1 dengan jumlah siswa sebanyak 5 memperoleh tingkat pencapaian 90% dalam kualifikasi sangat baik yakni siswa paham materi dan mampu menggunakan media, pada tahap 2 dengan jumlah siswa sebanyak 10 memperoleh tingkat pencapaian 98% dalam kualifikasi sangat baik yakni siswa paham materi dan mampu menggunakan media *Fun Thinkers Book* Tematik materi Subtema "Aku Anggota Pramuka", dan respon guru terhadap media memperoleh presentase 98% dengan kategori sangat layak.

DAFTAR PUSTAKA

Jalinus, Nizwardi dan ambyar. Media dan Sumber Belajar. Jakarta: Kencana. 2016.

Sugiyono. Metode Penelitian dan Pengembangan. Bandung: Alfabeta. 2019. Megawati.

Sukenti, Mia. Pengembangan Media Kalkulator Ajaib Materi Perkalian pada Siswa Kelas 3 MI Al-Azhaar Bandung Tulungagung. Skripsi: Prodi PGMI Universitas Maliki Malang. 2014.