



JURNAL BASICEDU

Volume 6 Nomor 4 Tahun 2022 Halaman 6361 - 6372

Research & Learning in Elementary Education

<https://jbasic.org/index.php/basicedu>



Pengembangan Media "*Fun Thinkers Book*" untuk Meningkatkan Antusiasme Belajar dan Hasil Belajar Materi Bangun Datar Siswa Sekolah Dasar

Desi Luthfiana Rahmah^{1✉}, Muhamad Taufik Hidayat²

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Surakarta, Indonesia^{1,2}

E-mail: a510180152@student.ums.ac.id¹, mt.hidayat@ums.ac.id²

Abstrak

Penggunaan media pembelajaran masih belum dilaksanakan secara maksimal oleh guru. Kurangnya penggunaan media pembelajaran mengakibatkan rendahnya antusiasme belajar siswa. Hal tersebut berpengaruh terhadap kurang maksimalnya hasil belajar siswa. Sehingga, tujuan penelitian ini dilakukan adalah untuk menghasilkan produk media "*Fun Thinkers Book*" sebagai upaya meningkatkan antusiasme belajar dan hasil belajar materi bangun datar siswa kelas III SD. Penelitian ini menggunakan metode R&D dengan model ADDIE. Tetapi, dalam penelitian ini hanya sampai tahap uji validasi. Uji validasi dilakukan dengan uji validasi media dan uji validasi materi. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan wawancara dan angket. Instrumen dalam penelitian pengembangan ini adalah lembar angket validasi ahli media dan ahli materi. Hasil uji validasi media mendapatkan skor 68 dari 72 dengan keterangan "Sangat Valid". Hasil uji validasi materi mendapatkan skor 45 dari 48 dengan keterangan "Sangat Valid". Sehingga, dapat disimpulkan bahwa media "*Fun Thinkers Book*" valid dan layak digunakan dalam pembelajaran sebagai upaya untuk meningkatkan antusiasme belajar dan hasil belajar materi bangun datar siswa kelas III SD.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Antusiasme Belajar, Hasil Belajar.

Abstract

The use of learning media is still not implemented optimally by the teacher. The lack of use of learning media results in low student enthusiasm for learning. It results in less than optimal student learning outcomes. Thus, the purpose of this research was to produce a media product called "Fun Thinkers Book" as an effort to increase learning enthusiasm and learning outcomes for third-grade elementary school students. This study uses the R&D method with the ADDIE model. However, in this study, only up to the validation test. A validation test is done by a media validation test and a material validation test. Data collection techniques were carried out through interviews and questionnaires. The instrument in this development research is a validation questionnaire sheet of media experts and material experts. The results of the media validation test got a score of 68 out of 72 with the statement "Very Valid". The results of the material validation test got a score of 45 out of 48 with the statement "Very Valid". Thus, it can be concluded that the "Fun Thinkers Book" media is valid and feasible to use in learning as an effort to increase learning enthusiasm and learning outcomes for third-grade elementary school students.

Keywords: Learning Media, Enthusiasm for Learning, Learning Outcomes.

Copyright (c) 2022 Desi Luthfiana Rahmah, Muhamad Taufik Hidayat

✉ Corresponding author :

Email : a510180152@student.ums.ac.id

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3259>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

Jurnal Basicedu Vol 6 No 4 Tahun 2022
p-ISSN 2580-3735 e-ISSN 2580-1147

PENDAHULUAN

Bangun datar termasuk dalam pokok bahasan yang sangat penting untuk dipahami dalam mempelajari geometri maupun aplikasinya dalam sehari-hari. Oleh karena itu, pembelajaran bangun datar di sekolah dasar menjadi sangat penting untuk dipahami siswa. Sebab, pemahaman tersebut dapat memberi kontribusi bagi siswa dalam kepentingan mempelajari matematika, baik untuk membentuk pola pikir, mempelajari materi atau pengetahuan lain, maupun untuk keperluan sehari-hari (Mursalin, 2016).

Hasil riset PISA tahun 2018 yang dijelaskan (Tohir, 2019), menunjukkan bahwa dalam penguasaan materi di bidang matematika, Indonesia masih tergolong rendah. Tidak jauh berbeda dengan PISA, hasil dari TIMSS tahun 2015 juga menunjukkan siswa Indonesia memiliki skor 397. Sedangkan skor rata-rata internasional ada di angka 500 (Simbolon & Sapri, 2022). Faktor utama yang menjadi salah satu penyebab rendahnya penguasaan materi berhubungan dengan kurangnya ketertarikan dan minat siswa dalam pembelajaran yang dapat mengakibatkan rendahnya hasil belajar siswa (Musoffa et al., 2020). Menurut (Fauzi & Arisetyawan, 2020) dan (Simbolon et al., 2019) dalam penelitiannya masing-masing, kompak menyebutkan bahwa dalam pembelajaran matematika khususnya materi bangun datar termasuk salah satu cabang yang dinilai sulit. Bangun datar dikatakan sulit karena dalam penguasaan konsep membutuhkan banyak latihan dengan lebih mendalam.

Matematika termasuk mata pelajaran yang tidak pernah absen pada setiap jenjang pendidikan. Namun, matematika masih saja dianggap sulit bagi sebagian siswa sekolah dasar dikarenakan sifatnya yang abstrak, tidak menarik, dan membosankan sehingga siswa kurang antusias dalam belajar matematika. Hal itu sejalan dengan hasil wawancara dengan guru kelas III SD N Mengkowo. Proses pembelajaran bangun datar dilakukan hanya menggunakan media visual sederhana berupa gambar sehingga kurang membangkitkan antusiasme belajar siswa sebab dalam penggunaannya tidak melibatkan siswa secara langsung. Alhasil, masih banyak siswa kurang tertarik dalam pembelajaran yang mengakibatkan siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep. Terlebih, adanya pandemi Covid-19 mengakibatkan pembelajaran dilakukan secara daring membuat siswa kesulitan mendapatkan pengalaman belajar secara konkret. Kebanyakan guru hanya menjelaskan sesuai dengan buku tema dan LKS atau langsung memberi tugas. Guru juga kesulitan mengukur pemahaman belajar siswa melalui hasil belajar selama pandemi Covid-19. Para siswa menyebutkan kurangnya penggunaan media pembelajaran membuat mereka bosan belajar sehingga menimbulkan rasa malas untuk belajar. Kebanyakan siswa mengaku bahwa mereka dibantu oleh orang tua dalam mengerjakan tugas-tugas sekolahnya selama pembelajaran daring.

Kurangnya antusiasme belajar harus segera diatasi karena dapat menimbulkan dampak yang sangat besar. Dampak tersebut di antaranya adalah penguasaan materi siswa akan kurang yang dapat mengakibatkan hasil belajar siswa kurang maksimal. Tingkat antusiasme belajar berpengaruh tinggi terhadap hasil belajar siswa sehingga antusiasme belajar siswa harus sangat diperhatikan oleh pendidik (Wiradarma et al., 2021). Setiap konsep matematika bisa dipahami dengan baik apabila disampaikan dengan media pembelajaran yang konkret (Mashuri, 2019). Minimnya penggunaan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif berpotensi menempatkan siswa sebagai individu yang monoton dan tidak aktif dalam pembelajaran. Oleh karenanya, inovasi media pembelajaran sangat penting dilakukan guna menciptakan pembelajaran yang menggairahkan sekaligus menyenangkan, sehingga merangsang antusiasme belajar siswa di kelas. Seperti yang diungkapkan oleh (Indaryati & Jailani, 2015) bahwa media pembelajaran termasuk salah satu faktor utama yang berpengaruh terhadap antusiasme belajar dan hasil belajar siswa. Media pembelajaran memiliki peran sebagai pembangkit semangat belajar, membantu memperoleh gambaran jelas tentang suatu benda yang sukar untuk diamati secara langsung, membantu meningkatkan pemahaman, menampilkan materi secara jelas dan menarik, serta memudahkan pengertian siswa.

Berdasarkan penjabaran di atas, media yang cocok dengan karakteristik siswa SD adalah sebuah media yang dikombinasikan dengan permainan. (Rusdiyani & Zainuddin, 2019) mengungkapkan bahwa kegiatan belajar sambil bermain dapat dilaksanakan dengan melakukan pengembangan media permainan dikreasikan menjadi media pembelajaran. Permainan dapat diimplementasikan dalam pembelajaran sebab naluri bermain siswa SD yang masih tinggi sehingga dapat membantu siswa merasa senang dan nyaman dalam belajar.

Dari pemaparan di atas, penulis memutuskan untuk mengembangkan media berbasis permainan, yaitu *Fun Thinkers Book* yang digunakan sebagai media dalam pembelajaran bangun datar kelas III SD. Pada tahun 1895, Grolier menciptakan *Fun Thinkers Book* sebagai salah satu media yang dikembangkan di Boston, Amerika (Kibtiah et al., 2021). Media *Fun Thinkers Book* merupakan seperangkat buku yang dikemas dengan sistem "Match-Frame" guna menciptakan kegiatan belajar yang menarik dan menyenangkan sekaligus dapat meningkatkan ketajaman berpikir anak usia 2-10 tahun (Fitroh & Mubarak, 2020).

Berkaitan dengan media ini, di SD telah ada beberapa penelitian terdahulu yang membuktikan bahwa media "*Fun Thinkers Book*" yang diimplementasikan pada pembelajaran tematik mampu menarik minat dan perhatian siswa sehingga dapat meningkatkan semangat siswa dalam belajar (Jummita et al., 2021). Hal serupa juga disampaikan (Lideaningrum et al., 2016) dalam penelitiannya, membuktikan bahwa media *Fun Thinkers* berbasis soal literasi yang disusun dengan konsep belajar sambil bermain dapat meningkatkan minat belajar siswa, membangkitkan imajinasi, serta mengatasi rasa bosan saat pembelajaran berlangsung. Beberapa penelitian lain yang senada, di antaranya (Riani et al., 2019), (Kibtiah et al., 2021), dan (Khair, 2020) melakukan penelitian pengembangan media "*Fun Thinkers Book*" menghasilkan media yang layak digunakan dan efektif dalam mendorong peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa.

Berbagai penelitian terdahulu yang ada, belum terdapat penelitian yang secara spesifik meneliti mengenai pengembangan media "*Fun Thinkers Book*" pada materi bangun datar. Berdasarkan urgensi terhadap rendahnya ketertarikan dan semangat siswa pada pembelajaran matematika terutama materi bangun datar yang mengakibatkan rendahnya hasil belajar siswa, peneliti memutuskan untuk meneliti permasalahan tersebut dengan judul penelitian "Pengembangan Media "*Fun Thinkers Book*" Untuk Meningkatkan Antusiasme Belajar dan Hasil Belajar Materi Bangun Datar Siswa Kelas III SD". Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengembangan media "*Fun Thinkers Book*" pada materi bangun datar kelas III SD dan untuk menghasilkan media "*Fun Thinkers Book*" yang layak digunakan dalam pembelajaran untuk meningkatkan antusiasme belajar dan hasil belajar materi Bangun Datar siswa kelas III SD.

METODE

Penelitian ini menggunakan penelitian *R&D (Research and Development)* yang bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media dalam bentuk perangkat keras. Menurut (Sugiyono, 2016), Metode *R&D* digunakan untuk menghasilkan sebuah produk dan menguji kevalidan serta keefektifan produk tersebut. Produk yang dihasilkan adalah media pembelajaran "*Fun Thinkers Book*" untuk meningkatkan antusiasme belajar dan hasil belajar materi bangun datar siswa kelas III SD.

Model *R&D* yang dijadikan acuan pada penelitian ini adalah model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Model ADDIE dipilih dengan alasan ADDIE memiliki prosedur kerja yang lebih terstruktur dan sederhana sehingga mampu menghasilkan produk yang lebih efektif.

Pada penelitian ini model ADDIE hanya dilakukan hingga 3 tahap, yaitu: (1) *Analysis*; (2) *Design*; dan (3) *Development*. Tahap *analysis* dilakukan dengan analisis kebutuhan, kurikulum, dan karakteristik siswa. Tahap *design* dilakukan dengan merancang produk yaitu media "*Fun Thinkers Book*" dalam bentuk *storyboard* yang berisi penyusunan *layout* media dan konten isi, juga merancang instrumen validasi. Tahap *Development*

dilakukan dengan merealisasikan rancangan produk media yang telah dirancang pada tahap kedua menjadi draft produk. Pada tahap ini juga dilakukan pengujian produk kepada validator ahli.

Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara tidak terstruktur dan angket. Wawancara dilakukan kepada guru dan siswa, sedangkan angket berupa lembar validasi dilakukan kepada para validator ahli.

Media pembelajaran "Fun Thinkers Book" yang dikembangkan harus memenuhi aspek valid. Dalam memenuhi aspek valid, media pembelajaran harus diuji kelayakannya. Uji kelayakan media pembelajaran ini dilakukan dengan uji validasi melalui angket validasi. Angket validasi disusun dalam bentuk pernyataan dengan kategori jawaban menggunakan modifikasi skala *likert*, menjadi 4, 3, 2, 1 dengan kriteria SS (Sangat Setuju), S (Setuju), KS (Kurang Setuju), dan TS (Tidak Setuju). Analisis interval skor kuantitatif menyesuaikan jumlah butir pernyataan sehingga menggunakan penilaian menurut (Mardapi, 2017).

Tabel 1. Rentang Penilaian Angket Validasi

Rentang Skor Kuantitatif	Kategori	Keterangan
$X > \bar{X}_i + 1 SBi$	Sangat Baik	Sangat Valid
$\bar{X}_i + 1 SBi > X \geq \bar{X}_i$	Baik	Valid
$\bar{X}_i > X \geq \bar{X}_i - 1 SBi$	Kurang Baik	Kurang Valid
$X < \bar{X}_i - 1 SBi$	Sangat Kurang Baik	Tidak Valid

Keterangan:

X = Skor aktual (Jumlah skor yang dicapai)

\bar{X}_i = Rata-rata skor ideal

$$\frac{1}{2} (\text{skor maksimal ideal} + \text{skor minimal ideal})$$

SBi = Simpangan baku ideal

$$\frac{1}{6} (\text{skor maksimal ideal} - \text{skor minimal ideal})$$

Dengan:

Skor maksimal ideal = \sum butir kriteria x skor maksimal

Skor minimal ideal = \sum butir kriteria x skor minimal

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian pengembangan ini adalah sebuah media "Fun Thinkers Book" yang dikembangkan dengan model ADDIE. Seperti yang sudah dipaparkan di atas bahwa dalam penelitian ini tahap penelitian hanya dilakukan sampai 3 tahap. Berikut tahapan-tahapan yang dilalui pada penelitian ini.

Tahap Analysis (Analisis)

Analisis kebutuhan

Analisis kebutuhan dilakukan dengan wawancara guru dan siswa untuk mengetahui situasi pembelajaran di lapangan sekaligus mengetahui kendala yang dialami guna merencanakan solusi untuk mengatasi kendala tersebut. Dari hasil analisis kebutuhan, diketahui bahwa permasalahan utama yang dialami adalah rendahnya antusiasme belajar siswa dalam pembelajaran matematika karena materi yang cenderung sulit dan tidak menarik sehingga siswa kurang semangat dalam pembelajaran. Kurangnya antusiasme belajar menyebabkan siswa pasif dalam pembelajaran. Siswa cenderung diam saat ditanya oleh guru dengan metode

pembelajaran ceramah dan tanya jawab. Siswa bersikap pasif disebabkan oleh kurangnya pemahaman terhadap materi. Kenyataan ini berakibat pada kurang maksimalnya hasil belajar siswa. Melihat masalah tersebut, guru telah mencoba melakukan terobosan dengan melakukan pembelajaran menggunakan media gambar pada materi bangun datar untuk mendongkrak antusiasme belajar dan hasil belajar siswa. Namun, penggunaan media gambar ternyata belum mendapatkan hasil yang maksimal dikarenakan kurang melibatkan siswa secara langsung dalam penggunaannya.

Peran media pembelajaran bagi siswa adalah membuat lebih tertarik dengan pembelajaran, bahkan siswa dapat memahami pembelajaran ke arah yang lebih abstrak (Saputri et al., 2021). Siswa menyatakan bahwa mereka sangat antusias jika proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran yang menarik, terlebih jika media pembelajaran tersebut berbasis permainan.

Analisis karakteristik siswa

Pada siswa kelas III SD memiliki usia rata-rata 9 sampai 10 tahun, anak usia tersebut masih berada ditahap berpikir konkret. Sesuai dengan teori perkembangan anak oleh Piaget (Nurjan, 2016), anak dengan rentang usia tujuh sampai sebelas tahun masih tergolong dalam tahap operasional konkret. Anak bisa belajar dan menerima apa yang dia dapatkan dengan benda-benda nyata atau dengan berbagai pengalaman yang dialami siswa.

Media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa SD terutama kelas III SD yaitu sebuah media pembelajaran yang bisa dikombinasikan dengan permainan. Landasan teori yang mendasari berkembangnya kegiatan belajar sambil bermain adalah teori kognitif Jean Piaget (Rahmatin & Siti Khabibah, 2016). Penggunaan media pembelajaran berbasis permainan dapat membuat siswa lebih santai dan tidak mudah bosan dalam pembelajaran dikarenakan naluri bermainnya yang masih tinggi. Guru dapat memvariasikan latihan soal yang lebih menarik melalui penggunaan media berbasis permainan sehingga dapat meningkatkan antusiasme siswa dalam mendapatkan pemahaman yang mendalam melalui proses melatih konsep matematika.

Analisis kurikulum

Kurikulum yang diterapkan di SD N Mengkowo adalah kurikulum 2013. Peneliti melakukan analisis Kompetensi Dasar bermuatan materi bangun datar yang berlaku pada kurikulum 2013. Kemudian dilakukan pengembangan Indikator Pencapaian Kompetensi dengan memperhatikan tujuan pembelajaran pada setiap pembelajaran yang tercantum pada buku guru.

Tabel 2. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.9 Menjelaskan simetri lipat dan simetri putar pada bangun datar menggunakan bena konkret.	3.9.1 Mendeteksi simetri lipat pada bangun datar.
3.10 Menjelaskan dan menentukan keliling bangun datar.	3.10.1 Mengonsepan keliling bangun datar.
	3.10.2 Menentukan keliling bangun datar dengan satuan tidak baku.
	3.10.3 Menentukan keliling bangun datar dengan satuan baku.
	3.10.4 Memecahkan masalah sehari-hari berkaitan dengan keliling bangun datar.
3.12 Menganalisis berbagai bangun datar berdasarkan sifat-sifat yang dimiliki.	3.12.1 Mengidentifikasi berbagai macam nama bangun datar.
	3.12.2 Mengidentifikasi berbagai macam bangun datar pada benda konkret.

3.12.3 Mengklasifikasi berbagai bangun datar berdasarkan sifat-sifat yang dimiliki.

3.12.4 Menemukan perbedaan berbagai bangun datar berdasarkan sifat-sifat yang dimiliki.

Buku guru, buku siswa, dan buku referensi pendalaman materi yang digunakan di sekolah adalah sumber informasi dalam pengembangan media "Fun Thinkers Book". Peneliti juga menggunakan buku tambahan dari beberapa penerbit guna memperluas materi yang relevan dengan kurikulum.

Tahap Design (Desain)

Menurut Gordon (Fitroh & Mubarak, 2020) *Fun Thinkers Book* adalah seperangkat buku yang menyajikan permainan yang dilengkapi dengan bingkai peraga dan dikemas untuk menciptakan suasana belajar menjadi lebih menyenangkan. Media *Fun Thinkers* diciptakan untuk menggelitik rasa ingin tahu, mengasah kemampuan otak, dan perkembangan intelektual anak (Saroh, 2016). Media *Fun Thinkers Book* dikembangkan agar siswa dapat belajar dengan aktif, mandiri, juga kreatif dalam menemukan dan mengkonstruksi pengetahuan. (Lideaningrum et al., 2016) menyebutkan bahwa media *Fun Thinkers Book* dilengkapi dengan alat bantu sebuah papan dengan 16 kotak di dalamnya, terdiri dari lembar soal, beserta dengan angka dan warna, serta lembar jawaban. Sedangkan menurut (Rahmawati, 2021) media *Fun Thinkers Book* terdiri satu set buku dan bingkai, beserta ubin yang berjumlah 9 kotak, terbagi menjadi 6 level sesuai dengan pembelajaran. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media *Fun Thinkers Book* adalah seperangkat buku berbasis permainan yang dilengkapi dengan bingkai peraga dan dikemas dalam bentuk kegiatan bermain sambil belajar. Jumlah kotak ubin dan jumlah level dapat dikembangkan sesuai dengan kebutuhan.

Selanjutnya, pada tahap ini dilakukan dengan merancang produk yaitu media "Fun Thinkers Book" dalam bentuk *storyboard* yang berisi penyusunan *layout* media dan konten isi, juga merancang instrumen validasi untuk ahli media dan ahli materi. Adapun deskripsi kegiatan dalam tahap ini, sebagai berikut:

1. Mengumpulkan referensi model dan desain media dari beberapa sumber di internet.
2. Menyusun *storyboard* media diawali dengan membuat *layout* media dan sketsa berbentuk kotak-kotak yang nantinya untuk diisi materi.
3. Menyusun petunjuk penggunaan media yang bertujuan untuk mempermudah siswa dalam menggunakan media "Fun Thinkers Book".
4. Mengumpulkan dan menyusun materi sesuai dengan KD dan IPK serta tujuan pembelajaran yang dikembangkan. Penyusunan materi disusun dalam bentuk "Latihan" yang disesuaikan dari yang mudah ke yang sukar. Susunan materi menghasilkan 20 halaman dengan 1 latihan terdiri dari 2 halaman. Sehingga dalam media ini terdapat 10 latihan.
5. Membuat desain untuk *front cover* dan *back cover* media "Fun Thinkers Book"
6. Menentukan perpaduan warna dan *font* yang cocok, serta menambahkan gambar pendukung agar media menarik.

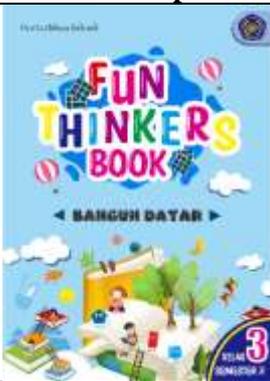
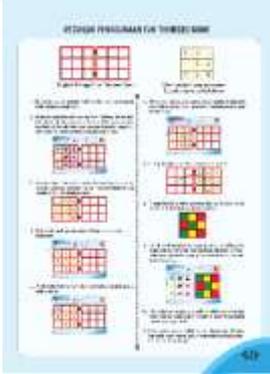
Tahap terakhir dari tahap ini adalah menyusun instrumen penilaian berupa angket validasi media dan materi. Instrumen penilaian validasi media meliputi 3 aspek penilaian, yaitu: 1) Kebaruan media terdiri dari 2 indikator ; 2) Desain media terdiri dari 13 indikator; dan 3) Penggunaan media terdiri dari 3 indikator. Sehingga jumlah keseluruhan indikator adalah 18 indikator penilaian. Sementara instrumen penilaian validasi materi meliputi 2 aspek penilaian, yaitu: 1) Kurikulum terdiri dari 4 indikator dan 2) Isi terdiri dari 8 indikator. Sehingga jumlah keseluruhan indikator adalah 12 indikator penilaian.

6367 Pengembangan Media "Fun Thinkers Book" untuk Meningkatkan Antusiasme Belajar dan Hasil Belajar Materi Bangun Datar Siswa Sekolah Dasar – Desi Luthfiana Rahmah, Muhamad Taufik Hidayat
 DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3259>

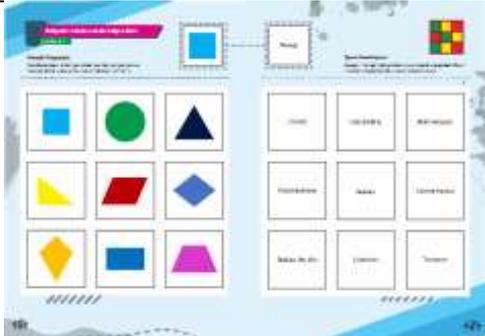
Tahap Development (Pengembangan)

Pada tahap ini, kegiatan pertama yang dilakukan yaitu merealisasikan produk yang telah dirancang pada tahap *design*. Realisasi produk dilakukan menggunakan aplikasi *Coreldraw X7*. Berikut adalah *preview* produk media yang terdiri dari *cover*, petunjuk penggunaan, KD dan IPK, daftar isi, isi materi, dan deskripsi singkat mengenai media pembelajaran "Fun Thinkers Book" serta profil penulis.

Tabel 3. Tampilan Media "Fun Thinkers Book"

Tampilan Media	Keterangan
<p style="text-align: center;">Cover Depan</p> 	<p>Halaman <i>cover</i> berisi judul atau nama media yaitu "Fun Thinkers Book" yang dilengkapi dengan ilustrasi bingkai peraga untuk menginterpretasikan bahwa media ini merupakan media berbasis permainan. Halaman <i>cover</i> juga diberi keterangan materi yaitu "Bangun Datar" dan keterangan kelas yaitu "Kelas 3 Semester II". <i>Cover</i> juga dilengkapi dengan ilustrasi bentuk-bentuk bangun datar untuk menggambarkan isi media tersebut.</p>
<p style="text-align: center;">Petunjuk Penggunaan Media</p> 	<p>Halaman petunjuk berisi petunjuk penggunaan media pembelajaran "Fun Thinkers Book" yang dilengkapi dengan gambar agar memudahkan pemahaman siswa mengenai penggunaan media.</p>
<p style="text-align: center;">KD dan IPK</p> 	<p>Halaman KD dan IPK berisi informasi mengenai KD dan IPK yang terdapat pada media disertai keterangan penyebaran "Latihan".</p>
<p style="text-align: center;">Daftar Isi</p>	

6368 Pengembangan Media "Fun Thinkers Book" untuk Meningkatkan Antusiasme Belajar dan Hasil Belajar Materi Bangun Datar Siswa Sekolah Dasar – Desi Luthfiana Rahmah, Muhamad Taufik Hidayat
 DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3259>

Tampilan Media	Keterangan
	<p>Daftar isi berisi halaman “Latihan” pada media pembelajaran.</p>
<p style="text-align: center;">Isi Materi</p> 	<p>Media pembelajaran ini terdapat 10 macam Latihan. Satu Latihan terdiri dari 2 halaman yang terletak bersebelahan. Pada halaman sebelah kiri terdapat keterangan latihan dan topik materi, petunjuk pengerjaan, dan gambar-gambar yang merupakan pertanyaan. Sedangkan pada halaman sebelah kanan terdapat tujuan pembelajaran yang ingin dicapai pada latihan tersebut, dan jawaban untuk pertanyaan dari halaman sebelah kiri, serta sebuah kunci jawaban yang berbentuk pola warna yang tersedia di pojok kanan atas.</p>
<p style="text-align: center;">Daftar Pustaka</p> 	<p>Halaman ini memuat sumber-sumber yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran.</p>
<p style="text-align: center;">Cover Belakang</p> 	<p>Halaman ini berisi deskripsi singkat mengenai media “<i>Fun Thinkers Book</i>”. Dijelaskan juga mengenai manfaat dan keunggulan dari media “<i>Fun Thinkers Book</i>”. Pada halaman ini juga dilengkapi dengan biodata penulis.</p>

Setelah keseluruhan realisasi produk selesai dilakukan, produk media “*Fun Thinkers Book*” kemudian dicetak dengan ukuran A4 menggunakan jenis kertas *art paper* dengan permukaan laminasi *glossy* menjadi draf produk media. Jumlah keseluruhan halaman media termasuk *cover* membutuhkan 14 lembar kertas.

6369 Pengembangan Media "Fun Thinkers Book" untuk Meningkatkan Antusiasme Belajar dan Hasil Belajar Materi Bangun Datar Siswa Sekolah Dasar – Desi Luthfiana Rahmah, Muhamad Taufik Hidayat
 DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3259>

Setelah media selesai dicetak, kemudian dilakukan pembuatan bingkai peraga. Bingkai peraga dibuat menggunakan bahan kayu agar tahan lama. Media dilengkapi dengan tempat penyimpanan berupa tas agar mudah dalam penyimpanan.



Gambar 1. Media "Fun Thinkers Book"



Gambar 2. Tas Penyimpanan Media "Fun Thinkers Book"

Media pembelajaran yang telah jadi selanjutnya diuji validitasnya. Terdapat dua jenis validator ahli dalam penelitian ini, yaitu ahli media dan ahli materi. Uji validasi dilakukan bertujuan untuk mengetahui kelayakan media yang dikembangkan, juga guna mendapatkan komentar/ saran untuk kepentingan meningkatkan dan menyempurnakan kualitas media "Fun Thinkers Book".

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Media

Butir pernyataan	Skor aktual	Skor maksimal ideal	Kategori	Keterangan
18	68	72	Sangat Baik	Sangat Valid

Dengan:

$$\bar{X}_i = 45$$

$$S_{Bi} = 9$$

Hasil validasi media menunjukkan bahwa draf media "Fun Thinkers Book" mendapatkan skor total 68 dari skor maksimal 72. Disesuaikan dengan kategori rentang skor kuantitatif, penilaian termasuk ke dalam rentang skor $X > 54$ dengan kategori Sangat Baik dan keterangan Sangat Valid. Menurut ahli media, media "Fun Thinkers Book" kreatif dalam ide dan gagasan. Dikatakan bahwa media ini berbeda dari media pembelajaran yang sudah ada.

Adapun komentar dari ahli media yaitu bingkai peraga pada media masih kurang halus pada tekstur kayu yang digunakan sehingga diperlukan perbaikan dengan memperhalus bingkai peraga agar tidak berpotensi melukai siswa saat menggunakannya. Petunjuk penggunaan pada Latihan 2 masih terdapat kata yang sulit dimengerti siswa, sehingga perlu mengganti dengan kata yang mudah dipahami siswa. Kesimpulan dari ahli media ini adalah media layak digunakan dengan revisi sesuai saran.

Tabel 5. Hasil Validasi Ahli Materi

Butir pernyataan	Skor aktual	Skor maksimal ideal	Kategori	Keterangan
12	45	48	Sangat Baik	Sangat Valid

- 6370 Pengembangan Media "Fun Thinkers Book" untuk Meningkatkan Antusiasme Belajar dan Hasil Belajar Materi Bangun Datar Siswa Sekolah Dasar – Desi Luthfiana Rahmah, Muhamad Taufik Hidayat
DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3259>

Dengan:

$$\bar{X}_i = 30$$

$$S_{Bi} = 6$$

Hasil validasi materi pada draf media "Fun Thinkers Book" mendapatkan skor total 45 dari skor maksimal 48. Disesuaikan dengan kategori rentang skor kuantitatif, penilaian termasuk ke dalam rentang skor $X > 36$ dengan kategori Sangat Baik dan keterangan Sangat Valid. Komentar dan saran yang diberikan oleh ahli materi adalah untuk lebih memperhatikan kelengkapan soal dan jawaban seperti pada Latihan 9 topik bahasan menghitung keliling bangun datar, pada lembar jawaban kurang dilengkapi dengan ukuran satuan panjang seperti pada lembar soal. Sehingga, kesimpulan dari ahli materi ini adalah media layak digunakan dengan revisi sesuai saran. Berdasarkan komentar dan saran yang diberikan oleh validator, selanjutnya dilakukan perbaikan terhadap draf produk sehingga menghasilkan produk media final dan siap diuji cobakan kepada siswa.

Temuan penelitian pada penelitian ini melengkapi hasil temuan dari peneliti terdahulu mengenai media "Fun Thinkers Book" yaitu menghasilkan media yang valid dan layak digunakan dalam pembelajaran sebagai upaya meningkatkan antusiasme belajar dan hasil belajar materi bangun datar siswa kelas III SD. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Lideaningrum et al., 2016) dengan tujuan untuk menciptakan media *Fun Thinkers* berbasis soal literasi yang valid untuk siswa kelas III SD. Hasil dari penelitiannya pun sesuai dengan tujuan penelitian. Media yang dikembangkan juga berdampak terhadap peningkatan minat dan motivasi siswa yang berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Penelitian (Saroh, 2016) membuktikan media *Fun Thinkers Book* efektif meningkatkan nilai belajar siswa dengan nilai *pretest-posttest* yaitu 69,71 dan 84,65 meningkat sebesar 14,94%. Dengan dikembangkannya media pembelajaran berbasis permainan ini, maka siswa dapat merasakan pembelajaran yang menyenangkan sehingga memudahkan siswa dalam penguasaan materi. Adapun keunggulan dari produk media ini (Riani et al., 2019) yaitu memiliki sifat yang mudah di bawa ke mana pun dikarenakan ukuran yang pas dan terdapat tas sebagai wadah media.

Dalam proses pengembangan media pada penelitian ini masih terdapat keterbatasan, yaitu pengembangan media hanya sampai uji validasi ahli media dan uji validasi ahli materi saja, belum sampai pada tahap uji lapangan.

KESIMPULAN

Penelitian ini menghasilkan media berbasis permainan "Fun Thinkers Book". Media ini memuat materi bangun datar yang digunakan untuk meningkatkan antusiasme belajar dan hasil belajar siswa kelas III SD berdasarkan urgensi terhadap rendahnya ketertarikan dan semangat siswa pada pembelajaran matematika terutama materi bangun datar yang mengakibatkan rendahnya hasil belajar siswa. Hasil validasi ahli media diperoleh skor 68 dari 72 dengan kategori Sangat Baik dan keterangan Sangat Valid pada interval $X > 54$. Hasil validasi ahli materi memperoleh skor 45 dari 48 dengan kategori Sangat Baik dan keterangan Sangat Valid pada interval $X > 36$. Menurut hasil penelitian yang telah dilaksanakan, didapatkan kesimpulan bahwa media "Fun Thinkers Book" valid dan layak digunakan dalam pembelajaran sebagai upaya untuk meningkatkan antusiasme belajar dan hasil belajar materi bangun datar siswa kelas III SD.

DAFTAR PUSTAKA

- Fauzi, I., & Arisetyawan, A. (2020). *Analisis Kesulitan Belajar Siswa Pada Materi Geometri Di Sekolah Dasar*. 11(1), 27–35.

- 6371 *Pengembangan Media "Fun Thinkers Book" untuk Meningkatkan Antusiasme Belajar dan Hasil Belajar Materi Bangun Datar Siswa Sekolah Dasar – Desi Luthfiana Rahmah, Muhamad Taufik Hidayat*
DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3259>
- Fitroh, A., & Mubarak, M. K. (2020). Pengembangan Media Fun Thinkers Book (Ftb) Pada Subtema Keragaman Suku Bangsa Dan Agama Di Negeriku Kelas Iv Sd. *Doctoral Dissertation, Stkip PGRI Sidoarjo*, 1–11.
- Indaryati, I., & Jailani, J. (2015). Pengembangan Media Komik Pembelajaran Matematika Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa Kelas V. *Jurnal Prima Edukasia*, 3(1), 84–96.
- Jummita, J., Agustiana, I. G. A. T., & Dibia, I. K. (2021). Media Fun Thinkers Berbasis Soal Calistung Pada Tema 7 Benda , Hewan Dan Tanaman Di Sekitarku Untuk Siswa Sd Kelas 1. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(2), 302–314.
- Khair, N. A. N. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Fun Thinkers Book Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Pada Tema Indahnya Keragaman Di Negeriku Di Min 5 Kota Banjarmasin Oleh. In *Skripsi, Tarbiyah Dan Keguruan. Uin Antasari*.
- Kibtiah, M., Hendracipta, N., & Andriana, E. (2021). *Developing Fun Thinkers Book Learning Media On The Topic Of Peristiwa Alam Yang Terjadi Di Indonesia At Grade V Of Elementary School*. 10, 829–835.
- Lideaningrum, A. I., Sudjito, D. N., & A, M. R. S. S. N. A. (2016). Desain Media Pembelajaran Menggunakan Permainan Fun Frame In Physics Pada Pokok Bahasan Cermin Cembung Melalui Turnamen. *Prosiding Seminar Nasional Quantum, January*.
- Mardapi, D. (2017). *Pengukuran Penilaian Dan Evaluasi Pendidikan Edisi 2*. Yogyakarta: Parama Publishing.
- Mashuri, S. (2019). *Media Pembelajaran Matematika*. Yogyakarta: Deepublish.
- Mursalim, M. (2016). Pembelajaran Geometri Bidang Datar Di Sekolah Dasar Berorientasi Teori Belajar Piaget. *Dikma (Jurnal Pendidikan Matematika)*, 4(2), 250–258.
- Musoffa, D. Q., Nurhayati, A., & Chotimah, S. (2020). Analisis Minat Belajar Siswa Kelas Iii Pada Materi Bangun Datar Berbantuan Vba. *Journal On Education*, 02(04), 297–302.
- Nurjan, S. (2016). *Psikologi Belajar*. Ponorogo: Wade Group.
- Rahmatin, R., & Siti Khabibah. (2016). Pengembangan Media Permainan Kartu Umath (Uno Mathematics) Dalam Pembelajaran Matematika Pada Materi Pokok Operasi Bilangan Bulat. *Mathedunesa: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 1(5).
- Rahmawati, R. (2021). *Pengembangan Media Fun Thinkers Book Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Tema 4 Subtema 1 Kelas Iv Sekolah Dasar*. Doctoral Dissertation, Universitas Muhammadiyah Mataram.
- Riani, R. P., Huda, C., Fajriyah, K., Pendidikan, F. I., Semarang, U. P., & Hartini, M. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Tematik “ Fun Thinkers Book ” Tema Berbagai Pekerjaan Menurut Undang-Undang Republik. *Jurnal Sinektik*, 2(2), 173–184.
- Rusdiyani, E., & Zainuddin, A. (2019). Media Pembelajaran Monopoli Berbasis Audio Visual Pada Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku. *Doctoral Dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta*.
- Saputri, B. A., Rais, R., & Setianingsih, E. S. (2021). Pengaruh Motivasi Belajar Melalui Variasi Model Dan Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas Iv Sd Negeri Karangmoncol 05 Pemalang. *DwijaLoka Jurnal Pendidikan Dasar & Menengah*, 2(2), 168–173.
- Saroh, I. (2016). *Pengembangan Media Flash Card Fun Thinkers Tematik Sebagai Pendukung Pembelajaran Saintifik Pada Siswa Kelas Ii Sd N Karangtempel*. Skripsi. Semarang: Upgris.
- Simbolon, H., Sofiyani, S., & Ramadhani, D. (2019). Analisis Kesulitan Belajar Matematika Materi Bangun Datar Sd Negeri 7 Langsa. *Journal Of Education Studies*, 2(1), 100–111.
- Simbolon, S., & Sapri. (2022). Analisis Kesulitan Belajar Siswa Kelas Iv Materi Bangun Datar Di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(2), 2510–2515.

6372 *Pengembangan Media "Fun Thinkers Book" untuk Meningkatkan Antusiasme Belajar dan Hasil Belajar Materi Bangun Datar Siswa Sekolah Dasar – Desi Luthfiana Rahmah, Muhamad Taufik Hidayat*
DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3259>

<https://doi.org/10.31004/Edukatif.V4i2.2081>

Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (Cetakan 23). Bandung: Alfabeta.

Tohir, M. (2019). *Hasil Pisa Indonesia Tahun 2018 Turun Dibanding Tahun 2015*. 2018–2019.

Wiradarma, K. S., Suarni, N. K., & Renda, N. T. (2021). *Analisis Hubungan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Daring Ipa Siswa Kelas Iii Sekolah Dasar*. 9(3), 408–415.