

Pengembangan Media *Fun Thinkers Busy Book* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar

Suryaman

Program Studi PGSD Universitas Islam Raden Rahmat Malang
Jl. Raya Mojosari No.2 Dawuhan, Jatirejoyoso, Malang, Jawa Timur (0341) 399099
maman58suryaman@gmail.com

Lailun Ni'mah

Program Studi PGSD Universitas Islam Raden Rahmat Malang
Jl. Raya Mojosari No.2 Dawuhan, Jatirejoyoso, Malang, Jawa Timur (0341) 399099
lailun333@gmail.com

Abstract

This study aims to develop a valid Fun Thinkers Busy Book learning media product that can improve student learning outcomes on the subject of the beauty of the unity and integrity of my country. This study uses the Research and Development (R&D) method. Data collection techniques used are written tests, interviews, questionnaire and documentation. The results of the study show that the Fun Thinkers Busy Book media is suitable for use as a learning medium with several revisions based on corrections by media experts and material experts. The percentage of eligibility from media experts is 100% with very appropriate information and 100% from material experts. The results of the small group trials showed an increase in learning outcomes by 75%. Meanwhile, in the large group trial, there was an increase of 73.33%. The results of the student response questionnaire show a percentage of 100% with a very decent description. So it can be concluded that the Fun Thinkers Busy Book media is suitable for use as a learning medium on the beauty of the unity and unity of the Republic of Indonesia to improve learning outcomes for 4th grade elementary school students.

Keywords: *Learning Media, Fun Thinkers Busy Book, Learning Outcomes.*

Pendahuluan

Pembelajaran adalah kegiatan yang dirancang guru untuk membantu seseorang mempelajari suatu kemampuan atau nilai yang baru dalam proses pembelajaran yang sistematis melalui tahap rancangan, pelaksanaan dan evaluasi dalam konteks kegiatan belajar mengajar (Wulandari, 2020). Majid (2014:15) menyatakan bahwa pembelajaran pada hakikatnya adalah suatu proses interaksi antara anak dengan anak, anak dengan sumber belajar, dan anak dengan pendidik. Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu kegiatan yang dirancang guru melalui interaksi antara anak dengan anak, anak dengan sumber belajar untuk membantu siswa memperoleh pengetahuan baru dan prosesnya terdiri dari tahap rancangan, pelaksanaan dan evaluasi.

Media pembelajaran juga sangat berperan dalam menjembatani pesan atau materi dari pendidik ke peserta didik sehingga peserta didik ikut terlibat aktif selama pembelajaran. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat

membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa (Arsyad, 2009) . Menurut Majid (2014: 190) pembelajaran perlu mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran yang bervariasi sehingga akan membantu siswa dalam memahami konsep-konsep yang abstrak. Menurut Majid (2014: 190) pembelajaran perlu mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran yang bervariasi sehingga akan membantu siswa dalam memahami konsep-konsep yang abstrak.

Saat pelaksanaan kegiatan pembelajaran guru mampu memanfaatkan media pembelajaran dari lingkungan sekitar yang berhubungan dengan tema sehingga siswa dapat mengamati hal yang konkret dan menciptakan pembelajaran *student center*. Siswa adalah pusat dari usaha pendidikan, pengalaman belajar kognitif dan afektif mereka harus memandu semua keputusan tentang apa yang dilakukan (Wright, 2011: 93).

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan terhadap ibu Minarsih, S.Pd selaku guru kelas 4 SDN Sudimoro 1. Selama pembelajaran daring, guru memanfaatkan aplikasi *Whatapps*. Melalui aplikasi *Whatsapps*, guru menyampaikan materi melalui rekaman suara dan beberapa kali memberikan video pembelajaran. Hal ini sesuai dengan Malyana (2020) definisi pembelajaran daring adalah metode belajar yang menggunakan model interaktif berbasis internet dan *Learning Manajemen System (LMS)*, seperti menggunakan *Zoom*, *Geogle Meet*, *Geogle Drive*, dan sebagainya. Pembelajaran daring merupakan pemanfaatan jaringan internet dalam proses pembelajaran (Dewi, 2020: 56). Siswa mendengarkan penjelasan materi kemudian mengerjakan tugas. Ketika pembelajaran luring diizinkan untuk dilaksanakan, pembelajaran terbatas dilaksanakan disalah satu rumah siswa dengan menggunakan metode ceramah dan memanfaatkan media pembelajaran buku siswa dan LKS saja. sistem pembelajaran luring merupakan sistem pembelajaran yang memerlukan tatap muka (Malyana, 2020).

Salah satu hambatan dalam pembelajaran di tengah pandemi COVID 19 adalah sulitnya menyampaikan pembelajaran yang dapat dipahami siswa dengan mudah. Minat belajar siswa mengalami penurunan dan keaktifan siswa hanya dapat dinilai dari pengumpulan tugas. Terbatasnya penggunaan media pembelajaran membuat siswa merasa bosan dengan pembelajaran yang monoton sehingga pembelajaran terasa kurang menyenangkan (Rosnaeni dan Prastowo, 2021; Oktaviani dkk, 2021). Hal inilah yang menjadi dasar penelitian pengembangan media *Fun Thinkers Busy Book* yang diterapkan pada siswa kelas 4 SDN Sudimoro 1.

Media *Fun Thinkers Busy Book* merupakan suatu media pembelajaran tematik yang menggabungkan media *Fun Thinkers Book* dengan *Busy Book*. Menurut Saroh (2016:32) *Fun Thinkers* adalah alat pembelajaran interaktif yang dirancang untuk menggelitik rasa ingin tahu, mengasah kemampuan otak dan perkembangan intelektual anak. *Fun Thinkers is an interactive learning tool designed to tickle your child's developing curiosity, a great start up set to stimulate their brain power and foster their intellectual development. The set is loaded with lessons learned in an exciting, effective format* Grolier (2020) . Mufliharsi (2017: 150) menyatakan *Busy Book* adalah

sebuah media pembelajaran interaktif, terbuat dari kain (terutama flannel) yang dibentuk menjadi sebuah buku dengan warna warna cerah, berisi aktivitas permainan sederhana yang mampu merangsang kemampuan motorik halus anak seperti memasang kancing, mencocokkan warna atau bentuk, dan menjahit.

Fun Thinkers Books adalah alat pembelajaran interaktif dengan konsep bermain sambil belajar yang dirancang untuk menggelitik rasa ingin tahu, mengasah kemampuan otak dan perkembangan intelektual anak berbentuk buku yang dilengkapi dengan *match-frame* (Riani, 2019). Bermain meningkatkan kesegaran jasmani dan sekaligus memberikan manfaat bagi pembelajaran (Suyono dan Haryanto, 2014:132). Benyamin S.Bloom dalam Arifin menyatakan (2016:21) hasil belajar dapat dikelompokkan ke dalam tiga domain, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan produk media pembelajaran *Fun Thinkers Busy Book* yang valid dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi indahny persatuan dan kesatuan negeriku.

Metode

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) menurut Borg & Gall adopsi Sugiyono (2015) yang mengacu pada 10 tahapan utama proses pengembangan sebagai berikut: (1) potensi dan masalah; (2) pengumpulan data; (3) desain produk; (4) validasi desain; (5) revisi desain; (6) ujicoba produk; (7) revisi produk; (8) ujicoba pemakaian; (9) revisi produk; (10) produksi masal (tidak dilakukan). Menurut Borg dan Gall dalam Rabiah (2018: 4) bahwa penelitian dan pengembangan bertujuan untuk mengembangkan dan menghasilkan produk penelitian yang valid melalui proses atau langkah yang bersifat siklik dan berulang-ulang.

Pengembangan media *Fun Thinkers Busy Book* ini hanya menggunakan 9 tahapan. Adapun factor yang mendasari penyederhanaan tersebut adalah keterbatasan biaya dan waktu untuk melakukan produksi masal. Berikut adalah penjelasan berdasarkan sembilan langkah-langkah penelitian diatas.

- a. Potensi dan Masalah
Pada tahap ini, peneliti melakukan wawancara dengan wali kelas kelas 4. Peneliti melakukan wawancara pada tanggal 29 Oktober 2020 dengan kisi-kisi dan instrumen wawancara untuk menganalisis masalah pada pembelajaran tematik yang terjadi di kelas 4 SDN O1 Sudimoro.
- b. Pengumpulan data
Pengumpulan data diperlukan dari responden yang berhubungan langsung dengan permasalahan pada penelitian untuk mendapatkan jawaban akurat dari proses wawancara yang dilakukan. Untuk itu pengumpulan data melalui wawancara guru kelas 4 SDN Sudimoro 1.
- c. Desain produk
Desain produk berupa rangkaian rancangan produk yang akan dikembangkan sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan. Produk yang dikembangkan berupa media *Fun Thinkers Busy Book* yang dijabarkan melalui *storyboard*.
- d. Validasi desain
Validasi desain merupakan proses untuk menilai desain produk sesuai kriteria yang telah ditentukan. Validasi desain dilakukan oleh para ahli. Hal ini dilakukan untuk mengetahui kelemahan dan kelebihan dari produk yang dikembangkan.
- e. Revisi desain
Revisi desain dilakukan untuk memperbaiki produk yang dikembangkan sebelum dilakukannya tahap ujicoba.
- f. Ujicoba produk (Kelompok Kecil)

Sebelum di ujicobakan dilapangan secara langsung, produk diujicobakan terlebih dahulu dengan beberapa siswa yang mewakili dalam ujicoba yang dilakukan. Hal ini ditujukan untuk mengetahui kemudahan, manfaat dan kemenarikan produk.

- g. Revisi produk
Setelah dilakukan ujicoba produk dengan skala terbatas, kemudian produk direvisi kembali untuk mengetahui hal-hal yang perlu diperbaiki dan disesuaikan dengan kondisi lapangan berdasarkan ujicoba produk.
- h. Ujicoba pemakaian (Kelompok Besar)
Hal ini dilakukan pada ujicoba secara langsung di lapangan yaitu dilakukan di kelas 4 SDN 01 Sudimoro dengan menerapkan sesuai silabus pembelajaran dan rencana pelaksanaan pembelajaran.
- i. Revisi produk
Revisi akhir produk dilakukan apabila pada penerapan dilapangan masih memiliki kekurangan dalam pemakaian produk dengan tujuan untuk penyempurnaan produk yang dikembangkan.

Subjek dalam penelitian pengembangan ini adalah siswa kelas 4 SDN 01 Sudimoro yang berjumlah 16. Ujicoba terbatas dilakukan pada kelompok kecil yang berjumlah 4/5 orang. Kemudian ujicoba lapangan pada seluruh siswa kelas 4 SDN 01 Sudimoro. Teknik Pengumpulan Data dalam penelitian ini adalah

- a. Observasi
Teknik pengumpulan data dengan observasi digunakan bila penelitian berkenaan dengan perilaku, proses kerja, gejala-gejala dan bila responden yang diamati tidak terlalu besar. Penelitian ini menggunakan data observasi dalam bentuk catatan lapangan di kelas 4 SDN 01 Sudimoro
- b. Wawancara
Wawancara dilakukan untuk mendapatkan informasi yang lebih mendalam tentang responden secara lisan. Pada penelitian awal yang dilakukan oleh peneliti adalah untuk mencari masalah yang ada di kelas 4 SDN 01 Sudimoro melalui wawancara tak langsung.
- c. Angket
Angket dibuat dengan tujuan untuk mengumpulkan data tentang ketepatan perancangan desain, ketepatan isi, dan ketepatan dalam penggunaan media pembelajaran. Angket dalam penelitian ini terdiri dari angket validasi ahli media dan ahli materi, angket penilaian diri dan angket respon siswa.

Tabel 1. Kriteria Tingkat Keberhasilan Siswa

Tingkat Keberhasilan	Kriteria
>80	Sangat baik
60 – 79	Baik
40 – 59	Cukup
20 – 39	Kurang
<20	Sangat rendah

Sumber: Agib (2009: 31)

- d. Tes Tertulis
Tes tertulis merupakan tes berupa soal tertulis yang membutuhkan jawaban dari responden. Penelitian ini menggunakan tes tertulis *pretest* dan *posttests* untuk mengetahui kemampuan kognitif siswa sebelum dan sesudah mendapatkan treatment melalui media pembelajaran yang dikembangkan. Penilaian aspek afektif berupa angket penilaian diri. Penilaian aspek psikomotorik berupa lembar unjuk kerja kelompok siswa. Untuk menghitung rata-rata hasil belajar kognitif siswa menggunakan rumus Arikunto (2010:15).

$$\underline{X} = \frac{\sum Xi}{N}$$

Keterangan:

X : rata-rata hitung

$\sum Xi$: jumlah skor yang diperoleh siswa

N : banyaknya siswa

Untuk menghitung persentase ketuntasan secara klasikal aspek afektif dan psikomotorik siswa. Digunakan rumus berikut.

$$P = \frac{\sum \text{Siswa tuntas}}{\sum \text{Siswa}} \times 100\%$$

Sumber : Agib (2009:41)

Tabel 2. Kriteria Hasil Afektif Siswa Secara Klasikal

Tingkat Keberhasilan	Keterangan
$\geq 80\%$	Sangat Baik/ sangat Tuntas
60% - 79%	Baik/Tuntas
40% - 59%	Cukup/Tidak Tuntas
20% - 39%	Kurang/Tidak Tuntas
$< 20\%$	Sangat Kurang/ Tidak Tuntas

Sumber : Agib (2009:41)

Tabel 3. kriteria Rata-rata Hasil Belajar Psikomotorik

Interval	Keterangan
4,20 – 5,00	Sangat Baik/ Sangat Layak
3,40 – 4,19	Baik/Layak
2,60 – 3,39	Cukup/Layak Dengan Revisi
1,80 – 2,59	Kurang/Tidak Layak/Revisi Berat
1,00 – 1,79	Kurang Sekali / Tidak Layak

Sumber : Romli (2006: 70)

e. Dokumentasi

Kegiatan dokumentasi adalah kegiatan mengabadikan suatu momen atau peristiwa yang berupa kumpulan foto selama proses penelitian pengembangan media *Fun Thinkers Busy Book*.

Penelitian ini menggunakan teknik analisis data Validasi ahli mediadan ahli materi menggunakan skala likert, Angket respon siswa menggunakan skala guttman, Tes evaluasi hasil belajar aspek kognitif afektif dan psikomorik menggunakan tes tertulis: *pretest-posttest*, dan angket penilaian diri..

Hasil

Pengembangan produk media *Fun Thinkers Busy Book*

Tahap Pengembangan Awal Produk


Tahap ini dilakukan pembuatan produk media *Fun Thinkers Busy Book* dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV Sekolah Dasar pada materi Indahnya Persatuan dan Kesatuan Negeriku. Langkah-langkah yang dilakukan yaitu; 1) Pembuatan *Story board* yang digunakan sebagai pedoman membuat *layout* dengan memperhatikan aspek warna dan komposisi sesuai dengan gambar tentang materi berbagai kegiatan ekonomi di Indonesia; 2) Pembuatan buku pedoman ukuran B5 sebagai penunjang dalam penyampaian materi keberagaman kegiatan ekonomi yang berisi petunjuk penggunaan media *Fun Thinkers Busy Book* dan materi pendukung yang lebih kompleks; 3) Pembuatan Buku *Fun Thinkers Busy Book* berukuran 30cm x

23 cm yang terbuat dari jenis kertas *Art Paper* 260 dan dilengkapi stiker tempel pada bagian tertentu. Buku ini berisi materi berbagai bidang ekonomi dan di akhiri soal evaluasi berkonsep *games*; 5) Pembuatan *Math-Frame* yang terbuat dari papan kayu berukuran 20cm x 20cm yang digunakan untuk permainan soal matching pada buku media tersebut.

Tahap Validasi

Tahap Validasi dilakukan oleh ahli media dan ahli materi. Ahli media berasal dari Dosen prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Unira Malang, sedangkan ahli materi berasal dari guru kelas 4 SDN Sudimoro 1.

- Validasi ahli media dilakukan oleh ibu Tety Nur Cholifah, M.Pd selaku dosen prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Unira Malang. Validasi media dilakukan pada tanggal 24 April 2021. Data penelitian menggunakan skala likert dengan skala 1 sampai 4. Hasil validasi yang diperoleh skor 100% sehingga dapat dikategorikan sangat valid maka media *Fun Thinkers Busy Book* sangat layak untuk digunakan dalam pengembangan media dengan revisi.
- Validasi ahli materi dilakukan oleh ibu Minarsih, S. Pd selaku guru wali kelas 4 SDN Sudimoro 1. Validasi dilakukan pada tanggal 24 April 2021. Data penelitian menggunakan skala likert dengan skala 1 sampai 4. Hasil validasi yang diperoleh Skor 100% sehingga dapat dikategorikan sangat valid dengan keterangan sangat layak untuk digunakan tanpa revisi maka dapat disimpulkan layak untuk digunakan dalam penelitian.

Desain Media <i>Fun Thinkers Busy Book</i>	Keterangan
 <p style="text-align: center;">Belakang Depan</p>	<p>Cover depan dan cover belakang</p> <p>Terbuat dari jenis kertas art paper dengan ukuran lebar 21cm dan tinggi 31cm untuk tiap halaman.</p>

Gambar 1. Cover depan dan cover belakang



Gambar 2. Pengantar dan isi Media *Fun Thinkers Busy Book* halaman 1 - 4



Gambar 3. Isi Media *Fun Thinkers Busy Book* halaman 5 - 8



Gambar 4. Isi Media *Fun Thinkers Busy Book* halaman 9 – 12 dan *Match Frame*

Hasil Uji Coba Produk

Uji coba produk dapat dilakukan setelah melakukan validasi dari ahli media dan ahli materi. Uji coba dilakukan secara 2 tahap, yaitu:

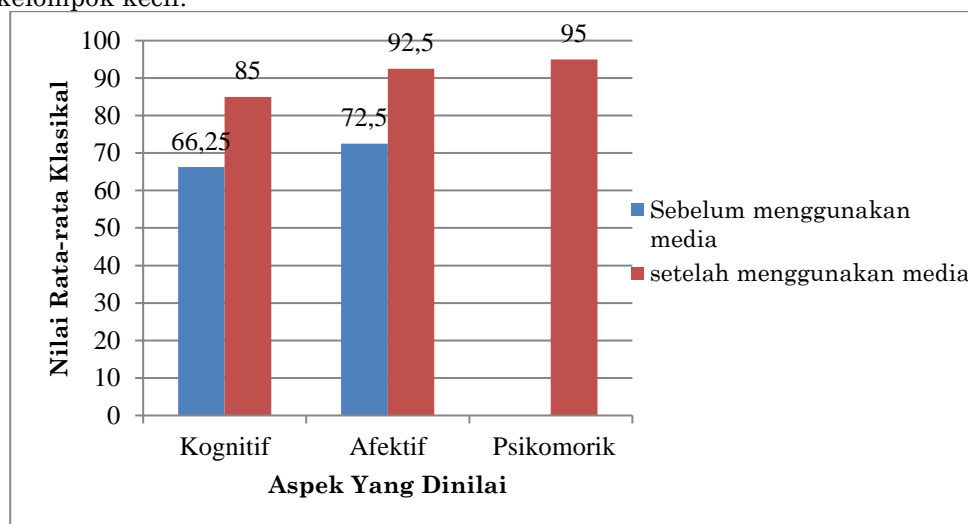
a. Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba kelompok kecil dilakukan pada tanggal 4 Mei 2021 di salah satu rumah siswa yang dijadikan tempat pembelajaran luring. Hasil yang diperoleh pada kelompok kecil aspek kognitif total skor *pretest* 265 dengan rata-rata skor 66,25 dan ketuntasan secara klasikal 25%. Sedangkan skor *posttest* 340 dengan rata-rata skor 85 dan ketuntasan secara klasikal 100%. Berdasarkan hasil nilai tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa media *Fun Thinkers Busy Book* ini layak digunakan sebagai media pembelajaran dengan peningkatan hasil belajar 75%.

Hasil uji coba kelompok kecil pada aspek afektif dengan perolehan skor sebelum penggunaan media *Fun Thinkers Busy Book* 290 dengan rata-rata 72,5 dan rekapitulasi ketuntasan 25%. Pada hasil ujicoba setelah penggunaan media *Fun Thinkers Busy Book* skor yang diterima 370 dengan rata-rata 92,5 dan rekapitulasi ketuntasan secara klasikal 100%. Terdapat perbedaan sebelum dan sesudah penggunaan media *Fun Thinkers Busy Book* dengan peningkatan hasil belajar pada aspek afektif sebanyak 75% dengan keterangan sangat baik/sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Hasil uji coba kelompok kecil pada aspek psikomotorik didapatkan melalui unjuk kerja yang dilakukan secara berkelompok menggunakan skala likert dengan total skor 19 dan rata-rata skor 4,75. Presentase yang dihasilkan 95% dengan keterangan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Berikut gambar diagram peningkatan hasil belajar siswa dalam uji coba kelompok kecil.



Gambar 5. Diagram Hasil Penelitian Kelompok Kecil

Berdasarkan nilai yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa media *Fun Thinkers Busy Book* layak digunakan sebagai media pembelajaran.

b. Uji Coba Kelompok Besar

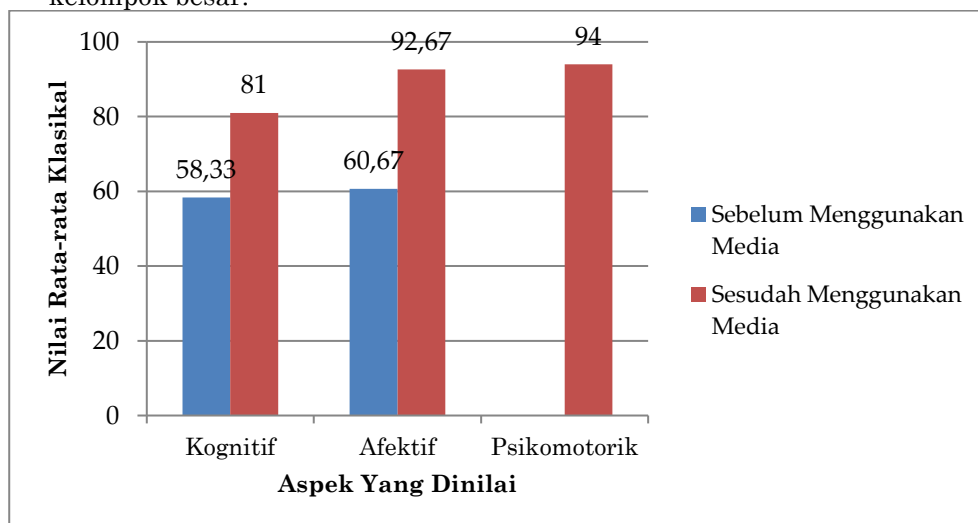
Uji coba kelompok besar siswa kelas 4 dilakukan pada 5 Mei 2021 di SDN Sudimoro 1. Data hasil uji coba kelompok besar aspek kognitif hasil *pretest* memiliki total skor 875 dengan rata-rata 58,33 dan ketuntasan klasikal

26,67% sedangkan hasil posttest total skor 1215 dengan rata-rata 81 dan ketuntasan klasikal 100%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media *Fun Thinkers Busy Book* layak digunakan sebagai media pembelajaran dengan peningkatan hasil belajar 73,33% yang memiliki keterangan baik dan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

Hasil uji coba kelompok kecil pada aspek afektif dengan perolehan skor sebelum penggunaan media *Fun Thinkers Busy Book* 910 dengan rata-rata 60,67 dan rekapitulasi ketuntasan 7%. Pada hasil ujicoba setelah penggunaan media *Fun Thinkers Busy Book* skor yang diterima 1390 dengan rata-rata 92,67 dan rekapitulasi ketuntasan secara klasikal 100%. Terdapat perbedaan sebelum dan sesudah penggunaan media *Fun Thinkers Busy Book* dengan peningkatan hasil belajar pada aspek afektif sebanyak 93% dengan keterangan sangat baik/sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Hasil uji coba kelompok besar pada aspek psikomotorik total skor 71 dengan rata-rata 4,6 dan presentase 94% sehingga dapat dikategorikan “sangat baik/sangat layak”. Berdasarkan nilai yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa media *Fun Thinkers Busy Book* layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Berikut gambar diagram peningkatan hasil belajar siswa pada uji coba kelompok besar.



Gambar 5. Hasil Uji Coba Kelompok Besar

Setelah penggunaan media *Fun Thinkers Busy Book* siswa cenderung lebih aktif dan secara merata, semua siswa ikut andil selama pembelajaran berlangsung. Terjadi kerja sama antara siswa sebelumnya pasif dan siswa aktif dalam satu kelompok. Hal ini sesuai dengan Badru (2007: 8-10) bahwa fungsi alat permainan edukatif yaitu menciptakan situasi bermain (belajar) yang menyenangkan dan memberikan kesempatan anak bersosialisasi serta berkomunikasi dengan teman sebayanya. Kerja sama timbul dalam penggunaan media *Fun Thinkers Busy Book*, Siswa berlomba mengatur kecepatan, ketepatan dan strategi dalam permainan.

Kualitas produk yang dikembangkan tergolong kategori layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran setelah melakukan validasi dan uji coba kelompok kecil yang dilakukan. Hal ini dibuktikan dengan hasil yang diterima melalui validasi ahli media, validasi ahli materi, angket siswa dan observasi yang

dilakukan . berikut merupakan aspek pendukung yang menyatakan kelayakan media pembelajaran *Fun Thinkers Busy Book* dalam proses pembelajaran sebagai berikut.

a. Ahli Media

Validasi dilakukan kepada ahli media yang ditunjuk yaitu ibu Tety Nur Cholifah, M.Pd dan dilaksanakan pada 24 April 2021. Terdapat 22 butir pertanyaan dalam lembar validasi ahli media. Berdasarkan hasil validasi diketahui jumlah skor yang diperoleh 88 dengan $P = 100\%$ tergolong kategori sangat baik dan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran dengan revisi komentar ahli media.

b. Ahli Materi

Validasi dilakukan kepada ahli materi yang ditunjuk yaitu ibu Minarsih, S.Pd dan dilaksanakan pada 24 April 2021. Hasil validasi media *Fun Thinkers Busy Book* dari ahli materi yang terdapat 15 butir pertanyaan dalam lembar validasi. Berdasarkan hasil validasi diketahui jumlah skor sebesar 60 dengan $P = 100\%$ tergolong kategori sangat baik dan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran tanpa revisi.

c. Respon Siswa

Hasil dari respon siswa diperoleh melalui angket yang dikerjakan oleh siswa kelas 4 SDN Sudimoro 1 yang berjumlah 15 anak. Angket respon siswa mencakup 20 butir pertanyaan dengan menggunakan skala Gutman dengan perolehan skor 1335 dengan rata-rata 89 dengan ketuntasan 100% tergolong kategori sangat baik dan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran. Media *Fun Thinkers Busy Book* mendapat respon baik dari siswa kelas 4 SDN Sudimoro 1 sehingga siswa merasa senang dan lebih aktif dalam proses pembelajaran guna meningkatkan hasil belajar jika dalam setiap pembelajaran menggunakan media pembelajaran.

Hasil angket respon siswa terhadap media *Fun Thinkers Busy Book*

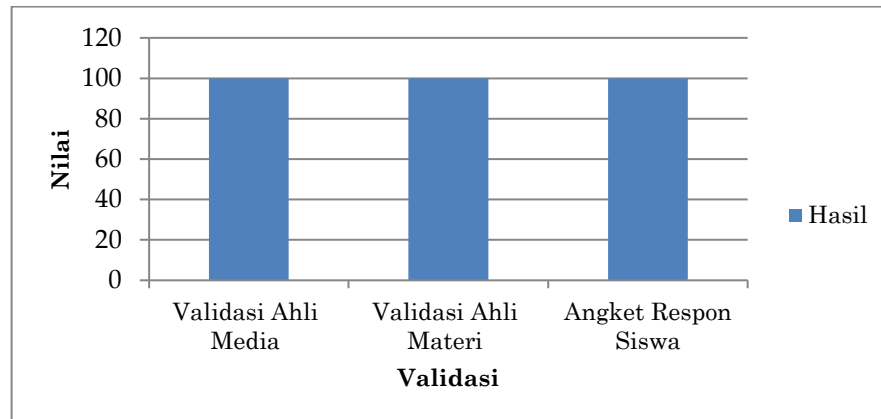
Tabel 4. Rekapitulasi Hasil Respon Siswa pada Kelompok Besar

Nama Siswa	Nilai
AD	70
AF	100
DR	90
EE	100
IA	100
JF	75
KA	100
KK	90
MA	100
MF	95
MI	75
MR	60
NA	100
YR	100
NH	65
Total Skor	1320
Rata-rata	88

Sumber: Data yang diolah peneliti

Hasil angket respon siswa kelompok besar pada tabel 4.9 di atas dapat diketahui total skor 1320 dengan rata-rata 88 sehingga dapat dikategorikan “sangat baik”. Berdasarkan nilai yang diperoleh, dapat diambil kesimpulan bahwa media *Fun Thinkers Busy Book* layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan kajian produk akhir dapat disimpulkan bahwa tahapan penelitian di dapatkan melalui proses validasi ahli media, ahli materi dan angket respon siswa kelas 4 SDN Sudimoro 1 mendapat skor maksimal. Adapun ketuntasan kelas pada pengembangan media *Fun Thinkers Busy Book* melalui uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar pada aspek kognitif, afektif dan psikomotorik dikategorikan sangat tuntas. Berikut gambar diagram hasil validasi ahli media dan ahli materi, juga angket respon siswa.



Gambar 6. Diagram Hasil Validasi

Simpulan

Berdasarkan analisis data dan pembahasan maka dapat diambil kesimpulan bahwa Pengembangan media *Fun Thinkers Busy Book* dilakukan melalui tahap potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi dan uji coba produk (kelompok kecil), revisi, serta uji coba pemakaian produk di kelas berhasil dengan kategori layak. Berdasarkan ahli media dan ahli materi serta respon siswa terhadap media *Fun Thinkers Busy Book*, kelayakan yang diberikan oleh ahli media yaitu 100% dan ahli materi 100% serta 100% dari angket respon siswa. Hal ini dapat dikatakan bahwa media *Fun Thinkers Busy Book* sangat layak dan valid digunakan dalam meningkatkan hasil belajar siswa, ditunjukkan dengan peningkatan hasil belajar siswa 75% pada kelompok kecil dan 83% pada hasil belajar kelompok besar.

Referensi

- Agib, Z. (2009). *Penelitian Tindakan Kelas untuk Guru SD, SLB, dan TK*. Bandung: Yrama Widya.
- Arifin, Z. (2016). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Edisi Revisi. Jakarta: Rineka Cipta
- Dewi, W. A. F. (2020). Dampak Covid-19 Terhadap Implementasi Pembelajaran Daring Di Sekolah Dasar. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*. 2(1), 55-61.
- Grolier in Home Learning Exprt. (2016). *Grolier (Malaysia) Sdn Bhd (Registration No.: 275066-K) License No. AJL 93647. Powered by Nirvana & WordPress*. <http://grolier-asia.com/our-products/fun-thinkers/> diakses 2 Desember 2021.
- Majid, A. (2014). *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Bandung: PT: Remaja Rosdakarya.
- Malyana, A. . (2020). Pelaksanaan Pembelajaran Daring Dan Luring Dengan Metode Bimbingan Berkelanjutan Pada Guru Sekolah Dasar Di Teluk Betung Utara Bandar Lampung. *Pedagogia: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar Indonesia*, 2(1), 67-76.

- Mufliharsi, S. (2017). Pemanfaatan Busy Book Pada Kosakata Anak Usia Dini Di PAUD Swadaya Pkk. *Jurnal Metamorfosa* , 5(2), 146-155.
- Oktaviani, N., Abidin, F. A., Yuanita, R. A., & Cahyadi, S. (2021). Implementasi Pembelajaran Daring Di Masa Pandemi Covid-19 Berdasarkan Perspektif Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Review Pendidikan Dasar : Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 7(2), 86–93.
- Rabiah, S. (2018). Penggunaan metode Research and Development dalam penelitian Bahasa Indonesia di perguruan tinggi.
- Riani, R. P., Huda, K., & Fajriyah, K. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Tematik “Fun Thinkers Book” Tema Berbagai Pekerjaan. *Jurnal Sinektik*, 2(2), 173–184.
- Rosnaeni, R., & Prastowo, A. (2021). Kendala Implementasi Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar Pada Masa Pandemi Covid -19 : Kasus di SDN 24 Macanang Kabupaten Bone. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2241-2246.
- Saroh, I. (2016). Pengembangan Media Flash Card Fun Thinkers Tematik Sebagai Pendukung Pembelajaran Saintifik Pada Siswa Kelas Ii Sd N Karangtempel. [skripsi]. Semarang: Universitas PGRI Semarang.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan (pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D)*. Bandung: CV Alfabeta.
- Suyono & Hariyanto. (2014). *Belajar Dan Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Wright, G. (2011). Student-Centered Learning in Higher Education, *International Journal of Teaching and Learning in Higher Education* . [internet]. [diunduh 2021 Jan 13]; 23(3):92-97. ISSN 1812-9129. Tersedia pada: <http://www.isetl.org/ijtlhe/>.
- Wulandari, C. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Busy Book Kelas II Madrasah Ibtidaiyah Al-Munawwarah Kota Jambi. [skripsi]. Jambi: Universitas Islam Negeri Sultan Thaha Saifudin Jambi.