

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Fun thinkers book* pada Materi Pancasila Kelas IV di UPTD SDN Kamal 2

Nikita Tannia Dewi

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Trunojoyo Madura
Kamal 69162, Bangkalan, Jawa Timur, Indonesia
190611100042@student.trunojoyo.ac.id

Nilamsari Damayanti Fajrin

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Trunojoyo Madura
Kamal 69162, Bangkalan, Jawa Timur, Indonesia
nilamsari.damayantifajrin@trunojoyo.ac.id

Abstract. To increase students' enthusiasm for studying Pancasila, proper, effective, and interesting learning media is needed. However, the main obstacle is the lack of innovative and creative media which causes learning effectiveness to decrease and student interest to decrease. The purpose of this study was to develop a fun thinkers book-based learning media on Pancasila material for class IV at UPTD SD Negeri Kamal 2 that is valid, effective, and interesting. The research method used is research and development with a 4-D model which consists of 4 stages, namely define, design, develop, and dissemination. The subjects of this study were teachers and fourth grade students at UPTD SD Negeri Kamal 2. The results of the expert validation of the developed media obtained the results of the material expert validation I with a value of 96% and the material expert validation II with a percentage value of 98%. Followed by the results of the validation of the media expert I with a value of 97% and the validation of the media expert II with a percentage value of 95%, the expert validation gets an average percentage of 96.5% including the very valid category. This product is considered very interesting based on student and teacher response questionnaires with a percentage of 92.37%. The results showed that the fun thinkers book based learning media on Pancasila class IV material was very valid, effective, and interesting, so it was suitable for use in classroom learning.

Keywords: Learning media, Fun thinkers book, Pancasila

Abstrak. Untuk meningkatkan antusiasme siswa mempelajari Pancasila, diperlukan media pembelajaran yang layak, efektif, dan menarik. Namun, kendala utama adalah kurangnya media inovatif dan kreatif yang menyebabkan efektivitas pembelajaran menurun dan minat siswa berkurang. Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran berbasis *fun thinkers book* pada materi Pancasila kelas IV di UPTD SD Negeri Kamal 2 yang valid, efektif, dan menarik. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan dengan model 4-D yang terdiri dari 4 tahap yaitu *define, design, develop, dan dissemination*. Subjek penelitian ini adalah guru dan siswa kelas IV di UPTD SD Negeri Kamal 2. Hasil validasi ahli terhadap media yang dikembangkan memperoleh hasil validasi ahli materi I dengan nilai 96% dan validasi ahli materi II dengan nilai persentase 98%. Dilanjutkan dengan hasil validasi ahli media I dengan nilai 97% dan validasi ahli media II dengan nilai persentase 95%, validasi ahli mendapat rata-rata persentase 96,5% termasuk kategori sangat valid. Produk ini dinilai sangat menarik berdasarkan angket respon siswa dan guru dengan persentase 92,37%. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *fun thinkers book* pada materi Pancasila kelas IV sangat valid, efektif, dan menarik, sehingga layak digunakan dalam pembelajaran di kelas.

Kata kunci: Media pembelajaran, *Fun thinkers book*, Pancasila.

LATAR BELAKANG

Pendidikan merupakan aspek tak terpisahkan dalam kehidupan manusia. Melalui proses belajar, manusia memperoleh pengetahuan dan mengembangkan kepribadian mereka. Sekolah menjadi sarana untuk mendapatkan pendidikan, yang melibatkan pembelajaran, keterampilan berpikir kritis, dan penggunaan media. Pencapaian tujuan pembelajaran tergantung pada penggunaan media pembelajaran yang tepat. Guru menciptakan situasi belajar yang nyaman dan mendukung siswa dengan menggunakan media yang relevan. Media pembelajaran harus menyenangkan, merangsang, dan memenuhi kebutuhan individu siswa. Pertimbangan karakteristik siswa dan kelebihan serta kelemahan media penting dalam memilih media pembelajaran. Permainan efektif dalam pembelajaran di sekolah dasar karena sesuai dengan kebutuhan eksplorasi dan interaksi sosial siswa. Melalui permainan, siswa mengembangkan keterampilan sosial, kognitif, dan motorik secara menyenangkan. Permainan juga meningkatkan semangat dan minat belajar siswa, serta memfasilitasi pemahaman konsep-konsep yang kompleks. Misalnya penggunaan media *fun thinkers book* menggabungkan permainan dalam kegiatan belajar.

Hasil penelitian pendahuluan di UPTD Sekolah Dasar Negeri Kamal 2 selama Asistensi Mengajar (Asmen) menunjukkan bahwa pembelajaran selama ini hanya menggunakan media nyata seperti papan tulis, buku, dan gambar sesuai dengan materi yang diajarkan. Penggunaan media digital hampir tidak dilakukan, kecuali pada kegiatan pagi senam bersama di hari Jumat. Meskipun terdapat proyektor di sekolah, guru tidak memanfaatkannya secara maksimal. Hal ini menyebabkan kurangnya antusias siswa dalam pembelajaran dan kurangnya minat siswa terhadap penggunaan media tersebut. Selain itu, siswa cenderung lebih banyak berbicara sendiri ketika guru menyampaikan materi. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan media pembelajaran inovatif dan kreatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Peneliti mewawancarai guru wali kelas 4 di UPTD Sekolah Dasar Negeri Kamal 2 dan menemukan bahwa media pembelajaran berpengaruh besar bagi siswa dalam menangkap dan menerima pembelajaran. Media nyata, seperti benda-benda sekitar, dan media digital, seperti video dari YouTube dan Google, digunakan oleh guru dalam mengajar. Kendala dalam penggunaan media nyata adalah masalah dana, tetapi guru berusaha mencari solusi dengan mencari bahan di sekitar. Di sekolah tersebut, media gambar atau poster digunakan untuk mempelajari dan menghafal isi Pancasila. Media nyata lebih sesuai dengan karakteristik siswa dan lebih memudahkan pemahaman, sementara media digital hanya membantu. Kombinasi media nyata dan digital dianggap penting untuk menciptakan pembelajaran yang seru, interaktif, dan sesuai kebutuhan. Pengembangan alat

pembelajaran yang menggabungkan kedua media ini diperlukan untuk menarik perhatian siswa dan meningkatkan pembelajaran.

Dilakukan pengumpulan data awal pada tanggal 15 September 2022 dengan memberikan angket kepada siswa Sekolah Dasar Negeri Kamal 2 yaitu 13 siswa perempuan dan 9 siswa laki-laki berjumlah 22 orang siswa, didapatkan hasil bahwasanya diketahui rata-rata siswa di Sekolah Dasar Negeri Kamal 2 telah mempelajari Pancasila. Dalam angket tersebut juga didapati bahwasanya banyak dari siswa yang tertarik untuk belajar sambil bermain pada materi Pancasila. Siswa lebih tertarik dengan penggunaan media gambar atau poster, sebab media gambar mempunyai beraneka ragam warna yang menarik perhatian siswa.

Penelitian sebelumnya telah dibuat oleh beberapa peneliti yaitu Kibitiah, dkk (2021: 829-835) bertempat di Sekolah Dasar Negeri Kragilan 2. Penelitian ini berfokus mengembangkan sarana pembelajaran berupa *fun thinkers book* untuk kelas lima materi fenomena alam yang berlangsung di Indonesia dan merealisasikannya. Penelitian ini menciptakan media pembelajaran *fun thinkers book* yang mencakup dua unsur yakni unsur bingkai dan unsur buku. Kemudian produk tersebut menghasilkan rata-rata skor persentase 90.8% validasi ahli media, 97.5% validasi ahli materi, 81.82% validasi ahli bahasa, dan 82.23% hasil respon siswa. Dari hasil analisis tersebut menunjukkan penggunaan media pembelajaran tersebut dinilai sangat efektif dan layak diaplikasikan, sebab bisa menciptakan suasana belajar menarik dan lebih interaktif.

Beda dengan peneliti sebelumnya, penelitian ini mengambil judul skripsi yaitu “Pengembangan media pembelajaran berbasis *fun thinkers book* pada materi Pancasila Kelas 4 di UPTD Sekolah Dasar Negeri Kamal 2”. Dalam mengembangkan media pembelajaran ini, peneliti menggunakan model 4-D yang mencakup 4 langkah yaitu *define, design, develop, dan dissemination*. Pengembangan media *fun thinkers book* ini berbeda dengan penelitian sebelumnya. Biasanya, penelitian dan pengembangan hanya fokus pada permainan. Namun, pada pengembangan ini tidak hanya fokus pada permainan, melainkan memberikan penjelasan materi untuk memulai permainan. Salah satunya adalah dengan menggunakan *barcode*. *Barcode* ini berisi penjelasan tentang makna, simbol, dan penerapan Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Dengan *barcode* ini, siswa akan tertarik untuk belajar. Siswa dapat memindai *barcode* dengan ponsel atau alat pemindai. Pengembangan produk ini bertujuan untuk membantu siswa untuk mendapatkan pemikiran yang nyata mengenai suatu objek yang sulit dipelajari dengan cepat, membantu meningkatkan penangkapan materi dengan jelas, dan menarik minat siswa. Fokus penelitian ini lebih kepada pembuatan media

fun thinkers book untuk menyelesaikan persoalan proses pembelajaran di UPTD Sekolah Dasar Negeri Kamal 2 yang memiliki keterbatasan media pembelajaran yang kurang efektif dan menarik.

KAJIAN TEORITIS

Pendidikan ialah serangkaian pembelajaran yang membantu siswa menciptakan keterampilan berpikir kritis untuk bisa memahami dan mengerti (Dwianti et al, 2021: 675). Dalam memenuhi tujuan pendidikan dibutuhkan kurikulum sebagai panduan pembelajaran di sekolah yang yakni tujuan, isi, bahan ajar, metode, dan media. Pendidikan dan media memiliki hubungan yang erat, karena memiliki peran yang signifikan dalam proses pendidikan sebagai salah satu alat yang penting. Sehingga, pendidikan dan media pembelajaran saling melengkapi dan berperan penting dalam menciptakan pengalaman belajar yang baik, interaktif, dan menyertakan semua siswa.

Media *fun thinkers book* adalah media pembelajaran yang cocok untuk siswa sekolah dasar karena menggabungkan permainan dan belajar. Media ini memungkinkan siswa belajar sambil bermain dengan mencocokkan pertanyaan dan jawaban. Riana (2019: 86) menganggap media *fun thinkers book* sebagai cara untuk mencapai tujuan pembelajaran, sebab media ini bisa menumbuhkan proses pembelajaran menggembirakan sehingga bisa ditingkatkan hasil belajar siswa. Kelebihan media ini adalah ilustrasi menarik, ukuran yang praktis, dan dapat digunakan dalam berbagai mata pelajaran. Penggunaan media kreatif dan inovatif dalam pembelajaran, seperti *fun thinkers book*, dapat meningkatkan minat dan keterlibatan siswa, terutama dalam mempelajari materi Pancasila. Dengan pendekatan ini, siswa dapat mempelajari arti dari setiap sila dalam Pancasila, memahami lambang Pancasila, mengingat bunyi Pancasila, serta mengaplikasikan setiap butir sila tersebut dalam kehidupan masyarakat dengan langkah mudah dan menyenangkan. Namun, masih ada sekolah yang belum sepenuhnya menggunakan sarana pembelajaran yang kreatif dan inovatif, dan hal tersebut adalah salah satu alasan siswa menjadi pasif dan kurang merasa terlibat serta kurang menyenangkan dalam proses pembelajaran. keterbatasan penggunaan sarana pembelajaran kreatif dan inovatif juga dapat menghambat perkembangan potensi siswa. Selain itu, sarana pembelajaran yang masih terbatas pada metode pengajaran seperti ceramah dan tugas-tugas tertulis dapat membuat siswa merasa bosan dan kurang termotivasi. Ketika materi pembelajaran disajikan secara monoton dan kurang menarik, siswa cenderung kehilangan minat dan konsentrasi, yang pada gilirannya mempengaruhi daya serap mereka terhadap materi yang diajarkan. Dengan temuan persoalan tersebut, diperlukan alat bantu belajar

inovatif dan kreatif terutama pada materi Pancasila guna membangun belajar mengajar yang menyenangkan, efektif, dan menarik supaya siswa bisa membangkitkan semangat belajar di kelas.

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan pendekatan penelitian untuk mengembangkan dan menguji efektivitas produk tertentu. Metode penelitian digunakan untuk memperoleh informasi yang memiliki tujuan dan manfaat tertentu. Penelitian ini dilakukan secara longitudinal dan mengambil materi Pancasila kelas IV. Mengacu pada model penelitian dan pengembangan 4-D, peneliti mengikuti empat tahap utama: *define, design, development, dan dissemination*. Setelah pengembangan produk, dilakukan uji validitas dan uji coba untuk mengevaluasi tingkat kelayakan, keefektifan, dan kemenarikan *fun thinkers book*. Subjek uji coba penelitian ini adalah 2 ahli materi, 2 ahli media, guru dan siswa kelas IV di UPTD Sekolah Dasar Negeri Kamal 2 terdiri dari 9 laki – laki dan 13 perempuan. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara untuk menemukan masalah dalam penelitian awal, observasi untuk mengamati dan mengidentifikasi permasalahan, dan kuesioner (angket) digunakan untuk menguji validitas dan kecocokan media *fun thinkers book*. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif kualitatif dan analisis deskriptif kuantitatif yang mencakup teknik analisis kevalidan untuk mengevaluasi tingkat kevalidan media tersebut. Berasal dari penilaian angket validasi oleh ahli materi dan ahli media, data akan dianalisis yakni kevalidannya. Teknik analisis keefektifan untuk melakukan evaluasi terhadap sejauh mana tingkat keefektifan media tersebut. Dalam tahapan ini dapat diukur dari hasil belajar dengan penggunaan media kepada siswa kelas IV SDN Kamal 2. Teknik analisis kemenarikan untuk menilai sejauh mana tingkat daya tarik dari pengembangan media. Dalam analisis kemenarikan media pembelajaran yang dikembangkan peneliti berdasarkan hasil uji coba kepada guru dan siswa di kelas IV SDN Kamal 2.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Peneliti telah mengembangkan produk media pembelajaran *fun thinkers book* untuk kelas IV dengan fokus pada materi Pancasila. Media ini didesain sebagai alat bantu yang efektif dalam proses belajar dan mengajar. Bertujuan menciptakan media yang dapat digunakan dalam pembelajaran Pancasila bagi siswa kelas IV di UPTD SD Negeri 2 Kamal. Model 4-D (*define, design, develop, dan dissemination*) digunakan dalam penelitian ini karena langkah-

langkahnya sederhana dan terstruktur. Data-data yang telah diperoleh oleh peneliti akan dijelaskan berikut ini.

1. Development

a) Hasil Pengembangan Produk

Dalam fase ini, peneliti merencanakan pengembangan media berdasarkan analisis sebelumnya. Penting untuk mengidentifikasi dan menjelaskan elemen dan capaian pembelajaran agar produk yang dikembangkan sesuai dengan kurikulum merdeka. Alat bantu belajar diperlukan untuk mengintegrasikan elemen Pancasila dan mencapai tujuan pembelajaran secara efektif. Media pembelajaran *fun thinkers book* dapat membantu siswa memahami nilai-nilai Pancasila dan mempraktikkannya dalam kehidupan sehari-hari.

b) Pengembangan Produk Awal

Pada tahapan ini akan disajikan produk mentah dari sebelum tahapan revisi. Produk tersebut adalah produk yang belum mendapatkan koreksi dari uji validasi ahli dan uji coba pengguna. Produk media pembelajaran *Fun thinkers book* yang berisi tampilan halaman judul, kata pengantar, daftar isi, petunjuk penggunaan, bab 1 pendahuluan, bab 2 media pembelajaran (gambar dan video pembelajaran), bab 3 evaluasi pembelajaran (permainan *Fun thinkers book* materi pancasila) merupakan hasil penelitian ini.

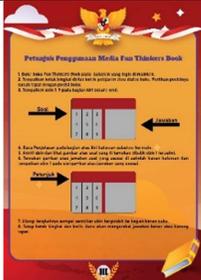
c) Validasi Ahli

Melalui penilaian validator didapat data validasi ahli, data ini didapatkan dengan menunjukkan produk kepada validator dan memberikan angket validasi ahli untuk memperoleh skor penilaian, komentar dan saran mengenai produk yang dikembangkan. Validasi ahli pada penelitian dan pengembangan ini terdiri dari 2 validasi materi dan 2 ahli media.

d) Revisi produk

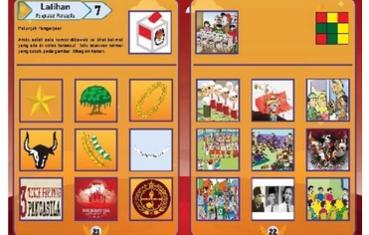
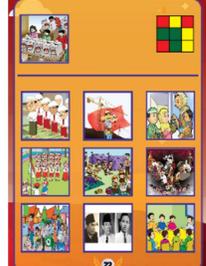
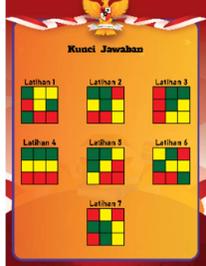
Tidak hanya penilaian kuantitatif yang didapat, pada penilaian kualitatif juga didapatkan dari ahli materi, berikut penjelasannya:

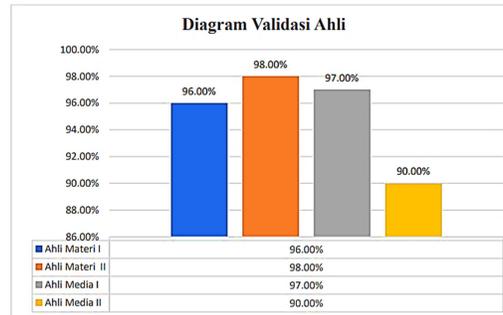
Tabel 1. Saran dan Revisi Ahli Materi I

No	Saran	Sebelum Revisi	Sesudah revisi
1	Ukuran font “soal dan jawaban” dalam petunjuk penggunaan harus sama.		

2	Tulisan pancasila menjadi Pancasila.		
3	Pada bagian ucapan terimakasih diubah menjadi daftar pustaka		

Tabel 2. Saran dan Revisi Ahli Media II

No	Saran	Sebelum Revisi	Setelah revisi
1	Sebaiknya gambar dalam media tidak ada yang sama / berbeda-beda sehingga gambar pada bagian latihan ke-7 perlu diubah agar tidak terkesan monoton		
2	Kotak pada bingkai sebaiknya diberi gambar agar lebih menarik		
3	Kunci jawaban yang dibuat secara terpisah atau untuk pegangan guru saja		



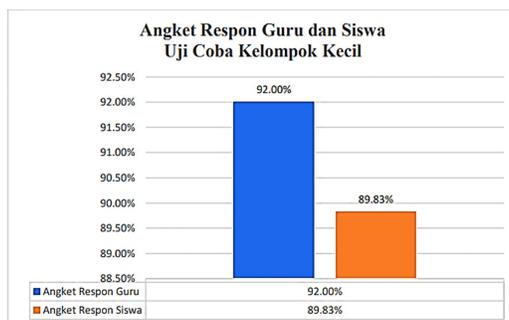
Gambar 1. Diagram Validasi Ahli

Hasil uji kevalidan pengembangan media didasarkan pada penilaian data validasi para ahli materi dan media dengan menggunakan angket. Berdasarkan hasil uji kevalidan ahli materi I dan ahli materi II pengembangan media memperoleh persentase 96% dan 98% dengan kategori sangat valid dan dapat diaplikasikan. Meskipun demikian, ahli materi memberikan komentar dan saran, sehingga perlu dilakukan perbaikan dari kritik dan saran tersebut. Begitu pula, hasil uji kevalidan ahli media I dan ahli media II menunjukkan persentase 97% dan 95% adalah kategori sangat valid dan bisa diaplikasikan. Peneliti juga melakukan perbaikan berdasarkan kritik dan saran yang diberikan oleh ahli media. Selanjutnya, dalam pengujian validitas produk media pembelajaran berbasis *fun thinkers book* pada materi Pancasila, rata-rata presentase keseluruhan yaitu 96,5% yang menunjukkan bahwa produk tersebut sangat valid dan bisa diaplikasikan setelah dilakukan perbaikan sesuai dengan kritik dan saran dari masing-masing validator. Perbaikan yang dilakukan meliputi desain media dan penyusunan kalimat. Sesuai teori Akbar (2017:41), diperlukan persentase $81,27\% \leq x < 100\%$ maka produk tersebut sangat valid. Diagram validasi ahli pada gambar 1 menunjukkan persentase hasil nilai yang diperoleh dari validator.

e) Uji Coba Produk

Hasil uji keefektifan produk media pembelajaran "fun thinkers book" pada materi Pancasila Kelas IV di UPTD Sekolah Dasar Negeri Kamal 2 didapatkan melalui tes hasil belajar siswa pada uji coba kelompok kecil dan kelompok besar. Pada uji coba kelompok kecil, rata-rata belajar klasikal siswa mencapai 86,66%, menunjukkan produk media pembelajaran tersebut efektif dan layak untuk uji coba kelompok besar. Hasil uji coba kelompok besar menunjukkan tingkat keberhasilan siswa mencapai 91,25% yang tuntas, membuktikan efektivitas produk tersebut dalam pembelajaran Pancasila. Produk media pembelajaran ini terbukti valid, menarik, dan memberikan manfaat signifikan bagi siswa dalam memahami materi Pancasila. Respon positif juga diterima dari guru, siswa, dan pihak sekolah. Hasil dari kemenarikan produk diperoleh dari angket respon yang diberikan kepada siswa dan guru pada saat tahap uji coba kelompok kecil. Dari hasil angket respon guru pada tahap uji coba kelompok kecil memperoleh data hasil presentase validitas sebesar 92%. Sedangkan dari hasil angket respon siswa pada tahap uji coba kelompok kecil memperoleh hasil data presentase validitas sebesar 89,83%. Berikut untuk memberikan gambaran yang jelas mengenai

hasil kemenarikan produk media pembelajaran akan disajikan pada diagram sebagai berikut.



Gambar 2. Diagram Kelompok Kecil

Berdasarkan dari hasil presentase yang diperoleh dari angket respon guru dan siswa dalam uji coba kelompok kecil. Langkah selanjutnya yaitu menghitung rata-rata untuk menganalisis hasil kemenarikan dari produk media pembelajaran berbasis *fun thinkers book* pada materi Pancasila kelas IV di UPTD Sekolah Dasar Negeri Kamal 2 yang telah dikembangkan menggunakan rumus berikut:

$$X = \frac{TK_{Guru} + TK_{Siswa}}{2}$$

$$X = \frac{92\% + 89,83\%}{2}$$

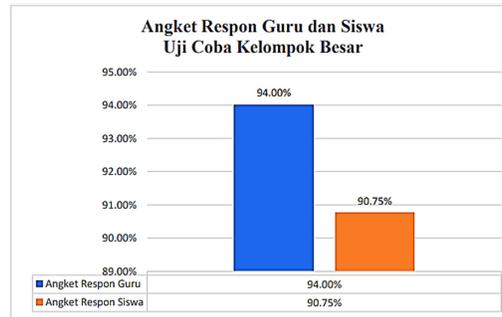
$$X = \frac{181,83\%}{2}$$

$$X = 90,91\%$$

Keterangan:

X : rata-rata kemenarikan TK_{Guru} : total kemenarikan guru TK_{Siswa} : total kemenarikan siswa

Setelah diperoleh rata-rata dari hasil presentase angket respon guru dan angket respon siswa dalam uji coba kelompok kecil, maka hasil yang diperoleh adalah 90,91%. Setelah memperoleh hasilnya kemudian hasil penilaian tersebut disesuaikan dengan kriteria pada tabel 10 tentang kriteria pengkategorian kemenarikan. Berdasarkan kriteria yang ditetapkan, bisa ditegaskan jika media pembelajaran berbasis *fun thinkers book* pada materi Pancasila kelas IV di UPTD Sekolah Dasar Negeri Kamal 2 dinyatakan sangat menarik. Sesuai teori Akbar (2017:41), diperlukan persentase $81,27\% \leq x < 100\%$ maka produk tersebut sangat menarik. Uji coba kelompok kecil telah menunjukkan bahwa angket respon guru dan angket respon siswa mencatat penilaian di atas 80% untuk setiap aspek dalam angket. Oleh karena itu, uji coba kelompok kecil ini bisa dilanjutkan ke tahap uji coba kelompok besar.



Gambar 3. Diagram Kelompok Besar

Berdasarkan dari hasil presentase yang diperoleh dari angket respon guru dan angket respon siswa dalam uji coba kelompok besar. Langkah selanjutnya yaitu menghitung rata-rata untuk menganalisis hasil kemenarikan dari produk media pembelajaran berbasis *fun thinkers book* pada materi Pancasila kelas IV di UPTD Sekolah Dasar Negeri Kamal 2 yang telah dikembangkan. Berikut perhitungan rata-rata menggunakan rumus sebagai berikut.

$$X = \frac{TK_{Guru} + TK_{Siswa}}{2}$$

$$X = \frac{94\% + 90,75\%}{2}$$

$$X = \frac{184,75\%}{2}$$

$$X = 92,37\%$$

Keterangan:

X : rata-rata kemenarikan TK_{Guru} : total kemenarikan guru TK_{Siswa} : total kemenarikan siswa

Setelah diperoleh rata-rata dari hasil presentase angket respon guru dan angket respon siswa dalam uji coba kelompok besar, maka hasil yang diperoleh adalah 92,37%. Setelah memperoleh hasilnya kemudian hasil penilaian tersebut disesuaikan dengan kriteria pada tabel 10 tentang kriteria pengkategorian kemenarikan. Sesuai teori Akbar (2017:41), diperlukan persentase $81,27\% \leq x < 100\%$ maka produk tersebut sangat menarik. Uji coba kelompok kecil telah menunjukkan bahwa angket respon guru dan angket respon siswa mencatat penilaian di atas 80% untuk setiap aspek dalam angket. Berdasarkan kriteria yang ditetapkan, bisa ditarik kesimpulan yaitu media pembelajaran berbasis *fun thinkers book* pada materi Pancasila kelas IV di UPTD Sekolah Dasar Negeri Kamal 2 dinyatakan sangat menarik dan dapat digunakan.

2. *Dessimination*

a) Pengemasan

Cara untuk mengemas media pembelajaran adalah dengan mencetak media pembelajaran berbentuk sebuah buku berjudul "*Fun Thinkers Book*" yang berisi materi Pancasila. media tersebut dapat digunakan sebagai media pembelajaran kelas

IV. Setelah media tersebut dicetak, langkah selanjutnya adalah menyebarkannya agar dapat dipahami dan digunakan oleh orang lain, terutama untuk diadopsi di kelas IV.

b) Penyebaran

Penyebaran media pembelajaran berbasis *fun thinkers book* pada materi Pancasila dilakukan dengan cara mempromosikannya dan menyebarkannya secara terbatas kepada guru kelas IV di UPTD Sekolah Dasar Negeri Kamal 2. Dengan cara ini, diharapkan dapat membantu siswa menjadi lebih baik dalam membaca dan menulis, meningkatkan semangat belajar siswa, dan membuat suasana belajar yang menyenangkan. Media pembelajaran tersebut kemudian diterapkan pada kelas IV sehingga siswa dapat lebih mudah memahami materi Pancasila.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan yang telah dijelaskan dan dipaparkan oleh peneliti, maka dapat diambil kesimpulan bahwa produk media pembelajaran memiliki tingkat kevalidan yang sangat baik (96,5%) berdasarkan hasil validasi ahli media pembelajaran dan ahli materi. Produk masuk dalam kategori sangat valid. Produk media pembelajaran terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa, karena 100% siswa mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dalam uji kompetensi. Produk media pembelajaran sangat menarik bagi siswa, diperoleh hasil respon positif dari guru dan siswa dengan persentase rata-rata kelompok kecil 90,91% dan kelompok besar 92,37%. Produk masuk dalam kategori sangat menarik, dan siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran berbasis *Fun thinkers book* pada materi Pancasila Kelas IV di UPTD Sekolah Dasar Negeri Kamal 2 memiliki kelebihan yang bermanfaat bagi guru, siswa, dan peneliti. Guru dapat menggunakan media ini untuk pembelajaran yang menarik dan inovatif dengan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif. Siswa pun mendapatkan peluang belajar sambil bermain, meningkatkan minat dan motivasi mereka. Namun, penelitian pengembangan media ini menemukan keterbatasan yaitu materi yang terbatas pada Pancasila kelas IV, sehingga pengembangan lebih lanjut disarankan untuk mencakup materi yang lebih variatif di tingkat sekolah dasar.

DAFTAR REFERENSI

- Adnyani, N. N. T., & Agustiana, I. G. A. T. (2021). An Active Learning Process by Using Media Fun Thinkers “Weather.” *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 5(3), 527. <https://doi.org/10.23887/jisd.v5i3.37804>
- Akbar, S. (2017). *INSTRUMEN PERANGKAT PEMBELAJARAN* (A. Holid (ed.); 5th ed.). PT REMAJA ROSDAKARYA.
- Angga, Cucu Suryana, Ima Nurwahidah, D. (2022). Pengembangan Media “Fun Thinkers Book” untuk Meningkatkan Antusiasme Belajar dan Hasil Belajar Materi Bangun Datar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5877–5889. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1230>
- Azhar, A. (2013). *MEDIA PEMBELAJARAN* (Cetakan Ke). PT RajaGrafindo Persada.
- Cecep, K., & Darmawan, D. (2020). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN* (Cetakan Ke). KENCANA.
- Dewi, N. L. W. R., Suarni, N. K., & Agustiana, I. G. A. T. (2021). Media Fun Thinkers Berbasis Soal Literasi untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar Pada Tema 1 Pertumbuhan dan Perkembangan Makhhluk Hidup. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(2), 233. <https://doi.org/10.23887/jp2.v4i2.37939>
- 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. <https://doi.org/10.23887/jp2.v4i2.37258>
- Kibitiah, 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. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(4), 829. <https://doi.org/10.33578/jpkip.v10i4.81441>
- Riani, R. P., Huda, K., & Fajriyah, K. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Tematik “Fun Thinkers Book” Tema Berbagai Pekerjaan. *Jurnal Sinektik*, 2(2), 173. <https://doi.org/10.33061/js.v2i2.3330>
- Rizkyawan, A., & Paksi, H. P. (2022). Pengembangan Media Bigbook Dalam Pembelajaran Ppkn Materi Sila – Sila Pancasila Di Sekolah Dasar. *Jpgsd*, 10(2), 87–97.
- Sari, R., & Najicha, F. U. (2022). *MEMAHAMI NILAI-NILAI PANCASILA SEBAGAI DASAR NEGARA*. 7(1), 53–58.
- Sugiyono. (2015). *METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN (Research and Development/R&D)* (Cetakan Ke). Alfabeta. www.cvalfabeta.com
- Suharsimi, A. (2013). *PROSEDUR PENELITIAN SUATU PENDEKATAN PRAKTIK*. PT Rineka Cipta.
- Sukma, H. H., & Amalia, N. R. (2021). Pengembangan Media Fun Thinkers Dalam Melatih Keterampilan Menulis Karangan Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Fundadikdas (Fundamental Pendidikan Dasar)*, 4(2), 112–122. <https://doi.org/10.12928/fundadikdas.v4i2.4189>