

Media *Fun Thinkers* dengan Latar Gambar Nuansa Budaya Bali Kelas 3 Sekolah Dasar Tema 7 Perkembangan Teknologi

Ni Komang Winda Crisiana¹, I Gusti Ayu Tri Agustiana², Desak Putu Parmiti³ 

^{1,2,3} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Ganesha, Indonesia

*Corresponding author: windacrisiana22091999@gmail.com

Abstrak

Penggunaan media pembelajaran belum berjalan dengan baik. Penggunaan media yang sering digunakan di sekolah dasar saat ini masih cukup monoton yang menyebabkan siswa tidak dapat berinteraksi dan tidak aktif dalam belajar. Pembelajaran tematik yang seharusnya memberikan kesan nyata bagi siswa tidak dapat berjalan dengan optimal. Penelitian ini bertujuan untuk menciptakan media *fun thinkers* dengan latar gambar nuansa budaya Bali untuk siswa kelas III SD pada Tema 7 Perkembangan Teknologi. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Subjek penelitian ini adalah 2 ahli/pakar, 2 guru, dan 6 siswa. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan kuesioner dengan menggunakan metode kuesioner dengan penyebaran instrumen *rating scale*. Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata skor validitas dan reliabilitas, nilai rata-rata validitas materi soal yang diperoleh adalah 4,7 dengan kualifikasi sangat baik, nilai rata-rata validitas media yang diperoleh adalah 4,68 dengan kualifikasi sangat baik, perolehan skor respon praktisi adalah 94,5% dengan kualifikasi sangat baik, perolehan skor respon siswa adalah 93,6% dengan kualifikasi sangat baik. Jadi, media *fun thinkers* yang dikembangkan dengan latar gambar nuansa budaya Bali dinyatakan valid dan dapat digunakan dalam pembelajaran di kelas III sekolah dasar. Implikasi penelitian ini diharapkan dapat membantu dan memfasilitasi belajar siswa secara mandiri, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Keywords: media fun thinkers, budaya Bali.

Abstract

The use of learning media has not been going well. The use of media that is often used in elementary schools is still quite monotonous, causing students to be unable to interact and not be active in learning so that thematic learning that should give a real impression to students cannot run optimally. This study aims to create fun thinkers' media with Balinese cultural nuances as background images for third grade elementary school students on Theme 7 Technological Development. This study uses the ADDIE development model. The subjects of this study were 2 experts, 2 teachers, and 6 students. Data collection methods used were observation and questionnaires using the questionnaire method with the distribution of rating scale instruments. The data collected in this study, namely qualitative data and quantitative data. The results showed the average validity and reliability scores, the average value of the validity of the question material obtained was 4.7 with very good qualifications, the average value of media validity obtained was 4.68 with very good qualifications, the acquisition of practitioner response scores is 94.5% with very good qualifications, the acquisition of student response scores is 93.6% with very good qualifications. So, it can be said that the fun thinker's media that was developed with the background of Balinese cultural nuances is declared valid and can be used in learning in the third grade of elementary school. The implications of this research are expected to help and facilitate student learning independently, so that learning objectives can be achieved.

Keywords: Fun Thinkers, Balinese Cultural.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan saat ini telah ikut mengalami perkembangan. Dunia pendidikan dituntut untuk tetap eksis di setiap zaman yang semakin hari berubah. Mulai dari perkembangan teknologi yang pesat, pendidikan pula tidak luput dari perkembangan tersebut. Dalam implementasinya, sejatinya pendidikan harus dapat mengikuti perkembangan zaman. Pendidikan adalah bagian dari bekal manusia agar dapat menjalani sebuah kehidupan, sehingga semakin menjadi manusia yang maju dan selalu dapat mengembangkan potensi yang dimilikinya (Rezeki, 2020; Widiyono & Irfana, 2021). Perkembangan yang

History:

Received : 10 Juli 2021

Revised : 15 Juli 2021

Accepted : 14 September 2021

Published : 25 September 2021

Publisher: Undiksha Press

Licensed: This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 License



dimaksudkan dalam dunia pendidikan adalah adanya sebuah inovasi dalam proses pembelajaran. Walaupun pendidikan mengalami inovasi, pendidikan tetap memiliki tujuan pembelajaran sebagai acuan keberhasilan proses pembelajaran yang dilaksanakan. Pengupayaan tujuan pembelajaran dapat terwujud melalui perubahan dalam rangka memperbaiki dengan meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia (Isdayanti, 2020; Mardiyana & Pritasari, 2020). Melalui pembelajaran, siswa dapat ikut serta secara aktif baik individu atau berkelompok, sehingga siswa akan mendapatkan pembelajaran bermakna (Mustaqim & Wijayanti, 2019; Ulwiyah & Mumayizah, 2020). Pembelajaran bermakna yang didapatkan dari tematik tentu dapat dipengaruhi oleh strategi, pendekatan, metode, dan media pembelajaran yang membantu proses pembelajaran menjadi lebih mudah dan menarik perhatian siswa.

Namun kenyataannya, permasalahan yang terjadi pada pendekatan pembelajaran yang digunakan guru adalah pendekatan konvensional yaitu guru menjelaskan materi dan siswa mencatatnya (Lukman et al., 2019; Puspitawangi, 2017). Hal itu terjadi juga dalam metode pembelajaran yakni guru hanya menggunakan metode ceramah, sehingga siswa menjadi pasif dan cepat melupakan materi yang diberikan oleh guru (Gama et al., 2016; Mislal & Mawardi, 2020; Ula et al., 2019). Tentu hal tersebut sangat memberikan dampak bagi siswa karena kesulitan dalam menyelesaikan permasalahan. Berdasarkan hasil pengamatan yang dilaksanakan di SD Gugus II Kecamatan Gerokgak, banyak guru menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan pegangan penting dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran belum berjalan dengan baik. Seharusnya pemberian materi ajar yang dibantu dengan media pembelajaran dapat mempermudah guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Penggunaan media yang sering digunakan di sekolah dasar saat ini masih cukup monoton, seperti penggunaan video ajar atau slide *power point* yang menyebabkan siswa tidak dapat berinteraksi dan tidak aktif dalam belajar sehingga pembelajaran tematik yang seharusnya memberikan kesan nyata bagi siswa tidak dapat berjalan dengan optimal. Jika permasalahan itu dibiarkan, maka akan memberikan dampak buruk bagi hasil belajar siswa.

Solusi yang dapat membantu siswa akibat kesulitan dalam menerima pembelajaran tersebut. Salah satu hal yang dapat diupayakan agar dapat menumbuhkan minat dan motivasi belajarnya adalah dengan menyediakan media pembelajaran (Diputra, 2016; Gama et al., 2016). Media pembelajaran adalah suatu alat komunikasi untuk membantu guru dalam proses pembelajaran yang memiliki posisi sebagai perantara dalam mencapai tujuan pembelajaran (Anugraheni & Kristin, 2018; Hermansyah et al., 2019; Khair et al., 2021). Media yang dikembangkan adalah media pembelajaran *fun thinkers* dengan latar gambar nuansa budaya Bali. Media-media *big book* berbasis cerita rakyat efektif dan layak digunakan untuk meningkatkan toleransi karakter anak-anak (Purnamasari & Wuryandani, 2019; Ramadhan & Khairunnisa, 2021; Withasari, 2019). Melalui pembelajaran menggunakan media dapat menumbuhkan motivasi diri tinggi pada siswa (Putri et al., 2020; Sari & Kusmariyatni, 2020). Media fun thinkers dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan (N. K. S. Megawati, 2021; Rezeki Nst, 2020).

Pemilihan media pembelajaran karena terdapat objek yang belum banyak diterapkan, salah satunya adalah memadukan dengan nuansa budaya Bali. Penataan kurikulum 2013 lebih menekankan pada adanya fenomena alam, sosial, seni, dan budaya yang diharapkan siswa dapat memiliki kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan sesuai dengan budaya lokal (Diputra, 2016; Sunarti et al., 2016). Mengaitkan media dengan nuansa budaya Bali melalui latar gambar pada media dapat membantu siswa untuk lebih memahami lingkungannya. Hal tersebut merupakan langkah yang strategis dalam proses pembelajaran karena dengan tidak sengaja memberikan kesadaran dan kepedulian terhadap lingkungan setempat (Handayani & Abadi, 2020; Hidayah & Rohmatillah, 2021; Sunarti et al., 2016). Budaya Bali yang telah mengalami perubahan akibat adanya budaya asing menjadikan

adanya pemindahan budaya antara generasi tua dan generasi saat ini. Untuk itu, dibutuhkan sebuah perantara yang mampu memberikan gambaran budaya Bali dengan cara yang ringan dan mudah dipahami oleh setiap generasi selanjutnya (Suryatniani, 2019). Kearifan lokal dijadikan sebagai acuan masyarakat Bali dalam pembentukan karakter dan telah mengalami perubahan akibat budaya global (Sukarniti, 2020). Salah satunya tari pendet yang memiliki nilai religius, toleransi, disiplin, kerja keras, dan komunikatif sebagai pembentukan karakter (Puspawati, 2019).

Penelitian sebelumnya mengenai media *fun thinkers* menyatakan bahwa media *fun thinkers* dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar (Rezeki, 2020). Temuan lain juga menyatakan bahwa media *fun thinkers* dapat mengoptimalkan siswa dalam belajar dengan mengembangkan media pembelajaran yang dapat mengaktifkan siswa (Riani et al., 2019). Media *fun thinkers* menyajikan tampilan media dalam bentuk permainan untuk membantu mengasah otak kiri dan kanan (Megawati, 2021). Penelitian ini menciptakan media *fun thinkers* adalah seperangkat buku dan alat peraga yang diciptakan untuk membantu siswa dalam memahami materi dari buku tematik. Dengan dipadukan nuansa budaya Bali, siswa akan memerhatikan lingkungan sekitarnya dan mulai menumbuhkan rasa ingin tahu mengenai budaya lokal. Tujuan penelitian ini menciptakan media *fun thinkers* dengan latar gambar nuansa budaya Bali untuk kelas 3 sekolah dasar tema 7 perkembangan teknologi. Diharapkan melalui media *fun thinkers* dapat membantu siswa lebih aktif dalam belajar dan memberikan inspirasi bagi siswa dan guru.

2. METODE

Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian pengembangan dengan metode ADDIE. Metode ADDIE adalah metode dengan desain instruksional kinerja yang digunakan untuk membangun materi dan produk dengan maksimal (Soesilo & Munthe, 2020). Sejalan dengan itu, metode pengembangan ADDIE merupakan metode yang memiliki desain berlandaskan pendekatan sistem efisien dan efektif melalui proses yang interaktif (Widiana, 2016). Metode ADDIE dipilih dalam penelitian karena memiliki lima tahapan yang sistematis yaitu *Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation* (Safitri et al., 2018). Pemilihan penelitian pengembangan dengan metode ADDIE tersebut karena akan mengembangkan produk berupa media pembelajaran. Media pembelajaran yang dikembangkan dari media *fun thinkers* yang sudah ada dan dimodifikasi dengan dipadukan latar gambar nuansa budaya Bali sebagai alternatif dalam pembelajaran melalui tahap pengujian terlebih dahulu. Berdasarkan lima tahap tersebut, hanya tiga tahap yang mampu dilaksanakan karena keterbatasan waktu, biaya, dan tenaga. Proses penelitian ini hanya sampai pada tahap uji coba produk. Subjek penelitian ini menggunakan 2 ahli, 2 guru dan 6 siswa dari media *fun thinkers* dengan latar gambar nuansa budaya Bali pada Tema 7 Perkembangan Teknologi di Kelas III sekolah dasar. Teknik yang digunakan dalam mengumpulkan data pada penelitian ini adalah observasi dan kuesioner. Instrumen pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah menggunakan instrumen *rating scale*. Adapun kisi-kisi instrumen pengumpulan data untuk mengetahui validitas media pembelajaran yang dikembangkan disajikan pada Tabel 1, Tabel 2, Tabel 3, dan Tabel 4.

Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Deskriptor	Skor Maks.
1	Penggunaan bahasa	Kebenaran dan kebakuan susunan kalimat.	5
		Kemudahan memahami bahasa.	5
		Tidak bersifat ambigu.	5
		Keefektifan kalimat.	5

No	Aspek	Deskriptor	Skor Maks.
2	Isi soal	Ketepatan penggunaan kata.	5
		Relevansi soal terhadap kompetensi dasar.	5
		Relevansi soal terhadap indikator.	5
		Relevansi soal terhadap tujuan pembelajaran.	5
		Relevansi soal terhadap tingkat perkembangan siswa.	5
		Relevansi soal terhadap muatan mata pelajaran.	5
Jumlah Skor			50

(dimodifikasi dari Kusumawardhana, 2014)

Tabel 2. Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Media

No	Aspek	Deskriptor	Skor Maks.
1	Kualitas media	Kemenarikan desain pada sampul.	5
		Kejelasan identitas pada sampul.	5
		Keserasian warna pada sampul.	5
		Kesesuaian gambar dan warna.	5
		Kejelasan gambar.	5
		Teks dapat dibaca dengan baik.	5
		Kesesuaian huruf.	5
		Pemilihan jenis huruf.	5
		Keragaman budaya Bali.	5
		Desain gambar sesuai dengan budaya Bali.	5
		Kesesuaian pengaturan jarak.	5
		Tata letak tulisan.	5
		Kesesuaian tata letak dengan alat peraga.	5
		Kesesuaian tata letak gambar dan tulisan.	5
2	Penggunaan bahasa	Bahasa mudah dipahami.	5
		Ketepatan penulisan.	5
		Kejelasan kata dan istilah.	5
3	Kemudahan media	Media mudah dimudahkan.	5
		Media dapat digunakan luring dan daring.	5
		Kejelasan petunjuk penggunaan.	5
Jumlah Skor			100

(dimodifikasi dari Andriawan, 2015)

Tabel 3. Kisi-kisi Instrumen Respon Praktisi

No	Aspek	Deskriptor	Skor Maks.
1	Kualitas media	Kejelasan petunjuk penggunaan.	5
		Kejelasan gambar pada media.	5
		Kejelasan warna pada media.	5
		Kejelasan teks pada media.	5
		Ketepatan penempatan kotak soal dan jawaban.	5
		Penempatan unsur ukiran budaya Bali.	5
		Keragaman budaya Bali.	5
		Kecocokan desain.	5
		Budaya Bali dengan kehidupan siswa.	5
		Penggunaan unsur Bali tidak berlebihan.	5
2	Kualitas isi soal	Kesesuaian soal dengan kompetensi dasar.	5
		Kesesuaian soal dengan indikator.	5

No	Aspek	Deskriptor	Skor Maks.
		Kesesuaian soal dengan tujuan pembelajaran.	5
		Kesesuaian ilustrasi.	5
		Kesesuaian isi soal dengan muatan pelajaran.	5
		Pemberian ilustrasi dengan kehidupan sehari-hari.	5
		Kesesuaian bahasa.	5
		Kesesuaian latihan soal dengan materi.	5
		Kesesuaian soal dengan perkembangan siswa.	5
		Keselarasan soal dan jawaban.	5
Jumlah			100

(dimodifikasi dari Giyanti 2018)

Tabel 4. Kisi-kisi Instrumen Respon Siswa

No	Aspek	Deskriptor	Skor Maks.
1	Materi soal	Soal mudah dipahami.	5
		Soal membantu pemahaman.	5
		Soal dapat dijawab dengan baik.	5
		Soal sesuai dengan materi pelajaran.	5
		Bahasa soal mudah dipahami.	5
2	Kualitas media <i>fun thinkers</i>	Petunjuk penggunaan media.	5
		Media mudah digunakan.	5
		Kejelasan gambar.	5
		Huruf pada media dapat dibaca dengan jelas.	5
		Kemenarikan desain budaya Bali.	5
Jumlah Skor			50

(dimodifikasi dari Saroh 2016)

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data terdiri dari beberapa aspek penilaian yang bertujuan untuk menguji validitas media *fun thinkers* dengan latar gambar budaya Bali untuk kelas III pada tema 7 Perkembangan Teknologi. Analisis data deskriptif kualitatif dan kuantitatif digunakan sebagai metode dan teknik analisis data dalam penelitian dengan menggunakan pengisian kuesioner. Data kualitatif dalam penelitian berupa saran dan masukan dari ahli materi dan ahli media, sedangkan data kuantitatif berupa skor penilaian dari ahli materi, ahli media, respon guru dan siswa. Data yang sudah terkumpul selanjutnya dianalisis dengan menghitung perolehan skor. Menganalisis data pada kevalidan media menggunakan rumus mean dan *rating scale*. Hasil perhitungan persentase tertinggi menunjukkan tingkat keidealan media *fun thinkers* dengan latar gambar nuansa budaya Bali yang dihasilkan dari respon guru dan siswa kelas III sekolah dasar.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini mengembangkan produk berupa media pembelajaran *fun thinkers* dengan latar gambar nuansa budaya Bali sesuai dengan tahapan-tahapan model pengembangan ADDIE yakni *Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Namun, hanya tiga tahap yang mampu dilaksanakan yaitu analisis (*analyze*), perancangan (*design*), dan pengembangan (*development*). Sebelum memproduksi pengembangan, diperlukan tahap analisis sebagai awal pengembangan. Pada tahap analisis dilakukan dengan menganalisis kurikulum, menganalisis kebutuhan, menganalisis karakteristik siswa, serta menganalisis media yang baik. Hasil analisis kurikulum dijadikan sebagai pedoman dalam

mengembangkan materi pada media. Rumusan KD dan indikator dapat dilihat pada Tabel 5. Berdasarkan analisis kebutuhan mengenai diperlukannya media melalui penyebaran kuesioner menunjukkan (1) 90% guru menyatakan bahwa pentingnya saat menggunakan media pembelajaran siswa akan lebih bersemangat dalam belajar, (2) 86,7% guru menyatakan bahwa media pembelajaran dapat dirancang dengan teknik belajar sambil bermain untuk menghilangkan rasa bosan siswa terhadap materi pembelajaran, (3) 93,4% guru menyatakan bahwa perlu dikembangkannya media pembelajaran untuk mendukung pembelajaran tematik.

Tabel 5. Hasil Analisis Kurikulum

No.	Muatan Pelajaran	Kompetensi Dasar (KD)	Indikator
Subtema 1			
1	Matematika	3.8 Menjelaskan dan menentukan luas dan volume dalam satuan tidak baku dengan menggunakan benda konkret.	3.8.1 Mengukur luas dalam satuan tidak baku.
2	Bahasa Indonesia	3.6 Mencermati isi teks informasi tentang perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi di lingkungan setempat.	3.6.1 Menganalisis informasi tentang perkembangan teknologi produksi pangan, komunikasi, dan transportasi di lingkungan setempat.
3	PKn	3.3 Menjelaskan makna keberagaman karakteristik individu di lingkungan sekitar.	3.3.1 Menentukan keberagaman karakteristik individu di lingkungan sekitar.
Subtema 2			
4	Matematika	3.9 Menjelaskan simetri lipat dan simetri putar pada bangun datar menggunakan benda konkret.	3.8.1 Mendeteksi simetri lipat pada bangun datar.
5	Bahasa Indonesia	3.6 Mencermati isi teks informasi tentang perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi di lingkungan setempat.	3.6.1 Menentukan informasi tentang perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi di lingkungan setempat. 3.6.2 Menganalisis keberagaman profesi melalui informasi tentang perkembangan dalam teknologi sandang.
Subtema 3			
6	Bahasa Indonesia	3.6 Mencermati isi teks informasi tentang perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi di lingkungan.	3.6.1 Menganalisis tentang perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi di lingkungan.
7	PJOK	3.7 Memahami prosedur gerak dasar mengambang (<i>water trappen</i>) dan meluncur di air serta menjaga keselamatan diri/orang lain dalam aktivitas air.	3.7.1 Menerapkan prosedur keselamatan diri/orang lain dalam aktivitas air.
8	PKn	3.3 Menjelaskan makna keberagaman karakteristik individu di lingkungan sekitar.	3.3.1 Menganalisis keberagaman karakteristik individu di lingkungan sekitar.

No.	Muatan Pelajaran	Kompetensi Dasar (KD)	Indikator
Subtema 4			
9	Matematika	3.9 Menjelaskan dan menentukan keliling bangun datar.	3.9.1 Menyelesaikan masalah sehari-hari yang berkaitan dengan keliling bangun datar dengan satuan baku tertentu.
10	Bahasa Indonesia	3.6 Mencermati isi teks informasi tentang perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi di lingkungan setempat.	3.6.1 Menentukan perkembangan teknologi transportasi di lingkungan sekitar. 3.6.2 Menganalisis jenis-jenis alat transportasi dengan tepat.

Berdasarkan analisis kebutuhan mengenai diperlukannya media melalui penyebaran kuesioner menunjukkan hasil sebagai berikut. (1) 90% guru menyatakan bahwa pentingnya saat menggunakan media pembelajaran siswa akan lebih bersemangat dalam belajar; (2) 86,7% guru menyatakan bahwa media pembelajaran dapat dirancang dengan teknik belajar sambil bermain untuk menghilangkan rasa bosan siswa terhadap materi pembelajaran; (3) 93,4% guru menyatakan bahwa perlu dikembangkannya media pembelajaran untuk mendukung pembelajaran tematik. Selanjutnya, tahap perancangan (*design*) bertujuan untuk merancang media berdasarkan analisis yang telah dilakukan sebelumnya. Pada tahap ini dilakukan mendesain dan membuat konsep isi sesuai dengan materi pembelajaran. Desain media dimulai dengan pembuatan sampul menggunakan aplikasi *Adobe Photoshop* dan *Corel Draw X7* untuk bagian pembuatan 16 kotak-kotak yang sesuai dengan bingkai peraga. Bingkai peraga merupakan alat bantu dalam menggunakan media yang berisi 16 ubin angka. Tahap pengembangan (*development*) dilakukan dengan mulai mengembangkan media. Media dikembangkan sesuai dengan rancangan yang dibuat. Setelah media selesai dikembangkan kemudian dilakukan uji validasi oleh 4 orang ahli (2 ahli materi dan 2 ahli media). Adapun revisi media yang berhasil dikembangkan dapat dilihat pada [Gambar 1](#).



Gambar 1. Media *Fun Thinkers* yang Berhasil Dikembangkan

Hasil validasi oleh ahli materi mengenai kelayakan isi materi yang tercantum dalam media *fun thinkers* mendapatkan rata-rata 4,7 dengan kualifikasi “sangat baik”. Kondisi ini mengindikasikan bahwa media *fun thinkers* valid. Hal itu menunjukkan kedalaman materi yang tercantum sudah sesuai dengan materi ajar siswa dan sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa. Ahli materi memberikan saran bahwa materi soal dan jawaban dalam media perlu ditukar pada subtema 1 agar siswa dapat lebih mudah memahami materi soal dan jawaban. Hasil validasi oleh ahli media menjelaskan bahwa kemenarikan media yang dikembangkan mendapat rata-rata 4,68 dengan kualifikasi “sangat baik”. Kondisi ini

mengindikasikan bahwa media *fun thinkers* valid. Hal itu menunjukkan bahwa kemenarikan media *fun thinkers* dapat menjadikan siswa tertarik dalam penggunaannya. Adapun saran dari ahli media mengenai penjelasan gambar dan penyesuaian ukuran setiap *font* sehingga terlihat indah. Hasil respon guru dan siswa SD Negeri 3 Gerokgak mengenai media *fun thinkers* mendapatkan hasil masing-masing. Berdasarkan hasil skor respon guru diperoleh skor seluruh item pernyataan dengan skor ideal 94,5%. Berdasarkan kualifikasi yang diperoleh, media yang dikembangkan berada pada kualifikasi “sangat baik”. Sedangkan, hasil respon siswa memperoleh skor ideal 93,6%. Berdasarkan kualifikasi yang diperoleh, media yang dikembangkan berada pada kualifikasi “sangat baik”. Hal tersebut diketahui bahwa yang dikembangkan layak digunakan sebagai media pembelajaran bagi siswa sekolah dasar.

Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan maka media pembelajaran *fun thinkers* dengan latar gambar nuansa budaya Bali mendapatkan kualifikasi sangat baik, sehingga layak untuk diterapkan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran *fun thinkers* dengan latar gambar nuansa budaya Bali ini wajib dikembangkan karena media pembelajaran *fun thinkers* dengan latar gambar nuansa budaya Bali ini dapat memfasilitasi siswa untuk belajar mandiri. Selain itu, adanya media pembelajaran *fun thinkers* dengan latar gambar nuansa budaya Bali juga dapat membantu guru dalam penyampaian materi selama proses pembelajaran. Media pembelajaran *fun thinkers* dengan latar gambar nuansa budaya Bali pada tema 7 Perkembangan Teknologi ini mendapatkan kualifikasi sangat baik dan layak diterapkan disebabkan oleh beberapa faktor yaitu sebagai berikut. **Pertama**, media pembelajaran *fun thinkers* dengan latar gambar nuansa budaya Bali pada tema 7 Perkembangan Teknologi mendapatkan kualifikasi sangat baik dan layak diterapkan disebabkan karena media yang dikembangkan dapat membantu guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran ini juga dapat menarik minat dan semangat siswa dalam belajar. Selain itu, dari segi aspek penyajian, materi yang disajikan sangat menyenangkan, sehingga meningkatkan minat dan perhatian siswa dalam belajar. Materi pembelajaran yang disajikan melalui media pembelajaran dengan kreatif dan inovatif dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar (Alexander et al., 2020; Rahiem, 2021). Selain itu, materi yang disajikan sangat jelas, sehingga memudahkan siswa untuk memahami materi. Media pembelajaran yang tepat untuk menyalurkan informasi, sehingga dapat merangsang pikiran, perhatian, minat siswa, dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Sulfemi, 2019).

Kedua, media pembelajaran *fun thinkers* dengan latar gambar nuansa budaya Bali pada tema 7 Perkembangan Teknologi mendapatkan kualifikasi sangat baik dan layak diterapkan karena media yang dikembangkan disajikan dengan menarik. Pada aspek desain, gambar dan warna sangat jelas dan disesuaikan dengan karakteristik siswa dan penggunaan contoh konkret sangat baik, sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi yang bersifat abstrak. Materi yang dijelaskan melalui contoh gambar akan memudahkan siswa dalam memahami materi tersebut (Gunawan et al., 2017; Muskania et al., 2019; Taqiya et al., 2019). Media *fun thinkers* ini dapat digunakan dalam meningkatkan kemampuan berpikir siswa (Rezeki, 2020). **Ketiga**, media pembelajaran *fun thinkers* dengan latar gambar nuansa budaya Bali pada tema 7 Perkembangan Teknologi mendapatkan kualifikasi sangat baik dan layak diterapkan karena media yang dikembangkan mampu meningkatkan kemampuan berpikir pada siswa. Media ini dapat meningkatkan keaktifan siswa sehingga pembelajaran menjadi aktif dan efektif. Media pembelajaran *fun thinkers* dengan latar gambar nuansa budaya Bali pada tema 7 Perkembangan Teknologi yang dikembangkan terdapat tahapan alur yaitu dari sampul buku, petunjuk penggunaan media *fun thinkers*, Kompetensi Dasar (KD) indikator, daftar isi, dan isi latihan soal. Media yang melibatkan siswa akan menciptakan pembelajaran yang bermakna (Mansyur, 2020; Supriyono, 2018). Oleh karena itu, maka

media dikembangkan dengan penggabungan beberapa komponen untuk menghasilkan media pembelajaran yang efektif dan menambah pengalaman belajar pada siswa.

Temuan penelitian sebelumnya mengenai media *fun thinkers* juga menyatakan bahwa media *fun thinkers* dapat meningkatkan semangat siswa dalam belajar (Bakhri, 2019; N. K. S. M. S. Megawati, 2021; Rezeki Nst, 2020). Media *fun thinkers* dapat diterapkan untuk siswa dalam belajar karena dapat mendukung pengoptimalan pembelajaran dan memotivas siswa agar lebih giat dalam memahami materi (Wijaya et al., 2021). Media pembelajaran berupa media *fun thinkers* dapat membantu siswa dan menarik minat siswa dalam belajar sehingga tujuan pembelajaran. Kelebihan media *fun thinkers* ini memiliki tampilan yang menarik sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Selain itu, media pembelajaran *fun thinkers* menggunakan latar gambar nuansa budaya Bali, secara tidak langsung mengenalkan budaya Bali kepada siswa agar tetap dilestarikan.

Hal itu menandakan bahwa media *fun thinkers* sesuai diterapkan untuk siswa sekolah dasar karena pada dasarnya *fun thinkers* mengajarkan materi sambil bermain, sehingga dapat menarik perhatian siswa. Media pembelajaran yang berbasis permainan akan senantiasa menciptakan suasana yang aktif saat belajar karena siswa akan secara langsung ikut dalam proses pembelajaran tersebut (Hafidah et al., 2020). Penggunaan media pembelajaran yang tepat untuk pembelajaran tematik akan menumbuhkan kekreatifan. Media yang dipadukan dengan aktivitas bermain akan mampu mengembangkan potensi sosialisasi dan cara berpikir siswa (Safitri et al., 2018). Siswa sekolah dasar membutuhkan kenyamanan saat belajar, siswa pun masih perlu permainan saat belajar, sehingga siswa tidak merasa jenuh dan bosan saat berlangsungnya proses pembelajaran. Usia siswa sekolah dasar berada tahap operasional konkret. Pada usia tersebut siswa akan menunjukkan perilaku: 1) memandang dunia dengan objektif, 2) berpikir dengan operasional, 3) rasio berpikirnya dalam mengklasifikasikan benda, 4) mulai memperhatikan aturan dan prinsip ilmiah, dan 5) menyelesaikan masalah dengan pemahaman konsep (Tryanasari et al., 2016). Melalui penggunaan latar gambar nuansa budaya Bali secara langsung dapat mengajarkan pesan moral dalam kehidupan manusia dari masa lalu, masa kini, dan masa yang akan datang. Dapat dikatakan bahwa media *fun thinkers* dengan latar gambar nuansa budaya Bali layak digunakan siswa kelas III sekolah dasar pada tema 7 Perkembangan Teknologi. Implikasi penelitian ini diharapkan dapat membantu dan memfasilitasi belajar siswa secara mandiri, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

4. SIMPULAN

Media pembelajaran *fun thinkers* dengan latar gambar nuansa budaya Bali pada tema 7 Perkembangan Teknologi layak diterapkan dalam proses pembelajaran karena dapat membantu siswa dalam memahami materi pelajaran tematik khususnya pada tema 7 Perkembangan Teknologi. Selain itu, dapat membantu guru dalam menyampaikan materi. Diharapkan dengan adanya media ini dapat memfasilitasi siswa serta meningkatkan hasil belajar siswa, sehingga kegiatan pembelajaran dapat terlaksana dengan efektif dan efisien serta tujuan pembelajaran dapat tercapai.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Alexander, C., Wyatt-Smith, C., & Du Plessis, A. (2020). The Role of motivations and Perceptions on The Retention of Inservice Teachers. *Teaching and Teacher Education*, 96, 103186. <https://doi.org/10.1016/j.tate.2020.103186>.
- Anugraheni, I., & Kristin, F. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Kurikulum 2013 di Kelas IV Tema 9 Subtema 1. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 8(3), 285–292. <https://doi.org/10.24246/j.js.2018.v8.i3.p285-292>.

- Bakhri, S. (2019). Animasi Interaktif Pembelajaran Huruf dan Angka Menggunakan Model ADDIE. *INTENSIF: Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Penerapan Teknologi Sistem Informasi*, 3(2), 130. <https://doi.org/10.29407/intensif.v3i2.12666>.
- Diputra, K. S. (2016). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Tematik Integratif untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 5(2), 125. <https://doi.org/10.23887/jpi-undiksha.v5i2.8475>.
- Gama, I. G. B. S., Mahadewi, L. P. P., & Jampel, I. N. (2016). Pengembangan Multimedia Tutorial Interaktif Sumber Daya Alam dan Teknologi pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV di SDN 3 Banyuasri. *Jurnal EDUTECH*, 6(3), 1–10. <https://doi.org/10.23887/jeu.v4i3.8560>.
- Gunawan, G., Sahidu, H., Harjono, A., & Suranti, N. M. Y. (2017). Efektivitas Penerapan Model Project Based Learning Berbantuan Media Virtual terhadap Kreativitas Fisika Peserta Didik. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 36(2). <https://doi.org/10.21831/cp.v36i2.13514>.
- Hafidah, E., Sumardi, & Suryana, Y. (2020). Pengembangan Media Puzzle tentang Sejarah Kerajaan Hindu Budha di Indonesia untuk Siswa Sekolah Dasar. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(4), 71–81. <https://doi.org/10.17509/md.v16i1.26528>.
- Handayani, R., & Abadi, I. B. G. S. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Langsung Berbantuan Media Gambar terhadap Kompetensi Pengetahuan Matematika Siswa Kelas IV SD. *Mimbar Ilmu Undiksha*, 25(1), 120–131. <https://doi.org/10.23887/mi.v25i1.24767>.
- Hermansyah, A. K., Tembang, Y., & Purwanti, R. (2019). Penggunaan Media Kartu Warna Kata untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas I SD Inpres Gudang Arang Merauke. *Musamus Journal of Primary Education*, 1(2), 104–115. <https://doi.org/10.35724/musjpe.v1i2.1468>.
- Hidayah, N., & Rohmatillah, R. (2021). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Islami Berbasis Pendidikan Lingkungan Hidup untuk Pembelajaran Membaca di SD/MI. *AR-RIAYAH: Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(1), 27. <https://doi.org/10.29240/jpd.v5i1.2668>.
- Isdayanti, D. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Adobe Flash pada Materi Daur Hidup Hewan. *JIPP (Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran)*, 4(2), 390–406. <https://doi.org/10.23887/jjpsd.v5i2.10711>.
- Khair, M., Muqsith, A., Hamid, A., & Salehuddin, M. (2021). Pengembangan Komik Strip sebagai Media Pembelajaran Alternatif Tema Analisis Sunah dan Hadis. *Jurnal Manajemen Dan Pendidikan Islam*, 7(1), 95–106. <https://journal.unipdu.ac.id/index.php/dirasat/article/download/2273/1254>.
- Lukman, A., Hayati, D. K., & Hakim, N. (2019). Pengembangan Video Animasi Berbasis Kearifan Lokal pada Pembelajaran IPA Kelas V di Sekolah Dasar. *Elementary: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 5(2), 153. <https://doi.org/10.32332/elementary.v5i2.1750>.
- Mansyur, A. R. (2020). Dampak COVID-19 terhadap Dinamika Pembelajaran di Indonesia. *Education and Learning Journal*, 1(2), 113. <https://doi.org/10.33096/eljour.v1i2.55>.
- Mardiyana, I. I., & Pritasari, A. C. (2020). Analisis Buku Siswa Kurikulum 2013 Sekolah Dasar Kelas IV Tema 4 “Berbagai Pekerjaan” Ditinjau dari Implementasi Pendekatan Saintifik. In *Widyagogik: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar* (Vol. 7, Issue 1, pp. 1–14). <https://doi.org/10.21107/widyagogik.v7i1.6255>.
- Megawati, N. K. S. (2021). Penerapan Metode Penugasan Berbantuan Media Fun Thinkers Book untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Kelompok A. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian Dan Pengabdian 2021*, 1(1), 164–171. <http://prosiding.rcipublisher.org/index.php/prosiding/article/view/130>.

- Megawati, N. K. S. M. S. (2021). Penerapan Metode Penugasan Berbantu Media Fun Thinkers Book untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Kelompok A. *Prosiding Penelitian Pendidikan Dan Pengabdian 2021*, 1(1), 164–171. <http://prosiding.rcipublisher.org/index.php/prosiding/article/view/130>.
- Misla, M., & Mawardi, M. (2020). Efektifitas PBL dan Problem Solving Siswa SD Ditinjau dari Kemampuan Berpikir Kritis. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(1), 60. <https://doi.org/10.23887/jisd.v4i1.24279>.
- Muskania, R. T., Badariah, S., & Mansur, M. (2019). Pembelajaran Tematik Menggunakan Media Video Scribe pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Elementary: Islamic Teacher Journal*, 7(1). <https://doi.org/10.21043/elementary.v7i1.4927>.
- Mustaqim, I., & Wijayanti, W. (2019). Problematika Penerapan Kurikulum 2013 pada Mata Pelajaran Tematik Madrasah Ibtidaiyah di Kecamatan Jogoroto Jombang. *Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 1(2), 1–23. <http://journal.unipdu.ac.id:8080/index.php/jpdi/article/view/1900>.
- Purnamasari, Y. M., & Wuryandani, W. (2019). Media Pembelajaran Big Book Berbasis Cerita Rakyat untuk Meningkatkan Karakter Toleransi pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 90. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.273>.
- Puspawati, G. A. M. (2019). Nilai-Nilai Pendidikan Karakter dalam Ragam Gerak Tari Pendet. *Jurnal Stilistika*, 7(2), 274–291. <https://doi.org/10.5281/zenodo.3900648>.
- Puspitawangi, R.K., et. al. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Talking Stick Berbantuan Media Audio Visual terhadap Hasil Belajar IPS. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 5(2), 1–12. <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v4i1.6957>.
- Putri, D. K., Handayani, M., & Akbar, Z. (2020). Pengaruh Media Pembelajaran dan Motivasi Diri terhadap Keterlibatan Orang Tua dalam Pendidikan Anak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 649. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.418>.
- Rahiem, M. D. H. (2021). Remaining Motivated Despite The Limitations: University Students' Learning Propensity During The COVID-19 Pandemic. *Children and Youth Services Review*, 120, 105802. <https://doi.org/10.1016/j.childyouth.2020.105802>.
- Ramadhan, N., & Khairunnisa. (2021). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Big Book Subtema Indahnya Keberagaman Budaya Negeriku. *Tarbiyah Wa Ta'lim: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 8(1), 49–60. <https://doi.org/10.21093/twt.v8i1.3208>.
- Rezeki Nst, S. A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Fun Thinkers Book Berbasis Scientific pada Tema 4 Berbagai Pekerjaan Subtema 1 Jenis-jenis Pekerjaan Kelas IV di SDN 060912 Medan Denai T. A 2020/2021. *Jurnal Keluarga Sehat Sejahtera*, 18(1), 36–45. <https://doi.org/10.24114/jkss.v18i1.25069>
- Riani, R. P., Huda, K., & Fajriyah, K. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Tematik “Fun Thinkers Book” Tema Berbagai Pekerjaan. *Jurnal Sinektik*, 2(2), 173–184. <https://doi.org/10.33061/js.v2i2.3330>.
- Safitri, N. L., Zubaidah, S., & Kuswanto, H. (2018). Pengembangan LKS Project Based Learning Berbasis Penelitian Perlakuan Perbedaan Dosis Fosfat pada Genotipe Kedelai. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 3(4), 518–523. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v3i4.10813>.
- Safitri, R. W., Primiani, C. N., & Hartini, H. (2018). Pengembangan Media Flashcard Tematik Berbasis Permainan Tradisional untuk Kelas IV SubTema Lingkungan Tempat Tinggalku. *Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 8(1), 11. <https://doi.org/10.25273/pe.v8i1.1332>.

- Sari, D. V., & Kusmariyatni, N. (2020). The Validity of The Pop-Up Book Media on Puberty Topics for Sixth Grade Elementary School. *Indonesia Journal Of Elementary Education*, 4(2), 179–186. <https://doi.org/10.23887/ijee.v4i2.25295>.
- Soesilo, A., & Munthe, A. P. (2020). Pengembangan Buku Teks Matematika Kelas 8 dengan Model ADDIE. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 10(3), 231–243. <https://doi.org/10.24246/j.js.2020.v10.i3.p231-243>.
- Sukarniti, N. L. K. (2020). Pewarisan Nilai-Nilai Kearifan Lokal untuk Memproteksi Masyarakat Bali dari Dampak Kemajuan Teknologi. *Jurnal Ilmiah Cakrawarti*, 3(1), 39–50. <https://doi.org/10.47532/jic.v3i1.135>.
- Sulfemi, W. B. (2019). Model Pembelajaran Contextual Teaching and Learning (CTL) Berbantu Media Miniatur Lingkungan untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS. *Edunomic Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 7(2), 73. <https://doi.org/10.33603/ejpe.v7i2.1970>.
- Sunarti, S., Rahmawati, S., & Wardani, S. (2016). Pengembangan Game Petualangan “Si Bolang” sebagai Media Pembelajaran Tematik untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 1(1), 58–68. <https://doi.org/10.21831/cp.v1i1.8365>.
- Supriyono. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD. *Edustream: Jurnal Pendidikan Dasar*, II(1), 43–48. <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpd/article/view/6262/3180>.
- Suryatniani, I. A. K. (2019). Revitalisasi Pendidikan Berbasis Kearifan Lokal dalam Mengatasi Krisis Moral. *Bawi Ayah: Jurnal Pendidikan Agama Dan Budaya Hindu*, 9(1), 38–48. <https://doi.org/10.33363/ba.v9i1.229>.
- Taqiya, Nuroso, & Reffiane. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Terpadu Tipe Connected Berbantu Media Video Animasi. *Mimbar PGSD Undiksha*, 7(3), 289–295. <https://doi.org/10.23887/jjgsd.v7i3.19492>.
- Tryanasari, D., Mursidik, E. M., & Riyanto, E. (2016). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Terpadu Berbasis Kearifan Lokal untuk Kelas III Sekolah Dasar di Kabupaten Madiun. *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 3(02), 132–172. <https://doi.org/10.25273/pe.v3i02.273>.
- Ula, R., Kristanti, F., & Mursyidah, H. (2019). Efektivitas Pembelajaran Discovery Learning dengan Media Komik pada Pembelajaran Garis dan Sudut Di SMP Negeri 7 Surabaya. *Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 4(1), 17–28. <https://doi.org/10.26594/jmpm.v4i1.1292>.
- Ulwiyah, N., & Mumayizah, N. (2020). Implementasi Metode Jigsaw dan Media Diorama Kelapa untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa MI pada Mata Pelajaran Tematik. *Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 2(1), 63–78. <http://journal.unipdu.ac.id:8080/index.php/jpdi/article/view/2112>.
- Widiana, I. W. (2016). Pengembangan Asesmen Proyek dalam Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 5(2), 147. <https://doi.org/10.23887/jpi-undiksha.v5i2.8154>.
- Widiyono, A., & Irfana, S. (2021). Implementasi Merdeka Belajar melalui Kampus Mengajar Perintis di Sekolah Dasar. *Metodik Didaktik: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 16(2), 102–107. <https://doi.org/10.17509/md.v16i2.30125>.
- Wijaya, I. H., Ermiana, I., & Khair, B. N. (2021). The Influence of Fun Thinkers Book Media towards Science Concepts Understanding of 5Th Grade Student on Min 3 Central Lombok in 2020/2021 Academic Year. *Progres Pendidikan*, 2(2), 81–88. <https://doi.org/10.29303/prospek.v2i2.128>.
- Withasari, Y. (2019). Pengaruh Media Big Book terhadap Kemampuan Mengklasifikasi Pada Anak Usia Dini. *NOURA: Jurnal Kajian Gender*, 3(2), 21–41. <https://doi.org/10.32923/nou.v3i2.1046>.