

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *FUN THINKERS*
UNTUK KELAS II SEKOLAH DASAR PADA
TEMA 1 HIDUP RUKUN**

Oleh

Ni Kadek Dwi Ery

NIM. 1711031105

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

ABSTRAK

Keterbatasan media pembelajaran yang mencakup materi inti menjadi salah satu penyebab rendahnya minat belajar siswa. Ini menunjukkan bahwa siswa kurang termotivasi karena kurangnya variasi dan inovasi dalam media pembelajaran. Penelitian ini bertujuan mengatasi masalah tersebut dengan mengembangkan media pembelajaran "*Fun Thinkers*" untuk kelas II SD pada tema "Hidup Rukun". Pengembangan ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap: Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Metode yang digunakan adalah kuesioner dengan skala penilaian (rating scale) dari responden. Validitas media diuji menggunakan teknik analisis data dengan rumus rata-rata skor. Hasil penelitian menunjukkan uji validitas materi isi mendapat rata-rata skor 4,73, dan uji validitas media mendapat rata-rata skor 4,80, menunjukkan tingkat validitas yang tinggi. Tanggapan dari guru menunjukkan skor 94,5%, sedangkan tanggapan siswa menunjukkan skor 91,85%. Berdasarkan analisis tersebut, media pembelajaran "*Fun Thinkers*" untuk kelas II SD pada tema "Hidup Rukun" dinyatakan valid dan layak digunakan. Penggunaan media ini diharapkan dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa dengan pendekatan yang lebih interaktif dan menyenangkan.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, *Fun Thinkers*, Model ADDIE.

The limitation of learning media that covers core material is one of the causes of students' low interest in learning. This shows that students are less motivated due to the lack of variety and innovation in learning media. This research aims to overcome this problem by developing the learning media "Fun Thinkers" for class II elementary school on the theme "Hidup Rukun". This development uses the ADDIE model which consists of five stages: Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation. The method used is a questionnaire with a rating scale from respondents. The validity of the media was tested using data analysis techniques with an average score formula. The research results show that the content material validity test received an average score of 4.73, and the media validity test received an average score of 4.80, indicating a high level of validity. The response from the teacher showed a score of 94.5%, while the student response showed a score of 91.85%. Based on this analysis, the learning media "Fun Thinkers" for class II elementary school on the theme "Hidup Rukun" was declared valid and suitable for use. It is hoped that the use of this media can increase students' interest and motivation in learning with a more interactive and fun approach.

Keywords : Learning Media, Fun Thinkers, ADDIE Model

