

**PENGEMBANGAN MEDIA *FUN THINKER* DIGITAL
MATERI PERTUMBUHAN DAN PERKEMBANGAN
MAKHLUK HIDUP UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR ILMU PENGETAHUAN ALAM
DI SEKOLAH DASAR**

Oleh

I Komang Agus Sukadana, NIM 2111031397

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Abstrak

Penelitian pengembangan ini memiliki tujuan untuk mengembangkan aktivitas pembelajaran berbantuan media digital *fun thinker* materi perkembangan dan pertumbuhan makhluk hidup untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE. Model ADDIE terdiri dari lima tahapan yaitu: 1) tahap analisis (*analyze*), 2) tahap perancangan (*design*), 3) tahap pengembangan (*development*), 4) tahap implementasi (*implementation*), dan 5) tahap evaluasi (*evaluation*). Objek dalam penelitian ini adalah validasi aktivitas pembelajaran berbantuan media digital *fun thinker* materi perkembangan dan pertumbuhan makhluk hidup untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Sampel dalam penelitian ini adalah 31 orang siswa yang terbagi dalam kelas III B. Metode pengumpulan data pada penelitian ini adalah metode wawancara, studi dokumentasi, dan tes. Subjek penelitian ini adalah 4 orang ahli, 2 praktisi, dan 1 rombel siswa kelas III SD Negeri 1 Baktiseraga, sedangkan objek penelitian yaitu media pembelajaran *fun thinker* digital materi perkembangan dan pertumbuhan makhluk hidup pada muatan IPA. Metode pengumpulan data yang digunakan yaitu wawancara dan kuesioner. Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data yaitu lembar kuesioner. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: (1) menghasilkan produk berupa media pembelajaran media pembelajaran *fun thinker* digital materi perkembangan dan pertumbuhan makhluk hidup pada muatan IPA (2) media *fun thinker* digital dengan penilaian ahli materi sebesar 0,89 dan ahli media sebesar 0,95 dengan validitas sangat tinggi., (3) memperoleh respons praktisi sebesar 96,67%, respons siswa dalam uji coba perorangan sebesar 92,33 %, dan respons siswa dalam uji coba kelompok kecil sebesar 98,18% dengan kualifikasi sangat baik dan (4) Kesimpulan yang dapat ditarik adalah $t_{hitung} (5,587) > t_{tabel} (2,042)$, yang berarti H_0 ditolak dan H_1 diterima, sehingga disimpulkan bahwa terdapat pengaruh signifikan terhadap perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah menggunakan media *fun thinker* digital materi pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup.

Kata kunci: Hasil belajar IPA, media *fun thinker* digital, pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup.

**DEVELOPMENT OF DIGITAL FUN THINKER MEDIA ON THE GROWTH
AND DEVELOPMENT OF LIVING THINGS TO IMPROVE THE
OUTCOMES OF LEARNING NATURAL SCIENCE IN ELEMENTARY
SCHOOLS**

By

I Komang Agus Sukadana, NIM 2111031397

Elementary School Teacher Education Study Program

ABSTRACT

This development research aims to develop learning activities assisted by digital media fun thinker material on the growth and development of living things to improve student learning outcomes. The development model used in this study is the ADDIE development model. The ADDIE model consists of five stages, namely: 1) analysis stage (analyze), 2) design stage (design), 3) development stage (development), 4) implementation stage (implementation), and 5) evaluation stage (evaluation). The object of this study is the validation of learning activities assisted by digital media fun thinker material on the development and growth of living things to improve student learning outcomes. The sample in this study was 31 students divided into class III B. The data collection method in this study was the interview method, documentation study, and test. The subjects of this study were 4 experts, 2 practitioners, and 1 class of class III students of SD Negeri 1 Baktiseraga, while the object of the study was the digital media fun thinker learning material on the development and growth of living things in the science content. The data collection methods used were interviews and questionnaires. The instrument used in data collection was a questionnaire sheet. The results of this study indicate that: (1) producing a product in the form of digital fun thinker learning media for the material of the development and growth of living things in the science content (2) digital fun thinker media with an assessment of material experts of 0.89 and media experts of 0.95 with very high validity., (3) obtaining a practitioner response of 96.67%, student responses in individual trials of 92.33%, and student responses in small group trials of 98.18% with very good qualifications and (4) The conclusion that can be drawn is t count (5.587) > t table (2.042), which means H_0 is rejected and H_1 is accepted, so it is concluded that there is a significant influence on the significant difference between before and after using digital fun thinker media for the material of the growth and development of living things.

Keywords: *Science learning outcomes, digital fun thinker media, growth and development of living things.*