

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *FUN THINKERS DIGITAL* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPAS SISWA KELAS IV SD

SKRIPSI

Diajukan Kepada

Universitas Pendidikan Ganesha

**Untuk Memenuhi Salah satu Persyaratan Dalam Menyelesaikan
Program Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

OLEH :

PUTU STEPHANIE ADRIANA MERTHA

NIM 2111031324

PRODI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR JURUSAN

PENDIDIKAN DASAR

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA

SINGARAJA

2025

SKRIPSI

DIAJUKAN UNTUK MELENGKAPI TUGAS DAN MEMENUHI SYARAT UNTUK MENCAPAI GELAR SARJANA PENDIDIKAN

Menyetujui

Pembimbing I,

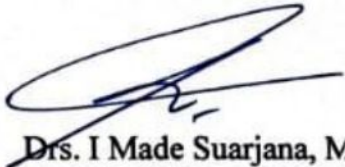
Pembimbing II,


Dr. I Gusti Ayu Tri Agustiana, S.Pd., M.Pd. NIP 198408282009122005


Nice Maylani Asril, S.Psi., M.Psi., Ph.D
NIP 198210252008012006

Skripsi oleh Putu Stephanie Adriana Mertha ini
Telah dipertahankan di depan dewan penguji
Pada tanggal Rabu, 2 Juli 2025

Dewan Penguji,



Drs. I Made Suarjana, M.Pd.
NIP. 196012311986031022

(Ketua)



Luh Sri Surya Wisma Jayanti, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198607032023212041

(Anggota)



Dr. I Gusti Ayu Tri Agustiana, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198408282009122005

(Anggota)



Nice Maylani Asril, S.Psi., M.Psi., Ph.D
NIP. 198210252008012006

(Anggota)

Diterima oleh Panitia Ujian Fakultas Ilmu Pendidikan

Universitas Pendidikan Ganesha

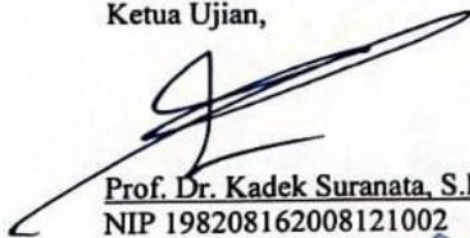
Guna memenuhi syarat-syarat untuk mencapai gelar sarjana pendidikan

Pada:

Hari : Rabu
Tanggal : 2 Juli 2025

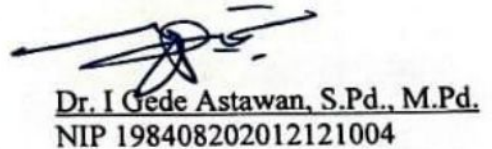
Mengetahui,

Ketua Ujian,



Prof. Dr. Kadek Suranata, S.Pd., M.Pd., Kons
NIP 198208162008121002

Sekretaris Ujian,



Dr. I Gede Astawan, S.Pd., M.Pd.
NIP 198408202012121004



Mengesahkan,
Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan

Prof. Dr. I Wayan Widiana, S.Pd., M.Pd.
NIP 198507052010121007

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa karya tulis yang berjudul "Pengembangan Media Fun Thinkers Dgital Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV SD" beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan dan pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung risiko/sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila kemudian ditemukan adanya pelanggaran atas etika keilmuan dalam karya saya ini atau ada klaim terhadap keaslian karya saya ini.

Singaraja, 02 Juli 2025
Yang membuat pernyataan,



Putu Stephanie Adriana Mertha
NIM. 2111031324

PRAKATA

Puji dan syukur dipanjatkan kehadapan Tuhan Yang Maha Esa karena atas anugrah-Nya, skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Fun thinkers Digital* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Kelas IV SD” dapat diselesaikan tepat pada waktunya.

Skripsi ini ditulis untuk memenuhi salah satu persyaratan meraih gelar sarjana pada Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Pendidikan Ganesha. terselesaikannya skripsi ini telah banyak memperoleh bantuan, dukungan, serta motivasi berupa moral dan material dari berbagai pihak. Oleh karena itu, disampaikan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. I Wayan Widian, S.Pd., M.Pd. selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha atas motivasi yang diberikan dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Dr. I Gede Astawan, S.Pd., M.Pd. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Dasar, Universitas Pendidikan Ganesha atas motivasi yang diberikan dalam penyelesaian skripsi ini.
3. Dr. Putu Nanci Riastini, S.Pd., M.Pd. selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Ganesha atas motivasi dan arahan yang diberikan dalam penyelesaian skripsi ini.
4. Dr. I Gusti Ayu Tri Agustiana, S.Pd., M.Pd. selaku pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, arahan, petunjuk, dan motivasi kepada penulis dalam penyelesaian skripsi ini.
5. Nice Maylani Asril, S.Psi., M.Psi., Ph.D. selaku pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, arahan, petunjuk, dan motivasi kepada penulis dalam penyelesaian skripsi ini.
6. Kepala SD Negeri 2 Sari Mekar yang telah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian di sekolah yang dipimpin.
7. Wali kelas IV SD Negeri 2 Sari Mekar yang telah membimbing dan membantu peneliti dalam melaksanakan penelitian di kelas.
8. Ibu dan Ayah terkasih, yang senantiasa mendoakan, mencurahkan perhatian, cinta, kasih, memberikan dukungan finansial, dan motivasi

kepada penulis selama penulis menempuh pendidikan di Universitas Pendidikan Ganesha.

9. Adik tersayang yang selalu mendoakan, memberikan dukungan dan semangat selama penulis menempuh pendidikan di Universitas Pendidikan Ganesha.
10. Keluarga besar, sahabat, dan rekan seperjuangan yang selalu memberikan semangat dan bantuan serta semua pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu per satu atas peran dan dukungannya selama penyelesaian skripsi ini.

Disadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, demi kesempurnaan skripsi ini, diharapkan segala kritik maupun saran yang sifatnya membangun dari berbagai pihak. Penulis berharap skripsi ini bermanfaat dan berguna bagi masyarakat akademis serta pengembangan dunia pendidikan.



DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	iii
LEMBAR PENGESAHAN DOSEN PEMBIMBING	iv
LEMBAR PERSETUJUAN DOSEN PENGUJI	v
LEMBAR PENGESAHAN PANITIA UJIAN	vi
ABSTRAK	vii
PRAKATA	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah Penelitian	11
1.3 Pembatasan Masalah	11
1.4 Rumusan Masalah Penelitian	12
1.5 Tujuan Penelitian	12
1.6 Manfaat Penelitian	13
1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan	14
1.8 Pentingnya Pengembangan	15
1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	16
1.10 Definisi Istilah	17
BAB II KAJIAN TEORI DAN PERUMUSAN HIPOTESIS	18
2.1 Kajian Teori	18
2.1.1 Penelitian Pengembangan	18
2.1.2 Karakteristik Siswa Sekolah Dasar	19
2.1.3 Media Pembelajaran	22
2.1.4 <i>Fun Thinkers</i>	25
2.1.5 <i>E Fun Thinkers</i>	26
2.1.6 Smart Apps Creator 3	27
2.1.7 Hasil Belajar	29

2.1.8 Taksonomi Bloom.....	30
2.2 Kajian Penelitian yang Relevan.....	38
2.3 Kerangka Pikir	47
2.4 Perumusan Hipotesis.....	49
BAB III METODE PENELITIAN.....	50
3.1 Model Penelitian Pengembangan.....	50
3.2 Prosedur Penelitian	50
3.3 Uji Coba Produk	53
3.3.1 Desain Uji Coba.....	54
3.3.2 Subjek dan Objek Uji Coba	54
3.3.3 Jenis Data Penelitian	55
3.3.4 Metode dan Instrumen Pengumpulan Data.....	55
3.3.5 Metode dan Teknik Analisis Data	65
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	56
4.1 Hasil Penelitian	56
4.1.1 Rancang Bangun Media <i>Fun thinkers Digital</i>	57
4.1.2 Hasil Analisis Data	64
4.2 Pembahasan Hasil Penelitian	76
4.4 Implikasi Penelitian	81
BAB V PENUTUP.....	82
5.1 Rangkuman.....	82
5.2 Simpulan	83
5.3 Saran	84
DAFTAR PUSTAKA	87
LAMPIRAN.....	91

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. 1 Nilai rata-rata pengetahuan dan nama peserta	6
Tabel 3. 1 Kisi-kisi Instrumen Ahli Media	57
Tabel 3. 2 Kisi-kisi Instrumen Ahli Materi	57
Tabel 3. 3 Kisi-kisi Instrumen Respon Praktisi	58
Tabel 3. 4 Kisi-kisi Instrumen Respon Siswa.....	59
Tabel 3. 5 Tabulasi Silang Gregory.....	60
Tabel 3. 6 Kriteria Koefisien Validitas Isi.....	60
Tabel 3. 7 Kriteria Tingkat Reabilitas	62
Tabel 3. 8 Hasil Uji Reabilitas menggunakan Aplikasi SPSS.....	63
Tabel 3. 9 Kriteria Tingkat Kesukaran Butir Tes	63
Tabel 3. 10 Kriteria Daya Beda.....	64
Tabel 3. 11 Kriteria Validitas Aiken.....	66
Tabel 4. 1 Hasil Validitas Ahli Materi	68
Tabel 4. 2 Hasil Validitas Ahli Media.....	69
Tabel 4. 3 Hasil Uji Normalitas Sebaran Data	73
Tabel 4. 4 Hasil Uji Homogenitas Varians.....	74
Tabel 4. 5 Hasil Analisis Paired Samples Test.....	75

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2. 1 Bagan Kerangka Konseptual <i>Media Fun Thinkers</i>	26
Gambar 2. 2 Kerangka Berpikir	48
Gambar 3. 1 Desain Uji Coba Produk	54
Gambar 4. 1 Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Siswa	72



DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Surat ijin penelitian skripsi	92
Lampiran 2. Surat balasan telah melakukan penelitian SKRIPSI	93
Lampiran 3 Surat Judges 1	94
Lampiran 4 Surat Judges 2	95
Lampiran 5. hasil uji instrumen judges 1	96
Lampiran 6. hasil uji instrument judges 2	104
Lampiran 7. Surat-surat uji validitas	112
Lampiran 8 hasil validasi ahli materi	117
Lampiran 9. hasil validasi ahli media.....	123
Lampiran 10. Storyboard Game <i>Fun thinkers Digital</i>	129
Lampiran 11. Komentar dan Saran Media <i>Fun thinkers Digital</i>	132
Lampiran 12. Perhitungan validitas instrumen.....	136
Lampiran 13. Daftar Siswa Kelas V SD Negeri 2 Sari Mekar.....	139
Lampiran 14. Uji Validitas Media.....	141
Lampiran 15. Uji Reliabilitas	142
Lampiran 16. Uji Tingkat Kesukaran	149
Lampiran 17. Uji Daya Beda.....	150
Lampiran 18. Hasil Analisis Validitas Media	152
Lampiran 19. Hasil Perhitungan Uji Kepraktisan.....	155
Lampiran 20. Uji Respon Praktisi	159
Lampiran 21. Dokumentasi Penelitian Skripsi.....	167