

**PENGEMBANGAN MEDIA *FUN THINKERS* DIGITAL UNTUK  
MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP MANFAAT HEWAN DAN  
TUMBUHAN PADA SISWA KOLOK KELAS V**

**Oleh**

**Ni Putu Lira Kusumadewi, NIM 2211031620**

**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

**Jurusan Pendidikan Dasar**

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mendeskripsikan rancang bangun pengembangan media pembelajaran *Fun Thinkers* digital pada materi manfaat hewan dan tumbuhan untuk siswa kolok kelas V SD, (2) mendeskripsikan hasil uji validitas media pembelajaran *Fun Thinkers* digital, (3) mendeskripsikan hasil uji kepraktisan media pembelajaran *Fun Thinkers* digital, dan (4) menguji efektivitas media pembelajaran *Fun Thinkers* digital dalam meningkatkan pemahaman konsep manfaat hewan dan tumbuhan pada siswa kolok kelas V SD. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian ini adalah ahli materi pembelajaran, ahli media pembelajaran, guru/praktisi, serta siswa kolok kelas V di SD Negeri 2 Bengkala dan SLB Negeri 1 Buleleng. Sedangkan objek penelitian yaitu media pembelajaran *Fun Thinkers* Digital pada materi manfaat hewan dan tumbuhan dalam muatan IPAS. Metode pengumpulan data yang digunakan yaitu kuesioner, dan tes. Instrumen pengumpulan data meliputi lembar validasi ahli, angket respon guru dan siswa, serta tes pemahaman konsep. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) menghasilkan produk berupa media pembelajaran *Fun Thinkers* Digital pada materi manfaat hewan dan tumbuhan; (2) hasil uji validitas menunjukkan bahwa media pembelajaran *Fun Thinkers* Digital memperoleh tingkat validitas sebesar 91% dengan kualifikasi sangat baik; (3) hasil uji kepraktisan menunjukkan bahwa media pembelajaran *Fun Thinkers* Digital memperoleh tingkat kepraktisan sebesar 95% berdasarkan respon siswa dan 91,67% berdasarkan respon guru dengan kualifikasi sangat praktis; dan (4) memperoleh nilai t-hitung sebesar 15,652 yang artinya lebih besar dari t-tabel 2,776 (taraf signifikansi 0,05), sehingga media pembelajaran *Fun Thinkers* Digital efektif meningkatkan pemahaman konsep siswa kolok kelas V SD.

**Kata-kata Kunci:** pengembangan, media pembelajaran digital, *fun thinkers* digital, pemahaman konsep

## ABSTRACT

*This study aims to: (1) describe the design of the Fun Thinkers digital learning media development on the benefits of animals and plants for fifth-grade elementary school students, (2) describe the results of the validity test of the Fun Thinkers digital learning media, (3) describe the results of the practicality test of the Fun Thinkers digital learning media, and (4) test the effectiveness of the Fun Thinkers digital learning media in improving the understanding of the concept of the benefits of animals and plants in fifth-grade elementary school students. This study uses the ADDIE development model, which includes the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The subjects of this study were learning material experts, learning media experts, teachers/practitioners, and fifth-grade students at SD Negeri 2 Bengkulu and SLB Negeri 1 Buleleng. The object of the study was the Fun Thinkers Digital learning media on the benefits of animals and plants in IPAS content. The data collection methods used were questionnaires and tests. The data collection instruments included expert validation sheets, teacher and student response questionnaires, and concept comprehension tests. The results of the study showed that: (1) it produced a product in the form of Fun Thinkers Digital learning media on the material of the benefits of animals and plants; (2) the validity test results showed that Fun Thinkers Digital learning media obtained a validity level of 91% with a very good qualification; (3) the practicality test results showed that the Fun Thinkers Digital learning media obtained a practicality level of 95% based on student responses and 91.67% based on teacher responses with a very practical qualification; and (4) obtained a t-count value of 15.652, which is greater than the t-table of 2.776 (significance level of 0.05), so that the Fun Thinkers Digital learning media is effective in improving the conceptual understanding of fifth-grade elementary school students.*

**Keywords:** *development, digital learning media, fun digital thinkers, concept understanding*