

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab ini akan diuraikan sembilan hal pokok yaitu, (1) latar belakang, (2) identifikasi masalah, (3) pembatasan masalah, (4) rumusan masalah, (5) tujuan pengembangan, (6) manfaat hasil pengembangan, (7) spesifikasi produk yang diharapkan, (8) asumsi dan keterbatasan pengembangan, dan (9) definisi istilah.

1.1 Latar Belakang

Pada era globalisasi saat ini kemajuan suatu negara ditandai dengan majunya teknologi yang ada. Pembelajaran berbasis teknologi telah menjadi topik yang semakin penting dalam dunia pendidikan khususnya dengan anak berkebutuhan khusus. Kemajuan teknologi telah mengubah cara kita mendapatkan, mengakses, dan berbagi informasi secara signifikan. Di era modern, teknologi sebagai media pembelajaran memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran (Sakti, 2023).

Kemajuan teknologi digital dapat mempercepat akses informasi baru dalam pembelajaran, dengan adanya kemajuan teknologi proses pembelajaran dimanfaatkan melalui penggunaan media digital. Teknologi digital memanfaatkan berbagai perangkat lunak pembelajaran, simulasi, dan multimedia. Pendidikan sekarang lebih interaktif dalam penggunaan teknologi khususnya dari tingkat sekolah dasar. Penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan interaktivitas dan keterlibatan siswa, serta memperbaiki aksesibilitas dan efektivitas proses belajar. Generasi muda saat ini digempur melalui teknologi dengan harapan generasi muda

melek akan perkembangan zaman. Penggunaan teknologi berkesinambungan dengan kurikulum yang digunakan saat ini yaitu dengan kurikulum merdeka (Wibowo dkk., 2023).

Kurikulum merdeka yang dirancang oleh Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah (Kemendikdasmen) berfokus pada pengembangan kompetensi siswa yang dapat menciptakan proses pembelajaran menjadi bermakna sehingga dapat menumbuhkan karakter jiwa pada siswa. Kurikulum merdeka, dapat mendorong guru dan siswa untuk kreatif serta inovatif dalam mengemas pembelajaran agar terciptanya suasana belajar yang menyenangkan dan mampu menumbuhkan kreativitas serta berpikir kritis pada siswa. Selain itu, memastikan bahwa pendidikan inklusi dimasukkan ke dalam kurikulum merdeka sehingga, siswa dengan kebutuhan khusus memiliki kesempatan yang sama untuk belajar dan berkembang dalam lingkungan yang mendukung (Indarta dkk., 2022).

Pendidikan yang berkualitas merupakan hak setiap anak, termasuk anak berkebutuhan khusus seperti siswa kolok (tunarungu). Dalam konteks Kurikulum Merdeka, pembelajaran diharapkan mampu memberikan ruang kebebasan belajar, kebermaknaan, dan diferensiasi, termasuk akses pendidikan yang adil bagi peserta didik dengan kebutuhan khusus. Harapannya, seluruh siswa mampu mengembangkan potensi sesuai karakteristik dan kebutuhannya, serta memahami konsep-konsep dalam berbagai mata pelajaran secara utuh dan kontekstual (Haz dkk., 2025).

Pendidikan inklusi merupakan pendekatan yang sangat penting dalam menciptakan lingkungan belajar yang adil dan setara bagi semua siswa, termasuk siswa

yang memiliki kebutuhan khusus. Dalam Kurikulum Merdeka, pendidikan inklusi diintegrasikan untuk memastikan bahwa setiap siswa, tanpa memandang latar belakang atau kemampuan, dapat berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran. Pendidikan inklusi dapat didefinisikan sebagai sistem pendidikan yang memungkinkan semua anak, baik anak dengan keterbatasan tertentu maupun anak pada umumnya, tanpa membedakan berdasarkan keterbatasannya (Yunus dkk., 2023).

Undang-Undang Nomor 8 tahun 2016 tentang penyandang disabilitas pasal 10 menyebutkan bahwa siswa berkebutuhan khusus berhak untuk mendapatkan layanan pendidikan yang bermutu di semua jenis, jalur, dan jenjang pendidikan. Anak berkebutuhan khusus (ABK) dapat didefinisikan sebagai anak yang memiliki masalah keterbatasan. Anak berkebutuhan khusus juga dapat diklasifikasikan sebagai anak cacat atau penyandang disable khususnya anak tunarungu. Anak berkebutuhan khusus (ABK) tunarungu memerlukan pendekatan pendidikan yang spesifik dan dukungan yang sesuai untuk mengoptimalkan kemampuan komunikasi dan pembelajaran. Anak tunarungu adalah anak-anak yang mengalami gangguan pendengaran, yang dapat mempengaruhi cara berkomunikasi dan berinteraksi dengan dunia sekitar mereka (Akhmad dkk., 2024). Untuk memfasilitasi pemahaman anak tunarungu terhadap konsep-konsep, diperlukan media pengajaran yang inovatif dan interaktif, seperti pemanfaatan media visual serta teknologi komunikasi yang tepat sasaran dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS).

Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah salah satu mata pelajaran utama dalam kurikulum pendidikan di Indonesia yang bertujuan untuk

meningkatkan literasi sains, termasuk bagi anak tunarungu. Di tingkat sekolah dasar, IPAS menggabungkan IPA dan IPS sehingga, siswa termasuk anak tunarungu, dapat memahami dunia secara keseluruhan dengan cara yang sederhana, konkret, komprehensif, dan global (Viqri dkk., 2024). Salah satu materi penting dalam pembelajaran IPAS adalah manfaat hewan dan tumbuhan, yang dapat diajarkan dengan metode visual dan interaktif agar lebih mudah dipahami oleh anak tunarungu.

Salah satu permasalahan penting dalam pendidikan adalah rendahnya pemahaman siswa terhadap manfaat hewan dan tumbuhan, yang berdampak pada kurangnya kesadaran mereka akan pentingnya peran kedua makhluk hidup tersebut dalam menjaga keseimbangan ekosistem. Tumbuhan berperan menyediakan oksigen, makanan, dan bahan baku, sedangkan hewan berkontribusi dalam penyerbukan, pengendalian hama, dan sebagai sumber protein. Manfaat keduanya saling melengkapi dan mendukung keberlanjutan lingkungan hidup. Namun, kenyataannya masih banyak siswa yang belum memahami interaksi antara tumbuhan dan hewan, serta dampaknya terhadap keberlanjutan sumber daya alam, terutama di tengah tantangan global seperti penurunan keanekaragaman hayati dan perubahan iklim (Manuarti, 2021). Salah satu penyebabnya adalah penggunaan media pembelajaran yang kurang interaktif dan menarik, sehingga membuat siswa pasif dan tidak tertarik untuk mempelajari materi. Gaya belajar dan pemanfaatan media pembelajaran merupakan salah satu faktor yang dapat memengaruhi pemahaman konsep. Oleh karena itu, perlu dikembangkan media pembelajaran yang mampu menyampaikan materi secara konkret dan visual agar siswa

lebih mudah memahami dan menghargai manfaat tumbuhan dan hewan dalam ekosistem secara menyeluruh (Astiti dkk., 2021).

Di era Kurikulum Merdeka, pembelajaran diharapkan mampu memberikan ruang diferensiasi dan akses pendidikan yang setara bagi seluruh peserta didik, termasuk siswa berkebutuhan khusus seperti tunarungu. Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa harapan tersebut belum sepenuhnya tercapai dan masih menunjukkan adanya kesenjangan. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi pada tanggal 10 Juni 2025 yang dilakukan di SD Negeri 2 Bengkala sebagai salah satu sekolah inklusi yang berada di Dusun Kelodan Bengkala, Kecamatan Kubutambahan, Kabupaten Buleleng menunjukkan bahwa terdapat 2 orang siswa yang mengalami tunarungu (kolok) yang berada dikelas V. Guru pendamping khusus mengungkapkan bahwa siswa tunarungu berkomunikasi menggunakan bahasa isyarat, yang menjadi hambatan dalam proses komunikasi dan transfer informasi.

Pembelajaran di SD 2 Bengkala, pada materi manfaat hewan dan tumbuhan menjadi hal yang penting untuk dipahami oleh semua siswa, termasuk siswa yang mengalami tunarungu. Dalam pembelajaran mengenai manfaat hewan dan tumbuhan, siswa perlu mengenali berbagai jenis-jenis hewan dan tumbuhan serta manfaat hewan dan tumbuhan. Pemahaman konsep manfaat hewan dan tumbuhan penting untuk menyadari bagaimana keduanya saling mendukung dalam menjaga keseimbangan ekosistem dan keberlanjutan sumber daya alam. Di SD Negeri 2 Bengkala, siswa masih mengalami kesulitan dan berada pada tahap awal dalam mempelajari materi selama pembelajaran. Metode pengajaran yang diterapkan oleh guru pendamping khusus

menggunakan metode ceramah dan berfokus pada guru (*teacher-centered*). Hal ini mengindikasikan adanya kesenjangan antara harapan Kurikulum Merdeka yang inklusif dengan kenyataan praktik pembelajaran di kelas, khususnya pada siswa dengan hambatan pendengaran.

Siswa kolok memiliki keterbatasan dalam mendengar informasi secara verbal, sehingga sangat bergantung pada media visual, pengalaman konkret, dan interaksi berbasis gambar atau simbol. Materi manfaat hewan dan tumbuhan yang seharusnya dapat dipahami dengan baik karena bersifat konkret justru menjadi sulit dipahami ketika disampaikan secara konvensional melalui ceramah atau teks panjang yang tidak disesuaikan dengan karakteristik siswa kolok. Penggunaan media pembelajaran di SD Negeri 2 Bengkala sudah menerapkan media pembelajaran konkret dan media pembelajaran secara digital, tetapi penggunaannya belum optimal. Hal ini disebabkan karena media yang digunakan belum sepenuhnya disesuaikan dengan kebutuhan siswa kolok, kurang interaktif dan visual, sehingga kurang menarik dan sulit dipahami oleh siswa tunarungu.

Selain itu, pemanfaatan teknologi digital oleh guru juga belum maksimal dalam mendukung proses pembelajaran yang inklusif dan interaktif. Hal ini juga ditemukan permasalahan di SLB Negeri 1 Buleleng. Pemahaman konsep dalam pembelajaran sangat penting bagi anak berkebutuhan khusus (ABK), termasuk siswa tunarungu, karena mereka sering menghadapi tantangan dalam memahami materi yang disampaikan. Partisipasi siswa tunarungu kurang aktif karena keterbatasan pendengaran. Media pembelajaran yang efektif harus dirancang untuk memenuhi

kebutuhan spesifik siswa, seperti pemahaman bahasa isyarat, agar dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman konsep siswa.

Siswa kolok atau tunarungu memiliki hambatan utama dalam hal pendengaran dan komunikasi secara lisan, yang turut memengaruhi kemampuan siswa dalam memahami konsep-konsep yang bersifat abstrak. Dalam pembelajaran, siswa cenderung lebih mengandalkan rangsangan visual dan pengalaman nyata. Oleh karena itu, dibutuhkan media pembelajaran yang dirancang secara visual, interaktif, dan mampu mendorong keterlibatan aktif siswa. Hasil penelitian sebelumnya juga menunjukkan bahwa penggunaan media visual-interaktif dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa tunarungu secara signifikan (Rahayu, S., dan Khasanah, 2022). Oleh karena itu, perlu adanya inovasi dalam media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa kolok serta topik yang diajarkan, agar konsep manfaat hewan dan tumbuhan dapat tersampaikan secara optimal dan bermakna.

Materi mengenai manfaat hewan dan tumbuhan dalam muatan IPAS menjadi sangat relevan untuk membangun pemahaman konsep karena mencakup hubungan antar objek nyata seperti hewan, tumbuhan, dan lingkungan, yang dapat divisualisasikan dengan mudah. Konsep-konsep seperti peran hewan dalam penyerbukan, manfaat tumbuhan, serta hubungan timbal balik dalam ekosistem merupakan materi konkret yang tepat disampaikan melalui media berbasis visual seperti *fun thinkers digital*. Tanpa pendekatan yang tepat, siswa ABK cenderung mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep yang diajarkan, yang dapat mengakibatkan perilaku pasif dan kurangnya partisipasi dalam proses belajar. Oleh

karena itu, penting untuk mengembangkan metode dan media yang mendukung pemahaman konsep secara holistik, sehingga siswa dapat belajar dengan lebih mandiri dan aktif, serta merasa lebih terlibat dalam proses pendidikan.

Berdasarkan hasil observasi dan penyebaran instrumen awal, diperoleh data bahwa dari 8 siswa kolok (2 siswa di SD Negeri 2 Bengkala dan 6 siswa di SLB Negeri 1 Buleleng), hanya sekitar 30% yang menunjukkan indikator pemahaman konsep dalam kategori cukup pada materi manfaat hewan dan tumbuhan. Kondisi ini menunjukkan masih rendahnya tingkat pemahaman konsep yang dimiliki siswa, khususnya dalam memahami hubungan antara makhluk hidup dan lingkungan. Di sisi lain, hasil angket yang disebarakan kepada lima guru dari kedua sekolah menunjukkan bahwa sebanyak 67,64% responden menyatakan sikap positif terhadap penggunaan media digital dalam pembelajaran IPAS. Hal ini menunjukkan adanya kesiapan dan dukungan dari guru terhadap integrasi teknologi dalam proses belajar. Dengan memperhatikan rendahnya pemahaman konsep siswa dan kesiapan guru dalam memanfaatkan media digital, maka diperlukan pengembangan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa kolok, yaitu visual, interaktif, dan konkret. khususnya mata pelajaran IPAS.

Media pembelajaran adalah alat yang digunakan oleh guru untuk memberikan informasi kepada siswa dalam bentuk pesan atau isi materi pelajaran (Magdalena, 2021). Media pembelajaran juga berperan penting dalam meningkatkan keterlibatan siswa selama proses belajar. Media pembelajaran membantu guru menyampaikan materi pelajaran dengan lebih mudah. Salah satu media pembelajaran yang menerapkan

teknologi yaitu media pembelajaran *fun thinkers* digital. Media *fun thinkers* digital merupakan salah satu bentuk media interaktif yang dapat mengakomodasi kebutuhan belajar siswa kolok. Media ini dirancang dengan sistem latihan berbasis pasangan soal-jawaban secara visual, menarik, dan dapat dioperasikan mandiri oleh siswa.

Solusi yang tepat dalam mengatasi hal ini yaitu dengan mengembangkan sebuah media *fun thinkers* digital. *Fun thinkers* digital adalah salah satu media pembelajaran digital yang efektif untuk pembelajaran materi IPAS karena dapat menampilkan pengetahuan dalam berbagai bentuk, seperti teks, gambar, dan video. Untuk membuat pembelajaran IPA lebih menarik, efektif, dan efisien agar lebih mudah dipahami, pengembangan *fun thinkers* digital memungkinkan penggabungan teks, suara, video dan gambar. Salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat menanamkan pemahaman konsep siswa adalah *fun thinkers* (Agustiana dkk., 2021). Media *fun thinkers* digital ini dirancang untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan mendukung berbagai gaya belajar, sehingga menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan (Crisiana dkk., 2022).

Dalam penelitian ini penggunaan *fun thinkers* digital layak digunakan dalam pembelajaran karena dapat menciptakan suasana belajar yang aktif, menarik, menyenangkan, inovatif dan efektif. Sehingga, *fun thinkers* digital diharapkan dapat membantu siswa untuk belajar lebih inovatif dan dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa. Kelebihan dari *fun thinkers* digital ini yaitu *fun thinkers* digital dilengkapi dengan teks, video dan gambar yang dapat menarik perhatian siswa, dan *fun thinkers* digital memungkinkan siswa untuk belajar dengan cara yang menyenangkan

dan mudah dipahami sehingga siswa dapat langsung terlibat dalam pengoperasiannya. Media pembelajaran *fun thinkers* digital membantu dalam proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif (Rai dkk., 2024).

Penggunaan *fun thinkers* digital pada materi manfaat hewan dan tumbuhan sangat penting untuk pembelajaran IPAS karena, dapat membantu mengasah otak kanan dan otak kiri. Media *fun thinkers* dapat meningkatkan keterampilan siswa dengan mengajak siswa untuk belajar sambil bermain. Hal ini terjadi karena siswa diajak untuk menjawab pertanyaan dengan mengamati gambar serta menjodohkannya. Media *fun thinkers* juga merupakan suatu alat pembelajaran interaktif yang disusun untuk membangkitkan semangat siswa untuk belajar, melatih kemampuan siswa dan kecerdasan siswa. Pembelajaran materi manfaat hewan dan tumbuhan di sekolah inklusi sering kali menghadapi tantangan dalam metode pembelajaran yang kurang menarik dan belum optimalnya penggunaan media interaktif. Oleh karena itu, pengembangan *fun thinkers* digital menjadi solusi yang menjanjikan.

Dengan mengintegrasikan elemen permainan ke dalam proses pembelajaran, siswa dapat terlibat secara aktif dan merasa lebih tertarik dalam mempelajarinya. *fun thinkers* digital juga dapat membantu siswa dalam memvisualisasikan konsep-konsep abstrak yang lebih menyenangkan. Dengan mengembangkan *fun thinkers* digital untuk meningkatkan pemahaman konsep IPAS pada topik manfaat hewan dan tumbuhan, diharapkan dapat memberikan dampak positif bagi proses pembelajaran IPA di sekolah dasar. Siswa dapat memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan, meningkatkan pemahaman konsep siswa. Pada akhirnya, *fun thinkers* digital

merupakan upaya untuk memberikan kontribusi dalam peningkatan kualitas pendidikan, khususnya dalam mata pelajaran IPA di sekolah dasar.

Berdasarkan masalah diatas *fun thinkers* digital dipilih karena dengan adanya media pembelajaran yang inovatif dan efektif, diharapkan dapat membantu siswa dalam membangun fondasi pengetahuan yang kuat dan keterampilan untuk menghadapi tantangan masa depan. Penelitian ini menawarkan kebaruan yang signifikan, yaitu pada proses transformasi dan adaptasi media *fun thinkers* dari format konkret ke format digital yang secara khusus dirancang untuk menjawab tantangan belajar siswa kolok. Berbeda dengan pengembangan media digital pada umumnya, produk yang dihasilkan dalam penelitian ini difokuskan pada optimalisasi aspek visual-interaktif, dengan memaksimalkan fitur visual serta permainan menjodohkan yang interaktif guna mengakomodasi gaya belajar siswa kolok yang sangat bergantung pada rangsangan visual.

Berdasarkan pemaparan tersebut, maka perlu dilakukan penelitian pengembangan yang berjudul “Pengembangan Media *Fun Thinkers* Digital Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Manfaat hewan dan tumbuhan Pada Siswa Kolok Kelas V SD”.

1.2 Identifikasi Masalah

Merujuk pada latar belakang permasalahan yang telah dipaparkan, teridentifikasi permasalahan yang akan dijabarkan sebagai berikut.

1. Kurangnya pemahaman konsep IPAS pada siswa, terutama anak berkebutuhan khusus (ABK) seperti tunarungu, mengalami kesulitan dalam memahami materi manfaat hewan dan tumbuhan, yang berdampak pada pembelajaran.
2. Kurang optimalnya penggunaan media pembelajaran yang interaktif, menyebabkan siswa menjadi pasif dan kurang terlibat dalam proses belajar.
3. Media pembelajaran yang ada belum dirancang khusus untuk memenuhi kebutuhan siswa tunarungu, sehingga tidak optimal dalam meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa.
4. Siswa tunarungu masih berada pada tahap awal dalam mempelajari materi, dan kesulitan dalam membaca menghambat proses transfer informasi.
5. Belum tersedia media berbasis visual-interaktif yang terintegrasi dengan muatan Kurikulum Merdeka (IPAS) dan disesuaikan dengan kebutuhan siswa tunarungu.
6. Tingkat pemahaman konsep siswa kolok masih rendah secara data lapangan hanya 30% dalam kategori cukup.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, pembatasan masalah penelitian pengembangan *fun thinkers* yaitu berpusat pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), khususnya pada materi manfaat hewan dan tumbuhan. Pemahaman konsep siswa tunarungu (kolok) di SD Negeri 2 Bengkala terhadap manfaat hewan dan tumbuhan belum optimal, dan penggunaan media pembelajaran yang ada belum efektif, sehingga mempengaruhi pemahaman konsep mereka. Oleh karena itu, perlu

mengembangkan media *fun thinkers* digital untuk meningkatkan pemahaman konsep manfaat hewan dan tumbuhan pada siswa kolok kelas V SD.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana rancang bangun media *fun thinkers* digital untuk meningkatkan pemahaman konsep manfaat hewan dan tumbuhan pada siswa Kolok kelas V SD?
2. Bagaimana validitas media *fun thinkers* digital untuk meningkatkan pemahaman konsep manfaat hewan dan tumbuhan pada siswa Kolok kelas V SD?
3. Bagaimana kepraktisan media *fun thinkers* digital untuk meningkatkan pemahaman konsep manfaat hewan dan tumbuhan pada siswa Kolok kelas V SD?
4. Bagaimana efektivitas media *fun thinkers* digital untuk meningkatkan pemahaman konsep manfaat hewan dan tumbuhan pada siswa Kolok kelas V SD?

1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan adapun tujuan dari pelaksanaan penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mendeskripsikan rancang bangun media *fun thinkers* digital untuk meningkatkan pemahaman konsep manfaat hewan dan tumbuhan pada siswa kolok kelas V SD.
2. Untuk mendeskripsikan validitas media *fun thinkers* digital untuk meningkatkan pemahaman konsep manfaat hewan dan tumbuhan pada siswa kolok kelas V SD.

3. Untuk mendeskripsikan kepraktisan media *fun thinkers* digital untuk meningkatkan pemahaman konsep manfaat hewan dan tumbuhan pada siswa kolok kelas V SD.
4. Untuk menguji efektivitas media *fun thinkers* digital untuk meningkatkan pemahaman konsep manfaat hewan dan tumbuhan pada siswa kolok kelas V SD.

1.6 Manfaat Hasil Pengembangan

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan suatu manfaat baik secara teoritis maupun praktis, berikut merupakan manfaat yang didapatkan dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut.

1.6.1 Manfaat Teoretis

Secara teoretis, penelitian pengembangan ini diharapkan mampu memberikan kontribusi pemikiran untuk perkembangan teknologi dalam bidang pembelajaran, khususnya dalam pengembangan media *fun thinkers* digital. Penelitian ini diharapkan dapat memperkuat teori-teori tentang pengembangan media pembelajaran yang menarik, efektif, dan interaktif, serta teori-teori model pembelajaran yang dapat meningkatkan kualitas pemahaman siswa, khususnya dalam materi manfaat hewan dan tumbuhan. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat menjadi rujukan bagi peneliti lain dalam pengembangan media serupa dengan cakupan yang lebih luas.

1.6.2 Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis yang dapat diambil dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagi Siswa

Penggunaan media *fun thinkers* digital dalam kegiatan pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa, khususnya siswa tunarungu (kolok) dalam mempelajari materi manfaat hewan dan tumbuhan. Melalui media yang interaktif, pembelajaran disajikan dengan cara yang lebih inovatif, menarik, dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa serta mempermudah dalam memahami materi.

2. Bagi Guru

Penggunaan media *fun thinkers* digital diharapkan dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dengan lebih efektif dan menarik. Media ini juga dapat menjadi solusi untuk menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif sehingga mempermudah guru dalam membimbing siswa, khususnya siswa berkebutuhan khusus.

3. Bagi Kepala Sekolah

Pengembangan media *fun thinkers* digital ini diharapkan dapat menjadi alternatif bagi kepala sekolah dalam menetapkan kebijakan pembelajaran dan mendorong guru untuk terus mengembangkan media pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan kebutuhan serta karakteristik siswa di sekolah.

4. Bagi Peneliti Lain

Pengembangan media *fun thinkers* digital ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi peneliti lain dalam melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran

yang lebih baik ke depannya, dengan topik dan konteks yang lebih beragam serta cakupan yang lebih luas.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Penelitian pengembangan ini, dihasilkan berupa *fun thinkers* digital untuk meningkatkan pemahaman konsep manfaat hewan dan tumbuhan pada siswa kolok kelas V SD. Tujuan pengembangan *fun thinkers* digital ini untuk meningkatkan pemahaman konsep dan membuat proses pembelajaran lebih menarik sehingga dapat mempermudah guru dalam mengatasi kesulitan dalam proses pembelajaran. Adapun spesifikasi produk pengembangan *fun thinkers* digital sebagai berikut.

1. Produk yang dikembangkan berupa *fun thinkers* digital untuk meningkatkan pemahaman konsep IPAS topik manfaat hewan dan tumbuhan pada siswa kolok kelas V SD.
2. Media pembelajaran *fun thinkers* digital dapat digunakan pada saat proses pembelajaran dengan memanfaatkan fasilitas yang tersedia di sekolah.
3. Media pembelajaran *fun thinkers* digital dirancang menggunakan aplikasi *Canva* dari pemilihan karakter dan kemudian diaplikasikan di aplikasi *Smart Apps Creator*.
4. Materi pada *fun thinkers* digital ini yaitu mengenai manfaat hewan dan tumbuhan pada siswa kolok kelas V SD.
5. Media *fun thinkers* disajikan agar siswa dengan mudah memahami materi pelajaran manfaat hewan dan tumbuhan tanpa merasa jenuh dan bosan sehingga pembelajaran menjadi lebih inovatif.

6. *Fun thinkers* digital merupakan media pembelajaran digital yang memadukan beberapa komponen seperti teks, video, gambar yang dapat menarik perhatian siswa sehingga mampu meningkatkan pemahaman konsep siswa. Berikut ini contoh Gambar 1.1 *fun thinkers* digital sebagai berikut.



Gambar 1.1 *Fun Thinkers* Digital

1.8 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan *fun thinkers* digital untuk meningkatkan pemahaman konsep manfaat hewan dan tumbuhan pada siswa kelas V SD didasari atas asumsi sebagai berikut.

1. Asumsi Teoretik

Berdasarkan teori konstruktivisme yang dikemukakan oleh *Jean Piaget*, siswa membangun pengetahuan melalui pengalaman langsung dan interaksi dengan lingkungan. Asumsi ini menyatakan bahwa pengembangan *fun thinkers* yang mengintegrasikan pengalaman belajar yang interaktif dapat mempercepat konstruksi pengetahuan siswa tentang manfaat hewan dan tumbuhan, karena memungkinkan siswa untuk mengeksplorasi dan memahami konsep-konsep tersebut secara aktif.

2. Asumsi empirik

Asumsi empiris dari penelitian ini adalah bahwa siswa yang terlibat dalam pembelajaran yang mengedepankan interaksi sosial dan kolaborasi, yang akan menunjukkan peningkatan pemahaman yang signifikan mengenai konsep manfaat hewan dan tumbuhan . Hal ini berlandaskan pada fakta bahwa diskusi kelompok dan penggunaan media interaktif seperti *fun thinkers* mendukung perkembangan kognitif siswa, sesuai dengan prinsip zona perkembangan proksimal (ZPD) *Vygotsky*, di mana siswa belajar lebih baik dengan bimbingan dari teman sebaya atau guru.

3. Asumsi eliminatif

Asumsi eliminasi dalam penelitian ini adalah bahwa metode pembelajaran yang fokus pada pendekatan tradisional atau ceramah dapat menghambat pemahaman siswa tentang konsep manfaat hewan dan tumbuhan. Dengan menghilangkan pendekatan tersebut dan menggantinya dengan metode yang lebih interaktif dan kolaboratif seperti *fun thinkers*, diharapkan akan tercipta lingkungan belajar yang lebih kondusif bagi pertumbuhan pemahaman konsep siswa, sesuai dengan prinsip-prinsip konstruktivisme *Piaget* dan *Vygotsky*.

Keterbatasan pengembangan *fun thinkers* digital untuk meningkatkan pemahaman konsep manfaat hewan dan tumbuhan pada siswa kelas V SD sebagai berikut.

1. Pengembangan *fun thinkers* digital untuk meningkatkan pemahaman konsep manfaat hewan dan tumbuhan pada siswa kelas V SD yang dikembangkan hanya bisa digunakan pada topik manfaat hewan dan tumbuhan saja.

2. Materi yang disajikan dalam *fun thinkers* harus relevan dan akurat. Keterbatasan dalam pengembangan konten yang berkualitas dapat berpengaruh pada pemahaman konsep siswa.
3. Pengembangan media *fun thinkers* digital ini memiliki keterbatasan pada cakupan subjek, yaitu hanya difokuskan pada siswa kelas V SD dalam konteks materi manfaat hewan dan tumbuhan. Selain itu, media ini dikembangkan dalam bentuk digital yang hanya dapat diakses melalui perangkat komputer atau laptop, dan *smartphone* sehingga keterbatasan perangkat di sekolah juga menjadi tantangan dalam implementasinya.

1.9 Definisi Istilah

Untuk menghindari kesalahpahaman, istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini didefinisikan sebagai berikut.

1. Penelitian pengembangan (*Research and Development*) adalah metode penelitian yang menghasilkan sebuah produk dalam bidang keahlian tertentu, yang diikuti produk sampingan tertentu serta memiliki efektifitas dari sebuah produk tersebut (Siregar, 2025).
2. Media *fun thinkers* digital merupakan media pengembangan dari media *fun thinkers* kongkret (*book*) menjadi media *fun thinkers* digital. Media pembelajaran digital ini menggabungkan komponen antara teks, gambar, video dan suara yang digabungkan menjadi media digital. Media *fun thinkers* ini dikembangkan untuk membantu dalam proses pembelajaran yang menggunakan alat digital laptop maupun *smartphone* yang dapat diakses baik secara *online* maupun *offline*.

3. Materi manfaat hewan dan tumbuhan adalah salah satu materi dari mata pelajaran IPAS. Materi ini membahas tentang tumbuhan dan hewan yang memiliki manfaat penting bagi kehidupan manusia dan ekosistem.
4. Mata pelajaran IPAS merupakan kombinasi dari dua disiplin ilmu, yaitu Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Mata pelajaran IPAS sangat membantu siswa mengaitkan teori dengan praktik, sehingga mereka dapat melihat relevansi ilmu pengetahuan dalam kehidupan sehari-hari, seperti dalam pengambilan keputusan yang berkaitan dengan lingkungan, kesehatan, dan masyarakat (Masrifah dkk., 2023).
5. Model ADDIE merupakan model yang digunakan dalam penelitian pengembangan, yang terdiri dari lima tahapan : analisis (*Analyze*), perancangan (*Design*), pengembangan (*Development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*Evaluation*) (Masrifah dkk., 2023)

