

**PENGEMBANGAN MEDIA *FUN THINKERS* DIGITAL MATERI
TEMPAT HIDUP HEWAN DAN TUMBUHAN UNTUK MENINGKATKAN
PEMAHAMAN KONSEP SISWA *KOLOK* (TUNARUNGU) DI SEKOLAH
DASAR**

Oleh

Muhammad Adnan Pramono, NIM 2211031297

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan Pendidikan Dasar

ABSTRAK

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk mengembangkan media *fun thinkers* digital pada materi tempat hidup hewan dan tumbuhan untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa tunarungu. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE yang 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*). Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 2 Bengkulu dan SLB Negeri 1 Buleleng. Subjek penelitian terdiri atas validitas, kepraktisan dan efektivitas. Objek penelitian ini adalah media *fun thinkers* digital pada materi tempat hidup hewan dan tumbuhan. Teknik pengumpulan data meliputi kuesioner analisis kebutuhan, lembar validasi ahli, kuesioner kepraktisan, serta tes *pretest* dan *posttest*. Instrumen yang digunakan berupa lembar kuesioner dan tes pemahaman konsep. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *fun thinkers* digital memiliki tingkat validitas sangat tinggi dengan nilai sebesar 0,92 dari ahli media dan 0,90 dari ahli materi. Kepraktisan media berada pada kategori sangat tinggi dengan persentase rata-rata sebesar 92,39%. Uji efektivitas menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan $t_{hitung} (10,6145) > t_{tabel} (2,7766)$ antara hasil *pretest* dan *posttest* serta nilai N-Gain sebesar 0,76 dengan kategori tinggi. Maka, dapat disimpulkan bahwa media *fun thinkers* digital valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa tunarungu melalui pembelajaran visual dan interaktif yang sesuai dengan karakteristik siswa tunarungu.

Kata Kunci: Media *Fun Thinkers* Digital, Siswa Tunarungu, Pemahaman Konsep

**DEVELOPMENT OF DIGITAL *FUN THINKERS* MEDIA MATERIAL
FOR ANIMAL AND PLANT LIVING AREAS TO IMPROVE THE
UNDERSTANDING OF THE CONCEPT OF *KOLOK* (DEAF) STUDENTS
IN ELEMENTARY SCHOOL**

By

Muhammad Adnan Pramono, NIM 2211031297

Elementary School Teacher Education Study Program

Education Department

ABSTRACT

This development research aims to develop digital fun thinkers media on animal and plant living materials to improve the understanding of the concept of deaf students. The development model used in this study is the ADDIE model which consists of five stages, namely: (1) the analysis stage, (2) the design stage, (3) the development stage, (4) the implementation stage, and (5) the evaluation stage). This research was carried out at SD Negeri 2 Bengkulu and SLB Negeri 1 Buleleng. The research subjects consisted of validity, practicality, and effectiveness. The object of this research is a digital fun thinkers media on the material where animals and plants live. Data collection techniques include needs analysis questionnaires, expert validation sheets, practicality questionnaires, and pretest and posttest tests. The instruments used were questionnaires and concept comprehension tests. The results of the study showed that digital fun thinkers media had a very high level of validity with a value of 0.92 from media experts and 0.90 from material experts. The practicality of the media is in the very high category with an average percentage of 92.39%. The effectiveness test showed a significant difference in t count (10.6145) > t table (2.7766) between the results of the pretest and posttest and the N-Gain value of 0.76 in the high category. Therefore, it can be concluded that digital fun thinkers media is valid, practical, and effective in improving the understanding of the concept of deaf students through visual and interactive learning that is in accordance with the characteristics of deaf students.

Keywords: *Digital Fun Thinkers Media, Deaf Students, Concept Understanding*