

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kemajuan teknologi saat ini berlangsung dengan sangat pesat, sehingga manusia itu dituntut untuk mampu menyesuaikan diri dengan perubahan tersebut. Kemajuan teknologi ini membuat manusia lebih mudah dalam memperoleh informasi terkini dan mengakses sumber daya dari seluruh dunia (Maharani dan Meynawati, 2024). Kemajuan teknologi dalam pendidikan mencakup penggunaan perangkat pembelajaran, simulasi, dan sumber daya digital untuk meningkatkan interaktivitas dalam proses pembelajaran. Teknologi menjadi harapan generasi muda akan perkembangan zaman. Penggunaan teknologi ini memiliki peran dengan kurikulum yang digunakan saat ini yaitu kurikulum merdeka (Nuridayanti dkk., 2023).

Kurikulum merdeka yang dirancang oleh Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah (Kemendikdasmen) berfokus pada pengembangan kompetensi siswa yang membuat proses pembelajaran sehingga dapat menumbuhkan karakter, baik itu spiritual, moral, sosial, dan emosional siswa. Kurikulum merdeka menjadi motivasi guru dan siswa untuk kreatif dan inovatif dalam menyusun pembelajaran. Terciptanya proses pembelajaran yang baik akan menghasilkan suasana belajar menyenangkan dan bermakna (Karnia dkk., 2023). Namun, kenyataan yang terjadi dalam proses pembelajaran di sekolah masih terjadi pembelajaran yang kurang

efektif dilaksanakan karena memerlukan banyak waktu, tenaga, dan biaya yang cukup banyak, sedangkan tujuan pembelajaran tidak dicapai dengan baik.

Dalam konteks pendidikan inklusi, teknologi digital memiliki peran strategis dalam menjembatani perbedaan kebutuhan dan kemampuan siswa. Pemanfaatan teknologi yang tepat dapat membantu setiap siswa, termasuk siswa yang memiliki kebutuhan khusus untuk belajar secara optimal dan berkembang menjadi generasi yang berkualitas. (Heryani dkk., 2022). Sesuai dengan Undang-Undang Nomor 8 Tahun 2016 tentang Penyandang Disabilitas yang berbunyi setiap warga negara memiliki hak yang sama dalam memperoleh pendidikan. Oleh karena itu, satuan pendidikan wajib mengakomodasi berbagai perbedaan siswa dalam proses pembelajaran.

Prinsip-prinsip yang terkandung dalam Kurikulum Merdeka menegaskan pentingnya pembelajaran berdiferensiasi, yaitu proses pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan, minat, serta tingkat kemampuan siswa secara individual. Strategi ini sangat relevan karena mendorong guru untuk tidak menyamaratakan pendekatan belajar, melainkan memberikan pengalaman belajar yang personal dan bermakna. Pembelajaran berdiferensiasi menjadi semakin efektif ketika didukung oleh media digital yang mampu menyajikan materi secara fleksibel, interaktif, dan adaptif terhadap berbagai karakteristik siswa. Oleh karena itu, pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran tidak hanya sekadar inovasi, tetapi menjadi sebuah keniscayaan dalam memenuhi hak belajar seluruh siswa tanpa terkecuali.

Pemilihan media pembelajaran yang tepat menjadi faktor penting bagi guru dalam mendukung proses belajar mengajar. Guru harus mampu mengembangkan

media pembelajaran yang inovatif sesuai dengan kurikulum, perkembangan siswa, dan sumber daya yang ada. Media digital dapat digunakan sebagai sarana menyampaikan materi dalam pembelajaran (Maisarah dkk., 2023). Penggunaan media pembelajaran pada mata pelajaran tertentu sangatlah perlu selama proses pembelajaran di kelas, dimana salah satunya untuk membantu meningkatkan pemahaman konsep siswa. Salah satu mata pelajaran yang memerlukan media dalam proses pembelajaran yaitu Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS).

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam pengajaran pada setiap jenjang pendidikan di Indonesia. Pada jenjang Sekolah Dasar (SD), IPA dan IPS digabungkan menjadi satu mata pelajaran karena siswa masih berada pada tingkat pemikiran yang sederhana, konkret, komprehensif, dan global (Viqri dkk., 2024). IPA menjadi ilmu yang sangat berguna untuk kehidupan manusia dan kemajuan teknologi serta memiliki peran yang sangat penting sebagai disiplin ilmu dan meningkatkan pemahaman konsep siswa. Dari hal tersebut, IPAS perlu diajarkan sejak dini karena berpengaruh dalam kemajuan teknologi di masa depan terutama anak berkebutuhan khusus.

Anak Berkebutuhan Khusus (ABK) memiliki ciri khas atau perbedaan dalam kondisi yang ada pada anak-anak normal, baik secara fisik, mental, kecerdasan, sosial, dan emosional. Secara jelas ABK ditujukan kepada anak-anak yang dianggap memiliki kelainan dari kondisi umumnya pada anak normal. Anak tunarungu (kolok) merupakan anak dengan kebutuhan khusus yang memiliki masalah pada pendengaran. Oleh karena itu, perlu dukungan atau layanan yang khusus dalam program pendidikan dan orientasi. Anak dengan kelainan ini biasanya

mengalami kesulitan dalam memahami pembelajaran di sekolah, khususnya mata pelajaran IPAS.

IPAS menjadi kesulitan bagi anak tunarungu disebabkan oleh beberapa faktor, salah satunya yaitu rendahnya kemampuan dalam menyelesaikan masalah IPAS yang dikemas dalam bentuk soal yang menekankan pada pemecahan masalah. Sebagian besar siswa kolok (tunarungu) mengalami kesulitan dalam menyelesaikan soal yang diberikan terutama dalam menyelesaikan soal yang memiliki sifat kreativitas dan analisis. Kurangnya kemampuan dalam memunculkan ide-ide kreatif menghambat sebagian besar siswa kolok (tunarungu) dalam menyelesaikan permasalahan secara optimal. Kesulitan siswa kolok (tunarungu) dalam memecahkan masalah seringkali disebabkan oleh kurangnya kemampuan dalam memahami dan menafsirkan informasi secara tepat.

Hasil observasi awal yang dilakukan pada tanggal 16 Mei 2025 di SD Negeri 2 Bengkala dan SLB Negeri 1 Buleleng menunjukkan adanya kebutuhan pengembangan media pembelajaran yang sesuai bagi siswa tunarungu. Siswa kolok (tunarungu) di SD Negeri 2 Bengkala berjumlah dua siswa, sedangkan di SLB Negeri 1 Buleleng berjumlah lima siswa di kelas V. Pembelajaran di SD Negeri 2 Bengkala dan SLB Negeri 1 Buleleng didominasi oleh metode ceramah dan penggunaan media konvensional yang kurang mendukung kebutuhan visual dan interaktif siswa kolok (tunarungu). Hal ini berdampak pada rendahnya pemahaman konsep, khususnya pada mata pelajaran IPAS. Salah satu materi yang dirasakan cukup sulit oleh siswa adalah tempat hidup hewan dan tumbuhan. Materi ini membutuhkan kemampuan berpikir konseptual, analitis, dan sistematis untuk memahami hewan dan tumbuhan berdasarkan tempat hidupnya.

Berdasarkan hasil tes pemahaman konsep yang dilakukan terhadap siswa kolok (tunarungu) kelas V, diperoleh data bahwa hanya 42,86% siswa yang mencapai skor di atas Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP). Dengan kata lain dari 7 siswa kolok (tunarungu), hanya 3 siswa kolok (tunarungu) yang memenuhi kriteria ketuntasan tujuan pembelajaran pada materi tempat hidup hewan dan tumbuhan. Sementara lima siswa lainnya menunjukkan pemahaman konsep yang masih rendah, terutama dalam aspek mengklasifikasikan makhluk hidup, menyebutkan contoh secara akurat, serta membandingkan tempat hidup makhluk hidup. Pemahaman konsep yang lemah dapat menghambat proses belajar lanjut dan pencapaian kompetensi. Dalam observasi juga, ditemukan bahwa siswa mengalami kebingungan dalam membedakan tempat hidup hewan dan tumbuhan karena kurangnya media visual yang menjelaskan dengan cara sederhana dan kontekstual. Akibatnya, siswa cenderung pasif, lambat dalam menyelesaikan tugas, dan sering menunjukkan perilaku bermain atau mengganggu teman selama proses belajar berlangsung.

Pembelajaran berbasis teknologi di SD Negeri 2 Bengkala dan SLB Negeri 1 Buleleng sudah diterapkan, tetapi hanya mata pelajaran tertentu yang dapat digunakan dan tetap dalam pengawasan guru kelas. Siswa kolok (tunarungu) cenderung lebih aktif pada saat kegiatan istirahat yang didukung dengan lingkungan sekitar sekolah. Pada saat dalam kelas menjadi cenderung merasa bosan karena proses pembelajaran bagi siswa kolok (tunarungu) terus berulang dengan ceramah, tugas, dan menonton video. Wali Kelas V juga mengatakan bahwa pembelajaran media digital di kelas V sudah diterapkan dalam kegiatan pembelajaran. Namun, masih sebatas menonton atau menganalisis video yang disiapkan oleh guru.

Penggunaan video dalam pembelajaran IPAS selama ini masih sebatas pada kegiatan menonton atau menganalisis materi visual yang disediakan oleh guru. Untuk mengetahui sejauh mana media digital telah dimanfaatkan, maka diberikan angket kepada lima guru di SD Negeri 2 Bengkala dan SLB Negeri 1 Buleleng sebagai upaya menggali kecenderungan dan pola penggunaan media digital dalam proses pembelajaran. Hasilnya menunjukkan bahwa sebesar 67,64% responden menunjukkan sikap positif terhadap pemanfaatan media digital dalam pembelajaran, khususnya IPAS. Temuan ini memperkuat bahwa secara umum guru di sekolah tersebut telah memiliki kesiapan dan kebiasaan untuk mengintegrasikan teknologi dalam proses belajar mengajar, khususnya mata pelajaran IPAS.

Perkembangan media digital dalam proses pembelajaran sangat diperlukan untuk meningkatkan pemahaman siswa kolok (tunarungu) terkait pelajaran IPAS khususnya pada materi tempat hidup hewan dan tumbuhan. Pemahaman konsep siswa kolok (tunarungu) dalam pembelajaran IPAS dapat ditingkatkan melalui media digital. Media *fun thinkers* digital menjadi solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut. Media *fun thinkers* digital merupakan pengembangan media *fun thinker book* yang bertujuan menghadirkan inovasi pembelajaran sesuai dengan perkembangan teknologi saat ini. Media *fun thinkers* digital menjadi salah satu media yang efektif untuk pembelajaran karena penggabungan dari media belajar dan permainan (Agustiana et al., 2025; Kurniati dkk., 2022; Ningrum dkk., 2024; Saidah dan Wahyudi, 2024; Sari, dkk., 2025).

Penggunaan Media *fun thinkers* digital pada materi tempat hidup hewan dan tumbuhan sangat penting untuk pembelajaran IPAS karena dapat membantu siswa kolok (tunarungu) dalam pembelajaran secara nyata tanpa membayangkan secara

abstrak. Pembelajaran materi tempat hidup hewan dan tumbuhan di sekolah inklusi menjadi tantangan tersendiri akibat keterbatasan media yang tersedia. Oleh karena itu, pengembangan media *fun thinker* digital perlu dilakukan agar membantu siswa kolok (tunarungu) dalam meningkatkan pemahaman konsep. Dengan mengembangkan media *fun thinkers* digital materi tempat hidup hewan dan tumbuhan, diharapkan dapat memberikan dampak positif dalam kegiatan pembelajaran IPAS di sekolah. Siswa kolok (tunarungu) memperoleh pengalaman belajar, meningkatkan pemahaman konsep, dan memahami materi tempat hidup hewan dan tumbuhan dengan baik.

Berdasarkan uraian latar belakang, maka diperlukan penelitian dan pengembangan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan belajar siswa kolok (tunarungu). Oleh karena itu, perlu dilakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media *Fun Thinkers* Digital Materi Tempat Hidup Hewan dan Tumbuhan untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Kolok (Tunarungu) di Sekolah Dasar”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang permasalahan, teridentifikasi permasalahan yang akan dijabarkan sebagai berikut.

1. Media pembelajaran yang tersedia di SD Negeri 2 Bengkala dan SLB Negeri 1 Buleleng, khususnya dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) masih belum sepenuhnya mampu memfasilitasi karakteristik belajar visual dan kebutuhan interaktif siswa kolok (tunarungu).
2. Rendahnya pemahaman konsep siswa kolok (tunarungu) terhadap mata pelajaran IPAS, khususnya pada materi tempat hidup hewan dan tumbuhan

yang diketahui bahwa hanya 42,86% siswa kolok (tunarungu) yang memenuhi Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP).

3. Pada saat dalam kelas menjadi cenderung merasa bosan karena proses pembelajaran bagi siswa kolok (tunarungu) terus berulang dengan ceramah, tugas, dan menonton video.
4. Perlu adanya pengembangan media yang dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa kolok (tunarungu).

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, pembatasan masalah penelitian pengembangan ini berpusat pada mata pelajaran IPAS khususnya materi tempat hidup hewan dan tumbuhan. Oleh karena itu, perlu mengembangkan media yang dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa kolok (tunarungu).

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 Materi Tempat Hidup Hewan dan Tumbuhan untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Kolok (Tunarungu) di Sekolah Dasar?
2. Bagaimana validitas Media *Fun Thinkers* Digital Materi Tempat Hidup Hewan dan Tumbuhan untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Kolok (Tunarungu) di Sekolah Dasar?
3. Bagaimana kepraktisan Media *Fun Thinkers* Digital Materi Tempat Hidup Hewan dan Tumbuhan untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Kolok (Tunarungu) di Sekolah Dasar?

4. Bagaimana efektivitas Media *Fun Thinkers* Digital Materi Tempat Hidup Hewan dan Tumbuhan untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Kolok (Tunarungu) di Sekolah Dasar?

1.5 Tujuan Pengembangan

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

1. Untuk menghasilkan rancang bangun Media *Fun Thinkers* Digital Materi Tempat Hidup Hewan dan Tumbuhan untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Kolok (Tunarungu) di Sekolah Dasar.
2. Untuk mendeskripsikan validitas Media *Fun Thinkers* Digital Materi Tempat Hidup Hewan dan Tumbuhan untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Kolok (Tunarungu) di Sekolah Dasar.
3. Untuk mendeskripsikan kepraktisan Media *Fun Thinkers* Digital Materi Tempat Hidup Hewan dan Tumbuhan untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Kolok (Tunarungu) di Sekolah Dasar.
4. Untuk menguji efektivitas Media *Fun Thinkers* Digital Materi Tempat Hidup Hewan dan Tumbuhan untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Kolok (Tunarungu) di Sekolah Dasar.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoretis

Penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan kajian ilmiah dalam bidang pendidikan khusus, khususnya pada pembelajaran siswa kolok (tunarungu). Hasil penelitian ini memperkaya keilmuan tentang media

pembelajaran digital berbasis visual-interaktif yang sesuai dengan karakteristik siswa kolok (tunarungu), sekaligus menguatkan konsep bahwa media edukatif berbasis teknologi mampu mendukung ketercapaian aspek kognitif.

1.6.2 Manfaat Praktis

Pengembangan media *Fun Thinkers* Digital ini berdasarkan pada manfaat praktis sebagai berikut.

1. Bagi Siswa Kolok (Tunarungu)

Media *Fun Thinkers* Digital membantu siswa kolok memahami konsep materi IPAS, khususnya tentang tempat hidup hewan dan tumbuhan, melalui pendekatan visual dan interaktif yang sesuai dengan gaya belajar.

2. Bagi Guru Sekolah Dasar Inklusif dan SLB

Penelitian ini menghasilkan produk pembelajaran berupa media *fun thinkers* digital yang dapat dijadikan sebagai alternatif dalam melaksanakan pembelajaran berdiferensiasi, terutama bagi siswa berkebutuhan khusus. Guru dapat menggunakan media ini untuk menyampaikan materi secara lebih menarik dan efektif, serta memfasilitasi keberagaman kebutuhan dan kemampuan siswa di kelas.

3. Bagi Sekolah/Inklusif dan SLB

Produk media *fun thinkers* digital yang dikembangkan dapat menjadi sarana inovatif dalam menunjang proses belajar mengajar yang adaptif serta mendukung kebijakan pendidikan inklusif dengan memberikan layanan pendidikan yang setara bagi siswa berkebutuhan khusus.

4. Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini dapat menjadi referensi dan acuan untuk studi lebih lanjut mengenai pengembangan media *fun thinkers* digital untuk siswa berkebutuhan

khusus. Selain itu, pendekatan dan model pengembangan yang digunakan dapat dijadikan landasan untuk pengembangan media pada materi yang berbeda.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Penelitian pengembangan ini menciptakan produk berupa media *fun thinkers* digital materi tempat hidup hewan dan tumbuhan untuk siswa kolok (tunarungu) kelas V. Adapun spesifikasi produk media yang dikembangkan sebagai berikut.

1. Produk yang dibuat berupa media pembelajaran *fun thinkers* digital yang akan diterapkan untuk siswa kolok (tunarungu) kelas V dengan materi “Tempat Hidup Hewan dan Tumbuhan” yang dapat diakses di *handphone* maupun di laptop yang dapat mendorong siswa kolok (tunarungu) untuk aktif belajar.
2. Media *fun thinkers* diperuntukkan siswa kolok (tunarungu) bermain sambil belajar seperti menjawab dan mencocokkan jawaban yang ada di dalamnya.
3. Media *fun thinkers* disajikan agar siswa kolok (tunarungu) dengan mudah memahami materi pelajaran IPAS tanpa merasa jenuh dan bosan sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif.
4. Media *fun thinkers* dikembangkan dari media konkret menjadi media digital yang dapat diakses di *handphone* maupun laptop.
5. Desain media *fun thinkers* digital ini tidak jauh berbeda dengan media *fun thinkers book* dalam bentuk benda konkret. Desain media mengikuti materi dan soal-soal yang terdapat dalam materi “Tempat Hidup Hewan dan Tumbuhan”.
6. Di dalam media *fun thinkers* digital sudah disediakan materi dan latihan.
7. Media dibuat dengan desain yang mudah dipahami oleh siswa kolok (tunarungu). Desain media *fun thinkers* pada soal latihan terdapat beberapa kotak yang harus digeser ke jawaban yang benar.

8. Proses pembuatan media diawali dari merancang desain media *fun thinkers* menggunakan *Canva*, kemudian diaplikasikan di aplikasi *Smart Apps Creator* untuk menjadikan aplikasi berbasis android.



Gambar 1.1
Media *Fun Thinkers* Digital
(Sumber: Sukadana dkk., 2025)

1.8 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1.8.1 Asumsi Pengembangan

Pengembangan media *fun thinkers* digital ini berdasarkan pada asumsi sebagai berikut.

1) Asumsi Teoritik

Penelitian ini didasari oleh asumsi bahwa pembelajaran akan lebih efektif apabila media yang digunakan sesuai dengan karakteristik siswa kolok (tunarungu). Siswa kolok (tunarungu) yang memiliki gaya belajar visual dan kinestetik, maka media pembelajaran *fun thinkers* digital dapat membantu dalam membangun pemahaman konsep secara mandiri.

2) Asumsi Empiris

Berdasarkan hasil observasi dan penyebaran kuesioner awal, guru-guru di sekolah inklusi menunjukkan sikap positif terhadap penggunaan media digital dalam proses pembelajaran. Siswa kolok (tunarungu) di SD Negeri 2 Bengkala dan SLB Negeri 1 Buleleng kelas 5 juga menunjukkan minat yang tinggi terhadap

media berbasis visual dan aktivitas pembelajaran yang melibatkan manipulasi objek atau gambar. Studi sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media digital interaktif dapat meningkatkan hasil belajar, keterlibatan siswa, dan sikap positif terhadap pembelajaran. Oleh karena itu, secara empiris dapat diasumsikan bahwa pengembangan media *fun thinkers* digital akan mampu meningkatkan pemahaman konsep IPAS, khususnya materi tempat hidup hewan dan tumbuhan.

3) Asumsi Eliminatif

Penelitian ini mengeliminasi asumsi bahwa seluruh siswa memiliki kemampuan belajar dan akses teknologi yang seragam. Penelitian ini hanya difokuskan pada siswa kelas 5 di SD Negeri 2 Bengkala dan SLB Negeri 1 Buleleng yang telah mengikuti proses pembelajaran menggunakan media konvensional dan belum memiliki media digital yang sesuai dengan kebutuhannya. Penelitian ini juga tidak membahas aspek pembelajaran bagi siswa dengan hambatan lainnya (misalnya tunanetra, tunagrahita, dan lain-lain). Selain itu, asumsi bahwa media pembelajaran digital dapat sepenuhnya menggantikan peran guru juga dieliminasi, karena guru tetap berperan sebagai fasilitator dalam proses pengembangan dan implementasi media.

1.8.2 Keterbatasan Pengembangan

Media digital pada materi tempat hidup hewan dan tumbuhan yang dikembangkan ini bisa digunakan pada materi tempat hidup hewan dan tumbuhan saja. Model yang digunakan ADDIE sebagai pedoman dalam mengembangkan media ini. Tahap dari model ini yaitu analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Pengembangan yang dilakukan terbatas pada proses desain (*design*)

karena keterbatasan finansial, waktu, tenaga, dan sumber daya sehingga pada tahap desain (*design*) perlu adanya peningkatan dalam memilih gambar maupun simbol yang telah diterapkan. Pada tahap implementasi (*implementation*) uji terbatas tidak efektif jika dilakukan di SD Negeri 2 Bengkulu yang terdapat 2 siswa kolok (tunarungu) sehingga dilakukan uji terbatas di SLB Negeri 1 Buleleng dengan jumlah 5 siswa kolok (tunarungu).

1.9 Definisi Istilah

Sangat penting untuk memberikan definisi istilah agar tidak terjadi kesalahpahaman yang akan dibahas dalam penelitian ini. Adapun istilah yang terdapat pada penelitian ini dijelaskan sebagai berikut.

1. Penelitian pengembangan adalah sebuah proses mengembangkan produk baru atau menambahkan produk yang sudah ada sehingga dapat dipertanggungjawabkan dan digunakan dalam pendidikan (Okpratrioka, 2023).
2. Bahasa Isyarat adalah bahasa yang menggunakan gerakan tubuh, ekspresi wajah, dan isyarat tangan untuk berkomunikasi. Bahasa isyarat sangat berkaitan dengan bahasa ekspresif dan reseptif. Bahasa isyarat ekspresif adalah isyarat yang digunakan seseorang untuk menyampaikan pesan, sementara bahasa isyarat reseptif adalah kemampuan untuk memahami isyarat yang diberikan oleh orang lain.
3. Media *fun thinkers book* merupakan sebuah media yang digunakan untuk mendukung proses pembelajaran, khususnya dalam menyampaikan materi secara menarik dan interaktif.
4. Media *fun thinkers* digital merupakan sebuah bentuk inovasi pembelajaran berbasis digital yang dapat diakses melalui perangkat seperti laptop maupun

handphone, baik secara daring (*online*) maupun luring (*offline*). Media *fun thinker* digital juga dilengkapi dengan elemen visual berupa gambar yang dapat menarik perhatian siswa dan mempermudah penyampaian materi.

5. Model ADDIE merupakan model pengembangan yang terdiri atas lima tahapan, yaitu: analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*) (Latip, 2022).

