

**PENGEMBANGAN MEDIA *FUN THINKERS* DIGITAL UNTUK  
MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP MUATAN IPAS PADA  
SISWA KOLOK (TUNARUNGU) KELAS V SD**

**Oleh:**

**Ni Nengah Suarningsih, NIM 221101515  
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Jurusan Pendidikan Dasar**

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis, mengevaluasi, dan menentukan kelayakan media *Fun Thinkers* Digital ditinjau dari aspek validitas, kepraktisan, dan keefektifannya dalam meningkatkan pemahaman konsep IPAS siswa kolok kelas V. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan dengan desain ADDIE. Subjek uji validitas melibatkan delapan ahli (empat ahli materi dan empat ahli media), uji kepraktisan melibatkan lima guru/praktisi dan tujuh siswa, serta uji efektivitas melibatkan lima siswa dengan desain one group pretest–posttest. Data dikumpulkan melalui kuesioner dan tes pemahaman konsep, kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif, dilanjutkan uji prasyarat, uji-t berpasangan, dan perhitungan N-Gain. Hasil menunjukkan nilai Aiken’s V sebesar 0,9222 untuk validitas media dan 0,9111 untuk validitas materi (kualifikasi tinggi), kepraktisan oleh guru sebesar 95,67% dan oleh siswa sebesar 93,33% (sangat praktis), serta peningkatan skor rata-rata dari 44,00 (pretes) menjadi 86,00 (postes). Uji N-Gain sebesar 0,759 (76%) berada pada kategori tinggi. Disimpulkan bahwa *Fun Thinkers* Digital valid, praktis, dan efektif meningkatkan pemahaman konsep IPAS siswa kolok (tunarungu). Implikasinya, media visual-interaktif berbasis permainan layak diintegrasikan dalam pembelajaran inklusif untuk memperkuat pemahaman konsep.

Kata Kunci: media digital interaktif, *Fun Thinkers*, pemahaman konsep, IPAS, siswa kolok

**DEVELOPMENT OF DIGITAL FUN THINKERS MEDIA TO IMPROVE  
UNDERSTANDING OF THE CONCEPT OF IPAS CONTENT IN KOLOK (DEAF)  
STUDENTS OF GRADE V ELEMENTARY SCHOOL**

**By:**

**Ni Nengah Suarningsih, NIM 221101515**

**Elementary School Teacher Education Study Program**

**Basic Education Department**

**ABSTRACT**

*This study aims to analyze, evaluate, and determine the feasibility of Digital Fun Thinkers media from the aspects of its validity, practicality, and effectiveness in improving the understanding of science concepts for grade V students. The validity test subjects involved eight experts (four subject matter experts and four media experts), the practicality test involved five teachers/practitioners and seven students, and the effectiveness test involved five students with a one group pretest– posttest design. Data was collected through questionnaires and concept comprehension tests, then analyzed descriptively, quantitatively and qualitatively, followed by prerequisite tests, paired t-tests, and N-Gain calculations. The results showed an Aiken's V value of 0.9222 for media validity and 0.9111 for material validity (high qualification), practicality by teachers by 95.67% and by students by 93.33% (very practical), as well as an increase in average scores from 44.00 (pretest) to 86.00 (postes). The N-Gain test of 0.759 (76%) was in the high category. It was concluded that Fun Thinkers Digital is valid, practical, and effective in improving the understanding of the concept of IPAS for students of kolok (deaf). Implicitly, game-based visual-interactive media deserves to be integrated in inclusive learning to strengthen understanding of concepts.*

*Keywords: interactive digital media, Fun Thinkers, concept understanding, IPAS, Kolok students*