

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN FUN
THINKERS DIGITAL PADA MATERI RAGAM
JENIS HEWAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR SISWA KELAS III SD NEGERI 1
ASTINA**

SKRIPSI



**OLEH:
I NYOMAN AGUS SUDIARTANA
2211031496**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR (PGSD) (S1)
JURUSAN PENDIDIKAN DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA**



- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 Ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BSR-E - BSSN, validitas dokumen elektronik ini bisa dicek menggunakan aplikasi mobile VeryDS oleh BSR-E
- Cetakan dokumen ini merupakan salinan dari file dokumen bertandatangan elektronik yang keabsahannya dapat diakses melalui scan QRCode yang terdapat pada sertifikat ini.



**Balai Besar
Sertifikasi
Elektronik**



- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 Ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BSR E - BSSN, validitas dokumen elektronik ini bisa dicek menggunakan aplikasi mobile VeryDS oleh BSR E
- Cetakan dokumen ini merupakan salinan dari file dokumen bertandatangan elektronik yang keabsahannya dapat diakses melalui scan QR Code yang terdapat pada sertifikat ini.

SKRIPSI

DIAJUKAN UNTUK MELENGKAPI TUGAS DAN MEMENUHI SYARAT-SYARAT UNTUK MENCAPAI GELAR SARJANA PENDIDIKAN

Menyetujui

Pembimbing I	Dr. I Gusti Ayu Tri Agustiana, S.Pd., M.Pd. NIP.198408282009122005
Pembimbing II	Dewa Gede Firstia Wirabrata, S.Psi., M.Psi., Psikolog. NIP.199005082019031011

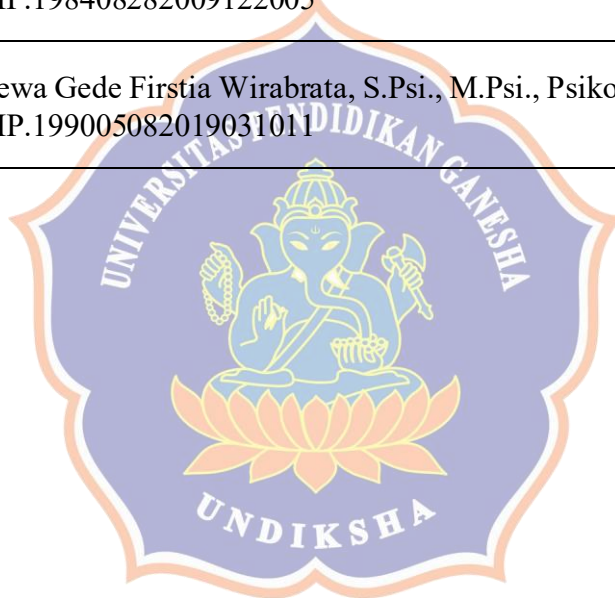


- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 Ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BSR-E - BSSN, validitas dokumen elektronik ini bisa dicek menggunakan aplikasi mobile VeryDS oleh BSR-E
- Cetakan dokumen ini merupakan salinan dari file dokumen bertandatangan elektronik yang keabsahannya dapat diakses melalui scan QRCode yang terdapat pada sertifikat ini.

Skripsi oleh I Nyoman Agus Sudiartana ini
telah dipertahankan di depan dewan penguji
Pada tanggal 13 Mei 2026

Dewan Penguji

Ketua	Nice Maylani Asril, S.Psi., M.Psi., Ph.D. NIP.198705082012122001
Anggota	Kade Sathya Gita Rismawan, M.Pd NIP.199012042022031006
Anggota	Dr. I Gusti Ayu Tri Agustiana, S.Pd., M.Pd. NIP.198408282009122005
Anggota	Dewa Gede Firstia Wirabrata, S.Psi., M.Psi., Psikolog. NIP.199005082019031011



- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 Ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BSR-E - BSSN, validitas dokumen elektronik ini bisa dicek menggunakan aplikasi mobile VeryDS oleh BSR-E
- Cetakan dokumen ini merupakan salinan dari file dokumen bertandatangan elektronik yang keabsahannya dapat diakses melalui scan QRCode yang terdapat pada sertifikat ini.

Diterima oleh Panitia Ujian Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Pendidikan Ganesha
guna memenuhi syarat-syarat untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan

Menyetujui

Ketua Ujian	Prof. Dr. Kadek Suranata, S.Pd., M.Pd., Kons. NIP.198208162008121002
Sekretaris Ujian	I Nyoman Tri Esaputra, S.E., M.Pd. NIP.199405182024061001



- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 Ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BSrE - BSSN, validitas dokumen elektronik ini bisa dicek menggunakan aplikasi mobile VeryDS oleh BSrE
- Cetakan dokumen ini merupakan salinan dari file dokumen bertandatangan elektronik yang keabsahannya dapat diakses melalui scan QRCode yang terdapat pada sertifikat ini.

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa karya tulis yang berjudul <Pengembangan Media Pembelajaran *Fun Thinkers* Digital pada Materi Ragam Jenis Hewan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III SD Negeri 1 Astina= beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan dan pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung risiko/sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila kemudian ditemukan adanya pelanggaran atas etika keilmuan dalam karya saya ini atau ada klaim terhadap keaslian karya saya ini.



Penulis, 05 Maret 2026

Yang Membuat Pernyataan



(I Nyoman Agus Sudiartana)

PRAKATA

Puji syukur ke hadapan Ida Sang Hyang Widhi Wasa atas anugerah dan tuntunan-Nya sehingga skripsi yang berjudul <Pengembangan Media Pembelajaran Fun Thinkers Digital pada Materi Ragam Jenis Hewan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III SD Negeri 1 Astina= dapat diselesaikan sesuai waktu yang direncanakan. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Universitas Pendidikan Ganesha.

Dalam proses penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, arahan, serta dukungan, baik secara moral maupun material, dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini disampaikan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. I Wayan Widiana, S.Pd., M.Pd., selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha, atas dukungan kebijakan, motivasi, serta fasilitas yang menunjang penyusunan skripsi ini.
2. I Nyoman Laba Jayanta, S.Pd., M.Pd., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Dasar, atas arahan dan dukungan yang diberikan sehingga proses akademik dapat berlangsung dengan lancar.
3. I Nyoman Tri Esaputra, S.E., M.Pd., selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, atas bimbingan, motivasi, dan kemudahan layanan administrasi selama masa studi.
4. Dr. I Gusti Ayu Tri Agustiana, S.Pd., M.Pd., selaku Pembimbing I, atas kesediaan meluangkan waktu, memberikan arahan, masukan, dan motivasi secara berkelanjutan hingga skripsi ini terselesaikan.

5. Dewa Gede Firstia Wirabrata, S.Psi., M.Psi., Psikolog, selaku Pembimbing II, atas bimbingan, saran, dan pendampingan yang diberikan selama proses penyusunan skripsi.
6. Dosen ahli yang telah menilai instrumen dan media pembelajaran dari aspek media, materi, dan bahasa sehingga penelitian ini dapat dilaksanakan dengan baik.
7. Dosen dan staf di lingkungan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan dukungan akademik dan administratif selama proses penyusunan skripsi.
8. Sri Puspitasari, M.Pd., selaku Kepala SD Negeri 1 Astina, atas izin dan kesempatan yang diberikan untuk melaksanakan penelitian di sekolah yang dipimpin.
9. Ni Luh Datreni, S.Pd., selaku wali kelas III SD Negeri 1 Astina, atas bantuan, informasi, dan partisipasi dalam penilaian media Fun Thinkers Digital yang dikembangkan.
10. Gede Seniyasa, S.Pd., selaku wali kelas III SD Negeri 1 Astina, atas dukungan dan kesediaan memberikan penilaian terhadap media yang dikembangkan.
11. Seluruh siswa kelas III SD Negeri 1 Astina yang telah berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran selama penelitian berlangsung.
12. Keluarga tercinta: Bapak I Wayan Sudiarka, Ibu Ni Ketut Sari, I Wayan Darpa, Ni Nyoman Sari, Ni Wayan Budiartini, dan Ni Kadek Rai Puriasih, atas doa, dukungan, dan kasih sayang yang senantiasa diberikan.
13. Yasmin Mumtaz, atas dukungan, perhatian, dan semangat yang diberikan selama proses penyusunan skripsi ini.

14. Rekan seperjuangan I Putu Yasa Budi Sentana, I Wayan Ekayana, Ngakan Ketut Budiarta, Kristian Adwalfa Januar Talu yang selalu memberikan semangat, dukungan, dan keceriaan selama proses penyusunan skripsi ini. Terima kasih telah menjadi teman berbagi cerita, tempat bertukar pikiran, dan penyemangat di saat peneliti menghadapi kesulitan serta membantu dalam penyusunan Skripsi ini. Kehadiran kalian membuat perjalanan ini menjadi lebih bermakna dan menyenangkan.

15. Mahasiswa kelas K PGSD Angkatan 2022 atas kebersamaan serta berbagi pengalaman selama masa perkuliahan.

16. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu yang telah membantu penyusunan skripsi ini.

Disadari sepenuhnya bahwa apa yang tersaji dalam skripsi ini masih jauh dari kata sempurna karena keterbatasan kemampuan yang dimiliki. Untuk itu demi kesempurnaan skripsi ini, besar harapannya segala kritik maupun saran yang sifatnya membangun dari berbagai pihak. Harapannya skripsi ini dapat bermanfaat dan berguna bagi kita semua khususnya bagi pengembangan dunia pendidikan.

Penulis, 27 Februari 2026

Penulis

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI	iii
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
 BAB I PENDAHULUAN	 2
16.1	L
atar Belakang Masalah	2
16.2	I
identifikasi Masalah	9
16.3	P
embatasan Masalah	9
16.4	R
umusan Masalah	10
16.5	T
ujuan Penelitian	10
16.6	M
manfaat Penelitian	11
16.7	S
pesifikasi Produk yang Dikembangkan	12
16.8	A
sumsi dan Keterbatasan Pengembangan	14
16.9	D
efinisi Istilah	15
 BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	 17
2.1 Kajian Teori.....	17
2.1.1 Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget.....	17
2.1.2 Teori Behaviorisme (B. F. Skinner)	19
2.1.3 Teori Pembelajaran Multimedia Richard Mayer	20
2.1.4 Media Pembelajaran	22
2.1.5 <i>Fun Thinkers Book</i>	30
2.1.6 <i>Fun Thinkers Digital</i>	32
2.1.7 Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar.....	33
2.1.8 Materi Ragam Jenis Hewan.....	38
2.1.9 Hasil Belajar	47
2.2 Kajian Hasil Penelitian yang Relevan	57

2.3 Kerangka Pengembangan	65
2.4 Kerangka Pikir.....	69
2.5 Rumusan Hipotesis.....	74
BAB III METODE PENELITIAN	75

3.1 Model Penelitian Pengembangan	75
3.2 Prosedur dan Deskripsi Model Pengembangan	77
3.2.1 Tahap Analisis (<i>Analyze</i>).....	78
3.2.2 Tahap Perancangan (<i>Design</i>).....	79
3.2.3 Tahap Pengembangan (<i>Development</i>)	80
3.2.4 Tahap Implementasi (<i>Implementation</i>).....	80
3.2.5 Tahap Evaluasi (<i>Evaluation</i>)	80
3.3. Subjek Penelitian.....	81
3.4 Metode dan Instrumen Pengumpulan Data	85
3.4.1 Metode Pengumpulan Data	85
3.4.2 Instrumen Pengumpulan Data	85
3.4.3 Uji Validitas Instrumen	92
3.4.4 Uji Validitas Butir Soal	95
3.4.5 Uji Reabilitas Instrumen.....	97
3.4.6 Daya Beda.....	99
3.4.7 Tingkat Kesukaran Butir Soal	100
3.5 Metode dan Teknik Analisis Data.....	101
3.5.1 Uji Coba Produk.....	101
3.5.2 Jenis Data.....	103
3.5.3 Analisis Statistik Deskriptif.....	107
3.5.4 Uji Prasyarat.....	107
3.5.5 Uji Hipotesis.....	108
 BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	 110
4.1 Hasil Penelitian.....	110
4.1.1 Rancang Bangun Media Pembelajaran <i>Fun Thinkers</i> Digital	111
4.2 Data Hasil Penelitian	129
4.2.1 Data Hasil Validasi Uji Kelayakan Media	129
4.2.2 Data Hasil Uji Kepraktisan Media	132
4.2.3 Data Hasil Uji Efektivitas.....	134
4.3 Hasil Analisis Data.....	136
4.3.1 Hasil Analisis Validitas Media.....	136
4.3.2 Hasil Analisis Kepraktisan Media.....	140

4.3.3 Hasil Efektivitas Media Fun Thinkers Digital.....	142
BAB V LUARAN PENELITIAN	150
DAFTAR PUSTAKA	151
LAMPIRAN	164



DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Daftar Nilai Siswa Kelas III SD Negeri 1 Astina	5
Tabel 2. 1 Klasifikasi Jenis Hewan Peliharaan Berdasarkan Tujuan Pemeliharaan	40
Tabel 3. 2 Hasil Uji Kesetaraan Kelas.....	84
Tabel 3. 3 Kisi-kisi Lembar Validasi Ahli Materi/Isi.....	86
Tabel 3. 4 Kisi-kisi Lembar Validasi Ahli Media	88
Tabel 3. 5 Kisi-kisi Instrumen Uji Kepraktisan oleh Guru.....	89
Tabel 3. 6 Kisi-kisi Instrumen Uji Coba Perorangan dan Kelompok Kecil	89
Tabel 3. 7 Kisi-kisi Lembar Instrumen Hasil Belajar.....	90
Tabel 3. 8 Tabulasi Silang.....	92
Tabel 3. 9 Kriteria Koefisien Validitas Isi	93
Tabel 3. 10 Identitas Ahli Judges.....	93
Tabel 3. 11 Hasil Tabulasi Silang Uji Judges	93
Tabel 3. 12 Kriteria Koefisien Validitas Isi	94
Tabel 3. 13 Hasil Uji Validitas Butir Soal	96
Tabel 3. 14 Kriteria Tingkat Reliabilitas.....	98
Tabel 3. 15 Komponen Perhitungan Reliabilitas.....	98
Tabel 3. 16 Kriteria Daya Beda	99
Tabel 3. 17 Kriteria Tingkat Kesukaran Butir Soal	100
Tabel 3. 18 Pola Desain Uji Coba Produk.....	102
Tabel 3. 19 Konversi PAP Tingkat Pencapaian Skor Validitas Media.....	104
Tabel 3. 20 Kriteria Validitas Aiken	105
Tabel 3. 21 Kriteria Kepraktisan.....	106
Tabel 4. 1 Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran.....	114
Tabel 4. 2 Storyboard Pengembangan Media Pembelajaran <i>Fun Thinkers</i> Digital	119
Tabel 4. 3 Data Validasi Produk Oleh Ahli Materi	130
Tabel 4. 4 Data Validasi Produk Oleh Ahli Media	131
Tabel 4. 5 Data Hasil Uji Kepraktisan Guru.....	133
Tabel 4. 6 Data Hasil Uji Coba Perorangan.....	133

Tabel 4. 7 Data Hasil Uji Coba Kelompok Kecil.....	134
Tabel 4. 8 Data Post-test Siswa	135
Tabel 4. 9 Hasil Uji Media Oleh Ahli Materi.....	137
Tabel 4. 10 Hasil Analisis Validitas Materi	137
Tabel 4. 11 Kriteria Validitas Berdasarkan Nilai Aiken9s V	138
Tabel 4. 12 Hasil Uji Media Oleh Ahli Media.....	139
Tabel 4. 13 Hasil Analisis Validitas Media.....	139
Tabel 4. 14 Kriteria Validitas Berdasarkan Nilai Aiken9s V.....	139
Tabel 4. 15 Analisis Uji Kepraktisan Oleh Guru.....	140
Tabel 4. 16 Analisis Uji Coba Perorangan.....	141
Tabel 4. 17 Analisis Uji Coba Kelompok Kecil	142
Tabel 4. 18 Deskripsi Data Post-Test Hasil Belajar IPAS Kelompok Eksperimen	143
Tabel 4. 19 Distribusi Frekuensi Post-Test Kelompok Eksperimen.....	144
Tabel 4. 20 Deskripsi Data Post-Test Hasil Belajar IPAS Kelompok Kontrol	145
Tabel 4. 21 Distribusi Frekuensi Post-Test Kelompok Kontrol.....	146
Tabel 4. 22 Hasil Uji Normalitas	147
Tabel 4. 23 Hasil Uji Homogenitas	148
Tabel 4. 24 Hasil Uji Hipotesis Penelitian.....	149



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 <i>Fun Thinkers</i> Book.....	30
Gambar 2. 2 Taksonomi Bloom.....	52
Gambar 2. 3 Kerangka Pengembangan Media <i>Fun Thinkers</i> Digital.....	65
Gambar 2. 4 Kerangka Pikir Penelitian.....	72
Gambar 3. 1 Tahap Model ADDIE.....	77
Gambar 4. 1 <i>Flowchart</i> Media Pembelajaran <i>Fun Thinkers</i> Digital.....	119
Gambar 4. 2 Template Ukuran Piksel Media Pembelajaran.....	123
Gambar 4. 3 Desain Cover Media Pembelajaran	123
Gambar 4. 4 Proses Pengembangan Isi Pendahuluan <i>Fun Thinkers</i> Digital	124
Gambar 4. 5 Proses Pengembangan Slide Latihan <i>Fun Thinkers</i> Digital	125
Gambar 4. 6 Proses Uji Coba Pribadi Menu Latihan <i>Fun Thinkers</i> Digital.....	125
Gambar 4. 7 Proses Pengembangan Menu Latihan.....	126
Gambar 4. 8 Proses Pengaturan Tombol Pintasan.....	126
Gambar 4. 9 Proses Output ke dalam Format EXE.....	127
Gambar 4. 10 Proses Output ke dalam Format APK.....	127
Gambar 4. 11 Proses Upload Output Media Pembelajaran ke Google Drive.....	128
Gambar 4. 12 Proses Pembuatan kode QR.....	128



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Pengantar Izin Observasi dan Pengumpulan Data.....	165
Lampiran 2. Surat Balasan Izin Observasi	166
Lampiran 3. Surat Pengantar Izin Melaksanakan Penelitian.....	167
Lampiran 4. Surat Balasan Telah Melaksanakan Penelitian.....	168
Lampiran 5. Lembar Pengesahan Judul Proposal Penelitian.....	169
Lampiran 6. Lembar Persetujuan Seminar Proposal Penelitian	170
Lampiran 7. Lembar Persetujuan Penguji Proposal	171
Lampiran 8. Surat Pengantar Ujian Proposal	172
Lampiran 9. Berita Acara Pembahas Penguji 1	173
Lampiran 10. Berita Acara Pembahas Penguji 2.....	174
Lampiran 11. Berita Acara Pembahas Penguji 3	175
Lampiran 12. Berita Acara Pembahas Penguji 4.....	176
Lampiran 13. Surat Pengantar Uji Judges 1	177
Lampiran 14. Surat Pengantar Uji Judges 2.....	178
Lampiran 15. Surat Keterangan Uji Judges 1.....	179
Lampiran 16. Surat Keterangan Uji Judges 2.....	180
Lampiran 17. Surat Pengantar Uji Validasi Materi.....	181
Lampiran 18. Surat Pengantar Uji Validasi Media	182
Lampiran 19. Hasil Uji Judges 1.....	183
Lampiran 20. Hasil Uji Judges 2.....	192
Lampiran 21. Hasil Uji Instrumen Hasil Belajar.....	200
Lampiran 22. Hasil Uji Materi Oleh Ahli I.....	213
Lampiran 23. Hasil Uji Materi Oleh Ahli II.....	216
Lampiran 24. Hasil Uji Materi Oleh Ahli III.....	219
Lampiran 25. Hasil Uji Materi Oleh Ahli IV	222
Lampiran 26. Hasil Uji Media Oleh Ahli I.....	225
Lampiran 27. Hasil Uji Media Oleh Ahli II	228
Lampiran 28. Hasil Uji Media Oleh Ahli III	231
Lampiran 29. Hasil Uji Media Oleh Ahli IV	234
Lampiran 30. Uji Validitas Butir Soal, Reliabilitas, Daya Beda, dan Tingkat Kesukaran.....	237

Lampiran 31. Hasil Uji Kesetaraan Sample Penelitian	244
Lampiran 32. Deskripsi Data Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen	151
Lampiran 33. Uji Normalitas.....	151
Lampiran 34. Uji Homogenitas	152
Lampiran 35. Uji Sample T-Test	153
Lampiran 36. Hasil Uji Kepraktisan Oleh Praktisi.....	156
Lampiran 37. Hasil Uji Kepraktisan Oleh Siswa	159
Lampiran 38. Test Hasil Belajar Siswa	162
Lampiran 39. Modul Ajar IPAS Materi Ragam Jenis Hewan Kelas III Sekolah Dasar.....	170
Lampiran 40. Scrensort Produk yang dikembangkan.....	192
Lampiran 41. Dokumentasi Kegiatan.....	192

