

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

Oleh

I Nyoman Agus Sudiartana

NIM 2211031484

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan Pendidikan Dasar

ABSTRAK

Pembelajaran IPAS di sekolah dasar masih banyak dilaksanakan dengan pendekatan pembelajaran yang berpusat pada guru sehingga partisipasi siswa dalam proses pembelajaran relatif rendah dan pemahaman terhadap materi belum berkembang secara optimal. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa kelas III SD Negeri 1 Astina, khususnya pada materi ragam jenis hewan. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran Fun Thinkers Digital serta mengkaji tingkat validitas, kepraktisan, dan efektivitasnya dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (Research and Development/R&D) yang menggunakan model ADDIE dengan tahapan *analyze*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*. Uji validitas melibatkan empat ahli materi dan empat ahli media, sedangkan uji kepraktisan dilakukan melalui penilaian guru, uji perorangan, dan uji kelompok kecil yang melibatkan siswa. Uji efektivitas dilaksanakan pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang masing-masing terdiri atas 36 siswa. Data penelitian dikumpulkan menggunakan lembar validasi, angket respons, dan tes hasil belajar, kemudian dianalisis dengan teknik deskriptif dan inferensial menggunakan uji-t. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media Fun Thinkers Digital memiliki validitas tinggi dengan nilai Aiken's V sebesar 0,89 berdasarkan penilaian ahli materi dan 1,2556 berdasarkan penilaian ahli media. Kepraktisan media memperoleh persentase sebesar 94,8% dari guru, 95% pada uji perorangan, dan 94% pada uji kelompok kecil yang seluruhnya berada pada kategori sangat baik. Hasil uji efektivitas menunjukkan nilai $t = 4,361$, $df = 70$, dan $\text{Sig. (2-tailed)} < 0,001$ dengan selisih rata-rata sebesar 11,111, yang mengindikasikan adanya perbedaan signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Dengan demikian, media Fun Thinkers Digital dinyatakan valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata kunci: media pembelajaran digital, Fun Thinkers Digital, IPAS, hasil belajar, sekolah dasar.

ABSTRACT

Science and Social Studies (IPAS) learning in elementary schools is still largely dominated by teacher-centered instructional approaches, resulting in low student participation and suboptimal understanding of learning materials. This condition has contributed to the low learning outcomes of third-grade students at SD Negeri 1 Astina, particularly in the topic of animal diversity. This study aimed to develop a Fun Thinkers Digital learning media and to examine its validity, practicality, and effectiveness in improving students' learning outcomes. The study employed a Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, which consists of the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The validity test involved four material experts and four media experts, while the practicality test was conducted through teacher assessments, individual trials, and small-group trials involving students. The effectiveness test was carried out using an experimental group and a control group, each consisting of 36 students. Data were collected through validation sheets, response questionnaires, and learning achievement tests, and were analyzed using descriptive and inferential statistical techniques, including the t-test. The results showed that the Fun Thinkers Digital learning media had high validity, with an Aiken's V coefficient of 0.89 based on material expert evaluations and 1.2556 based on media expert evaluations. The practicality assessment yielded percentages of 94.8% from teachers, 95% in individual trials, and 94% in small-group trials, all categorized as very good. The effectiveness test revealed a t -value of 4.361, $df = 70$, and $\text{Sig. (2-tailed)} < 0.001$, with a mean difference of 11.111, indicating a significant difference between the experimental and control groups. Therefore, the Fun Thinkers Digital learning media was found to be valid, practical, and effective in improving students' learning outcomes.

Keywords: digital learning media, Fun Thinkers Digital, IPAS, learning outcomes, elementary school.