

PENGEMBANGAN MEDIA *FUN THINKERS*
BERBASIS MODEL *DISCOVERY LEARNING* MATA
PELAJARAN IPAS MATERI KEANEKARAGAMAN
HAYATI UNTUK SISWA KELAS V SD NEGERI 1
LEBIH

Oleh

Desinta Purnama Dewi, NIM 2211031218

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan Pendidikan Dasar

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengetahui rancang bangun media *fun thinkers* berbasis model *discovery learning* pada materi keanekaragaman hayati di kelas V SD Negeri 1 Lebih, (2) mengetahui tingkat kelayakan media *fun thinkers* berdasarkan uji ahli isi, uji ahli desain instruksional, uji ahli media, uji perorangan dan kelompok kecil siswa kelas V SD Negeri 1 Lebih, serta (3) mengetahui efektivitas media *fun thinkers* pada materi keanekaragaman hayati kelas V SD Negeri 1 Lebih. Subjek penelitian ini adalah 20 orang siswa kelas V SD Negeri 1 Lebih. Pengumpulan data menggunakan metode kuesioner dan tes. Teknik analisis data meliputi analisis deskriptif kuantitatif, kualitatif, dan analisis statistik inferensial. Hasil penelitian menunjukkan bahwa; (1) rancang bangun *media fun thinkers* berupa media cetak, yang dikembangkan menggunakan model *ADDIE* yang meliputi tahap analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi dengan persentase penilaian ahli rancang bangun sebesar 93,2% (sangat baik); (2) media *fun thinkers* dinyatakan layak berdasarkan penilaian: ahli isi sebesar 98,2% (sangat baik), ahli desain sebesar 95% (sangat baik), ahli media sebesar 92% (sangat baik), uji coba perorangan sebesar 94% (sangat baik), dan uji kelompok kecil sebesar 96,2% (sangat baik); (3) t -hitung 10,24 > t -tabel 2,093 sehingga media *fun thinkers* berbasis model *discovery learning* efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar IPAS pada materi keanekaragaman hayati di kelas V SD Negeri 1 Lebih tahun ajaran 2025/2026.

Kata kunci: *Fun Thinkers*, *Discovery Learning*, IPAS, Keanekaragaman Hayati

ABSTRACT

This study aims to: (1) determine the design of fun thinkers media based on the discovery learning model on biodiversity material in grade V of SD Negeri 1 Lebih, (2) determine the feasibility level of fun thinkers media based on content expert tests, instructional design expert tests, media expert tests, individual tests, and small group tests of grade V students of SD Negeri 1 Lebih, and (3) determine the effectiveness of fun thinkers media on biodiversity material in grade V SD Negeri 1 Lebih. The subjects of this study were 20 fifth-grade students of SD Negeri 1 Lebih. Data collection used questionnaire and test methods. Data analysis techniques included quantitative descriptive analysis, qualitative analysis, and inferential statistical analysis. The results of the study show that: (1) the design of fun thinkers media was developed using the ADDIE model, which consists of analysis, design, development, implementation, and evaluation stages, with a design expert assessment percentage of 93.2% (very good), design experts at 95% (very good), media experts at 92% (very good), individual trials at 94 % (very good), and smaal group trials at 96.2% (very good); (3) t -count 10.24 > t -table 2.093, indicating that the fun thinkers media based on the discovery learning model is effective in improving students IPAS learning outcomes on biodiversity material in grade V of SD Negeri 1 Lebih in the 2025/2026 academic year.

Keywords: Fun Thinkers, Discovery Learning, IPAS, biodiversity

