

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan IPTEK merupakan suatu kebutuhan dan tuntutan di era globalisasi. Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) saat ini sudah mengalami peningkatan yang sangat cepat khususnya pada bidang pendidikan. Untuk bisa mengikuti perkembangan yang terjadi maka dibutuhkanlah sumber daya manusia yang berkompetensi agar dapat mengikuti Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK). Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) menjadi modal utama yang harus dimiliki oleh suatu bangsa untuk meningkatkan kualitas pendidikannya. Kemampuan yang dimiliki oleh seseorang tidak akan dapat berkembang apabila seseorang tersebut tidak dilatih dengan menempuh melalui pendidikan.

Pelaksanaan pendidikan dilakukan untuk memaksimalkan tujuan pendidikan didalam bidang pengetahuan, sikap, dan keterampilan (Sisdiknas, 2003). Pendidikan dijadikan sesuatu yang sangat berharga untuk kehidupan mendatang. Bukan hanya di kehidupan saat ini, melainkan dalam kehidupan yang mendatang. Pendidikan merupakan segala usaha yang dilaksanakan untuk mengubah tingkah laku menjadi kebutuhan pokok bagi manusia. Oleh karena itu setiap manusia memerlukan pendidikan sebagai bekal untuk menghadapi persaingan global yang semakin hari semakin cepat dalam perkembangannya. Untuk mencapai tujuan

yang diharapkan maka perlu adanya suatu proses pembelajaran yang baik dan terencana di sekolah. Dengan terciptanya proses pembelajaran yang baik maka akan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

Sekolah adalah lembaga pendidikan yang digunakan untuk melakukan kegiatan belajar mengajar antara siswa dengan guru. Kegiatan belajar di sekolah didukung oleh sarana dan prasarana serta aturan yang sudah dirancang. Pemerintah sudah melakukan upaya untuk menyempurnakan segala kegiatan yang dilaksanakan di sekolah. Misalnya mulai dari penyempurnaan kurikulum yang berlaku, melakukan kegiatan seminar untuk guru agar guru dapat memberikan pelayanan yang terbaik kepada peserta didik dengan menyesuaikan kurikulum yang berlaku sekarang. Kurikulum merupakan suatu bagian yang penting dalam bidang pendidikan. Tanpa adanya kurikulum maka pendidikan akan susah untuk diatur dan cenderung tidak sesuai apa yang diinginkan. Kurikulum merupakan sekumpulan rencana pembelajaran, tujuan pembelajaran, dan materi pembelajaran yang akan digunakan sebagai pedoman oleh guru atau pengajar demi tercapainya tujuan pembelajaran yang diinginkan. Kurikulum berfungsi sebagai pedoman dalam pelaksanaan proses kegiatan di sekolah bagi kepala sekolah, guru, orangtua, dan siswa (Kurniaman dan Edy, 2017). Kurikulum yang digunakan di sekolah saat ini menggunakan Kurikulum 2013. Kurikulum 2013 memiliki cakupan yang sangat luas seperti ranah kognitif, ranah afektif, serta ranah psikomotor. Dengan demikian, potensi prestasi yang dimiliki oleh peserta didik dapat dikembangkan sesuai dengan kurikulum yang berlaku (Setiadi, 2016). Pada Kurikulum 2013 proses pembelajaran yang diterapkan di SD menggunakan pembelajarann tematik terpadu.

Pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang saling berkaitan antara beberapa aspek mata pelajaran yang digabungkan menjadi satu tema. Pembelajaran tematik di sekolah dasar digunakan untuk meningkatkan sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang dijadikan satu kesatuan dengan menggunakan kompetensi dari beberapa pelajaran yang dihubungkan dengan pelajaran lainnya (Sari., dkk, 2018). Dengan mengaitkan antara mata pelajaran satu dengan yang lainnya, maka peserta didik akan memperoleh pengetahuan, pengalaman, dan keterampilan secara utuh sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna bagi peserta didik. Pembelajaran tematik dalam Kurikulum 2013 lebih berpusat pada siswa dari pada guru. Siswa dituntut lebih aktif pada saat mengikuti proses pembelajaran dan guru hanya berfungsi sebagai fasilitator dan informan bagi siswa. Sehingga guru dapat membantu siswa dalam berfikir lebih inovatif, mandiri, dan aktif. Dengan demikian guru dapat menciptakan suasana belajar menjadi lebih aktif agar siswa merasa senang saat mengikuti proses pembelajaran. Pembelajaran yang berpusat pada siswa dapat mewujudkan pembelajaran secara efektif dengan bantuan media pembelajaran.

Secara harifah kata media berasal dari bahasa latin *medium* yang artinya sebagai perantara (Mustika, 2015). Media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan untuk merangsang pikiran, perhatian dan keterampilan sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi siswa (Tafonao, 2018). Media pembelajaran adalah sebuah alat bantu yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran (Supardi, 2017). Media dapat dijadikan sebagai suatu alat bantu yang dapat digunakan untuk menyampaikan suatu tujuan yang diharapkan (Karo-Karo & Rohani, 2018). Hal ini berarti media

merupakan alat bantu pembelajaran yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal. Jadi pengertian media pembelajaran adalah media alat bantu yang digunakan guru untuk membantu pelaksanaan kegiatan pembelajaran.

Media pembelajaran berfungsi untuk meningkatkan semangat siswa dalam belajar dan dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran yang akan diajarkan (Dewanti, dkk., 2018). Pemilihan media pembelajaran yang tepat tentunya dapat meningkatkan kualitas belajar serta dapat meningkatkan pencapaian tujuan belajar bagi siswa dengan baik. Selain itu sebelum memilih media pembelajaran apa yang akan digunakan, maka guru sebaiknya memahami karakteristik siswa terlebih dahulu. Dengan pemilihan media pembelajaran yang tepat maka siswa akan tertarik dan cepat dalam memahami materi yang akan diajarkan. Siswa juga tidak akan merasa cepat bosan saat mengikuti proses pembelajaran apabila dibantu dengan media pembelajaran yang menarik.

Corona virus merupakan salah satu virus yang telah menginfeksi jutaan orang lebih di 200 Negara di dunia dan menyebabkan kematian. Salah satunya adalah Negara Indonesia (Wahyuno., dkk, 2020). Pemerintah melakukan antisipasi penyebaran Covid-19 dengan mengeluarkan kebijakan seperti melakukan kegiatan di rumah masing-masing dengan melakukan pembatasan sosial (Tuwu, 2020). Pada masa pandemi Covid-19 sekarang ini pelaksanaan pembelajaran di sekolah dilaksanakan secara daring. Pembelajaran daring merupakan sistem pembelajaran yang dilaksanakan secara online dengan menggunakan bantuan internet. Selama pembelajaran daring berlangsung guru harus memastikan kegiatan belajar mengajar tetap berjalan dengan baik dan guru harus memastikan siswa memahami

materi pelajaran yang diberikan. Pembelajaran daring dilakukan melalui bantuan media internet dan menggunakan alat penunjang seperti penggunaan perangkat komputer, laptop atau *handphone* yang terhubung dengan jaringan internet (Putria., dkk. 2020). Guru dan siswa dapat melakukan pembelajaran daring dengan menggunakan aplikasi *whatsapp*, *zoom*, *google classroom* ataupun aplikasi lainnya. Dengan pembelajaran daring seperti ini inovasi baru dalam kegiatan pembelajaran perlu dilakukan guru dalam menyampaikan materi untuk siswa.

Berdasarkan hasil observasi yang dilaksanakan di SD Gugus IX Kecamatan Buleleng ditemukan beberapa hambatan saat melaksanakan kegiatan pembelajaran daring seperti ada beberapa siswa dan orangtua yang tidak memiliki *handphone* untuk menunjang kegiatan pembelajaran, belum meratanya jaringan internet sehingga mengakibatkan tidak ada signal, kurangnya pemahaman siswa pada materi yang diberikan secara daring oleh guru, siswa merasa bosan dengan pembelajaran yang monoton menggunakan *handphone*, guru memberikan materi dan tugas melalui buku siswa, media yang digunakan masih sederhana dan kurang menarik, seringnya melihat layar *handphone* dapat berdampak negatif pada kesehatan mata anak. Selain itu, sesuai dengan tahap perkembangan pada anak sekolah dasar mereka masih dalam tahap operasional konkret yang artinya anak masih membutuhkan media-media yang konkret atau nyata untuk memudahkan siswa dalam mengikuti proses kegiatan pembelajaran. Untuk itu sangat diperlukanlah media pembelajaran untuk mendukung kegiatan pembelajaran siswa. Apabila siswa tidak menggunakan bantuan media pembelajaran maka siswa kurang paham saat guru menjelaskan materi yang diajarkan. Media juga

sangat bermanfaat bagi siswa dalam membantu pola belajar siswa yang nantinya akan berpengaruh pada semangat belajar siswa.

Salah satu bagian penting yang harus dikembangkan adalah materi dan media pembelajaran. Namun pada kenyataannya, kita masih menemukan guru-guru yang belum mengembangkan materi dan media secara maksimal dalam menunjang pembelajaran. Guru masih cenderung menggunakan materi yang ada pada buku siswa dan buku guru. Guru hanya memakai media sederhana dalam kegiatan pembelajaran. Berdasarkan hasil studi dokumen buku siswa khususnya pada kelas I (satu) bahwa materi yang tersedia dalam buku masih sangat terbatas. Dengan demikian siswa merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran dan dapat mengakibatkan penurunan semangat siswa untuk belajar. Apabila penurunan semangat siswa untuk belajar sudah tidak ada maka tujuan pembelajaran yang diharapkan tidak bisa tercapai secara maksimal. Saat siswa merasa malas belajar, pemahaman terhadap materi yang diajarkan tidak bisa dipahami oleh siswa secara maksimal karena kurangnya bantuan media pembelajaran untuk menunjang kegiatan pembelajaran. Dengan demikian materi dan media pembelajaran perlu dikembangkan agar dapat menambah pengetahuan siswa.

Perlunya pengembangan media pembelajaran didukung oleh hasil penyebaran kuesioner dari tanggal 2 sampai dengan 3 Desember 2020 yang diberikan kepada guru kelas 1 SD Gugus IX Kecamatan Buleleng yang mendapatkan hasil bahwa 1) 93,3% guru menyatakan perlu menggunakan media pembelajaran dalam mengajar, 2) 88,9% guru perlu menggunakan media pembelajaran yang bervariasi, 3) 95,6% guru menyatakan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran siswa lebih semangat belajar, 4) 95,6% guru

merasa media pembelajaran dirancang dengan teknik belajar sambil bermain, 5) 91,1% guru menyatakan bahwa perlu dikembangkan media pembelajaran tematik, 6) 91,1% guru merasa perlu dikembangkan media menjadi media *fun thinkers*, 7) 82,2% guru merasa kehadiran media *fun thinkers* dimasa pandemi dapat membantu siswa dalam belajar di rumah, 8) 84,4% guru merasa media *fun thinkers* dapat memudahkan pemahaman belajar, 9) 88,9% guru menyatakan bahwa media *fun thinkers* dapat mengemas materi pelajaran dengan cara yang berbeda, 10) 88,9% guru menyatakan bahwa media *fun thinkers* dijadikan sebagai salah satu media pendukung dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan diatas maka perlu dikembangkan media pembelajaran yang didalamnya terdapat pengembangan materi tematik yang mencakup beberapa mata pelajaran menjadi satu dengan berbasis soal *fill the blank*. Alasan pemilihan media yang menggunakan tematik dikarenakan pada media yang terdapat di sekolah-sekolah kebanyakan hanya mengacu pada 1 mata pelajaran saja, materi pembelajaran yang ada pada buku siswa masih kurang lengkap dan luas, kurangnya kreatifitas guru dalam mengembangkan materi dan media pembelajaran. Sehingga guru tidak memiliki sumber lain selain buku siswa untuk dipelajari secara luas oleh siswa. Dengan demikian pengembangan media yang dikembangkan perlu mengambil 1 tema yang mengaitkan beberapa mata pelajaran didalamnya. Sehingga penggunaan media lebih praktis digunakan untuk beberapa mata pelajaran. Pembuatan soal tipe *fill the blank* dilakukan dengan memasukkan jawaban soal diantara kata atau kalimat yang kosong yang kemudian harus diisi oleh peserta didik dengan tepat Hernawati (dalam Ikhwan, dkk., 2015). Soal tipe *fill the blank* menuntut siswa untuk menjawab soal lebih teliti. Maka

media yang dapat dikembangkan untuk siswa yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran *fun thinkers* berbasis soal *fill the blank* untuk siswa SD kelas I (satu).

Media *fun thinkers* merupakan media interaktif yang dibuat untuk dapat meningkatkan semangat belajar siswa, dapat meningkatkan rasa ingin tau siswa, dan dapat mengasah kemampuan otak dan perkembangan intelektual siswa (Saroh, 2016). Media *fun thinkers* adalah media yang dikemas untuk menciptakan kegiatan belajar dengan bermain yang menyenangkan sehingga siswa merasa senang dan tidak bosan untuk mengikuti proses pembelajaran. Media *fun thinkers* merupakan media khusus yang dibuat untuk siswa (Kurniawati, 2017). Keunggulan pengembangan media *fun thinkers* ini adalah dengan menggunakan tipe soal berbasis *fill the blank* dengan cara mengisi jawaban yang rumpang pada soal. *Fill the blank* adalah salah satu tipe pertanyaan yang terdapat bagian kosong atau rumpang dimana peserta didik pada saat mengerjakan soal harus mengisi bagian-bagian yang kosong dengan jawaban yang jelas dan tepat. Harapan dikembangkannya media *fun thinkers* agar membantu siswa dalam mengikuti proses pembelajaran yang menyenangkan, tidak membosankan, dapat meningkatkan semangat belajar siswa dalam pembelajaran tematik, dan membuat siswa ikut langsung dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan diatas, maka perlu dilaksanakan penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan Media *Fun Thinkers* Berbasis Soal *Fill The Blank* Untuk Siswa SD Kelas 1 Pada Tema 3 Kegiatanku”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka terdapat beberapa identifikasi masalah sebagai berikut.

- 1) Pada buku siswa materi pembelajaran masih kurang lengkap.
- 2) Kurangnya media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran.
- 3) Diperlukannya media pembelajaran untuk menyeimbangi kegiatan pembelajaran daring di rumah.
- 4) Sumber belajar siswa saat melakukan pembelajaran daring hanya menggunakan pada buku tema.
- 5) Kurangnya minat belajar siswa dalam pembelajaran daring, sehingga membuat siswa kurang aktif mengikuti kegiatan pembelajaran.
- 6) Adanya beberapa hambatan pada pembelajaran daring sebagai berikut : 1) siswa tidak memiliki fasilitas *handphone* untuk menunjang kegiatan pembelajaran; 2) kurangnya pemahaman siswa pada materi yang diberikan secara daring oleh guru; 3) belum meratanya jaringan internet sehingga mengakibatkan susah signal; 4) siswa merasa bosan dengan pembelajaran yang monoton menggunakan *handphone*.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan, maka perlu dilakukan pembatasan masalah agar mencakup masalah-masalah utama yang harus dipecahkan serta mendapatkan hasil yang optimal. Adapun pembatasan masalah dalam penelitian ini yaitu pada pengembangan media *fun thinkers* berbasis soal *fill the blank* untuk siswa SD kelas 1 pada tema 3 kegiatanku.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang telah diuraikan, maka rumusan masalah yang diajukan pada penelitian ini sebagai berikut.

- 1) Bagaimana proses pengembangan media *fun thinkers* berbasis soal *fill the blank* yang dikembangkan untuk siswa SD kelas 1 pada tema 3 kegiatanku?
- 2) Bagaimana validitas media *fun thinkers* berbasis soal *fill the blank* yang dikembangkan untuk siswa SD kelas 1 pada tema 3 kegiatanku ?
- 3) Bagaimana respon guru dan siswa terhadap media *fun thinkers* berbasis soal *fill the blank* yang dikembangkan untuk siswa SD kelas 1 pada tema 3 kegiatanku ?

1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang ada diatas, maka tujuan penelitian pengembangan ini sebagai berikut.

- 1) Untuk mengetahui proses pengembangan media *fun thinkers* berbasis soal *fill the blank* yang dikembangkan untuk siswa SD kelas 1 pada tema 3 kegiatanku.
- 2) Untuk mengetahui validitas media *fun thinkers* berbasis soal *fill the blank* yang dikembangkan untuk siswa SD kelas 1 pada tema 3 kegiatanku.
- 3) Untuk mengetahui respon guru dan siswa terhadap media *fun thinkers* berbasis soal *fill the blank* yang dikembangkan untuk siswa SD kelas 1 pada tema 3 kegiatanku.

1.6 Manfaat Penelitian

Secara umum manfaat penelitian dibagi menjadi dua, yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis. Adapun manfaat yang diperoleh dipaparkan sebagai berikut.

1.6.1 Manfaat Teoretis

Manfaat teoretis merupakan manfaat jangka panjang dalam pengembangan teori pembelajaran. Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat dijadikan referensi untuk peneliti sejenis dalam melaksanakan penelitian terkait pengembangan media *fun thinkers* berbasis soal *fill the blank* untuk siswa SD kelas 1 tema 3 kegiatanku.

1.6.2 Manfaat Praktis

Manfaat praktis dapat memberikan dampak secara langsung kepada segenap komponen pembelajaran. manfaat praktis yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1) Bagi Siswa

Hasil penelitian ini dapat memberikan suasana baru dalam kegiatan proses pembelajaran, dan dapat meningkatkan minat belajar siswa sehingga siswa lebih cepat dalam memahami materi yang diberikan. Selain itu siswa merasa senang dan tidak membosankan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

2) Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai alternatif atau referensi dalam menciptakan pembelajaran yang menarik, sehingga dapat memudahkan guru saat menjelaskan materi yang akan disampaikan, dan dapat membangkitkan semangat siswa untuk belajar.

3) Bagi Peneliti Lain

Diharapkan penelitian ini dapat menjadi acuan kepustakaan untuk penelitian lanjutan, penelitian perbandingan, serta sebagai bahan referensi penelitian dalam pengembangan media *fun thinkers* berbasis soal *fill the blank*.

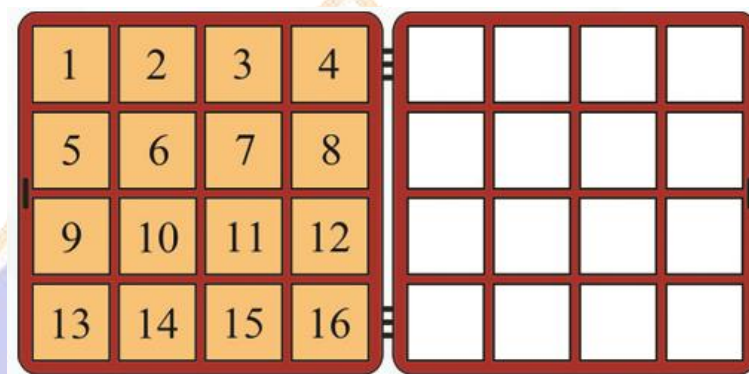
1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan pada media *fun thinkers* adalah sebagai berikut.

- 1) Produk pengembangan yang dihasilkan adalah media *fun thinkers* yang dapat digunakan untuk beberapa mata pelajaran yang dirangkai menjadi satu yang diajarkan pada kelas 1 tema 3 kegiatanku.
- 2) Cover depan media *fun thinkers* didesain dengan menggunakan warna yang menarik dan cerah..
- 3) Setelah cover terdapat daftar isi di dalam media buku *fun thinkers*.
- 4) Media *fun thinkers* dilengkapi dengan petunjuk agar mudah memahami penggunaan media dalam menggunakannya.
- 5) Latihan soal yang diberikan sesuai dengan materi yang dipaparkan pada buku tema 3 kegiatanku.
- 6) Media yang digunakan berbentuk buku dan memiliki bingkai kotak peraga yang terdapat balok sebagai nomor angka yang disertai warna dibelakang balok.
- 7) Proses pembuatan media *fun thinkers* diawali dengan menganalisis materi pada buku guru dan siswa kelas 1 tema 3 kegiatanku, merancang desain, kemudian dicetak menjadi media buku pembelajaran.

- 8) Media *fun thinkers* memiliki ukuran A3. Untuk bingkai media *fun thinkers* memiliki ukuran 18 x 19 cm dan 4 x 4 cm pada kotak balok.
- 9) Bahan yang digunakan pada media *fun thinkers* yaitu menggunakan kertas *glossy* dan pada bingkai media *fun thinkers* menggunakan *acrylic*.

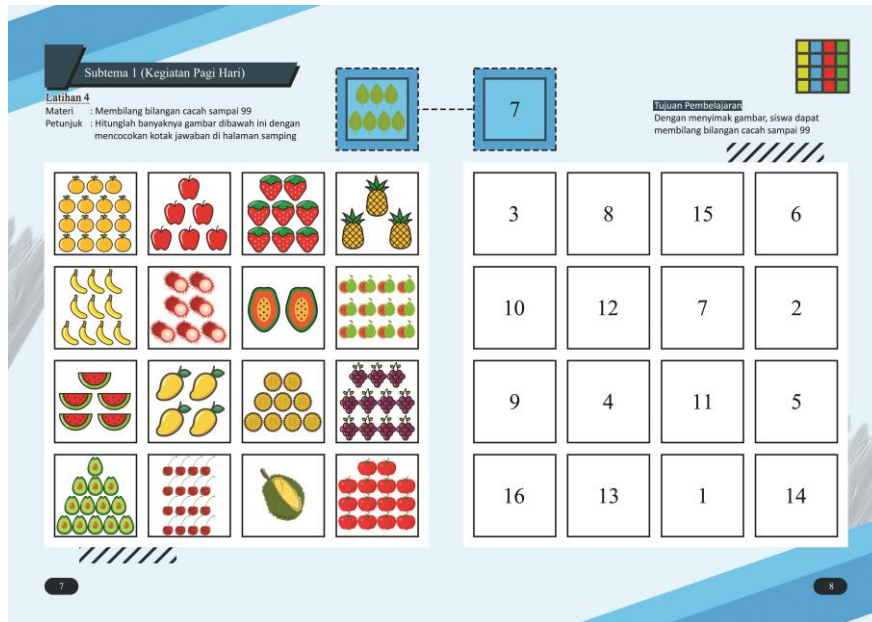
Berdasarkan spesifikasi produk diatas, maka dapat dilihat gambar media *fun thinkers* berbasis soal *fill the blank* pada Gambar 1.1, Gambar 1.2, Gambar 1.3, dan Gambar 1.4.



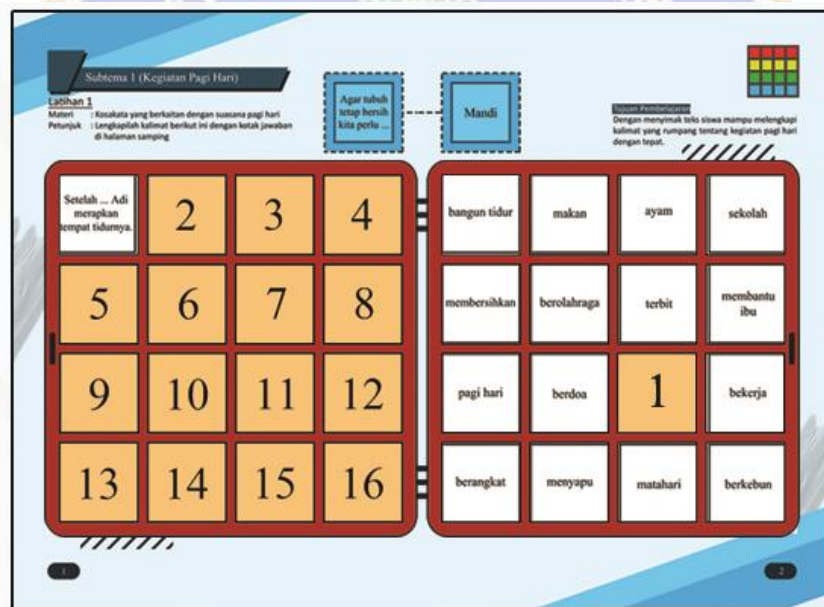
Gambar 1.1
Alat Peraga Media *Fun Thinkers*



Gambar 1.2
Sampul Media *Fun Thinkers*



Gambar 1.3
 Bagian Isi Media *Fun Thinkers*



Gambar 1.4
 Cara Bermain Media *Fun Thinkers*

1.8 Pentingnya Pengembangan

Media sangat diperlukan dalam kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran dapat membantu suasana belajar siswa menjadi lebih menyenangkan dan tidak

membosankan apabila digunakan sambil bermain. Dengan adanya media pembelajaran *fun thinkers* akan membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran, yang kemudian siswa akan lebih mudah memahami terkait latihan soal yang diberikan. Pengembangan produk penting dilakukan untuk digunakan saat proses pembelajaran. Jika siswa tidak memahami secara utuh materi apa yang diajarkan, maka materi yang diajarkan tidak bisa optimal dipahami oleh siswa. Dengan demikian, materi akan dipahami secara maksimal oleh bantuan media *fun thinkers* berbasis soal *fill the blank*.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi pengembangan dan keterbatasan media *fun thinkers* berbasis soal *fill the blank* di kelas 1 (satu) pada tema 3 kegiatanku adalah sebagai berikut.

1.9.1 Asumsi Pengembangan

Pengembangan media *fun thinkers* berbasis soal *fill the blank* dilakukan dengan asumsi sebagai berikut.

- 1) Dapat membantu guru dalam memberikan latihan soal yang bervariasi menyeimbangkan pembelajaran daring yang dilakukan secara daring, sehingga siswa akan tertarik dan akan meningkatkan minat belajar siswa di dalam kegiatan pembelajaran.
- 2) Dapat membantu siswa kelas 1 dalam memahami suatu pembelajaran melalui media pembelajaran *fun thinkers* berbasis soal *fill the blank*.

1.9.2 Keterbatasan Pengembangan

Adapun keterbatasan yang mempengaruhi pengembangan media *fun thinkers* berbasis soal *fill the blank* sebagai berikut.

- 1) Pengembangan media pembelajaran *fun thinkers* berbasis soal *fill the blank* dikembangkan berdasarkan karakteristik siswa kelas 1, sehingga hasil produk yang dikembangkan hanya digunakan bagi siswa SD kelas 1 tema 3 kegiatanku.
- 2) Pengembangan media *fun thinkers* dengan menerapkan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Pada penelitian pengembangan pada tahap yang digunakan yaitu hanya sampai pada tahapan *development* (pengembangan) dikarenakan keterbatasan waktu, kondisi, tenaga dan finansial.

1.10 Definisi Istilah

Untuk menghindari kesalahpahaman terhadap istilah yang digunakan pada penelitian pengembangan ini, maka perlu diberikan batasan-batasan istilah sebagai berikut.

- 1) Penelitian pengembangan adalah penelitian yang digunakan untuk mengembangkan dan menghasilkan suatu produk berupa media pembelajaran yang digunakan untuk mengatasi masalah dalam pendidikan dan pembelajaran. penelitian pengembangan juga merupakan suatu usaha meningkatkan kemampuan konseptual sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.
- 2) Media pembelajaran adalah media alat peraga yang digunakan sebagai alat bantu dalam kegiatan pembelajaran.
- 3) Media *fun thinkers* adalah sebuah media pembelajaran yang digunakan sebagai alat bantu dalam kegiatan pembelajaran bagi guru dan siswa yang didalamnya terdapat latihan soal yang sesuai dengan materi yang diajarkan.

- 4) *Fill the blank* (pengisian kata rumpang) merupakan jenis soal rumpang yang dihilangkan dengan diberikan titik-titik pada jawaban soal yang harus diisi.
- 5) Model ADDIE adalah model yang dirancang dan dikembangkan agar pembelajaran berjalan secara efektif. Model ADDIE ini merupakan model desai yang terdiri dari lima tahap yaitu analisis (*Analyze*), perencanaan (*Design*), pengembangan (*Development*), implementasi (*Implementation*), dan evaluasi (*Evaluation*). Penelitian ini hanya dilaksanakan pada tahap ADD saja, yaitu analisis, perencanaan, dan pengembangan.

