

**PENGEMBANGAN MEDIA *FUN THINKERS* DENGAN LATAR
GAMBAR NUANSA BUDAYA BALI UNTUK SISWA
KELAS III PADA TEMA 7
PERKEMBANGAN
TEKNOLOGI**

Oleh
Ni Komang Winda Crisiana, NIM 1711031307
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengembangkan media *fun thinkers* dengan latar gambar nuansa budaya Bali untuk siswa kelas III SD pada Tema 7 Perkembangan Teknologi. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE dengan 5 tahapan yaitu: (1) analisis, (2) desain, (3) pengembangan, (4) implementasi, dan (5) evaluasi. Namun, karena keterbatasan waktu, finansial, tenaga, dan sumber daya maka penelitian ini hanya dilaksanakan sampai tahap analisis, desain, dan pengembangan. Tahap implementasi dan evaluasi tidak dilaksanakan dalam penelitian ini. Subjek penelitian ini adalah media *fun thinkers* dengan latar gambar nuansa budaya Bali, sedangkan objek penelitian ini adalah validitas isi dan kelayakan isi dari media *fun thinkers*. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode kuesioner dengan memberikan lembar penilaian kepada 4 orang dosen dan 2 orang guru. Instrumen yang digunakan untuk mengukur tingkat validitas media *fun thinkers* adalah *rating scale* berupa lembar penilaian media *fun thinkers* dari ahli. Data yang diperoleh kemudian dianalisis dengan menggunakan rumus mean untuk mengetahui rata-rata skor validitas media *fun thinkers* dan rumus perolehan skor untuk mengetahui respon pengguna media *fun thinkers*. Nilai rata-rata validitas materi soal yang diperoleh adalah 4,7 dengan kualifikasi sangat baik, nilai rata-rata validitas media yang diperoleh adalah 4,68 dengan kualifikasi sangat baik, perolehan skor respon praktisi adalah 94,5% dengan kualifikasi sangat baik, perolehan skor respon siswa adalah 93,6% dengan kualifikasi sangat baik. Berdasarkan analisis tersebut maka dapat dikatakan bahwa media *fun thinkers* yang dikembangkan dengan latar gambar nuansa budaya Bali dinyatakan valid dan dapat digunakan dalam pembelajaran di kelas III sekolah dasar.

Kata Kunci: *Media Fun Thinkers, Perkembangan Teknologi, Budaya Bali*

ABSTRACT

This research was conducted with the aim of developing fun thinkers media with Balinese cultural nuances as a background image for third grade elementary school students on Theme 7 Technological Development. This study uses the ADDIE development model with 5 stages, namely: (1) analysis, (2) design, (3) development, (4) implementation, and (5) evaluation. However, due to limited time, finance, manpower, and resources, this research was only carried out until the analysis, design, and development stages. The implementation and evaluation stages were not carried out in this study. The subject of this research is media fun thinkers with a background image of Balinese culture, while the object of this research is the content validity and content feasibility of the media fun thinkers. The data collection method used is a questionnaire method by giving assessment sheets to 4 lecturers and 2 teachers. The instrument used to measure the level of validity of the media fun thinkers is a rating scale in the form of an assessment sheet for media fun thinkers from experts. The data obtained were then analyzed using the mean formula to determine the average validity score of the fun thinkers media and the score acquisition formula to determine the response of the fun thinkers media users. The average value of the validity of the material obtained is 4.7 with very good qualifications, the average value of media validity obtained is 4.68 with very good qualifications, the acquisition of practitioner response scores is 94.5% with very good qualifications, the acquisition of student response score is 93.6% with very good qualifications. Based on this analysis, it can be said that the fun thinkers media which was developed with the background of Balinese cultural nuances is declared valid and can be used in learning in grade III elementary school.

Keywords: Media Fun Thinkers, Technology Development, Balinese Culture

