

**PENGEMBANGAN MEDIA *FUN THINKERS* BERBASIS
SOAL KOSAKATA UNTUK SISWA SD KELAS
II PADA TEMA 2 BERMAIN DI
LINGKUNGANKU**

Oleh

Gusti Ayu Winawatiningsih

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

ABSTRAK

Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengembangkan media *fun thinkers* untuk siswa SD kelas II pada tema 2 bermain di lingkunganku. Penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE dengan tahapan-tahapan yaitu: (1) *analyze* (analisis), (2) *design* (desain/perancangan), (3) *development* (pengembangan), (4) *implementation* (implementasi), dan (5) *evaluation* (evaluasi). Karena adanya keterbatasan waktu, finansial, tenaga, dan sumber daya, maka penelitian ini hanya dilakukan sampai tahap analisis, desain/ perancangan, dan pengembangan. Pada tahap implementasi dan evaluasi tidak dilakukan dalam penelitian ini. Subjek penelitian ini adalah media *fun thinkers* untuk siswa SD kelas II pada tema 2 bermain di lingkunganku. Sedangkan objek pada penelitian ini adalah validitas media *fun thinkers* yang dikembangkan. Pengumpulan data ini menggunakan metode kuesioner dengan memberikan lembar penilaian kepada 2 orang dosen ahli materi soal, 2 orang dosen ahli media, dan 2 orang guru. Instrument yang digunakan untuk mengukur tingkat validitas media *fun thinkers* adalah *rating scale* berupa lembar penilaian media *fun thinkers* dari ahli. Kemudian, data yang diperoleh dianalisis dengan menggunakan rumus mean untuk mengetahui rata-rata skor validitas media *fun thinkers*. Hasil analisis data validasi media yang diperoleh bahwa masing-masing item penilaian mendapat rata-rata skor pada validitas materi soal, media *fun thinkers*, respon guru, dan respon siswa pada pedoman konversi skala lima masing-masing item penilaian memiliki kualifikasi **sangat baik**, ini menunjukkan bahwa media *fun thinkers* **valid** digunakan pada proses pembelajaran di sekolah dasar terutama pada kelas II. Rata-rata skor validitas materi soal adalah 4.43. Skor validitas media *fun thinkers* adalah 4.93. Skor penilaian respon guru adalah 4.6 dan respon siswa adalah 4.83. Berdasarkan analisis tersebut maka dapat dikatakan bahwa media *fun thinkers* yang dikembangkan untuk siswa SD kelas II pada tema 2 bermain di lingkunganku dinyatakan valid dan dapat digunakan dalam pembelajaran di kelas II sekolah dasar.

Kata-kata kunci: *fun thinkers*, tema 2 bermain di lingkunganku

**DEVELOPMENT OF FUN THINKERS-BASED MEDIA
VOCABULARY QUESTIONS FOR ELEMENTARY CLASS STUDENTS
II ON THEME 2 PLAY IN MY ENVIRONMENT**

By

Gusti Ayu Winawatiningsih

Elementary School Teacher Education Study Program

ABSTRACT

This study aims to develop fun thinkers media for second grade elementary school students on theme 2 playing in my environment. This development research uses the ADDIE model with the following stages: (1) analyze, (2) design, (3) development, (4) implementation, and (5) evaluation (evaluation). Due to limited time, finance, manpower, and resources, this research was only carried out until the analysis, design/design, and development stages. At the implementation and evaluation stages were not carried out in this study. The subject of this research is media fun thinkers for grade II elementary school students on theme 2 playing in my environment. While the object of this research is the validity of the media fun thinkers developed. This data collection uses a questionnaire method by giving assessment sheets to 2 lecturers who are expert on the subject matter, 2 lecturers of media experts, 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 a media fun thinkers assessment sheet from an expert. Then, the data obtained were analyzed using the mean formula to find out the average validity score of the media fun thinkers. The results of the media validation data analysis obtained that each assessment item received an average score on the validity of the question material, media fun thinkers, teacher responses, and student responses on the five-scale conversion guidelines. Each assessment item has very good qualifications, this shows that the fun thinkers media is valid for use in the learning process in elementary schools, especially in class II. The average score of the validity of the matter is 4.43. Fun thinkers media validity score is 4.93. The teacher response assessment score is 4.6 and the student response is 4.83. Based on this analysis, it can be said that the fun thinkers media developed for grade II elementary school students

on second theme playing in my environment is declared valid and can be used in learning in grade II elementary school.

Keywords: fun thinkers, second theme is playing in my neighborhood

