

DEVELOPMENT OF FUN LEARNING MEDIA THINKRS BOOK RAINBOW IN THE SUBJECT OF PPKN CLASS IV PRIMARY SCHOOL

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN FUN THINKRS BOOK RAINBOW PADA MATA PELAJARAN PPKN KELAS IV SEKOLAH DASAR

Ita Novianti^{1*}, Bukman Lian², dan Kiki Aryaningrum³

¹²³Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Palembang, 30266,
Palembang, Indonesia

*Corresponding Author: noviantiita06@gmail.com

Naskah diterima: Februari 2024; direvisi: Mei 2024; disetujui: Juni 2024

ABSTRACT

This research aims to produce a fun thinkers book rainbow learning media product for Civics lessons on ethnic and religious diversity in my country for fourth grade elementary school students that is valid, practical and effective. This research and development uses the ADDIE model development procedure (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). The subjects of this research were class IV students at SD Negeri 5 Palembang with a total of 17 students. Criteria for the quality of fun thinkers book rainbow media in Civics lessons material on ethnic and religious diversity in my country which can be seen from the validation results of media experts, material experts and language experts. Media validity results based on media experts were 83.95% categorized as very valid, validation by material experts was 82.57% categorized as very valid, validation by language experts was 86.69% categorized as very valid, validation by educators was 89.90% categorized as very valid, the student questionnaire response of 83% was categorized as very practical, the teacher response questionnaire of 94% was categorized as very practical, then the results of the effectiveness trial were 82.35% categorized as very effective. Based on the data that has been presented, the Fun Thinkers Book Rainbow learning media for Civics subjects, material on ethnic and religious diversity in my country, is very suitable for use.

Keywords: *fun thinkers book rainbow learning media*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk media pembelajaran *fun thinkers book rainbow* pada pelajaran PPKn materi keragaman suku bangsa dan agama di negeriku pada siswa kelas IV sekolah dasar yang valid, praktis dan efektif. Penelitian dan pengembangan ini menggunakan prosedur pengembangan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri 5 Palembang dengan jumlah sebanyak 17 siswa. Kriteria kualitas media *fun thinkers book*

rainbow pada pelajaran PPKn materi keragaman suku bangsa dan agama di negeriku yang dapat dilihat dari hasil validasi ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. Hasil kevalidan media berdasarkan ahli media sebesar 83,95% dikategorikan sangat valid, validasi ahli materi sebesar 82,57% dikategorikan sangat valid, validasi ahli bahasa sebesar 86,69% dikategorikan sangat valid, validasi oleh pendidik sebesar 89,90% dikategorikan sangat valid, angket respon siswa sebesar 83% dikategorikan sangat praktis, angket respon guru sebesar 94% dikategorikan sangat praktis, kemudian hasil uji coba keefektifan sebesar 82,35% dikategorikan sangat efektif. Berdasarkan data yang telah dipaparkan bahwa media pembelajaran *fun thinkers book rainbow* pada mata pelajaran PPKn materi keragaman suku bangsa dan agama di negeriku sangat layak untuk digunakan.

Kata kunci: media pembelajaran fun thinkers book rainbow

PENDAHULUAN

Kata pembelajaran merupakan perpaduan dari dua aktivitas belajar dan mengajar. Aktivitas belajar secara metodologis cenderung lebih dominan pada siswa, sementara mengajar secara instruksional dilakukan oleh guru. Jadi, istilah pembelajaran adalah ringkasan dari kata belajar dan mengajar. Dengan kata lain, pembelajaran adalah penyederhanaan dari kata belajar dan mengajar (BM), proses belajar mengajar (PBM), atau kegiatan belajar mengajar (KBM) (Susanto, 2019, p. 20) Menurut Setiawan dalam (Sianipar, 2019, pp. 824-825) Pendidikan Kewarganegaraan adalah suatu mata pelajaran yang merupakan suatu rangkaian proses untuk mengarahkan peserta didik menjadi warga Negara yang berkarakter bangsa Indonesia, cerdas, terampil, dan bertanggungjawab sehingga dapat berperan aktif dalam masyarakat sesuai dengan ketentuan Pancasila dan UUD 1945.

Pendidikan kewarganegaraan menurut rumusan Departemen Pendidikan Nasional adalah mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga Negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga Negara Indonesia yang cerdas, terampil, berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD NKRI 1945. Dilihat dari standar kompetensi pembelajaran, “pendidikan kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan diri beragam dari segi agama, bahasa, usia, suku bangsa untuk warga Negara yang cerdas, terampil dan berkarakter yang dilandasi oleh Pancasila dan UUD 1945”. Perubahan Kurikulum berdampak terhadap mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Indonesia, yang semula menggunakan istilah Pendidikan Kewarganegaraan atau yang lebih dikenal dengan sebutan PKn berubah kembali menjadi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan atau lebih dikenal dengan sebutan PPKn (Raharjo, 2020, p. 77). Sejalan dengan itu, hasil penelitian yang dilakukan oleh Setiawan (Raharjo, 2020) bahwa perubahan nomenklatur didasarkan pada sejumlah masukan penyempurnaan pembelajaran PKn menjadi.

Media *Fun Thinkers Book* mempunyai bentuk seperti buku, media tersebut terdapat beberapa pertanyaan yang dapat melatih dan mengetahui sejauh mana siswa memahami pelajaran. Buku ini di desain dengan semenarik mungkin dengan warna, gambar dan cara penggunaannya yang diterapkan seperti permainan. Siswa belajar sambil bermain seperti quis dengan memindahkan kotak-kotak menyerupai *puzzle*. Siswa diajak berfikir dalam menjawab pertanyaan tetapi dengan cara menyenangkan seperti bermain yaitu dengan memindahkan kotak-kotak yang persegi ke jawaban yang benar bukan dengan cara menuliskannya. *Fun Thinkers Book* dilengkapi dengan gambar-gambar yang berhubungan dengan materi sehingga siswa dapat mengetahui berbagai contoh Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku tanpa harus menyaksikan langsung keberagaman tersebut.

Perubahan Kurikulum berdampak terhadap mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Indonesia, yang semula menggunakan istilah Pendidikan Kewarganegaraan atau yang lebih dikenal dengan sebutan PKn berubah kembali menjadi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan atau lebih dikenal dengan sebutan PPKn (Raharjo, 2020, p. 77). Sejalan dengan itu, hasil penelitian yang dilakukan oleh Setiawan (Raharjo, 2020) bahwa perubahan nomenklatur didasarkan pada sejumlah masukan penyempurnaan pembelajaran PKn menjadi PPKn yang mengemuka dalam lima tahun terakhir, antara lain:

1. Secara substansial, PKn terasa lebih dominan bermuatan ketatanegaraan sehingga niatan nilai dan moral pancasila kurang mendapat penekanan yang proporsional.
2. Secara metodologi, ada kecenderungan pembelajaran yang mengutamakan pengembangan ranah sikap (afektif), ranah pengetahuan (kognitif), sedangkan ranah keterampilan (psikomotorik) belum dikembangkan secara optimal dan utuh (koheren).

Dengan ruang lingkup pembahasan mengenai Pancasila, sebagai dasar Negara, ideologi, dan pandangan hidup bangsa, UUD 1945 sebagai hukum dasar tertulis yang menjadi landasan konstitusional kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara, Negara Kesatuan Republik Indonesia, Bhineka Tunggal Ika, sebagai wujud filosofi kesatuan di balik keberagaman kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara. Menurut Damayanti Sri (Sa'odah, Riswanti, Maspupah, Nuryani, & Sohiah, 2020, p. 118). Mata pelajaran PPKn di sekolah dasar merupakan mata pelajaran yang penuh dengan muatan afektif. Untuk dapat mengembangkan sikap afektif siswa secara maksimal, maka proses pembelajaran yang berlangsung hendaknya tidak hanya bersumber dari buku. Pembelajaran yang berlangsung sebisa mungkin mampu memberikan pengalaman belajar nyata yang langsung diperoleh siswa.

Menurut Adam (Anjarani, Mulyadiprana, & Respati, 2020, p. 103-104) Media pembelajaran adalah segala sesuatu baik berupa fisik maupun teknis dalam sebuah proses pembelajaran yang dapat membantu seorang guru untuk mempermudah dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa sehingga memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Sejalan dengan itu, media pembelajaran merupakan hal penting untuk menunjang keberhasilan dalam pembelajaran. Media pembelajaran dipandang sebagai segala sesuatu yang memuat materi atau informasi yang dapat dijadikan penunjang dalam kegiatan pembelajaran.

Media pembelajaran *Fun Thinkers Book* adalah media yang di desain dalam bentuk *match frame* (bingkai pertandingan) yang disertai balok dengan angka dan warna dibelakang balok. Media ini juga dilengkapi dengan buku dan terdapat lembar soal serta jawabannya. Sisi kiri untuk soal dan sisi kanan untuk jawabannya (Jummita, Agustina, & Dibia, 2021, p. 303).

Berdasarkan menurut pendapat para ahli diatas media pembelajaran adalah suatu alat atau benda yang dapat digunakan untuk membantu menyampaikan materi pada saat proses pembelajaran. Media pembelajaran juga dapat meningkatkan rasa ingin tahu siswa sehingga siswa aktif mengikuti pembelajaran dan tidak bosan saat proses pembelajaran berlangsung. Media pembelajaran juga dapat membantu tercapainya tujuan dalam pembelajaran. Pada saat observasi data yang di dapat bahwa pada saat proses pembelajaran berlangsung, guru hanya menggunakan buku tema saja sebagai media untuk menyampaikan pembelajaran tanpa diimbangi dengan penggunaan media pembelajaran yang lain. Berdasarkan latar belakang di atas peneliti berpikir untuk mengembangkan media pembelajaran yang bias di pakai pada saat proses pembelajaran yang efektif dalam bentuk media *Fun Thinkers Book Rainbow* pada materi Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku kelas IV sekolah Dasar. Diharapkan media *Fun Thinkers Book Rainbow* ini bisa mengetahui keefektifan produk yang di kembangkan dalam materi Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku.

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan salah satu model pengembangan yaitu model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Model ADDI adalah salah satu model yang paling umum digunakan dalam bidang desain pembelajaran. Model ini membantu perancangan pembelajaran dalam mengembangkan objek apapun. Teknik pengumpulan data yang dilakukan yaitu : Observasi, wawancara, kuisioner (angket). Menggunakan teknik validasi yang dilakukan oleh tiga ahli validator yang terdiri dari validasi media, bahasa, materi. Pada hasil kesimpulan penelitian menggunakan rumus yang di pakai untuk menarik hasil yang di temukan, sebagai berikut :

$$\text{Nilai Validasi} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada SD Negeri 5 Palembang yang berlokasi di Jl. Darmapala, Kel. Bukit Lama RT. 48 RW. 15 Kec. Ilir Barat I Kota Palembang, Sumatera Selatan.

1. Tahap analyze (Analisi)

Analisis merupakan tahap awal yang dilakukan pada kegiatan ini. Tahap analisis dilakukan untuk menggambarkan penyebab timbulnya kesenjangan antara kondisi yang diinginkan dengan kenyataan yang terdapat di lapangan, sebelum melakukan analisis terlebih dahulu wajib melakukan studi pendahuluan atau observasi dalam mengumpulkan data terkait permasalahan yang dihadapi dan kebutuhan pengajar dan peserta didik terhadap media pembelajaran. media pembelajaran *fun thinkers book rainbow* dapat meningkatkan minat belajar siswa dengan menyesuaikan perkembangan kognitif siswa kelas IV (empat) sekolah dasar.

2. Tahap Design (Desain)

Pada tahap *design* ini bertujuan untuk merencanakan produk yang dikembangkan dari permasalahan yang terjadi, menganalisis, serta merumuskan tujuan pembelajaran dan menentukan strategi yang digunakan dalam pembelajaran sehingga hasil analisis yang telah dilakukan membrikan solusi dengan adanya media *fun thinkers book rainbow*. Pada tahap *design* terdapat 2 langkah yaitu: Rancangan Sampul Media *Fun Thinkers Book Rainbow*, Rancangan Isi Media *Fun Thinkers Book Rainbow*,

3. Tahap Development (Pengembangan)

Tahap ketiga merupakan tahap mengembangkan produk *fun thinkers book rainbow*. Pada tahap pengembangan ini media *fun thinkers book rainbow* dilakukan secara tiga tahapan, yaitu validasi materi, media, bahasa. Media bisa dikatakan layak jika mencapai 80%-100% dalam tahapan penilaian yang dilakukan oleh para ahli. Saran serta komentar yang diberikan akan digunakan menjadi bahan perbaikan untuk media *fun thinkers book rainbow* yang sudah dikembangkan.

4. Tahap Implementation (Implementasi)

Saat media pembelajaran *Fun Thinkers Book Rainbow* dinyatakan valid oleh para ahli, maka proses selanjutnya adalah implementasi yang bertujuan untuk mengetahui keefektifan dan kepraktisan maka pembelajaran *fun thinkers book rainbow*. Uji coba keefektifan dan kepraktisan dilakukan oleh 17 siswa kelas IV di SD Negeri 5 Palembang.

5. Tahap Evaluation (Evaluasi)

Evaluasi adalah pengukuran dan perbaikan suatu pembelajaran seperti membandingkan dan menganalisis hasil aktivitas. Evaluasi ini bertujuan untuk

memastikan bahwa kegiatan belajar berjalan lancar dan tujuan tercapai secara optimal serta meningkatkan kualitas media *Fun Thinkers Book Rainbow*.

Tabel Analisis Angket Validasi Para Ahli

No.	Validator	Skor Rata-Rata
1.	Bapak Aldora Pratama, M.Pd	86,65
2.	Ibu Sri Wahyuningsih, S.H., M.H	82,57
3.	Bapak Reza Syahbani, M.Sn	83,95
4.	Pendidik (Guru)	89,90
Jumlah		343,07
Rata-Rata		85,75

Sumber: (Olah Data Peneliti, 2023)

Hasil dari keempat validator mendapatkan jumlah 343,07 sehingga mendapatkan nilai rata-rata 85,76. Dapat disimpulkan bahwa Media Pembelajaran *Fun Thinkers Book Rainbow* yang dikembangkan peneliti dikategorikan “**Sangat Valid**”.

2. Pembahasan

a. Tahap *Analyze* (Analisis)

Analisis merupakan tahap awal yang dilakukan pada kegiatan ini. Tahap analisis dilakukan untuk menggambarkan penyebab timbulnya kesenjangan antara kondisi yang diinginkan dengan kenyataan yang terdapat di lapangan, sebelum melakukan analisis terlebih dahulu wajib melakukan studi pendahuluan atau observasi dalam mengumpulkan data terkait permasalahan yang dihadapi dan kebutuhan pengajar dan peserta didik terhadap media pembelajaran.

Hasil analisis tersebut, sebagai panduan penelitian dalam menyusun media pembelajaran *fun thinkers book rainbow* untuk meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran PPKn yang akan dikembangkan lebih lanjut. Diharapkan media pembelajaran *fun thinkers book rainbow* dapat meningkatkan minat belajar siswa dengan menyesuaikan perkembangan kognitif siswa kelas IV (empat) sekolah dasar yang biasanya masih berada pada tahap berpikir operasional kongret dimana peserta didik lebih gampang untuk memahami sesuatu secara nyata. Adapun penjelasan dari beberapa analisis tersebut antara lain yaitu:

1. Analisis Kebutuhan Siswa

Pada tahap awal penelitian ini adalah analisis kebutuhan. Analisis akan menghasilkan data yang nantinya akan digunakan untuk proses pengembangan produk Media Pembelajaran *Fun Thinkers Book Rainbow* pada materi Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku. Hasil dari wawancara bersama guru kelas IV di SD Negeri 5 Palembang memperoleh data bahwa guru dan siswa masih menggunakan bahan ajar berupa buku cetak tematik, dan didalam buku cetak tematik hanya ada teks bacaan saja sehingga kurang menarik dan kurang bervariasi. Dengan begitu diperlukan sebuah Media Pembelajaran *Fun Thinkers Book Rainbow* agar siswa lebih memahami materi Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku.

2. Analisis Kurikulum

Kegiatan analisis kurikulum dilakukan untuk mengetahui kurikulum yang digunakan dalam pembelajaran di SD Negeri 5 Palembang. Kegiatan analisis ini bertujuan untuk mengetahui ruang lingkup kurikulum yang digunakan di sekolah dasar. Kurikulum yang digunakan di sekolah tersebut adalah kurikulum 2013, dalam penerapan kurikulum 2013 lebih menekankan pembelajaran yang bermakna bagi peserta didik. Selain itu, dalam kurikulum 2013 peserta didik dituntut untuk lebih aktif dalam pembelajaran. Dan guru harus

kreatif dan inovatif dalam membuat bahan ajar agar pembelajaran menjadi interaktif dan tidak membosankan.

Setelah itu, menganalisis KI dan KD pada silabus di kurikulum 2013 yang mencakup ruang lingkup materi yang dikembangkan yaitu Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku. Pada tahap analisis silabus, peneliti melakukan analisis dengan cara melihat bagian mata pelajaran PPKn dengan melihat materi Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku kelas IV seperti Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator pada materi tersebut.

a) Kompetensi Inti

Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati [mendengar, melihat, membaca] dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak bermain dan berakhlak mulia.

b) Kompetensi Dasar

1.4 Mensyukuri berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa.

2.4 Menampilkan sikap kerja sama dalam berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan.

3.4 Mengidentifikasi berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan.

4.4 Menyajikan berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan.

c) Indikator

1.4.1 Menerapkan berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa.

4.4.1 Menjelaskan sikap kerja sama dalam berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan.

3.4.1 Menganalisis berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan.

4.4.1 Menunjukkan berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan.

d) Tujuan Pembelajaran

1. Setelah berdiskusi siswa mampu mengenal keadaan pulau-pulau di Indonesia dengan benar.

2. Setelah berdiskusi, siswa mampu memahami hubungan antara banyaknya suku bangsa dengan kondisi wilayah di Indonesia dengan benar.

3. Setelah berdiskusi, siswa mampu mengidentifikasi keragaman agama di Indonesia dengan benar.

e) Materi

a. Keragaman Suku Bangsa di Indonesia

b. Faktor Penyebab Keragaman

c. Keragaman Agama di Indonesia

b. Tahap Design (Desain)

Setelah tahap analisis, selanjutnya dilakukan tahap *design* media pembelajaran *fun thinkers book rainbow*. Pada tahap *design* ini bertujuan untuk merencanakan produk yang dikembangkan dari permasalahan yang terjadi, menganalisis, serta merumuskan tujuan pembelajaran dan menentukan strategi yang digunakan dalam pembelajaran sehingga hasil analisis yang telah dilakukan memberikan solusi dengan adanya media *fun thinkers book rainbow*. Pada tahap *design* terdapat 3 langkah yaitu:

1. Rancangan Sampul Media Fun Thinkers Book Rainbow

Peneliti mencari informasi dari berbagai sumber terkait dengan cara membuat sampul bahan ajar. Peneliti bisa menghasilkan rancangan yang terlihat bagus dan menarik dengan kombinasi warna dan gambar yang membuat siswa semakin tertarik untuk mempelajari dan menggunakan media *Fun Thinkers Book Rainbow* sebelum melihat isi dari media *Fun Thinkers Book Rainbow*.

2. Rancangan Isi Media Fun Thinkers Book Rainbow

Pada rancangan isi media *fun thinkers book rainbow* pemilihan dan penentuan bahan ajar agar dapat memenuhi kriteria bahan ajar yang harus mudah dipahami dan dimengerti untuk membantu siswa mencapai kompetensi. Sehingga media ini dibuat sesuai dengan kebutuhan kompetensi dasar yang akan di raih oleh peserta didik. Dalam hal ini, media ini dibuat dengan bahasa yang mudah di pahami dan di mengerti. Sistematis dengan menyajikan permasalahan pada awal sub bab sehingga dapat mempermudah siswa dalam memahami suatu konsep karena media ini dapat membangun dan mempermudah siswa dalam proses pembelajaran.

Sebelum melakukan pengembanagn media *fun thinkers book rainbow*, langkah pertama melakukan analisis materi pokok pembelajaran, tinjauan terhadap materi pembelajaran yang berpedoman pada kompetensi inti, kompetensi dasar dan indikator pada silabus kelas IV Sekolah Dasar Semester II, membaca buku guru dan buku siswa pada subtema 1, pembelajaran 1 dengan fokus pembelajaran PPKn, tema IndahNya Keragaman di Negeriku, setelah materi ditentukan, tahap selanjutnya adalah menganalisis tujuan pembelajaran.

Pengembanagn media *fun thinkers book rainbow* diperlukan *design* atau perancangan. Adapun *design* produk dalam pengembangan ini adalah menentukan KI, KD, materi dan tujuan pembelajaran. Menganalisis karakteristik dan kebutuhan peserta didik, pembuatan rancangan, menentukan bahan dan komponen yang akan digunakan.

Setelah alat dan bahan lengkap, peneliti menetapkan ukuran untuk membuat media *fun thinkers book rainbow*, standar margin dalam penulisan teks dan ukuran teks. Setelah produk yang di *design* menjadi produk yang siap (produk jadi) maka langkah selanjutnya dilakukan validasi oleh pakar/ahli, kemudian di revisi sesuai saran dan komentara dari pakar/ahli, setelah revisi selesai langkah selanjutnya akan dilakukan uji coba produk. Rancangan isi media *fun thinkers book rainbow* meliputi sampul bahan ajar, kata pengantar, daftar isi, petunjuk cara penggunaan media *fun thinkers book rainbow*, kompetensi dasar & kompetensi inti, tujuan pembelajaran, materi kegiatan pembelajaran dan kuis media *fun thinkers book rainbow*.



c. Tahap *Development* (Pengembangan)

Tahap ketiga merupakan tahap mengembangkan produk *fun thinkers book rainbow*. Pada tahap pengembangan ini media *fun thinkers book rainbow* dilakukan secara tiga tahapan, yaitu validasi materi, media, bahasa. Tujuan berdasarkan penelitian ini yaitu untuk mengukur kualitas produk yang dikembangkan sebelum dipakai pada siswa.

Media bisa dikatakan layak jika mencapai 80%-100% dalam tahapan penilaian yang dilakukan oleh para ahli. Saran serta komentar yang diberikan akan digunakan menjadi bahan perbaikan untuk media *fun thinkers book rainbow* yang sudah dikembangkan.

d. Tahap *Implementation* (Implementasi)

Saat media pembelajaran *Fun Thinkers Book Rainbow* dinyatakan valid oleh para ahli, maka proses selanjutnya adalah implementasi yang bertujuan untuk mengetahui keefektifan dan kepraktisan media pembelajaran *fun thin kers book rainbow*. Uji coba keefektifan dan kepraktisan dilakukan oleh 17 siswa kelas IV di SD Negeri 5 Palembang.

e. Tahap *Evaluation* (Evaluasi)

Evaluasi adalah pengukuran dan perbaikan suatu pembelajaran seperti membandingkan dan menganalisis hasil aktivitas. Evaluasi ini bertujuan untuk memastikan bahwa kegiatan belajar berjalan lancar dan tujuan tercapai secara optimal serta meningkatkan kualitas media *Fun Thinkers Book Rainbow*.

Penelitian yang digunakan peneliti adalah jenis penelitian dan pengembangan *Research and Development* untuk menghasilkan produk dengan menggunakan prosedur penelitian dan pengembangan ADDIE. Diantaranya menganalisis kebutuhan untuk pengembangan Media Pembelajaran *Fun Thinkers Book Rainbow*, melaksanakan prosedur pengembangan, melakukan tahap validasi ahli/pakar hingga implementasi produk. Tujuan yang ingin dicapai dalam pengembangan adalah menghasilkan bahan ajar berupa media pembelajaran *fun thinkers book rainbow* dengan materi Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku untuk bisa lebih belajar mandiri dan bisa memahami materi dan

menerapkannya kedalam kehidupan sehari-hari. Media Pembelajaran *Fun Thinkers Book Rainbow* yang dikembangkan dengan menggunakan model ADDIE dinyatakan valid dan efektif.

Media *Fun Thinkers Book* adalah serangkaian bahan ajar yang digunakan untuk belajar sambil bermain, media ini didesain semenarik mungkin untuk digunakan pada saat proses pembelajaran di kelas IV Sekolah Dasar. Sejalan dengan pendapat Anjarani et al (Fauziah & Ninawati, 2023) *Fun Thinkers Book* merupakan sebuah bahan ajar atau media pembelajaran yang dibuat dan dirancang dengan kosnsep bermain sambil belajar sehingga proses pembelajaran terasa lebih menyenangkan.

SIMPULAN

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan produk yang valid dan efektif. Berdasarkan hasil penelitian tentang pengembangan Media Pembelajaran *Fun Thinkers Book Rainbow* pada Pelajaran PPKn dengan materi Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku Kelas IV Sekolah Dasar di SD Negeri 5 Palembang yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa:

1. Kevalidan

Berdasarkan hasil penelitian Media Pembelajaran *Fun Thinkers Book Rainbow* dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*) dinyatakan valid dari hasil penelitian kevalidan menurut Bapak Aldora Pratama, M.Pd, sebesar 86,65% selanjutnya menurut Ibu Sri Wahyuningsih, S.H., M.H sebesar 82,57%, kemudian menurut Bapak Reza Syahbani, M.Sn sebesar 83,95% dan yang terakhir pendidik (Guru) menurut Ibu Dwi Okti Pantini, S.Pd, sebesar 89,90%. Dengan hasil rata-rata sebesar 85,76% dikategorikan **“Sangat Valid”**.

2. Kepraktisan

Berdasarkan hasil penelitian Media Pembelajaran *Fun Thinkers Book Rainbow* dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan telah dinyatakan sangat praktis dengan nilai yang didapat dari hasil angket respon siswa sebesar 83% dan dilihat dari hasil angket respon pendidik (Guru) sebesar 94%. Sehingga media pembelajaran *fun thinkers book rainbow* dapat dinyatakan **“Sangat Praktis”**.

3. Keefektifan

Penilaian Media Pembelajaran *Fun Thinkers Book Rainbow* yang dinyatakan efektif berdasarkan aspek keefektifan yang diperoleh dari tes hasil peserta didik yang menunjukkan bahwa peserta didik yang mencapai Kriteria Ketuntasan Maksimal (KKM) = 70 terdapat 14 siswa dari 17 siswa yang memperoleh skor 70 ke atas. Dengan demikian, media pembelajaran *fun thinkers book rainbow* yang dikembangkan efektif karena tes hasil belajar sudah memenuhi standar ketuntasan yakni 83% siswa tuntas secara klasikal sedangkan kemampuan penalaran IP siswa telah mencapai kriteria tinggi. Sehingga media pembelajaran *fun thinkers book rainbow* yang dikembangkan dapat dikatakan sudah memenuhi kriteria **“Sangat Efektif”** sesuai dengan tujuannya berpusat pada kemampuan penalaran PPKn siswa.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilkauan oleh peneliti yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran *Fun Thinkers Book Rainbow* pada Mata Pelajaran PPKn Kelas IV Sekolah Dasar dapat disimpulkan bahwa media *fun thikers book rainbow* telah dikembangkan secara valid dan efektif sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Media Pembelajaran *Fun Thinkers Book Rainbow* pada Pelajaran PPKn dengan materi Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku Kelas IV Sekolah Dasar di SD Negeri 5 Palembang yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa, dinyatakan valid dari

hasil penelitian kevalidan Dengan hasil rata-rata sebesar 85,76% dikategorikan “**Sangat Valid**”. Dari hasil angket respon siswa sebesar 83% dan dilihat dari hasil angket respon pendidik (Guru) sebesar 94%. Sehingga media pembelajaran *fun thinkers book rainbow* dapat dinyatakan “**Sangat Praktis**”. Dari tes hasil peserta didik yang menunjukkan bahwa peserta didik yang mencapai Kriteria Ketuntasan Maksimal (KKM) = 70 terdapat 14 siswa dari 17 siswa yang memperoleh skor 70 ke atas. Sehingga media pembelajaran *fun thinkers book rainbow* yang dikembangkan dapat dikatakan sudah memenuhi kriteria “**Sangat Efektif**”.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih saya berikan kepada dosen pembimbing yang sudah membimbing hingga saat ini, dan ucapan terima kasih juga kepada SD Negeri 05 Palembang yang telah mendukung dalam melaksanakan penelitian sehingga artikel ini bias terbit.

DAFTAR PUSTAKA

- Alvionita, F., & Nugroho, A. S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Fun Thinkers Book Pada Materi Keberagaman Rumah Adat di Indonesia Pada Pembelajaran IPS Kelas IV UPT SD Negeri 104 Gresik. *Jurnal Pendidikan Sosial dan Keagamaan*, 20(3), 620.
- Ambarwati, A., Arafat, Y., & Aryaningrum, K. (2022). Analisis Pembelajaran PPKN Menggunakan Media Media Audio Visual Kelas III SD Yayasan BRK. *HOLISTIKA*, 9.
- Anjarani, A. S., Mulyadiprana, A., & Respati, R. (2020). Fun Thinkers Sebagai Media Pembelajaran untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(4), 103.
- Ardiansah, F., & Miftakhi, D. R. (2020). Pengembangan Buku Ajar Dengan Model ADDIE pada Mata Kuliah Manajemen Teknologi Pendidikan. *Journal of Education and Instruction*, 3(2), 250.
- Lutfiana, A. N., Suastika, I. K., & Yuniasih, N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Materi Operasi Penjumlahan dan Pengurangan Bilangan Bulat Kelas 6 SD. *Jurnal Terapan Sains & Teknologi*, 3(3), 188.
- Mantika, E. P., Husniati, & Oktaviyanti, I. (2022). Pengaruh Media Fun Thinkers Book Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Muatan IPS Kelas IV SDN Inpres Rai Oi. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(4), 2106.
- Meitasari, I., Suyoto, & Ngazizah, N. (2020). Pengembangan Video Animasi Stop Motion Materi Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku IV SD. *Prosiding Seminar Nasional IKIP Budi Utomo*.
- Raharjo. (2020). Analisis Perkembangan Kurikulum PPKn: Dari Rentjana Pelajaran 1947 Sampai Dengan Merdeka Belajar 2020. *PKn Progresif*, 15(1), 77.
- Riono, & Fauzi. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Pai-Bp di SD Berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(1), 121.
- Rosidi, M. F., Safruddin, & Tahir, M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Kereta Kata pada Kemampuan Membaca Siswa Kelas 1 SDN Merang Baru 2021/2022. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(1), 210.

- Fauziah, D. S., & Ninawati, M. (2023). Media Fun Thinkers Book Berbasis Konstektual Materi Pekerjaan Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 2(2), 94.
- Gandamana, A. (2017). Perbandingan Kompetensi Kewarganegaraan Dalam Kurikulum 2006 (KTSP) dan Kurikulum 2013 Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar. *Seminar Nasional Pendidikan Dasar Universitas Negeri Medan*, 373-374.
- Jummita, Agustina, I. T., & Dibia, I. K. (2021). Media Fun Thinkers Book Berbasis Soal Calistung pada Tema 7 Benda, Hewan dan Tanaman di Sekitarku untuk Siswa SD Kelas 1. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 4(2), 303.
- Kibtiah, M., Hendracipta, N., & Andriana, E. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Fun Thinkers Book Materi Peristiwa Alam Yang Terjadi di Indonesia di Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(4), 830-831.
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: KENCANA.