



**Penerapan Permainan Tradisional Bakiak dan Gobag Sodor Untuk
Menstimulus Keterampilan Sosial Siswa**

¹Latifa Dewi Masyitho, ²Mohamad Fatih, M.Pd., ³Cindya Alfi, M.Pd

^{1,2,3}(Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Nahdlatul Ulama Blitar)

¹latifadewi69@gmail.com ²mohamadfatih@unublitar.ac.id ³Cindyalfi@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk pengembangan berupa bahan ajar untuk kelas IV yaitu *Fun Thinkers Book* Berbasis *Scientific* materi keragaman budaya Indonesia untuk meningkatkan *Self Regulation* siswa. Dalam penelitian ini menggunakan Metode pengembangan (Research & Development) dengan model pengembangan ADDIE, *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi). Sumber data dalam penelitian ini terdiri dari data primer yang diperoleh dari lingkungan penelitian, yaitu UPT SDN Kebonduren 01 Kabupaten Blitar, dengan subjek penelitian berjumlah 18 siswa kelas IV. Hasil Penelitian menunjukkan bahwa Pengembangan media *Fun Thinkers Book* berbasis *Scientific* materi keragaman budaya Indonesia dilakukan melalui tahapan observasi, validasi oleh ahli media dan ahli materi, ahli bahasa serta uji coba di lapangan dengan siswa kelas IV SDN Kebonduren 01. Uji kevalidan yang dilakukan oleh ahli menunjukkan hasil yang valid dengan persentase menunjukkan lebih dari 91%. Sedangkan peningkatan *Self Regulation* terbukti meningkat dengan kategori dengan hasil *t* hitung untuk *Self Regulation* sebesar 8,5.

Kata Kunci: *Fun Thinkers Book, Scientific, Self Regulation*

Abstrack

This study aims to produce development products in the form of teaching materials for class IV, namely the Scientific Based Fun Thinkers Book, material on Indonesia cultural diversity to improve student self regulation in this study using the development method (Research&Development) with the ADDIE development model ,Analysis (analysis), Design(design), Development(development), Implementation (Implementation) and Evaluation (evaluation).The data source in this study consisted of primary data obtained from the research environment,namely UPT SDN Kebonduren 01 Blitar Regency,with 18 class IV students as research subjects.the result showed that the development of scientific based fun thinkers book media on Indonesia cultural diversity material was carried out through the stages of observation,validation by media experts and material experts,linguists as well as field trials with fourth grade students at SDN kebonduren 01.The validity test was carried out by experts show valid result with percentages showing more than 91 %.while the increase in self regulation proved to increase by category with the result t count for self regulation of 8.5.

Keywords: *Fun Thinkers Book,Scientific,Self Regulation*

PENDAHULUAN

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan mata pelajaran yang ada di sekolah dengan memberikan gambaran masalah dan realita sosial yang berhubungan dengan masyarakat sosial. Menurut Numan Somantri (2001). Pendidikan IPS merupakan suatu penyederhaan disiplin ilmu-ilmu sosial, ideologi negara dan disiplin ilmu lainnya serta masalah-masalah sosial yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah yang bertujuan untuk pendidikan pada tingkat pendidikan dasar dan menengah yang dikembangkan dari keadaan realita lingkungan di sekitar siswa.

Penyampaian materi Ilmu Pengetahuan Sosial pada pendidikan tingkat dasar (SD) harus menarik dan inovatif dengan menggunakan media pembelajaran agar materi yang disampaikan dapat dengan mudah dipahami oleh siswa. Beberapa masalah yang sering dihadapi oleh guru sekolah dasar (SD) yaitu media pendukung pembelajaran kurang menarik bahkan media pembelajaran ada yang belum tersedia sebagaimana permasalahan yang ditemukan pada kegiatan observasi dan wawancara langsung dengan guru dan siswa pada tanggal 12 November 2022 di UPT SDN Kebonduren 01 Kabupaten Blitar.

Penulis mengidentifikasi beberapa masalah yang terjadi di SD tersebut. Beberapa masalah yang terjadi diantaranya adalah terdapat siswa yang beranggapan bahwa saat pelajaran IPS merupakan mata pelajaran yang membosankan dan menjenuhkan dikarenakan banyak materi yang perlu menghafal dan mengingat sehingga sebelum guru menyampaikan materi pembelajaran siswa tidak berminat mendengarkan penjelasan materi yang disampaikan oleh guru terkadang siswa sibuk dengan aktivitas lainnya seperti berbicara dengan teman sebangk serta minimnya guru dalam mengembangkan media pembelajaran sehingga proses pembelajaran serta penyampaian materi hanya melalui guru dengan menggunakan media LKS dan video pembelajaran yang kurang efektif & media pembelajaran hanya berpaku kepada soal penugasan, tanpa adanya pengetahuan mengenai materi pembelajaran IPS. Selain masalah di atas, telah ditemukan permasalahan lain yang menjadi identifikasi masalah selanjutnya yaitu siswa masih belum bisa mengontrol diri didalam kelas bisa dikatakan *self regulation* di dalam diri siswa masih rendah. Hal itu terlihat ketika mereka beranggapan bahwa mata pelajaran ips sangat membosankan serta tidak menyimak saat pembelajaran berlangsung.

Hal tersebut terjadi karena aspek-aspek pendukung pembelajaran belum dilaksanakan dengan maksimal oleh pendidik. semua permasalahan diatas terjadi dalam pembelajaran diawali dari kurang efektifnya pembelajaran yang dilaksanakan. sebagaimana yang ditemui peneliti pada saat observasi langsung di UPT SDN Kebonduren 01 Kabupaten Blitar upaya yang bisa dilakukan untuk mengatasi semua permasalahan diatas adalah dengan melakukan pengembangan bahan ajar berbasis strategi yang mampu meningkatkan self regulation diharapkan adanya pengembangan bahan ajar tersebut satu persatu permasalahan akan terselesaikan dengan baik dan mampu memajukan dunia pendidikan di Indonesia.

Media pembelajaran menjadi faktor penting untuk menunjang proses pembelajaran. Hal ini juga dikemukakan oleh Hamid (2020) bahwa media pembelajaran dapat mendorong siswa secara aktif dalam pembelajaran yang bagus dan efektif selanjutnya fungsi media pembelajaran yaitu suatu proses penyampaian pesan yang diberikan guru kepada siswa. Media alternatif pilihan adalah jawaban yang sesuai dengan hasil observasi dan wawancara diatas yaitu media yang dapat mempermudah pembelajaran siswa yang bersifat menarik dan relevan yaitu media *Fun Thinkers Book* Menurut Gordon dalam Kurniawati (2017) Media *Fun Thinkers Book* ialah sebuah buku yang dikemas guna menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan sehingga dapat membantu siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran media *Fun Thinkers book* yang mana isi dari media tersebut terdapat beberapa mata pembelajaran yang akan dibahas yaitu mata pelajaran IPAS pada materi keragaman budaya Indonesia. *Fun thinkers book* berbasis *Scientific* merupakan pengembangan dari *Fun Thinkers Book* yang dirancang dengan pendekatan *Scientific* mulai dari cover, jenis dan ukuran tulisan yang digunakan, bahasa, desain sampul depan dan belakang, desain dari isi media *fun thinkers book* serta pemilihan gambar dalam *Fun Thinkers Book*. Alasan peneliti memilih media ini untuk dikembangkan yaitu belajar dengan menggunakan media ini bisa membuat siswa lebih fokus dalam belajar dan lebih mudah untuk memahami isi dari materi serta *self regulation* meningkat. Media *Fun Thinkers Book* berbasis *Scientific* memiliki keunggulan dengan ukuran yang sedang dan tidak terlalu kecil maupun besar sehingga memudahkan siswa untuk bisa di bawa kemana saja serta dilihat dari segi bentuk &

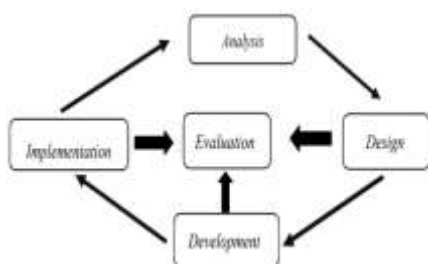
designnya lebih modern sehingga dapat digunakan pada pembelajaran IPAS, tematik maupun mata pelajaran lainnya dan dapat digunakan sebagai penunjang dalam proses pembelajaran.

Penelitian yang relevan dalam pengembangan media *Fun Thinkers Book* pernah dilakukan oleh Emi Sri Kurniawati (2017) dalam jurnal Widia Ortodidaktika volume 6 nomor 7 Tahun 2017 dengan judul penelitiannya “Pengaruh Media Fun Thinkers Book Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Anak Tunarungu Kelas VII SMPLB-B di SLB Wiyata Dharma 1 Sleman”. Penelitian tersebut membawa pengaruh positif bahwa Media *Fun Thinkers book* berpengaruh terhadap penguasaan kosakata Bahasa Inggris anak tunarungu kelas VII SMP-LB di SLB Wiyata Dharma 1 Sleman. Berdasarkan paparan dari penelitian terdahulu terkait ulasan tentang pengembangan bahan ajar yang sesuai dengan permasalahan yang ditemui oleh peneliti di UPT SDN Kebonduren 01 Peneliti melakukan penelitian pengembangan bahan ajar yang berjudul “Pengembangan Media *Fun Thinkers Book* Berbasis *Scientific* Materi keragaman budaya Indonesia untuk meningkatkan *self regulation* pada siswa kelas IV UPT SDN Kebonduren 01 Kabupaten Blitar”

METODE

Penelitian ini menggunakan Research & Development dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari Analysis, Design, Development, Implementation, & Evaluation.

Gambar Bagan Langkah-Langkah ADDIE



Sumber data dalam penelitian ini terdiri dari data primer yang diperoleh dari lingkungan penelitian, yaitu UPT SDN Kebonduren Kabupaten Blitar pada 12 juni 2023 dengan subjek penelitian berjumlah 18 siswa kelas IV, terdiri dari 8 siswa laki-laki dan 10 siswa perempuan. Selain itu,

peneliti juga menggunakan sumber data sekunder yang berasal dari penelitian sebelumnya, artikel, dan sumber lain yang relevan dengan penelitian yang dilakukan.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu dengan menggunakan teknik observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Teknik observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi digunakan untuk mengetahui kebutuhan dan tanggapan tentang produk *Fun Thinkers Book* Berbasis *Scientific* materi keragaman budaya Indonesia kelas IV SDN Kebonduren 01.

Dalam keabsahan data dilakukan uji validitas dan reliabilitas untuk memastikan keabsahan data. Uji validitas menggunakan program Itean versi 3.00 dengan menggunakan rumus korelasi product moment, dengan nilai indeks validitas minimal $\geq 0,3$. Sedangkan uji reliabilitas dilakukan dengan menggunakan skala alpha 0-1, dengan klasifikasi reliabilitas yang mencakup sangat tinggi, tinggi, cukup, rendah, dan sangat rendah.

Teknik analisis data dalam penelitian ini meliputi uji kelayakan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* berbasis *Scientific* dan uji N-Gain untuk mengukur perbedaan kemampuan literasi digital sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan media tersebut. Uji kelayakan dilakukan melalui pengumpulan data melalui angket validasi yang diisi oleh ahli materi dan ahli media, dengan hasil yang diubah menjadi presentase menggunakan rumus tertentu. Hasil validasi kemudian dikategorikan berdasarkan persentase dalam kategori kelayakan yang telah ditentukan.

Selanjutnya, uji N-Gain dilakukan dengan memasukkan skor angket respon literasi digital siswa sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan media *Fun Thinkers Book* berbasis *Scientific*. Rumus N-Gain digunakan untuk mengukur seberapa besar perbedaan kemampuan literasi digital siswa sebelum dan sesudah pembelajaran. Kriteria tingkat N-Gain yang diterapkan juga dijelaskan dalam tabel terpisah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan produk pengembangan berupa *Fun Thinkers Book* berbasis *scientific* materi keragaman budaya Indonesia yang ditunjukkan kepada siswa kelas IV sebagai bahan ajar yang dapat menjadi sarana untuk meningkatkan *Self Regulation* siswa. Pelaksanaan penelitian dilakukan melalui 5 tahapan ADDIE yaitu:

1) Tahapan Analisis

Pada tahap ini dilakukan dengan guru kelas dan siswa untuk menganalisis keadaan di lapangan dengan mengumpulkan informasi tentang kondisi yang terjadi di lapangan. Hasil dari kegiatan di antara lain: Pendidik masih menggunakan strategi pembelajaran yang monoton sehingga peserta didik mudah merasa bosan yang artinya hal tersebut menjadi salah satu factor penyebab minat belajar siswa rendah.,kurangnya inovasi bahan ajar yang digunakan dalam pembelajaran, self regulation didalam diri siswa sangat kurang serta ada bahan ajar yang sesuai dengan keadaan di sekolah serta dalam proses pembelajaran. Tidak hanya itu pada tahapan ini juga didapatkan fakta tentang karakteristik siswa yang cenderung rata. Fakta ini didapatkan dari pengamatan saat observasi yang dilakukan.

2) Tahapan Design

Pada tahap ini memilih aplikasi dalam membuat media ini diawali dengan pemilihan aplikasi. disini peneliti memilih aplikasi canva, aplikasi canva adalah aplikasi online yang mempunyai beragam template serta fitur-fitur yang ada untuk membantu guru dan siswa sekolah dasar dalam melakukan pembelajaran yang berbasis teknologi, keterampilan, kreativitas dan manfaat lainnya. aplikasi canva ini dapat di download di playstore kemudian memilih templat yang berbentuk buku, mulai dari mulai cover depan di desain dengan gambar beragam budaya Indonesia untuk isi bukunya sendiri terdapat materi keragaman budaya yang ada Indonesia meliputi rumahadat,pakaian adat,tarian adat, makanan khas ,senjata tradisioanl,

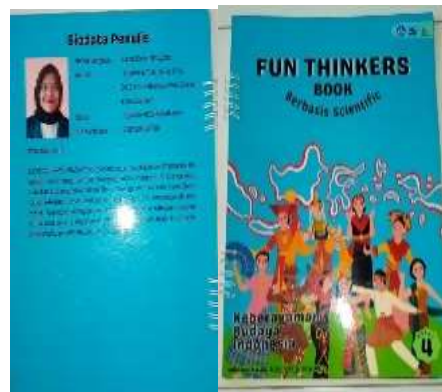
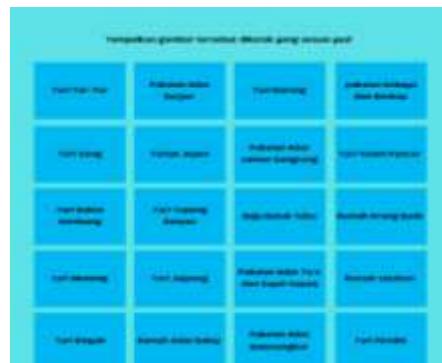
alat music tradisional.di dalam buku *Fun Thinkers Book* terdapat juga permainan teka teki dengan mencocok kan gambar agar sesuai sedangkan untuk cover belakang terdapat biodata penulis. Peneliti membuat media tersebut dengan memberi warna yang sesuai dan menarik.

3) Tahapan Pengembangan

Pada tahap ini dilakukan dengan menggunakan aplikasi canva dan memilih template yang dibutuhkan. media ini memiliki sisi bagian depan yaitu cocer

depan kemudian isi buku dan bagian belakang/cover. Berikut adalah gambar dari media. Bagian isi. Bagian dalam isi media *Fun Thinkers Book* ini terdapat gambar-gambar keragaman budaya yang ada di indonesia beserta pengertiannya sekaligus contoh-contohnya kemudian peneliti memberikan teka teki gambar yang dicocokkan dengan gambar yang sesuai seperti gambar berikut:





Pada tahap pengembangan ini peneliti juga melakukan tahapan sebagai berikut:

- a) Validasi Instrumen Ahli Media Validasi instrumen ahli media dilakukan untuk mengetahui sejauh mana ketepatan suatu instrument pengukuran dalam melakukan fungsi ukurnya yaitu agar data yang diperoleh bisa relevan dengan tujuan diadakannya pengukuran tersebut. Instrumen ahli media divalidasi Bapak Moh. Fatih, M.Pd selaku dosen Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar UNU Blitar. Hasil penilaian instrument ahli media dapat diketahui dari perolehan presentase

rata-rata validator yaitu 89% dengan kategori “layak untuk diuji cobakan tanpa revisi

b) Validasi Instrumen Ahli Materi Validasi instrument ahli materi dilakukan untuk mengetahui sejauh mana ketepatan suatu instrument pengukuran dalam melakukan fungsi ukurnya yaitu agar data yang diperoleh bisa relevan dengan tujuan diadakannya pengukuran tersebut. Instrumen ahli materi divalidasi oleh Bapak Moh. Fatih, M.Pd selaku dosen Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar UNU Blitar. Hasil penilaian instrument ahli materi dapat diketahui dari perolehan presentase rata-rata validator yaitu 87,5% dengan kategori “layak untuk diuji cobakan tanpa revisi”.

c) Validasi Instrumen Ahli Bahasa Validasi instrument ahli Bahasa dilakukan untuk mengetahui sejauh mana ketepatan suatu instrument pengukuran dalam melakukan fungsi ukurnya yaitu agar data yang diperoleh bisa relevan dengan tujuan diadakannya pengukuran tersebut. Instrumen ahli materi divalidasi oleh Bapak Moh. Fatih, M.Pd selaku dosen Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar UNU Blitar. Hasil penilaian instrument ahli media dapat diketahui dari perolehan presentase rata-rata validator yaitu 90% dengan kategori “layak untuk diuji cobakan tanpa revisi”.

Selanjutnya menghitung uji validitas dan reliabilitas dari angket Self regulation pada siswa setelah melakukan uji coba dikelas atas tujuan ini agar mengetahui sejauh mana alat ukur digunakan untuk apa yang diukur dan mengukur alat ukur yang sama akan memberikan hasil yang sama.

Gambar Tabel Hasil Uji Validitas Angket Self Regulation

Nomor Soal	Ditung	rtabel	Keputusan
1	0.826	0.468	Valid
2	0.472	0.468	Valid
3	0.826	0.468	Valid
4	0.687	0.468	Valid
5	0.472	0.468	Valid
6	0.826	0.468	Valid
7	0.602	0.468	Valid

Hasil dari tabel dapat disimpulkan bahwa nilai rhitung > rtabel maka, dari 7 butir pertanyaan dalam angket self regulation siswa dinyatakan valid dan dapat digunakan untuk mengukur self regulation siswa. Untuk menguji reliabilitas dengan menggunakan rumus Cronbach's berikut :

Tabel 4.8 Hasil Reliabilitas Angket Self regulation

Cronbach's Alpha	N of Items
.797	7

Hasil dari tabel 4.8 dapat disimpulkan bahwa nilai Cronbach's alpha > 0.6 maka, 0.797 > 0.6 maka angket konsentrasi dinyatakan reliabel.

a) Tahapan Implementasi

Pada tahap ini peneliti melakukan implementasi di lapangan terhadap produk pada kelas 4 UPT SDN Kebonduren 01 Kabupaten Blitar pada tanggal 12 Juni 2023. Produk pengembangan yang diberikan untuk melakukan uji lapangan pada penggunaan media *Fun Thinkers Book* dengan pembelajaran IPAS.

Adapun daftar nama-nama siswa yang mengikuti uji coba adalah sebagai berikut:

No	Nama	Jenis Kelamin
1	ADAA	Laki-Laki
2	ADC	Perempuan
3	DFAR	Perempuan
4	FSA	Perempuan
5	GNDA	Perempuan
6	GGVA	Perempuan
7	KHP	Laki-Laki
8	MD	Laki-Laki
9	MDD	Laki-Laki
10	MAW	Laki-Laki
11	MFF	Laki-Laki
12	MFR	Laki-Laki
13	NSA	Perempuan
14	NDA	Perempuan
15	RSD	Perempuan
16	VPV	Perempuan
17	TAP	Perempuan
18	WAC	Laki-Laki

Siswa yang melakukan uji lapangan disini adalah siswa kelas 4 UPT SDN Kebonduren 01 Kabupaten Blitar yang berjumlah 18 siswa. Hasil dari jawaban siswa terhadap media Fun Thinkers Book dianalisis dengan analisis rata-rata. Hasil angket dapat dilihat dari gambar tabel berikut :

Jumlah Siswa	No Pernyataan							Total	Rata-Rata
	1	2	3	4	5	6	7		
1	5	5	5	4	5	5	5	34	4,8
2	5	5	5	4	5	5	5	34	4,8
3	5	5	5	5	5	5	5	35	4,7
4	5	5	5	5	5	5	5	35	5
5	5	5	5	5	5	5	5	35	5
6	5	5	5	5	5	5	5	35	5
7	5	5	5	4	5	5	5	34	4,8
8	5	5	5	4	5	5	4	33	4,7
9	5	5	5	5	5	5	5	35	5
10	5	5	5	4	5	5	5	34	4,8
11	5	5	5	5	5	5	5	35	5
12	5	5	5	5	5	5	4	34	4,8
13	5	5	5	5	5	5	5	35	5
14	5	5	5	5	5	5	5	35	5
15	5	5	5	5	5	5	5	35	5
16	5	5	5	5	5	5	5	35	5
17	5	5	5	5	5	5	5	35	5
18	5	5	5	5	5	5	5	35	5
Total	90	90	90	85	90	90	88	621	34,5
Rata-Rata	5	5	5	4,7	5	5	4,8	34,5	4,6

Dengan kategori Sangat Baik

Penafsiran tersebut dapat dilihat pada diagram berikut:



Hasil data tersebut menunjukkan bahwa semua siswa yang mendapatkan kategori “sangat baik” yang berjumlah 18 siswa. Angket berisikan 7 pernyataan dari 7 indikator self regulation

e) Tahapan Evaluasi

Pada tahap ini peneliti melakukan evaluasi/perbaikan produk yang ditinjau dari masukan dari ahli materi dan media. Dari ahli materi hanyalah melakukan perbaikan pada teka teki gambar sebagai berikut:



Kemudian dari ahli media tidak perlu perbaikan dan media telah layak untuk diuji cobakan.

Pada pembahasan ini akan ditinjau mengenai hasil pengembangan media Fun Thinkers Book Materi keragaman budaya Indonesia .Pembahasan pada penelitian ini terdiri darikevalidan media dan hasil peningkatan self regulation siswa untuk menjawab rumusan masalah pada penelitian pengembangan media media Fun Thinkers Book Materi keragaman budaya Indonesia melalui permainan teka-teki gambar untuk meningkatkan pola berpikir siswa kelas 4 UPT SDN Kebonduren 01 Blitar

1) Pengembangan Media Fun Thinkers Book Berbasis Scientific Materi Keragaman Budaya Indonesia

Penelitian dan pengembangan media pembelajaran Fun Thinkers Book menggunakan model pengembangan ADDIE dengan langkah- langkah yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Penelitian ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran Fun Thinkers Book. Tahap pertama yaitu tahap analysis, tahap ini dilakukan untuk mengetahui permasalahan apa yang dihadapi disekolah yaitu dari 18 banyak siswa yang mudah bosan dalam kegiatan pembelajaran mata pelajaran IPAS. Selain itu dapat diketahui guru belum menggunakan media dalam mengajarkan materi keragaman budaya

Indonesia dengan demikian peneliti mengembangkan media pembelajaran Fun Thinkers Book yang dirasa akan dapat meningkatkan Self Regulation siswa UPT SDN Kebonduren 01 Kabupaten Blitar. Kedua yaitu tahap Design, pada tahap ini hal yang dilakukan adalah merancang isi, isi dari Fun Thinkers Book disesuaikan dengan, ditentukan dengan indikator keragaman budaya Indonesia. Setelah mengetahui isi dari media tahap selanjutnya adalah memilih bahan, warna, dan gambar yang digunakan, karena media yang akan dikembangkan adalah Fun Thinkers Book maka bahan yang digunakan berbahan dasar kertas Art Paper Pemilihan warna disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas 4, sehingga warna yang digunakan beragam. Ketiga tahap development, pada tahap ini dilakukan validasi instrument yaitu validasi instrument ahli media, validasi instrument ahli materi, validasi instrument ahli bahasa dan validasi instrument angket untuk siswa. Setelah validasi instrument dilakukan uji validasi produk yaitu validasi ahli media, validasi ahli materi, validasi ahli bahasa. Keempat yaitu tahap Implementasi, pada tahap ini dilakukan uji kelayakan pada guru. Selain itu juga dilakukan uji validitas dan uji reliabilitas. Terakhir yaitu tahap Evaluation, pada tahap ini dilakukan revisi akhir terhadap produk yang dikembangkan berdasarkan saran dan masukan ahli yang diberikan selama tahap validasi. Berdasarkan dari hasil validasi didapatkan saran terhadap media pembelajaran yaitu penambahan materi dan perubahan permainan teka teki gambar.

2) **Kevalidan Media Fun Thinkers Book Berbasis Scientific Materi Keragaman Budaya Indonesia**

Media pembelajaran Fun Thinkers Book yang dikembangkan ini telah melalui uji kevalidan, yaitu uji validasi materi, uji validasi media dan uji kelayakan oleh guru. Hasil yang didapatkan terkait uji validasi yang dilakukan oleh ahli media mencakup aspek fisik, pemakaian, warna, dan tulisan dan ahli materi mencakup aspek materi dan penyajian materi. Berdasarkan perhitungan dari validasi media yang telah dilakukan,

maka diperoleh nilai sebesar 86% dengan kriteria sangat valid, dan perhitungan dari validasi materi diperoleh nilai sebesar 89% dengan kriteria sangat valid. Produk yang dikembangkan termasuk dalam kriteria kategori sangat valid jika rentang presentase sebesar $81\% \leq \text{skor} \leq 100\%$. Artinya media yang telah dikembangkan sangat valid serta dapat digunakan dalam pembelajaran. Hasil yang didapatkan dari uji kelayakan oleh angket siswa yang mencakup aspek materi dan media. Uji kelayakan oleh angket siswa mendapatkan hasil 100%, jika rentang presentase sebesar $81\% \leq \text{skor} \leq 100\%$ maka produk yang dikembangkan termasuk dalam kriteria kategori sangat layak. Artinya media yang telah dikembangkan sangat layak digunakan dalam pembelajaran.

3) **Peningkatan Self Regulation Pada Siswa Kelas IV UPT SDN Kebonduren 01 Kabupaten Blitar**

Peningkatan kemampuan Self Regulation siswa kelas 4 UPT SDN Kebonduren Kabupaten Blitar dapat diketahui melalui angket self regulation yang diberikan dan diisi oleh siswa dan dihitung dengan rata-rata skor menjadi nilai kualitatif. Hasil penelitian tersebut menunjukkan peningkatan Self Regulation siswa menggunakan media Fun Thinkers Book lebih baik dibandingkan dengan pembelajaran sebelumnya. Hasil tersebut memberikan gambaran bahwa penggunaan media Fun Thinkers Book Berbasis Scientific self regulation siswa meningkat tinggi. Hal ini sejalan dengan Agung Nugroho (2019) yang menghasilkan penggunaan media pada proses pembelajaran. Sehingga media fun thinkers book dapat membantu meningkatkan self regulation siswa.

PENUTUP **Simpulan**

- 1) Dari penelitian yang telah dilakukan oleh penulis terkait pengembangan media fun thinkers berbasis *scientific* materi keragaman budaya Indonesia untuk meningkatkan self regulation siswa kelas IV SD Kebonduren 01 Kabupaten Blitar dapat disimpulkan yaitu sebagai berikut: Hasil tahap pertama yaitu analisis, diperoleh Hasil dari kegiatan di antara

lain: Pendidik masih menggunakan strategi pembelajaran yang monoton sehingga peserta didik mudah merasa bosan yang artinya hal tersebut menjadi salah satu factor penyebab minat belajar siswa rendah, tahap tahapan Design , Peneliti memilih aplikasi dalam membuat media ini diawali dengan pemilihan aplikasi. disini peneliti memilih aplikasi canva ,tahap pengembangan dilakukan dengan menggunakan aplikasi canva dan memilih template yang dibutuhkan. media ini memiliki sisi bagian depan yaitu cover depan kemudian isi buku dan bagian belakang/cover, tahapan implementasi di lapangan yang sebelumnya melalui tahap validasi , kemudian tahap evaluasi. Pengembangan *fun thinkers book* dilakukan melalui lima tahapan kemudian Peneliti melakukan pengolahan data menggunakan rumus N-Gain dengan bantuan aplikasi SPSS 27. Hasil perhitungan menunjukkan perbandingan hasil pre-angket dan post-angket sebesar 0,6830 sebelum dan sesudah dilakukan pembelajaran menggunakan media *fun thinkers book* berbasis scientific di SD Kebonduren 01. Selanjutnya, peneliti mencocokkan hasil tersebut dengan tabel kriteria tingkat N-Gain dan menemukan bahwa penelitian ini masuk dalam kategori sedang

Saran

Melalui penelitian pengembangan media *fun thinkers book* berbasis scientific pada materi keragaman budaya Indonesia untuk meningkatkan self regulation siswa. Maka penulis dapat memberikan saran sebagai berikut:

1. Media pembelajarn berbentuk *fun thinkers book* berbassis *scientific* perlu dikembangkan lebih lanjut lagi untuk materi IPAS lainnya atau mata pelajaran lainnya.
2. Untuk yang melakukan penelitian lanjutan diharapkan untuk dapat melakukannya dengan maksimal agar dapat mendapatkan hasil yang memuaskan.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfi Cindya. dkk, 2022. Pengembangan Media Power Point Interaktif Berbasis Animasi pada Pembelajaran IPA. *Jurnal Pendidikan Riset dan Konseptual*. 6 (2)
- Aryanto Agil, Sukardi. (2023). Pengembangan Media Interaktif Berbasis HTML5 Digital Story Pocket Book Muatan Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV. *Jurnal Perseda*. 4(2)
- Daryanes, Febblina Fauza, Naila. (2020). Peningkatan Self Regulation Mahasiswa melalui Strategi Perkuliahan “Students as Researchers” berbasis online learning. *Biodusiana Jurnal Pendidikan Biologi*, 2020, 5.2: 131-144.
- Daryanes, Febblina. (2022). Persepsi Mahasiswa Terhadap Strategi Perkuliahan “Students As Researchers” Dalam Melatih Kemampuan Self Regulation Mahasiswa. *Bioilmi: Jurnal Pendidikan*, 2020, 6.2: 103-111.
- Dedy Abdullah, A. S. (2018). Pemanfaatan Teknologi Augmented Reality Pada Media Pengenalan bangunan Bersejarah Rumah Kediaman Bung Karno Bengkulu Berbasis Android. *Jurnal Pseudocode*, 5(2), 21-29. Retrieved from www.ejournal.unib.ac.id/index.php/pseudocode
- Elvani, Sella; Muhsinin, Umil; Azim, Fauzan. (2019). Penerapan Media Fun Thinkers Book Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Tema 4 Subtema 1 Kelas Iv Madrasah Ibtidaiyah 04/E 72 KOTO BARU. 2022. PhD Thesis. UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi
- Fatih Mohamad. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Sainifik Berbasis Multimedia Melalui Model *Discovery Learning* (Studi pada Tema Selamatkan Makhluk Hidup Kelas 6 SDN Kepanjen Kidul 2 Kota Blitar. *Jurnal Pendidikan*. 2 (2)
- Gandamana, Aspiek NST, Shindy Atikah Rezky. (2020). Pengembangan media pembelajaran *fun thinkers book* berbasis scientific pada tema 4 berbagai pekerjaan sub tema 1 jenis-jenis pekerjaan kelas IV Di SDN Medan Denai *Jurnal Keluarga Sehat Sejahtera* 18.1:36-45
- Indriyani, L. (2019, May). Pemanfaatan media pembelajaran dalam proses belajar untuk meningkatkan kemampuan berpikir kognitif siswa. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP* (Vol. 2, No. 1, pp. 17-2.

- Kemendikbud. (2017). *Panduan Gerakan Literasi Nasional*. Jakarta Timur: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Lubis, H. Z., & Jamila, J. (2018). Pembelajaran Akuntansi Melalui Model Addie Pada Universitas Swasta Di Kota Medan. *Kumpulan Penelitian Dan Pengabdian Dosen*, 1(1). Book Pada Pembelajaran Tematik Kelas I Sdn 46 Cakranegara. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(1), 367-375.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.