



Pengembangan Media *Fun Thinkers Book* dalam Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis di Sekolah Dasar

Wulan Saidah^{1✉}, Wahyudi²

Universitas Kristen Satya Wacana, Indonesia^{1,2}

e-mail : wulansaidah9@gmail.com¹, yudhi@uksw.edu²

Abstrak

Pembelajaran menurut Kurikulum 2013 adalah proses pembelajaran yang memaksa peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran, salah satu cara untuk mengaktifkan peserta didik dalam proses pembelajaran adalah dengan meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media *Fun Thinkers Book* dalam pembelajaran matematika untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas V SD. Jenis penelitian ini adalah *Research and Development* (RND) dengan model pengembangan ADDIE. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas V sekolah dasar. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi, wawancara, dokumentasi, dan penilaian instrumen penelitian lembar validasi, kepraktisan, dan keefektifan. Hasil dari validasi media sebesar 95%, hasil validasi materi sebesar 95%, dan hasil validasi desain pembelajaran sebesar 92%, sehingga dikategorikan sangat valid serta uji kepraktisan mendapatkan hasil sebesar 90%. Terbukti efektif dari hasil uji T yang diperoleh nilai Sig. (2-tailed) = 0,02 < 0,05 yang berarti terdapat signifikansi dari hasil *pretest* dan *posttest* yang dilakukan. Dari hasil penelitian tersebut, maka peneliti menyimpulkan bahwa media pembelajaran *Fun Thinkers Book* efektif digunakan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas V SD.

Kata Kunci: Fun Thinkers Book, Matematika, Berpikir Kritis

Abstract

Learning according to the 2013 Curriculum is a learning process that forces students to participate in the learning process actively. One way to activate students in the learning process is to improve students' critical thinking abilities. This research aims to develop the *Fun Thinkers Book* media in mathematics learning to enhance the critical thinking skills of fifth-grade elementary school students. This type of research is *Research and Development* (RND) with the ADDIE development model. The subjects of this research were fifth-grade elementary school students. Data collection techniques were carried out using observation, interviews, documentation, and assessment of research instrument validation sheets, practicality, and effectiveness. The results from media validation were 95%, material validation results were 95%, and learning design validation results were 92%, so they were categorized as very valid and the practical test results obtained 90%. Proven to be effective from the results of the T-test which obtained a Sig value. (2-tailed) = 0.02 < 0.05, which means that the results of the *pretest* and *posttest* are significant. From these findings, the researcher concluded that the *Fun Thinkers Book* learning media was effectively used in the learning process to improve the critical thinking skills of fifth-grade elementary school students.

Keywords: Fun Thinkers Book, Mathematics, Critical Thinking

Copyright (c) 2024 Wulan Saidah, Wahyudi

✉ Corresponding author :

Email : wulansaidah9@gmail.com

DOI : <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i4.7077>

ISSN 2656-8063 (Media Cetak)

ISSN 2656-8071 (Media Online)

PENDAHULUAN

Pembelajaran menurut Kurikulum 2013 adalah proses pembelajaran yang memaksa peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Salah satu cara untuk mengaktifkan peserta didik dalam proses pembelajaran adalah dengan meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik (Sofyan, 2019). Indikator aktivitas berpikir kritis menurut Ennis dikelompokkan ke dalam lima besar yaitu sebagai berikut: 1) memberikan penjelasan sederhana (*elementary clarification*); 2) membangun keterampilan dasar (*basic support*); 3) penarikan kesimpulan (*inference*); 4) memberikan penjelasan lebih lanjut (*advance clarification*); 5) mengatur strategi dan taktik (*strategies and tactics*) (Crismasanti & Yuniarta, 2017).

Peran media sangat penting dalam pembelajaran. Penggunaan media yang tepat dalam proses pembelajaran dapat membantu peserta didik memahami pembelajaran sehingga termotivasi dan tertarik untuk belajar (Saputra & Mujib, 2018). Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar dengan cara yang dapat membangkitkan perhatian dan minat belajar peserta didik. Media pembelajaran merupakan penunjang pembelajaran yang digunakan guru untuk menjelaskan materi sehingga pembelajaran lebih mudah dijangkau oleh peserta didik, peserta didik juga terlibat langsung dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran, dan mendorong peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran (Sari, 2015).

Salah satu upaya peneliti untuk meningkatkan berpikir kritis peserta didik adalah melalui penerapan media *Fun Thinkers Book* yang memfasilitasi berpikir kritis dan pemahaman peserta didik terhadap pembelajaran. Sebagai bahan dan sumber belajar bagi peserta didik, dirancang sesuai dengan kebutuhannya. Media *Fun Thinkers Book* adalah serangkaian buku dan alat bantu visual yang disatukan untuk menjadikan belajar lebih menyenangkan (Cover et al., n.d.). Banyak penelitian yang menemukan bahwa media *Fun Thinkers Book* telah diakui valid dan penerbitannya dapat merangsang minat belajar peserta didik. Media *Fun Thinkers Book* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap pemahaman pembelajaran peserta didik (Wijaya et al., 2021). Selain itu, Media *Fun Thinkers Book* bertujuan untuk merangsang rasa ingin tahu, mendorong berpikir kritis dan pengembangan intelektual peserta didik, serta disajikan dalam bentuk permainan untuk memfasilitasi belajar mandiri peserta didik. Dengan media *Fun Thinkers Book* diharapkan peserta didik dapat membuat tugas belajar matematika yang menyenangkan, karena media *Fun Thinkers Book* menggabungkan materi pembelajaran matematika dalam bentuk tingkatan mulai dari yang mudah sampai yang sulit dengan menggabungkan kemampuan berpikir kritis peserta didik, selain itu peserta didik juga diajak untuk belajar sambil bermain.

Fun Thinkers Book dapat digunakan pada pembelajaran matematika maupun mata pelajaran lainnya serta dapat digunakan sebagai media penunjang pembelajaran. Hal ini terlihat pada penelitian sebelumnya oleh Rahmah & Hidayat (2022), Jilid 6 Nomor 4 berjudul “Pengembangan Media “*Fun Thinkers Book*” untuk Meningkatkan Antusiasme Belajar dan Hasil Belajar Materi Bangun Datar Peserta Didik Sekolah Dasar”. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan semangat peserta didik kelas III SD dalam belajar, hal ini disebabkan oleh kurangnya minat dan semangat peserta didik dalam mempelajari matematika khususnya materi bangun datar yang mengakibatkan rendahnya hasil belajar peserta didik. Hasil validasi ahli media sebesar 68 dari 72 dengan kategori sangat baik dan informasi sangat valid dengan interval $X > 54$. Hasil validasi ahli materi mendapat penilaian 45 dari 48 dengan kategori sangat baik dan informasi sangat valid pada rentang $X > 36$. Berdasarkan hasil penelitian disimpulkan bahwa media “*Fun Thinkers Book*” valid dan layak digunakan dalam pembelajaran untuk meningkatkan semangat belajar dan hasil belajar peserta didik kelas III Sekolah Dasar.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh Sukma & Amalia (2021) Volume 4 Nomor 2 dengan judul “Pengembangan Media *Fun Thinkers* Dalam Melatih Keterampilan Menulis Karangan Peserta didik Sekolah Dasar”. Penelitian ini dilakukan terhadap peserta didik kelas V SD dengan menggunakan model pendekatan ADDIE yang dikembangkan dalam beberapa tahap yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Berdasarkan uji validasi yang dilakukan ahli terhadap pengembangan media *Fun*

Thinkers untuk melatih kemampuan menulis karangan narasi peserta didik kelas V SD terlihat hasil evaluasi validasi media sebesar 100 dengan kriteria "sangat baik". Hasil validasi ahli materi "sangat baik" dengan skor 80. Hasil evaluasi ahli pembelajaran adalah "sangat baik" dengan skor 80. Hasil evaluasi tiga ahli yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran menunjukkan bahwa *Fun Thinkers Book* untuk melatih keterampilan menulis karangan narasi kelas V SD dapat dikatakan layak digunakan.

Direkomendasikan kepada guru untuk menggunakan media *fun thinkers* berbasis soal *calistung* karena dapat membantu peserta didik dalam belajar dan mengasah kemampuan dasar pada peserta didik. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Jummita et al (2021) Volume 4 Nomor 2 dengan judul "Media *Fun Thinkers* Berbasis Soal *Calistung* pada Tema 7 Benda, Hewan dan Tanaman di Sekitarku untuk Peserta didik SD Kelas 1". Berdasarkan hasil penilaian ahli materi dan ahli media yang dikembangkan memperoleh skor 4,63 sehingga termasuk dalam kategori sangat valid. Hasil evaluasi ahli media pembelajaran menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memperoleh skor 4,82 sehingga termasuk kategori sangat valid. Berdasarkan hasil evaluasi yang diperoleh dari jawaban praktisi, media yang dikembangkan memperoleh skor 4,85 sehingga termasuk kategori sangat valid. Hasil evaluasi uji respon peserta didik, media yang dikembangkan memperoleh skor 4,95 termasuk kategori sangat valid. Sehingga media *Fun Thinkers* berbasis soal *calistung* dapat dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Perlunya pengaplikasian media belajar pada setiap mata pelajaran yang diperoleh peserta didik guna memudahkan penyampaian materi. Dalam penelitian ini, peneliti mengaplikasikan media yang sama, dengan variabel bebas menggunakan media *Fun Thinkers Book* dan variabel terikatnya yaitu menggunakan berpikir kritis. Perbedaan penelitian ini dengan yang lainnya yaitu media yang dikembangkan berbasis misi dengan materi volume bangun ruang kubus kelas V sekolah dasar.

Programme for Internasional Student Assesment (PISA) diketahui bahwa tahun 2018 Indonesia memperoleh skor 379 untuk bidang Matematika, dengan peringkat ke 73. Skor 371 untuk bidang membaca dengan peringkat ke 74, dan skor 396 untuk bidang sains dengan peringkat ke 71 (Hewi & Shaleh, 2020).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di tiga sekolah Gugus Kartini Kecamatan Bringin rata-rata capaian kemampuan numerasi pada domain geometri hanya mencapai 40,32% . Artinya lebih dari 50% peserta didik belum mencapai kompetensi minimum. Hal tersebut disebabkan kurangnya media pembelajaran matematika, alat bantu yang dimiliki guru hanya berupa bahan ajar dari buku guru, buku siswa dan lembar kerja siswa (LKS) tanpa inovasi yang sesuai dengan lingkungan belajar mengakibatkan peserta didik tidak bisa mengembangkan kemampuan berpikir kritisnya.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penulis tertarik untuk memproduksi sebuah media pembelajaran matematika berbasis buku dan permainan yang disebut *Fun Thinkers Book* yang dapat digunakan peserta didik sebagai pendukung pembelajaran di kelas. Produk tersebut diproduksi melalui kegiatan penelitian yang bertujuan untuk memastikan bahwa media yang dihasilkan telah memenuhi syarat-syarat yang ditetapkan. Oleh karena itu, fokus masalah penelitian ini adalah: "Pengembangan Media *Fun Thinkers Book* Dalam Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Di Sekolah Dasar".

METODE

Jenis penelitian ini adalah Penelitian dan Pengembangan (R&D). Dalam penelitian ini model pengembangan yang digunakan yakni model pengembangan Sukmadinata (2013) yang telah dimodifikasi oleh Mawardi (2014) dari sepuluh Langkah Borg and Gall menjadi tiga langkah pokok, yaitu: 1) Tahap Studi Pendahuluan yang terdiri dari studi pustaka, penyusunan draf produk, survei lapangan; 2) Tahap Desain dan Pengembangan yang terdiri dari uji coba terbatas dan uji coba lebih luas, (3) Tahap Pengujian melalui *pretest* dan *posttest* (Muftakim & Hardini, 2021).

Desain pengembangan media pembelajaran dalam penelitian ini menerapkan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Tahap awal dalam penelitian dan pengembangan ini

adalah melakukan analisis kepada peserta didik kelas V di SD Negeri Truko 01. Analisis dilakukan untuk mengetahui permasalahan dan karakteristik peserta didik. Data analisis digunakan sebagai acuan dalam pengembangan media.

Peneliti melakukan pengembangan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* dengan menggunakan *Canva*. Draf produk awal divalidasi oleh ahli materi, ahli desain, dan ahli media. *Fun Thinkers Book* yang sudah divalidasi, selanjutnya diperbaiki sesuai dengan komentar atau saran dan masukan dari para ahli. Teknik analisis data yang dilakukan untuk menghitung hasil penilaian uji validasi media oleh ahli media, ahli materi, dan ahli desain pembelajaran melalui teknik analisis deskriptif persentase dan kategoris dengan rumus.

$$AP = \frac{\text{Skor Aktual}}{\text{Skor Ideal}} \times 100$$

Keterangan:

AP : Angka persentase

Skor Aktual : Skor yang diberikan oleh ahli

Skor Ideal : Skor maksimal hasil dari kali antara jumlah item dengan skor maksimal masing-masing item

Selanjutnya hasil persentase diinterpretasikan menjadi lima kategori kelayakan produk, dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Kategori Hasil Analisis Data

Interval	Kategori
81-100%	Sangat Tinggi
61-80%	Tinggi
41-60%	Cukup
21-40%	Rendah
0-20%	Sangat Rendah

Jika media *Fun Thinkers Book* yang dikembangkan telah dinyatakan valid maka media diuji coba kan secara terbatas dan uji coba secara luas untuk mengevaluasi media pembelajaran yang dikembangkan. Untuk mengetahui keefektifan media pengembangan maka peneliti melakukan percobaan pengujian media pembelajaran pada satu kelas peserta didik. Pada tahap ini hasil penelitian dapat diketahui melalui *pretest* dan *posttest* yang dianalisis untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran. Hasil dari *pretest* dan *posttest* akan di uji dengan uji t atau *Independent Sample T-Test* dengan SPSS 29. Jika hasil uji t pada nilai *mean posttest* lebih tinggi dari *mean pretest* dan nilai signifikansi <0,05 maka dinyatakan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada penelitian ini mengembangkan sebuah media *Fun Thinkers Book* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis di sekolah dasar. Model pengembangan yang digunakan adalah model Sukmadinata (2013) yang telah dimodifikasi oleh Mawardi (2014) dari sepuluh Langkah Borg and Gall menjadi tiga langkah pokok, yaitu: (1) Tahap Studi Pendahuluan, (2) Tahap Desain dan Pengembangan, (3) Tahap Pengujian (Muftakim & Hardini, 2021). Sedangkan, model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*) yang akan dijelaskan secara rinci sebagai berikut.

1. Analisis (*Analysis*)

Tahap analisis dilakukan melalui observasi dan wawancara karakteristik peserta didik kepada guru di SD Negeri Truko 01. Hasil analisis karakteristik peserta didik dilakukan untuk mengetahui bagaimana proses pembelajaran luring terhadap guru, peserta didik, dan mata pelajaran matematika menurut pandangan peserta didik. Karakteristik peserta didik di SD Negeri Truko 01 cenderung lebih suka belajar sambil bermain. Upaya peneliti untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan adalah dengan mengembangkan media *Fun Thinkers Book*, karena media *Fun Thinkers Book* menggabungkan materi pembelajaran matematika dalam

bentuk tingkatan mulai dari yang mudah sampai yang sulit dengan menggabungkan kemampuan berpikir kritis peserta didik, selain itu peserta didik juga diajak untuk belajar sambil bermain.

Berdasarkan wawancara dengan Ibu Umi Maftukah selaku guru kelas V mengenai karakter peserta didik. Diperoleh data bahwa rata-rata nilai peserta didik pada domain geometri rendah. Hal tersebut disebabkan kurangnya media pembelajaran matematika, alat bantu yang dimiliki guru hanya berupa bahan ajar dari buku guru, buku peserta didik dan LKS (Lembar Kerja Siswa) tanpa adanya berbagai variasi yang sesuai dengan lingkungan belajar mengakibatkan peserta didik tidak bisa mengembangkan kemampuan berpikir kritisnya. Upaya peneliti untuk meningkatkan berpikir kritis peserta didik adalah melalui penerapan media *Fun Thinkers Book* yang memfasilitasi berpikir kritis dan pemahaman peserta didik terhadap pembelajaran.

2. Perencanaan (Design)

Perencanaan dilakukan dengan menentukan judul dan tema untuk media pembelajaran yang akan dikembangkan, mencari dan mengumpulkan materi tentang volume bangun ruang kubus pada buku siswa dan buku guru maupun internet, mengembangkan capaian pembelajaran, membuat media berbasis misi, membuat tujuan pembelajaran, dan menyusun modul pembelajaran.

Media yang sesuai dengan karakteristik peserta didik adalah media *Fun Thinkers Book*, sebuah buku yang berisikan tulisan dan gambar yang merupakan salah satu jenis media grafis. Media ini dikhususkan bagi pengguna untuk pembelajaran matematika materi volume bangun ruang kubus kelas V SD sesuai dengan tahapan berpikir kritis.

Keunggulan *Fun Thinkers Book* adalah terletak pada sifatnya yang mudah dibawa ke mana-mana, dengan tampilan yang menarik dan disertai dengan gambar. Media *Fun Thinkers Book* ada 2 bahan yang digunakan yaitu bingkai kotaknya terbuat dari *impraboard* dan bukannya terbuat dari bahan *art paper* yang didesain sangat menarik sesuai karakter peserta didik. Terbagi dalam bentuk misi 1-2, dimana setiap misi terbagi menjadi 3 level yang akan dimainkan oleh peserta didik, dalam game ini peserta didik tidak diperbolehkan melompat level. Bingkai tampilan dan ubin bernomor dari 1 hingga 4 diberi warna di bagian belakang (2 merah, 2 kuning). Terdapat sebuah petunjuk manual dan digital bagi pengguna. *Fun Thinkers Book* memudahkan peserta didik untuk memeriksa dan mengoreksi jawaban mereka secara mandiri.



Gambar 1. Cover dan Bingkai Buku



Gambar 2. Misi 1 dan Misi 2

3. Pengembangan (Development)

Pengembangan dilakukan dengan uji validasi pakar media, materi, dan pembelajaran untuk mengetahui dan mengevaluasi kedalaman materi yang terdapat dalam produk sebelum melakukan uji coba kepada peserta didik.

Tabel 2. Hasil Uji Validasi Ahli Media

No.	Aspek	Skor
1	Tampilan	33
2	Kualitas Instruksional	10
3	Kualitas teknis media	14
Jumlah		57

No.	Aspek	Skor
	Persentase	95%

Berdasarkan tabel 2 perhitungan hasil persentase yang diperoleh mendapatkan skor 95%. Hasil analisis data ini masuk kategori sangat tinggi dengan rentang 81-100% tanpa catatan revisi atau perbaikan. Hasil data uji validasi ahli materi dapat dilihat pada tabel 3 berikut.

Tabel 3. Hasil Uji Validasi Ahli Materi

No.	Aspek	Skor
1	Kesesuaian isi materi	34
2	Kesesuaian dengan berpikir kritis	28
	Jumlah	62
	Persentase	95%

Berdasarkan tabel 3 perhitungan hasil persentase yang diperoleh mendapatkan skor 95%. Hasil analisis data ini masuk kategori sangat tinggi dengan rentang 81-100% namun perlu revisi dengan catatan saran perbaikan. Media perlu ditambahkan soal kontekstual yang terkait dengan aktivitas pembelajaran. Hasil data uji validasi ahli desain pembelajaran dapat dilihat pada tabel 4 berikut.

Tabel 4. Hasil Uji Validasi Ahli Desain Pembelajaran

No.	Aspek	Skor
1	Komponen penyusunan modul ajar	65
2	Prinsip penyusunan modul ajar	14
	Jumlah	79
	Persentase	92%

Berdasarkan tabel 4 perhitungan hasil persentase yang diperoleh mendapatkan skor 92%. Hasil analisis data ini masuk kategori sangat tinggi dengan rentang 81-100% namun perlu revisi dengan catatan saran perbaikan. Catatan perbaikan pertama, target peserta didik perlu ditambahkan tipikal dapat memahami materi HOTS. Catatan perbaikan kedua, pada bagian kisi-kisi untuk dimensi kognitif perlu disesuaikan dengan langkah berpikir kritis.

4. Implementasi (*Implementation*)

Implementasi dilakukan untuk mengetahui tingkat kepraktisan media yang telah direvisi. Dalam tahap ini peneliti melakukan uji coba terbatas untuk mengetahui tingkat kepraktisan media *Fun Thinkers Book* melalui respon peserta didik dan guru di SD Negeri Truko 01 setelah aktivitas belajar mengajar. Respon peserta didik dan guru yang sudah diperoleh dari penyebaran angket, dianalisis dan ditemukan hasil yang memberi dukungan pada tingkat kepraktisan media pembelajaran berupa *Fun Thinkers Book*. Hasil angket respon dari lima peserta didik dan satu guru dapat dilihat pada tabel 5 berikut.

Tabel 5. Hasil Uji Kepraktisan Guru dan Peserta Didik

No	Aspek	Frekuensi	Skor	Persentase
1	Guru	1	36	89%
2	Peserta Didik	5	178	90%

Berdasarkan tabel 5 hasil dari angket respon uji terbatas dari lima peserta didik memperoleh skor 178 dengan persentase 90%. Hasil angket respon uji terbatas satu guru memperoleh skor 36 dengan persentase 89%. Hasil analisis data ini masuk kategori sangat praktis dengan rentang 81-100%.

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi dilakukan untuk mengetahui tingkat keefektifan media yang telah diuji tingkat kepraktisannya. Dalam tahap ini peneliti melakukan uji coba luas untuk mengetahui keefektifan media *Fun Thinkers Book*. Uji coba luas ini dilaksanakan di SD Negeri Truko 01 yang terdiri dari satu guru dan 18 peserta didik kelas V. Kemudian dilakukan uji perbedaan rata-rata nilai pengukuran awal dan pengukuran akhir terhadap penggunaan

media *Fun Thinkers Book* dengan melakukan uji *t-test* atau uji *t* menggunakan *independent simple-test*, serta menyajikan statistik deskriptif yang diperoleh. Dari uji luas diperoleh hasil pengukuran sebagai berikut.

Tabel 6. Statistik Deskriptif

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pretest	18	45	90	69.67	12.67
Posttest	18	53	100	80.06	12.94
Valid N (listwise)					

Berdasarkan paparan tabel 6, deskripsi statistik di atas menjelaskan tentang karakteristik kedua kelompok data tersebut dengan nilai rata-rata *pretest* 69,67 dan standar deviasi 12.67 serta nilai rata-rata *posttest* 80.06 dan standar deviasi 12.94. Adanya peningkatan nilai rata-rata *pretest* ke *posttest* menunjukkan bahwa adanya keefektifan tindakan yang telah dilakukan di penelitian ini.

Tabel 7. Uji T dari Penilaian Awal dan Penilaian Akhir

Independent Samples Test									
Levene's Test for Equality of Variances						t-test for Equality of Means			
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference Lower Upper
Berpikir Kritis data	Equal variances assumed	.003	.960	-2.43	34	.02	-10.39	4.27	-19.06 -1.71
	Equal variances not assumed			-2.43	33.98	.02	-10.39	4.27	-19.06 -1.71

Dari hasil rekapan nilai berpikir kritis awal dan berpikir kritis akhir pada tabel 7 menunjukkan rata-rata nilai berpikir kritis awal 69.67 dan berpikir kritis akhir 80.06. Berdasarkan tabel hasil uji *t* pengukuran awal dan pengukuran akhir diperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,02. Hasil tersebut menunjukkan bahwa nilai Sig. (2-tailed) < 0,05, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Menunjukkan bahwa ada perbedaan rata-rata antara hasil belajar berpikir kritis awal dan berpikir kritis akhir yang artinya ada pengaruh dalam penggunaan media *Fun Thinkers Book*. Jadi media *Fun Thinkers Book* efektif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis kelas V SD.

Berdasarkan hasil penelitian, media *Fun Thinkers Book* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Hal ini dikarenakan peserta didik memperoleh kemudahan belajar dalam mengerjakan soal yang diselesaikan menggunakan lima langkah berpikir kritis. Sejalan dengan Ennis Indikator aktivitas berpikir kritis dikelompokkan ke dalam lima besar yaitu sebagai berikut: 1) memberikan penjelasan sederhana (*elementary clarification*); 2) membangun keterampilan dasar (*basic support*); 3) penarikan kesimpulan (*inference*); 4) memberikan penjelasan lebih lanjut (*advance clarification*); 5) mengatur strategi dan taktik (*strategies and tactics*) (Crismasanti & Yuniarta, 2017).

Keberhasilan media *Fun Thinkers Book* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis juga dipengaruhi oleh materi pembelajaran yang disajikan. Pembelajaran ini menggunakan masalah yang sering ditemui dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu materi pembelajaran juga disajikan sesuai dengan karakteristik anak sekolah dasar. Hal ini sejalan dengan pendapat Waskito (2017) matematika merupakan pelajaran yang bersifat abstrak, maka pembelajaran matematika harus sesuai dengan tingkat perkembangan diri anak.

Kemampuan berpikir kritis dapat dimiliki peserta didik apabila mereka mendapatkan kesempatan yang sama. Oleh karena itu, media *Fun Thinkers Book* dirancang sesuai dengan tingkatan berpikir kritis untuk memberikan kesempatan peserta didik dalam aktivitas menganalisis soal dan jawaban yang dilakukan setiap individu dalam kelompok. Selain itu, media *Fun Thinkers Book* tidak hanya menyajikan materi saja namun juga

disertai dengan aktivitas pembelajaran yang menyenangkan sehingga mampu menarik perhatian peserta didik untuk terlibat aktif dalam pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Saputra & Mujib (2018) penggunaan media yang tepat dalam proses pembelajaran dapat membantu peserta didik memahami pembelajaran sehingga termotivasi dan tertarik untuk belajar.

Fun Thinkers Book bisa digunakan pada pembelajaran matematika maupun mata pelajaran lainnya serta dapat digunakan sebagai media penunjang pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Rahmah & Hidayat (2022) Volume 6 Nomor 4 Judul Pengembangan Media *Fun Thinkers Book* untuk Meningkatkan Antusiasme Belajar dan Hasil Belajar Materi Bangun Datar Peserta didik Sekolah Dasar” penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan antusiasme belajar dan hasil belajar peserta didik kelas III SD mengingat urgensinya, kurangnya minat dan semangat peserta didik dalam mempelajari matematika khususnya materi bangun datar menyebabkan rendahnya hasil belajar. Hasil konfirmasi dari ahli media memperoleh nilai 68 dari 72 dengan kategori sangat baik dan keterangan sangat valid pada interval $X > 54$. Menurut hasil penelitian yang telah dilaksanakan, didapatkan kesimpulan bahwa media “*Fun Thinkers Book*” valid dan layak digunakan dalam pembelajaran sebagai upaya untuk meningkatkan antusiasme belajar dan hasil belajar materi bangun datar peserta didik kelas III SD.

Berdasarkan hasil penelitian Sukma & Amalia (2021), Jilid 4 Nomor 2 berjudul “Pengembangan Media *Fun Thinkers* Dalam Melatih Keterampilan Menulis Karangan Peserta didik Sekolah Dasar”. Penelitian ini dilakukan terhadap peserta didik kelas V SD dengan menggunakan model pendekatan ADDIE yang dikembangkan dalam beberapa tahap yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Berdasarkan uji validasi yang dilakukan dengan ahli pengembangan media *Fun Thinkers* untuk melatih peserta didik kelas V SD menulis karangan narasi, terlihat bahwa hasil evaluasi validasi ahli media adalah “sangat baik” dengan skor 100. Hasil penilaian ahli materi adalah “sangat baik” dengan skor 80. Hasil evaluasi tiga ahli yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran menunjukkan bahwa kelas V SD dapat dikatakan media *Fun Thinkers* dalam melatih keterampilan menulis karangan narasi kelas V SD dapat dikatakan layak digunakan.

Direkomendasikan kepada guru untuk menggunakan media *fun thinkers* berbasis soal *calistung* karena dapat membantu peserta didik dalam belajar dan mengasah kemampuan dasar pada peserta didik. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Jummita et al (2021) Volume 4 Nomor 2 dengan judul “Media *Fun Thinkers* Berbasis Soal *Calistung* pada Tema 7 Benda, Hewan dan Tanaman di Sekitarku untuk Peserta didik SD Kelas I”. Berdasarkan hasil penilaian ahli materi, media yang dikembangkan memperoleh skor 4,63 sehingga termasuk dalam kategori sangat valid. Hasil evaluasi ahli media pembelajaran menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memperoleh skor 4,82 sehingga termasuk kategori sangat valid. Berdasarkan hasil evaluasi yang diperoleh dari jawaban praktisi, media yang dikembangkan memperoleh skor 4,85 sehingga termasuk kategori sangat valid. Hasil evaluasi uji respon peserta didik, media yang dikembangkan memperoleh skor 4,95 termasuk kategori sangat valid. Sehingga media *Fun Thinkers* berbasis soal *calistung* dapat dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Fun Thinkers Book merupakan media yang bisa digunakan untuk meningkatkan dan mengembangkan potensi peserta didik dalam kecakapan belajarnya. Hal tersebut bisa dilihat dari penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Imah (2016) yang berjudul “Pengembangan Media *Flash Card Fun Thinkers* Tematik Sebagai Pendukung Pembelajaran Saintifik Pada Peserta didik Kelas II SDM Karang Tempel” dengan hasil validitas ahli materi oleh guru memperoleh persentase 88,1% yang mana hasil tersebut menurut tabel penentu kualifikasi berada pada kualifikasi sangat layak. Hasil tanggapan peserta didik memperoleh persentase pada pertemuan pertama yaitu 97,43% dan persentase pertemuan kedua yaitu 98,53% yang mana menurut tabel penentu kualifikasi kelayakan produk berada pada kualifikasi sangat layak. Hasil tersebut mengalami peningkatan persentase sebesar 1,10%, yang menunjukkan peserta didik senang dan berantusias terhadap media *Flash Card Fun Thinkers* tematik pada pelajaran kelas II SD. Kemudian dari hasil keefektifan media *Flash Card Fun*

Thinkers menunjukkan dengan nilai *pretest-posttest* meningkat sebesar 14,94%, dimana hasil rata-rata nilai *posttest* lebih tinggi dari nilai *pretest* yaitu 84,65% dan 69,71%.

Media *Fun Thinkers Book* berbasis soal dapat meningkatkan hasil belajar dan berpikir kritis peserta didik, peserta didik dapat memahami, mengomunikasikan, menerapkan dan memecahkan masalah yang berkaitan dengan materi yang diajarkan. Penelitian yang dilakukan oleh Mantika et al (2022) Volume 7 Nomor 4 yang berjudul “Pengaruh Media *Fun Thinkers Book* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Muatan IPS Kelas IV SDN Inpres Rai Oi”, diperoleh nilai *t-hitung* $2,403 \geq t\text{-tabel } 1,677$ pada taraf signifikansi 5%. Maka *Ha* diterima dan *Ho* ditolak. Atau bisa juga dilihat pada nilai sig. -2 tailed $0,020 \leq 0,05$ Maka *Ho* ditolak dan *Ha* diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media *Fun Thinkers Book* terhadap hasil belajar peserta didik muatan IPS kelas IV.

Penelitian yang dilakukan oleh Sudhyatmika et al (2022) Volume 27 Nomor 2 dengan judul “Media *Fun Thinkers* Pada Materi Perubahan Energi Untuk Peserta didik Sekolah Dasar”. Subyek penelitian ini adalah media *Fun Thinkers*, sedangkan objek penelitiannya adalah validitas media *Fun Thinkers* yang telah diuji oleh ahli materi dan media serta didukung dengan evaluasi produk oleh guru dan peserta didik. Subyek penelitian ini adalah 2 ahli materi, 2 ahli media. Subjek uji coba adalah 1 guru dan 10 peserta didik. Metode pengumpulan datanya adalah metode pemberian kuesioner. Instrumen yang digunakan adalah angket. Menghasilkan media *Fun Thinkers* yang dilengkapi kajian literatur pada materi perubahan energi kelas IV Sekolah Dasar. Hasil analisis validitas media *Fun Thinkers* pada materi perubahan energi dari para ahli mendapatkan kualifikasi sangat baik. Disimpulkan bahwa media *Fun Thinkers* layak digunakan dalam pembelajaran untuk peserta didik sekolah dasar.

Fun Thinkers Book juga memiliki keunggulan dengan ukuran sedang, tidak terlalu kecil maupun besar sehingga memudahkan untuk dibawa kemana saja, bisa digunakan pada pembelajaran tematik maupun mata pelajaran lainnya serta dapat digunakan sebagai media penunjang pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Riani et al (2019) dengan penelitian berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Tematik *Fun Thinkers Book* Tema Berbagai Pekerjaan”, dengan hasil validasi media pertama memperoleh persentase sebesar 90% dengan kriteria sangat layak dan validasi media kedua memperoleh persentase sebesar 89,33% dengan kriteria sangat layak. Hasil validasi materi pertama memperoleh persentase sebesar 84% dengan kriteria sangat layak, sedangkan validasi materi kedua memperoleh persentase sebesar 92% dengan kriteria sangat layak. Sedangkan persentase hasil angket respon guru kelas diperoleh sebesar 97,5% dengan kriteria sangat layak, sehingga media *Fun Thinkers Book* dapat digunakan sebagai media pendukung pembelajaran. Serta hasil angket respon peserta didik memperoleh persentase sebesar 98,6% dengan kriteria sangat layak.

Penelitian yang dilakukan oleh Emi Sri Kurniawati (2017) dengan judul penelitiannya “Pengaruh Media *Fun Thinkers* Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Anak Tunarungu Kelas VII SMPLB-B Di SLB Wiyata Dharma 1 Sleman” penelitian ini memberikan pengaruh positif terhadap anak tunarungu, karena hasil *pretest* dan *posttest* subjek menunjukkan nilai terendah subjek sebelum mendapat perlakuan adalah 50 yang diperoleh subjek AI. Nilai tertinggi subjek RZ adalah 67. Selanjutnya setelah diberi perlakuan menggunakan *Fun Thinkers* diketahui bahwa subjek AI memperoleh nilai terendah yaitu 87 dan subjek RZ memperoleh nilai tertinggi yaitu 93.

Prosedur pengembangan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* oleh Dewi Sulastri et al (2023) Volume 8 Nomor 1 dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Fun Thinkers Book* Pada Pembelajaran Tematik Kelas I SDN 46 Cakranegara” diimplementasikan menggunakan tahapan pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh Dick and Carry yang memiliki lima tahap pengembangan media yaitu analisis, perencanaan, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Kelayakan media edukasi *Fun Thinkers Book* dilihat dari persentase validitas media yang diperoleh dari angket validasi ahli media dan ahli materi yaitu 89% dan 88% sehingga media tersebut dapat dinyatakan sangat valid. Uji kepraktisan dapat dilihat dari angket respon peserta didik dan

angket respon guru, yaitu persentase angket peserta didik 90% dan angket respon guru 100% sehingga media dinyatakan sangat praktis digunakan sebagai alat pengajaran. Uji keefektifan media pembelajaran, diperoleh dari tes hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran, persentase hasil tes belajar peserta didik sebesar 92%, sehingga dapat dikatakan efektif sebagai media pembelajaran. Berdasarkan beberapa uji kelayakan tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Fun Thinkers Book* sangat layak dijadikan sebagai media pembelajaran khususnya untuk peserta didik kelas I SDN 46 Cakranegara, Kota Mataram.

Berdasarkan penelitian pengembangan oleh Fauziah & Ninawati (2023) Volume 2 Nomor 2 dengan judul penelitian “Media *Fun Thinkers Book* Berbasis Kontekstual Materi Berbagai Pekerjaan Untuk Peserta didik Kelas IV Sekolah Dasar” menggunakan metode *Research and Development* (RnD) dengan model empat dimensi yang memiliki 4 tahap yaitu *Define, Design, Develop, Dessiminate*. Media pembelajaran diuji cobakan kepada peserta didik kelas 4 SDN Balimester 06 Pagi yang diikuti sebanyak 29 peserta didik. Skor validasi ahli media sebesar 91,90% dengan kriteria sangat layak, skor validasi ahli materi sebesar 94,44% dengan kriteria sangat layak, dan respon peserta didik sebesar 91,68% dengan kriteria sangat layak. menunjukkan bahwa media *Fun Thinkers Book* dan berbasis kontekstual sangat cocok untuk digunakan dalam pembelajaran.

Untuk menghindari pengertian yang berbeda, keterbatasan penelitian didefinisikan dalam beberapa istilah sebagai berikut: 1) Media adalah alat perantara yang digunakan untuk menyampaikan pesan materi pembelajaran oleh guru sebagai pemberi stimulus dan diberikan kepada peserta didik sebagai responden; 2) *Fun Thinkers Book* adalah seperangkat buku dan bingkai peraga untuk menciptakan kegiatan belajar menjadi lebih menyenangkan. Media ini menyajikan sebuah permainan dengan buku dan bingkai peraga serta arahan dan contoh untuk membantu anak belajar; 3) Berpikir kritis adalah berpikir yang menanyakan kembali fakta, ide, gagasan, atau hubungan antar ide apakah benar atau tidak. Berpikir kritis juga diartikan berpikir membangun suatu ide, konsep atau gagasan dari hasil pertanyaan yang menanyakan kebenaran pikiran itu. Kemampuan berpikir kritis setiap orang berbeda-beda, akan tetapi ada indikator-indikator yang dapat dikenali untuk menentukan apakah seseorang telah memiliki kemampuan berpikir kritis; 4) Media *Fun Thinkers Book* dikatakan valid jika telah di validasi oleh ahli media dan praktisi serta memenuhi kriteria kevalidan; 5) Jika memenuhi kriteria praktis peserta didik dalam menjawab angket, maka media *Fun Thinkers Book* dianggap praktis; 6) Media *Fun Thinkers Book* dikatakan efektif apabila hasil uji T memperoleh nilai Sig. (2-tailed) < 0,05 maka terdapat signifikan dari hasil *pretest* dan *posttest* yang dilakukan.

SIMPULAN

Jenis penelitian ini adalah *Research and Development* (RnD) dengan model pengembangan ADDIE. Dalam proses perancangan dihasilkan sebuah media *Fun Thinkers Book* yang dikemas dengan tampilan menarik, interaktif, dan disertai gambar-gambar, serta soal-soal latihan dalam bentuk misi. Uji validitas media *Fun Thinkers Book* dilakukan melalui metode angket, yang melibatkan penilaian dari ahli media, ahli materi, dan ahli desain. Adapun hasil dari validasi media sebesar 95%, hasil validasi materi sebesar 95%, dan hasil validasi desain pembelajaran sebesar 92%, sehingga dikategorikan sangat valid serta uji kepraktisan mendapatkan hasil sebesar 90%. Terbukti efektif dari hasil uji T yang diperoleh nilai Sig. (2-tailed) = 0,02 < 0,05 yang berarti terdapat signifikan dari hasil *pretest* dan *posttest* yang dilakukan. Dari hasil penelitian tersebut, maka peneliti menyimpulkan bahwa media pembelajaran *Fun Thinkers Book* efektif digunakan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas V SD.

DAFTAR PUSTAKA

- Cover, J., Systems, O. J., & Indonesia, B. (n.d.). *English Bahasa Indonesia*.
- Crismasanti, Y. D., & Yuniarta, T. N. H. (2017). Deskripsi Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas VII SMP dalam Menyelesaikan Masalah Matematika melalui Tipe Soal Open-Ended pada Materi Pecahan. *Satya Widya*, 33(1), 73. <https://doi.org/10.24246/j.sw.2017.v33.i1.p73-83>

- 2938 *Pengembangan Media Fun Thinkers Book dalam Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis di Sekolah Dasar - Wulan Saidah, Wahyudi*
DOI: <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i4.7077>
- Dewi Sulastri, S., Tahir, M., & Khair, B. N. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Fun Thinkers Book pada Pembelajaran Tematik Kelas I SDN 46 Cakranegara. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(1), 367–375. <https://doi.org/10.29303/jipp.v8i1.1170>
- Fauziah, D. S., & Ninawati, M. (2023). Media Fun Thinkers Book Berbasis Kontekstual Materi Berbagai Pekerjaan untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Edukasiana: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 2(2), 93–103. <https://doi.org/10.56916/ejip.v2i2.362>
- Hewi, L., & Shaleh, M. (2020). Refleksi Hasil PISA (The Programme for International Student Assesment): Upaya Perbaikan Bertumpu pada Pendidikan Anak Usia Dini). *Jurnal Golden Age*, 4(01), 30–41. <https://doi.org/10.29408/jga.v4i01.2018>
- Imah, S. (2016). *Pengembangan Media Flash Card Fun Thinkers Tematik sebagai Pendukung Pembelajaran Saintifik pada Siswa Kelas II SDN Karangtempel* (Issue June).
- Jummita, J., Agustiana, I. G. A. T., & Dibia, I. K. (2021). Media Fun Thinkers Berbasis Soal Calistung pada Tema 7 Benda, Hewan dan Tanaman di Sekitarku untuk Siswa SD Kelas 1. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 4(2), 302. <https://doi.org/10.23887/jp2.v4i2.37258>
- Kurniawati, E. (2017). Pengaruh Media Fun Thinkers terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Anak Tunarungu Kelas VII SMPLB-B di SLB Wiyata Dharma 1 Sleman. *Jurnal Widia Ortodidaktika*, 6(7), 654–664.
- Mantika, E. P., Husniati, H., & 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), 2105–2113. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i4.907>
- Muftakim, H., & Hardini, A. T. A. (2021). Pengembangan Instrumen Penilaian Sikap Sosial Aspek Kerja Sama Pembelajaran Tematik Kelas IV SD. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 7(4), 248–256. <https://doi.org/10.5281/zenodo.5150347>
- Rahmah, D. L., & Hidayat, M. T. (2022). Pengembangan Media “Fun Thinkers Book” untuk Meningkatkan Antusiasme Belajar dan Hasil Belajar Materi Bangun Datar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6361–6372. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3259>
- Riani, R. P., Huda, K., & Fajriyah, K. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Tematik “Fun Thinkers Book” Tema Berbagai Pekerjaan. *Jurnal Sinektik*, 2(2), 173. <https://doi.org/10.33061/js.v2i2.3330>
- Saputra, M. E. A., & Mujib, M. (2018). Efektivitas Model Flipped Classroom Menggunakan Video Pembelajaran Matematika terhadap Pemahaman Konsep. *Desimal: Jurnal Matematika*, 1(2), 173. <https://doi.org/10.24042/djm.v1i2.2389>
- Sari, M. K. (2015). Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Melalui Media Permainan Ular Tangga terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Premiere Educandum : Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran*, 5(01), 89–103. <https://doi.org/10.25273/pe.v5i01.3029>
- Sofyan, F. A. (2019). Implementasi HOTS pada Kurikulum 2013. *Inventa*, 3(1), 1–9. <https://doi.org/10.36456/inventa.3.1.a1803>
- Sudhyatmika, I. K. W., Agustiana, I. G. A. T., & Gede Nugraha Sudarsana. (2022). Media Fun Thinkers pada Materi Perubahan Energi untuk Siswa Sekolah Dasar. *Mimbar Ilmu*, 27(2), 200–208. <https://doi.org/10.23887/mi.v27i2.48118>
- Sukma, H. H., & Amalia, N. R. (2021). Pengembangan Media Fun Thinkers dalam Melatih Keterampilan Menulis Karangan Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Fundadikdas (Fundamental Pendidikan Dasar)*, 4(2), 112–122. <https://doi.org/10.12928/fundadikdas.v4i2.4189>
- Waskito, D. (2017). Media Pembelajaran Interaktif Matematika bagi Sekolah Dasar Kelas 6 Berbasis Multimedia. *Journal Speed - Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi*, Vol. 9(1), hlm. 20.
- Wijaya, I. H., Ermiana, I., & Khair, B. N. (2021). The Influence of Fun Thinkers Book Media Towards Science

2939 *Pengembangan Media Fun Thinkers Book dalam Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis di Sekolah Dasar - Wulan Saidah, Wahyudi*
DOI: <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i4.7077>

Concepts Understanding of 5th Grade Student on Min 3 Central Lombok in 2020/2021 Academic Year.
Progres Pendidikan, 2(2), 81–88. <https://doi.org/10.29303/prospek.v2i2.128>