



PEDADIDAKTIKA: JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

Fun Thinkers sebagai Media Pembelajaran untuk Siswa Sekolah Dasar : Kajian Hipotetik

Anti Santika Anjarani¹, Ahmad Mulyadiprana², Resa Respati³

Universitas Pendidikan Indonesia

Email: antisantika@student.upi.edu¹, ahmadmulyadiprana@upi.edu², respati@upi.edu³

Abstrack

Learning media is one aspect of implementing learning that can support teaching and learning activities. That is, learning media have an important role in teaching and learning activities. In this case, it takes the ability of teachers to understand the characteristics of elementary school students who tend to want active and fun learning, and the stages of cognitive development are still in the realm of concrete operations. So the teacher can determine the right learning media and media that can help achieve the expected learning goals. Fun thikers learning media consisting of books, frames and numbers blocks. This learning media is made with the concept of learning while playing by moving the block of numbers from the left side of the frame that contains the problem, to the right side of the frame that contains the answers. One of the advantages of Fun Thinkers learning media can be used to hone the ability of students to match the number of questions with blocks of answer numbers. so that it will add to the learning experience of students. In addition, fun thinkers learning media can also be used independently by students at home. Because, after students have finished matching the question number blocks with answer number blocks, students can directly correct the results of their work by looking at the answer key packed in a color pattern. Thus the use of fun thikers media will help create a learning atmosphere that makes students active and not boring.

Keywords: Elementary school, Media, Fun Thinkers.

Abstrak

Media pembelajaran merupakan salah satu aspek dalam pelaksanaan pembelajaran yang dapat menunjang kegiatan belajar mengajar. Artinya, media pembelajaran memiliki peran penting dalam kegiatan belajar mengajar. Dalam hal ini, dibutuhkan kemampuan guru dalam memahami karakteristik siswa sekolah dasar yang cenderung menginginkan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan, serta tahap perkembangan kognitifnya masih dalam ranah operasional konkrit. Sehingga guru harus mampu menentukan media pembelajaran yang tepat serta media pembelajaran yang dapat membantu tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan. *Fun thikers* merupakan media pembelajaran yang terdiri dari buku, bingkai, serta balok angka. Media pembelajaran ini dibuat dengan konsep belajar sambil bermain dengan cara memindahkan balok angka dari sisi bingkai sebelah kiri yang memuat soal, ke sisi bingkai sebelah kanan yang memuat jawaban. Salah satu kelebihan media pembelajaran *fun thikers* ini dapat digunakan untuk mengasah kemampuan siswa dalam mencocokkan balok angka soal dengan balok angka jawaban. Sehingga akan menambah pengalaman belajar siswa. Selain itu, media pembelajaran *fun thikers* juga dapat digunakan secara mandiri oleh siswa di rumah. Karena, setelah siswa selesai mencocokkan balok angka soal dengan balok angka jawaban, maka siswa bisa secara langsung mengoreksi hasil pekerjaannya sendiri dengan melihat kunci jawaban yang dikemas dalam sebuah pola warna. Dengan demikian penggunaan media *fun thikers* akan membantu menciptakan suasana belajar yang membuat siswa aktif dan tidak membosankan.

Kata Kunci: Sekolah Dasar, Media, *Fun Thinkers*.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu hal penting bagi manusia untuk memenuhi salah satu kebutuhan hidupnya sebagai insan berbudi

luhur. Pendidikan dianggap penting untuk meningkatkan kualitas generasi mendatang yang mampu mengatasi serta menjawab tantangan zaman yang kini kian kompleks.

Dengan menempuh suatu pendidikan, diharapkan manusia bisa melalui perubahan tingkah laku yang positif. Baik itu dalam hal pengetahuan, sikap, maupun keterampilan. Hal ini sesuai dengan teori perubahan tingkah laku menurut taksonomi Bloom terdapat tiga aspek perubahan tingkah laku, yaitu:

- 1) Aspek kognitif berkaitan dengan kemampuan berpikir seseorang (pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintensis)
- 2) Aspek afektif berkaitan dengan sikap, minat, motivasi terhadap pembelajaran
- 3) Aspek psikomotorik berkaitan dengan keterampilan, fungsi syaraf otot dan fisik, (Kosasih, 2014).

Sekolah merupakan salah satu lembaga pendidikan yang menjadi jembatan ilmu bagi setiap peserta didiknya. Dalam melakukan proses pendidikan, tentu saja sekolah memiliki tujuan yang jelas. Terlebih di sebuah sekolah formal, pendidikan mengacu kepada kurikulum yang harus digunakan sebagai pedoman dalam pelaksanaan pembelajaran. Berdasarkan (UU No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional) menyebutkan bahwa pendidikan formal adalah jalur pendidikan yang terstruktur dan berjenjang yang terdiri atas pendidikan dasar, pendidikan menengah dan pendidikan tinggi. Pendidikan dasar berbentuk Sekolah Dasar (SD), Madrasah Ibtidaiyah (MI) atau bentuk

lain yang sederajat seperti Paket A serta Sekolah Menengah Pertama (SMP) dan sederajat, dimana dalam setiap pembelajaran perlu mengacu kepada kurikulum. Kurikulum diperlukan sebagai pedoman pembelajaran mengenai tujuan, isi, bahan ajar, metode, serta media pembelajaran yang digunakan untuk mencapai tujuan pendidikan.

Dalam kegiatan belajar mengajar, siswa dididik untuk mampu bernalar, berpikir kritis, mampu memecahkan masalah, memiliki kecerdasan sosial, serta mampu berinteraksi dengan sesamanya maupun dengan lingkungannya. Sejalan dengan itu, hal ini diperkuat dengan pernyataan menurut Ryan (1971:7) dalam (Nurdianti, 2015) jika merujuk pada 4 tujuan, yakni pemahaman *skill*, nilai, dan sikap serta proses berpikir, hal ini berarti ada 3 kompetensi yang harus didapatkan siswa setelah mengikuti kegiatan belajar yakni pengetahuan yang semakin bertambah, sikap yang semakin baik serta keterampilan dalam menyelesaikan masalah yang muncul pada diri dan lingkungan.

Berkaitan dengan aspek dalam pelaksanaan pembelajaran, guru harus mampu menentukan metode, media, serta model dalam pembelajaran yang inovatif serta dapat menumbuhkan minat belajar siswa. Namun, sangat disayangkan tak jarang guru masih menggunakan metode pembelajaran konvensional seperti ceramah.

Sehingga penyampaiannya hanya berupa informasi lisan dan tulisan di papan tulis (Apriliyani, 2014). Sejalan dengan hal tersebut, penggunaan metode ceramah cenderung kurang menarik minat belajar siswa. Sehingga siswa mudah bosan, perhatiannya cenderung mudah teralihkan karena penjelasan yang diterima masih abstrak. Imbasnya, pembelajaran yang diterapkan kurang efektif serta tujuan yang diharapkan setelah siswa belajar akan menjadi sulit tercapai. Dengan demikian, diperlukan adanya upaya-upaya yang dilakukan oleh guru supaya dapat mencapai tujuan pembelajaran. Dalam mencapai tujuan pembelajaran tersebut, seperti halnya disebutkan diatas bahwa dalam pelaksanaan pembelajaran terdapat aspek-aspek penunjang. Seperti RPP (Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran), model pembelajaran, sumber belajar, alat pembelajaran, media pembelajaran, dan komponen penunjang lainnya. Dari beberapa komponen tersebut, media pembelajaran merupakan salah satu aspek dalam pelaksanaan pembelajaran yang sering menjadi sorotan dalam penunjang keberhasilan belajar siswa. Dengan penggunaan media pembelajaran yang tepat, upaya guru dalam mengkonkritkan materi-materi pelajaran yang abstrak dapat dibantu melalui media pembelajaran. Pemanfaatan

media pembelajaran yang melibatkan pengalaman langsung akan membangun pengalaman dan makna belajar yang lebih kuat. Pembelajaran bermakna yang dialami siswa dapat memberikan kesan lama dalam ingatan.

Fun thinkers merupakan sebuah media pembelajaran yang dibuat dengan konsep bermain sambil belajar. Penggunaan media pembelajaran *fun thinkers* dipandang relevan untuk pembelajaran siswa sekolah dasar, karena media ini sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang cenderung senang bermain. Dengan demikian, dalam artikel ini akan dibahas mengenai *fun thinkers* sebagai media pembelajaran untuk siswa sekolah dasar: kajian hipotetik.

PEMBAHASAN

1. Pembelajaran di Sekolah Dasar.

Belajar merupakan usaha sadar yang dilakukan untuk memanusiakan manusia. Artinya, untuk menjadi manusia yang mampu memanusiakan manusia maka diperlukan suatu usaha yang memungkinkan seseorang mendapatkan konsep dari yang tidak bisa menjadi bisa. Guru sebagai seorang pemegang kendali dalam kegiatan belajar memiliki peran penting untuk menciptakan pembelajaran agar bisa menggiring peserta didiknya hingga mampu memanusiakan manusia serta mendapatkan ilmu dari yang tidak tahu menjadi tahu.

Dalam kegiatan belajar di sekolah dasar, tentu harus disesuaikan dengan karakteristik siswa yang dihadapi. Iklim ruang belajar yang positif dan menyenangkan, berpotensi untuk menarik minat belajar siswa. Sehingga, dalam hal ini diperlukan kemampuan guru yang kreatif sehingga mampu mengelola pembelajaran dengan sebaik-baiknya. Di lapangan tak jarang guru belum mengembangkan kegiatan pembelajaran yang inovatif dan menarik. Guru masih menggunakan model konvensional dan tidak bervariasi yang membuat siswa bosan dan jenuh terhadap kegiatan pembelajaran. Hal itu dapat terlihat ketika siswa mengikuti pelajaran kurang serius, tidak memperhatikan saat guru menjelaskan, ribut sendiri, cenderung main-main di kelas, dan tidak ingin bertanya mengenai materi yang belum dipahami. Indikasi tersebut menunjukkan kurangnya motivasi belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan konsep Taksonomi Bloom, ia membagi domain perkembangan belajar siswa menjadi 3 ranah, yaitu :

- 1) Ranah kognitif
- 2) Ranah afektif
- 3) Ranah psikomotorik

Ranah kognitif mengurutkan keahlian sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

Proses berpikir menggambarkan tahap berpikir yang harus dikuasai oleh siswa agar mampu mengaplikasikan teori ke dalam perbuatan. Ranah kognitif ini terdiri atas enam level, yaitu:

- 1) *Knowledge* (pengetahuan)
- 2) *Comprehension* (pemahaman atau persepsi)
- 3) *Application* (penerapan)
- 4) *Analysis* (penguraian atau penjabaran)
- 5) *Synthesis* (pemaduan)
- 6) *Evaluation* (penilaian)

(Utari, 2012) dalam (Farhan Aziz, 2017).

Dengan demikian, pembelajaran di sekolah dasar idealnya harus memperhatikan karakteristik anak.

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah suatu benda, alat, ataupun lingkungan yang memuat sebuah informasi yang dijadikan sebagai sebuah pembelajaran. Baik untuk siswa, maupun untuk gurunya sendiri. Hal ini diperkuat dengan pendapat dari (Adam, 2015) media pembelajaran adalah segala sesuatu baik berupa fisik maupun teknis dalam proses pembelajaran yang dapat membantu guru untuk mempermudah dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa sehingga memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.

Sejalan dengan itu, media pembelajaran merupakan hal penting dalam menunjang keberhasilan pembelajaran. Artinya, Media pembelajaran dipandang sebagai segala sesuatu yang memuat materi atau informasi yang dapat dijadikan penunjang dalam kegiatan pembelajaran. Menurut (Depdiknas, 2003) istilah media berasal dari bahasa Latin yang merupakan bentuk jamak dari "medium" yang secara harafiah berarti perantara atau pengantar. Makna umumnya adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi. Proses belajar mengajar pada dasarnya juga merupakan proses komunikasi, sehingga media yang digunakan dalam pembelajaran disebut media pembelajaran. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI, 2016) media merupakan alat (sarana) komunikasi seperti koran, majalah, radio, televisi, film, poster dan spanduk.

Sementara itu, beberapa ahli mengemukakan pengertian media:

- 1) Djamarah dan Aswan (2002: 136) dalam (Muhson, 2010) mendefinisikan media sebagai alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan guna mencapai tujuan pembelajaran. Dalam konteks media sebagai sumber

belajar, maka secara luas media dapat diartikan dengan manusia, benda, ataupun peristiwa yang memungkinkan peserta didik memperoleh pengetahuan dan keterampilan.

- 2) Danim (1995) dalam (Isran Rasyid Karo-Karo S, 2018) mengemukakan media pendidikan merupakan seperangkat alat bantu atau pelengkap yang digunakan oleh guru atau pendidik dalam rangka berkomunikasi dengan siswa atau peserta didik.
- 3) Ahmad Rohani (1997) dalam (Isran Rasyid Karo-Karo S, 2018) mengatakan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat diindra yang berfungsi sebagai perantara/alat untuk proses komunikasi (proses belajar mengajar).

Dari beberapa pengertian diatas, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah sebuah perantara materi pembelajaran, yang memuat atau memperjelas informasi yang dapat disalurkan kepada siswa baik berupa *software* maupun *hardware*. Media pembelajaran merupakan salah satu bagian dari sumber ajar maupun alat pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran, dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran serta

dapat memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Sehingga media pembelajaran merupakan salah satu komponen dalam menunjang tercapainya keberhasilan belajar mengajar.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Seperti halnya dibahas pada bagian pengetahuan, media pembelajaran dipandang sebagai penunjang dalam kegiatan belajar mengajar dengan memuat informasi yang menunjang pembelajaran. Berikut ini adalah beberapa fungsi media pembelajaran menurut (Adam, 2015).

1) Fungsi Media Pembelajaran Sebagai Sumber Belajar

Secara teknis, media pembelajaran sebagai sumber belajar. Dalam kalimat sumber belajar ini tersirat makna keaktifan yaitu sebagai penyalur, penyampai, penghubung dan lain-lain.

2) Fungsi Semantik

Fungsi semantik adalah kemampuan media dalam menambah pembendaharaan kata yang makna atau maksudnya benar-benar dipahami oleh anak didik. Bahasa meliputi lambang (simbol) dari isi yakni pikiran atau perasaan yang keduanya telah menjadi totalitas pesan yang tidak dapat dipisahkan.

3) Fungsi Manipulatif

Fungsi manipulatif ini didasarkan pada ciri-ciri umum seperti kemampuan merekam, menyimpan, melestarikan, merekonstruksi dan mentransportasi suatu peristiwa atau objek. Berdasarkan karakteristik umum ini, media memiliki dua kemampuan, yakni mengatasi batas-batas ruang dan waktu dan mengatasi keterbatasan inderawi.

4) Fungsi Psikologis

Fungsi psikologis yang terdiri dari: fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif, fungsi imajinatif, fungsi motivasi, dan fungsi sosio-Kultural.

c. Manfaat Media Pembelajaran

Secara umum, manfaat media dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dan siswa sehingga kegiatan pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Tetapi secara khusus ada beberapa manfaat media yang lebih rinci. Kemp dan Dayton (dalam Depdiknas, 2003) mengidentifikasi beberapa manfaat media dalam pembelajaran yaitu :

- 1) Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan.
- 2) Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik
- 3) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif
- 4) Efisiensi dalam waktu dan tenaga

- 5) Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa
- 6) Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja
- 7) Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar
- 8) Mengubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif.
- 9) Mengkonkretkan konsep-konsep yang bersifat abstrak, sehingga dapat mengurangi verbalisme. Misalnya dengan menggunakan gambar, skema, grafik, model, dan sebagainya.
- 10) Membangkitkan motivasi, sehingga dapat memperbesar perhatian individual siswa untuk seluruh anggota kelompok belajar sebab jalannya pelajaran tidak membosankan dan tidak monoton.
- 11) Memfungsikan seluruh indera siswa, sehingga kelemahan dalam salah satu indera (misal: mata atau telinga) dapat diimbangi dengan kekuatan indera lainnya.
- 12) Mendekatkan dunia teori/konsep dengan realita yang sukar diperoleh dengan cara-cara lain selain menggunakan media pembelajaran. Misalnya untuk memberikan pengetahuan tentang pola bumi, anak tidak mungkin memperoleh pengalaman secara langsung. Maka dibuatlah globe sebagai model dari bola bumi. Demikian juga benda-benda lain yang terlalu besar atau terlalu kecil, gejala-gejala yang gerakannya terlalu cepat atau terlalu lambat, gejala-gejala/objek yang berbahaya maupun sukar didapat, hal-hal yang terlalu kompleks dan sebagainya, semuanya dapat diperjelas menggunakan media pembelajaran.
- 13) Meningkatkan kemungkinan terjadinya interaksi langsung antar siswa dengan lingkungannya. Misalnya dengan menggunakan rekaman, eksperimen, karyawisata, dan sebagainya.
- 14) Memberikan uniformitas atau keseragaman dalam pengamatan, sebab daya tangkap setiap siswa akan berbeda-beda tergantung dari pengalaman serta intelegensi masing-masing siswa. Misalnya persepsi tentang gajah, dapat diperoleh uniformitas dalam pengamatan kalau binatang itu diamati langsung atau tiruannya saja dibawa ke depan kelas.
- 15) Menyajikan informasi belajar secara konsisten dan dapat diulang maupun disimpan menurut kebutuhan.

Misalnya berupa rekaman, film, slide, gambar, foto, modul, dan sebagainya.

Dengan demikian, berdasarkan *point-point* diatas maka media pembelajaran diharapkan dapat membantu siswa maupun guru saat kegiatan belajar mengajar. Secara umum, penggunaan media pembelajaran sangat berpengaruh positif bagi iklim pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dapat dijadikan sebagai upaya bagi guru untuk menciptakan iklim belajar yang semangat dan menyenangkan serta secara positif dapat membantu tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan.

d. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki berbagai jenis dan klasifikasinya sendiri. Namun, secara umum jenis media pembelajaran yang digunakan di sekolah terdapat tiga jenis. Yakni, media pembelajaran audio, visual, dan audio-visual. Dari ketiga jenis tersebut, banyak terdapat turunannya yang sesuai dengan jenisnya. sejalan dengan hal tersebut, Rudy Brets dalam (Maimunah, 2016) menyatakan bahwa terdapat tujuh kalsifikasi media pembelajaran, yaitu:

- 1) Media audio visual gerak
- 2) Media audio visual diam
- 3) Media Audio semi gerak
- 4) Media visual bergerak
- 5) Media visual diam
- 6) Media cetak

Sementara apabila dilihat dari segi waktu, maka akan ada pandangan media terkini dan media pada zaman dulu. Karena, penggunaan media pembejaraan harus disesuaikan dengan keadaan yang dihadapi. Baik dari segi lingkungan, ketersediaan, dan karakteristik siswa. Sejalan dengan itu, Wilbum Schramm, dalam (Maimunah, 2016) mengelompokkan media dengan membedakan antara media masa kini (komputer, film, slide, program video) dan media sederhana (gambar, sketsa, bagan, poster, dan lain-lain).

Apabila dipandang dari segi penggunaannya, media pembelajaran memiliki nilai-nilai praktis menurut (Maimunah, 2016) sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki para siswa.
- 2) Media yang disajikan dapat melampaui batasan ruang belajar
- 3) Media pembelajaran memungkinkan adanya interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya
- 4) Media yang disajikan dapat menghasilkan keseragaman pengamatan siswa.
- 5) Secara potensial, media yang disajikan secara tepat dapat menanamkan konsep dasar yang konkret, benar, dan berpijak pada realitas.

2. Media Pembelajaran *Fun Thinkers*

a. Pengertian *Fun Thinkers*

Media pembelajaran *fun thinkers* adalah seperangkat buku yang dikemas untuk menciptakan kegiatan belajar menjadi lebih menyenangkan, Gordon, (2013) dalam (Kurniawati, 2017). *Fun Thinkers* adalah salah satu media pembelajaran dari sebuah perusahaan khusus dibidang penciptaan media-media pembelajaran inovatif, yaitu *Groiler* yang berpusat di *Boston* Amerika yang berdiri sejak tahun 1895. *Fun thinkers* merupakan sebuah media pembelajaran yang terdiri dari buku dan bingkai yang dikemas untuk menciptakan kegiatan belajar menjadi lebih menyenangkan. Hal ini sejalan dengan pernyataan dari (Simona, 2016) *fun thinkers* merupakan sebuah media bermain sambil belajar. Permainan dilakukan dengan mencari pasangan gambar menurut instruksi permainan. Setelah menyelesaikan permainan, pemain dapat mengecek jawaban menurut kunci jawaban. Konsep dari permainan *fun thinkers* adalah belajar sambil bermain. Karena soal yang digunakan pada *fun thinkers* tergolong mudah dan cocok dengan usia anak-anak.

b. Karakteristik Media Pembelajaran *Fun Thinkers*

Seperti halnya dijelaskan di atas, media pembelajaran *fun thinkers* dibuat dengan konsep belajar sambil bermain.

Sehingga, media pembelajaran *fun Thinkers* dibuat dengan tampilan menarik supaya siswa senang menggunakannya. Adapun karakteristik seperangkat media tersebut terdiri atas:

- 1) Sepuluh jilid buku yang terbagi dalam 10 level materi pelajaran.
- 2) Sebuah bingkai peraga beserta ubin bernomor 1 sampai dengan 16 dengan sisi belakangnya berwarna (ada 4 ubin berwarna kuning, 4 ubin berwarna biru, 4 ubin berwarna merah, dan 4 ubin berwarna hijau)
- 3) Sebuah buku petunjuk (manual penggunaan)

Berdasarkan kajian literatur mengenai karakteristik *fun thinkers* maka *fun thinkers* dipandang sangat cocok digunakan untuk mendukung proses belajar siswa. media *fun thinkers* ini sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang cenderung ingin selalu bermain. Artinya, dengan penggunaan media pembelajaran *fun thinkers* ini secara tidak langsung siswa diajak bermain sambil belajar dengan cara memindahkan sebuah balok angka yang terdapat pada bingkai buku disebelah kiri kepada bingkai buku sebelah kanan. Dalam bingkai sebelah kiri dimuat sebuah pertanyaan, dan dalam bingkai sebelah kanan dimuat sebuah jawaban. Sehingga siswa dilatih untuk mencocokkan pertanyaan dan jawaban dengan cara yang

menyenangkan. Setelah itu, siswa akan memeriksa sendiri apakah urutan balok yang disusunnya sudah benar atau belum dengan cara melihat pola kunci jawaban yang tertera pada sudut kanan atas buku yang dikemas dalam pola warna. Dengan demikian media pembelajaran ini akan menarik minat belajar siswa serta akan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

SIMPULAN

Media pembelajaran merupakan salah satu aspek dalam pelaksanaan pembelajaran yang dapat menunjang kegiatan belajar mengajar. Artinya, media pembelajaran memiliki peran penting dalam kegiatan belajar mengajar. Dalam hal ini, dibutuhkan kemampuan guru dalam memahami karakteristik siswa sekolah dasar yang cenderung menginginkan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan, serta tahap perkembangan kognitifnya masih dalam ranah operasional konkrit. Sehingga guru harus dapat menentukan media pembelajaran yang tepat serta dapat membantu tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan. *Fun thinkers* merupakan media pembelajaran yang terdiri dari buku, bingkai, serta balok angka. Media pembelajaran ini dibuat dengan konsep belajar sambil bermain dengan cara memindahkan balok angka dari sisi bingkai sebelah kiri yang memuat soal, ke sisi bingkai

sebelah kanan yang memuat jawaban. Salah satu kelebihan media pembelajaran *fun thinkers* ini dapat digunakan untuk mengasah kemampuan siswa dalam mencocokkan balok angka soal dengan balok angka jawaban. sehingga akan menambah pengalaman belajar siswa. Selain itu, media pembelajaran *fun thinkers* juga dapat digunakan secara mandiri oleh siswa di rumah. Karena, setelah siswa selesai mencocokkan balok angka soal dengan balok angka jawaban, maka siswa bisa secara langsung mengoreksi hasil pekerjaannya dengan melihat kunci jawaban yang dikemas dalam sebuah pola warna. Dengan demikian penggunaan media pembelajaran *fun thinkers* akan membantu menciptakan suasana belajar yang membuat siswa aktif dan tidak membosankan.

DAFTAR PUSTAKA

- Adam, S. (2015). PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI INFORMASI BAGI SISWA KELAS X SMA ANANDA BATAM. *CBIS Journal, Volume 3 No 2, ISSN 2337-8794, 79*.
- Apriliyani, S. P. (2014). PENGEMBANGAN MEDIA GAMBAR REALITA DALAM PEMBELAJARAN IPS di SD.
- Depdiknas. (2003). *Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Farhan Aziz, F. N. (2017). AKTUALISASI TTB (TEORI TAKSONOMI BLOOM) MELALUI DRAMA KEPAHLAWANAN

- GUNA PENANAMAN PENDIDIKAN KARAKTER PADA PESERTA DIDIK. *Bahasa dan Sastra Indonesia dalam Konteks Global*, 717.
- Ilmawan Mustaqim, N. K. (2014). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS. *Jurnal Edukasi Elektro*, Vol. 1, No. 1, e-ISSN : 2548-8260, 37.
- Isran Rasyid Karo-Karo S, R. (2018). MANFAAT MEDIA DALAM PEMBELAJARAN. *AXIOM: Vol. VII, No. 1, Januari – Juni 2018, P- ISSN : 2087 – 8249, E-ISSN: 2580 – 0450*, 93.
- KBBI. (2016). *Media*. Badan Pengembangan Bahasa dan Perbukuan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.
- Kosasih, E. (2014). *Strategi Belajar dan Pembelajaran: Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: Yrama Widya.
- Kurniawati, E. S. (2017). *PENGARUH MEDIA FUN THINKERS TERHADAP PENGUASAAN [SKRIPSI]*. Yogyakarta.
- Maimunah. (2016). METODE PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN. *Jurnap Al-Afkar*, 10-11.
- Melinda, R. (2017). Retrieved mei 26, 2019, from repository.unpas.ac.id: repository.unpas.ac.id/30140/6/13.%20BAB%20III.pdf
- Muhson, A. (2010). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, Vol. VIII. No. 2, 3.
- Munir. (2017). *Pembelajaran Digital*. Bandung: Alfabeta.
- Nurdianti, I. d. (2015). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS Dengan Menggunakan Media Gambar Di Kelas IV. *Jurnal Kreatif Tadulako Online Vol. 4 No. 6 ISSN 2354-614X*, 95.
- Nurseto, T. (2011). MEMBUAT MEDIA PEMBELAJARAN YANG MENARIK. *Jurnal Ekonomi & Pendidikan, Volume 8 Nomor 1,, 24*.
- Piscayanti, K. S. (2014). STUDI DOKUMENTASI DALAM PROSES PRODUKSI PEMENTASAN DRAMA BAHASA INGGRIS. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran Universitas Ganesha*, 95.
- Risya Farhaferiza. (2015). PROBLEMATIKA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM. 28.
- Setiawati, T. (2019). Pengembangan Media Permainan Papan pada Pembelajaran Ips untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR, Vol.6, No.1*, 164.
- Simona, D. (2016). Desain Media Pembelajaran Menggunakan Permainan Fun Frame in Physics pada Pokok Bahasan Lensa Cekung Melalui Model Turnamen. *Prosiding Seminar Nasional Quantum ISSN: 2477-1511* (p. 55). Yogyakarta: Researchgate.
- Suarno, D. T. (2015). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN IPS DENGAN TEMA PEMANFAATAN DAN PELESTARIAN SUNGAI UNTUK SISWA KELAS VII SMP. *Jurnal Pendidikan IPS Volume 2, No 2,, 117*.

Triyono, P. H. (2017). AUGMENTED REALITY (AR) SEBAGAI TEKNOLOGI INTERAKTIF DALAM PENGENALAN BENDA CAGAR BUDAYA KEPADA MASYARAKAT. *Jurnal SIMETRIS*, Vol. 8 ISSN: 2252-4983, 806.

UU No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. (n.d.).

Wahyuni, N. (2014). *In-Depth Interview (Wawancara Mendalam)*. Retrieved mei 26, 2019, from qmc.binus.ac.id: <https://qmc.binus.ac.id/2014/10/28/in-depth-interview-wawancara-mendalam/>