

## PENGEMBANGAN MEDIA *FUN THINKERS* UNTUK MENINGKATKAN LITERASI BERHITUNG SISWA KELAS II UPT SDN TINGKIS

Dea Elisiana<sup>1</sup>, Iis Daniati Fatimah<sup>2</sup>

PGSD, FKIP Universitas PGRI Ronggolawe<sup>1</sup>, Email: deaelisiana805@gmail.com<sup>1</sup>

PGSD, FKIP Universitas PGRI Ronggolawe<sup>2</sup>, Email: iisdainati@gmail.com<sup>2</sup>

### Article history:

**Received** Juli 23, 2024

**Revised**, Agust 30, 2024

**Accepted**, Agust 31, 2024

### Kata Kunci:

*Media Fun Thinkers,  
Literasi Berhitung*

**Abstrak.** Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Dengan menggunakan model ADDIE (*Analysis-Design-Develop-Implementation-Evaluation*) penelitian ini bertujuan untuk pengembangan media *Fun Thinkers* untuk meningkatkan literasi berhitung siswa kelas II UPT SDN Tingkis. Dengan instrumen pengumpulan data yang di gunakan adalah lembar observasi, wawancara, lembar validasi media, materi dan bahasa, lembar angket respon guru dan siswa, dan lebar tes siswa. Teknik analisis data yang digunakan adalah data observasi dan wawancara, analisis data kevalidan, analisis data kepraktisan, serta analisis data keefektifan. Pada penelitan ini diproseleh hasil validasi dari ahli madia sebesar 83,15%, ahli materi sebesar 94%, ahli bahasa sebesar 88,89% maka kriteria penilaian kevalidan memiliki kriteria "Valid" dapat disimpulkan bahwa media *Fun Thinkers* layak atau valid untuk digunakan. Hasil angket respon guru mendapatkan nilai 98% dan angket respon siswa mendapat nilai 95% maka kriteria penilaian kepraktisan media *Fun Thinkers* dinyatakan "Sangat Praktis" untuk digunakan. Melalui hasil tes siswa memiliki jumlah presentase tuntas klaksikal dari tes siswa adalah 81% makan media *Fun Thinkers* dinyatakan "efektif" untuk meningkatkan literasi berhitung siswa dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran.

### Keywords:

*Media Fun Thinkers,  
Numeracy Literacy*

**Abstract.** This research uses the type of research and development (R&D). By using the ADDIE (Analysis-Design-Develop-Implementation-Evaluation) model, this research aims to develop Fun Thinkers media to increase the numeracy literacy of class II UPT SDN Tingkis students. The data collection instruments used are observation sheets, interviews, media, material and language validation sheets, teacher and student response questionnaire sheets, and student test widths. The data analysis techniques used are observation and interview data, validity data analysis, practicality data analysis, and effectiveness data analysis. This research resulted in validation results from media experts of 83.15%, material experts of 94%, language experts of 88.89%, so the validity assessment criteria have the "Valid" criteria. It can be concluded that Fun Thinkers media is suitable for use. The results of the teacher response questionnaire scored 98% and the student response questionnaire scored 95%, so the criteria for assessing the practicality of the Fun Thinkers media were declared "Very Practical" for use. The student test results have a classical completion percentage of the student test of 81%, so the Fun Thinkers media is said to be "effective" for increasing students' numeracy literacy and is used in learning. must be written in two languages, Indonesian and English.

## PENDAHULUAN

Salah satu kunci utama keberhasilan dalam pembelajaran adalah literasi. Literasi berperan sebagai fondasi untuk menciptakan pembelajaran yang efektif di sekolah, yang membantu siswa menjadi terampil dalam mencari dan mengolah informasi yang diperlukan. Namun, kemampuan literasi di Indonesia, terutama dalam bidang matematika, masih tergolong rendah. Kemendikbud [1] menyatakan hasil tes PISA (2015) Indonesia mendapatkan nilai matematika 387 dari nilai rata-rata 490, dalam TIMSS (2016) Indonesia mendapatkan nilai matematika 395 dari nilai rata-rata 500. Berdasarkan hasil itu, Indonesia menempati posisi bawah. Menurut hasil PISA tahun 2018, nilai kemampuan matematika siswa Indonesia berada di peringkat ketujuh dari bawah dengan skor 379, jauh di bawah rata-rata OECD yaitu 489. Hasil ini menunjukkan bahwa kompetensi literasi berhitung siswa belum tercapai. Literasi berhitung diartikan sebagai kemampuan seseorang untuk menggunakan penalaran. Penalaran berarti menganalisis dan memahami pernyataan, melalui kegiatan memanipulasi simbol atau bahasa matematika yang ditemukan dalam kehidupan sehari-hari, dan mengungkapkan pernyataan tersebut melalui tulisan dan lisan [2].

Dalam meningkatkan kemampuan literasi berhitung siswa diperlukan adanya pembelajaran yang efektif serta dengan ditambah ketersediaan media pembelajaran. Media pembelajaran menjadi sebuah kebutuhan yang penting dalam mewujudkan pembelajaran yang efektif di sekolah. Media merupakan sarana untuk menyampaikan informasi dalam proses pembelajaran [3]. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar [4]. Media pembelajaran adalah sumber belajar yang dapat membantu guru memperluas wawasan siswa. Berbagai jenis media pembelajaran yang digunakan oleh guru dapat menjadi sarana untuk menyampaikan pengetahuan kepada siswa [5]. Penggunaan media pembelajaran ini dapat menumbuhkan minat siswa untuk mempelajari hal-hal baru dalam materi yang disampaikan oleh guru, sehingga materi tersebut dapat lebih mudah dipahami oleh siswa.

Berdasarkan observasi dan wawancara dengan guru kelas II yang bernama ibu Bany Suryaningtyas, S.Pd yang dilaksanakan pada hari Rabu, 20 Maret 2024 di SDN Tingkis menunjukkan bahwa pembelajaran sudah diupayakan dengan sangat baik untuk menumbuhkan semangat belajar pada siswa-siswanya. Melalui wawancara guru menyatakan ada kendala dalam pelaksanaan pembelajaran, kurangnya minat siswa saat pembelajaran yang menyebabkan siswa tidak dapat fokus untuk memperhatikan materi yang disampaikan menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa, media yang digunakan kurang menarik, siswa yang masih kesulitan dalam membaca dan siswa tidak percaya diri untuk berpartisipasi dalam pembelajaran. Guru juga menyatakan bahwa ada 4 siswa yang kesulitan dalam berhitung. Selain itu terdapat 11 siswa yang memiliki nilai kurang dari 75 atau dibawah KKM pada pelajaran matematika. Hal ini dapat diartikan bahwa siswa memiliki literasi berhitung yang rendah. Diperkuat oleh hasil observasi/pengamatan yang dilakukan oleh peneliti pada saat pembelajaran siswa yang duduk di bangku belakang kurang menyimak materi yang di jelaskan, dan membawa perilaku bermain yang tidak terkontrol. Dari hal itu dapat diketahui bahwa peserta didik memiliki karakteristik aktif dan senang bermain, tetapi tidak ada penunjang keaktifan tersebut menyebabkan siswa asik bermain sendiri serta kurang memperhatikan pembelajaran.

Dari masalah yang telah diuraikan, peneliti berniat mengembangkan media pembelajaran yang mampu menarik minat siswa dan meningkatkan kemampuan berhitung mereka. Dengan menggunakan game berbasis belajar, siswa tidak hanya akan terhibur tetapi juga dapat mempelajari materi yang diajarkan oleh guru. Game memiliki karakteristik yang menyenangkan, menantang, dan dapat dimainkan secara kolaboratif, sehingga banyak disukai oleh anak-anak. Menurut [6] *Fun Thinkers* merupakan sebuah media pembelajaran yang dirancang dengan konsep untuk proses pembelajaran yang

dirancang dengan konsep bermain sambil belajar. Disampaikan Lideaningrum pada [7], membuktikan bahwa media *Fun Thinkers* berbasis soal literasi yang disusun dengan konsep belajar sambil bermain dapat meningkatkan minat belajar siswa, membangkitkan imajinasi, serta mengatasi rasa bosan saat pembelajaran berlangsung

Media *Fun Thinkers* adalah seperangkat alat peraga yang dirancang untuk menjadikan kegiatan belajar lebih menarik dan menyenangkan. Media ini menghadirkan permainan yang dilengkapi dengan bingkai peraga. Permainan dimulai dengan membuka lembar kerja siswa, kemudian meletakkan bingkai peraga yang terbuka di atas lembar kerja sesuai dengan posisi kotak-kotak yang ada. Setelah itu, ikuti petunjuk yang tertera di pojok kiri atas. Pilih jawaban yang tepat di halaman kanan dan pindahkan ubin ke kotak sebelah kanan yang sesuai dengan jawaban. Setelah itu, tutup dan balik bingkai untuk memeriksa jawaban dengan mencocokkan ubin sesuai pola di pojok. Dengan menggunakan Media *Fun Thinkers* ini, diharapkan pemahaman siswa terhadap materi matematika, khususnya literasi berhitung pada materi perkalian, dapat meningkat. Selain itu, siswa diharapkan lebih aktif dalam pembelajaran, termotivasi untuk belajar, dan pada akhirnya meningkatkan literasi berhitung mereka.

Sehubungan dengan hal itu, dalam penelitian ini upaya yang akan dilakukan peneliti adalah memperbaiki proses pembelajaran menggunakan media *Fun Thinkers*. Penelitian ini juga didukung dengan penelitian sebelumnya, yang menunjukkan keberhasilan pada pengembangan media *Fun Thinkers* untuk mendukung keberhasilan proses pembelajaran yang pertama, pada penelitian yang dilakukan oleh Nikita Tannia Dewi (2023) dengan judul penelitan “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Fun Thinkers* book pada Materi Pancasila Kelas IV di UPTD SDN Kamal 2”. Pada Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *Fun Thinkers* book pada materi Pancasila kelas IV sangat valid, efektif, dan menarik, sehingga layak digunakan dalam pembelajaran di kelas [8]. Kedua, pada penelitian yang dilakukan oleh Atikah Arsyah (2021) dengan judul penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran *Fun Thinkers Book* pada Subtema 1 Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan untuk Kelas V SDN 66 Payakumbuh” Pada peneliliti ini menemukan bahwa media *Fun Thinkers book* yang dikembangkan dinyatakan valid dan dapat digunakan dalam pembelajaran pada subtema 1 peristiwa kebangsaan masa penjajahan untuk kelas V [9]. Ketiga, Penelitian yang dilakukan oleh Miftahul Khotimah (2021) dengan judul penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran *Fun Thinkers Book* pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII MTs Ashri Tahun Pelajaran 2020/2021” pada penelitian ini dinyatakan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* ini di gunakan pada pembelajaran kelompok kecil dan kelompok besar teruji layak dan efektif sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran IPS Kelas VII [10].

## METODE PENELITIAN

Peneliti menggunakan jenis penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Peneitan dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut [11]. Model ADDIE (*Analysis-Design-Develop-Implementation-Evaluation*) merupakan model pengembangan berorientasi kelas. dalam langkah-langkah pengembangan produk, model penelitian dan pengembangan ini lebih rasional dan lebih lengkap dari pada model 4D [12].

Prosedur Pengembangan yang dilakukan oleh peneliti dalam mengembangkan media *Fun Thinkers* untuk meningkatkan literasi berhitung siswa kelas II di SDN Tingkis sebagai berikut: Pada tahap analisis (*Analysis*) yang akan dilakukan adalah menganalisis masalah-masalah yang sedang terjadi di dikelas II SDN Tingkis dengan cara observasi dan wawancara dengan analisis yang dilakukan yaitu analisis kebutuhan, karakteristik siswa dan kurikulum. Pada tahap merancang (*Design*) Saat merancang media pembelajaran yang harus diperhatikan adalah menyusun pembuatan media dengan menyusun kearangka media *Fun Thinkers*, Merancang materi pembelajaran, menyusun langkah-langkah dalam desain

media, menyusun desain serta instrument penilaian media *Fun Thinkers*. Pada tahap pengembangan (*Devlopment*) menyusun media *Fun Thinkers* sesuai desain yang di rancang, membuat istrumen validasi serta memvalidasikan media pada ahli media, ahli bahasa dan ahli materi dengan tujuan mendapatkan penilaian serta saran dari validator mengenai kelayakan dan kevalidan materi dan tampilan, Setelah mendapatkan masukan dari para validator diketahui kelemahan dari media *Fun Thinkers* dapat di perbaiki agar media *Fun Thinkers* lebih baik lagi. Tahap implementasi (*Implementation*) dilakukan uji coba lapangan pada kelas II SDN Tingkis dengan jumlah 22 siswa. Selama uji coba berlangsung, peneliti mengamati kendala yang masih terjadi. Setelah melakukan uji coba siswa diberi tes guna mengetahui tingkat keefektifan dari media *Fun Thinkers* serta untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah menggunakan media *Fun Thinkers*. Selain itu untuk mengetahui tingkat kepraktisan dari media *Fun Thinkers* angket respon diberikan kepada guru dan siswa. Tahap evaluasi (*Evaluation*) dilakukan dengan tujuan untuk menganalisis data kuantitatif bahan ajar media *Fun Thinkers* pada implementasi. Apabila data kuantitatif yang dihasilkan sesuai dengan kriteria, keefektifan dan kepraktisan maka media *Fun Thinkers* yang dikembangkan dapat digunakan dalam pembelajaran.

Subjek uji coba pengembangan media *Fun Thinkers* pada materi perkalian menggunakan subjek uji coba luas. Uji coba luas dilakukan pada guru dan seluruh siswa kelas II SDN Tingkis dengan jumlah 22 siswa. Uji coba dilakukan di SDN Tingkis pada bulan Mei tahun 2024 pada semester genap. Jenis data yang digunakan dalam pengembangan media *Fun Thinkers* ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil wawancara dan observasi saat analisis lapangan. Sedangkan data kuantitatif didapatkan dari hasil validasi dari para ahli materi, ahli bahasa, ahli media untuk menguji kevalidan media dan angket respon siswa dan guru saat uji kepraktisan media serta hasil tes siswa untuk menguji keefektifan media *Fun Thinkers*.

Teknik analisis data yang dilakukan peneliti dalam penelitian ini untuk menentukan kriteria kevalidan untuk para ahli menggunakan skala likert [13] sebagai berikut :

$$p = \frac{n}{N} \times 100\% \quad (1)$$

Keterangan :

P = Presentase skor (%)

n = Jumlah skor yang diperoleh

N = Jumlah skor maksimal

Tabel 1. Keriteria Tingkat Kevalidan

Presentase (%)	Kriteria Valid
76-100	Valid (tidak perlu revisi)
56-75	Cukup valid (tidak perlu revisi)
40-55	Kurang valid (revisi)
0-39	Tidak valid (revisi)

Perhitungan skor kepraktisan pada angket respon siswa dan guru menggunakan skala likert dengan menggunakan rumus dibawah ini [13].

$$p = \frac{n}{N} \times 100\% \quad (2)$$

Keterangan :

P = Presentase skor (%)

n = Jumlah skor yang diperoleh

N = Skor Maksimal

Tabel 2. Kriteria Tingkat Kepraktisan

Nilai	TingkatKepraktisan	Keterangan
85-100	Sangat praktis	Tidak revisi
70-84	Praktis	Tidak revisi
55-69	Cukup praktis	Tidak revisi

50-54	Kurang praktis	Revisi
0-49	Tidak praktis	Revisi

Data keefektifan diperoleh melalui hasil tes siswa dikatakan efektif jika jika memenuhi indikator, rata-rata skor tes hasil belajar siswa memenuhi ketuntasan klasikal yaitu 75% dari seluruh siswa mendapat skor lebih besar atau sama dengan Kriteria Ketuntasan Maksimal (KKM). Menurut Afandi [13] perhitungan yang digunakan untuk memperoleh ketuntasan klasikal siswa yang tuntas dengan menggunakan rumus ketuntasan klasikal sebagai berikut

$$KK (\%) = \frac{\sum ST}{n} \times 100\% \quad (3)$$

Keterangan:

KK (%) = Ketuntasan klasikal

$\sum ST$  = Jumlah siswa yang tuntas KKM

n = Banyaknya seluruh siswa

Media *Fun Thinkers* dikatakan efektif apabila hasil belajar siswa yang mencapai ketuntasan klasikal  $\geq 75\%$  jumlahnya lebih banyak dari jumlah siswa yang mencapai skor  $\leq 75$  [13].

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Dengan melakukan analisis dengan menganalisis kebutuhan, karakteristik siswa dan kurikulum terkait permasalahan yang ada di kelas II UPT SDN Tingkis dengan melakukan wawancara dan observasi dengan hasil sebagai berikut :

Analisis kebutuhan bertujuan untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran di UPT SD Negeri Tingkis khususnya pada mata pelajaran matematika di kelas II.

Tabel 3. Hasil Analisis Kebutuhan

No	Hasil yang Diperoleh
1	Pembelajaran sudah menggunakan kurikulum merdeka. Sehingga siswa membutuhkan pembelajaran yang aktif tidak hanya mengacu pada buku siswa.
2	Bahan ajar yang digunakan merupakan buku siswa dari kemendikbud, sehingga siswa membutuhkan sumber belajar yang lain untuk menunjang keberhasilan dalam belajar.
3	Materi perkalian menggunakan soal cerita sulit dipahami siswa karena masih rendahnya literasi berhitung dan kurang terariknya siswa pada pembelajaran matematika yang hanya berpaku pada latihan soal pada buku siswa. Kurangnya penggunaan media untuk pembelajaran matematika khususnya pada perkalian. Oleh karena itu siswa membutuhkan media pembelajaran yang cocok untuk perkalian.

Analisis karakteristik siswa ini bertujuan untuk mengetahui karakteristik siswa sebelum pengembangan produk media *Fun Thinkers*. Pada tahap ini diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil Analisis Karakteristik Siswa

No	Hasil yang Diperoleh
1.	Siswa kurang bersemangat ketika mengikuti pembelajaran karena pembelajaran yang dilakukan hanya mengacu pada buku siswa sebagai sumber materi.
2.	Siswa masih cenderung suka bermain saat proses pembelajaran menjadikan siswa kurang fokus belajar.
3.	Siswa kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran matematika yang monoton mengerjakan latihan-latihan soal.
4.	Dari 22 siswa terdapat 4 siswa yang masih memiliki literasi membaca maupun berhitung yang sangat rendah.
5.	Dalam pembelajaran matematika khususnya pada perkalian 50% siswa masih memiliki nilai dibawah KKM atau 75.

Analisis kurikulum bertujuan untuk merumuskan tujuan pembelajaran sesuai dengan capaian pembelajaran (CP) yang berlaku.

Tabel 5. Hasil Analisis Kurikulum

No	Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran
1.	Fase 1: Peserta didik mampu melakukan operasi penjumlahan dan pengurangan pada bilangan cacah sampai 20.	1. Peserta didik dapat menjelaskan perkalian menggunakan penjumlahan berulang dengan benar. 2. Peserta didik dapat menuliskan bentuk perkalian dengan benar.

Setelah mengetahui permasalahan yang ada pada kelas, tujuan penelitian ini pengembangan (*Ressech and Development*) media *Fun Thinkers* untuk meningkatkan literasi berhitung dengan materi perkalian untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan dan keefektifan media *Fun Thinkers* untuk meningkatkan literasi berhitung siswa kelas II UPT SDN Tingkis, sehingga tiga poin analisis data untuk menentukah hasil yang diinginkan adalah sebagai berikut :

#### Analisis Kevalidan Media *Fun Thinkers*

Analisis tingkat kevalidan atau kelayakan ini dapat dilihat dari hasil penilaian validasi oleh para ahli yang telah dilaksanakan dengan validator yaitu validasi media oleh Ibu Ifa Seftia Rakhma Widiyanti, S.Pd., M.Pd., validasi materi oleh Bapak Saeful Mizan, M.Pd., dan validasi bahasa Ibu Novialita Angga Wiratama, M.Pd. dengan hasil validasi sebagai berikut :

Tabel 6. Hasil Validasi Ahli Media

No	Deskripsi	Skor
<b>A. Aspek Penilaian</b>		
1.	Media <i>Fun Thinkers</i> yang dikembangkan mudah digunakan oleh guru	4
2.	Media <i>Fun Thinkers</i> yang dikembangkan mudah digunakan oleh siswa	4
3.	Media <i>Fun Thinkers</i> memudahkan guru dalam mengajar	4
<b>B. Aspek Tampilan Desain</b>		
4.	Desain tampilan <i>Fun Thinkers</i> yang disajikan sesuai dengna karakteristik pengguna	4
5.	Tampilan media <i>Fun Thinkers</i> dapat ningkatakan motivasi belajar siswa	4
6.	Desain Tampilan <i>Fun Thinkers</i> membuat siswa tertarik	4
7.	<i>Fun Thinkers</i> merupakan media belajar yang menarik	4
8.	Desain media <i>Fun Thinkers</i> dapat meningkatkan antusias dan motivasi belajar siswa	4
9.	<i>Fun Thinkers</i> memiliki ujuran huruf dna font zise sesuai dan tepat dengan penggunaan	5
10.	<i>Fun Thinkers</i> memiliki tata letak gamabar dan teks yang sesuai	5
11.	Media <i>Fun Thinkers</i> memiliki ukuran yang sesuai	4
12.	Media yang digunakan memudahkan siswa dalam memahami materi perkalian	4
13.	Media yang digunakan dapat menambah variasi dalam penyajian materi	4
14.	Tata letak materi soal sudah sesuai dengan materi satu dengan materi yang lain	4
<b>C. Aspek Kemudahan Penggunaan Media</b>		
15.	Media <i>Fun Thinkers</i> mudah digunakan kapan saja	4
16.	Media <i>Fun Thinkers</i> mudah dalam penggunaannya	4
17.	Media <i>Fun Thinkers</i> sederhana dalam penggunaannya	5
18.	Media <i>Fun Thinkers</i> memiliki ukuran yang mudah dibawa	4
19.	Media <i>Fun Thinkers</i> tahan lama dan tidak mudah rusak	4
Jumlah skor yang diperoleh		79
Presentasi skor %		83,15%
Kriteria		Valid

Tabel 7. Hasil Validasi Ahli Materi

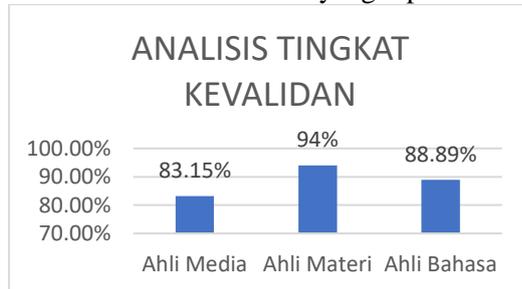
No	Deskripsi	Skor
<b>A. Aspek Kurikulum</b>		
1.	Kesesuaian media <i>Fun Thinkers</i> yang dikembangkan dengan CP dan TP pada maple matematika kurikulum merdeka	4
2.	Kesesuaian media <i>Fun Thinkers</i> yang dikembangkan dengan capaian pembelajaran	5
3.	Kesesuaian media <i>Fun Thinkers</i> yang dikembangkan dengan tujuan pembelajaran	5
<b>B. Aspek Kelayakan Inti</b>		
4.	Media <i>Fun Thinkers</i> yang dikembangkan sesuai materi pembelajaran	5

5.	Materi yang disampaikan pada media <i>Fun Thinkers</i> jelas dan mudah dipahami	4
6.	Media <i>Fun Thinkers</i> mendorong rasa ingin tahu siswa	5
7.	Materi yang disajikan sesuai dengan gambar pada media <i>Fun Thinkers</i>	5
8.	Media <i>Fun Thinkers</i> meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran	5
9.	Media <i>Fun Thinkers</i> menambah pengetahuan siswa dalam berhitung	5
10.	Setiap komponen materi pada media <i>Fun Thinkers</i> sudah jelas	4
Jumlah skor yang di peroleh		47
Presentase skor %		94%
Kriteria		Valid

Tabel 8. Hasil Validasi Ahli Bahasa

No	Deskripsi	Skor
<b>A. Aspek Lugas</b>		
1.	Media <i>Fun Thinkers</i> menggunakan ketepatan tata bahasa yang sesuai dengan perkembangan siswa	5
2.	Media <i>Fun Thinkers</i> menggunakan ejaan yang tepat	4
3.	Media <i>Fun Thinkers</i> memiliki kalimat yang baku	5
<b>B. Aspek Komunikatif</b>		
4.	Media <i>Fun Thinkers</i> memudahkan pemahaman terhasap pesan yang disampaikan	4
5.	Bahasa yang di gunakan media <i>Fun Thinkers</i> sederhana, jelas dan mudah dimengerti	4
<b>C. Aspek Kesesuaian dengan Tingkat Perkembangan Siswa</b>		
6.	Kesesuaian dengan perkembangan intelektual siswa	4
7.	Kesesuaian dengan perkembangan emosional siswa	5
<b>D. Aspek Kesesuaian dengan Kaidah Bahasa</b>		
8.	Penggunaan bahasa pada media <i>Fun Thinkers</i> sesuai dengan EYD	4
9.	Bahasa yang digunakan pada media <i>Fun Thinkers</i> mudah dipahami	5
Jumlah Skor yang Diperoleh		40
Presentase Skor %		88,89%
Kriteria		Valid

Sesuai rumus yang dikemukakan oleh [13], maka hasil validasi media, materi dan bahasa dari media *Fun Thinkers* yang diperoleh disajikan pada gambar diagram berikut.



Gambar 1. Diagram Hasil Kevalidan

Dari diagram diatas dapat diketahui bahwa tingkat kevalidan media *Fun Thinkers* memperoleh skor sebesar 83,15% dari ahli media, 94% dari ahli materi dan 88,89% dari ahli bahasa. Berdasarkan kriteria penilaian kevalidan maka termasuk dalam kriteria “Valid” oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa media *Fun Thinkers* layak atau valid untuk digunakan.

#### Analisis Kepraktisan Media *Fun Thinkers*

Untuk mengetahui tingkat kepraktisan Media *Fun Thinkers* dapat dilihat dari hasil angket respon guru dan siswa. Saat pembelajaran berlangsung guru menilai media oleh guru kelas II UPT SDN Tingkis yaitu Ibu Bany Suryaningtyas, S.Pd. untuk mengetahui kepraktisannya. Guru diberikan lembar angket respon untuk memberikan penilaian.

Tabel 9. Hasil Angket Respon Guru

No	Kriteria Penilaian	Skor
<b>A. Isi Materi</b>		
1.	Ketepatan materi perkalian dengan modul ajar	5
2.	Kesesuaian materi perkalian dengan CP dan TP	5
3.	Kesesuaian penyajian materi dengan tahapan-tahapan perkalian	4

4.	Objek yang digunakan sesuai dengan materi perkalian	5
<b>B. Kualitas Media</b>		
5.	Media <i>Fun Thinkers</i> menarik perhatian peserta didik dalam pembelajaran materi perkalian	5
6.	Media <i>Fun Thinkers</i> mudah untuk digunakan	5
7.	Media <i>Fun Thinkers</i> memudahkan dalam penyampain materi	5
8.	Media <i>Fun Thinkers</i> menarik untuk digunakan	5
9.	Huruf yang digunakan sesuai dan mudah dipahami	5
10.	Kesesuaian ukuran bahan ajar	5
11.	Kesesuaian komposisi warna, gambar dan ilustrasi	5
Jumlah Skor yang Diperoleh		54
Prsentase Skor %		98%
Kriteria		Sangat Praktis

Uji coba kepraktisan kepada siswa melalui lembar angket respon siswa yang dilakukan oleh seluruh siswa kelas II. Dibawah ini adalah hasil angket respon siswa.

Tabel 10. Hasil Angket Respon Siswa

No	Nama siswa	Aspek yang Diniali										Skor
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1.	AS	5	5	5	4	5	4	5	4	2	4	43
2.	ABSW	5	5	4	3	4	5	3	5	4	3	41
3.	ALF	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
4.	AAPA	5	4	5	5	4	5	5	5	4	5	47
5.	AK	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	49
6.	DES	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	49
7.	DPP	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
8.	FNT	4	5	4	5	5	5	5	4	5	5	47
9.	FY	4	5	5	5	4	5	5	4	5	5	47
10.	HFD	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
11.	HNA	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
12.	IMP	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
13.	MRF	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
14.	MANS	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
15.	MGE	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
16.	NFR	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
17.	PBN	5	5	5	4	5	4	5	4	1	4	42
18.	ROFP	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	49
19.	RWS	1	5	5	5	5	4	4	5	5	5	44
20.	TCGN	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
21.	YAP	5	5	5	4	5	4	5	4	2	4	43
22.	YAA	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
Jumlah Skor		104	108	107	105	107	106	107	104	98	105	1051
Presentase %												95%
Kriteria												Sangat Praktis

Dari tabel diatas dapat dilihat bahawa hasil angket respon guru menunjukkan presentase 98%. Berdasarkan kriteria penilaian kepraktisan maka termasuk dalam kriteria “Sangat Praktis”. Sedangkan untuk hasil dari angket respon siswa menunjukkan presentase sebesar 95% yang berdasarkan kriteria penilaian kepraktisan maka termasuk dalam kriteria “Sangat Praktis”. Dari hasil diatas dapat disimpulkan bahwa kepraktisan media *Fun Thinkers* dinyatakan “Sangat Praktis” untuk digunakan.

#### Analisis Keefektifan Media *Fun Thinkers*

Untuk mengetahui tingkat keefektifan media *Fun Thinkers* dapat dilihat dari hasil tes siswa yang telah dilaksanakan oleh siswa. Dari lembar tes terdapat 10 soal uraian. Hasil penilaian tes siswa yang diukur dengan rumus ketuntasan klaksikal. Ketuntasan dapat tercapai apabila hasil belajar siswa  $\geq 75$  dari skor maksimum yaitu 100, sedangkan ketuntasan klaksikal dapat dicapai jika 75% dari jumlah siswa di kelas telah mencapai skor  $\geq 75$  [13].

Tabel 11. Hasil Tes Siswa

No	Nama Siswa	Nilai	Kategori
1.	AS	80	Tuntas
2.	ABSW	100	Tuntas
3.	ALF	100	Tuntas
4.	AAPA	90	Tuntas
5.	AK	80	Tuntas
6.	DES	60	Belum Tuntas
7.	DPP	90	Tuntas
8.	FNT	70	Belum Tuntas
9.	FY	60	Belum Tuntas
10.	HFD	100	Tuntas
11.	HNA	80	Tuntas
12.	IMP	80	Tuntas
13.	MRF	100	Tuntas
14.	MANS	100	Tuntas
15.	MGE	80	Tuntas
16.	NFR	90	Tuntas
17.	PBN	70	Belum Tuntas
18.	ROFP	80	Tuntas
19.	RWS	100	Tuntas
20.	TCGN	80	Tuntas
21.	YAP	90	Tuntas
22.	YAA	80	Tuntas

Melalui tabel hasil tes siswa sudah disajikan nilai dari tes siswa yang terdapat 4 siswa yang memiliki nilai kurang dari 75 dengan kategori belum tuntas KKM dan 18 siswa memiliki nilai di atas 75 yang dinyatakan Tuntas KKM. Dimana jumlah presentase tuntas klaksikal dari tes siswa adalah 81% maka media *Fun Thinkers* dinyatakan “efektif” untuk digunakan dalam pembelajaran.

Dari hasil tes tersebut menyatakan bahwa hasil tes siswa rata-rata tinggi maka dapat disimpulkan bahwa media *Fun Thinkers* dengan materi perkalian dapat meningkatkan literasi berhitung siswa.

## SIMPULAN

Penelitian pengembangan (*Research and Development*) media *Fun Thinkers* untuk meningkatkan literasi berhitung dengan materi perkalian dengan model pengembangan ADDIE memiliki keunggulan di antaranya, disusun secara sistematis dan dibuat sesuai dengan materi pembelajaran yang berdasarkan kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Secara lengkap langkah-langkah model pengembangan ADDIE adalah lima tahapan yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu *Analyze* (analisis), *Design* (Perencanaan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Dari hasil penelitian pengembangan yang sudah dilakukan dapat disimpulkan hasil validasi kevalidan media *Fun Thinkers* yang telah dilakukan pada tiga validator, pertama validasi yang dilakukan oleh ahli media pada media *Fun Thinkers* berhasil mencapai presentase sebanyak 83,15%. Oleh ahli materi media *Fun Thinkers* mencapai nilai presentase 94%. Sedangkan oleh ahli bahasa media *Fun Thinkers* berhasil mencapai nilai presentase sebanyak 88,89%. Dapat disimpulkan bahwa media *Fun Thinkers* untuk meningkatkan literasi berhitung siswa dari ke 3 validasi dinyatakan valid dan layak digunakan. Kepraktisan media telah dinilai oleh guru kelas II UPT SDN Tingkis dan seluruh siswa kelas II yang berjumlah 22 siswa. Hasil uji coba kepraktisan media *Fun Thinkers* perolehan nilai dengan presentase 98% dari hasil angket respon guru sedangkan angket respon siswa memperoleh nilai dengan presentase sebanyak 95% dapat disimpulkan bahwa media *Fun Thinkers* praktis untuk digunakan dalam pembelajaran. Hasil dari uji coba keefektifan yang telah didapatkan dari media *Fun Thinkers* untuk meningkatkan literasi berhitung yang telah diuji cobakan dapat

diketahui melalui hasil tes siswa, di mana dari 22 siswa yang memiliki nilai di atas KKM atau tuntas memiliki presentase sebanyak 81% yang dapat diartikan bahwa media *Fun Thinkers* efektif digunakan dalam pembelajaran. Hal yang baru dari media *Fun Thinkers* ini dari media yang sudah ada adalah media *Fun Thinkers* yang berukuran besar dengan materi perkalian yang dapat meningkatkan literasi berhitung siswa juga mengkolaborasi materi perkalian atau pembelajaran dalam sebuah permainan yang menyenangkan.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] N. K. K. Widiyanti, I. N. Suparta, dan S. Sariyasa, "Meningkatkan Literasi Numerasi dan Pendidikan Karakter dengan E-Modul Bermuatan Etnomatematika di Era Pandemi COVID-19," *JIPM (Jurnal Ilm. Pendidik. Mat.*, vol. 10, no. 2, hal. 332, 2022, doi: 10.25273/jipm.v10i2.10218.
- [2] Simarmata, Wedyawati, dan R. Hutagaol, "Analisis Literasi Matematika Pada Penyelesaian Soal Cerita Siswa Kelas V Sekolah Dasar," *JPiMat J. Pendidik. Mat.*, 2020.
- [3] Hasan, *Media Pembelajaran*. Klaten: In Tahta Media Group, 2021.
- [4] M. Hasan, Milawati, Darodjat, H. Khairani, dan T. Tahrir, *Media Pembelajaran*. 2021.
- [5] T. Nurrita, "Media Pembelajaran dan Hasil Belajar Siswa," vol. 03, hal. 171–187, 2018.
- [6] A. S. Anjarani, A. Mulyadiprana, dan R. Raspati, "Fun Thinkers sebagai media Pembelajaran untuk siswa sekolah dasar : Kajian Hipotetik," *Pendididaktika Jurlan ilamah Mhs. Pendidik. guru Sekol. dasar*, vol. 7, hal. 102–107, 2020, doi: <https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v7i4.26466>.
- [7] D. L. Rahmah dan M. T. Hidayat, "Pengembangan Media 'Fun Thinkers Book' untuk Meningkatkan Antusiasme Belajar dan Hasil Belajar Materi Bangun Datar Siswa Sekolah Dasar," *J. Basicedu*, vol. 6, no. 4, hal. 6363, 2022, doi: 10.31004/basicedu.v6i4.3259.
- [8] N. T. Dewi, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Fun thinkers book pada Materi Pancasila Kelas IV di UPTD SDN Kamal 2," *Sinar Dunia J. Ris. Sos. Hum. dan Ilmu Pendidik.*, vol. 2, 2023.
- [9] A. Atikah, "Pengembangan Media Pembelajaran Fun Thinkers Book pada Subtema 1 Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan untuk Kelas V SDN 66 Payakumbuh," Universitas Islam Riau, 2021.
- [10] M. Khotimah, "Pengembangan Media Pembelajaran Fun Thinkers Book pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII MTs Ashri Tahun Pelajaran 2020/2021," Institut Agama Islam Negeri Jember, 2021.
- [11] Sugiyono, *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2018.
- [12] E. Mulyatiningsih, "Pengembangan Model Pembelajaran," *Islam. Educ. J.*, hal. 114, 2015.
- [13] P. Aprillianti dan W. Wiratsiwi, "Pengembangan E-book Dengan Aplikasi Book Creator pada Materi Bangun Ruang untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar," *Pros. Semin. Nas. Penelit. dan Pengabd. Masyarakat*, vol. 6, no. 1, hal. 81–83, 2021.