



## Pengembangan media *Fun Thinkers* dalam melatih keterampilan menulis karangan siswa sekolah dasar

Hanum Hanifa Sukma<sup>a,1,\*</sup>, Nur Rizky Amalia<sup>b</sup>

<sup>a,b</sup> Universitas Ahmad Dahlan, Yogyakarta Indonesia

<sup>1</sup> hanum.sukma@pgsd.uad.ac.id

\*Correspondent Author

Received: 6-6-2021

Revised: 23-6-2021

Accepted: 8-7-2021

### KATAKUNCI

Media *Fun Thinkers*  
Menulis Karangan Narasi  
Kelas V Sekolah Dasar

### ABSTRAK

Pembelajaran menulis di sekolah dasar merupakan salah satu keterampilan produktif yang harus dimiliki siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media *Fun Thinkers* dan uji kelayakan media sebagai sarana melatih keterampilan menulis karangan siswa sekolah dasar. Penelitian ini merupakan penelitian *Research and Development* (RnD) dengan menggunakan model pengembangan *Analys, Design, Development, Implementation, Evaluation* (ADDIE). Teknik dalam penelitian ini adalah observasi dan angket. Teknik analisis data menggunakan analisis data kualitatif untuk mengolah data berdasarkan komentar atau saran dari para ahli serta analisis data kuantitatif untuk mengetahui kualitas produk. Hasil yang didapatkan pada penelitian dari hasil uji coba validasi yaitu ahli media 100 dengan kriteria "Baik Sekali", ahli materi 80 dengan kriteria "Baik Sekali, dan ahli pembelajaran 80 dengan kriteria "Baik Sekali". Hasil uji coba validasi ahli tersebut menunjukkan bahwa media *Fun Thinkers* layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran khususnya pada keterampilan menulis karangan narasi peserta didik kelas V Sekolah Dasar.

### *Development of media fun thinkers in practicing writing skills of elementary school students*

Writing skills of elementary school is one of the productive skills that students now. This study aims to develop *Fun Thinkers* media and media feasibility test as a means to practice writing skills of elementary school students. This research is a *Research and Development* (RnD) research using the *Analys, Design, Development, Implementation, Evaluation* (ADDIE) development model. The technique in this research is observation and questionnaire. The data analysis technique uses qualitative data analysis to process data based on comments or suggestions from experts as well as quantitative data analysis to determine product quality. The results obtained in the study from the results of the validation trials were 100 media experts with the "very good" criteria, 80 material experts with the "very good" criteria, and 80 learning experts with the "very good" criteria. The results of the expert validation test show that the *Fun Thinkers* media is feasible to be used in the learning process, especially in the narrative essay writing skills of the fifth grade elementary school students.

### KEYWORDS

Fun Thinkers Media  
Narrative Writing Skills  
5<sup>th</sup> Grade Elementary School

This is an open-access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



## Pendahuluan

Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD dimaksudkan untuk dapat meningkatkan kemampuan berbahasa peserta didik agar kemampuan berkomunikasi semakin baik. Menurut (Farhurohman, 2017) mengungkapkan bahwa salah satu hal yang mendukung untuk meningkatkan kemampuan berkomunikasi adalah dengan menguasai kosakata yang banyak, kosakata yang banyak dikuasai peserta didik dapat menandakan semakin lancar juga peserta didik berkomunikasi. Kosakata merupakan hal yang penting dalam kegiatan proses pembelajaran, pemahaman kata yang sama dapat menyebabkan lancarnya komunikasi antara guru dan peserta didik. Meningkatkan penguasaan kosakata maka perlunya pengembangan salah satu aspek keterampilan berbahasa, adapun aspek itu adalah menulis, dengan seringnya peserta didik berlatih menulis maka akan lebih banyak juga kosakata yang dapat diketahui oleh peserta didik. Koleksi kosakata peserta didik banyak sehingga dapat mempermudah merangkai kata yang artinya dapat membuat komunikasi peserta didik menjadi lancar.

Pembelajaran di SD mengharuskan peserta didik untuk melakukan pembelajaran menulis secara intensif yang dimana peserta didik mendapatkan keuntungan dari menulis (Jatnika, 2019), yaitu peserta didik dapat mempunyai kemampuan merangkai kata yang baik dan dapat mengembangkan kreatifitasnya terhadap sesuatu yang dikeluarkan berdasarkan imajinasinya secara baik. Peserta didik yang melakukan kegiatan menulis intensif akan mengembangkan kreatifitas ide atau gagasan yang dimilikinya, salah satu kegiatan menulis yang dapat melatih peserta didik dalam hal menulis adalah menulis karangan narasi. Adapun (Mawarni, 2015: 3) menjelaskan bahwa karangan narasi adalah jenis pengembangan paragraf pada sebuah tulisan yang mempunyai rangkaian suatu kejadian yang dimana mempunyai urutan waktu dari awal, tengah dan akhir. Sejalan dengan hal tersebut (Widiasti Erlinda Restu, 2019) menegaskan bahwa menulis narasi memiliki peranan penting dalam meningkatkan keterampilan berbahasa Indonesia dalam proses pembelajaran.

Kreatifitas guru sangat diperlukan untuk membuat kegiatan pembelajaran menjadi efektif dan efisien sehingga peserta didik dapat mengikuti pembelajaran dengan aktif dan merasa senang, serta materi menulis karangan narasi yang disampaikan dapat dipahami dengan baik oleh peserta didik. Adanya permasalahan tersebut, maka akan dihadapkannya media pembelajaran untuk membantu peserta didik melihat secara konkret dalam hal bagaimana

peserta didik dapat menulis karangan narasi secara benar. Sejalan dengan hal tersebut, Kompri (2017: 83) menyebutkan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan yang dapat merangsang atau memancing pikiran peserta didik untuk belajar atau rasa ingin tahu yang besar.

Sejalan dengan hal tersebut, penelitian yang dilakukan oleh (Prihatin, 2018: 3) memperoleh hasil bahwa penggunaan media kartu paragraf pada mata pembelajaran Bahasa Indonesia dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam menulis karangan narasi, peningkatan tersebut dapat dilihat dari hasil belajar peserta didik yang meningkat. Menurut (Muflih, 2019: 62) mengungkapkan dalam hasil penelitiannya mengenai pengembangan media pembelajaran komik sejarah berwaktu (Komik Ratu) sebagai alternatif pembelajaran untuk siswa kelas V SD bahwa media komik ratu mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi sejarah. Selanjutnya, (Kuswaty, 2017: 10) dalam penelitiannya yang berjudul pengembangan media monopoli terhadap peningkatan kemampuan pemahaman konsep matematis peserta didik kelas V SD menyebutkan bahwa terdapat perbedaan kemampuan pemahaman konsep matematis peserta didik yang menggunakan media monopoli dengan peserta didik yang tidak menggunakan media monopoli, pemahaman kemampuan konsep matematis peserta didik yang belajar menggunakan monopoli mengalami peningkatan. Hasil penelitian yang sudah dijelaskan tersebut dapat disimpulkan bahwa terjadi pengaruh yang signifikan dalam penggunaan media dalam proses pembelajaran dalam berbagai macam materi yang berbeda. Media dapat membantu peserta didik dalam menjadikan sebuah proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dibandingkan dengan tidak menggunakan media (Risnawati et al., 2018), karena jika guru hanya terfokuskan pada target kurikulum, membuat rencana proses pembelajaran yang disesuaikan dengan ketentuan seperti hanya menghadirkan suatu strategi dalam pembelajaran, media buku paket saja maka akan membuat proses pembelajaran kurang interaktif, dan jika dalam proses pembelajaran dihadirkan sebuah media pembelajaran maka akan membuat pemecahan suatu permasalahan yang ada akan menjadi lebih optimal, karena jika hanya strategi tanpa media terasa kurang, tetapi jika ada media yang diimplementasikan dengan strategi yang menarik maka akan menjadikan usaha memecahkan permasalahan peserta didik mempunyai kemampuan menulis yang masih rendah akan menjadi lebih optimal, yang dapat menghasilkan sesuatu yang lebih optimal.

Pengembangan media pembelajaran ini untuk membantu SD dalam menyediakan media dalam penyampaian materi yang lebih menarik, maka akan dilakukan penelitian mengenai pengembangan sebuah media yang bernama *Fun Thinkers*. Menurut (Riana, 2019: 86) mengungkapkan bahwa media *Fun Thinkers Book* merupakan media yang dapat membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan dengan hasil belajar mencapai tujuan

pembelajaran. Media *Fun Thinkers* diharapkan dapat melatih keterampilan menulis karangan narasi pada peserta didik kelas V SD. Berdasarkan uraian masalah yang terdapat pada latar belakang ini maka dapat dirumuskan tujuan penelitian pengembangan media ini adalah menghasilkan media *Fun Thinkers* untuk pembelajaran menulis karangan narasi, *Fun Thinkers* ini juga sesuai dengan karakteristik dan perkembangan siswa kelas V Sekolah Dasar. Pengembangan media *Fun Thinkers* pada pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya materi menulis karangan narasi, penting dilaksanakan sebagai penelitian pengembangan media dengan harapan akan memberikan pengaruh pada guru dalam proses pembelajaran yang efektif, serta menambahkan teori baru tentang perancangan langkah-langkah pengembangan media pembelajaran yang bermanfaat dalam proses pembelajaran khususnya mata pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar.

## Metode

Penelitian ini merupakan penelitian yang menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau disebut juga dengan istilah *Research and Development* (R&D). Teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi untuk di SD dan angket untuk penilaian ahli. Model pengembangan yang digunakan adalah *analysis, design, development, Implementation, and Evaluation* (ADDIE) (Sukardi, M.Ed.,M.Sc., 2019).

Langkah pertama adalah *analysis* meliputi kegiatan melakukan analisis kompetensi yang dituntut kepada peserta didik. Melakukan analisis karakteristik peserta didik tentang kapasitas belajarnya, pengetahuan, keterampilan, sikap yang telah dimiliki peserta didik serta aspek lain yang terkait. Melakukan analisis materi sesuai dengan tuntutan kompetensi. Menurut hasil observasi, kebutuhan peserta didik dan guru di SD Muhammadiyah Pakem Kabupaten Sleman membutuhkan media pembelajaran.

Langkah ke dua adalah *Design* dengan menghadirkan sebuah produk yaitu media pembelajaran, adapun perencanaan produk adalah sebagai berikut: 1) Menyusun kerangka materi yang akan dikembangkan dalam media pembelajaran *Fun Thinkers* pada materi organ gerak hewan dan manusia; 2) Menyajikan ilustrasi gambar hewan dan manusia apa saja yang terdapat dalam media *Fun Thinkers*; 3) Membuat perencanaan media *Fun Thinkers* dengan menyesuaikan dengan karakteristik peserta didik di Sekolah Dasar; 4) Menyusun desain instrumen penilaian media *Fun Thinkers*. Penyusunan instrumen dilakukan agar media yang dikembangkan valid dan layak untuk dapat digunakan.

Pengembangan media *Fun Thinkers* penulis menggunakan langkah-langkah sebagai berikut; 1) Menentukan tujuan pembelajaran; 2) Melakukan identifikasi terhadap kompetensi inti, kompetensi dasar dan indikator; 3) Menyusun desain pembelajaran, dengan melakukan

rancangan awal seperti membuat materi yang akan ada pada media, selanjutnya rancangan akan dibuat menjadi media utuh. Media tersebut harus melewati uji validitas yang akan memutuskan media layak digunakan atau tidak. Uji validitas dilakukan oleh tiga ahli yaitu ahli media, ahli materi dan ahli pembelajaran. Penelitian pengembangan ini, peneliti menggunakan teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif, kualitatif digunakan untuk menganalisis yang diperoleh saat uji coba ahli media, ahli materi dan ahli pembelajaran, selanjutnya diolah secara kualitatif. Kuantitatif merupakan hasil dari data yang diperoleh dari instrumen angket yang digunakan ketiga ahli untuk menilai media *Fun Thinkers*, angket tersebut menggunakan skala Likert. Pada penilaian yang dilakukan ketiga ahli akan di analisis menggunakan (Arikunto dan Cepi, 2014) yang ditampilkan pada Tabel 1.

**Tabel 1.** Rentang Nilai & Kriteria

Rentang Nilai	Nilai	Kriteria
80-100	4	Baik Sekali
61-80	3	Baik
41-60	2	Cukup
21-40	1	Kurang

Analisis data hasil angket tersebut dilakukan dengan menghitung skor menggunakan rumus (Arifin, 2013).

$$S = \frac{B}{N} \times 100$$

Keterangan:

S= Skor yang dicari

B= Jumlah perolah skor

N= Jumlah skor maksimal

Langkah ke empat adalah *implementation* yaitu uji coba yang dilakukan kepada guru dan peserta didik merupakan hal untuk dapat memperkuat hasil penelitian ini. Hasil data uji coba juga diperkuat dengan adanya respon peserta didik yang melihat serta menggunakan media *Fun Thinkers*. Observasi dilakukan kepada peserta didik dengan menggunakan media *Fun Thinkers*.

Langkah ke lima adalah *evaluation* yaitu proses untuk melihat apakah pengembangan media sudah dapat dinyatakan layak oleh tiga ahli yaitu ahli media, pembelajaran dan materi, serta sistem pembelajaran dengan menggunakan media *Fun Thinkers* yang sedang dilakukan sudah berhasil, sesuai dengan harapan awal atau tidak. Tahap evaluasi bisa terjadi pada setiap empat tahap di atas. Evaluasi adalah sebuah proses yang dilakukan untuk memberikan nilai terhadap proses pengembangan media dan program pembelajaran yang telah dilakukan

menggunakan media. Pada tahapan akhir peneliti menentukan kekurangan media yang telah dikembangkan, sehingga kemudian media *Fun Thinkers* ini dapat menjadi lebih baik lagi.

## Hasil dan Pembahasan

Pengembangan media *Fun Thinkers* ini dilakukan untuk dapat menjadikan media tersebut menjadi layak digunakan dengan melewati uji coba validasi dari tiga ahli yaitu ahli media, ahli materi dan ahli pembelajaran. Data uji coba ketiga ahli akan dijadikan hasil dari penelitian ini. Hasil penilaian secara kuantitatif yang dilakukan ketiga ahli didapatkan dari skor yang diperoleh. Hasil Validasi ahli media tersebut diolah berdasarkan pedoman penskoran dalam bentuk adaptasi dari teori (Arifin, 2013). Skor maksimal dari angket penilaian ahli media adalah 40, jumlah skor yang didapatkan dari ahli media adalah 40, maka hasil yang didapat dari penilaian ahli media adalah 100 dan mendapat penilaian dengan kategori “Layak Digunakan” dengan kriteria “Baik Sekali” pada hasil penilaian ahli media. Ahli media selain memberikan penilaian dalam bentuk skor, ahli media juga memberikan saran dan komentar terkait media *Fun Thinkers*, saran yang diberikan oleh ahli media adalah pada bagian background di soal yang disarankan tidak hanya polos saja namun ditambahkan gambar, selain itu saran dari ahli media pada bagian tempat media *Fun Thinkers* yang hendaknya disesuaikan dengan medianya, tidak kekecilan dan tidak kebesaran.

Hasil Validasi ahli materi tersebut diolah berdasarkan pedoman penskoran dalam bentuk adaptasi dari teori (Arifin, 2013). Skor maksimal dari angket validasi ahli materi adalah 40. Jumlah skor yang didapatkan dari ahli materi adalah 32, maka hasil yang didapat dari penilaian ahli materi adalah 80 dan mendapat penilaian dengan kategori “Layak Digunakan Dengan Revisi” dengan kriteria “Baik Sekali” pada hasil penilaian ahli materi terhadap kelayakan materi dalam media *Fun Thinkers*. Ahli materi memberikan penilaian dalam bentuk skor, ahli materi juga memberikan saran dan masukan yaitu pada bagian gambar yang disesuaikan dengan mata pelajaran yaitu Bahasa Indonesia sehingga tidak usah menggunakan gambar yang terdapat Bahasa Inggrisnya, selain itu ahli materi juga memberikan masukan pada bagian gambar yang isi ceritanya terdapat dua orang maka harus disesuaikan dengan gambar yang juga harus ada 2 orang didalam gambar.

Hasil Validasi ahli pembelajaran tersebut diolah berdasarkan pedoman penskoran dalam bentuk adaptasi dari teori (Arifin, 2013). Skor maksimal dari angket validasi ahli pembelajaran adalah 40. Jumlah skor yang didapatkan dari ahli pembelajaran adalah 32, maka hasil yang didapat dari penilaian ahli pembelajaran adalah 80 dan mendapat penilaian dengan kategori “Layak Digunakan” dengan kriteria “Baik Sekali” pada hasil penilaian ahli pembelajaran terhadap RPP yang digunakan pada kelayakan media *Fun Thinkers*. Ahli pembelajaran selain

memberikan penilaian berbentuk skor, ahli pembelajaran juga memberikan saran dan masukan yaitu pada bagian inti dalam pembelajaran yang hendaknya lebih memperbanyak kegiatan pembelajaran dengan media tersebut yaitu *Fun Thinkers*. Berdasarkan hasil keseluruhan validasi ketiga ahli dapat dilihat dalam bentuk tabel, kemudian dicari rata-rata dengan rumus yang telah ditentukan ditampilkan pada tabel 2.

**Tabel 2.** Hasil Data Uji Coba Ahli

No	Penilaian	Nilai	Kategori
1	Ahli Media	100	Baik Sekali
2	Ahli Materi	80	Baik Sekali
3	Ahli Pembelajaran	80	Baik Sekali
Jumlah		260	
Rata-rata		86,66	Baik Sekali

Analisis data kualitatif digunakan untuk mengelola data yang diperoleh dari tanggapan, masukan, komentar, saran, dan kritik saat validasi ahli media, materi dan pembelajaran. Masukan terhadap media *Fun Thinkers* adalah sebagai berikut: 1) Ahli media: perbaikan pada *background* yang dianggap terlalu polos, bingkai peraga pada bagian pemegang ubin nomor yang harus ditambahkan, tempat media *Fun Thinkers* yang harus disesuaikan dengan ukuran media; 2) Ahli materi: perbaikan pada gambar yang berbahasa Inggris tidak sesuai dengan mata pelajaran pada penelitian yaitu Bahasa Indonesia, perbaikan pada ide pokok yang jauh dari gambar yang disediakan; 3) Ahli Pembelajaran: perbaikan pada proses pembelajaran yang harus lebih memperlihatkan peserta didik menggunakan media *Fun Thinkers*.

Media *Fun Thinkers* setelah dilakukan pengembangan dengan melewati tahap uji coba validasi ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran, sehingga media *Fun Thinkers* yang sudah dikatakan layak digunakan dapat dilihat pada gambar 1.



**Gambar 1.** Media *Fun Thinkers*

Tahap pengembangan media *Fun Thinkers* terdiri dari beberapa tahapan, yaitu pembuatan komik dan uji coba validasi ahli media, materi dan pembelajaran. Pada tahap pembuatan media *Fun Thinkers* adapun pembuatan media diawali dengan menyesuaikan dengan rancangan awal media yang telah dibuat menggunakan *corel draw*. Pembuatan media selanjutnya dengan membuat bingkai peraga dan ubinnya, bingkai peraga digunakan untuk dapat memainkan soal



yang ada di *Fun Thinkers*, terdiri dari nomor ubin 1 hingga 9 yang dibuat beserta dengan pegangan agar memudahkan peserta didik dalam mengambil dan meletakkan ubin dan terdapat juga petunjuk peletakkan nomor ubin yang berwarna biru terletak pada bagian kiri atas bingkai, agar dapat memudahkan peserta didik dalam meletakkan nomor, bingkai dan ubin dapat dilihat pada gambar 2.



**Gambar 2.** Bagian pertama bingkai peraga

Pembuatan media selanjutnya dengan membuat soal yang digunakan peserta didik untuk dapat melatih keterampilan menulis karangan narasi. Soal yang dibuat diberikan nama level, sesuai adaptasi dari permainan yang ada di *smart phone*. Level berjumlah 7 dengan masing-masing level terdapat 9 soal yang harus diselesaikan peserta didik. Level yang diadaptasi ini bertujuan untuk dapat membuat peserta didik secara tidak sadar bermain sambil belajar, selain itu level juga dimaksudkan untuk dapat membuat rasa ingin tahu peserta didik agar menjadi lebih tinggi. Soal yang terdapat pada level 1 hingga 7 dibuat tingkat kesulitan yang berbeda, level 1 menghubungkan antara gambar dengan gambar, level 2 menghubungkan antara gambar dengan ide pokok cerita, level 3 menghubungkan ide pokok cerita dengan cerita, level 4 menghubungkan ide pokok dengan kerangka cerita, level 5 yang terdapat kerangka cerita agar dapat dikembangkan oleh peserta didik, level 6 terdapat ide pokok per paragraf yang harus dikembangkan oleh peserta didik, level 7 juga terdapat ide pokok perparagraf yang harus dikembangkan oleh peserta didik, adapun gambar level 1 hingga 7 ditampilkan pada Gambar 3.



**Gambar 3.** Bagian ke dua soal latihan

Pembuatan media selanjutnya adalah membuat petunjuk penggunaan media yang dibuat untuk dapat mempermudah peserta didik dalam menggunakan media *Fun Thinkers*, pada buku



ini selain terdapat petunjuk penggunaan juga terdapat tujuan pembelajaran yang harus dicapai oleh peserta didik saat menggunakan media *Fun Thinkers*, adapun gambar dari petunjuk penggunaan media ditampilkan pada Gambar 4.



**Gambar 4.** Bagian ke tiga buku petunjuk penggunaan

Pembuatan media selanjutnya adalah membuat buku latihan peserta didik untuk dapat menulis dari apa yang seharusnya ditulis dari seluruh soal yang ada pada level 1 hingga level 7. Buku tulis dibuat agar memudahkan peserta didik dapat menuliskan jawabannya dibuku latih yang telah disediakan, sehingga tidak perlu menggunakan buku yang lainnya. Buku latih peserta didik dibuat dengan tema sentuhan yang sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas V SD, agar peserta didik merasakan sesuatu yang baru dan beda dari biasanya, halaman depan buku latihan tersebut dibuat sesuai dengan tema pada media *Fun Thinkers*, sehingga media ini dapat menjadi media satu kesatuan yang lengkap.

Data hasil uji coba yang dilakukan kepada guru dan peserta didik merupakan hal untuk dapat memperkuat hasil penelitian ini. Data hasil uji coba yang dilakukan kepada seorang guru dengan memperlihatkan media tersebut kepada guru tersebut untuk dapat memberikan penilaian, hasil penilaian dapat dikatakan sangat baik karena dimata seorang guru media tersebut sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas V SD. Guru tersebut juga menambahkan agar dapat memproduksi media *Fun Thinkers* dalam jumlah yang banyak agar dapat dijual belikan kekhlayak luar SD. Guru kelas mengatakan "Media sudah cukup bagus, karena mempunyai tampilan luar yang dapat menarik perhatian peserta didik. Bagian yang dapat menarik perhatian peserta didik seperti warna, gambar, ada bingkai peraga yang tentu itu jarang ditemukan oleh peserta didik bahkan tidak pernah dilihat oleh mereka, sehingga itu dapat menarik perhatian peserta didik. Saya rasa dengan pengaitan dari level 1 ke level 7 akan dapat mempengaruhi kemampuan menulis peserta didik". Pengembangan media *Fun Thinkers* mencapai hasil yang mampu untuk dipergunakan dalam menunjang keterampilan menulis di kelas V Sekolah Dasar. Adapun (Damarwan & Khairudin, 2017) (Maulana et al., 2019) mengungkapkan bahwa media sangat membantu siswa dalam meningkatkan keterampilan, dalam hal ini media yang bagus membuat prestasi yang bagus juga untuk siswa. Peran media

tersebut memberikan kontribusi tersendiri bagi siswa maupun guru dalam pembelajaran. Senada dengan (Umar, 2017) dan (Nurpratiwiningsih, L., & Setiyoko, D. T., 2018) bahwa penggunaan media dalam pengajaran di kelas merupakan sebuah kebutuhan yang tidak dapat diabaikan, hal ini dapat dipahami mengingat proses belajar yang dialami siswa tertumpu. (Karo-karo & Rohani, 2018) juga mengatakan bahwa media merupakan suatu alat atau sarana sebagai perantara untuk menyampaikan bahan pelajaran dari guru kepada anak didik. Sehingga dalam hasil pengembangan media pada penelitian ini mampu untuk sebagai referensi bagi pendidik dalam memperkaya penggunaan media dalam pembelajaran dengan disesuaikan tujuan yang dirumuskan.

## Simpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan yaitu Pengembangan media *Fun Thinkers* untuk melatih keterampilan menulis karangan narasi pada peserta didik kelas V SD menggunakan model pendekatan ADDIE dikembangkan melalui beberapa langkah yaitu analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), Implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Berdasarkan validasi uji coba dengan para ahli, pengembangan media *Fun Thinkers* untuk melatih keterampilan menulis karangan narasi peserta didik kelas V SD, dapat diketahui hasil penilaian validasi ahli media adalah 100 dengan kriteria "Baik Sekali". Hasil penilaian validasi ahli materi adalah 80 dengan kriteria "Baik Sekali". Hasil penilaian validasi ahli pembelajaran adalah 80 dengan kriteria "Baik Sekali". Hasil penilaian ketiga ahli yaitu ahli media, ahli materi dan ahli pembelajaran tersebut menunjukkan bahwa media *Fun Thinkers* untuk dapat melatih keterampilan menulis karangan narasi kelas V SD dapat dikatakan layak digunakan.

## Daftar Pustaka

- Arikunto, S., & Cepi. (2014). *Evaluasi program pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arifin, Z. (2013). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Damarwan, E. S., & Khairudin, M. (2017). *Development of an Interactive Learning Media to Improve Competencies*. January, 7–11. <https://doi.org/10.2991/ictvt-17.2017.5>
- Farhurohman, O. (2017). "Implementasi Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD/MI". *Jurnal Keilmuan dan Kependidikan Dasar*, 9(1), 23-24. Retrieved from <http://jurnal.uinbanten.ac.id/index.php/primary/article/view/412>
- Karo-Karo, I. R., & Rohani, R. (2018). Manfaat media dalam pembelajaran. *AXIOM: Jurnal Pendidikan Dan Matematika*, 7(1).
- Kompri. (2017). *Belajar; Faktor-faktor Yang Mempengaruhinya*. Yogyakarta: Media Akademi.
- Kuswati, M, dkk. 2017. "Penggunaan Media Monopoli Terhadap Peningkatan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar". *Jurnal Untirta*, Volume 3 No. 1.
- Mawarni, R. (2015). Peningkatan Keterampilan Menulis Karangan Narasi Menggunakan Media Film Kelas III SD N Pencar 2 Sleman. Yogyakarta.
- Maulana, M. R. W., Muslim, S., Buditjahjanto, I. G. P. A., & Cahyono, B. D. (2019). Development

- of Learning Media Based on Virtual Reality In the Subject Object-Oriented Programming Improving Learning Outcomes of RPL Students at SMK Negeri 2 Bangkalan. *IJIEEB : International Journal of Integrated Education, Engineering and Business*, 2(1), 58–78. <https://doi.org/10.29138/ijieeb.v2i1.812>
- Muflih, I. K, dkk. 2019. “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Sejarah Berwaktu (Komik Ratu) Sebagai Alternatif Pembelajaran Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar”. *Jurnal Inventa*. Volume 3 No. 1.
- Nurpratiwiningsih, L., & Setiyoko, D. T. (2018). Development of Education Games Map Material as a Learning Media for Elementary School Students. *Journal of Primary Education*, 7(3), 249–257.
- Prihatin, D. 2018: “Analisis Kesulitan Siswa dalam Menemukan Ide Pokok pada Paragraf Teks Bacaan Kelas V SD Negeri 4 Gondang Sragen”. Surakarta.
- Riani, R.P. (2019). “Pengembangan Media Pembelajaran Tematik (Fun Thinkers Book) pada Tema Berbagai Pekerjaan Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”. Semarang.
- Risnawati, Amir, Z., & Sari, N. (2018). The development of learning media based on visual, auditory, and kinesthetic (VAK) approach to facilitate students’ mathematical understanding ability. *Journal of Physics: Conference Series*, 1028(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1028/1/012129>.
- Sukmadinata, & Nana, S. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan*. PT Remaja Rosdakarya: Bandung.
- Umar, U. (2017). MEDIA PENDIDIKAN: Peran dan Fungsinya dalam Pembelajaran. *Tarbawiyah Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 11(01), 131-144.
- Jatnika, S. A. (2019). Budaya Literasi untuk Menumbuhkan Minat Membaca dan Menulis. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(2), 1–6.
- Sukardi, M.Ed.,M.Sc., P. . (2019). *Metodologi Penelitian Pendidikan* (R. Damayanti (ed.)). PT Bumi Aksara.
- Widiasti, Erlinda Restu & Hanum Hanifa Sukma. (2019). PENINGKATAN KETERAMPILAN MENULIS KARANGAN NARASI MELALUI METODE MIND MAPPING KELAS IV SEKOLAH DASAR. *Fundamental Pendidikan Dasar*, 01(01), 33–38. <https://doi.org/https://doi.org/10.12928/fundadikdas.v3i1.1762>