

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN FANFUN PADA MATA
PELAJARAN IPAS MATERI LINGKUNGAN SISWA KELAS IV SDN REJUNO 1**

Irfan Abdul Rokim¹, Uci Ulfa Nur' Afifah², Novia Rahma Rista Utami³

STKIP Modern Ngawi

[1iirfanabdu0@gmail.com](mailto:iirfanabdu0@gmail.com), [2noviarra1411@gmail.com](mailto:noviarra1411@gmail.com),

[3uciulfa@stkipmodernngawi.ac.id](mailto:uciulfa@stkipmodernngawi.ac.id)

ABSTRACT

This study aimed to determine the feasibility of the FanFun learning media for Environmental Science content in the Natural and Social Sciences (IPAS) subject for fourth-grade students at SDN Rejuno 1 and to identify students' and teachers' responses to the developed media. The study was motivated by the limited use of innovative and interactive learning media, resulting in teacher-centered learning and difficulties among students in understanding the material. This research employed the Research and Development (R&D) method using the 3D development model (Define, Design, and Develop), which was adapted from Thiagarajan's 4D model. Data were collected through observations, interviews, material and media expert validation questionnaires, as well as student and teacher response questionnaires. The results showed that (1) the material expert validation of the FanFun learning media achieved a score of 76% and was categorized as valid, (2) the media expert validation achieved a score of 80% and was categorized as valid, (3) student responses to the use of FanFun learning media reached 99% and were categorized as very good, and (4) teacher responses reached 100% and were categorized as very good. Based on these findings, the FanFun learning media was declared feasible for use as a supporting medium in teaching environmental topics in the IPAS subject for fourth-grade elementary school students. The use of FanFun is expected to create a more interactive and engaging learning environment and enhance student participation in the learning process.

Keywords: FanFun, IPAS, Environment, Elementary School (SD), learning media.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran FanFun pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) materi lingkungan untuk siswa kelas IV SDN Rejuno 1 serta mengetahui respon siswa dan guru terhadap penggunaan media yang dikembangkan. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh terbatasnya penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif sehingga pembelajaran masih berpusat pada guru dan siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan 3D (Define, Design, Develop) yang dimodifikasi dari model 4D Thiagarajan. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, kuesioner validasi ahli materi dan ahli media, serta kuesioner respon siswa dan guru. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) validasi ahli materi terhadap media pembelajaran FanFun memperoleh persentase sebesar

76% dengan kategori valid, (2) validasi ahli media memperoleh persentase sebesar 80% dengan kategori valid, (3) respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran FanFun memperoleh persentase sebesar 99% dengan kategori sangat baik, dan (4) respon guru memperoleh persentase sebesar 100% dengan kategori sangat baik. Berdasarkan hasil tersebut, media pembelajaran FanFun dinyatakan layak digunakan sebagai media pendukung pembelajaran IPAS materi lingkungan pada siswa kelas IV sekolah dasar. Penggunaan media FanFun diharapkan mampu menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: *FanFun, IPAS, Lingkungan, Sekolah Dasar, Media Pembelajaran*

A. Pendahuluan

Perkembangan di sektor teknologi informasi dan komunikasi, yang berjalan seiring dengan kemajuan masyarakat, telah membuka peluang signifikan di sektor pendidikan. Evolusi ini memberikan pengaruh substansial terhadap inovasi strategi pembelajaran digital sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung tanpa interaksi tatap muka langsung dan dapat diakses melalui perangkat seperti smartphone, komputer pribadi, atau laptop (Cahyadi, 2021). Berdasarkan ketentuan UU No 20 Tahun 2003 mengenai Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan diharapkan bersifat fleksibel dan inovatif dalam memanfaatkan potensi teknologi guna meningkatkan kualitas pengalaman belajar secara menyeluruh.

Pendidikan di sekolah dasar kini dihadapkan pada tantangan besar

dalam mendidik Generasi Z, yang telah terbiasa dengan kemajuan internet. Saat ini, pendidik diwajibkan untuk merancang pembelajaran dan menguasai pengetahuan TIK sebagai sumber pembelajaran terkini, serta membangun hubungan harmonis dengan orang tua siswa (Prasetyo et al., 2024). Sehingga, pemanfaatan media pembelajaran berfungsi sebagai instrumen penting untuk memfasilitasi penyampaian materi agar lebih mudah dicerna oleh siswa dalam berbagai format secara efektif (Suhenda et al., 2024). Media pembelajaran yang interaktif mampu diterapkan untuk meningkatkan aspek kognitif, emosional, konsentrasi, dan potensi siswa sekolah dasar (Senapadma, 2025).

Media tidak hanya berperan untuk memfasilitasi pembelajaran, namun juga dapat meningkatkan motivasi atau semangat belajar yang

merupakan faktor krusial dalam kegiatan pembelajaran sebagai pendorong siswa menuju pencapaian tujuan yang jelas (Silalahi et al., 2022). Di samping penyampaian materi yang akurat, penerapan multimedia yang mengintegrasikan teks, animasi, gambar, dan suara mampu merangsang minat serta antusiasme siswa. Menurut Wulandari & Mudinillah (2022), berbagai jenis media seperti audiovisual memainkan peran penting dalam mendorong semangat belajar siswa. Akan tetapi, multimedia yang digunakan oleh pendidik hingga saat ini masih terbatas pada presentasi PowerPoint atau video yang monoton sehingga aktivitas belajar siswa tidak mencapai tahap pembelajaran melalui praktik langsung (Cahyadi, 2021).

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan suatu bidang studi yang menelaah fenomena alam semesta secara ilmiah melalui observasi dan eksperimen. Pada tingkat IPAS kelas IV, siswa dituntut untuk memahami konsep-konsep mendalam terkait fenomena alam serta interaksi sosial (Lestari et al., 2023). Dalam IPAS, konsep-konsep abstrak memerlukan dukungan media untuk memudahkan

pemahaman siswa (Ilham et al., 2024). Hal ini sangat relevan karena siswa kelas IV berada di tahap perkembangan kognitif operasional konkret, di mana mereka memerlukan dukungan visual atau objek nyata untuk membantu menguasai konsep-konsep umum (Kusmiati et al., 2024).

Situasi di SDN Rejuno 1, menunjukkan bahwa materi IPAS tentang lingkungan masih disampaikan dengan metode konvensional berupa ceramah yang bergantung pada buku teks. Kondisi tersebut menyebabkan siswa terlibat secara pasif, hanya mendengarkan dan menghafal informasi sehingga minat mereka terhadap pembelajaran menurun (Khoerunnisa et al., 2024).

Kesenjangan antara kebutuhan siswa dan ketersediaan media di SDN Rejuno 1 perlu segera diatasi, mengingat infrastruktur sekolah telah cukup memadai. Sekolah tersebut dilengkapi dengan proyektor LCD, Smart Tv, serta akses WiFi yang stabil. Potensi sarana yang ada seharusnya dioptimalkan untuk menyediakan media pembelajaran yang lebih eksploratif sehingga siswa dapat belajar sendiri atau bersama dalam kelompok dengan dukungan

teknologi pendidikan yang sesuai (Suhenda et al., 2024).

Penggunaan teknologi di sektor pendidikan memberikan kesempatan untuk meningkatkan jangkauan terhadap berbagai sumber informasi dan pengetahuan. Pemanfaatan teknologi yang tepat mampu mendukung peningkatan efektivitas serta efisiensi dalam aktivitas belajar. Kemajuan teknologi yang semakin pesat juga mengharuskan guru dan siswa untuk mampu menggunakan berbagai perangkat teknologi sebagai sarana yang mendukung kegiatan belajar. Apabila siswa tidak diperkenalkan dengan pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran, maka mereka akan memiliki keterbatasan dalam mengakses berbagai sumber belajar yang lebih luas. Selain itu, siswa juga berpotensi kurang memiliki keterampilan dalam memanfaatkan teknologi sebagai sarana belajar. Kondisi tersebut dapat menyebabkan proses pembelajaran menjadi kurang inovatif serta kurang mampu mengikuti perkembangan zaman. Oleh sebab itu, pemanfaatan teknologi pada aktivitas pembelajaran menjadi sangat penting dalam mendukung peningkatan kualitas, efektivitas, serta inovasi dalam proses

pembelajaran di sekolah (Syafawani & Prasetyo, 2024).

Sejalan dengan tantangan digitalisasi saat ini, pemerintah Indonesia yang dipimpin oleh Presiden Prabowo Subianto menunjukkan perhatian serius melalui program distribusi Smart TV Interaktif ke sekolah-sekolah dasar di seluruh negeri. Kebijakan ini menjadi peluang signifikan untuk mengintegrasikan media pembelajaran modern dalam ruang kelas. Untuk mengoptimalkan pemanfaatan Smart TV tersebut, diperlukan media pendamping yang fleksibel dan interaktif, yang dapat dioperasikan secara sinkron antara layar besar di depan kelas dan perangkat siswa.

Sebagai jawaban untuk masalah yang ada, peneliti mendesain dan mengembangkan media digital FanFun yang dapat dijangkau dengan menggunakan perangkat elektronik (Smart TV, laptop, dan smartphone) yang dimiliki peserta didik. Penamaan FanFun memiliki makna filosofis tersendiri, di mana kata “Fan” diambil dari bagian nama peneliti sebagai identitas pengembang media, sedangkan kata “Fun” berasal dari bahasa Inggris yang berarti menyenangkan. Perpaduan kedua

kata tersebut mencerminkan konsep pembelajaran yang dirancang untuk menghadirkan pengalaman belajar yang tidak hanya memberikan informasi, namun mampu menghasilkan lingkungan belajar yang menarik serta menyenangkan bagi siswa.

Keunggulan media FanFun terletak pada pengintegrasian berbagai fitur pembelajaran interaktif, seperti penyajian materi dalam bentuk visual, kuis interaktif, serta permainan edukatif (game learning) yang bertujuan untuk meningkatkan partisipasi aktif siswa saat pembelajaran dengan suasana menyenangkan. Dengan fitur-fitur tersebut, siswa berpartisipasi secara langsung pada kegiatan pembelajaran yang bersifat eksploratif dan partisipatif. Selain itu, materi IPAS yang pada awalnya bersifat abstrak dapat disajikan secara lebih konkret melalui tampilan digital yang menarik, sehingga memudahkan siswa memahami konsep pembelajaran dengan cara yang lebih efisien serta bermakna. Oleh sebab itu, media FanFun diharapkan mampu menghadirkan aktivitas belajar yang interaktif, menarik, serta dapat

memperdalam pemahaman siswa mengenai materi yang dipelajari.

Berdasarkan masalah yang diperoleh dan pertimbangan dalam menentukan solusi pada permasalahan tersebut, peneliti berminat untuk melaksanakan penelitian dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran FanFun pada Mata Pelajaran IPAS Materi Lingkungan Siswa Kelas IV SDN Rejuno 1".

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* untuk menciptakan media pembelajaran FanFun pada materi lingkungan mata pelajaran IPAS. Model pengembangan menggunakan model 3D, modifikasi model 4D yang diperkenalkan oleh Thiagarajan, Semmel, dan Semmel. Model tersebut mencakup tiga tahapan utama, yaitu *Define* (pendefinisian), *Design* (perancangan), dan *Development* (pengembangan). Penelitian ini dilaksanakan sampai tahap *development* karena tujuan utamanya adalah menguji kelayakan produk.

Data dikumpulkan melalui kegiatan observasi, wawancara, validasi ahli materi dan ahli media,

serta kuesioner respon guru dan siswa. Data yang telah diperoleh kemudian dianalisis dengan menggunakan teknik deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Analisis kualitatif digunakan mengkaji hasil observasi, wawancara, serta masukan dari para validator sebagai dasar penyempurnaan produk. Adapun analisis kuantitatif dilakukan pada data hasil kuesioner untuk mengetahui tingkat kelayakan media media pembelajaran FanFun.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini menciptakan media pembelajaran digital bernama FanFun yang dikembangkan dalam mendukung pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) materi lingkungan bagi siswa kelas IV sekolah dasar. Pengembangan dilakukan mengacu pada model 3D yaitu tahap *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), dan *development* (pengembangan).

Tahap *define* diawali dengan identifikasi kebutuhan melalui observasi serta wawancara dengan guru kelas IV SDN Rejuno 1. Berdasarkan hasil analisis, diketahui bahwa proses pembelajaran masih menggunakan media utama buku

paket dan penyampaian materi melalui metode ceramah. Meskipun sekolah telah memiliki sarana pendukung berbasis teknologi, seperti proyektor dan *Smart TV*, belum dimanfaatkan untuk kegiatan pembelajaran secara maksimal. Situasi tersebut menyebabkan pembelajaran lebih berorientasi pada guru sehingga partisipasi siswa selama proses belajar belum optimal. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa beberapa siswa menunjukkan kurangnya perhatian dan antusiasme ketika pembelajaran berlangsung. Selain itu, siswa dituntut untuk mampu memahami permasalahan yang berkaitan dengan pelestarian sumber daya alam serta upaya menjaga kelestarian makhluk hidup sesuai capaian pembelajaran IPAS fase B. Berdasarkan temuan tersebut, diperlukan media pembelajaran yang dapat mewujudkan pengalaman belajar lebih menarik, interaktif, serta sesuai dengan karakteristik siswa guna mendukung peningkatan motivasi, keterlibatan, serta pemahaman mereka terhadap materi lingkungan

Pada tahap *design* dilakukan berdasarkan hasil identifikasi kebutuhan yang diperoleh pada tahap

pendefinisian. Pada tahap ini, media pembelajaran FanFun dirancang dengan menyesuaikan karakteristik siswa kelas IV serta materi lingkungan pada mata pelajaran IPAS. Kegiatan yang dilakukan mencakup penyusunan materi sesuai capaian pembelajaran Kurikulum Merdeka, pembuatan *storyboard* sebagai gambaran awal produk, serta perancangan tampilan media yang meliputi tata letak, logo, tema warna, desain visual, dan jingle sebagai identitas media. Selain itu, peneliti juga menyiapkan modul ajar sebagai pedoman penggunaan media dalam pembelajaran serta menyusun instrumen penelitian berupa kuesioner validasi dan kuesioner respon pengguna. Produk yang dikembangkan berbentuk media digital berbasis *website* dan aplikasi yang dapat diakses melalui tautan maupun *QR Code*. Selain itu, FanFun dilengkapi dengan berbagai fitur multimedia seperti teks, gambar ilustrasi, audio, dan permainan edukatif yang didesain untuk meningkatkan keterlibatan serta pemahaman siswa terhadap materi yang akan dipelajari.

Tahap develop difokuskan pada proses pembuatan produk

berdasarkan rancangan yang telah disusun sebelumnya. Setelah media selesai dikembangkan, kemudian dilakukan validasi ahli materi dan ahli media untuk menilai kelayakan produk. Hasil penilaian serta masukan dari para validator selanjutnya digunakan sebagai dasar dalam melakukan penyempurnaan media sebelum diujicobakan.

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli

Aspek Penilaian	Skor Penilaian	Presentase(%)	Kategori
Ahli Materi	19	76	Valid
Ahli Media	20	80	Valid

Berdasarkan hasil validasi ahli materi, media FanFun memperoleh persentase sebesar 76% dan termasuk dalam kategori valid. Hasil tersebut menunjukkan bahwa isi materi yang disajikan dalam media telah memenuhi kriteria kelayakan untuk digunakan dalam pembelajaran IPAS materi lingkungan. Sementara itu, hasil validasi ahli media memperoleh persentase sebesar 80% dengan kategori valid. Temuan tersebut mengindikasikan bahwa FanFun telah memenuhi standar kelayakan dari sisi desain dan teknis

sehingga layak dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran.

Setelah melalui proses validasi dan revisi, media FanFun diimplementasikan kepada siswa kelas IV SDN Rejuno 1 serta mendapatkan penilaian dari guru kelas. Hasil kuesioner menunjukkan bahwa respon guru mencapai persentase 100% dengan kategori sangat baik. Guru menilai bahwa media ini mampu membantu penyampaian materi secara lebih menarik, mendukung pemahaman siswa terhadap konsep lingkungan, serta meningkatkan partisipasi siswa selama pembelajaran. Hasil uji coba kepada siswa juga menunjukkan tanggapan yang sangat positif. Persentase respon siswa mencapai 99% dengan kategori sangat baik. Sebagian besar siswa menyatakan bahwa media mudah dioperasikan, memiliki tampilan yang menarik, dan membantu mereka memahami materi lingkungan dengan lebih jelas serta menyenangkan.

Selain data yang diperoleh melalui kuesioner, hasil observasi selama pelaksanaan uji coba menunjukkan terdapat peningkatan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Siswa tampak aktif

mengikuti kegiatan belajar, antusias dalam mengakses materi, serta bersemangat ketika mengerjakan kuis dan permainan edukatif yang tersedia pada media. Temuan tersebut menunjukkan bahwa FanFun mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menarik, dan mendorong partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran IPAS.



Gambar 1 Media FanFun

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran FanFun pada mata pelajaran IPAS materi lingkungan di kelas IV SDN Rejuno 1, diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran FanFun dikembangkan melalui metode Research and Development (R&D) dengan mengadopsi model 3D yaitu tahap pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), dan pengembangan (*develop*).

- b. Hasil penilaian dari validator menunjukkan bahwa media FanFun memenuhi kriteria kelayakan untuk digunakan dalam pembelajaran. Validasi ahli materi memperoleh persentase 76%, sedangkan validasi ahli media mendapatkan 80%, yang keduanya dalam kategori valid.
- c. Tanggapan pengguna terhadap media yang dikembangkan memperoleh persentase respon siswa sebesar 99% dan respon guru sebesar 100% yang berada pada kategori sangat baik.
- d. Berdasarkan hasil validasi dan tanggapan pengguna, media pembelajaran FanFun layak digunakan sebagai media pendukung pembelajaran IPAS materi lingkungan di kelas IV sekolah dasar karena mampu menghadirkan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan mendorong partisipasi aktif siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Cahyadi. (2021). *ESENSI PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA*.
- Ilham, I., Pujiarti, T., Ramadhan, S., & Wulan, W. (2024). Analisis Kesulitan Siswa dalam Pembelajaran IPAS di SDN 27 Dompu. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 4(3), 919–929. <https://doi.org/10.53299/jppi.v4i3.603>
- Khoerunnisa, A. S., Suharna, A., Sholehah, A. F., & Nuraeni, Agnes Nuraeni, T. (2024). *Pendidikan Bermakna: Solusi Kejenuhan dalam Kegiatan Pembelajaran*. 4, 4448–4461.
- Kusmiati, E. E., Widartiningsih, W., Fauziati, E., & Muhibbin, M. (2024). Perkembangan Kognitif Jean Piaget dalam Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 6(1), 32–37. <https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikandasar.v6i1.4471>

- Lestari, R., Jasiah, J., Rizal, S. U., & Syar, N. I. (2023). Pengembangan Media Berbasis Video pada Pembelajaran IPAS Materi Permasalahan Lingkungan di Kelas V SD. *Jurnal Holistika*, 7(1), 34. <https://doi.org/10.24853/holistika.7.1.34-43>
- Prasetyo, R. H., Asbari, M., & Putri, S. A. (2024). Mendidik generasi Z: Tantangan dan strategi di era digital. *Journal of Information Systems and Management (JISMA)*, 3(1), 10–13.
- Rasyida Syafawani, U., & Prasetyo, T. (2024). Urgensi Inovasi Penggunaan Teknologi dalam Pendidikan: Analisis Berdasarkan Kajian Literatur. *Jurnal Pengajaran Sekolah Dasar*, 3(2), 214–230. <https://doi.org/10.56855/jpsd.v3i2.1276>
- Senapadma, P. (2025). *Kajian Literatur: Dampak Game Edukatif Terhadap Hasil Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar*. 5, 33–43.
- Silalahi, G. D. A., Dalimunthe, I. P. S., Utami, S., & Malau, Y. S. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Tipe Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Kerjasama Tim. *Pediaqu: Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 1(4), 348–364.
- Suhenda, D., Fuad, F., Sekti, P. H., Syaefudin, D., & Sukmawati, N. (2024). *Educatus: Jurnal Pendidikan PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN. Educatus: Jurnal Pendidikan*, 2(3), 16–23.
- Wulandari, T., & Mudinillah, A. (2022). Efektivitas penggunaan aplikasi canva sebagai media pembelajaran IPA MI/SD(translation:The effectiveness of using the Canva application as a medium for learning MI / SD science). *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 2(1), 102–118.