

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Hasil *Programme for International Student Assessment* (PISA) pada tahun 2018 menunjukkan data terbaru bahwa Indonesia mengalami penurunan mutu pendidikan dengan hasil kinerja sains memperoleh rata-rata skor 396 yang menyebabkan kemampuan sains Indonesia berada diperingkat 71 dari 79 negara di dunia.¹ Data tersebut menunjukkan bahwa kemampuan sains di Indonesia masih sangat rendah dibandingkan 70 negara lainnya. Padahal menurut Samatowa, tolak ukur kemajuan suatu bangsa dilihat dari tingkat sains dan teknologi dengan kemampuan sumber daya manusia yang dimiliki suatu bangsa dalam menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi.² Berdasarkan hal tersebut maka perlu adanya peningkatan atau perbaikan kemampuan IPA (sains) di Indonesia karena sains memegang peranan penting terhadap kemajuan sumber daya manusia dari suatu negara.

IPA sebagai bagian dari pendidikan nasional yang memiliki peranan penting dalam kemajuan suatu bangsa tentu menjadi campur tangan sekolah sebagai salah satu penyelenggara kegiatan pendidikan yang berkontribusi nyata dalam meningkatkan sumber daya manusia di Indonesia agar memiliki

¹ Rakhmad Hidayatulloh Permana, *Survei Kualitas Pendidikan PISA 2018: RI Sepuluh Besar dari Bawah*, 2019, (<https://m.detik.com/news/berita/d-4808456/survei-kualitas-pendidikan-pisa-2018-ri-sepuluh-besar-dari-bawah/2>), Diakses pada 22 maret 2020.

² Usman Samatowa, *Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar* (Jakarta: PT Indeks, 2016), h. 2.

daya saing secara global. Sedangkan menurut Kusumawati awal pembentukan pengetahuan, keterampilan, dan sikap dalam pelajaran IPA berawal dari pendidikan di Sekolah Dasar (SD).³ Oleh karena itu, perbaikan kemampuan IPA di Indonesia harus dimulai dari tingkat Sekolah Dasar.

Pembelajaran IPA di SD menurut Kusumawati menekankan pada penggunaan dan pengembangan keterampilan proses melalui pemberian pengalaman belajar secara langsung.⁴ Pengajaran IPA di SD melalui pengalaman belajar langsung yang dijelaskan sebelumnya mengacu pada teori perkembangan peserta didik. Dimana teori tersebut dikemukakan oleh Piaget yang menyatakan bahwa empat periode perkembangan kognitif anak, yaitu periode sensorimotorik (0-2 tahun), periode pra-operasional (2-7 tahun), periode operasional konkret (7-11/12 tahun), dan periode operasional formal (12 tahun ke atas).⁵ Dari penjelasan tersebut dapat diketahui bahwa peserta didik usia SD masuk pada tahap operasional konkret yang berarti masih sangat membutuhkan benda-benda konkret untuk membantu pengembangan kemampuan intelektualnya. Hal tersebut menunjukkan tentang pentingnya pemahaman guru terhadap perkembangan dan eksistensi peserta didik, pemilihan bahan pembelajaran, penentuan strategi pembelajaran dalam

³ Naniek Kusumawati, "Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berintegrasikan Media KIT IPA Untuk Melatihkan Keterampilan Proses Sains Siswa Kelas V Sekolah Dasar", *Al-Bidayah*, vol. 8, no. 2, 2016, h. 170.

⁴ *Ibid.*, h. 170.

⁵ Dirman dan Cicih Juarsih, *Karakteristik Peserta Didik dalam Rangka Implementasi Standar Proses Pendidikan Peserta didik* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2014), hh. 39-42.

upaya mewujudkan proses pembelajaran yang optimal.⁶ Dengan memberikan pengalaman belajar IPA yang sesuai dengan karakteristik peserta didik, maka proses pembelajaran dapat diwujudkan secara optimal.

Media pembelajaran merupakan salah satu alat bantu dalam pembelajaran yang dapat mempengaruhi suasana belajar yang terjadi dalam suatu proses pembelajaran. Hal tersebut dibuktikan dengan pendapat Djamarah & Zein bahwa proses pembelajaran dengan bantuan media dapat meningkatkan kualitas belajar peserta didik.⁷ Adapun yang dimaksud dengan meningkatkan kualitas belajar peserta didik yaitu dengan penggunaan media akan menghasilkan proses dan hasil belajar yang lebih baik daripada tidak menggunakan media. Selain hasil belajar, kualitas belajar peserta didik juga dapat mencakup pengalaman belajar yang diperoleh peserta didik berupa pengalaman yang menyenangkan namun tetap mendapatkan pengetahuan yang baru. Sehingga dapat dikatakan bahwa penggunaan media memiliki peranan yang dapat menunjang proses belajar mengajar IPA yang lebih berkualitas bagi peserta didik.

Namun pada kenyataannya, pembelajaran IPA di SD masih minim penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik sehingga menyebabkan kurangnya suasana belajar yang dibutuhkan peserta didik. Hal tersebut dibuktikan dengan observasi pada saat praktik

⁶ Anatri Desstya, "Kedudukan dan Aplikasi Pendidikan Sains di Sekolah Dasar", *Profesi Pendidikan Dasar*, vol. 1, no. 2, 2014, h. 196.

⁷ Djamarah dan Aswan Zein, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 2014), h. 122.

keterampilan mengajar (PKM) tahun 2019 terhadap peserta didik dan guru kelas IV di SDN Bendungan Hilir 01, ditemukan permasalahan yang terjadi yaitu kurang lengkap atau terbatasnya media pembelajaran yang tersedia di sekolah. Selain itu, menurut hasil wawancara yang dilakukan kepada peserta didik kelas IV SDN Bendungan Hilir 01 tentang suasana atau pembelajaran di kelas yang diharapkan yaitu peserta didik kelas IV SDN Bendungan Hilir 01 lebih menyukai pembelajaran IPA secara berkelompok, permainan, dan teka teki. Sedangkan media pembelajaran yang digunakan guru cenderung membuat peserta didik terlihat pasif. Hal itu tidak akan terjadi jika penggunaan media pembelajaran tepat, sehingga dapat menghindarkan peserta didik dari rasa kantuk dan bosan, terlebih untuk mata pelajaran yang memiliki banyak materi bersifat kompleks atau abstrak seperti materi pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA).⁸ Oleh karena itu, dalam penyampaian materi IPA yang kompleks atau abstrak perlu adanya penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Menurut hasil wawancara yang dilakukan dengan guru kelas IV SDN Bendungan Hilir 01, diperoleh informasi bahwa mata pelajaran IPA memiliki suatu kesulitan tersendiri dalam mengajarkannya terhadap peserta didik. Kesulitannya yaitu pada materi IPA yang memiliki konsep rumit atau abstrak,

⁸ Nurul Annisa dan Naeklan Simbolon, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif IPA Berbasis Model Pembelajaran Guided Inquiry Pada Materi Gaya di Kelas IV SDN 101776 Sampali", *School Education Journal*, vol. 8, no. 2, 2018, h. 218.

sehingga peserta didik sulit untuk memahaminya jikalau tanpa media yang dapat membantu menjelaskan konsep IPA yang rumit atau abstrak tersebut. Hal itu terjadi karena media pembelajaran IPA yang kurang tersedia untuk materi pembelajaran IPA yang sifatnya abstrak atau membutuhkan media untuk menjelaskan secara konkret atau nyata. Sehingga hanya mengandalkan bahan ajar berupa buku tema peserta didik. Sedangkan menurut Annisa & Simbolon, peserta didik baru mampu berpikir secara sistematis dalam proses pembelajaran IPA apabila dalam pembelajaran menggunakan benda-benda yang konkret atau proses pembelajaran diajarkan melalui kegiatan percobaan yang dapat memberikan pengalaman langsung bagi peserta didik.⁹ Hal tersebut terbukti dengan pendapat guru kelas IV yang menyatakan bahwa materi pelajaran IPA di kelas IV memiliki hasil belajar yang rendah dengan nilai rata-rata yaitu 66 pada materi sifat-sifat bunyi karena materi tersebut sifatnya abstrak dan perlu pembuktian. Dengan kata lain, peserta didik memerlukan suatu media pembelajaran untuk memahami materi sifat-sifat bunyi.

Berdasarkan masalah di atas membuktikan bahwa ketersediaan media pembelajaran sangat diperlukan dalam proses pembelajaran IPA. Namun pada kenyataannya, saat ini ketersediaan media pembelajaran IPA di sekolah masih kurang dan belum merata. Media pembelajaran yang sering digunakan dalam pembelajaran yaitu media cetak, karena mudah untuk

⁹ *Ibid.*, hh. 218–219.

dikembangkan dan ditemukan dari berbagai sumber serta sesuai dengan keadaan fasilitas sarana dan prasarana yang tersedia di SDN Bendungan Hilir 01. Namun menurut Asyhar, sebagian besar media cetak sangat tergantung pada verbal *symbols* (kata-kata) yang bersifat sangat abstrak atau kompleks sehingga hal tersebut dapat menyulitkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran di dalamnya.¹⁰ Oleh karena itu, perlu adanya inovasi atau pengembangan pada media pembelajaran cetak untuk pelajaran IPA tentang sifat-sifat bunyi agar lebih sesuai lagi dengan yang dibutuhkan peserta didik.

Pengembangan media pembelajaran cetak yang ada saat ini salah satunya yaitu *Fun Thinkers*. *Fun Thinkers* adalah salah satu produk Grolier unggulan yang bisa membantu mengembangkan kecerdasan anak dan membantu melatih perkembangan ilmu yang dimiliki anak dengan satu paket *Fun Thinkers* yang tersedia saat ini terdiri atas 10 buku.¹¹ *Fun Thinkers* ini adalah sebuah buku yang sangat menarik dan eksklusif. Selain itu, *Fun Thinkers* dipadukan dengan berbagai bahan ajar yang menantang serta permainan interaktif dan menyenangkan, sehingga anak tidak jenuh. *Fun Thinkers* dilengkapi dengan alat peraga yaitu *Match Frame* serta ditambah dengan 3 level *thinking skills*. Buku tersebut terdiri dari 3 level *English (vocab,*

¹⁰ Rayandra Asyhar, *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran* (Jakarta: Gaung Persada (GP) Press Jakarta, 2011), h. 93.

¹¹ Anonim, *Grolier Fun Thinkers*, 2016, (<https://bukuanakcerdas.org/products/grolier-fun-thinkers/>), Diakses pada 30 Oktober 2019.

kuis, dan permainan kata), 3 level *Math* dengan materi berhitung melalui objek yang sudah dikombinasikan antara gambar dan angka, 3 level *thinking skill* dengan materi yang dapat mengasah intelegensi anak, dan satu level *all around fun* yang berfungsi untuk mempertajam logika, menambah pengetahuan, dan kemampuan koordinasi serta keterampilan imajinasi. Berdasarkan pada kenyataan tersebut, peneliti ingin mengembangkan sebuah *Fun Thinkers* baru dengan materi yang belum ada saat ini yaitu IPA.

Terdapat beberapa hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Riani, Huda, & Fajriyah sebelumnya mengenai penggunaan dan pengembangan media *Fun Thinkers* salah satunya yaitu jurnal yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Tematik *Fun Thinkers Book* Tema Berbagai Pekerjaan”. Pada jurnal tersebut membuktikan bahwa media *Fun Thinkers Book* layak digunakan dengan tujuan membuat peserta didik tertarik, peserta didik tidak bermain sendiri, dan menjadikan pembelajaran menjadi sangat menyenangkan.¹² Persamaan dari penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah konsep atau desain media yang menggunakan konsep permainan *Fun Thinkers*. Sedangkan perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian ini yaitu materi yang dikembangkan dalam media yang digunakan dimana pada penelitian ini mengembangkan materi IPA yaitu sifat-sifat bunyi serta keterkaitannya dengan indera pendengaran manusia.

¹² Rindiana Putri Riani, Choirul Huda, dan Khusnul Fajriyah, "Pengembangan Media Pembelajaran Tematik *Fun Thinkers Book* Tema Berbagai Pekerjaan", *Jurnal Sinetik*, vol. 2 no. 2, 2019, h. 179.

Penelitian kedua terkait pengembangan media *Fun Thinkers* di sekolah dasar yang pernah dilakukan sebelumnya adalah penelitian yang berjudul “Pengembangan Media *Flash Card Fun Thinkers* Tematik Sebagai Pendukung Pembelajaran Saintifik Pada Peserta didik Kelas II SDN Karangtempel”. Pada penelitian tersebut membuktikan bahwa media *Flash Card Fun Thinkers* efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.¹³ Persamaan dari penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah media *Fun Thinkers* berupa buku yang terdapat kuis, dimana kuis tersebut disesuaikan dengan materi yang telah ditentukan. Selain materi dan subjek penelitian, perbedaan lainnya yang terletak pada penelitian tersebut yaitu media *Fun Thinkers* yang dipadukan dengan media *Flash Card* dan juga materi yang dikembangkan yaitu tematik pada tema lingkungan untuk peserta didik kelas II SD.

Penelitian ketiga terkait penggunaan media *Fun Thinkers* yang pernah dilakukan sebelumnya yaitu penelitian yang berjudul “Pengaruh Media *Fun Thinkers* Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Anak Tunarungu Kelas VII-SMPLB-B di SLB Wiyata Dharma 1 Sleman”. Pada penelitian tersebut terbukti bahwa media *Fun Thinkers* berpengaruh pada kemampuan

¹³ Imah Saroh, *Pengembangan Media Flash Card Fun Thinkers Tematik Sebagai Pendukung Pembelajaran Saintifik Pada Peserta didik Kelas II SDN Karangtempel* (Semarang: UPGRIS, 2016), h. 138.

awal penguasaan kosakata Bahasa Inggris.¹⁴ Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah penggunaan media *Fun Thinkers*. Penelitian tersebut memiliki perbedaan dengan penelitian ini, dimana materi pada penelitian tersebut fokus pada materi kosakata bahasa Inggris sedangkan materi pada penelitian ini fokus pada materi IPA, selain itu subjek penelitian tersebut juga berbeda dengan penelitian ini dimana penelitian tersebut subjeknya menggunakan peserta didik kelas VII SMPLB-B sedangkan penelitian ini subjeknya yaitu peserta didik kelas IV SD. Kemudian perbedaan lainnya yang terdapat pada penelitian tersebut yaitu penggunaan metode penelitian kuantitatif sedangkan penelitian ini merupakan sebuah penelitian pengembangan.

Penelitian keempat yang terkait dengan pengembangan media *Fun Thinkers* untuk peserta didik di sekolah dasar yang pernah dilakukan sebelumnya yaitu jurnal yang berjudul "Pengembangan Media Sinau Maca Aksara Jawa (Si Marja) dalam Mata Pelajaran Bahasa Jawa Kelas IV SDN Keputran A Yogyakarta". Pada penelitian tersebut membuktikan bahwa media pembelajaran interaktif Si Marja (Sinau Maca Aksara Jawa) layak digunakan dalam mata pelajaran bahasa jawa kelas IV SDN Keputran A. Media tersebut memenuhi beberapa kriteria yaitu dapat memberikan motivasi bagi peserta didik, sesuai dengan tujuan pembelajaran,

¹⁴ Emi Sri Kurniawati, *Pengaruh Media Fun Thinkers Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Anak Tunarungu Kelas VII SMPLB-B Di SLB Wiyata Dharma 1 Sleman* (Yogyakarta: UNY, 2017), h. 59.

organisasinya logis, teratur, familiar sehingga mudah digunakan, sesuai dengan taraf berpikir peserta didik, dan menghasilkan respon emosional untuk meningkatkan partisipasi aktif peserta didik.¹⁵ Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah pengadopsian media *Fun Thinkers* dalam pengembangan media pembelajaran namun pada penelitian tersebut mengganti nama media dengan nama *Sinau Maca Aksara Jawa (Si Marja)*, persamaan lainnya yaitu subjek penelitian yang sama-sama dilakukan pada peserta didik kelas IV SD. Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah materi yang dikembangkan dimana penelitian tersebut mengembangkan materi pelajaran bahasa Jawa sedangkan penelitian ini mengembangkan materi pelajaran IPA.

Berdasarkan berbagai penelitian sebelumnya yang peneliti temukan pada pengembangan media *Fun Thinkers* yang ada saat ini hanya mencakup materi Tematik, matematika, Bahasa Inggris, pengetahuan umum, Bahasa Jawa, dan Bahasa Indonesia. Selain itu, media *Fun Thinkers* yang ada saat ini memiliki kekurangan yaitu tidak adanya pengalaman belajar langsung bagi peserta didik. Dimana hal tersebut bertentangan dengan pendapat bahwa IPA memiliki karakteristik pembelajaran yang menekankan pada pemerolehan konsep secara langsung melalui bantuan benda-benda

¹⁵ Ervan Adi Kusuma, "Pengembangan Media *Sinau Maca Aksara Jawa (Si Marja)* Dalam Mata Pelajaran Bahasa Jawa Kelas IV SDN Keputran A Yogyakarta", *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, vol. 9, no. 4, 2015, h. 8.

konkret.¹⁶ Oleh karena itu, perlu dilakukan pengembangan media *Fun Thinkers* agar lebih sesuai dengan karakteristik pembelajaran IPA itu sendiri. Menurut Roosyanti & Pasaribu tanpa adanya penggunaan Kit dalam pembelajaran IPA yang menekankan pada pemerolehan konsep IPA secara langsung dapat mempengaruhi kurang optimalnya pembelajaran IPA.¹⁷ Berdasarkan pendapat itu, dapat diperoleh ide atau gagasan bagi peneliti untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran IPA yang menerapkan konsep media *Fun Thinkers* dengan dilengkapi alat kit sederhana.

Mengacu pada kekurangan dari media *Fun Thinkers* yang telah dijelaskan sebelumnya, peneliti akan melakukan pengembangan media pembelajaran yang telah ada. Pengembangan ini dilakukan dengan cara membuat sebuah *Fun Thinkers* baru dengan materi IPA yaitu sifat-sifat bunyi serta keterkaitannya dengan indera pendengaran yang ditambah prosedur atau langkah-langkah percobaan dengan dilengkapi alat kit sederhana yang terdapat dalam media tersebut sehingga peserta didik selain belajar sambil bermain juga dapat melakukan aktivitas percobaan yang dapat memperkuat pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran yang sedang dipelajari. Media *Fun Thinkers* yang dikembangkan peneliti ini selain dapat menggali rasa ingin tahu dan melatih kemampuan berpikir peserta didik, juga dapat

¹⁶ Anna Roosyanti dan Frisca Miranda Pasaribu, "Sinergitas Pendidikan Dasar & Revolusi Industri 4.0 Dalam Pengembangan Karakter Dan Motorik Generasi Milenial", in *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar (SENADA) Pertama*", ed. by Adhy Putri Rilianti, dkk (Surabaya: Bina Guru, 2019), h. 30.

¹⁷ *Ibid.*, h. 30.

memberikan pengalaman belajar langsung bagi peserta didik dengan cara melakukan percobaan.

Berawal dari hal tersebut peneliti berusaha untuk mengembangkan media pembelajaran yang menyenangkan dan dapat menunjang proses belajar IPA. Media tersebut disesuaikan pula oleh kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Berdasarkan penjelasan sebelumnya media tersebut adalah Funtastis Kit. Funtastis Kit merupakan media pembelajaran dari pengembangan sebuah media *Fun Thinkers* yang telah ada sebelumnya dan berisikan kuis yang dapat dimainkan secara berkelompok dengan metode mencocokkan dengan dilengkapi alat kit sederhana untuk melakukan percobaan terkait materi sifat-sifat bunyi sehingga peserta didik selain dapat menyalurkan rasa ingin tahu dan melatih kemampuan berpikir yang dimiliki juga dapat merasakan pengalaman belajar secara langsung dan menyenangkan.

Oleh karena itu, perlu dilakukan penelitian *Research and Development (R&D)* yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Funtastis Kit Pada Materi IPA Kelas IV Sekolah Dasar”** karena mengingat masalah kurangnya media pembelajaran yang memberikan pengalaman belajar langsung dan menyenangkan bagi peserta didik.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Terbatasnya media pembelajaran yang tersedia untuk pelajaran IPA.

2. Pembelajaran IPA yang pasif dan membosankan.
3. Media pembelajaran yang kurang sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.
4. Peserta didik kesulitan dalam memahami konsep-konsep IPA yang bersifat kompleks atau abstrak.
5. Media pembelajaran cetak yang terlalu kompleks atau abstrak karena masih mengandalkan kata-kata (verbal) tanpa adanya visualisasi.
6. Kurang tersedianya media yang memberikan pengalaman belajar langsung dalam materi IPA tentang sifat-sifat bunyi.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang sudah diidentifikasi, maka diperlukan sebuah batasan masalah agar pengembangan lebih fokus dan mendalam. Peneliti akan membatasi masalah dalam pengembangan media Funtastis Kit pada materi IPA dalam Kompetensi Dasar (KD) 3.6 dan 4.6 yaitu tentang sifat-sifat bunyi serta keterkaitannya pada indera pendengaran manusia di kelas IV SD.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan batasan masalah yang telah diuraikan sebelumnya, maka dapat dirumuskan permasalahan dalam penelitian ini yaitu “Bagaimana mengembangkan media pembelajaran Funtastis Kit pada materi IPA kelas IV Sekolah Dasar ?”

E. Manfaat Penelitian

1. Secara Teoretis

Pengembangan media pembelajaran Funtastis Kit pada materi sifat-sifat bunyi serta keterkaitannya dengan indera pendengaran manusia mampu membantu peserta didik untuk memahami konsep IPA yang sifatnya kompleks atau abstrak serta melatih kemampuan berpikir peserta didik kelas IV sekolah dasar pada pelajaran IPA.

2. Secara Praktis

a. Bagi peserta didik

Melalui media Funtastis Kit peserta didik dapat belajar IPA dengan:

- 1) Pengalaman baru dalam pembelajaran dengan permainan berupa kuis mencocokkan dan percobaan langsung melalui alat kit sederhana.
- 2) Pembelajaran menjadi lebih bermakna.
- 3) Menambah rasa ingin tahu dan keaktifan peserta didik.
- 4) Peserta didik menjadi lebih mudah memahami materi sifat-sifat bunyi serta keterkaitannya dengan indera pendengaran manusia.

b. Bagi guru

Sebagai sarana untuk memotivasi guru agar bisa berinovasi lebih kreatif dalam mengembangkan media pada pembelajaran IPA dengan konsep-konsep yang kompleks atau abstrak dan menjadi panduan atau pedoman untuk mengembangkan media pembelajaran khususnya pembelajaran IPA pada materi sifat-sifat bunyi serta keterkaitannya dengan indera pendengaran

manusia. Selain itu, guru dapat memanfaatkan media pembelajaran Funtastis Kit dalam pembelajaran IPA untuk:

- 1) Membantu kesulitan belajar peserta didik dalam memahami konsep yang kompleks atau abstrak dengan kegiatan percobaan menggunakan alat kit sederhana.
- 2) Memberikan wawasan pembelajaran yang menyenangkan.
- 3) Mengaktifkan dan melatih kemampuan berpikir peserta didik dalam proses pembelajaran IPA.

c. Bagi sekolah

Media Funtastis Kit sebagai referensi untuk perbaikan dan peningkatan kualitas pembelajaran dengan inovasi baru dalam pembelajaran IPA di kelas IV Sekolah Dasar.

d. Bagi peneliti selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi peneliti selanjutnya dalam melaksanakan penelitian dan pengembangan yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran.