

PENGEMBANGAN MEDIA *FUN THINKERS BOOK* MATERI KEKAYAAN BUDAYA INDONESIA DI KELAS IV SEKOLAH DASAR

Amelia Dwi Cahjani

PGSD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya (amelia.20150@mhs.unesa.ac.id)

Ganes Gunansyah

PGSD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya (ganes.dikdas@unesa.ac.id)

Abstrak

Pembelajaran perlu diselenggarakan semaksimal mungkin serta harus dilaksanakan secara kreatif dan inovatif agar siswa nantinya dapat memahami materi hingga mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Namun, realitas menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih didominasi oleh guru dan media yang digunakan sangat terbatas. Salah satu contohnya ketika materi pembelajaran kekayaan budaya Indonesia, penting bagi siswa untuk memahami bahwa Indonesia memiliki beragam budaya sekaligus sebagai upaya mencegah terpecah belahnya bangsa. Dalam aktivitas pembelajaran yang dilaksanakan guru, guru mengutamakan penjelasan lisan ketika mengajarkan materi kekayaan budaya Indonesia yang sangat luas sehingga membuat siswa menjadi tidak tertarik dan bosan. Peneliti mengusulkan solusi merancang media visual *fun thinkers book* pada pembelajaran IPS materi kekayaan budaya Indonesia. Penelitian ini bertujuan menguraikan tingkat validitas, keefektifan, dan kepraktisan media *fun thinkers book* materi kekayaan budaya Indonesia di kelas IV sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan teknik Research and Development (R&D) dan model ADDIE. Penelitian ini melibatkan 36 peserta didik dari kelas IV SDN Warugunung 1 Surabaya sebagai subjek. Instrumen pengumpulan data penelitian ini meliputi lembar validasi, angket, dan tes. Teknik analisis data menggunakan analisis kevalidan, analisis keefektifan, dan analisis kepraktisan. Hasil penelitian menunjukkan kevalidan dari ahli materi sebesar 92,72% dan ahli media 86,66% kategori sangat valid. Efektivitas diukur berdasarkan hasil pre test dan post test menunjukkan ketuntasan belajar sebesar 88,89% kategori sangat baik. Selain itu, peningkatan pembelajaran berdasarkan nilai N-Gain sebesar 0,75 menunjukkan kategori tinggi. Kepraktisan dari angket respon siswa mencapai 96,06% dikategorikan sangat praktis. Hasil penelitian mengindikasikan penggunaan media *Fun Thinkers Book* materi kekayaan budaya Indonesia dianggap sesuai dan afektif untuk diterapkan proses pembelajaran.

Kata Kunci: *Fun thinkers book*, kekayaan budaya Indonesia, IPS SD.

Abstract

*Learning needs to be organized as much as possible and must be carried out creatively and innovatively so that students can later understand the material to achieve the desired learning objectives. However, in reality, learning is still teacher-centered and the media used is very limited. One example is when learning material about Indonesia's cultural wealth, it is important for students to understand that Indonesia has a variety of cultures as well as an effort to prevent the division of the nation. In the implementation of learning carried out by the teacher, the teacher prioritizes oral explanations when teaching material on the wealth of Indonesian culture which is very broad, making students uninterested and bored. Researchers offer solutions by developing visual media *fun thinkers book* on social studies learning material wealth of Indonesian culture. This study aims to describe the validity, effectiveness, and practicality of *fun thinkers book* media on the material of Indonesia's cultural wealth in class IV elementary school. This research uses Research and Development (R&D) techniques and the ADDIE model. The research subjects were 36 fourth grade students of SDN Warugunung 1 Surabaya. The research data collection instruments were validation sheets, questionnaires, and tests. The data analysis technique used validity analysis, effectiveness analysis, and practicality analysis. The results showed validity from material experts of 92.72% and media experts 86.66% very valid category. Effectiveness based on the results of pre and post tests in terms of learning completeness of 88.89% very good category and learning improvement through N-Gain of 0.76 high category. Practicality from student response questionnaires amounted to 96.06% very practical category. Based on the results of the study, it shows that the *fun thinkers book* media on the material of Indonesia's cultural wealth is suitable for use in learning.*

Keywords: *Fun thinkers book*, Indonesia's cultural wealth, elementary social studies.

PENDAHULUAN

Mulai dari sekolah dasar hingga pendidikan tinggi, setiap orang memiliki kewajiban untuk menyelesaikan pendidikannya. Pendidikan sangat penting bagi pembangunan manusia karena memungkinkan seseorang untuk mengeksplor minat, kemampuan atau bakat, sehingga dapat berkembang sampai memiliki kualitas pribadi yang lebih baik. Melalui proses pendidikan, pendidik memikul tanggung jawab terhadap masa depan siswa atau anaknya. Pemilihan sumber belajar, metode mengajar, media, dan strategi mengajar diharapkan mampu membuat potensi dan kemampuan anak berkembang sehingga bermanfaat sepanjang hidup bagi dirinya dan menjadikannya individu atau masyarakat yang berguna (Syafiril & Zen, 2017).

Manusia perlu menjalani pendidikan dasar sebagai langkah awal dalam memperoleh ilmu pengetahuan. Belajar sangat penting bagi anak-anak karena sekolah dasar adalah langkah pertama untuk membekali mereka dengan banyak pengetahuan yang akan membantu mereka membekali menjadi pribadi dewasa yang independen dan penuh tanggung jawab. Menurut Syaifuddin dalam Herliani, dkk (2021) pembelajaran adalah suatu usaha untuk menstrukturkan suasana belajar yang mendukung agar peserta didik dapat melaksanakan aktivitas belajar dengan mengoptimalkan penggunaan media dan sumber belajar yang spesifik untuk mencapai sasaran pembelajaran. Menurut Fauzan & Lubis, 2020 pembelajaran merupakan serangkaian kegiatan dengan adanya tujuan yang ingin dicapai dan dirancang oleh guru untuk mencapai tujuan pendidikan.

Mengacu dengan pendapat para ahli telah disebutkan sebelumnya, jelas bahwa proses pembelajaran harus diadakan secara optimal untuk memastikan bahwa siswa dapat memahami materi dengan baik serta mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Elemen utama atau titik fokus pendidikan terdapat pada guru dan siswa karena sebagian besar proses pembelajaran terjadi dalam interaksi mereka satu sama lain. Tingkat sekolah dasar sendiri mengajarkan berbagai bidang studi diantaranya ada 5 bidang studi utama yang diajarkan yakni IPS, IPA, matematika, pendidikan pancasila dan pendidikan agama islam dan budi pekerti.

Pendidikan IPS merupakan ilmu yang mengkaji interaksi antara individu dan lingkungan sekitarnya, yang meliputi konteks dimana anak-anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan, dan di mana mereka menghadapi berbagai masalah yang muncul di masyarakat. Siswa diharapkan mampu mengatasi peristiwa di lingkungan mereka, karena IPS adalah pelajaran penting di sekolah dasar (Parni, 2020). Sejalan dengan pendapat tersebut, latar belakang siswa yang

berbeda-beda membuat pendidikan IPS semakin penting. Dengan membawa budaya yang mereka alami dan amalkan, siswa menjadi anggota masyarakat (Rahmad, 2016). Dari uraian tersebut, menunjukkan bahwa untuk membentuk pribadi siswa sekolah dasar yang memiliki kemampuan menjadi anggota masyarakat yang terampil dan baik dalam mengatasi permasalahan dilingkungan, diperlukan pendidikan IPS.

Salah satu kompetensi IPS yang diajarkan di sekolah dasar adalah materi tentang kekayaan budaya Indonesia. Pembelajaran IPS muatan materi kekayaan budaya Indonesia di sekolah dasar bertujuan untuk membentuk siswa yang mampu mengenalkan dan mewariskan kebudayaan bangsa (Wahyuni dkk., 2022). Keanekaragaman budaya yang terdapat di Indonesia merupakan aset yang memiliki nilai intrinsik yang sangat tinggi.

Berdasarkan hasil wawancara pada saat kegiatan PLP di SDN Warugunung 1 Surabaya kepada guru kelas IV, guru menyatakan bahwa dalam memberikan materi pembelajaran IPAS umumnya hanya menggunakan buku paket, buku pendamping siswa, dan slide PowerPoint yang diunduh dari internet sebagai media pembelajaran sehingga hal tersebut menyebabkan proses pembelajaran hanya berpusat pada guru. Selain informasi yang didapat melalui wawancara dengan pendidik kelas IV, hasil wawancara pada siswa menunjukkan bahwa banyaknya materi tentang kekayaan budaya Indonesia membuat siswa kurang tertarik. Tujuan materi pembelajaran kekayaan budaya Indonesia adalah untuk membantu siswa mengenali dan menghargai kekayaan budaya yang kaya di negara ini. Dengan demikian, sangat esensial bagi pelajar untuk menyadari dan menghargai kekayaan budaya yang dimiliki oleh Indonesia, termasuk berbagai rumah adat, tarian daerah, pakaian adat, makanan khas, senjata tradisional, dan sebagainya. Minimnya rasa menghargai dan menghormati terhadap sesama bangsa Indonesia akan membuat Indonesia terpecah belah jika bangsa Indonesia tidak mengerti hal tersebut.

Kebudayaan merupakan hasil pemikiran manusia, budi dan karya kreatif anggota masyarakat serta hubungan antara masyarakat dan alam (Sumarto, 2019). Sementara kebudayaan adalah kumpulan aktivitas yang dihasilkan oleh akal manusia, termasuk seni, kepercayaan, dan adat istiadat. Kebudayaan memiliki tujuan mengintegrasikan berbagai elemen dalam masyarakat dan menciptakan kesatuan sosial yang harmonis. Keberagaman merujuk pada situasi di mana terdapat terdapat variasi dalam masyarakat. Beragamnya budaya di Indonesia tercermin melalui berbagai aspek seperti rumah adat, tarian tradisional, pakaian adat, makanan, dan lain-lain.

Dalam pelaksanaan proses belajar mengajar yang dijalankan oleh pendidik, pendidik mengutamakan

penjelasan lisan ketika mengajarkan materi kekayaan budaya Indonesia yang sangat luas sehingga membuat siswa menjadi tidak tertarik dan bosan. Kurangnya variasi pembelajaran menyebabkan lingkungan belajar menjadi pasif, tidak melibatkan siswa, dan siswa hanya mengikuti instruksi guru untuk mengerjakan soal latihan yang ada pada buku pendamping.

Padahal menurut Fauzan & Lubis (2020) dengan rangka mencapai tujuan pembelajaran, pendidik atau guru perlu mampu menyelenggarakan pembelajaran dengan metode yang kreatif dan inovatif. Hal ini merupakan salah satu cara untuk mendukung hal tersebut adalah melalui pemanfaatan media pembelajaran yang relevan dan efektif. Media pembelajaran merupakan sarana yang digunakan oleh pendidik untuk mentransfer informasi atau pesan kepada peserta didik. Menurut Miarso dalam Marlina dkk., (2021) menggambarkan media pembelajaran sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan yang memiliki potensi untuk meningkatkan pikiran, perhatian, perasaan, dan kemampuan belajar siswa. Media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai semua jenis alat yang memfasilitasi pesan dan informasi dari sumber kepada calon penerima, baik divisualisasikan atau tidak (Yuniastuti dkk., 2021). Media pembelajaran dapat menyediakan berbagai metode pembelajaran, mengatasi keterbatasan waktu, ruang, dan indra, meningkatkan perhatian siswa, dan mendorong interaksi dan motivasi siswa (Marlina dkk., 2021).

Pernyataan bahwa media pembelajaran sangat penting didukung oleh pendapat Susilowati (2022), yang menyatakan kurangnya pemahaman siswa terhadap materi IPS disebabkan oleh beberapa permasalahan, antara lain sumber belajar yang kurang memadai, kurangnya semangat siswa dalam menerima pembelajaran, dan kurangnya pelaksanaan pembelajaran. Lakari, dkk (2021) memaparkan bahwa proses pembelajaran IPAS di kelas IV yang dilakukan oleh guru kelas tidak berjalan efektif. Hal ini disebabkan oleh penggunaan metode pengajaran yang terbatas pada ceramah dan pemberian tugas. Pendekatan ini menyebabkan siswa kurang fokus pada pembelajaran, mengantuk, terlibat dalam percakapan dengan teman sekelas, atau berpura-pura izin ke toilet untuk menghindari rasa bosan.

Kesulitan yang dihadapi siswa karena cakupan materi yang cukup luas sehingga siswa kesulitan untuk mengingat budaya-budaya berdasarkan daerah asalnya pada materi keragaman budaya juga terjadi pada penelitian yang dilakukan oleh Hidayah (2020), maka peneliti mengembangkan media berupa kartu bergambar yang menunjukkan bahwa media tersebut layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran IPS tentang keragaman budaya bagi siswa kelas IV.

Baihaqi dkk., (2018) mengungkapkan bahwa dalam praktiknya, siswa pasif dalam belajar dikarenakan terdapat berbagai asumsi yang salah terkait pembelajaran IPS, salah satunya yakni proses edukasi IPS tidak memungkinkan penggunaan perangkat yang dapat dimanfaatkan oleh siswa. Peneliti mengusulkan pengembangan media kartu nusantara dan memperoleh tanggapan positif dari guru serta siswa. Oleh karena itu, media yang dikembangkan oleh para peneliti dianggap layak dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran IPS pada materi keanekaragaman suku bangsa dan budaya.

Untuk menindaklanjuti permasalahan tersebut, guru kelas mengatakan bahwa siswa biasanya bersemangat saat kegiatan pembelajaran menggunakan media yang memerlukan partisipasi siswa, termasuk media visual. Namun keterbatasan waktu dan keterampilan guru dalam mengembangkan materi pembelajaran belum mampu memenuhi tuntutan media tersebut. Maka dari itu, peneliti bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran visual berbasis permainan yang memiliki tingkat kesulitan yang menantang serta mampu meningkatkan minat dan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran.

Menurut Wiratmojo dan Sasonohardjo (dalam Junaidi (2019) penggunaan media pembelajaran dapat mengoptimalkan efektivitas proses belajar-mengajar serta meningkatkan efisiensi dalam penyampaian informasi dan materi pendidikan. Prinsip fundamental dari media pembelajaran adalah bahwa media tersebut harus relevan dengan tujuan pendidikan yang telah ditetapkan (Marlina dkk., 2021). Media visual sendiri ialah istilah yang digunakan untuk menggambarkan materi pelajaran dengan cara yang memungkinkan siswa melihat dan menyaksikan secara langsung, mengamati secara cermat, memegang, atau merasakan apa yang disajikan. Menurut Ulfah (2019) bahwa media visual merupakan kategori media yang secara eksklusif mempengaruhi indra penglihatan, meliputi media cetak verbal, media cetak grafis, serta media visual non-cetak.

Media visual merupakan salah satu jenis media pembelajaran yang berfungsi sebagai sarana perantara dalam memfasilitasi proses pembelajaran di sekolah. Media pembelajaran visual memiliki kemampuan untuk menunjukkan apa yang seharusnya dipelajari serta gambar nyata dari fenomena yang dipelajari. Menurut Ulfah (2020) penggunaan media pembelajaran visual memfasilitasi siswa dalam memahami fenomena yang dipelajari secara konkret, sehingga mereka tidak hanya membayangkan konsep tersebut. Selain itu, media ini juga membantu guru dalam menjelaskan materi secara lebih jelas dan efektif. Hal ini menunjukkan keunggulan signifikan dari media pembelajaran visual ketika diterapkan secara tepat dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil literatur, media *Fun Thinkers Book* dapat digunakan untuk menyelesaikan masalah penggunaan media yang dihadapi oleh banyak penelitian. Media *fun thinkers book* termasuk dalam media visual. Menurut Pagarra, dkk (2022) media pembelajaran visual yang dirancang dengan baik dapat membuat lebih mudah bagi siswa untuk mengatur bahan belajar mereka sendiri. Berdasarkan pendapat tersebut, memperjelas penggunaan media visual dalam proses pembelajaran berpotensi untuk secara signifikan meningkatkan keterlibatan siswa dan memfasilitasi pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi yang disampaikan.

Penelitian terdahulu yang dilakukan Fauziah & Ninawati (2023); Gandamana & Atikah (2020); Sariyah & Rachmadyanti (2023) mengintegrasikan *Fun Thinkers Book* sebagai sarana edukasi dalam proses pembelajaran di kelas. *Fun Thinkers Book* dianggap sangat efektif dan layak untuk membuat pembelajaran menjadi menyenangkan, meningkatkan antusiasme siswa saat belajar, dan membantu guru menyampaikan materi. Pada penelitian lain oleh Aryanti, dkk (2023) mengembangkan media *Fun Thinkers Book*. Media dinyatakan dapat melibatkan siswa dalam pembelajaran sehingga hasil angket mendapatkan respon positif dari siswa. Berdasarkan beberapa penelitian, dapat disimpulkan bahwa *Fun Thinkers Book* merupakan media yang kredibel dan efisien dalam mendukung proses pendidikan bagi pendidik peserta didik.

Menurut Anjarani dkk., (2020) *Fun Thinkers* adalah media pembelajaran yang menitikberatkan pada konsep bermain sambil belajar dianggap relevan untuk diterapkan dalam proses pembelajaran di tingkat sekolah dasar. Hal ini disebabkan oleh kesesuaian media tersebut dengan kecenderungan alami siswa di usia tersebut yang lebih menyukai aktivitas bermain. Hal ini diperkuat oleh pendapat Sadirman dalam Tiara (2020) kegiatan bermain merupakan aktivitas yang menyenangkan dan memberikan hiburan, sekaligus mendorong partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu, permainan dapat digunakan sebagai cara untuk menghilangkan atau mengalihkan rasa bosan, jenuh, atau stres dengan membuat otak dan perasaan menjadi lebih santai.

Sedangkan menurut Nuansa (2020) "*Fun Thinkers Book* adalah media berbentuk buku yang dibuat dari triplek dan dikemas dalam kegiatan pembelajaran yang menarik." Media *Fun Thinkers Book* menyajikan materi edukatif yang dirancang secara sistematis dan relevan dengan tema-tema kurikulum. Selain itu, media ini juga mengintegrasikan permainan dan kuis interaktif yang bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik serta memfasilitasi proses pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan.

Menurut Saroh (2016), *Fun Thinkers Book* dirancang khusus untuk digunakan dalam bentuk permainan yang menyenangkan dan mudah digunakan. Buku ini dirancang khusus untuk siswa tingkat sekolah dasar dan berpotensi signifikan dalam meningkatkan pemahaman peserta didik mengenai materi pembelajaran. Media *Fun Thinkers Book* menekankan pada pembelajaran sambil bermain, membantu siswa memahami suatu persoalan, dan memberikan rasa percaya diri pada anak (Arsyah, 2021). Banyaknya kekayaan budaya Indonesia yang tidak mungkin disampaikan oleh guru hanya dengan ceramah, *Fun Thinkers Book* ini meningkatkan minat belajar siswa serta mendorong mereka untuk lebih mendalami materi pembelajaran yang disajikan.

Meskipun demikian, *Fun Thinkers Book* sebagai media pembelajaran memiliki beberapa keterbatasan. Terdapat keterbatasan yang sama pada beberapa penelitian yang telah dilakukan oleh Inin & Mintohari (2021); Sariyah & Rachmadyanti (2023) mengemukakan bahwa materi dalam media *Fun Thinkers Book* perlu dikembangkan untuk mencakup berbagai sub bahasan, serta mendesain media tersebut agar lebih menarik.

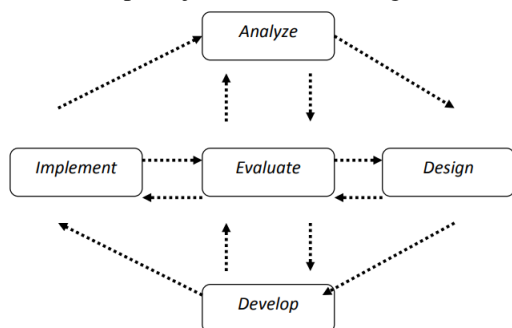
Berlandaskan pada kebutuhan akan media pembelajaran yang relevan dengan materi yang mampu memicu antusiasme dan keaktifan siswa dalam mengeksplorasi lebih lanjut pembelajaran IPS mengenai kekayaan budaya Indonesia. Dengan maksud memenuhi kebutuhan penelitian yang lebih mendalam mengenai materi kekayaan Indonesia, dipilih alternatif pemecahan masalah dengan membuat *Fun Thinkers Book* dengan menyajikan konten materi yang lengkap, termasuk rumah adat, tarian, pakaian adat, dan makanan khas Indonesia.

Dalam konteks masa kini, penggunaan media yang terbatas dan kurang efektif dalam menarik perhatian siswa dibandingkan dengan metode saat ini. Media visual seperti *Fun Thinkers Book* dapat memberikan kesempatan tambahan kepada siswa untuk berpartisipasi aktif terhadap materi yang dipelajari. Merujuk pada penjelasan di atas, peneliti akan melaksanakan penelitian pengembangan media dengan judul "Pengembangan Media *Fun Thinkers Book* Materi Kekayaan Budaya Indonesia di Kelas IV Sekolah Dasar" yang memiliki potensi untuk menghasilkan media pembelajaran yang valid, efektif, praktis, serta inovatif (memiliki unsur kebaruan). Diharapkan, media *Fun Thinkers Book* dapat mendukung siswa kelas IV sekolah dasar dalam memahami kekayaan budaya Indonesia.

METODE

Penelitian ini memanfaatkan pendekatan Research and Development (R&D) dengan tujuan utama mengembangkan dan menciptakan produk visual, yakni *Fun Thinkers Book* yang membahas materi kekayaan

budaya Indonesia untuk siswa kelas IV sekolah dasar. Metodologi penelitian yang digunakan dalam pengembangan media *Fun Thinkers BOOK* dengan materi kekayaan budaya Indonesia ini menerapkan model pengembangan ADDIE, yang mencakup lima tahapan pengembangan: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Setiap tahapan penelitian pengembangan ini dilaksanakan dengan evaluasi berkesinambungan. Prosedur penelitian yang akan dilaksanakan dapat dijelaskan melalui bagan berikut:



Gambar 1. Langkah Penelitian dan Pengembangan ADDIE (Yuniastuti dkk., 2021)

Tahap pertama yang dilaksanakan ialah tahap analisis (*analyze*) yakni tindakan yang dilakukan adalah mengumpulkan informasi penelitian untuk mendapatkan inspirasi awal untuk memulai pengembangan produk. Pada pelaksanaan tahap analisis dilakukan berupa pengumpulan data melalui kegiatan wawancara dan observasi di sekolah untuk dilakukan kebutuhan analisis permasalahan dan analisis kebutuhan dalam proses pembelajaran. Proses analisis yang telah dilaksanakan mencakup analisis kebutuhan, analisis materi, serta analisis kajian literatur. Tahap selanjutnya adalah melakukan evaluasi pada temuan analisis dan solusi yang ditawarkan dengan bantuan dosen pembimbing. Setelah berkonsultasi terkait dengan pemilihan solusi yang diajukan beserta alasannya, peneliti melakukan proses evaluasi bersama dosen pembimbing. Hasil evaluasi tersebut menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan adalah *fun thinkers book* yang membahas materi kekayaan budaya Indonesia untuk kelas IV sekolah dasar. Pasca evaluasi, dosen pembimbing menyimpulkan bahwa ini telah memenuhi kriteria untuk dilanjutkan ke tahap berikutnya.

Pada tahap kedua yaitu perancangan (*design*) yang dilakukan setelah melakukan tahapan analisis untuk menemukan permasalahan saat proses pembelajaran dan mengetahui aspek yang diperlukan inovasi. Tahap selanjutnya dilakukan dengan penentuan sub materi yang akan digunakan berdasarkan capaian pembelajaran dan tujuan kegiatan pembelajaran. Selanjutnya dilakukan perancangan komponen-komponen media seperti penyusunan panduan penggunaan media, pencarian

gambar, dan beberapa aspek yang akan diintegrasikan ke dalam media yang akan dikembangkan. Setelah perancangan desain dari materi maupun tampilan media, selanjutnya evaluasi dari saran dosen pembimbing berupa masukan sebagai acuan dalam memperbaiki desain materi dan media untuk mendapatkan hasil yang lebih baik.

Setelah analisis dan desain perencanaan selesai, pengembangan adalah tahap merealisasikan produk. Pada tahap inilah media *Fun Thinkers Book* materi kekayaan budaya Indonesia di kelas IV sekolah dasar dikembangkan. Media *Fun Thinkers Book* dikembangkan dalam bentuk media visual yang dicetak dan didesain menggunakan aplikasi Canva. Setelah media dibuat dilaksanakan proses validasi atau penilaian oleh validator menggunakan instrumen penelitian yang telah disusun sebelumnya. Tujuan dari proses validasi adalah untuk memastikan tingkat validitas suatu produk. Para ahli materi dan ahli media berkolaborasi untuk melaksanakan kegiatan validasi terhadap materi masing-masing dalam produk serta pengembangan media. Sebagai bahan penilaian terhadap media yang dibuat, dikumpulkan masukan, rekomendasi, dan komentar dari ahli media dan ahli materi.

Tahap keempat ialah tahap penerapan produk media yang telah divalidasi dan dikembangkan. Dalam hal ini, media sudah siap diuji cobakan dalam proses pembelajaran di kelas. Tahap ini memiliki tujuan untuk menentukan hasil penyelesaian permasalahan kebutuhan media dengan media yang dikembangkan. Pada tahap ini meliputi (1) kegiatan uji coba produk ke siswa, (2) pemberian lembar pre test dan post test, serta (3) pemberian lembar angkat respon siswa guna memperoleh umpan balik terhadap media yang dibuat.

Selanjutnya tahap terakhir yakni tahap evaluasi dilakukan untuk memperkuat setiap hasil di setiap tahapan. Hasil validasi ahli materi dan ahli media digunakan untuk melakukan revisi pada produk media sebelum digunakan. Hasil validasi ahli diolah untuk menentukan tingkat kevalidan media yang dibuat. Evaluasi selanjutnya dilakukan melalui pretest-posttest yang diberikan sebelum dan sesudah dilakukannya uji coba kepada siswa. Hasil pretest-posttest diolah untuk menentukan keefektifan media yang dikembangkan. Selain itu, evaluasi juga dilakukan melalui angket respon siswa setelah penggunaan media. Hasil dari angket respon siswa diolah untuk mengetahui tingkat kepraktisan media yang dibuat. Validitas, keefektifan, dan kepraktisan media digunakan untuk menentukan kelayakan media yang dikembangkan.

Subjek uji coba pada pengembangan media *Fun Thinkers Book* materi kekayaan budaya Indonesia yaitu siswa kelas IV SDN Warugunung 1 Surabaya. Pertimbangan pemilihan sekolah tersebut dikarenakan

merupakan tempat PLP peneliti pada bulan Agustus-November 2023. Oleh karena itu, peneliti sudah melakukan wawancara dan observasi serta beradaptasi dengan lingkungan sekolah tersebut. Penelitian yang akan dikembangkan oleh peneliti juga relevan dengan latar belakang yang diangkat dalam penelitian pengembangan ini.

Data yang diperlukan untuk penelitian disesuaikan dengan instrumen penelitian yang dipilih dan bertujuan

$$P = \frac{\text{Jumlah skor hasil pengumpulan data}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

untuk menghasilkan data yang valid. Instrumen pengumpulan data berikut digunakan dalam pembuatan media *Fun Thinkers Book* ini: (1) Lembar wawancara; (2) Lembar validasi; (3) Angket respon siswa; (4) Lembar tes. Media dikembangkan setelah data dikumpulkan dan dianalisis. Teknik analisis data yang diterapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: (1) evaluasi keabsahan dilakukan dengan menelaah data hasil validasi dari pakar materi dan pakar media. Dalam proses perhitungan skor pengukuran data dari lembar validasi yang diberikan oleh ahli media dan ahli materi, angket dengan skala Likert digunakan dalam pengumpulan data ini. Hasilnya kemudian dihitung menggunakan rumus berikut:

Analisis kedua berkaitan dengan efektivitas media yang dikembangkan, dievaluasi berdasarkan data hasil pretest dan posttest yang diisi oleh siswa. Selanjutnya, presentase perbandingan digunakan untuk mengevaluasi siswa mana yang menerima nilai lebih dari KKM dibandingkan dengan seluruh siswa. KKM yang terdapat di sekolah dibatasi dengan nilai ≥ 78 . Rumus berikut dapat digunakan untuk menganalisis data tes:

$$P = \frac{\text{Jumlah siswa yang mendapat nilai } \geq 78}{\text{Jumlah siswa seluruhnya}} \times 100\%$$

Setelah melakukan kriteria presentase ketuntasan belajar siswa, langkah berikutnya adalah menganalisis skor pre-test dan post-test. Skor ini dihitung dengan menggunakan analisis Gain Normalized (N-Gain), yang menunjukkan apakah siswa telah memperoleh peningkatan dalam pelajaran yang dilakukan dengan menggunakan rumus berikut:

$$\langle g \rangle = \frac{\text{Skor posttest} - \text{Skor pretest}}{100 - \text{skor pretest}}$$

Analisis kepraktisan dilakukan melalui analisis data dari angket siswa yang dibuat setelah penggunaan media. Skala Guttman digunakan sebagai teknik pengukuran yang digunakan. Selanjutnya, data yang telah dikumpulkan dihitung dengan menggunakan rumus berikut:

$$P = \frac{\text{Jumlah skor hasil pengumpulan data}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

HASIL DAN PEMBAHASAN








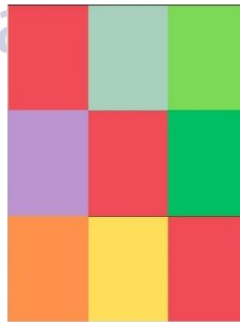
Implementasi penelitian dan pengembangan media *Fun Thinkers Book* yang mengangkat materi kekayaan budaya Indonesia di kelas IV sekolah dasar dengan menggunakan model ADDIE. Untuk memastikan materi dapat disampaikan secara efektif, media *Fun Thinkers Book* dirancang dengan kegiatan interaktif yang bertujuan untuk meningkatkan perhatian, antusiasme, dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Pendapat ini selaras dengan temuan penelitian yang dilakukan oleh (Eveline Siregar & Frista D. Ramadhani, 2022) yang secara kuantitatif dalam menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan proses belajar siswa melalui peningkatan antusiasme dan partisipasi aktif pembelajaran.

Peningkatan media *Fun Thinkers Book* dengan materi kekayaan Indonesia adalah inovasi dari versi sebelumnya, karena materi yang disajikan lebih komprehensif, memungkinkan siswa untuk mengeksplorasi materi secara mendalam dalam satu media. Hal ini berdasarkan hasil tahap analisis yang meliputi kelangkaan materi pembelajaran dan rendahnya partisipasi siswa akibat penggunaan media yang tidak memenuhi kebutuhan. Akibatnya, minat dan kemauan siswa untuk belajar berkurang dan mereka tidak mampu mendalami lebih jauh materi yang diajarkan. Berdasarkan permasalahan tersebut, pembelajaran IPS dipandang sebagai mata pelajaran yang menuntut dan harus dihafal. Selain itu, pembelajaran tidak melibatkan keterlibatan siswa sehingga menurunkan motivasi anak dalam belajar (Fitriyani dkk., 2021).

Siswa sekolah dasar dapat menggunakan media visual berbasis permainan yang dikenal dengan "*Fun Thinkers Book*". Media visual, atau gambar, dapat membantu siswa memahami suatu topik atau informasi agar siswa dapat memahami pokok bahasan yang disajikan, media gambar dapat membantu mereka dalam menggambarkan dan kemudian memperjelasnya. Selaras dengan temuan yang diungkapkan oleh (Pagarra dkk., 2022) bahwa media pembelajaran visual dapat memfasilitasi siswa dalam mengorganisir materi belajar mereka sendiri, yang pada gilirannya meningkatkan minat belajar siswa serta membantu mereka memahami materi yang diajarkan.

Tabel 1. Hasil Desain Pengembangan *Fun Thinkers Book* Materi Kekayaan Budaya Indonesia

Hasil Desain Pengembangan Media	
 <p>Sampul depan media</p>	 <p>Halaman petunjuk penggunaan media</p>
 <p>Halaman gambar-gambar rumah adat di Indonesia</p>	 <p>Halaman provinsi-provinsi asal daerah rumah adat di Indonesia</p>
 <p>Halaman gambar-gambar tarian tradisional di Indonesia</p>	 <p>Halaman provinsi-provinsi asal daerah tarian tradisional di Indonesia</p>

Hasil Desain Pengembangan Media	
 <p>Halaman gambar-gambar pakaian adat di Indonesia</p>	 <p>Halaman provinsi-provinsi asal daerah pakaian adat di Indonesia</p>
 <p>Halaman gambar-gambar makanan khas di Indonesia</p>	 <p>Halaman provinsi-provinsi asal daerah makanan khas di Indonesia</p>
 <p>Sampul belakang media</p>	 <p>Kunci jawaban media</p>
 <p>Kotak nomor media</p>	 <p>Kotak warna media</p>

Implementasi media *fun thinkers book* materi kekayaan budaya Indonesia dikembangkan pada 36 siswa

kelas IV di SDN Warugunung 1 Surabaya. Proses ini mencakup (1) pelaksanaan uji coba produk serta pemberian pre-test dan post-test kepada siswa, dan (2) distribusi lembar angket untuk mengumpulkan umpan balik dari siswa mengenai media yang dikembangkan.

Pelaksanaan uji coba produk media Fun Thinkers Book dengan materi kekayaan budaya Indonesia melalui beberapa tahapan, yaitu pembukaan, salam, dan doa bersama. Peneliti meminta siswa untuk mengisi lembar pre test terlebih dahulu, lalu peneliti akan mengulas sedikit materi mengenai kekayaan budaya Indonesia. Selanjutnya peneliti memperkenalkan media *fun thinkers book* dan cara penggunaannya sesuai petunjuk penggunaan media yang sudah tersedia. Peneliti membagi kelas menjadi empat kelompok, dengan masing-masing kelompok terdiri dari sembilan siswa, guna mengkondisikan siswa sebelum kegiatan uji coba dimulai. Setelah pembentukan kelompok, setiap kelompok diinstruksikan untuk duduk melingkar, dan media akan dibagikan oleh peneliti.

Setiap kelompok memegang satu media *fun thinkers book*. Peneliti menginstruksikan siswa untuk membaca ulang petunjuk penggunaan media dan jika sudah benar-benar paham dapat menggunakan media dengan membuka halaman selanjutnya. Siswa dapat memulai dengan menata kotak nomor satu persatu secara urut pada halaman gambar-gambar rumah adat di Indonesia lalu membuka dari nomor satu dan meletakkannya di halaman sebelah kanan berdasarkan asal provinsi, begitupun selanjutnya hingga nomor sembilan. Jika selesai, setiap kelompok akan menunjukkan jawabannya masing-masing, dan peneliti memberi tahu jawaban yang benar. Setiap kelompok mendapatkan skor masing-masing sesuai jawaban yang benar. Peneliti mencatat skor setiap kelompok pada papan tulis. Setelah itu, siswa dapat membuka halaman selanjutnya dan melakukan hal yang sama seperti sebelumnya sampai pada halaman akhir dan menyelesaikan seluruh kekayaan budaya Indonesia (rumah adat, tarian tradisional, pakaian adat, dan makanan khas) berdasarkan asal provinsi daerahnya masing-masing.

Kegiatan uji coba ini berjalan dengan baik, meskipun terdapat beberapa kekesalan siswa pada setiap kelompoknya dikarenakan jawaban mereka kurang tepat dan kelompok yang memiliki skor unggul mengejek kepada kelompok yang memiliki skor rendah. Namun, hal tersebut dapat dikondisikan oleh peneliti, dan terbukti bahwa siswa antusias dalam kegiatan uji coba media *fun thinkers book* materi kekayaan budaya Indonesia ini. Selaras dengan penelitian yang dikembangkan oleh (Rahmah & Hidayat, 2022) yang menyimpulkan bahwa penggunaan media Fun Thinkers Book dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar, yang

pada gilirannya berdampak positif terhadap peningkatan hasil belajar mereka.

Setelah kegiatan pembelajaran menggunakan media *fun thinkers book* materi kekayaan budaya Indonesia telah selesai, kegiatan selanjutnya adalah perhitungan hasil skor yang telah berhasil didapatkan oleh setiap kelompok. Dari perhitungan tersebut, maka diketahui kelompok pemenang adalah kelompok 2 yang memiliki skor paling unggul. Kegiatan selanjutnya adalah evaluasi dengan pembagian soal post test dengan tujuan mengukur sejauh mana pemahaman siswa mengenai materi kekayaan budaya Indonesia setelah penggunaan media. Kegiatan pembelajaran diakhiri dengan refleksi pembelajaran, pembagian reward, dan ditutup dengan doa bersama.

Media *fun thinkers book* dipadukan dengan materi kekayaan budaya Indonesia yang memuat topik budaya rumah adat, tarian tradisional, pakaian adat, dan makanan khas di Indonesia. Media dirancang dengan materi yang lebih lengkap dan penggunaan yang lebih mudah dengan menggunakan magnet. Hasil ini terkonfirmasi pada tahap terhadap indikator 5. Dari 36 siswa yang terlibat, 33 siswa menyatakan setuju bahwa mereka tidak mengalami kesulitan dalam menggunakan media *fun thinkers book* yang membahas materi kekayaan implementasi berdasarkan analisis angket respon siswa budaya Indonesia. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Arsyah, 2021) yang memanfaatkan *Fun Thinkers Book* sebagai media pembelajaran, ditemukan bahwa media tersebut mampu meningkatkan kepercayaan diri anak dan membantu siswa dalam memahami masalah.

Analisis kelayakan media *Fun Thinkers Book* yang memuat materi tentang kekayaan budaya Indonesia dapat dilakukan berdasarkan kriteria validitas, efektivitas, dan kepraktisan media tersebut. Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan bersama validator menggunakan kriteria validitas, efektivitas, dan kepraktisan oleh ahli materi dan ahli media, diperoleh hasil bahwa media Fun Thinkers Book dengan materi kekayaan budaya Indonesia memenuhi standar validitas dan layak digunakan dalam proses pembelajaran. presentase validasi yang diperoleh menunjukkan angka sebesar 92,72% dari responden yang berperan sebagai ahli materi, dan 86,66% dari responden yang memiliki keahlian di bidang media. Penelitian ini menunjukkan bahwa Fun Thinkers Book, berdasarkan analisis kriteria validitas yang tercantum dalam tabel, terklasifikasi sebagai sangat valid untuk mendukung proses pembelajaran. berikutnya, berdasarkan hasil angket, respon siswa menunjukkan bahwa Media Fun Thinkers Book praktis digunakan sebagai media pembelajaran, dengan perolehan presentase sebesar 96,06%. Hal ini disebabkan oleh media *Fun Thinkers Book* yang telah memenuhi berbagai indikator keberhasilan, dengan kategori sangat layak dalam aspek materi,

penyajian, minat dan motivasi yang dihasilkan, serta keterbacaan.

Hal ini sejalan dengan hasil penelitian oleh (Aryanti dkk., 2023), media *fun thinkers book* yang dikembangkan mendapat respon positif dari siswa dan dapat melibatkan siswa dalam pembelajaran, sehingga media dikatakan layak dan efektif bagi pendidik dan siswa.

Kelayakan *fun thinkers book* dalam mengajarkan materi kekayaan budaya Indonesia dapat dievaluasi dari seberapa efektifnya media ini dalam mencapai tujuan pembelajaran, seperti efektivitas belajar, variasi, dan peningkatan performa belajar siswa yang diukur menggunakan uji-t dan *normalized gain* (N-Gain).

Mengacu pada hasil pre-test dan post-test, tingkat ketuntasan belajar siswa yang mendapatkan nilai di atas KKTP mencapai 88,89%, yang tergolong dalam kategori sangat baik. Hasil uji-t menunjukkan Signifikansi (2-tailed) sebesar $0,000 > 0,05$, yang mengindikasikan adanya perbedaan pengaruh tingkat pengetahuan siswa sebelum dan sesudah penggunaan media. Hasil perhitungan N-Gain, media *Fun Thinkers Book* materi kekayaan budaya Indonesia mendapatkan rata-rata skor sebesar 0,76, yang termasuk dalam kategori peningkatan belajar tinggi.

Hasil perhitungan nilai pre-test dan post-test menunjukkan bahwa media *Fun Thinkers Book* dengan materi kekayaan budaya Indonesia efektif digunakan dalam pembelajaran di kelas IV sekolah dasar. Selaras dengan studi (Fauziah & Ninawati, 2023), penggunaan media *Fun Thinkers Book* dapat diterima dengan baik oleh siswa karena media ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk terlibat secara aktif dan langsung, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar mereka.

Penelitian ini memiliki perbedaan signifikan dibandingkan dengan penelitian-penelitian sebelumnya yang telah mengembangkan *Fun Thinkers Book* sebagai media pembelajaran di sekolah dasar. Perbedaan-perbedaan tersebut terletak pada aspek desain, materi, dan komponen media yang dikembangkan. Dalam kajian yang dilakukan oleh (Inin & Mintohari, 2021), dikembangkan sebuah media pembelajaran berupa *Fun Thinkers Book* yang membahas materi keragaman budaya yang serupa. Penelitian lain oleh (Gandamana & Atikah, 2020) yang juga mengembangkan media *fun thinkers book* di kelas IV. Perbedaan penelitian ini terletak pada komponen media yang tidak menggunakan balok bingkai, namun menggunakan magnet agar penggunaan media lebih mudah serta kelengkapan materi dan halaman media *fun thinkers book* termuat lebih lengkap sehingga memudahkan siswa mempelajari materi kekayaan budaya Indonesia berdasarkan asal daerahnya secara praktis, mudah, dan menyenangkan dalam satu media.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, terungkap bahwa pemanfaatan media *Fun Thinkers Book* berpotensi memberikan sumbangan yang signifikan terhadap domain pendidikan, khususnya dalam menerapkan metode pembelajaran yang mengasyikkan dengan pendekatan bermain dalam upaya pengembangan pembelajaran kebudayaan Indonesia di konteks mata pelajaran IPAS di tingkat sekolah dasar. Kehadiran *Fun Thinkers Book* ini dapat mendorong partisipasi aktif siswa dalam eksplorasi pembelajaran yang lebih mendalam bersama dengan teman-temannya. Selama fase implemtnasi, platform ini memfasilitasi siswa untuk mengembangkan pemahaman yang lebih dalam melalui eksplorasi mendalam dalam menginterpretasikan serta memahami kekayaan budaya Indonesia dalam konteks pembelajaran IPAS di tingkat sekolah dasar, yang sebelumnya terbatas pada proses hafalan semata.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan penelitian dan analisis yang dilakukan terhadap media *Fun Thinkers Book* mengenai materi kekayaan budaya Indonesia di kelas IV sekolah dasar, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut: (1) Media *Fun Thinkers Book* dengan materi Kekayaan Budaya Indonesia untuk kelas IV Sekolah Dasar telah diuji validitasnya oleh ahli materi dan ahli media, yang menghasilkan tingkat persetujuan sebesar 92,72% dari ahli materi dan 86,66% dari ahli media. Temuan ini menunjukkan bahwa *Fun Thinkers Book* secara efektif menggambarkan kekayaan budaya Indonesia berdasarkan evaluasi kriteria validitas yang dikelompokkan dalam kategori sangat valid, meskipun beberapa aspek media memerlukan perbaikan untuk meningkatkan kesempurnaan representasi budaya; (2) penyajian materi mengenai kekayaan budaya Indonesia dalam Media *Fun Thinkers Book* di kelas IV Sekolah Dasar, berdasarkan hasil pre-test dari 36 siswa, menunjukkan bahwa belum ada yang memenuhi KKTP. Selanjutnya, dilakukan belajar mengajar dengan memanfaatkan media *Fun Thinkers Book* untuk mendiskusikan materi berkaitan keberagaman budaya Indonesia. Dari hasil evaluasi post-tes, terungkap bahwa 88,89% dari siswa mencapai ketuntasan belajar dengan nilai di atas KKTP, diklasifikasikan sebagai kategori sangat baik. Berdasarkan hasil perhitungan N-Gain, teridentifikasi bahwa terdapat peningkatan signifikan dalam pencapaian belajar siswa sebesar 0,76 dengan kualifikasi kategori tinggi. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Fun Thinkers Book* yang berfokus pada materi kekayaan budaya Indonesia telah terbukti sangat efektif sebagai sarana pembelajaran di lingkungan kelas IV sekolah dasar; (3) berdasarkan hasil angket respon siswa pada uji coba,

media pembelajaran *Fun Thinkers Book* yang mengangkat materi kekayaan budaya Indonesia untuk kelas IV sekolah dasar memperoleh presentase sebesar 96,06%. Media *Fun Thinkers Book* diklasifikasikan sebagai alat yang sangat praktis dalam konteks pengajaran kekayaan budaya Indonesia untuk siswa kelas IV sekolah dasar.

Saran

Dengan merujuk kepada temuan dan pengembangan media yang telah terlaksana, beberapa rekomendasi yang dapat dijelaskan adalah sebagai berikut: (1) dengan merujuk kepada temuan dan pengembangan media yang telah terlaksana, beberapa rekomendasi yang dapat dijelaskan adalah sebagai berikut; (2) saran ini menekankan bahwa media *Fun Thinkers Book* tidak hanya sebagai alat bantu pembelajaran, tetapi juga berpotensi menjadi sarana permainan di luar jam belajar. Penggunaan media ini dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam mengingat kekayaan budaya Indonesia, dengan fokus pada keberagaman asal daerahnya; (3) Saran untuk peneliti selanjutnya. Media yang dikembangkan hanya terbatas pada kekayaan budaya Indonesia yang memuat rumah adat, tarian tradisional, pakaian adat, dan makanan khas berdasarkan asal daerahnya. Dengan demikian, diharapkan terjadi pengembangan produk serupa yang memperluas dan memperkaya cakupan materi. Media tersebut dapat diadaptasi menjadi aplikasi permainan berbasis game di platform smartphone, yang memungkinkan pengguna untuk bermain tidak hanya di lingkungan sekolah tetapi juga secara mandiri.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, S. (2016). *Instrumen Perangkat Pembelajaran* (4 ed.). Remaja Rosdakarya.
- Anjarani, A. S., Mulyadiprana, A., & Respati, R. (2020). *Fun Thinkers sebagai Media Pembelajaran untuk Siswa Sekolah Dasar: Kajian Hipotetik*. *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(4), 100–111. <https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v7i4.26466>
- Arikunto, S. (2018). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan* (3 ed.). Bumi Aksara.
- Arsyah, A. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Fun Thinkers Book Pada Subtema 1 Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan Untuk Kelas V SDN 66 Payakumbuh*. Repository Universitas Islam Riau.
- Aryanti, I., Rezkita, S., & Murniningsih, M. (2023). *Pengembangan media fun thinkers book berbasis literasi pada pembelajaran IPAS kelas IV SD Negeri Gunung Agung Kulon Progo*. *Trihayu: Jurnal Pendidikan Ke-SD-an*, 9(3), 272–279.
- Baihaqi, M., Ristono, & Lidnillah, D. (2018). *Pengembangan Media Kartu Nusantara Untuk Pembelajaran IPS Kelas IV SD Pada Materi Keanekaragaman Suku Bangsa Dan Budaya*. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(2), 47–58.
- Eveline Siregar, & Frista D. Ramadhani. (2022). *Game Edukatif Berbasis Powerpoint untuk Mata Pelajaran IPS Kelas V Sekolah Dasar*. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 6(2), 240–247. <https://doi.org/10.23887/jppp.v6i2.49427>
- Fauzan, & Lubis, M. A. (2020). *Perencanaan Pembelajaran Di SD/MI* (1 ed.). Kencana.
- Fauziah, D. S., & Ninawati, M. (2023). *Media Fun Thinkers Book Berbasis Kontekstual Materi Berbagai Pekerjaan Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*. *Edukasiana: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 2(2), 93–103. <https://doi.org/10.56916/ejip.v2i2.362>
- Fikri, H., & Madona, A. S. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif* (Hendrizal, Ed.; 1 ed.). Samudra Biru.
- Fitriyani, Y., Eliyanti, M., Hermawati, E., & Fauzi, T. R. (2021). *The use of Risk Board Game Rulers of Archipelago as Learning Media on creative thinking ability of Elementary School Students*. *Elementary: Islamic Teacher Journal*, 9(2), 353. <https://doi.org/10.21043/elementary.v9i2.11547>
- Gandamana, A., & Atikah, S. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Fun Thinkers Book Berbasis Scientific Pada Tema 4 Berbagai Pekerjaan Subtema 1 Jenis-Jenis Pekerjaan Kelas IV Di SDN 060912 Medan Denai T.A 2020/2021*. *Jurnal Keluarga Sehat Sejahtera Universitas Negeri Medan*, 18(1), 2527–9041.
- Herliani, Boleng, D. T., & Maasawet, E. T. (2021). *Teori Belajar dan Pembelajaran* (S. S., M. P. Andriyanto, Ed.; Pertama). Lakeisha.
- Hidayah, R. (2020). *Pengembangan Media Kartu Bergambar Nusantara Muatan Pembelajaran IPS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN 3 Tamanwinangun Kabupaten Kebumen*. Universitas Negeri Semarang.
- Inin, & Mintohari. (2021). *Pengembangan Media Fun Thinkers Book Untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Siswa Kelas IV Pada Pembelajaran Tematik Materi Keragaman Budaya*. *Jurnal PGSD*, 9(8), 2948–2958.
- Junaidi, J. (2019). *Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar*. *Diklat Review: Jurnal manajemen pendidikan dan pelatihan*, 3(1), 45–56. <https://doi.org/10.35446/diklatreview.v3i1.349>
- Lakari, F., Ismail, F., & Syah, I. (2021). *Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV Pada Pembelajaran IPS Dengan Menggunakan Media Gambar*. *Journal of Elementary Educational Research*, 1.

- Marlina, Wahab, A., Susidamayanti, Ramadana, & Nikmah, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran SD/MI (Z. Alfuad, Ed.; 1 ed.). Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Marlina, Wahab, A., Susidamayanti, Ramadana, Nikmah, S., Wibowo, S., Indianasari, Syafruddin, Putriawati, W., & Ramdhayani, E. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran SD/MI (Z. Alfuad, Ed.; 1 ed.). Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Nuansa, U. A. (2020). Pengembangan Media “Fun Thinkers Book” Pada Tema 4 Subtema 1 Pembelajaran 1 Kelas IV di Sekolah Dasar. Skripsi.
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., & Sayidiman. (2022). Media Pembelajaran. Badan Penerbit UNM.
- Parni. (2020). Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar. *Jurnal Kajian Perbatasan Antarnegara, Diplomasi dan Hubungan Internasional*, 3(2), 96–105.
- Rahmad. (2016). Kedudukan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada Sekolah Dasar. *MUALLIMUNA: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 2(1), 67–78.
- Rahmah, D. L., & Hidayat, M. T. (2022). Pengembangan Media “Fun Thinkers Book” untuk Meningkatkan Antusias Belajar dan Hasil Belajar Materi Bangun Datar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6361–6372. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3259>
- Rayanto, Y. H., & Sugianti. (2020). Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2 : Teori dan Praktek (tristan Rokhmawan, Ed.; 1 ed.). Lembaga Academic & Research Institute.
- Sakila, D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Youtube Untuk Pembelajaran Jarak Jauh Pada Tema 4 Subtema 3 Pembelajaran 1 Kelas IV Sekolah Dasar. Universitas Jambi.
- Sariyah, F., & Rachmadyanti, P. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Fun Thinkers Book Materi Perjuangan Melawan Penjajah Di Kelas V Sekolah Dasar. *JPGSD*, 11(7), 1546–1555.
- Saroh, I. (2016). Pengembangan Media Flash Card Fun Thinkers Tematik sebagai Pendukung Pembelajaran Sainifik Siswa Kelas II SD N Karangtempel. Semarang: UPGRIS.
- Sugiyono. (2016). Cara Mudah Menyusun Skripsi, Tesis, dan Disertasi. Alfabeta.
- Sumarto. (2019). Budaya, Pemahaman dan Penerapannya “Aspek Sistem Religi, Bahasa, Pengetahuan, Sosial, Kesenian dan Teknologi.” *LITERASIOLOGI*, 1(2).
- Susilowati, A. (2022). Kesulitan belajar IPS pada siswa sekolah dasar: Studi pada SD Muhammadiyah Kota Bangun, Kutai Kartanegara. *JIPSINDO (Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia)*, 9.
- Syafril, & Zen, Z. (2017). *Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan (Pertama)*. Kencana.
- Tiara, T. (2020). Pengembangan Media Ular Tangga Berbantuan Flashcard terhadap Keterampilan Menulis Deskripsi Kelas IV. *Joyful Learning Journal*, 9(1), 47–53. <https://doi.org/10.15294/jlj.v9i1.41522>
- Wahab, A., Tiro, M., & Mahmud, A. (2018). The Effectiveness of a Learning Module for Statistical Literacy. *The New Educational Review*, 53(3), 187–199. <https://doi.org/10.15804/tner.2018.53.3.16>
- Wahab, & Abdul. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran SD/MI. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Wahyuni, D., Ani, N., & Arifin, M. (2022). Analisis Nilai-Nilai Budaya Pada Pembelajaran IPS Di Kelas 2 SD. *HARMONY*, 7(1).
- Widoyoko, E. P. (2017). Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian. Pustaka Belajar.
- Yuniastuti, Miftakhuddin, & Khoiron, M. (2021a). Media Pembelajaran Untuk Generasi Milenial (Yuniastuti, Miftakhuddin, & M. Khoiron, Ed.). Scopindo Media Pustaka.
- Yuniastuti, Miftakhuddin, M., & Khoiron, M. (2021b). Media pembelajaran untuk generasi milenial: Tinjauan teoretis dan pedoman praktis (1 ed.). Scopindo.