



Penerapan Media Pembelajaran *Fun thinkers book* pada Tema 7 Indahnnya Keragaman di Negeriku untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV di SDN Haliboh Kabupaten Malaka

Alexandra Dionisia Seran¹, Budi Kurniawan², Sunimbar³

¹Program Studi PGSD, Universitas Muhammadiyah Kupang, Indonesia

Email: budikbm@gmail.com

Article History

Published :
05 Maret 2024

Kata Kunci:

Media Fun thinkers book,
Hasil Belajar

Keywords:

Fun thinkers book,
Learning Results

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk menerapkan Media Pembelajaran *Fun thinkers book* Pada Tema 7 Indahnnya Keragaman Di Negeriku Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Kelas IV di SDN Haliboho Kabupaten Malaka Tahun Ajaran 2024. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Yang dilakukan di SDN Haliboho Kabupaten Malaka dari bulan 29 Mei sampai 3 juni 2024. Dengan subjek penelitian yakni peserta didik kelas IV SDN Haliboho Kabupaten Malaka tahun ajaran 2024 yang terdiri dari 16 orang peserta didik. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan tes hasil belajar, lembar observasi dan dokumentasi peserta didik. Teknik analisis data dilakukan dengan teknik kuantitatif dan kualitatif dengan menggunakan media pembelajaran *fun-thinkers book* serta perangkat berupa silabus, RPP, LKPD, aktivitas guru, aktivitas peserta didik. Hasil peningkatan menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik. Hasil belajar peserta didik dapat meningkat dari rata-rata. Hasil penelitian yang dilakukan menunjukkan ada peningkatan dari setiap aspek yang telah ditentukan. Hal ini dapat dilihat dari hasil tes pada siklus I belum mencapai ketuntasan secara klasikal, karena pada siklus ini peserta didik yang tuntas 38% dengan rata-rata hasil tes belajar peserta didik hanya 63 dan pada siklus II sudah mencapai ketuntasan secara klasikal, karena pada siklus ini peserta didik yang tuntas 94% dengan nilai rata-rata 90. Berdasarkan hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran *fun thinkers book* Pada Tema 7 Indahnnya Keragaman Di Negeriku dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV di SDN Haliboho Kabupaten Malaka Tahun Ajaran 2024.

Abstract: This study aims to apply the *Fun thinkers book* learning media on Theme 7, "The Beauty of Diversity in My Country," to improve the learning outcomes of fourth-grade students at SDN Haliboho, Malaka Regency, in the 2024 academic year. This research is classified as classroom action research and was conducted at SDN Haliboho, Malaka Regency, from May 29 to June 3, 2024. The research subjects were fourth-grade students at SDN Haliboho, comprising 16 students. Data collection techniques included learning outcome tests, observation sheets, and student documentation. Data analysis was performed using both quantitative and qualitative methods, incorporating the *Fun thinkers book* learning media along with tools such as syllabi, lesson plans (RPP), student worksheets (LKPD), teacher activities, and student activities. The results indicated a significant improvement in student learning outcomes. Specifically, there was an increase in average scores. In Cycle I, classical completion was not achieved, with only 38% of students reaching completion and an average test score of 63. In Cycle II, however, classical completion was achieved, with 94% of students completing the requirements and an average score of 90. Based on these findings, it can be concluded that the application of the *Fun thinkers book* learning media on Theme 7, "The Beauty of Diversity in My Country," effectively improves the learning outcomes of fourth-grade students at SDN Haliboho, Malaka Regency, in the 2023/2024 academic year.

This is an open access article
under the **CC-BY-SA** license



1. PENDAHULUAN

Pendidikan sangat penting bagi setiap manusia, hal ini dianggap sebagai salah satu cara untuk mengembangkan potensi-potensi yang dimiliki setiap individu. Menurut Undang-Undang No. 20 tahun 2003 tentang pendidikan nasional, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang

diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Dalam proses pembelajaran harus lebih efektif agar meningkatkan kualitas dalam pembelajaran secara lebih optimal, oleh karena itu, pendidikan dapat membina siswa yang bermanfaat bagi masyarakat dan negara (Huda, 2019).

Dunia pendidikan dan pembelajaran merupakan bagian terpenting. Menurut Pane (2017) pembelajaran merupakan proses interaksi siswa dengan guru, bahan pelajaran, metode penyampaian, strategi pembelajaran dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar. Keberhasilan di dalam proses belajar dan pembelajaran dapat diketahui dengan melihat tingkat keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan pendidikan. Di dalam pelaksanaan pembelajaran tidak terlepas dengan kurikulum. Kurikulum merupakan seperangkat atau suatu sistem rencana dan pengaturan mengenai bahan pembelajaran yang dapat dipedomani dalam aktivitas belajar mengajar. Pembelajaran pada jenjang sekolah dasar saat ini menerapkan kurikulum 2013 dengan pembelajaran tematik. Pembelajaran tematik menurut Fitroh (2020) adalah pendekatan pembelajaran yang memadukan pengetahuan, keterampilan, sikap, dan pemikiran yang kreatif dari berbagai mata pelajaran menggunakan tema yang memberikan ruang kepada siswa untuk menyampaikan gagasannya. Maka hal tersebut pendidikan diperkuat dengan ilmu pengetahuan tentang budaya dan karakter bangsa yang dimulai sejak pendidikan dasar. Salah satu mata pelajaran yang dapat diberikan pada siswa sekolah dasar adalah ilmu pengetahuan sosial (IPS) (Rusmaniah, 2020).

Pembelajaran IPS merupakan cabang ilmu sosial yang harus dipelajari oleh siswa sekolah dasar, menurut Daryanti (2020). Pembelajaran IPS mempelajari banyak hubungan antara individu dengan lingkungan sekitarnya, bagaimana setiap manusia membutuhkan manusia yang lain dan bagaimana setiap manusia berinteraksi dengan manusia lainnya. Untuk membekali diri siswa dalam memecahkan masalah kehidupan sosial yang terjadi di lingkungan sosialnya maka dalam hal tersebut peserta didik di berikan pengasahan berpikir kritis dalam pembelajaran IPS, dengan mempelajari IPS siswa dapat memiliki kemampuan kompetensi dalam kreativitas tinggi (Azizah, 2021). Menurut Hamdani (2022) pendidikan IPS di jenjang sekolah dasar merupakan bidang studi dalam semua aspek kehidupan dan interaksinya dengan masyarakat. Tujuan pengajaran IPS tentang kehidupan masyarakat manusia dilakukan secara sistematis. Berdasarkan hal tersebut IPS penting di ajarkan dan dilatihkan sejak usia dasar dengan capaian yang dapat dilihat dari hasil belajar siswa.

Hasil belajar menunjukkan perubahan perilaku yang bersifat menetap, fungsional, positif dan sadar. Hasil belajar adalah kemampuan yang di miliki siswa berupa perubahan perilaku dan penampilan setelah menerima pengalaman belajar yang dapat di ukur melalui tes dan non tes (Deswanti, 2020). Perubahan perilaku yang dapat di ukur sebagai hasil belajar meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik (Restika, 2020). Berdasarkan hasil observasi bersama Ibu Ilona Grace Atok, S.Pd. Gr yang merupakan guru kelas IV SDN Haliboho pada tanggal 3 November 2023, terdapat permasalahan yang menunjukkan bahwa terdapat siswa yang kurang memperhatikan penjelasan guru saat proses pembelajaran berlangsung. Hal ini karena, pada proses pembelajaran guru hanya menggunakan media papan tulis dan tidak terdapat media tambahan lain yang mendukung proses pembelajaran. sebagian siswa jarang terlibat dalam hal mengajukan pertanyaan atau mengutarakan pendapat, walaupun guru telah berulang kali meminta peserta didik untuk bertanya ada hal-hal yang kurang jelas. Ketika guru bertanya tidak ada peserta didik menjawab, serta siswa yang memperhatikan penjelasan guru, hanya beberapa saat memperhatikan kemudian rame dengan bercanda.

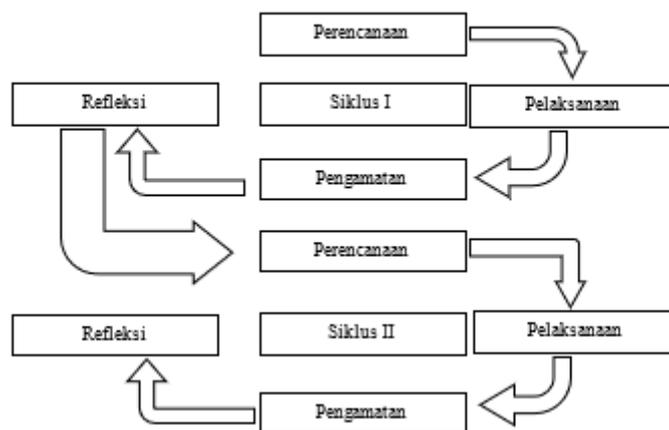
Berdasarkan permasalahan di atas, peneliti memilih untuk menggunakan media pembelajaran *fun thinkers book* untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Media pembelajaran *fun thinkers book* merupakan salah satu media pembelajaran visual. Menurut Fitroh (2020) media *fun thinkers book* adalah seperangkat buku yang disertai dengan bingkai peraga yang dikemas untuk menciptakan kegiatan belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan karena melibatkan siswa secara aktif. Media *fun thinkers book* memiliki beberapa kelebihan dibandingkan dengan media lain, yaitu: dapat mempersingkat waktu dalam proses pembelajaran, mampu menarik perhatian peserta didik untuk belajar karena tampilannya yang menarik dan penggunaannya yang menyenangkan, siswa menjadi aktif karena belajar sambil mempraktekkan sehingga tidak membosankan, serta media tersebut mudah dibawa kemampuan. Dengan desain media yang menarik dan penggunaannya yang menyenangkan akan membantu peserta didik kelas IV sekolah dasar lebih terangsang dan aktif dalam proses pembelajaran sehingga mendapatkan hasil belajar yang baik (Nuansa, 2020).

Hal ini didukung oleh penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Pangaribuan et al., (2023). Hasil penelitian media yang dikembangkan menunjukkan: 1) Media pembelajaran *Fun thinkers book* pada pembelajaran tema 7 subtema 1 pembelajaran 1 dinyatakan sangat valid dengan skor 86% untuk ahli materi, 82% untuk ahli media pada tahap I dan 86% ahli media pada tahap II. 2) Penilaian guru kelas V SDB 091453 Malihat Raja dinyatakan sangat praktis diterapkan dengan skor 91%, 3) Respon siswa mengerjakan pretest dan post-test saat uji coba lapangan penggunaan media pembelajaran *Fun thinkers*

book dinyatakan efektif dengan N-Gain score 0,723 persentase 72,30%. Dan penelitian yang dilakukan oleh Tania Dewi (2023). Hasil validasi ahli terhadap media yang di kembangkan memperoleh hasil validasi ahli materi I dengan nilai 96% dan validasi ahli materi II dengan nilai persentase 98%. Dilanjutkan dengan hasil validasi ahli media I dengan nilai 97% dan validasi ahli media II dengan nilai persentase 95% validasi ahli mendapat rata-rata persentase 96,5% termasuk kategori sangat valid. Produk ini dinilai sangat menarik berdasarkan angket respon siswa dan guru dengan persentase 92,37%. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *Fun thinkers book* pada materi pancasila kelas IV sangat valid, efektif, dan menarik, sehingga layak digunakan dalam pembelajaran dikelas. Berdasarkan pra penelitian yang peneliti lakukan di SDN Haliboho, media *Fun thinkers book* belum diterapkan di SDN Haliboho dengan demikian peneliti memiliki keinginan untuk menerapkan media pembelajaran Fun Thinkers Book di SDN Haliboho.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini berbentuk penelitian tindakan kelas (Classroom Action Research) yaitu penelitian kolaboratif antara peneliti, guru, dan siswa maupun staf sekolah lain untuk menciptakan kinerja sekolah yang lebih baik (Sugiyono, 2019). Penelitian tindakan kelas (PTK) adalah bentuk penelitian yang terjadi di dalam kelas berupa tindakan tertentu yang dilakukan untuk memperbaiki proses belajar mengajar guna meningkatkan hasil belajar yang lebih baik dari sebelumnya (Muchlisin Riadi, 2019). Pelaksanaan penelitian ini terdiri dari tahapan perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Tahapan-tahapan tersebut merupakan rancangan tindakan yang berlangsung pada satu siklus penelitian dan berulang pada siklus berikutnya. Penelitian tindakan kelas ini terdiri dari dua siklus yaitu : siklus I dan siklus II. Dari setiap siklus terdiri 4 tahap kegiatan yang meliputi: perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Secara lengkap siklus penelitian tindakan kelas dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Desain Model Kemis dan Mc Tangart

Untuk mengumpulkan data yang diinginkan dan diperlukan, maka dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik pengumpulan data dengan observasi, tes, serta dokumentasi. Instrumen penelitian yang digunakan yaitu lembar soal/ tes, dan lembar observasi.

Untuk mengetahui terdapat peningkatan hasil belajar siswa meningkat atau tidak maka nilai siklus I dibandingkan dengan nilai siklus II melalui perhitungan ini dan akan diketahui peningkatan hasil belajar siswa saat proses belajar mata pelajaran IPS menggunakan media *fun thinkers book*. Berdasarkan perhitungan yang diperoleh kemudian di analisis untuk memperoleh kesimpulan dengan menggunakan tabel keberhasilan ketuntasan belajar siswa dengan memperhatikan kategori yang dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Kualifikasi Keberhasilan Ketuntasan Belajar Siswa

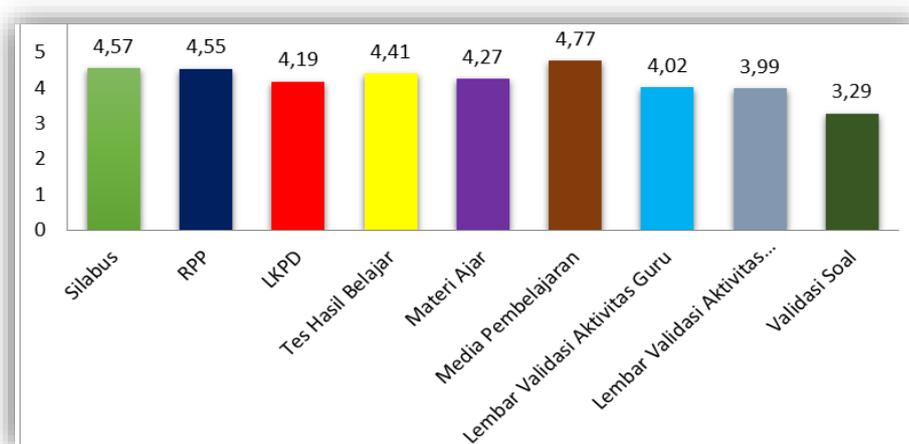
Taraf Keberhasilan	Kualifikasi
86-100%	Sangat Baik
70-85%	Baik
60-69%	Cukup
50-59%	Kurang
0-49%	Sangat Kurang

Penelitian dinyatakan berhasil jika hasil belajar siswa mengalami peningkatan setelah diterapkan media pembelajaran *fun thinkers book* di kelas IV SDN Haliboho. Indikator keberhasilan pada penelitian ini adalah 80% dari jumlah seluruh siswa sekitar 16 orang siswa sudah mencapai taraf Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan yaitu ≥ 70 .

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum proses penelitian dilaksanakan, terlebih dahulu dilakukan penyusunan instrumen penelitian sebagai berikut : a) Silabus penelitian sebelum tindakan peneliti terdahulu menyusun silabus. Dalam penelitian ini memfokuskan pada kompetensi dasar yang digunakan adalah 3.2 Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang. 3.2.1 Menjelaskan pengertian rumah adat, bentuk rumah adat dan keunikan rumah adat daerah yang ada di Indonesia. b) Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), dalam penyusunan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) peneliti buat dengan menerapkan dengan media pembelajaran *fun thinkers book* sehingga langkah-langkah dalam RPP ini disusun sesuai dengan tahap media pembelajaran *fun thinkers book*. c) Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), disusun peneliti untuk membantu peserta didik dalam menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan materi, LKPD berisi tentang soal-soal untuk didiskusikan secara kelompok. d) Lembar Observasi, lembar observasi yang dibuat peneliti terdiri dari lembar aktivitas peserta didik untuk melihat aktivitas peserta didik selama mengikuti proses pembelajaran dan lembar observasi aktivitas guru digunakan untuk melihat pengelolaan guru dalam melaksanakan pembelajaran. e) Soal Evaluasi Siklus I dan Siklus II. Digunakan sebagai bahan evaluasi hasil belajar peserta didik dari pembelajaran siklus I dan II.

Setelah menyusun instrumen penelitian, peneliti melakukan validasi, berikut hasil rekapitulasi lembar validasi perangkat pembelajaran yang dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Hasil Validasi Perangkat Dan Instrumen Pembelajaran

Hasil pengamatan terhadap observasi aktivitas guru selama proses pembelajaran berlangsung pada siklus I dan II dengan penerapan menggunakan media pembelajaran *Fun thinkers book* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada Tema 7 Indahnnya Keberagaman Budaya di Negeriku di kelas IV SDN Haliboho. Berikut hasil observasi aktivitas guru yang dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus 1 dan 2

Hasil Observasi	Skor yang Diperoleh	Persentase
Observasi aktivitas guru siklus I	40	66,6%
Observasi aktivitas guru siklus II	43	95%

Berdasarkan pengamatan hasil observasi aktivitas guru pada siklus I dan II terjadi peningkatan persentase siswa dalam meningkatkan hasil belajarnya. Hal ini terlihat dari kenaikan persentase dari siklus satu ke siklus dua. Sehingga dapat disimpulkan penggunaan *fun thinkers book* dapat meningkatkan hasil belajar siswa berdasarkan analisis hasil observasi aktivitas guru.

Selanjutnya dilakukana analisis aktivitas siswa pada siklus I dan II. Hasil pengamatan tersebut dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 4 Hasil Observasi Aktivita Siswa Siklus 1 dan 2

Hasil Observasi	Skor yang Diperoleh	Persentase
Observasi aktivitas siswa siklus I	40	71,56%
Observasi aktivitas siswa siklus II	43	92,19%

Hasil pengamatan terhadap aktivitas peserta didik selama pembelajaran dengan menerapkan metode *fun thinkers book* terjadi peningkatan hasil belajar siswa dari siklus satu ke siklus dua. Hal ini terlihat dari besarnya persentase yang meningkat dari 71,56% menjadi 92,19%. Sehingga dapat disimpulkan penggunaan metode *fun thinkers book* layak digunakan dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Untuk mengetahui besarnya hasil belajar siswa dengan menggunakan *fun thinkers book*, dapat dilihat pada Tabel 5 dari siklus I ke siklus II.

Tabel 5. Hasil Belajar Siswa Siklus 1 dan Siklus 2

Hasil Observasi	Tuntas	Tidak Tuntas	Rata-rata
Hasil tes akhir siklus 1	38%	62%	63
Hasil tes akhir siklus II	94%	6%	90

Berdasarkan tabel tersebut, dapat dilihat bahwa terjadi peningkatan jumlah siswa yang tuntas, kemudian jumlah siswa yang tidak tuntas menjadi berkurang yang mengakibatkan terjadinya peningkatan rata-rata hasil belajar siswa dari siklus I ke siklus II.

Setelah dilakukan tindakan pada siklus II mengalami perubahan yang baik sekali. Guru tidak melewatkan semua langkah pembelajaran. Analisis data hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik dibandingkan pada siklus I berikut data analisis hasil observasi aktivitas guru siklus II dengan dengan skor 57 nilai persentase 95% dengan kategori sangat baik, selanjutnya adapun data analisis hasil observasi aktivitas peserta didik siklus II dengan persentase 92,19% dengan kategori sangat baik, selanjutnya adapun data analisis hasil belajar peserta didik Pada siklus II jumlah peserta didik yang mencapai KKM yaitu 15 orang dengan persentase 94%, sedangkan yang masih di bawah KKM yaitu sebanyak 1 orang dengan persentase 6%. Nilai rata-rata yang diperoleh pada siklus II 90 dengan kategori tuntas. Pemberian tes pada siklus II menunjukkan sebuah peningkatan, dimana peserta didik yang tuntas pada materi tema 7: Indahya Keragaman di Negeriku, Sub tema 2 : Indahya Keragaman Budaya Negeriku dan khusus pada materi Keberagaman rumah adat di Indonesia. dengan menerapkan media pembelajaran *Fun thinkers book* mencapai nilai KKM dan indikator keberhasilan.

Analisis hasil angket respon guru dan peserta didik menunjukkan bahwa respon guru terhadap pembelajaran dengan media pembelajaran *Fun thinkers book* skor perolehan persentase 95% dan kategori sangat baik. Hasil angket respon peserta didik terhadap pembelajaran dengan media pembelajaran *Fun thinkers book* skor perolehan persentase 98% dan kategori sangat baik. Hasil penelitian ini didukung penelitian yang dilakukan sebelumnya oleh Pangaribuan et al., (2023), yang telah membuktikan meningkatnya keaktifan dan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran *Fun thinkers book*. Hasil penelitiannya menghasilkan keaktifan peserta didik pada siklus I mencapai 86% dan pada siklus II 91% kemudian hasil belajar peserta didik pada siklus I 72,30% dan pada siklus II mencapai 96,5%.

Hal ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Zella Elviani (2022). Kegiatan pembelajaran dengan menerapkan media *fun thinkers book* adalah suatu cara pembelajaran aktif dimana siswa lebih percaya diri dalam mengerjakan tugas soal atau merespon apa yang ditanyakan guru mengenai pelajaran yang dibahas dengan menyampaikan pendapat ataupun idenya berdasarkan pengalamannya sehingga aktivitas siswa meningkat sehingga pembelajaran dapat bermakna.

Media *Fun thinkers book* merupakan alat pembelajaran interaktif yang dirancang untuk meningkatkan rasa ingin tahu, mengasah kemampuan otak kiri dan otak kanan dan perkembangan intelektual peserta didik. Media *Fun thinkers book* adalah salah satu produk dari sebuah perusahaan khusus dibidang penciptaan media-media inovatif pembelajaran, yaitu Grolier yang berpusat di Boston Amerika yang berdiri sejak tahun 1895. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh beberapa peneliti dan hasil analisis data, disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran *Fun thinkers book* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi tema 7: Indahnya Keragaman di Negeriku, Sub tema 2 : Indahnya Keragaman Budaya Negeriku dan khusus pada materi Keberagaman rumah adat di Indonesia. kelas IV SD Negeri Haliboho tahun pelajaran 2023/2024.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran pada tema materi tema 7: Indahnya Keragaman di Negeriku, Sub tema 2 : Indahnya Keragaman Budaya Negeriku dan khusus pada materi Keberagaman rumah adat di Indonesia dengan menerapkan media pembelajaran *Fun thinkers book*, media *Fun thinkers book* sudah dikatakan berhasil, dikarenakan dalam aktivitas guru pada siklus I hanya 66,66% dengan kategori cukup baik dan pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 95% dengan kategori sangat baik. Hal ini dapat dilihat pada tabel kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran pada kedua siklus. aktivitas peserta didik dalam mengikuti pembelajaran pada tema Indahnya Keragaman di Negeriku dengan penerapan media *Fun thinkers book* sudah dikatakan berhasil, dikarenakan aktivitas peserta didik pada siklus I rata-rata persentase 71,56% dengan kategori cukup baik dan pada siklus II menjadi 92,19% dengan kategori sangat baik. Hal ini dapat dilihat pada tabel hasil pengamatan aktivitas peserta didik pada kedua siklus, dan hasil tes belajar peserta didik secara klasikal pada tema Indahnya Keragaman di Negeriku dengan penerapan media *Fun thinkers book* sudah dikatakan berhasil. Hal ini dapat dilihat dari hasil tes pada siklus I belum mencapai ketuntasan secara klasikal, karena pada siklus ini peserta didik yang tuntas 38% dengan rata-rata hasil tes belajar peserta didik hanya 63 dan pada siklus II sudah mencapai ketuntasan secara klasikal, karena pada siklus ini peserta didik yang tuntas 94% dengan nilai rata-rata 90.

DAFTAR RUJUKAN

- Daryanti, Taufina. (2020). Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Model Picture And Picture Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*. 4(2), 484-490
- Dewi, NT, dan Fajrin, ND. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Fun thinkers book* Pada Materi Pancasila Kelas IV di UPTD SDN Kamal 2. *Jurnal Riset Sosial Humaniora dan Ilmu Pendidikan*. 2(3). 178-189
- Deswanti, Santosa, William. (2020). Pengaruh Ice Breaking Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Pada Pembelajaran Tematik. *Jurnal Riset dan Inovasi Pendidikan Dasar*. 1 (1), 20-28
- Fitroh. (2020). Pengembangan Media *Fun thinkers book* (Ftb) Pada Subtema Keragaman Suku Bangsa Dan Agama Di Negeriku Kelas IV SD. Doctoral Dissertation, Stkip Pgri Sidoarjo.
- Hamdani, Nurhafsah, Rustini. (2022). Pengaruh Penerapan Model Problem Based Learning (PBL) Dalam Pembelajaran IPS Terhadap Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi (HOTS) Pada Siswa Sekolah Dasar. *Journal On Education*. 5 (1), 460-468
- Muchlisin Riadi. (2019). Pengertian, Fungsi, Tujuan dan Jenis – Jenis Ekstrakurikuler. Retrieved dari Kajian Pustaka.com.
- Nuansa, Ulung Ade.(2020). Pengembangan Media Fun Thinkes Book Pada Tema 4 Sub Tema 1 Pembelajaran 1 Kelas IV di Sekolah Dasar. Skripsi. Malang: UMM.

- Pane, A., dan Darwis Dasopang, M. (2017). Belajar dan pembelajaran. *FITRAH : Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*. 3 (2), 227-352
- Pangaribuan dan Laurensia. (2023). Pengembangan Media *Fun thinkers book* Pada Tema 7 Sub Tema 1 Tema 1 Kelas V SDN 091453 Marihat Raja Kecamatan Dolok Panribuan T.A 2022/2023. *Jurnal On The Education*. 6 (1) 4053-4065.
- Restikawati, Santosa, Wiliam. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Number Head Together (NHT) Terhadap Hasil Belajar Pada Pembelajaran Tematik. *Autentik: Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar*. 4 (2), 81-90
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development/R&D)*. Bandung: Alfabeta
- Sudjana, Nana. (2016). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung. PT. Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono, (2015). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.