



Pengembangan Media Pembelajaran *Fun Thinkers Book* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Materi Keragaman Budaya Indonesiaku Untuk Siswa Kelas V SD Negeri 3 Petir

Anindi Putri Safira Wulandari¹, Tri Astuti²

^{1,2} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan dan Psikologi, Universitas Negeri Semarang, Indonesia.

DOI: <https://doi.org/10.29303/jcar.v7i1.10655>

Received: 29 Desember 2024

Revised: 23 Februari 2025

Accepted: 28 Februari 2025

Abstract: Teachers have not maximized the use of innovative learning media so that learning is not effective. This affects students' motivation and learning outcomes, on the material of Cultural Diversity of Indonesia subject of Pancasila Education. The purpose of the study was to develop a Fun Thinkers Book learning media that is feasible, practical, and effective. This type of research applies Research and Development (R&D) research with the ADDIE development model. The subjects of this research were fifth grade students of SD Negeri 3 Petir. Data collection used interviews, observations, document data, questionnaires, and tests. Data analysis techniques through quantitative and qualitative analysis techniques. The results showed that, Fun Thinkers Book media is very feasible as a learning media, practical to increase student learning motivation, and effective to improve student learning outcomes. The percentage of assessment of media experts and material experts amounted to 93% with very feasible criteria. The percentage of student and teacher response questionnaire assessment is 96% and 99% with very practical criteria. In student learning outcomes, there is a significant difference, indicated by the results of the paired sample t test hypothesis test with a significance value of 0.000. The average pretest score of 53.4 rose to 84 during the posttest, with an n-gain of 0.6681 which indicates a moderate increase. The conclusion of the study explains that the Fun Thinkers Book learning media is feasible, practical, and effective to be applied to the material of Indonesian Cultural Diversity in learning subjects.

Keywords: Development Research, Fun Thinkers Book, Pancasila Education.

Abstrak: Guru belum memaksimalkan penggunaan media pembelajaran inovatif sehingga pembelajaran tidak efektif. Hal ini mempengaruhi motivasi dan hasil belajar siswa, pada materi Keragaman Budaya Indonesiaku mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Tujuan penelitian untuk mengembangkan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* yang layak, praktis, serta efektif. Jenis penelitian menerapkan penelitian *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE. Subjek penelitian ini ialah siswa kelas V SD Negeri 3 Petir. Pengumpulan data menggunakan teknik wawancara, observasi, data dokumen, angket, dan tes. Teknik analisis data melalui teknik analisis kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa, media *Fun Thinkers Book* sangat layak sebagai media pembelajaran, praktis meningkatkan motivasi belajar siswa, dan efektif meningkatkan hasil belajar siswa. Persentase penilaian ahli media dan ahli materi sebesar 93% dengan kriteria sangat layak. Persentase penilaian angket respon siswa dan guru sebesar 96% dan 99% dengan kriteria sangat praktis. Pada hasil belajar siswa terdapat perbedaan yang signifikan, ditunjukkan dari hasil uji hipotesis *paired sample t test* dengan nilai signifikansi 0,000. Rata-rata nilai *pretest* 53,4 naik menjadi 84 saat *posttest*, dengan n-gain 0,6681 yang menunjukkan adanya peningkatan sedang. Kesimpulan penelitian menerangkan bahwa media pembelajaran *Fun Thinkers Book* layak, praktis, serta efektif diterapkan pada materi Keragaman Budaya Indonesiaku mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Kata Kunci: Penelitian Pengembangan, *Fun Thinkers Book*, Pendidikan Pancasila.

Pendahuluan

Pendidikan adalah salah satu upaya untuk mengembangkan berbagai potensi yang melekat pada diri setiap manusia. Melalui pendidikan, kualitas generasi bangsa mendatang akan semakin meningkat sehingga sanggup untuk menjawab sekaligus mengatasi tantangan pada zaman sekarang yang kompleks (Anjarani *et al.*, 2020). Seseorang dapat memperoleh pendidikan melalui pembelajaran di sekolah. Ketika di sekolah, pendidikan dilaksanakan dengan cara menempuh proses pembelajaran yang terdiri dari siswa sebagai pencari ilmu pengetahuan dan seorang guru sebagai sumber pengetahuan (Fadillah & Ninawati, 2020). Kegiatan belajar akan memberikan pengalaman belajar bagi siswa yang perlahan akan menyadari bahwa dirinya telah mengalami perubahan, saat sebelum dan sesudah belajar (Djamaluddin & Wardana, 2019). Mata pelajaran di sekolah yang dapat memberikan pengalaman belajar, salah satunya adalah mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Pendidikan Pancasila merupakan mata pelajaran yang mengajarkan siswa tentang rasa cinta tanah air secara sadar, cerdas, dan penuh tanggung jawab (Rodiyah *et al.*, 2024). Tujuan utama pembelajaran pendidikan pancasila ialah untuk menumbuhkan wawasan dan kesadaran bernegara, sikap serta perilaku cinta tanah air dan menerapkan kebudayaan bangsa, wawasan nusantara, serta ketahanan nasional dalam diri para calon-calon penerus bangsa (Barnadidi *et al.*, 2022). Pada tingkat sekolah dasar, Pendidikan Pancasila berfungsi untuk memasukkan nilai-nilai dan moral sebagai pedoman hidup (Habibah & Fathurrahman, 2025). Selain itu, Pendidikan Pancasila juga berperan dalam mengembangkan serta menjaga kelestarian nilai-nilai luhur dan moral yang bersumber dari budaya bangsa Indonesia. Dengan belajar Pendidikan Pancasila, siswa akan memiliki sikap warga negara yang baik, berjiwa nasional, cinta tanah air, serta mampu memahami kewajiban dan hak kewarganegaraan (Akhyar & Dewi, 2022). Oleh sebab itu, memperhatikan capaian belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila merupakan tugas penting bagi seorang guru.

Materi yang diajarkan guru pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, salah satunya adalah materi Keragaman Budaya Indonesiaku. Materi tersebut terletak di Bab 3 yang biasanya diajarkan pada semester genap. Pada materi ini, siswa diajak oleh guru untuk mengidentifikasi dan menyajikan budaya-budaya yang ada di setiap daerah Indonesia. Profil Pelajar Pancasila yang dikembangkan pada materi tersebut, diantaranya dimensi Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha

Esa, dan berakhlak mulia, berkebinekaan global, bernalar kritis, serta bergotong-royong (Indra, 2023).

Hastuti (dalam Suratman, 2021) menyatakan bahwa materi Pendidikan Pancasila pada jenjang sekolah dasar, umumnya bersifat teoritis, abstrak dan sulit dipahami oleh siswa. Oleh sebab itu, Jiwandono (dalam Suratman, 2021) menyatakan bahwa guru harus mengajarkan materi yang dapat dipahami oleh siswa sehingga kualitas hasil belajar dan tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Salah satu upaya untuk memotivasi siswa, mempermudah siswa dalam memahami materi, serta meningkatkan hasil belajar siswa yaitu dengan melakukan inovasi terhadap media pembelajaran yang digunakan guru pada saat mengajar di kelas. Namun, permasalahan kurangnya media pembelajaran bukanlah hal baru di sekolah dasar. Tidak terkecuali permasalahan serupa juga terjadi di Kabupaten Banjarnegara, yakni di SD Negeri 3 Petir.

Berdasarkan hasil observasi di SD Negeri 3 Petir Kabupaten Banjarnegara, diperoleh temuan bahwa kegiatan pembelajaran Pendidikan Pancasila kurang efektif. Temuan tersebut kemudian diperdalam melalui kegiatan wawancara terhadap guru kelas V SD Negeri 3 Petir. Hasil wawancara menjelaskan bahwa, guru belum memaksimalkan penggunaan media pembelajaran yang inovatif. Guru belum banyak mengenal jenis-jenis media pembelajaran sehingga hanya sebatas menggunakan video pembelajaran. Pada penggunaan video pembelajaran, siswa hanya tertarik di awal saja. Siswa merasa bosan apabila menonton terus-menerus, tanpa terlibat secara langsung. Media ini juga jarang diterapkan, sebab sekolah hanya mempunyai satu proyektor yang tidak terpasang di setiap kelas. Guru menyadari bahwa media video pembelajaran kurang efektif, karena siswa tetap berakhir dengan mengobrol sendiri. Keterbatasan ini membuat siswa kurang termotivasi untuk mengikuti kegiatan belajar Pendidikan Pancasila. Permasalahan belajar Pendidikan Pancasila di SD Negeri 3 Petir harus segera diatasi, karena sangat berdampak terhadap penguasaan materi dan hasil belajar siswa yang berakibat tidak terpenuhinya tujuan pembelajaran.

Berdasarkan temuan masalah pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di SD Negeri 3 Petir, maka diperlukan alat bantu pembelajaran atau media yang mampu membantu guru saat mengajar di kelas. Media pembelajaran menurut Wulandari *et al.*, (2023) ialah suatu alat yang dimanfaatkan guru untuk menyalurkan informasi terkait pembelajaran pada siswa agar mudah dipahami. Media pembelajaran sebagai alat dapat diartikan sebagai sarana pendukung, untuk memenuhi kebutuhan belajar siswa dalam penyampaian materi sesuai mata pelajaran (Yustiqvar, *et al.*, 2019). Menurut Ndraha dan Harefa (2023) media pembelajaran

bertujuan untuk menarik keinginan belajar, minat, serta motivasi agar siswa lebih semangat untuk mengikuti pembelajaran. Apabila guru gagal menumbuhkan motivasi dan minat belajar siswa, maka proses pembelajaran akan sulit tercapai. Hal tersebut sejalan dengan Wiradarma *et al.*, (2021) yang menyebutkan bahwa, tingkat minat belajar siswa berpengaruh tinggi terhadap hasil belajar sehingga penting diperhatikan oleh guru. Oleh sebab itu, guru perlu menggunakan media pembelajaran demi terciptanya kegiatan belajar yang jelas sekaligus menyenangkan.

Upaya guna mengatasi permasalahan tersebut, ialah dengan mengembangkan sebuah media pembelajaran inovatif yang dapat melibatkan keaktifan siswa melalui permainan. Salah satu jenis media pembelajaran yang mampu mengajak siswa belajar sambil bermain ialah media pembelajaran *Fun Thinkers Book*. Menurut Riani *et al.*, (2020) menjelaskan bahwa *Fun Thinkers Book* adalah alat yang dirancang untuk mengasah kemampuan otak, menarik rasa ingin tahu, dan mengembangkan intelektual anak melalui konsep belajar sambil bermain. Media ini terdiri dari buku bermain, bingkai peraga, ubin angka, dan buku kunci jawaban yang dikembangkan secara konkret. Menurut teori perkembangan kognitif oleh Piaget, pada tahap operasional konkret siswa mulai mampu berpikir secara logis dengan bantuan objek fisik atau benda konkret (Angraeni *et al.*, 2023). Sesuai dengan teori tersebut, maka siswa kelas V SD Negeri 3 Petir tergolong ke dalam tahap operasional konkret, sebab berusia 7-11 tahun. Hal ini menyatakan bahwa, media perlu dikembangkan secara nyata supaya dapat digunakan sendiri oleh siswa guna memperjelas pemahamannya. Media *Fun Thinkers Book* juga telah disesuaikan dengan kondisi sekolah dan siswa, yang memiliki keterbatasan jaringan internet dan tidak semua siswa mempunyai *handphone*. Selain itu, media ini juga menerapkan sistem *match-frame*, yang mampu meningkatkan ketajaman berpikir siswa usia sekolah dasar (Rahmah & Hidayat, 2022). Dengan cara bermain kuis dan memindahkan ubin-ubin angka pada pilihan gambar yang tersedia.

Penelitian sebelumnya menyimpulkan bahwa media pembelajaran *Fun Thinkers Book* berhasil diterapkan karena layak dan valid menjadi media pembelajaran (Arsyah, 2021). Penelitian selanjutnya menyatakan bahwa *Fun Thinkers Book* mampu menciptakan kegiatan belajar lebih interaktif dan menarik (Kibtiah *et al*, 2021). Penelitian berikutnya juga menerangkan bahwa *Fun Thinkers Book* praktis untuk meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa (Sariyah & Rachmadyanti, 2023). Berdasarkan penelitian terdahulu tersebut, penelitian ini telah mengalami penyempurnaan dan pembaruan. Penyempurnaan yang dilakukan yaitu dari segi bahan yang digunakan,

peneliti lebih memilih menggunakan kayu sebagai bingkai peraga dan ubin angka agar lebih kokoh dan tahan lama. Penyempurnaan lainnya yaitu dari segi pemilihan gambar, peneliti menggunakan gambar berupa foto yang realistis dan konkrit. Sebab penggunaan gambar yang mendekati kenyataan seperti foto, akan lebih mudah dimengerti oleh siswa sekolah dasar (Alvionita *et al.*, 2023). Adapun pembaruan yang dilakukan pada penelitian ini, yaitu peneliti telah melengkapi media pembelajaran dengan buku kunci jawaban yang belum dihadirkan oleh para peneliti terdahulu.

Berdasarkan uraian di atas, maka media pembelajaran *Fun Thinkers Book* sangat cocok diterapkan pada pokok bahasan Keragaman Budaya Indonesiaku sebagai alat bantu guru dalam menyampaikan informasi dan memvisualisasikan materi. Pemanfaatan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* diharapkan mampu membuat kegiatan belajar menjadi lebih menarik, aktif, menyenangkan, memotivasi, serta meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Metode

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan R&D (*Research and Devellopment*). Penelitian R&D ialah suatu analisis yang memaparkan mengenai langkah-langkah atau proses menciptakan suatu produk untuk diuji keefektifannya (Sugiyono, 2021). Prosedur penelitian menerapkan model pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh Dick dan Carry (Sugiyono, 2021). Model pengembangan ini mempunyai lima tahap utama yang dilaksanakan secara berurutan, diantaranya *analyze* (analisis), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi).

Pelaksanaan penelitian dimulai pada semester genap tahun 2025 pada siswa kelas V sekolah dasar tepatnya di SD Negeri 3 Petir, Kecamatan Purwanegara, Kabupaten Banjarnegara, Jawa Tengah. Subjek penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas V SD Negeri 3 Petir. Sementara objek penelitian ini ialah media pembelajaran *Fun Thinkers Book* tentang Keragaman Budaya Indonesiaku mata pelajaran Pendidikan pancasila. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan teknik observasi, wawancara, data dokumen, angket, dan tes. Selanjutnya data yang diperoleh akan dianalisis melalui teknik analisis data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif bersumber dari perolehan hasil *pretest* dan *posttest* siswa, hasil angket respon siswa dan guru, serta hasil angket validasi ahli media dan materi. Data kuantitatif akan dianalisis melalui uji normalitas, uji homogen, uji hipotesis (uji *paired sample t-test*), dan uji *n-gain*. Sedangkan data kualitatif didapatkan dari saran

atau masukkan guru, siswa, serta ahli media dan materi. Data kualitatif akan dianalisis melalui analisis deskriptif kualitatif yang disajikan dalam bentuk naratif. Agar menjadi bahan evaluasi guna menyempurnakan media pembelajaran *Fun Thinkers Book*.

Hasil dan Pembahasan

Produk yang dihasilkan dari penelitian pengembangan ini adalah media pembelajaran *Fun Thinkers Book* yang telah teruji kelayakan, kepraktisan, dan keefektifannya. Melalui prosedur atau model pengembangan ADDIE, produk ini dikembangkan dengan beberapa tahap diantaranya *analyze* (analisis), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi).

Analyze (analisis)

Peneliti pada tahap ini, melaksanakan dua macam analisis. Analisis tersebut meliputi analisis kinerja dan analisis kebutuhan. Tujuan analisis kinerja yakni guna menggali informasi mengenai proses pembelajaran, respon, dan kemampuan siswa ketika memahami materi yang diterima melalui observasi saat pembelajaran sedang berlangsung. Sedangkan analisis kebutuhan bertujuan untuk menggali informasi mengenai kurikulum, karakteristik siswa, kesulitan belajar, serta kebutuhan dalam belajar melalui kegiatan wawancara dan data dokumen.

Berdasarkan perolehan analisis kinerja selama proses pembelajaran, didapatkan bahwa guru belum menggunakan media pembelajaran yang inovatif. Guru hanya menggunakan media pembelajaran konvensional berupa buku pelajaran siswa dari awal hingga akhir. Guru langsung menugaskan siswa untuk mengerjakan soal di buku tanpa media pembelajaran yang mendukung. Siswa tampak bosan dan tidak bersemangat mengikuti pembelajaran sehingga belum optimal dalam mencerna materi yang diajarkan.

Analisis selanjutnya yaitu analisis kebutuhan yang dilaksanakan dengan wawancara kepada guru kelas V, diperoleh bahwa sekolah sudah menggunakan kurikulum merdeka. Karakteristik dan gaya belajar siswa cenderung visual dan praktek yang melibatkan keaktifan siswa. Namun, guru belum memaksimalkan penggunaan media pembelajaran untuk mendukung hal tersebut. Guru hanya sebatas menampilkan video pembelajaran, tetapi itupun jarang sebab sekolah hanya mempunyai satu proyektor dan tidak terpasang di setiap kelas. Siswa tidak dapat mengakses informasi pembelajaran melalui internet, karena keterbatasan jaringan dan tidak semua siswa mempunyai *handphone*. Kesulitan belajar yang dihadapi guru adalah kurangnya media pembelajaran yang inovatif serta tantangan untuk tetap menjaga motivasi belajar siswa. Rata-rata hasil belajar siswa juga rendah yaitu 64,6. Nilai tersebut berasal dari materi yang mengandalkan hafalan seperti Keragaman Budaya Indonesiaku, karena siswa diharuskan untuk membaca dan mengingat.

Tahap analisis merupakan serangkaian tahap mengidentifikasi kesenjangan atau masalah yang timbul dalam proses pembelajaran, serta menentukan solusi yang tepat guna mengatasi masalah tersebut (Hidayat & Nizar, 2021). Tahap pertama, pada analisis kinerja diketahui bahwa guru belum memaksimalkan penggunaan media pembelajaran yang inovatif. Guru hanya menggunakan buku pelajaran atau buku paket Pendidikan Pancasila yang disediakan oleh Kemendikbud, tanpa adanya media pembelajaran. Siklus belajar tersebut, membuat kegiatan belajar menjadi monoton yang mengakibatkan siswa cenderung semakin pasif.

Tahap kedua, pada analisis kebutuhan diketahui bahwa alasan guru tidak mengembangkan media pembelajaran yang inovatif adalah adanya keterbatasan waktu yang disebabkan oleh banyaknya tugas administrasi sekolah. Setiap siswa mempunyai karakteristik dan gaya belajar yang berbeda-beda, sebagian besar lebih menyukai visual dan praktek. Namun tanpa adanya media pembelajaran inovatif yang mendukung, kegiatan belajar menjadi kurang efektif. Media pembelajaran termasuk faktor yang memiliki peran penting untuk membantu proses penyaluran informasi dari guru ke siswa. Media pembelajaran menurut Wulandari *et al.*, (2023) ialah suatu alat yang digunakan guru guna menyampaikan informasi terkait dengan materi belajar pada siswa agar mudah untuk dipahami. Pemanfaatan media pembelajaran juga mampu membangkitkan keinginan dan minat belajar siswa. Pendapat tersebut sesuai dengan Rahmah dan Hidayat (2022) yang menerangkan bahwa, untuk membangkitkan semangat belajar, memaparkan materi dengan lebih jelas dan menarik, hingga membantu meningkatkan pemahaman siswa, merupakan peran penting yang dapat dilakukan oleh media pembelajaran. Rendahnya inovasi media pembelajaran akan menempatkan siswa menjadi individu yang tidak aktif (Gunawan, *et al.*, 2021). Selain itu, siswa juga mengalami kesulitan dalam mengakses informasi tambahan melalui internet karena keterbatasan jaringan dan tidak semuanya mempunyai *handphone*. Kesulitan belajar ini akhirnya berakibat pada hasil belajar siswa terutama mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Nilai siswa yang tergolong rendah kebanyakan berasal dari materi yang mengandalkan hafalan seperti Keragaman Budaya Indonesiaku, karena siswa diharuskan untuk membaca dan mengingat. Dengan demikian dari kedua analisis tersebut, dibutuhkan media pembelajaran yang inovatif guna mendukung guru mengajarkan topik bahasan.

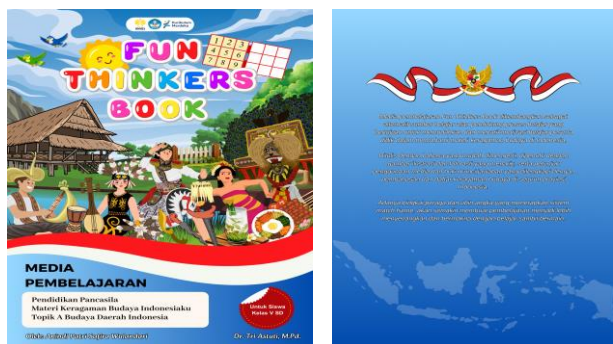
Media atau alat bantu belajar yang cocok digunakan dalam kegiatan belajar sesuai dengan materi Keragaman Budaya Indonesiaku, Topik A Budaya Daerah Indonesia adalah media pembelajaran *Fun*

Thinkers Book. Tak hanya membangun suasana belajar baru yang menyenangkan, media ini juga dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

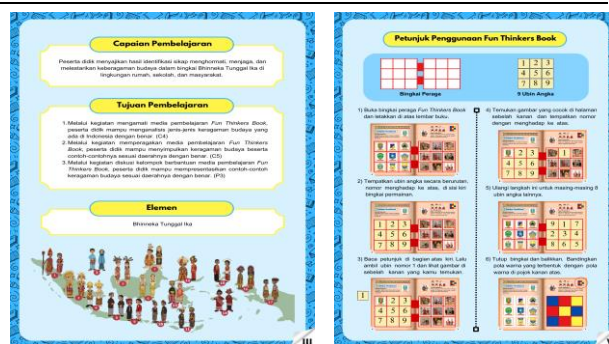
Design (perancangan)

Peneliti pada tahap ini, membuat rancangan untuk menghasilkan *prototype* atau produk awal yang akan direalisasikan pada tahap pengembangan (Fauziah & Ninawati, 2023). Tahap perancangan dapat diuraikan sebagai berikut: (1) Pemetaan capaian pembelajaran sebagai arahan mengembangkan isi buku *Fun Thinkers Book*. Mata pelajaran yang diambil oleh peneliti adalah Pendidikan Pancasila Kelas V, materi Keragaman Budaya Indonesia, Topik A Budaya Daerah Indonesia dengan capaian pembelajaran peserta didik mampu menyajikan hasil mengidentifikasi sikap menjaga, menghormati, serta melestarikan keragaman budaya pada bingkai Bhinneka Tunggal Ika dalam lingkungan sekolah, rumah, dan masyarakat. (2) Perancangan kerangka *Fun Thinkers Book* meliputi buku bermain, bingkai peraga, ubin angka, dan buku kunci jawaban.

Buku bermain dirancang dengan menggunakan aplikasi *Canva* berukuran 21 x 29,7 cm. Isi buku bermain memuat: (a) Sampul depan (b) Kata pengantar (c) Capaian pembelajaran dan tujuan (d) Daftar isi (e) Petunjuk penggunaan media (f) Kuis Keragaman Budaya Indonesiaku (g) Profil pengembang (h) Profil dosen pembimbing (i) Daftar pustaka (j) Sampul belakang. Pada sampul buku, tertera judul, mata pelajaran, materi, topik bahasan, sasaran kelas, dan nama pengembang. Jenis huruf yang digunakan Arial untuk materi, Segoe UI untuk kuis, dan Bohemian Soul untuk sampul depan. Ukuran huruf bervariasi, mulai dari yang terkecil 12 point hingga dengan 43 point.



Gambar 1. Tampilan Sampul Buku



Gambar 2. Capaian Pembelajaran dan Petunjuk

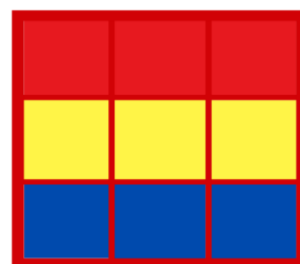


Gambar 3. Kuis Keragaman Budaya Indonesia

Bingkai peraga dirancang menggunakan aplikasi *Canva* berukuran 19,8 x 19,8 cm. Dilengkapi dengan sembilan ubin angka berukuran 5 x 5 cm, yang menampilkan bagian depan berupa angka dan bagian belakang berupa pola warna. Pemilihan sembilan ubin ini didasarkan pada sembilan pulau besar di Indonesia, diantaranya pulau Kalimantan, Sumatera, Jawa, Papua, Bali, Sulawesi, Timor, Sumbawa, juga Halmahera.

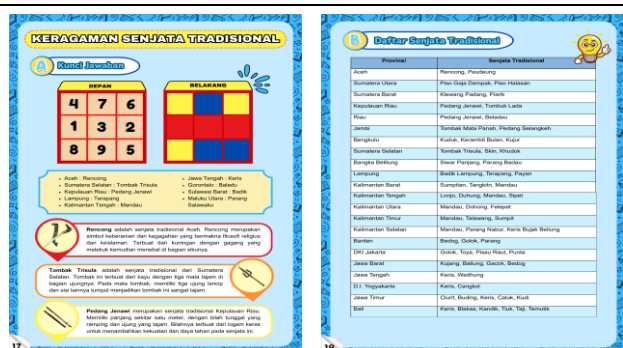


Gambar 4. Ubin Depan



Gambar 5. Ubin Belakang

Buku kunci jawaban dirancang dengan menggunakan aplikasi *Canva* berukuran 21 x 29,7 cm. Komponen isi buku kunci jawaban, hampir sama seperti buku bermain. Bedanya, buku ini tidak berisi kuis keragaman budaya, melainkan pembahasan yang disertai dengan daftar keragaman budaya di seluruh provinsi Indonesia. Jadi tidak hanya sebatas menampilkan sembilan provinsi Indonesia, sebab siswa tetap dapat mengetahui keragaman budaya di provinsi lainnya dengan cara menyimak buku kunci jawaban.



Gambar 6. Pembahasan dan Daftar Keragaman Budaya Indonesia

Development (pengembangan)

Tahap pengembangan merupakan proses pembuatan dan penvalidasian media pembelajaran dan materi yang telah di tetapkan (Hidayat & Nizar, 2021). Peneliti mengembangkan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* melalui 2 draf kegiatan sebagai berikut:

Kegiatan draf 1 adalah pembuatan media yang dilaksanakan sesudah tahap perancangan. Pembuatan media diawali dengan mencetak buku bermain dan buku kunci jawaban, dalam bentuk nyata menggunakan kertas *ivory 260 full color* berlaminasi *glossy* dan *art paper 150 full color*. Selanjutnya bingkai peraga dikembangkan dengan memakai bahan kayu lalu dicat, agar lebih tahan lama. Seperangkat media pembelajaran ini, kemudian dikemas dalam bentuk tas supaya mudah disimpan.



Gambar 8. Media *Fun Thinkers Book*



Gambar 9. Tas Penyimpanan

Kegiatan draf 2 adalah validasi media dan materi, yang bertujuan untuk mengukur tingkat kelayakan media pembelajaran *Fun Thinkers Book*. Proses ini dibimbing oleh ahli media dan ahli materi dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Semarang.

1. Validasi Ahli Media

Validasi ahli media dilaksanakan guna mengukur kelayakan media *Fun Thinkers Book* yang sudah dikembangkan dengan dihitung melalui rumus:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Purwanto (2019)

Berikut hasil penilaian ahli media pada Tabel 1:

Tabel 1. Uji Ahli Media

Aspek Penilaian	Skor	Persentase	Kriteria
Desain media	22	93%	Sangat layak
Kualitas teks	14		
Kualitas gambar	10		
Tata letak	14		
Kebahasaan	13		
Mudah penggunaan	20		

Berdasarkan uji ahli media tersebut, diperoleh hasil skor 93 dari total maksimum 100 dengan persentase 93%. Kesimpulannya, media *Fun Thinkers Book* sangat layak digunakan sebab termasuk pada kurun 84-100%. Dari kalkulasi penilaian ahli media, media pembelajaran *Fun Thinkers Book* dinyatakan sangat layak digunakan pada kegiatan pembelajaran tanpa revisi.

2. Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi ini dilaksanakan guna mengukur kelayakan materi pada media *Fun Thinkers Book* yang sudah dikembangkan dengan dihitung melalui rumus:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Purwanto (2019)

Berikut hasil penilaian ahli materi pada Tabel 2:

Tabel 2. Uji Ahli Materi

Aspek Penilaian	Skor	Persentase	Kriteria
Kesesuaian	15	93%	Sangat layak
Kelayakan	13		
Penyajian	34		
Kebahasaan	12		
Kompetensi	19		

Berdasarkan uji ahli materi tersebut, diperoleh hasil skor 93 dari total maksimum 100 dengan persentase 93%. Kesimpulannya, materi media *Fun Thinkers Book* sangat layak digunakan sebab termasuk pada kurun 84-100%. Dari kalkulasi penilaian ahli materi, media pembelajaran *Fun Thinkers Book* dinyatakan sangat layak digunakan pada kegiatan pembelajaran tanpa revisi.

Secara menyeluruh, hasil penilaian kedua validasi ahli media dan materi tersebut mendapatkan persentase penilaian yang sama sebesar 93% hingga memenuhi kriteria sangat layak tanpa revisi. Menurut perolehan hasil kedua validasi tersebut, diperoleh sejumlah data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif diambil berdasarkan hasil penilaian lembar angket skala 1 sampai 5, sementara data kualitatif diambil

berdasarkan saran atau masukkan ahli media dan materi sebagai validator.

Saran atau masukkan yang diberikan oleh ahli materi, bahwa penggunaan kalimat efektif dalam memaparkan materi pada saat menerapkan media agar lebih diperhatikan demi menunjang pemahaman siswa. Sedangkan dari ahli media, tidak ada saran atau masukkan sehingga media dapat langsung digunakan untuk keperluan penelitian.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media *Fun Thinkers Book* sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran siswa dalam mendukung kegiatan pembelajaran Pendidikan Pancasila materi Keragaman Budaya Indonesiaku di SD Negeri 3 Petir.

Implementation (implementasi)

Tahap implementasi merupakan tahap diterapkannya produk yang sudah dikembangkan pada kegiatan pembelajaran (Yusuf & Istiyowati, 2023). Dalam tahap implementasi, media pembelajaran *Fun Thinkers Book* merupakan produk yang akan diterapkan pada uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Uji coba pemakaian ini bertujuan guna mengukur tingkat kepraktisan dan tingkat keefektifan produk yang telah dikembangkan. Kegiatan pembelajaran dimulai dari pendahuluan, dilanjutkan dengan pengenalan, dan penerapan media *Fun Thinkers Book*. Setelah pembelajaran selesai, peneliti membagikan soal tes dan angket respon untuk diisi oleh siswa dan guru.

Hasil Uji Coba Kepraktisan Media

Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba kelompok kecil diterapkan pada 6 siswa kelas V SD Negeri 3 Petir dengan tingkat kemampuan akademik yang berbeda-beda. Meliputi siswa dengan tingkat kemampuan akademik rendah, sedang, dan tinggi yang masing-masing terdiri dari 2 siswa. Tujuannya yaitu untuk mengukur sejauh mana media dapat berfungsi bagi beragam jenis pengguna. Hasil uji coba kelompok kecil dapat disimak pada Tabel 3:

Tabel 3. Uji Coba Kelompok Kecil

Aspek Penilaian	Skor	Persentase	Kriteria
Kesesuaian	87	97%	Sangat praktis
Kemudahan pemahaman	114		
Visual	89		
Keaktifan, minat, motivasi	147		
Kepraktisan	145		

Berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil, didapatkan rata-rata persentase angket siswa sebesar 97% dengan kriteria sangat praktis. Saat pengujian kelompok kecil, tidak ada revisi yang perlu diperbaiki. Selanjutnya peneliti dapat menguji coba media ke dalam kelompok besar.

Uji Coba Kelompok Besar

Menurut Saputro (2017), responden uji coba kelompok kecil tidak diperbolehkan untuk menjadi responden uji coba kelompok besar. Jadi, uji coba kelompok besar hanya diterapkan pada 19 siswa. Hasil uji coba kelompok besar dapat disimak pada Tabel 4:

Tabel 4. Uji Coba Kelompok Besar

Aspek Penilaian	Skor	Persentase	Kriteria
Kesesuaian	275	96%	Sangat praktis
Kemudahan pemahaman	364		
Visual	274		
Keaktifan, minat, motivasi	463		
Kepraktisan	448		

Berdasarkan hasil uji coba kelompok besar, didapatkan rata-rata persentase angket siswa sebesar 96% dengan kriteria sangat praktis tanpa adanya revisi tertentu. Sebaliknya, siswa justru menuliskan bahwa senang belajar menggunakan media pembelajaran *Fun Thinkers Book*.

Respon Guru

Angket respon guru ditujukan bagi guru kelas V SD Negeri 3 Petir. Pengisian angket ini didasarkan pada saat guru menjadi observer, ketika peneliti sedang menerapkan media *Fun Thinkers Book* di kelas. Hasil penilaian respon guru dapat disimak pada Tabel 5:

Tabel 5. Respon Guru

Aspek Penilaian	Skor	Persentase	Kriteria
Kesesuaian	15	99%	Sangat praktis
Kemudahan pemahaman	20		
Visual	15		
Keaktifan, minat, motivasi	24		
Kepraktisan	25		

Berdasarkan angket respon guru, diperoleh hasil persentase sebesar 99% dengan kriteria sangat praktis. Menurut hasil penilaian angket kelompok kecil, kelompok besar, dan respon guru, diperoleh kriteria sangat praktis sebab besar persentase ketiganya berada pada kurun 84-100%.

Hasil uji coba kepraktisan media yang diperoleh sesuai dengan keunggulan media pembelajaran *Fun Thinkers Book*. Menurut Riani *et al.*, keunggulan media *Fun Thinkers Book* yaitu, (1) praktis untuk menarik minat dan motivasi siswa dalam pembelajaran karena sifatnya bermain *games* (2) dapat dikembangkan lagi materinya, tidak hanya untuk satu pokok bahasan saja (3) siswa menjadi lebih aktif (4) praktis dibawa kemanapun. Dengan keunggulan yang ditawarkan dan cara penggunaan yang menyenangkan, media *Fun Thinkers Book* mampu membantu guru saat mengajarkan materi agar siswa lebih termotivasi untuk belajar.

Ketika menguji coba pemakaian media *Fun Thinkers Book* pada kelompok kecil dan kelompok besar, siswa terlihat bersemangat dan antusias selama mengikuti kegiatan pembelajaran Pendidikan Pancasila. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Fun Thinkers Book* sangat praktis untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi Keragaman Budaya Indonesiaku di SD Negeri 3 Petir.

Hasil Uji Coba Keefektifan Media

Dalam mengukur keefektifan media pembelajaran, diperlukan hasil belajar *pretest* dan *posttest* yang dilaksanakan sebelum dan sesudah siswa menggunakan media pembelajaran *Fun Thinkers Book*. Perolehan data hasil belajar tersebut kemudian dihitung menggunakan 4 jenis pengujian, diantaranya yaitu uji normalitas guna mengetahui data berdistribusi normal atau tidak normal, uji homogenitas guna menentukan data berasal dari populasi homogen atau tidak homogen, uji hipotesis (uji *paired sample t test*) guna membandingkan ketika sebelum dan setelah diberi perlakuan, dan uji *n-gain* guna menghitung kenaikan rata-rata hasil belajar siswa saat sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *Fun Thinkers Book*.

Setelah uji coba media pembelajaran dilakukan, selanjutnya siswa dibagikan tes untuk dikerjakan secara individu. Bentuk tes yang dibagikan berupa 20 butir pertanyaan pilihan ganda. Perolehan hasil belajar siswa dapat disimak pada Tabel 6:

Tabel. 6 Hasil Belajar *Pretest* dan *Posttest*

Data	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Total siswa	25	25
Nilai tertinggi	75	100
Nilai terendah	30	70
Rata-rata	53,4	84
Standar deviasi	10,074	7,772

Berdasarkan data *pretest* dan *posttest* pada materi Keragaman Budaya Indonesiaku dengan jumlah sampel 25 siswa. Hasil nilai *pretest* menunjukkan nilai tertinggi 75 dan nilai terendah 30, dengan rata-rata nilai 53,4. Sementara hasil nilai *posttest* menunjukkan nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 70, dengan rata-rata nilai 84. Selanjutnya, kedua hasil tes tersebut akan dianalisis lalu diolah dengan berbantuan aplikasi SPSS.

Pertama, diperlukan uji normalitas guna menentukan penggunaan rumus pada analisis berikutnya. Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui hasil belajar pada sampel dengan jumlah 25 siswa berdistribusi normal atau tidak normal. Uji normalitas menerapkan rumus *Shapiro Wilk* dengan H_0 apabila data

berdistribusi normal dan H_a apabila data tidak berdistribusi normal. Nilai signifikansi yang digunakan adalah 5%, dengan asumsi, apabila melebihi dari 5% ($> 0,05$) maka H_0 diterima. Namun apabila kurang atau tidak lebih dari 5% ($< 0,05$) maka H_0 ditolak. Perolehan hasil analisis uji normalitas dapat disimak pada Tabel 7:

Tabel 7. Hasil Uji Normalitas

Hasil Belajar	Sig.	Keterangan
<i>Pretest</i>	0,541	Normal
<i>Posttest</i>	0,287	Normal

Berdasarkan hasil analisis data melalui uji normalitas, didapatkan bahwa nilai signifikansi data *pretest* mencapai 0,541 artinya data berdistribusi normal, sebab lebih dari 5% ($> 0,05$) yang menyatakan H_0 diterima. Selanjutnya pada data *posttest* dengan nilai signifikansi sebesar 0,287 juga berdistribusi normal, sebab lebih dari 5% ($> 0,05$) yang menyatakan H_0 diterima.

Kedua, setelah syarat uji normalitas telah terpenuhi selanjutnya dilanjutkan dengan uji homogenitas. Tujuan dilakukan uji homogen ialah guna menentukan data berasal dari populasi yang homogen atau tidak homogen. Uji homogen menerapkan rumus *Levene Statistic* dengan H_0 apabila data dikatakan homogen. Nilai signifikansi sebesar 5% pada *Based on Mean* dengan asumsi, apabila melebihi 5% ($> 0,05$) maka H_0 diterima. Perolehan hasil analisis uji homogenitas dapat disimak pada Tabel 8:

Tabel 8. Hasil Uji Homogenitas

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
0,040	1	23	0,843

Menurut hasil analisis data melalui uji homogenitas, diperoleh bahwa nilai signifikansi sebesar 0,843 homogen, karena lebih dari 5% ($> 0,05$) yang menyatakan H_0 diterima.

Ketiga, setelah data dinyatakan homogen dan normal selanjutnya data diuji hipotesis secara parametrik. Tujuan uji hipotesis ialah untuk membandingkan rata-rata hasil belajar *pretest* dan *posttest*, apakah terdapat perbedaan yang signifikan atau tidak signifikan (Soeprajogo & Ratnaningsih, 2020:15). Analisis uji hipotesis menerapkan rumus *paired sample t test* dengan H_0 apabila tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest*. Sementara, H_a apabila terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest*. Nilai signifikansi yang digunakan adalah 5% dengan asumsi, apabila melebihi 5% ($> 0,05$) maka H_0 diterima dan jika kurang atau tidak lebih dari 5% ($< 0,05$) maka H_a diterima. Perolehan hasil analisis uji hipotesis dapat disimak pada Tabel 9:

Tabel 9. Hasil Uji Hipotesis

Data	Pretest-Posttest
Mean	-30,600
Std. deviation	7,404
t	-20,662
df	24
sig. (2-tailed)	0,000

Berdasarkan analisis data uji hipotesis melalui rumus *paired sample t test*, dihasilkan bahwa nilai signifikansi 0,000. Nilai tersebut kurang dari 5% ($< 0,05$) yang dapat dinyatakan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest*, dari sebelum dan setelah menggunakan media pembelajaran *Fun Thinkers Book*. Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa, sesudah menggunakan media pembelajaran *Fun Thinkers Book*.

Terakhir, dilakukan uji *n-gain* dengan tujuan guna mengukur kenaikan rata-rata hasil belajar siswa melalui nilai *pretest* dan *posttest*. Data nilai *pretest* dan *posttest* tersebut, kemudian dihitung dengan rumus *n-gain* sebagai berikut.

$$n - gain = \frac{\text{Skor posttest} - \text{Skor pretest}}{\text{Skor maksimal} - \text{Skor pretest}}$$

Ridwan (2017)

Perolehan hasil analisis uji *n-gain* dapat disimak pada Tabel 10 dan Tabel 11:

Tabel 10. Hasil Uji N-Gain

Data	Mean
N-gain skor	0,6681

Hasil *n-gain* selanjutnya digolongkan ke dalam kriteria berikut:

Tabel 11. Interpretasi Indeks Gain

Nilai N-Gain	Kriteria
N-gain $\geq 0,70$	Tinggi
$0,30 < \text{N-gain} < 0,70$	Sedang
N-gain $\leq 0,30$	Rendah

Berdasarkan analisis data melalui uji *n-gain* didapatkan hasil peningkatan sebesar 0,6681 yang termasuk ke dalam kriteria sedang, sebab tergolong antara $0,30 < \text{N-gain} < 0,70$. Maka hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 3 Petir dengan total 25 siswa, mengalami peningkatan kriteria sedang sebesar 0,6681.

Dengan demikian, berdasarkan hasil pengujian di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Fun Thinkers Book* efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V, pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi Keragaman Budaya Indonesiaku di SD Negeri 3 Petir. Hal ini juga dibuktikan melalui nilai *pretest* dan *posttest* yang lebih baik setelah siswa menerapkan media pembelajaran *Fun*

Thinkers Book. Hasil belajar menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan. Sebelumnya, hasil rata-rata nilai *pretest* hanya sebesar 53,4 kemudian pada saat *posttest* hasil rata-rata nilai meningkat menjadi 84.

Evaluation (evaluasi)

Pada penelitian ini, evaluasi diperoleh dari tahap-tahap model pengembangan penelitian yaitu tahap pengembangan produk dan tahap implementasi produk. Saat berada pada tahap pengembangan, evaluasi diberikan oleh ahli media dan ahli materi selaku validator yang menyarankan atau memberi masukan bagi media pembelajaran yang dikembangkan. Pada proses validasi media, tidak ada evaluasi yang berikan sebab media pembelajaran *Fun Thinkers Book* sangat layak dan boleh langsung diterapkan tanpa revisi. Sementara pada proses validasi materi, evaluasi yang diberikan lebih merujuk sebagai saran untuk memperhatikan penggunaan kalimat efektif dalam memaparkan materi pada saat menerapkan media, demi menunjang pemahaman siswa.

Pada tahap implementasi, evaluasi didapatkan dari angket respon siswa dan guru sesudah menerapkan media pembelajaran *Fun Thinkers Book*. Berdasarkan angket respon tersebut, diperoleh bahwa media *Fun Thinkers Book* sangat praktis digunakan pada materi Keragaman Budaya Indonesiaku mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Tidak ada evaluasi dari angket respon siswa. Siswa justru menuliskan bahwa senang belajar menggunakan media *Fun Thinkers Book* dan ingin menggunakannya lagi. Sedangkan evaluasi dari angket respon guru yaitu, untuk lebih memperhatikan jumlah media *Fun Thinkers Book* dengan jumlah siswa agar pembentukan kelompok tidak terlalu besar. Selebihnya baik siswa maupun guru, keduanya menyimpulkan bahwa media *Fun Thinkers Book* sangat praktis dan efektif diterapkan pada kegiatan belajar mengajar Pendidikan Pancasila. Dengan demikian, melalui penerapan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* suasana belajar terasa lebih menyenangkan, memotivasi, lebih aktif, dan hasil belajar siswa mengalami peningkatan.

Kesimpulan

Berdasarkan rangkaian tahap pengembangan dan hasil uji coba media pembelajaran *Fun Thinkers Book* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi Keragaman Budaya Indonesiaku untuk siswa kelas V di SD Negeri 3 Petir, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Desain pengembangan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* berhasil dikembangkan dengan model pengembangan ADDIE (*analyze, design,*

development, implementation, evaluation). Media dikembangkan dalam bentuk buku bermain, bingkai peraga, ubin angka, dan buku kunci jawaban yang mampu dimainkan secara konkret. Kelayakan media pembelajaran diperoleh ketika tahap pengembangan, yang didasarkan pada hasil angket validasi ahli media dan ahli materi. Hasil validasi menyimpulkan bahwa media *Fun Thinkers Book* sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran dengan persentase penilaian sebesar 93% tanpa revisi.

2. Kepraktisan media pembelajaran diperoleh ketika tahap implementasi, yang didasarkan pada hasil angket respon guru dan siswa. Hasil angket respon guru meraih persentase penilaian sebesar 99%. Hasil rata-rata angket respon siswa pada uji coba kelompok kecil meraih persentase penilaian sebesar 97% dan uji coba kelompok besar meraih persentase penilaian sebesar 96%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Fun Thinkers Book* sangat praktis digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V di SD Negeri 3 Petir.
3. Keefektifan media pembelajaran diperoleh ketika tahap implementasi, yang didasarkan pada hasil belajar *pretest* dan *posttest*. Terdapat peningkatan pada hasil belajar siswa, dengan rata-rata nilai *pretest* 53,4 meningkat menjadi 84 pada saat *posttest*. Peningkatan tersebut didukung oleh hasil uji t-test sebesar 0,000 sehingga memperoleh N-Gain sebesar 0,6681 dengan kriteria sedang. Jadi dapat disimpulkan bahwa, media pembelajaran *Fun Thinkers Book* efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V di SD Negeri 3 Petir.

Referensi

- Akhyar, S. M., & Dewi, D. A. (2022). Pengajaran Pendidikan Pancasila Di Sekolah Dasar Guna Mempertahankan Ideologi Pancasila Di Era Globalisasi. *Jurnal Kewarganegaraan*, 6(1), 1541–1546. doi:<https://doi.org/10.31316/jk.v6i1.2772>
- Alvionita, F., & Nugroho, A.S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran *Fun Thinkers Book* Pada Materi Keragaman Rumah Adat di Indonesia Pada Pembelajaran IPS Kelas IV UPT SD Negeri 104 Gresik. *Al-Qodiri: Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Keagamaan*, 20(3), 619–630. doi:<https://doi.org/10.53515/qodiri>
- Angraeni, C., Loska, F., Maghfiroh, L., Dewi, N. R., & Adhi, N. (2023). Penelitian Teori Perkembangan Piaget Tahap Operasional Konkret Hukum Kekekalan Volume Anak Usia 11–12 Tahun. *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 6, 177–180.
- 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. doi:<https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v7i4.26466>
- Arsyah, A. (2021). Skripsi Pengembangan Media Pembelajaran *Fun Thinkers Book* Pada Subtema 1 Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan Untuk Kelas V SDN 66 Payakumbuh. Universitas Islam Riau, Indonesia.
- Barnadid, I., Nurhasanah., & Oktaviyanti, I. (2022). Penanaman Nilai-Nilai Pancasila dalam Membentuk Karakter Anak sebagai Upaya Pencegahan Lost Generation di SDN 4 Cakranegara. *Journal of Classroom Action Research*, 4(3), 76–81. doi: [10.29303/jcar.v4i3.1904](https://doi.org/10.29303/jcar.v4i3.1904)
- Djamaluddin, A., & Wardana. (2019). Belajar Dan Pembelajaran. In CV *Kaaffah Learning Center*.
- Fadillah, M. R., & Ninawati, M. (2020). Pengembangan Media Pop Up Book Berbasis Kontekstual Materi Perkembangbiakan Hewan Kelas Vi Sdn Anyelir 1 Depok. *Pedagogi: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 7(2), 89–98. doi:<https://doi.org/10.25134/pedagogi.v7i2.3532>
- 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), 93–100. doi:<https://doi.org/10.56916/ejip.v2i2.362>
- Gunawan, G., Purwoko, A. A., Ramdani, A., & Yustiqvar, M. (2021). Pembelajaran menggunakan learning management system berbasis moodle pada masa pandemi covid-19. *Indonesian Journal of Teacher Education*, 2(1), 226–235.
- Habibah, A. H., & Fathurrahman, M. (2025). Analisis Penerapan Model Pembelajaran pada Modul Ajar Pendidikan Pancasila SDN 1 Purwosari Kabupaten Blora. *Journal of Classroom Action Research*, 7(1), 215–222. <https://doi.org/10.29303/jcar.v7i1.10545>
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)*, 1(1), 28–38. doi:<https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>

- Indra, A. D. (2023). Buku Pendidikan Pancasila untuk SD/MI Kelas V. <https://buku.kemdikbud.go.id>
- Kibitiah, M., Hendracipta, N., & Andriana, E. (2021). Developing Fun Thinkers Book Learning Media On The Topic Of Peristiwa Alam Yang Terjadi di Indonesia at Grade V Of Elementary School. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(4), 829-835. doi:<http://dx.doi.org/10.33578/jpfkip.v10i4.8144>
- Ndraha, H., & Harefa, A. R. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa di SMP Negeri 2 Gunungsitoli Utara. *Journal on Education*, 06(01), 5328-5339. doi:<https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.3714>
- Purwanto. 2019. *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Rahmah, D. L., & Hidayat, M. T. (2022). Pengembangan Media "Fun Thinkers Book" untuk Meningkatkan Antusiasme Belajar dan Hasil Belajar Materi Bangun Datar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6361-6372. doi:<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3259>
- Riani, R. P., Huda, K., & Fajriyah, K. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Tematik "Fun Thinkers Book" Tema Berbagai Pekerjaan. *Jurnal Sinektik*, 2(2), 173. doi:<https://doi.org/10.33061/js.v2i2.3330>
- Ridwan, Eka, K. L., & Mokhammad, Y. (2017). *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Rodiyah, H., Ilma, H., Lestari, Y., & Muspita, Z. (2024). Analisis Pembelajaran Pembentukan Pendidikan Merdeka Siswa Kelas III Pendidikan Pancasila Sebagai Media Karakter Dalam Implementasi Kurikulum. *Journal of Classroom Action Research*, 6(4), 866-871. doi:<https://doi.org/10.29303/jcar.v6i4.8870>
- Rohaeni, S. (2020). Pengembangan Sistem Pembelajaran Dalam Implementasi Kurikulum 2013 Menggunakan Model Addie Pada Anak Usia Dini. *Instruksional*, 1(2), 122. doi:<https://doi.org/10.24853/instruksional.1.2.122-130>
- Saputro, B. (2017). *Manajemen Penelitian Pengembangan (Research & Development) Bagi Penyusun Tesis dan Disertasi*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- 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.
- Soeprajogo, M. P., & Ratnaningsih, N. (2020). *Perbandingan Dua Rata-Rata Uji-T*. Universitas Padjajaran: Pusat Mata Nasional Cicendo.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Pendidikan: Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D, dan Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Suratman, A. (2021). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Discovery Learning Pada Pembelajaran PPKn Materi Hak dan Kewajiban Untuk Kelas III 3 Golong. *Journal Scientific of Mandalika (JSM)*, 2(5), 203-214. doi:<https://doi.org/10.36312/10.36312/vol2iss5pp203-214>
- Widyoko, E. P. (2015). *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Wiradarma, K., Suarni, N., & Renda, N. (2021). Analisis Hubungan Minat Belajar terhadap Hasil Belajar Daring IPA Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 9(3), 408. doi:<https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v9i3.39212>
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928-3936. doi:<https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>
- Yusuf, H., & Istiyowati, L. S. (2023). *Penelitian R&D dalam Bidang Teknologi Pendidikan (1 ed)*. Bandung: Indonesia Emas Group.
- Yustiqvar, M., Hadisaputra, S., & Gunawan, G. (2019). Analisis penguasaan konsep siswa yang belajar kimia menggunakan multimedia interaktif berbasis green chemistry. *Jurnal Pijar Mipa*, 14(3), 135-140.