

Pengaruh Media *Fun Thinkers Book* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Norma Dalam Kehidupanku Kelas V SD Negeri Lampeuneurut Kabupaten Aceh Besar

Nurur Rahmah¹, Aida Fitri², Nurmasiyah³
PGSD FKIP, Universitas Syiah Kuala, Indonesia^{1,2,3}
E-mail : nururr15@gmail.com

ABSTRACT

This research was motivated by the lack of use of interactive learning media, which resulted in low student learning outcomes on the topic "Norms in My Life" in grade V at SD Negeri Lampeuneurut. The research problem in this study was whether there was an effect of the Fun Thinkers Book media on students' learning outcomes on the topic "Norms in My Life" in grade V at SD Negeri Lampeuneurut. This study aimed to determine the effect of the Fun Thinkers Book media on students' learning outcomes on the topic "Norms in My Life" in grade V at SD Negeri Lampeuneurut. This study used a quantitative approach with a quasi-experimental method and a nonequivalent control group design. The research subjects consisted of 50 students divided into an experimental class and a control class. The experimental class was taught using the Fun Thinkers Book media, while the control class used learning video media. Data were collected through pretest and posttest. Data analysis included the N-gain score test, normality test, and hypothesis testing using the Mann-Whitney test. The results showed that the average N-gain score of the experimental class was 77%, categorized as effective, while the control class obtained 37%, categorized as ineffective. The Mann-Whitney test showed an Asymp. Sig. (2-tailed) value of $0.001 < 0.05$. Therefore, it can be concluded that there was a significant effect of the Fun Thinkers Book media on students' learning outcomes on the topic "Norms in My Life" in grade V at SD Negeri Lampeuneurut.

Keywords: Fun Thinkers Book, learning outcomes, Norms in My Life.

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya penggunaan media pembelajaran interaktif yang menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa pada materi norma dalam kehidupanku di kelas V SD Negeri Lampeuneurut. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah terdapat pengaruh media *fun thinkers book* terhadap hasil belajar siswa pada materi norma dalam kehidupanku di kelas V SD Negeri Lampeuneurut. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media *fun thinkers book* terhadap hasil belajar siswa pada materi norma dalam kehidupanku di kelas V SD Negeri Lampeuneurut. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis *quasi* eksperimen dan desain *nonequivalent control group design*. Subjek penelitian berjumlah 50 siswa yang terbagi ke dalam kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen diberikan perlakuan menggunakan media *fun thinkers book*, sedangkan kelas kontrol menggunakan media video pembelajaran. Pengumpulan data dilakukan melalui tes *pretest* dan *posttest*. Analisis data meliputi uji *N-gain score*, uji normalitas, serta uji hipotesis menggunakan uji Mann-Whitney. Hasil penelitian menunjukkan rata-rata *N-gain*

score kelas eksperimen sebesar 77% dengan kategori efektif, sedangkan kelas kontrol sebesar 37% dengan kategori tidak efektif. Uji Mann-Whitney menunjukkan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar $0,001 < 0,05$. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media fun thinkers book terhadap hasil belajar siswa pada materi norma dalam kehidupanku di kelas V SD Negeri Lampeuneurut.

Kata Kunci: *Fun Thinkers Book*, Hasil Belajar, Norma dalam Kehidupanku

A. Pendahuluan

Proses pembelajaran merupakan interaksi antara pendidik dan siswa yang berlangsung secara terus-menerus dan berkesinambungan, sehingga mampu membawa perubahan dari kondisi belum menguasai materi menjadi memahami dan terampil dalam menguasainya. Media pembelajaran berperan penting dalam menunjang kegiatan belajar karena berfungsi sebagai sarana yang menghubungkan sumber informasi dengan siswa sebagai penerima pesan. Menurut Hutagaol (2025), media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan dapat tercapai dengan efektif dan efisien. Media pembelajaran juga digunakan untuk menyampaikan informasi yang berisi pesan-pesan pembelajaran agar siswa dapat membangun pengetahuannya secara efektif dan efisien. Salah satu media yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran adalah *Fun Thinkers Book*. Menurut Mantika (2022), media *Fun Thinkers Book* merupakan salah satu media pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa sekaligus dapat menjadi

tolak ukur pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan. Media ini menghadirkan suasana belajar yang seru dan menarik sehingga siswa dapat lebih mudah memahami materi melalui kegiatan belajar sambil bermain. Pada usia anak-anak yang cenderung aktif, penggunaan media *Fun Thinkers Book* sangat sesuai karena mampu membuat siswa menjadi lebih aktif, termotivasi, dan memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.

Menurut Gordon dalam Mantika (2022), media *Fun Thinkers Book* adalah seperangkat buku dan bingkai peraga yang dikemas untuk menciptakan kegiatan belajar menjadi lebih menyenangkan. Selain itu, Fransisca dalam Dewiyana (2025) menyatakan bahwa media *Fun Thinkers Book* merupakan alat pembelajaran yang dirancang untuk merangsang kreativitas dan pemikiran kritis siswa melalui aktivitas yang menyenangkan dan interaktif. Melalui penggunaan media *Fun Thinkers Book* diharapkan dapat memberikan dampak positif bagi siswa, terutama dalam meningkatkan hasil belajar.

Hasil belajar adalah terjadinya perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk pengetahuan,

sikap, dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat diartikan sebagai terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dari sebelumnya, dari yang tidak tahu menjadi tahu. Menurut Fernando (2024), hasil belajar dapat dipahami sebagai bentuk perubahan nyata dalam diri siswa yang terlihat dari peningkatan pemahaman, keterampilan dalam menyelesaikan tugas, serta sikap yang lebih baik dalam berinteraksi dengan lingkungan. Hal ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran memberikan dampak langsung terhadap perkembangan siswa.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SD Negeri Lampeuneurut, Kecamatan Darul Imarah, Kabupaten Aceh Besar, diketahui bahwa dalam proses pembelajaran masih banyak siswa mengalami kesulitan dalam memahami dan mendalami materi Pendidikan Pancasila sehingga mengakibatkan hasil belajar siswa rendah. Hal tersebut disebabkan oleh kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang dimiliki sekolah sehingga pembelajaran kurang aktif dan kurang bervariasi. Kondisi ini terlihat dari hasil belajar siswa kelas V yang masih berada di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) dengan nilai di bawah 75. Dalam proses pembelajaran di kelas, sebagian siswa menganggap pembelajaran Pendidikan Pancasila membosankan dan sulit dipahami. Pembelajaran yang hanya berfokus pada kegiatan mencatat membuat siswa merasa

jenuh dan lebih sering berbicara dengan teman saat proses belajar berlangsung. Selain itu, guru cenderung hanya menjelaskan materi sehingga kegiatan belajar mengajar menjadi monoton. Kondisi tersebut menyebabkan siswa hanya mendengarkan penjelasan guru, cepat merasa bosan, kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran, dan hasil belajar yang diperoleh belum sesuai dengan harapan.

Materi *Norma dalam Kehidupanku* memiliki karakteristik yang bersifat konseptual dan abstrak karena berisi aturan, nilai, dan pedoman perilaku yang tidak selalu dapat diamati secara langsung oleh siswa. Untuk memahami jenis-jenis norma, siswa perlu mampu menghubungkan antara konsep dengan contoh konkret dalam kehidupan sehari-hari, seperti perilaku di rumah, sekolah, dan lingkungan masyarakat. Namun, pada tingkat sekolah dasar, terutama kelas V, siswa masih berada pada tahap perkembangan operasional konkret sehingga membutuhkan bantuan visual dan aktivitas interaktif agar lebih mudah memahami perbedaan antar norma. Oleh karena itu, pembelajaran materi norma idealnya didukung oleh media yang mampu menyajikan ilustrasi, situasi nyata, serta kegiatan mencocokkan contoh perilaku secara menarik. Salah satu media yang sesuai dengan kebutuhan tersebut adalah *Fun Thinkers Book* karena menyajikan gambar, aktivitas interaktif, dan fitur *self-checking* yang

dapat membantu siswa memahami materi norma secara lebih konkret dan menyenangkan.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut diperlukan media pembelajaran yang inovatif, salah satunya adalah media *fun thinkers book*. Media ini berbentuk buku yang dilengkapi dengan pertanyaan dan kegiatan mencocokkan kartu atau kotak warna pada posisi yang sesuai dengan jawaban yang benar sehingga berpotensi meningkatkan hasil belajar siswa. Dukungan terhadap penggunaan media ini diperkuat oleh beberapa penelitian terdahulu. Hasil penelitian Fiqih (2024) menunjukkan bahwa nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen sebesar 89,64, sedangkan kelas kontrol sebesar 69,33. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media *Fun Thinkers Book* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Sejalan dengan itu, penelitian Hanifah (2025) pada siswa kelas IV SD juga menunjukkan peningkatan hasil belajar yang signifikan setelah penggunaan media *Fun Thinkers Book*.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa media *Fun Thinkers Book* terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada berbagai mata pelajaran. Namun, penelitian-penelitian sebelumnya masih terbatas pada mata pelajaran Matematika dan IPAS. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki kebaruan dengan menerapkan media *Fun Thinkers Book* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya

materi *Norma dalam Kehidupanku* di kelas V SD Negeri Lampeuneurut Kabupaten Aceh Besar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media *Fun Thinkers Book* terhadap hasil belajar siswa pada materi *Norma dalam Kehidupanku*. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan manfaat bagi siswa dalam meningkatkan pemahaman dan hasil belajar, bagi guru sebagai alternatif media pembelajaran yang dapat diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar, bagi sekolah sebagai bahan masukan dalam meningkatkan mutu pembelajaran, serta bagi peneliti sebagai sarana untuk menambah wawasan dan pengetahuan mengenai penggunaan media *Fun Thinkers Book* dalam proses pembelajaran.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian *quasi experimental*. Design penelitian yang digunakan adalah nonequivalent control group design. Penelitian ini dilakukan pada dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas VA dan VB SD Negeri Lampeuneurut yang berjumlah 50 siswa. Kelas VA sebagai kelas eksperimen berjumlah 25 siswa dan diberikan perlakuan menggunakan media *Fun Thinkers Book*, sedangkan kelas VB sebagai kelas kontrol berjumlah 25 siswa dan diajarkan menggunakan media video pembelajaran. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes, yaitu pretest dan posttest dengan

instrumen berupa soal pilihan ganda. Data diperoleh dianalisis menggunakan uji N-Gain score untuk mengetahui pengaruh media terhadap hasil belajar, uji normalitas dengan Shapiro-Wilk, serta uji hipotesis menggunakan uji Mann-Whirney dengan taraf signifikansi 0,05.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah hasil belajar peserta didik kelas V pada materi norma dalam kehidupanku. Pada kelas kontrol pembelajaran dilakukan dengan menggunakan media video pembelajaran, sedangkan pada kelas eksperimen pembelajaran dilakukan dengan media *fun thinkers book*.

Pada tahap awal penelitian ini diberikan tes awal (*pretest*) kepada kelas VA dan VB SD Negeri Lampeuneurut dengan tujuan melihat kemampuan awal siswa dari masing-masing kelas. Tahap selanjutnya adalah mengajar menggunakan media video pembelajaran pada kelas VB sebagai kelas kontrol kemudian diberikan tes akhir (*posttest*) dan penelitian menggunakan media *fun thinkers book* pada kelas VA sebagai kelas eksperimen, kemudian dilanjutkan dengan memberikan tes akhir (*posttest*).

Berikut merupakan gambaran dari hasil belajar peserta didik kelas VA dan VB SD Negeri Lampuenuit.

Tabel 1. Data Nilai *pretest* dan *posttest* kelas kontrol

Kelas Kontrol			
---------------	--	--	--

No	Nama	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1	ANH	55	75
2	AA	50	70
3	AI	80	85
4	AAN	75	85
5	AM	75	85
6	ARA	90	100
7	DB	80	85
8	HSM	60	75
9	IM	85	90
10	IRT	60	75
11	JTU	80	85
12	KA	60	75
13	MRR	65	75
14	MSD	55	70
15	MAG	85	90
16	MF	50	70
17	M	55	75
18	MI	50	70
19	MZA	60	75
20	MALG	55	70
21	MAM	70	80
22	R	60	75
23	SSN	75	80
24	SR	65	75
25	ZR	65	80
Jumlah		1,660	1,970
Rata- rata		66,4	78,8

Tabel 1, menyajikan data nilai *pretest* dan *posttest* dari siswa di kelas kontrol, yang terdiri dari 25 siswa. Nilai *pretest* berada dalam rentang antara 50 hingga 90, sementara nilai *posttest* berada dalam rentang antara 70 hingga 100. Rata-rata *pretest* adalah 66,4, sedangkan rata-rata *posttest* tercatat sebesar 78,8. Semua siswa memperoleh perubahan nilai yang bervariasi.

Tabel 2. Data Nilai *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen
Kelas Eksperimen

No	Nama	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1	AI	80	100

2	AA	60	90
3	APA	55	90
4	AA	55	85
5	AF	55	95
6	FH	45	85
7	FM	80	95
8	H	50	85
9	KHA	60	95
10	MJP	50	80
11	MAS	55	80
12	MNAF	80	90
13	MJ	60	85
14	MR	90	100
15	NRH	50	90
16	NZ	60	85
17	NS	75	95
18	PAS	55	85
19	PA	85	100
20	QAA	85	100
21	R	45	90
22	RO	60	90
23	SR	85	100
24	SM	80	95
25	SJA	80	95
Jumlah		1,635	2,280
Rata- rata		65,4	91,2

Tabel 2, menyajikan data nilai *pretest* dan *posttest* kelas dari siswa dikelas eksperimen, yang terdiri dari 25 siswa. Nilai *pretest* berada dalam rentang 45 hingga 90, sedangkan nilai *posttest* berada dalam rentang 80 hingga 100. Rata-rata nilai *pretest* adalah 65,4, sementara rata-rata *posttest* meningkat menjadi 91,5. Sebagian besar siswa mengalami perubahan nilai yang signifikan. Hasil ini menunjukkan adanya perbedaan antara *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen, yang dapat mengindikasikan pengaruh *media fun thinkers book* yang diberikan dalam penelitian.

Tabel 3. Analisis Statitik Deskripsi Pada Data *Pretest* Kelas Kontrol dan Eksperimen

Aspek	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Maksimun	90	90
Minimum	45	50
Mean	65.40	66.40
Median	60.00	65.00
Modus	55	60
Standar Deviasi	14.643	12.207

Berdasarkan tabel 3, diperoleh nilai minimum atau nilai terendah *pretest* pada kelas eksperimen 45 dan pada kelas kontrol 50, sedangkan nilai maksimum atau nilai tertinggi *pretest* adalah sama yaitu 90. Adapun nilai rata-rata *pretest* kelas eksperimen 65,40 dan pada kelas kontrol adalah 66,40.

Tabel 4. Analisis Statistik Deskripsi Pada Data *Posttest* Kelas Kontrol Dan Eksperimen

Aspek	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Maksimun	100	100
Minimum	80	70
Mean	91.20	78.80
Median	90.00	75.00
Modus	85	75
Standar Deviasi	6.338	7.676

Berdasarkan tabel 4, diperoleh nilai minimum atau nilai terendah *posttest* pada kelas eksperimen 80 dan pada kelas kontrol 70, sedangkan nilai maksimum atau tertinggi *posttest* adalah sama yaitu 100. Adapun nilai rata-rata kelas eksperimen adalah 91,20 dan kelas kontrol sebesar 78.80. Berdasarkan data analisis statistik deskripsi hasil belajar dari kedua kelas dapat disimpulkan bahwa kelas eksperimen mengalami peningkatan hasil belajar dibandingkan dengan kelas kontrol.

Analisis data penelitian ini menggunakan pengujian hipotesis dengan bantuan program SPSS Versi 32. Peneliti menggunakan hasil belajar *pretest* dan *posttest* siswa untuk melihat apakah terdapat perbedaan antara hasil belajar menggunakan media *fun thinkers book* dan pembelajaran dengan menggunakan video pembelajaran.

Tahapan analisis data pada penelitian ini sebagai berikut:

Tabel 5. Hasil Uji N-Gain Score

Descriptives				
Kelas		Statistic		Std. Error
N_GainPersen	Eksperimen	Mean	77.50	2.924
		Minimum	50	
		Maximum	100	
	Kontrol	Mean	37.52	2.911
		Minimum	20	
		Maximum	100	

Adapun kategorisasi efektivitas N-gain score kedua kelas didasarkan pada kategori berikut.

Tabel 6. Kategori tafsiran efektivitas N-Gain score

Persentase%	Tafsiran
<40	Tidak Efektif
40-55	Kurang Efektif
56-75	Cukup Efektif
>76	Efektif

Berdasarkan tabel diatas, dapat dilihat bahwa nilai rata-rata N-gain score untuk kelas kontrol adalah 37,52 yang jika dipersenkan menjadi 37% termasuk dalam kategori tidak efektif. Sementara itu, nilai rata-rata N-Gain score kelas eksperimen adalah 77,50 yang jika dipersenkan menjadi 77% termasuk dalam kategori efektif.

Tabel 7. Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality						
Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Pretest Kontrol	.180	25	.036	.926	25	.071
Posttest Kontrol	.250	25	<.001	.882	25	.008
Pretest Eksperimen	.244	25	<.001	.877	25	.006
Posttest Eksperimen	.166	25	.075	.911	25	.032

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel di atas, peneliti mengambil hasil uji normalitas data dengan menggunakan *Shapiro-Wilk* untuk dijadikan dasar pengambilan keputusan pada penelitian ini. Hasil signifikansi (sig) dari tes yang diberikan pada kelas kontrol dan kelas eksperimen lebih kecil dari 0,05. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa data tidak berdistribusi normal.

Berdasarkan uji normalitas, kedua data yang diperoleh tidak berdistribusi normal. Oleh karena itu, pengujian hipotesis dilakukan dengan uji nonparametrik yaitu, Uji Mann-Whitney.

Tabel 8. Hasil Uji Mann-Whitney

Ranks				
Kelas		N	Mean Rank	Sum of Ranks
Nilai	Posttest Kontrol	25	15.90	397.50
	Posttest Eksperimen	25	35.10	877.50
Total		50		

Test Statistics^a

Nilai	
Mann-Whitney U	72.500
Wilcoxon W	397.500
Z	-4.718
Asymp. Sig. (2-tailed)	<.001

a. Grouping Variable: Kelas

Berdasarkan *output "Test Statistics"* pada tabel 8, diketahui bahwa nilai Asymp.Sig (2-tailed) sebesar $0.001 < 0.05$ yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar menggunakan media *fun thinkers book* dan hasil belajar menggunakan media video pembelajaran, maka H_a diterima dan H_0 ditolak. Dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media *fun thinkers book* terhadap hasil belajar siswa pada materi norma dalam

kehidupanku kelas V SD Negeri Lampeuneurut Kabupaten Aceh Besar.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh media *fun thinkers book* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi Norma dalam Kehidupanku Kelas V SD Negeri Lampeuneurut. Dalam penelitian ini, kelas VA berperan sebagai kelas eksperimen yang menggunakan media *fun thinkers book*, sedangkan kelas VB sebagai kelas kontrol yang menggunakan media video pembelajaran.

Berdasarkan N-gain score yang telah dilakukan oleh peneliti, kelas eksperimen menggunakan media *fun thinkers book* saat pembelajaran mendapatkan rata-rata N-gain score sebesar 77.50 yang jika dipersenkan menjadi 77% termasuk dalam kategori efektif. Sedangkan pada kelas kontrol yang proses pembelajarannya dengan media video pembelajaran mendapatkan rata-rata N-gain score sebesar 37.52 yang jika dipersenkan menjadi 37% termasuk dalam kategori tidak efektif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebelum diberikan perlakuan, nilai rata-rata *pretest* kelas eksperimen adalah 65.4, sedangkan kelas kontrol adalah 66.4. Setelah diberikan perlakuan kelas eksperimen menggunakan media *fun thinkers book* mengalami peningkatan hasil belajar pada nilai *posttest* dengan rata-rata nilai 91, sedangkan kelas kontrol adalah 78.

Berdasarkan hasil uji hipotesis menggunakan SPSS menunjukkan

bahwa nilai Asymp. Sig(2-tailed) sebesar $0.001 < 0.05$, yang mengidentifikasikan adanya perbedaan yang signifikansi antara hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dapat diartikan bahwa terdapat pengaruh media *fun thinkers book* terhadap hasil belajar siswa pada materi norma dalam kehidupanku kelas V sekolah dasar.

E. Kesimpulan

Penelitian ini menyimpulkan bahwa media *fun thinkers book* terhadap hasil belajar siswa pada materi norma dalam kehidupanku kelas V sekolah dasar, menunjukkan hasil penelitiannya sebagai berikut, diperoleh nilai Asymp.Sig.(2-tailed) sebesar $0.001 < 0.05$, yang bearti terdapat pengaruh yang signifikansi pada hasil belajar menggunakan media *fun thinkers book* dan hasil belajar menggunakan media video pembelajaran. Maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media *fun thinkers book* terhadap hasil belajar siswa pada materi norma dalam kehidupanku kelas V SD Negeri Lampeuneurut.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyah, A. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Fun thinkers book Pada Subtema 1 Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan Untuk Kelas V SDN 66 Payakumbuh* [Thesis]. Universitas Islam Riau.

- Azizah, N. A. A. (2023). *Pengaruh Media Pembelajaran Fun thinkers book Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa Kelas III Semester 2 Subtema 2 Perubahan Energi Di SDN Mayangan 2 Kota Probolinggo* [Thesis]. Universitas Panca Marga Probolinggo.
- Dewiyana, S. P. (2025). *Pengaruh Media Fun thinkers book terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV Di SDN Kalibata 04 Pagi*.
- Dwi Oktaviana, & Iwit Prihatin. (2018). Analisis Hasil Belajar Siswa Pada Materi Perbandingan Berdasarkan Ranah Kognitif Revisi Taksonomi Bloom. *Ilmiah Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 8.
- Fernando, Y., Andriani, P., & Syam, H. (2024). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2.
- Fiqih, A. R., Dewi, R. A. K., & Khoimatun. (2024). Pengaruh Model Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Media *Fun thinkers book* Terhadap Hasil Belajar Siswa dan Motivasi Belajar Siswa Kelas V SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09.
- Gustati, Sriyuniati, F., Ferdawati, & Rissi, D. M. (2025). N-gain Sebagai Alat Ukur Pemahaman Mahasiswa Pada Akuntansi Keuangan Lanjutan 1. *Jurnal Ekonom Dan Bisnis Dharma Andalas*, 27.
- Hanifah, T. (2025). Penerapan Media *Fun thinkers book* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV di SDN Tanjungrejo 2 Malang. *Seminar Nasional PPG UNIKAMA*, 2.
- Jeliana BR Hutagaol. (2025). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Fun thinkers book Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PKN Materi Norma dalam Kehidupanku Kels V SD RK NEGARA Kec. STM Hilir T.P 2024/2025* [Thesis/Skripsi]. Universitas Quality.
- Mantika, E. P., Husniati, & Oktaviyanti, I. (2022). Pengaruh Media *Fun thinkers book* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Muatan IPS Kelas IV SDN Inpres Rai Oi. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(2502–7069).
- Mawardhani, M. A. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Crossword Puzzle Terhadap Hasil Belajar Kelas V SD. *Jurnal Ilmiah Mandala Education (JIME)*.
- Octaviani. Fransiska Raras, Danawati, M. G., & Herviani, V. K. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Tematik

- Fun thinkers book* Kelas IV SD. 101856 Gunung Rintih T.P
Jurnal Pendidikan Dan 2024/2025 [Thesis].
Pembelajaran Indonesia Universitas Quality.
(JPPI), 4.
- Pagarra. Hamzah, Syawaluddin, A.,
Krismanto, W., & Sayidiman.
(2022). *Media Pembelajaran*
(M. R. Pradana, Ed.; Mei 2022,
Vol. 1). Badan Penerbit UNM.
- Pasaribu, K., & Hulu, D. M. (2022).
Pengaruh Penggunaan Media
Visual Terhadap Hasil Siswa.
Jurnal Kewarganegaraan, 6.
- Rahman, F., Dan, T., Program, K.,
Pendidikan, S., Madrasah, G.,
Tarbiyah, I. F., & Keguruan, D.
(2024). *Pengaruh Media Fun*
thinkers book Terhadap Hasil
Belajar Peserta Didik Kelas I
Pada Materi Operasi Hitung
Bilangan Cacah Di MIN 26
ACEH BESAR.
- Safa Putri Dewiyana. (2025).
Pengaruh Media Fun thinkers
book Terhadap Keterampilan
Berpikir Kritis Peserta Didik
pada Mata Pelajaran
Pendidikan Pancasila Kelas IV
Di SDN Kalibata 04 Pagi
[Skripsi]. FKIP.
- Sari, & Helsy, I. (2020). *Modul*
Media Pembelajaran
[Teaching Resource]. UIN
Sunan Gunung Djati.
- Sembiring, F. K. (2025).
Pengembangan Media
Pembelajaran Fun thinkers
book Pada Mata Pelajaran
IPAS Kelas IV UPT SPF SDN
- Sholihah, M. (2023). *Peningkatan*
Hasil Belajar Siswa Melalui
Penerapan Strategi
Pembelajaran Index Card
Match Pada Mata Pelajaran
IPA Di Kelas IV MIN 2 Metro
Tahun Pelajaran 2022/2023
[Thesis]. IAIN Metro.
- Silvia, V. (2020). *Statistika Deskriptif*
(p. 2). Penerbit ANDI .
- Siregar, H. T. (2024). Faktor-faktor
yang Mempengaruhi Hasil
Belajar Dalam Pembelajaran
PAI. *Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan*
Keguruan (JITK), 2.
- Yani, L. (2024). *Pengembangan*
Media Fun thinkers book Pada
Tema 1 Mata Pelajaran PKN
Menggunakan Pembelajaran
Interaktif dan Menyenangkan
Untuk Siswa Kelas 3 SD
Negeri 3 Lendang Nangka
Tahun Ajaran 2023/2024
[Thesis]. Universitas
Hamzanwadi.