



## **EVALUASI PENGGUNAN MEDIA *FUN THINKER BOOK* PADA MATERI KENAMPAKAN ALAM DAN BUATAN PADA PELAJARAN IPS UNTUK SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR**

**Rindu Maulana<sup>1</sup>, Aramudin<sup>2</sup>**

<sup>1,2</sup>Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, UIN Sultan Syarif Kasim Riau

### **Informasi Artikel**

Riwayat Artikel:  
Diterima: 9 Juli 2024  
Revisi: 12 September 2024  
Diterima: 15 September 2024  
Diterbitkan: 31 Oktober 2024

Keywords:  
Evaluation, learning media, fun thinker book

Kata Kunci:  
Evaluasi, media pembelajaran, fun thinker book

DOI :  
10.31932/jpdp.v10i2.3669

Surel Korespondensi:  
rindumaulana96@gmail.com

### **Abstract**

The teaching and learning process is often unengaging for students and ineffective for teachers. This issue arises from various factors, such as cramped classroom conditions, students' lack of attention, minimal facilities, and a lack of engaging learning media. This study aims to evaluate the content quality and presentation of the Fun Thinkers Book and to provide improvement recommendations before dissemination. This research is an evaluation study using a formative-summative evaluation model. Evaluation is conducted through a formative evaluation stage consisting of field tests and a summative evaluation which measures the acceptance and utility of the media, resulting in various recommendations. The results indicate that the Fun Thinkers Book on temperature and heat is very suitable to be used. The content quality of the Fun Thinkers Book was rated as very good, with a score of 84% from teachers of grades 3 to 5. The presentation quality was also rated as very good, with a score of 88%. Furthermore, the assessment of student interest in the Fun Thinkers Book, involving 30 students, showed excellent results with a score of 77%. It can be concluded that the Fun Thinkers Book is highly suitable to be used, with a high level of student interest.

### **Abstrak**

Proses belajar mengajar sering kali tidak menyenangkan bagi siswa dan tidak efektif bagi pengajar. Hal ini disebabkan oleh berbagai faktor, seperti ruangan yang sempit, siswa yang tidak memperhatikan, fasilitas yang minim, dan kurangnya media pembelajaran yang menarik. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi kualitas isi dan penyajian media fun thinkers book serta memberikan rekomendasi perbaikan sebelum didiseminasikan. Penelitian ini merupakan penelitian evaluasi dengan menggunakan model evaluasi formatif-sumatif. Evaluasi dilakukan melalui satu tahap evaluasi formatif berupa uji lapangan dan evaluasi sumatif yang mengukur penerimaan dan nilai guna media tersebut, sehingga menghasilkan rekomendasi-rekomendasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa fun thinkers book pada materi suhu dan kalor sangat layak digunakan. Kualitas isi fun thinkers book dinilai sangat baik dengan skor 84% dari guru kelas 3 hingga kelas 5. Kualitas penyajian juga dinilai sangat baik dengan skor 88%. Selain itu, penilaian ketertarikan siswa terhadap fun thinkers book, yang melibatkan 30 siswa, menunjukkan hasil yang sangat baik dengan skor 77%. Dapat disimpulkan bahwa media fun thinkers book sangat layak digunakan dengan tingkat ketertarikan siswa yang tinggi.

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

Copyright © 2024 by Author. Published by STKIP Persada Khatulistiwa



### **Pendahuluan**

Komite Studi Nasional tentang Evaluasi dari UCLA, evaluasi adalah proses mengumpulkan informasi yang diperlukan untuk menilai nilai dan

manfaat dari tujuan yang dicapai, desain, pelaksanaan, serta dampak suatu program. Tujuan evaluasi adalah untuk membantu dalam pengambilan keputusan, pertanggungjawaban, dan

pemahaman terhadap fenomena tersebut.

(Stark & Thomas, 1994), evaluasi merupakan proses memilih, mengumpulkan, menganalisis, dan menyajikan informasi yang digunakan sebagai dasar untuk pengambilan keputusan dan perencanaan program di masa depan. Penerapan evaluasi dapat dilakukan dalam berbagai format. Dalam bidang pendidikan, evaluasi dapat mencakup evaluasi kurikulum, tenaga pendidik, peserta belajar, dan media pembelajaran. Media pembelajaran digunakan untuk menciptakan pembelajaran yang efektif. Diharapkan, penggunaan media dalam pembelajaran dapat membuat proses belajar lebih mudah dan bervariasi sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan lebih efektif. Oleh karena itu, penting untuk memperhatikan dan mempertimbangkan kualitas media pembelajaran yang baik. Kebutuhan akan media berkualitas tinggi mendorong banyak pihak untuk mengembangkan produk media bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan dan sasaran (Hadiansyah, 2018).

Sistem pendidikan nasional negara kita juga mencakup mata

pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Salah satu aspek yang dibahas dalam IPS adalah serangkaian peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang terkait dengan isu-isu global. Pembelajaran IPS tidak hanya berfokus pada menghafal konsep dari guru, tetapi juga mengajarkan siswa untuk menerapkan pengetahuan tersebut dalam memahami dan menghadapi interaksi sosial dalam lingkungan yang kompleks dan dinamis. Dengan demikian, mereka dapat tumbuh menjadi warga negara Indonesia yang bertanggung jawab, demokratis, dan mendorong perdamaian global. Hal ini menunjukkan bahwa IPS merupakan pelajaran yang memiliki nilai penting dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, perlu dipertimbangkan strategi terbaik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPS. Salah satu materi yang tercakup dalam IPS adalah pengetahuan tentang kenampakan alam dan buatan.

Kenampakan alam adalah keberagaman bentuk yang ditemukan di permukaan bumi yang diciptakan oleh Tuhan untuk mendukung berbagai organisme hidup. Kenampakan alam dapat dibagi

menjadi dua kategori, yaitu kenampakan alam yang ditemukan di daratan dan kenampakan alam yang ditemukan di perairan (Nursehah and Ristianingsih 2022; Nasruri et al. 2021). Selain itu, ada juga bentuk-bentuk buatan, yang biasanya dibuat untuk memenuhi kebutuhan manusia (Jaelani, et al. 2023; Rivasanti 2023). Tampilan objek buatan telah berevolusi dari waktu ke waktu. Sebuah wilayah yang dibuat oleh manusia untuk tujuan tertentu di lingkungan perkotaan, pedesaan, perairan, atau daratan yang dapat mendukung berbagai aspek kehidupan didefinisikan sebagai tampilan buatan (Babay & Akrom 2019; Dewi & Mubarokah 2019). Materi tentang kenampakan alam dan buatan diajarkan dalam mata pelajaran IPS kepada siswa sekolah dasar. Disiplin ilmu IPS mempelajari bagaimana manusia berinteraksi dengan lingkungannya serta dinamika sosial masyarakat (Ilham & Hardiyanti 2020; Rahmawati, 2020). IPS juga mengajarkan konsep-konsep dasar dalam ilmu sosial, dengan fokus pada pengalaman belajar yang praktis dan relevan bagi siswa (Jumriani, 2021; Melinda, 2018). Pembelajaran IPS di

sekolah dasar menggabungkan berbagai mata pelajaran, termasuk geografi, sejarah, ekonomi, sosiologi, dan antropologi hal ini bertujuan agar membuat siswa lebih peka terhadap isu-isu dan situasi saat ini, pembelajaran IPS bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap berbagai gejala dan fenomena sosial yang muncul di lingkungan sekitar mereka (Arini 2020; Ariningtyas, 2017; Putri Umbara, 2020) Karena IPS melibatkan keberadaan manusia dengan masyarakat dan lingkungannya, maka sangat penting untuk menguasai IPS sepanjang hayat (Nasruri et al. 2021; Marhayani 2018). Namun fakta dilapangan terlihat bahwa media pembelajaran sering diabaikan dalam proses pembelajaran, padahal penggunaannya dapat membuat kegiatan belajar lebih bermakna dan berkesan.

Menurut (Asyhar 2011) Sebagai bagian penting dari proses belajar mengajar, penggunaan media pembelajaran menjadi kunci. Dengan menggunakan materi pendidikan yang imajinatif dan terstruktur dengan baik, dapat memberikan kesempatan belajar yang lebih baik bagi siswa,

sehingga menghasilkan lulusan yang berkaliber tinggi. Melalui interaksi yang lebih intens antara guru dan siswa selama proses belajar mengajar, media pendidikan memberikan dukungan yang berarti bagi kemajuan belajar siswa. Selain itu, penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan antusiasme siswa dalam belajar dan memudahkan mereka memahami materi pelajaran. Untuk mencapai tujuan pembelajaran, media pembelajaran harus dirancang secara artistik, inovatif, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Dengan demikian, siswa akan lebih termotivasi untuk terlibat aktif di kelas dan dapat memahami materi pelajaran dengan lebih mudah. Jika tidak menggunakan materi pembelajaran yang kreatif dan inovatif, siswa dapat menjadi kurang terlibat dan cenderung menjadi pelajar yang lebih pasif.

Menurut (Indaryati & Jailani, 2015) salah satu elemen kunci yang mempengaruhi motivasi dan prestasi akademik siswa adalah media pembelajaran. Untuk meningkatkan antusiasme siswa di dalam kelas, perlu diciptakan media pembelajaran yang inovatif, menarik, dan

menyenangkan. Media pembelajaran memiliki peran penting dalam meningkatkan pemahaman siswa, menyampaikan informasi secara menarik, membantu memahami konsep-konsep yang kompleks, serta mendukung pemahaman mata pelajaran yang diajarkan.

Media pembelajaran *Fun thinkers book* adalah media visual yang berbentuk buku, dilengkapi dengan permainan dan kuis yang menghibur untuk membuat belajar menjadi menyenangkan. Menurut (Santika Anjarani, 2020) Media pembelajaran *Fun Thinkers Book* diciptakan dengan ide melakukan pembelajaran sambil bermain karena media *Fun Thinkers Book* sesuai dengan sifat siswa sekolah dasar yang senang bermain, maka media ini sangat tepat untuk digunakan dalam proses belajar mengajar di lembaga pendidikan tersebut. Hal ini didukung oleh karakteristik alami siswa sekolah dasar yang cenderung lebih responsif terhadap metode pembelajaran yang melibatkan unsur permainan. (Devita Simon 2016) *Fun Thinkers book* dapat digunakan sebagai alat untuk belajar sambil bersenang-senang dengan cara pemain harus mencari pasangan foto

sesuai dengan instruksi untuk menyelesaikan permainan. Melalui penggunaan buku *Fun Thinkers*, belajar dapat memberikan banyak keuntungan.. Menurut (Gandamana and Nst. 2020) Siswa dapat belajar lebih maksimal dan berkolaborasi dengan lebih baik ketika mereka menggunakan *Fun Thinkers book* dalam proses pembelajaran.

Terkait dengan media ini, beberapa penelitian terdahulu yang dilakukan di sekolah dasar menunjukkan bahwa penggunaan "*Fun Thinkers Book*" dalam pembelajaran tematik dapat meningkatkan minat dan perhatian siswa, sehingga dapat meningkatkan antusiasme siswa dalam belajar.r (Jummita, Agustiana, and Dibia 2021). Hal serupa juga disampaikan (R. A. Dewi, Sudjito, and A. 2016) dalam penelitiannya, Menunjukkan bagaimana media *Fun Thinkers book* didasarkan pada pertanyaan-pertanyaan literasi yang dikelompokkan dengan konsep belajar sambil bermain, dapat memicu imajinasi siswa, meningkatkan antusiasme mereka dalam belajar,serta membantu mengatasi kebosanan dalam proses

pembelajaran. Beberapa penelitian lain yang senada, di antaranya (Riani, 2019; Kibtiah,2021; Khair 2020) melakukan penelitian pengembangan media "*Fun thinkers book*" menghasilkan media yang layak digunakan dan efektif dalam mendongkrak peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa.

Salah satu sumber daya pendidikan yang diciptakan oleh Grolier, yang berbasis di Boston, Amerika Serikat pada tahun 1895, adalah Media *Fun Thinker book* yang Menyenangkan. Dengan memungkinkan siswa untuk belajar sambil bermain, media ini merupakan alat pendidikan yang menyenangkan yang dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar, kapasitas otak, dan rasa ingin tahu siswa. Dengan memecahkan teka-teki, siswa dapat mengembangkan kemampuan berpikir mereka. Menurut Gordon (Kurniawati, 2017) menyatakan bahwa Media *Fun Thinkers Book* adalah bermacam-macam buku yang dibundel untuk membuat kegiatan belajar menjadi lebih menarik dan menghibur, menginspirasi siswa untuk mempelajari informasi yang sedang diajarkan, dan membantu siswa

menjadi lebih terlibat dalam proses pembelajaran.

### Metode

Penelitian ini adalah studi evaluasi yang bertujuan untuk mengidentifikasi area kelemahan dalam hal presentasi dan kualitas konten. Selain itu, penelitian ini juga

bertujuan untuk memberikan rekomendasi tentang kelayakan penerapan media yang diteliti di sekolah-sekolah lain. 30 siswa dari SDN 08 2 X II Kayutanam pada tahun ajaran 2023-2024 menjadi responden dalam penelitian ini. Data demografi responden penelitian ini dapat dilihat pada Tabel 1 di bawah ini.

**Tabel 1. Informasi Demografi Responden**

Variabel	Kategori	Frekuensi	Persentase
Usia	9 - 10 Tahun	2	7
	11-12 Tahun	24	80
	13-14 Tahun	4	13
Jenis Kelamin	Perempuan	19	63
	Laki - Laki	11	37
Suku	Minang	23	77
	Jawa	5	17
	Batak	2	7
Pekerjaan Orang Tua	Petani	22	73
	Guru	4	13
	Pns	2	7
	Wirasawasta	2	7
Tempat Tinggal	Desa	27	90
	Kota	2	7
	Kabupaten	1	3

Untuk menganalisis data dari media pembelajaran *Fun Thinker Book*, digunakan teknik analisis deskriptif. Statistik deskriptif digunakan untuk menganalisis data yang telah dikumpulkan tanpa mencoba menarik kesimpulan atau generalisasi yang luas. Dalam perhitungan analisis data ini, digunakan skala Likert, yang memiliki mode bipolar dan mengevaluasi

respon positif serta negatif terhadap suatu pernyataan. Sebanyak tiga puluh siswa dari SDN 08 2 X II Kayutanam pada tahun ajaran 2023-2024 menjadi responden dalam penelitian ini. Data demografi responden dapat dilihat pada Tabel 2.

**Tabel 2. Range Kriteria Interpretasi Skor**

Interval	Kriteria
75% - 100%	Sangat baik
50% - 74,99%	Baik
25% - 49,49%	Kurang baik
0% - 24,49 %	Sangat tidak baik

### Hasil dan Pembahasan

Menentukan kelayakan dan kualitas penyajian, serta isi dari media pembelajaran *Fun Thinkers Book* merupakan tujuan dari evaluasi dan studi yang telah dilakukan. Peneliti memilih SDN 08 2 X II Kayutanam sebagai tempat penelitian karena sekolah ini merupakan lokasi awal ditemukannya produk tersebut.

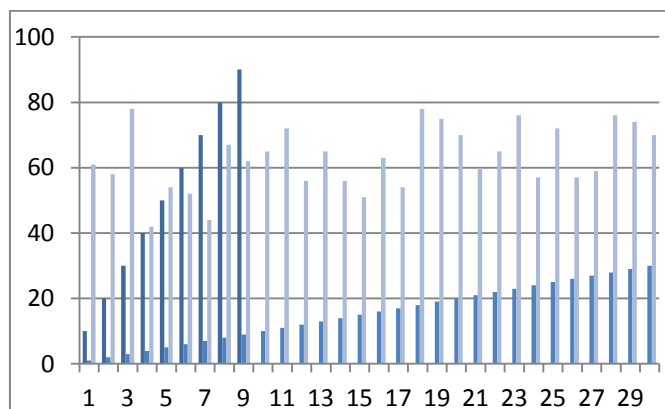
Setelah produk digunakan selama tiga bulan, evaluasi bertujuan untuk melanjutkan ke tahap berikutnya dan mengidentifikasi kekurangannya. Siswa dan guru SDN 08 2 X II Kayutanam telah mengevaluasi produk pengembangan buku *Fun Thinkers* ini. Tabel 3 dan 4 menunjukkan hasil penilaian guru dan siswa kelas III sampai kelas V.

**Tabel 3. Hasil Penilaian Guru Kelas pada Angket Kelayakan Isi**

Guru	Persentase hasil	Kriteri
Sulastri	81%	Sangat baik
Mursida	70%	Baik
Leni susanti	100%	Sangat baik
<b>Hasil keseluruhan</b>	<b>84%</b>	<b>Sangat baik</b>

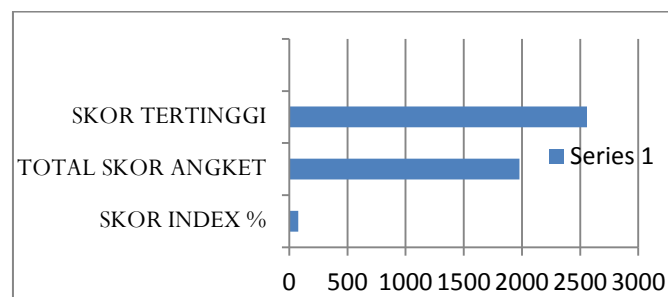
**Tabel 4. Hasil Penilaian Guru pada Angket Kelayakan Penyajian**

Guru	Persentase hasil	Kriteri
Sulastri	85%	Sangat baik
Mursida	89%	Baik
Leni susanti	90%	Sangat baik
<b>Hasil keseluruhan</b>	<b>88%</b>	<b>Sangat baik</b>

**Gambar 1. Hasil Penilaian Siswa terhadap Media Melalui Angket Ketertarikan**

Hasil analisis data menunjukkan bahwa dari 30 siswa kelas V, nilai terendah adalah 42, dan nilai tertinggi adalah 78 dari kemungkinan 80. Persentase dari total temuan survei minat siswa terhadap media *Fun Thinkers Book* adalah sebagai berikut. Gambar di bawah ini menunjukkan

total skor angket (sebanyak 1979) dari siswa kelas V SDN 08 2 X II Kayutanam pada uji lapangan. Total skor tertinggi (sebanyak 2560) atau persentase skor sebesar 77,3% menunjukkan minat siswa terhadap media tersebut.



**Gambar 2. Persentase Hasil Keseluruhan Angket Ketertarikan Siswa**

Berdasarkan hasil penelitian dan evaluasi yang sudah dilakukan, peneliti menemukan bahwa kualitas kelayakan isi dan kelayakan penyajian media *Fun thinker book* materi suhu dan kalor tergolong sangat baik atau berkualitas. Menurut (Pribadi, 2017) media pembelajaran digunakan untuk membuat proses belajar menjadi lebih efektif dan efisien dan media pembelajaran juga dapat membuat aktivitas belajar menjadi lebih menarik sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Pada penelitian evaluasi media pembelajaran ini, peneliti

menggunakan model evaluasi formatif-sumatif. Pada evaluasi formatif bertujuan untuk mengetahui kekurangan dari media pembelajaran *fun thinker book*. Sedangkan evaluasi sumatif bertujuan untuk memberikan rekomendasi-rekomendasi perbaikan berdasarkan kekurangan yang dijabarkan pada hasil evaluasi formatif.

(Gordon 2013) menjelaskan bahwa media FTB adalah seperangkat buku yang dikemas untuk menciptakan kegiatan belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Media FTB ini menyajikan sebuah

permainan dengan buku yang dilengkapi bingkai peraga. Berdasarkan hasil penilaian, media *fun thinker book* mendapatkan skor 84% pada kelayakan isi. Apabila angka tersebut dipersentasikan dengan rentang skor 81% maka, dapat disimpulkan bahwa *media fun thinker book* pada materi suhu dan kalor dapat dikategorikan sangat baik atau kategori berkualitas. Penilaian pada aspek kelayakan penyajian mendapatkan skor 88%, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *fun thinker book* materi suhu dan kalor dapat dikategorikan sangat baik atau kategori berkualitas.

Pada tahap uji lapangan, melibatkan 30 orang siswa SDN 08 2 X II Kayutanam menggunakan angket ketertarikan siswa pada media *fun thinker book* memperoleh nilai paling rendah 42 dan yang tertinggi adalah 78 dari skor maksimal yang bisa didapat sebanyak 80. Kemudian keseluruhan angket siswa menghasilkan skor 1979 dari skor maksimal yang bisa didapat sebanyak 2560 maka didapatkan hasil persentase sebesar 77% maka dapat disimpulkan ketertarikan siswa terhadap media

*fun thinker book* dalam kategori "Sangat Baik".

Dilanjutkan memberikan rekomendasi-rekomendasi perbaikan berdasarkan data kuantitatif dan kualitatif. Rekomendasi perbaikan yang diberikan adalah beberapa aspek, antara lain: 1) aspek kelayakan isi; gambar, ukuran tulisan, dan jenis font. 2) aspek kelayakan penyajian; pembangkit motivasi belajar pada awal pertemuan, keterlibatan peserta didik, kesesuaian dengan karakteristik bioteknologi. 3) Aspek ketertarikan siswa; mampu memahami materi secara mandiri, aktif bertanya pada saat guru menggunakan media.

Hasil analisis data menunjukkan bahwa dari 30 siswa kelas V, nilai terendah adalah 42, dan nilai tertinggi adalah 78 dari kemungkinan 80. Persentase dari total temuan survei minat siswa terhadap media *Fun Thinkers Book* adalah sebagai berikut. Gambar di bawah ini menunjukkan total skor angket (sebanyak 1979) dari siswa kelas V SDN 08 2 X II Kayutanam pada uji lapangan. Total skor tertinggi (sebanyak 2560) atau persentase skor sebesar 77,3%

menunjukkan minat siswa terhadap media tersebut.

Berdasarkan hasil penelitian dan evaluasi yang sudah dilakukan, peneliti menemukan bahwa kualitas kelayakan isi dan kelayakan penyajian media *fun thinker book* materi suhu dan kalor tergolong sangat baik atau berkualitas. Menurut (Pribadi, 2017) media pembelajaran digunakan untuk membuat proses belajar menjadi lebih efektif dan efisien dan media pembelajaran juga dapat membuat aktivitas belajar menjadi lebih menarik sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Pada penelitian evaluasi media pembelajaran ini, peneliti menggunakan model evaluasi formatif-sumatif. Pada evaluasi formatif bertujuan untuk mengetahui kekurangan dari media pembelajaran *fun thinker book*. Sedangkan evaluasi sumatif bertujuan untuk memberikan rekomendasi-rekomendasi perbaikan berdasarkan kekurangan yang dijabarkan pada hasil evaluasi formatif.

(Gordon 2013) menjelaskan bahwa media FTB adalah seperangkat buku yang dikemas untuk menciptakan kegiatan belajar menjadi

lebih menarik dan menyenangkan. Media FTB ini menyajikan sebuah permainan dengan buku yang dilengkapi bingkai peraga. Berdasarkan hasil penilaian, media *fun thinker book* mendapatkan skor 84% pada kelayakan isi. Apabila angka tersebut dipersentasikan dengan rentang skor 81% maka, dapat disimpulkan bahwa media *fun thinker book* pada materi suhu dan kalor dapat dikategorikan sangat baik atau kategori berkualitas. Penilaian pada aspek kelayakan penyajian mendapatkan skor 88%, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *fun thinker book* materi suhu dan kalor dapat dikategorikan sangat baik atau kategori berkualitas.

Pada tahap uji lapangan, melibatkan 30 orang siswa SDN 08 2 X II Kayutanam menggunakan angket ketertarikan siswa pada media *fun thinker book* memperoleh nilai paling rendah 42 dan yang tertinggi adalah 78 dari skor maksimal yang bisa didapat sebanyak 80. Kemudian keseluruhan angket siswa menghasilkan skor 1979 dari skor maksimal yang bisa didapat sebanyak 2560 maka didapatkan hasil

persentase sebesar 77% maka dapat disimpulkan ketertarikan siswa terhadap media fun thinker book dalam kategori "Sangat Baik".

Dilanjutkan memberikan rekomendasi-rekomendasi perbaikan berdasarkan data kuantitatif dan kualitatif. Rekomendasi perbaikan yang diberikan adalah beberapa aspek, antara lain: 1) aspek kelayakan isi; gambar, ukuran tulisan, dan jenis font. 2) aspek kelayakan penyajian; pembangkit motivasi belajar pada awal pertemuan, keterlibatan peserta didik, kesesuaian dengan karakteristik bioteknologi. 3) Aspek ketertarikan siswa; mampu memahami materi secara mandiri, aktif bertanya pada saat guru menggunakan media.

### **Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan dalam penelitian ini, maka dapat disimpulkan bahwasanya media pembelajaran *fun thinker book* pada materi kenampakkan alam dan buatan pada pembelajaran IPS untuk aspek kelayakan isi mendapatkan kategori sangat baik dengan perolehan skor rata-rata 84%. Untuk aspek

kelayakan penyajian mendapatkan persentase 88% dengan kategori sangat baik. Hal ini berarti media pembelajaran yang peneliti kembangkan mendapatkan respon yang baik serta sudah layak untuk digunakan dalam materi kenampakkan.

### **Daftar Pustaka**

- Arini, T. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Ips Melalui Metode Card Sort Siswa Kelas Viib Di Smp Negeri 3 Kampak. *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Penelitian Sosial Keagamaan 20 (2)*: 367-89. <https://doi.org/10.21274/dinamik.a.2020.20.2.367-389>.
- Ariningtyas, A., Wardani, S., and Mahatmanti, W. (2017). Efektivitas Lembar Kerja Siswa Bermuatan Etnosains Materi Hidrolisis Garam Untuk Meningkatkan Literasi Sains Siswa Sma. *Journal of Innovative Science Education 6*, 186-196.
- Asyhar, Rayandra. (2011). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Babay, E, & Akrom. (2019). Pengembangan Media Gambar Realita Pada Pembelajaran Ips Pokok Materi Kenampakan Alam Dan Buatan. *Ibtida'i: Jurnal Kependidikan Dasar 6 (01)*: 15. <https://doi.org/10.32678/ibtidai>.

v6i01.2487.

*Ortodidaktika* 6 (7): 654–64.

- Simon, D., Sudjito, D.N. (2016). Desain Media Pembelajaran Menggunakan Permainan Fun Frame in Physics Pada Pokok Bahasan Lensa Cekung Melalui Model Turnamen (h.27). In *Prosiding Seminar Nasional Quantum*.
- Dewi, A.L.S., and Mubarokah, L. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar IPS Materi Keragaman Kenampakan Alam Dan Buatan Indonesia Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *ELSE (Elementary School Education Journal): Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar* 3 (2): 53–66. <https://doi.org/10.30651/else.v3i2.3223>.
- Dewi, R.A., Sudjito, D.N., & Made R. S. Shanti N. A. (2016). Desain Media Pembelajaran Menggunakan Permainan Fun Frame in Physics Pada Pokok Bahasan Cermin Cekung Melalui Turnamen. *Jurnal Prosiding Seminar Nasional Quantum* 1 (1): 47–54. [https://www.researchgate.net/publication/322836623\\_Desain\\_Media\\_Pembelajaran\\_Menggunakan\\_Permainan\\_Fun\\_Frame\\_in\\_Physics\\_Pada\\_Pokok\\_Bahasan\\_Cermin\\_Cekung\\_Melalui\\_Turnamen](https://www.researchgate.net/publication/322836623_Desain_Media_Pembelajaran_Menggunakan_Permainan_Fun_Frame_in_Physics_Pada_Pokok_Bahasan_Cermin_Cekung_Melalui_Turnamen).
- Kurniawati, E.S. (2017). Pengaruh Media Fun Thinkers Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Anak Tunarungu Kelas VII SMPLB-B Di SLB Wiyata Dharma 1 Sleman. *Jurnal Widia*
- Gandamana, A., & Shindy Atikah Rezeki Nst. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Fun Thinkers Book Berbasis Scientific Pada Tema 4 Berbagai Pekerjaan Subtema 1 Jenis-Jenis Pekerjaan Kelas IV Di SDN 060912 Medan Denai T.A 2020/2021. *Jurnal Keluarga Sehat Sejahtera* 18 (1): 36–45.
- Gordon. (2013). Pengertian Media Fun Thinkers. 20 November 2016. 2013.
- Hadiansyah, T., Siregar, E., Widiyaningrum, R. (2018). Buku Pedoman Pelaksanaan Evaluasi Media Pembelajaran Berbasis Teknologi. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 1.
- Ilham, M., and Hardiyanti, W.E. (2020). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Ips Dengan Metode Sainifik Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Materi Globalisasi Di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 7 (1): 12. <https://doi.org/10.30659/pendas.7.1.12-29>.
- Indaryati, & Jailani. (2015). Pengembangan Media Komik Pembelajaran Matematika Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa Kelas V. *Jurnal Prima Edukasia* 3 (1): 84–96. <https://doi.org/10.21831/jpe.v3i1.4067>.
- Jaelani, W.R., Vichaully, R., Rustini, T.,

- & Wahyuningsih, Y. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Pilah Sampah Dalam Meningkatkan Rasa Peduli Lingkungan Siswa Pada Materi Kenampakan Alam Di Kelas IV SD. *Journal on Education* 5 (2): 3388–93. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1014>.
- Jummita, Agustiana, I.G.A.T., & Dibia, I.K. (2021). Media Fun Thinkers Berbasis Soal Calistung Pada Tema 7 Benda, Hewan Dan Tanaman Di Sekitarku Untuk Siswa SD Kelas 1. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran* 4 (2): 302. <https://doi.org/10.23887/jp2.v4i2.37258>.
- Jumriani, Syaharuddin, Hadi, N.T.F.W., Mutiani, Abbas, E.W. (2021). Telaah Literatur; Komponen Kurikulum IPS Di Sekolah Dasar Pada Kurikulum 2013. *Jurnal Basicedu* Vol. 6 (6): Hlm 2.
- Khair, N.A.N. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Fun Thinkers Book Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Pada Tema Indahnya Keragaman Di Negeriku Di Min 5 Kota Banjarmasin Oleh. In Skripsi, Tarbiyah Dan Keguruan. Uin Antasari. UIN Antasari.
- Kibtiah, Mariatul, 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): 829–35.
- Marhayani, D.A. (2018). Pembentukan Karakter Melalui Pembelajaran Ips. *Edunomic Jurnal Pendidikan Ekonomi* 5 (2): 67. <https://doi.org/10.33603/ejpe.v5i2.261>.
- Melinda, V.A., Degeng, I.N.S., & Kuswandi, D. (2018). Pengembangan Media Video Pembelajaran Ips Berbasis Virtual Field Trip (Vft) Pada Kelas V Sdnu Kraton-Kencong. *Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran*, no. 2001, 158–64.
- Nasruri, H.D., Hanif, M., (2021). Identifikasi Kenampakan Alam Dan Buatan Kabupaten Ngawi Sebagai Sumber Belajar Ips Kelas V SD. *Jurnal Pendidikan Indonesia ( Japendi )*, 2 (7): 1186–99.
- Nursehah, U., & Ristianingsih, Y.D. (2022). Pengaruh Media Diorama Terhadap Hasil Belajar Kognitif Ips Materi Kenampakan Alam Dan Buatan Pada Siswa Kelas V Di Sd Negeri Kebanyakan Kecamatan Serang Kota Serang. *Jurnal Primagraha* 03 (01): 29–40.
- Pribadi, B. A. (2017). *Media & Teknologi Dalam Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Putri, U, Arieska, I.A., Sujana, I.W., & Negara. I.G.A.O. (2020). Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Gambar Seri Berpengaruh Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPS

- Siswa. *Mimbar Ilmu* 25 (2): 13.  
<https://doi.org/10.23887/mi.v25i2.25154>.
- Rahmawati, R., Kasdi, A., & Riyanto, Y. (2020). Pengaruh Model Arias Terhadap Motivasi Belajar Dan Kemampuan Memecahkan Masalah Dalam Pembelajaran Ips Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Review Pendidikan Dasar : Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian* 6 (1): 1–10.  
<https://doi.org/10.26740/jrpd.v6n1.p1-10>.
- Riani, R.P., Huda, K., & Fajriyah, K. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Tematik 'Fun Thinkers Book' Tema Berbagai Pekerjaan. *Jurnal Sinektik* 2 (2): 173.  
<https://doi.org/10.33061/js.v2i2.3330>.
- Rivasanti. (2023). Meningkatkan Hasil Belajar Aspek Pengetahuan Pada Tema Kenampakan Alam Dan Buatan Melalui Penerapan Pembelajaran Kooperatif Model Tps, 2 (1): 185–95.
- Santika, A., Anti, 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.  
<http://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/index>.
- Stark, J.S. & Thomas, A. (1994). *Assessment and Program Evaluation*. Needham He.