



**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *FUN THINKERS BOOK* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PKN MATERI NORMA DALAM KEHIDUPANKU DI KELAS V SD RK NEGARA KEC. STM HILIR
T.P 2024/2025**

***THE INFLUENCE OF THE USE OF FUN THINKERS BOOK LEARNING MEDIA ON STUDENT LEARNING OUTCOMES IN THE SUBJECT PKN NORMA IN MY LIFE IN CLASS V OF PRIMARY SCHOOL RK NEGARA KEC. STM HILIR
T.P 2024/2025***

Jeliana Br Hutagaol^{1*}, Juniko Esra Tarigan², Aras Firdaus³

^{1*,2,3}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Quality

Corresponding author:Email:

jelianahutagaol31@gmail.com¹ juniko.tarigan@gmail.com² rechtraz@gmail.com³

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum menggunakan media pembelajaran *fun thinkers book* pada mata pelajaran PKN Materi norma dalam kehidupanku, hasil belajar siswa sesudah menggunakan media pembelajaran *fun thinkers book* pada mata pelajaran PKN materi norma dalam kehidupanku, dan untuk mengetahui adanya pengaruh yang signifikan penggunaan media *fun thinkers book* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKN materi norma dalam kehidupanku. Penelitian ini dilaksanakan di SD RK Negara Kec. STM Hilir T.P 2024/2025, populasi dari penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas V berjumlah 24 siswa. Sampel Penelitian ini 24 siswa. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan *Pre-Experimental* dengan desain penelitian *One Group Pretest-Posttest Design*. Dengan alat pengumpulan data yaitu tes berupa *essay*. Berdasarkan dari analisis data diperoleh hasil belajar siswa sebelum menggunakan media *fun thinkers book* dikelas V SD RK Negara diperoleh nilai rata-rata Pretest sebesar 59,58. hasil belajar siswa sesudah menggunakan media *fun thinkers book* diperoleh nilai rata-rata Posttest sebesar 87,08. Dan terdapat pengaruh yang signifikan menunjukkan bahwa media pembelajaran dengan menggunakan media *fun thinkers book* terhadap hasil



belajar siswa pada mata pelajaran Pkn materi Norma Dalam Kehidupanku di kelas V SD RK Negara Kec. STM Hilir T.P 2024/2025.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Fun Thinkers Book, Hasil Belajar

ABSTRACT

This research seeks to evaluate student learning outcomes in Civics, specifically focusing on the Norms in My Life material, before and after the implementation of the Fun Thinkers Book learning media. Additionally, the study aims to assess whether there is a significant impact of using this learning media on student performance in Civics. Conducted at SD RK Negara in the District of STM Hilir during the 2024/2025 school year, the research involved a population of 24 fifth-grade students, who also formed the sample for the study. The research utilized a Pre-Experimental design with a One Group Pretest-Posttest format. Data collection was done through an essay test. From the analysis, the average pretest score for student learning outcomes before the use of the Fun Thinkers Book media was found to be 59.58. After using the media, the average posttest score rose significantly to 87.08. The findings demonstrate a notable positive effect of the Fun Thinkers Book on student learning outcomes in the Civics subject, specifically regarding the Norms in My Life material for the fifth-grade students at SD RK Negara during the 2024/2025 academic year.

Keywords: Learning Media, Fun Thinkers Book, Learning Outcomes

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu usaha yang dilakukan dengan penuh kesadaran dan perencanaan, bertujuan menciptakan suasana belajar yang kondusif dan proses pembelajaran yang efektif. Melalui pendidikan, diharapkan peserta didik dapat secara aktif mengembangkan potensi diri mereka untuk membangun kekuatan spiritual, kemampuan pengendalian diri, kepribadian yang baik, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang akan berguna bagi diri mereka sendiri, masyarakat, dan bangsa.

Pembelajaran di abad 21 mengharuskan kita untuk mengadopsi pendekatan yang lebih inovatif. Pendekatan ini dirancang untuk memfasilitasi siswa dalam meraih kemajuan, baik dalam proses maupun hasil belajar mereka. Pembelajaran inovatif bersifat berpusat pada



siswa, memberikan mereka kesempatan untuk membangun pengetahuan secara mandiri dengan dukungan dari teman sebaya. Keberhasilan pendidikan sangat bergantung pada metodologi pengajaran yang diterapkan. Oleh karena itu, diperlukan sebuah paradigma baru bagi para guru dalam pelaksanaan pembelajaran yang fokus pada siswa. Dengan cara ini, potensi kecerdasan dan bakat peserta didik dapat dikembangkan secara optimal dan berujung pada prestasi yang membanggakan.

Pendidikan Pancasila adalah salah satu mata pelajaran wajib yang diajarkan di sekolah dasar, dengan tujuan utama untuk membentuk karakter dan kepribadian peserta didik berdasarkan nilai-nilai Pancasila. Salah satu topik yang diajarkan dalam pelajaran ini adalah "norma dalam kehidupanku," yang membahas berbagai jenis norma yang berlaku dalam kehidupan sehari-hari, termasuk norma agama, norma hukum, norma sosial, dan norma kesusilaan.

Namun, dalam proses pembelajaran tentang norma dalam kehidupan, banyak peserta didik yang menghadapi kesulitan. Ada beberapa faktor yang mungkin menyebabkannya, seperti ketidakpahaman akan pengertian dan jenis-jenis norma, kesulitan dalam memahami hubungan antara norma dan kehidupan sehari-hari, serta ketidakmampuan untuk menerapkan norma tersebut dalam praktik.

Materi ini sangat penting untuk dipelajari, karena dapat membantu peserta didik memahami aturan-aturan yang ada di masyarakat dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, diperlukan upaya yang tepat dalam proses pembelajaran. Salah satu cara yang dapat dilakukan adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran yang sesuai. Dengan penggunaan media, guru akan lebih mudah dalam meningkatkan pemahaman peserta didik. Pemakaian media dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan minat dan motivasi baru, serta memberikan rangsangan untuk kegiatan belajar, dan berpengaruh secara positif terhadap aspek psikologis dalam pembelajaran.

Media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mendukung pemahaman siswa mengenai materi norma dalam kehidupan adalah Fun Thinkers Book. Media ini terdiri dari serangkaian buku yang dirancang khusus untuk membuat pengalaman belajar menjadi lebih menyenangkan. Dengan konsep yang inovatif, Fun Thinkers Book menggabungkan bingkai



dan buku menjadi permainan interaktif yang memancarkan keseruan dalam setiap sesi pembelajaran.

Media ini tidak hanya menarik, tetapi juga memungkinkan siswa untuk belajar sambil bermain. Melalui penerapan Fun Thinkers Book, rasa ingin tahu siswa dapat berkembang, kemampuan otak mereka terangsang, dan semangat untuk belajar pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) dapat ditumbuhkan. Dengan demikian, proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan efektif.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan pendekatan kuantitatif dengan desain pre-eksperimental (nondesigns). Hal ini dikarenakan adanya variabel luar yang dapat mempengaruhi kemampuan pemecahan masalah sebagai variabel dependen, di samping pembelajaran kontekstual yang berperan sebagai variabel independen. Kondisi ini disebabkan oleh ketiadaan variabel kontrol dan pemilihan sampel yang tidak dilakukan secara acak. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media Fun Thinkers Book terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) di kelas V SD RK Negara, Kecamatan STM Hilir, pada Tahun Pelajaran 2024/2025.

Desain penelitian ini menggunakan desain one-group pretest posttest. Dalam desain ini, dilakukan dua kali pengukuran terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) kelas V. Pengukuran pertama, yang disebut pretest, bertujuan untuk mengetahui kondisi sampel sebelum perlakuan diberikan, yaitu hasil belajar siswa di kelas V sebelum penerapan media Fun Thinkers Book. Sementara itu, pengukuran kedua, yaitu posttest, dilakukan setelah penerapan media Fun Thinkers Book tersebut. Desain yang digunakan dapat digambarkan sebagai berikut:

Skema One Group PreTest-Pos Test Design

Pretest	Treatment	Post test
O ₁	X	O ₂

Keterangan:



Pada desain ini tidak terdapat grup control

O_1 : Nilai *Pretest* (sebelum diberi perlakuan)

X : Perlakuan dengan menerapkan proses pembelajaran dengan menggunakan media *Fun Thinkers Book*

O_2 : Nilai *Posttest* (setelah mendapatkan perlakuan)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di kelas V SD RK Negara, Kecamatan STM Hilir, pada semester genap Tahun Pelajaran 2024/2025. Dalam penelitian ini, dipilih satu kelas sebagai kelompok eksperimen, di mana media yang digunakan adalah *Fun Thinkers Book*. Sampel yang diambil dari kelas eksperimen terdiri dari 24 siswa. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran PKn, khususnya pada materi norma dalam kehidupan sehari-hari di kelas V SD RK Negara, Kecamatan STM Hilir, Tahun Pelajaran 2024/2025.

Sebelum memulai penelitian, peneliti melakukan konsultasi dengan pihak sekolah untuk mendapatkan izin dari kepala sekolah guna melaksanakan penelitian di institusi tersebut. Setelah mendapat persetujuan dari kepala sekolah untuk melaksanakan penelitian di SD RK Negara, Kecamatan STM Hilir, peneliti kemudian melakukan pre-test pada siswa kelas V yang terdiri dari 24 peserta. Tes ini bertujuan untuk mengukur kemampuan awal siswa sebelum materi diajarkan.

Setelah pelaksanaan pre-test, data yang diperoleh akan dianalisis melalui uji normalitas dan uji homogenitas varian. Selanjutnya, peneliti akan melaksanakan post-test, dan data hasil dari post-test tersebut juga akan dianalisis dengan uji normalitas, uji homogenitas varian, serta uji hipotesis. Tujuan dari analisis ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran PKn dengan materi "Norma dalam Kehidupanku" di kelas V SD RK Negara, Kecamatan STM Hilir, Tahun Pelajaran 2024/2025.



1. Hasil Belajar Siswa Eksperimen

Penelitian ini mengkaji pengaruh penggunaan Media Fun Thinkers Book terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) tentang norma dalam kehidupan sehari-hari, khususnya di kelas V SD RK Negara, Kecamatan STM Hilir, Tahun Pelajaran 2024/2025. Sebelum perlakuan (pretest), rata-rata hasil belajar siswa tercatat sebesar 59,58 dengan standar deviasi 10,92. Setelah perlakuan (posttest), rata-rata hasil belajar siswa meningkat menjadi 87,08 dengan standar deviasi 12,06.

2. Uji Normalitas Data

a. Uji Normalitas Data Pre-Test dan Post-test kelas Eksperimen

Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan rumus Liliefors. Kriteria yang digunakan yaitu data berdistribusi normal L_{tabel} lebih besar dari L_{hitung} . Berikut ini merupakan normalitas hasil belajar *pre-test* siswa yang disajikan. Uji normalitas data *pre-test* dan *pos-test* kelas Eksperimen dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel Uji Normalitas Post-test Kelas Eksperimen

n = 24	Rata-rata	87,08	L hitung	0,142
	Std. Deviasi	12,06	L tabel	0,180
KESIMPULAN		jika $L_{tabel} > L_{hitung}$ maka data berdistribusi normal		

Sementara itu, untuk hasil belajar *posttest* (setelah diberikan perlakuan), diperoleh nilai L_{hitung} sebesar 0,142 sedangkan nilai L_{tabel} berdasarkan tabel Liliefors untuk $n = 24$ karena nilai taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ adalah 0,180. Karena harga L_{tabel} lebih besar dari L_{hitung} ($0,180 > 0,142$), maka dapat disimpulkan bahwa data hasil belajar *posttest* juga berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas Data

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui kesamaan dua rata-rata sebuah populasi yang mempunyai varian yang homogen. Uji homogenitas data (F) menggunakan rumus $F = \frac{\text{varians terbesar}}{\text{varians terkecil}}$, dimana kriteria uji terima H_0 hanya jika F



$< F_{\alpha(v_1-v_2)}$ dengan $F_{\alpha(v_1-v_2)}$ didapat dari daftar distribusi F dengan peluang α , sedangkan derajat kebebasan v_1 dan v_2 masing-masing sesuai dengan dk pembilang dan penyebut $\alpha =$ taraf nyata = 0,05 atau 5%. Adapun uji homogenitas dari data *pretest* dan *posttest* kelas Eksperimen adalah sebagai berikut ini.

Tabel Uji Homogenitas Data Kelas V SD RK Negara

F-Test Two-Sample for Variances		
	<i>POSTTEST</i>	<i>PRETEST</i>
Mean	87,08333333	59,58333333
Variance	145,4710145	119,384058
Observations	24	24
df	23	23
Fhitung	1,218	
P(F<=f) one-tail	0,319747531	
Ftabel	2,014	

Tabel diatas merupakan hasil analisis data menggunakan ms exel 2010 (*F-test Two-sample for variances*). Kriteria penggunaan pengujian adalah H_0 diterima jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ diambil df pembilang adalah df varians terbesar dan df penyebut adalah df varians terkecil. Maka diperoleh $F_{hitung} = 1,218$ dengan df pembilang dan penyebut 23 dari data tabel distribusi F dengan taraf nyata $\alpha = 0,05$ diperoleh $F_{tabel} = 2,014$.

Jadi $F_{hitung} < F_{tabel}$ yakni ($1,218 < 2,014$), maka hal ini membuktikan bahwa H_0 menyatakan bahwa varians kedua variabel tersebut homogen.

c. Uji Hipotesis

Berdasarkan hasil pengujian normalitas dan homogenitas untuk kelompok pre-test dan post-test yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa data dalam penelitian ini terdistribusi normal dan mempunyai varians populasi yang homogen. Dengan demikian, semua syarat analisis telah terpenuhi, sehingga kita dapat melanjutkan ke pengujian hipotesis menggunakan uji "t". Proses perhitungan ini akan dilakukan dengan bantuan aplikasi Microsoft Excel 2010, dan hasilnya dapat dilihat pada tabel di bawah ini.



Tabel Uji Hipotesis Kelas V SD RK Negara

t-Test: Paired Two Sample for Means		
	<i>POSTTEST</i>	<i>PRETEST</i>
Mean	87,08333333	59,58333333
Variance	145,4710145	119,384058
Observations	24	24
Pearson Correlation	0,83167739	
Hypothesized Mean Difference	0	
df	23	
t hitung	19,939	
P(T<=t) one-tail	2,58376E-16	
t Critical one-tail	1,713871528	
P(T<=t) two-tail	5,16752E-16	
t Critical two-tail	2,068	

Berdasarkan tabel output t-Test: Paired Two Sample for Means diatas Setelah dihitung maka diperoleh T_{hitung} , kemudian dikonsultasikan dengan tabel t taraf dengan taraf signifikan 0,05 dengan $df = N-1 = 24-1=23$ diperoleh taraf nilai terkecil $0,05 = 1,713$, karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $19,939 > 1,713$, Karena nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. maka hipotesis penelitian “Ada pengaruh yang signifikan dari media *fun thinkers book* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pkn materi Norma Dalam Kehidupanku di kelas V SD RK Negara Kec. STM Hilir”. Hal ini membuktikan bahwa media *fun thinkers book* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan di SD RK Negara, Kecamatan STM Hilir. Menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengkaji pengaruh penggunaan media pembelajaran "Fun Thinkers Book" terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran PPKn, khususnya pada materi "Norma Dalam Kehidupanku" di kelas V. Penelitian ini melibatkan 24 siswa yang semuanya berada di kelas eksperimen di sekolah tersebut pada tahun pelajaran 2024/2025. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi seberapa besar pengaruh penggunaan media "Fun Thinkers Book" terhadap hasil belajar siswa di mata pelajaran PPKn.



Nilai rata-rata hasil belajar siswa sebelum diberikan perlakuan (pretest) adalah 59,58 dengan standar deviasi 10,92. Setelah perlakuan diberikan (posttest), nilai rata-rata hasil belajar siswa meningkat menjadi 87,05 dengan standar deviasi 12,06. Dari hasil rata-rata tersebut, dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan signifikan dalam hasil belajar siswa kelas III SD RK Negara Kec. STM Hilir pada tahun pelajaran 2024/2025 setelah penerapan media Fun Thinkers Book dalam pembelajaran mata pelajaran PKN dengan materi Norma Dalam Kehidupan.

Data hasil belajar dari pretest dan posttest kemudian dianalisis dengan menggunakan uji normalitas (Lilliefors) untuk menentukan apakah data hasil belajar siswa berdistribusi normal atau tidak. Selain itu, dilakukan juga uji F (Homogenitas) untuk mengetahui apakah varian data hasil belajar pretest dan posttest siswa kelas V bersifat homogen. Berdasarkan analisis menggunakan bantuan Ms Excel 2010 didapatkan hasil belajar *pretest* (sebelum diberikan perlakuan) adalah 0,109790 dengan L_{tabel} sesuai tabel lilliefors $n = 24$ dengan $\alpha = 0,05$ adalah 0,180. Berdasarkan kriteria yang digunakan yaitu data berdistribusi normal jika harga l_{tabel} lebih besar dari L_{hitung} ($0,180 > 0,109790$), maka data hasil belajar pretest (sebelum diberi perlakuan) dapat dikatakan berdistribusi normal. Sedangkan L_{hitung} untuk hasil belajar *posttest* (setelah diberi perlakuan) yaitu 0,142 dengan L_{tabel} sesuai tabel lilliefors $n = 24$ dengan $\alpha = 0,05$ adalah 0,180. harga L_{tabel} lebih besar dari L_{hitung} ($0,180 > 0,142$) dapat dikatakan hasil belajar *posttest* (setelah diberi perlakuan) berdistribusi normal. Sedangkan uji homogenitas didapatkan nilai $F_{hitung} = 1,218$ sedangkan $L_{tabel} = 2,014$. Dengan kriteria uji terima H_0 hanya jika $F < (v_1, v_2)$ ($1,281 < 2,014$) maka terima H_0 atau data *pretest* dan *posttest* kelas V memiliki varian yang sama (data homogen).

Untuk mengetahui hipotesis pengaruh penggunaan media *fun thinkers book* terhadap hasil belajar pada mata pelajaran PKN materi norma dalam kehidupan dengan dilakukan uji-t berpasangan (t-Test: Paired Two Sample for Means). Maka diperoleh nilai $T_{hitung} = 19,939$ dan $T_{tabel} = 1,713$ maka nilai $T_{hitung} > T_{tabel}$ sehingga diterima H_a atau ada Pengaruh yang signifikan menggunakan media *fun thinkers book* terhadap hasil Belajar siswa pada mata pelajaran PKN Materi Norma Dalam Kehidupan di kelas V SD RK Negara Kec. STM Hilir T.P 2024/2025.



Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Fun Thinkers Book dalam pembelajaran PKn dapat menciptakan suasana yang menarik dan menyenangkan bagi siswa. Dampak positifnya menunjukkan adanya pengaruh signifikan dari media tersebut terhadap hasil belajar siswa, terutama pada materi norma dalam kehidupan di SD RK Negara, Kec. STM Hilir.

KESIMPULAN

Berdasarkan analisa data dan pengujian hipotesis penelitian, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Hasil belajar siswa sebelum menggunakan media *fun thinkers book* pembelajaran PKn siswa di kelas V SD RK Negara kec.STM Hilir diperoleh nilai rata-rata 59,58.
2. Hasil belajar siswa sesudah menggunakan media *fun thinkers book* pembelajaran PKn siswa di kelas V SD RK Negara kec.STM Hilir T.P 2024/2025 nilai diperoleh rata-rata 87,08.
3. Terdapat pengaruh signifikan pada hasil belajar siswa dengan jumlah nilai hasil belajar diperoleh nilai signifikan dengan analisis Statistik Uji-t sehingga diperoleh data nilai *posttest* kelas V yaitu $t_{hitung} 19,939 > t_{tabel} 1,713$, maka dapat disimpulkan ada pengaruh yang signifikan dengan menggunakan media *fun thinkers book* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pkn materi Norma Dalam Kehidupanku di kelas V SD RK Negara Kec. STM Hilir T.P 2024/2025.

DAFTAR PUSTAKA

- Anjarani. S. A., Mulyadiprana. A. Respati. R. (2020). Fun Thinkers sebagai Media Pembelajaran untuk siswa Sekolah Dasar: Kajian Hipotek, PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 7(4),100-111. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Diana Nur Septiyawati Putri, Islamiah, F., Andini, T., & Marini, A. (2022). Analisis Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Interaktif terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora, 2(2), 363–374.
- Fitroh. (2020). Penerapan Media Buku Fun Thinkers untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa .



- Khasanah, A. (2022). Belajar sebagai perubahan disposisi seseorang. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 12(2), 1-10.
- Kibtiah, M., Hendracipta, N., & Andriana, E. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Fun Thinkers Book Materi Peristiwa Alam yang Terjadi di Indonesia di Kelas V Sekolah Dasar. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(4), 829-835.
- Kurniawati, Umi Sri. (2017). Pengaruh Media Fun Thinkers Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Anak Tunarunggu Kelas VII SMP-LB di SLB Wiyata Darma 1 Sleman. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Widia Ortodidaktika*, 6 (7), h.656
Diakses dari <https://journal.student.uny.ac.id/index.php/plb/article/download/9760/9414>
- Mashuri, S. (2019). *Media Pembelajaran Matematika*. Jakarta: Deepublish.
- Meningkatkan Karakter Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora* Vol.2 No.3, 441.
- Muslimin, K & Maswan. (2019). *Teknologi Pendidikan: Penerapan Pembelajaran Yang Sistematis*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Nasution, L. M. (2022). Statistik deskriptif. *Jurnal Hikmah*, 14 (1): 50. Purwanto. 2010. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Nuansa, U. A. (2020). Pengembangan Media Fun Thinkers Book pada Tema 4 Subtema 1 Pembelajaran 1 Kelas IV Sekolah Dasar. *Skripsi*. Universitas Muhammadiyah Malang.
- Nurhikmah, A., Madianti, H. P., Azzahra, P. A., & Marini, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Melalui Game Educandy untuk
- Nurrahman, M. N., Meisyaroh, S., Sagala, V. S., & Marini, A. (2022). Keefektifan Media Pembelajaran dalam Bentuk Permainan Papan pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora*, 2(2), 437-446.
- Parnawi, A. (2019). *Psikologi belajar*. Deepublish.
- Riani, P. R., Huda, C., & Fajriyah, K. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Tematik "Fun Thinkers Book" Tema Berbagai Pekerjaan. *Widyagogik*, 2(2), 173-184.
- Rohani, M., & Zulfah, Z. (2021). Persepsi Siswa terhadap Pembelajaran e-Learning melalui Media Google Classroom untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SMP Negeri 1 Kuok. *Mathema: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 44-55.
- Rosyid, m. Z. (2021). *Prestasi belajar (edisi 2)*. Cv literasi nusantara abadi.
- Slameto. 2016. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Asdi Mahasatya.
- Sudjana 2017:67 "Rata – Rata Hasil Belajar Pada Siswa, Jakarta".
- Sudjana, N. (2021). *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sugiyono, (2020). *Metode Penelitian Tindakan Komprehensif*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*.



Suprijono, A. (2021). Pengaruh pembelajaran daring berbasis media virtual tour to Museum terhadap motivasi siswa belajar IPS di kelas VIII SMPN 1 Gresik. *Dialektika Pendidikan*.