

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *FUN THINKERS BOOK* UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS V PADA TEMA PERISTIWA DALAM KEHIDUPAN MI MIFTAHUL ULUM KOTA BATU

Wahyu Achmad Yuvanda

Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, Indonesia
200103110020@student.uin-malang.ac.id

ABSTRACT

The objectives of this development research include explaining media development procedures, knowing the level of validity of the media, and the attractiveness of the media so that it is hoped that it can help the learning process of class V MI Miftahul Ulum students in Batu City in understanding material about colonial period events. This research uses research and development (R&D) research by applying the ADDIE model or approach which is divided into 5 stages including (1) Analysis, (2) Design, (3) Development, (4) Implementation, (5) Evaluation. The subjects of this research were 34 class V students of MI Miftahul Ulum, Batu City. This research's data collection techniques include observation, interviews, questionnaires, and documentation. The data results were analyzed using qualitative and quantitative data analysis techniques. The results of this research are the Fun Thinkers Book learning media product which is included in the conventional media category. The results of the validation of learning media products received a score of 92% or in the very feasible category, while the value of learning materials received a score of 90% in the very feasible category, and validation from learning media experts received a score of 97% which is also included in the very feasible category. Apart from the validation results, there are student response results obtained from the questionnaire results with a score of 84% or in the very interesting category. Based on the validation results and field trial results, it can be concluded that the Fun Thinkers Book learning media which contains material about colonial period events is very suitable and very interesting to be used as a thematic learning media in class V MI Miftahul Ulum, Batu City.

Keywords: *Instructional Media1; Fun Thinkers Book; Theme*

ABSTRAK

Tujuan penelitian pengembangan ini antara lain menjelaskan prosedur pengembangan media, mengetahui tingkat kevalidan media, dan kemenarikan media sehingga diharapkan dapat membantu proses belajar siswa kelas V MI Miftahul Ulum Kota Batu dalam memahami materi peristiwa masa penjajahan. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian research and development (R&D) dengan menerapkan model atau pendekatan ADDIE yang dibagi menjadi 5 tahapan meliputi (1) *Analysis*, (2) *Design*, (3) *Development*, (4) *Implementation*, (5) *Evaluation*. Subjek penelitian ini adalah 34 siswa kelas V MI Miftahul Ulum Kota Batu. Teknik pengumpulan data penelitian ini meliputi observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Hasil data dianalisis menggunakan teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif. Hasil dari penelitian ini berupa produk media pembelajaran *Fun*

Thinkers Book yang masuk dalam kategori media konvensional. Adapun hasil validasi produk media pembelajaran mendapat nilai 92% atau dalam kategori sangat layak, sedangkan nilai materi pembelajaran mendapatkan nilai 90% dengan kategori sangat layak, dan validasi ahli media pembelajaran mendapatkan nilai sebesar 97% yang juga termasuk dalam kategori sangat layak. Selain hasil validasi, terdapat hasil respon siswa yang diperoleh dari hasil angket dengan nilai sebesar 84% atau masuk dalam kategori sangat menarik. Berdasarkan hasil validasi dan hasil uji coba di lapangan, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Fun Thinkers Book* yang berisi materi peristiwa masa penjajahan ini sangat layak dan sangat menarik untuk dijadikan media pembelajaran Tematik di kelas V MI Miftahul Ulum Kota Batu.

Kata-Kata Kunci: Media Pembelajaran; *Fun Thinkers Book*; Tematik

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan bagian yang sangat penting dalam proses pembangunan suatu bangsa dan negara, karena tanpa didukungnya pendidikan tidak mungkin pembangunan suatu bangsa dan negara dapat berkembang dengan baik. Kita dapat melihat contohnya yaitu perkembangan antara desa dengan kota, dimana kota bisa dianggap lebih berkembang dari pada desa dikarenakan sistem pembangunan yang dipimpin oleh orang-orang terpelajar. (Supardi et al., 2015)

Peningkatan kualitas pendidikan di Indonesia saat ini sangatlah penting karena melalui pendidikan, kapasitas, karakter, pengetahuan, moral, dan kemampuan seorang anak dapat disempurnakan. Hal tersebut sesuai peraturan nomor 20 tahun 2003 pasal 1 ayat 1 tentang sistem pendidikan nasional. Oleh karena itu, untuk lebih mengembangkan kapasitas pembelajaran, idealnya pembelajaran harus berjalan sukses sehingga peserta didik memperoleh kesan yang berarti dan pembelajaran dapat menghasilkan generasi penerus yang bermanfaat bagi negara dan bangsa. (Pendidikan & Sekolah Dasar, n.d.)

Pendidikan di Indonesia saat ini menggunakan kurikulum merdeka belajar, namun beberapa sekolah masih ada yang menggunakan kurikulum tahun 2013. Dengan program K13, guru hendaknya menunjukkan kepiawaiannya dalam membina program pendidikan dengan merencanakan perangkat pembelajaran, khususnya guru bisa menyiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dengan mempertimbangkan kemampuan dasar (KD). Oleh karena itu, pendidik perlu mempunyai kapasitas yang bebas, karena perwujudan K13 merupakan upaya peningkatan program pendidikan yang memerlukan kebebasan pendidik dalam mengolah program pendidikan. Pelaksanaan rencana pendidikan sangat dipengaruhi oleh guru yang hendak melaksanakan serta memperbarui program pembelajaran (di belakang kelas). Keahlian pendidik erat kaitannya dengan informasi dan pemahaman pelaksanaan program pendidikan. (Warni & Sumar, n.d.)

Terlaksananya program pendidikan kurikulum 2013 disertai dengan kelayakan sarana dan prasarana, misalnya buku. Penjelasan materi dalam buku hendaknya terlebih dahulu sampai pada guru sehingga guru dapat mengatur hal-hal yang diperlukan baik dari sisi media pembelajaran maupun alat peraga agar materi yang dijelaskan dapat dipahami oleh siswa. (Aisyah & Astuti, 2021) Dapat disimpulkan bahwa dalam pembelajaran, penggunaan media itu sangatlah penting untuk membangun keefektifan dalam pembelajaran agar supaya tujuan pembelajaran yang ditetapkan dapat terpenuhi. Media pembelajaran harus disesuaikan

dengan isi dan tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran akan melahirkan pengalaman pembelajaran yang baik. Media pembelajaran juga dapat menjadi penghambat tercapainya tujuan pembelajaran apabila pemilihan media belum sesuai dengan isi dan tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan. (Fitroh et al., n.d.)

Berdasarkan hasil pra penelitian di MI Miftahul Ulum Kota Batu pada tanggal 15 Mei 2023, peneliti menemukan bahwasanya media pembelajaran yang digunakan masih terbatas dan jarang membuat media pembelajaran. Media pembelajaran akan digunakan yaitu media gambar, akan tetapi media tersebut yang belum sepenuhnya memberikan manfaat bagi siswa dalam proses pembelajaran. Siswa sering kali keluar masuk kelas karena berbagai faktor, dan wajar jika ada yang tertidur di kelas karena kurangnya aktivitas di kelas. Pada saat melaksanakan pembelajaran, siswa diberikan penjelasan kembali oleh pendidik dengan alasan gambar tidak dapat menjawab materi, sehingga dengan keadaan tersebut siswa memerlukan media yang dapat memicu keaktifan dalam kegiatan pembelajaran. Dikarenakan media adalah bagaian yang tidak dapat dipisahkan dari aktivitas pembelajaran yang bertujuan untuk membuat pembelajaran menjadi berkualitas. Ditemukan juga bahwa minat belajar siswa terhadap materi peristiwa masa penjajahan cukup kurang. Akan tetapi, untuk ilmu pengetahuan dalam materi peristiwa masa penjajahan sudah faham. Kurangnya minat belajar tersebut dikarenakan media yang dipakai belum cukup untuk meningkatkan minat belajar oleh siswa.

Berdasarkan wawancara dilakukan dengan guru kelas V di MI Miftahul Ulum Kota Batu yaitu Ibu Yuni Awwalur Rohmah, S.Pd menyatakan bahwa selama proses pembelajaran didalam kelas pada materi peristiwa masa penjajahan belum pernah menggunakan media pembelajaran seperti *Fun Thinkers book* akan tetapi lebih sering memakai media gambar dan buku cetak. Metode pembelajaran yang dipakai ialah metode ceramah yang menyebabkan siswa mudah jenuh dan tidak antusias dalam kegiatan pembelajaran.

Disisi lain, siswa membutuhkan media yang bisa menarik minat belajar mereka agar dapat memahami materi dengan lebih baik. Sehingga peneliti mengembangkan suatu produk media pembelajaran *Fun Thinkers Book* yaitu media konvensional yang dibuat untuk mengatasi permasalahan yang terjadi di MI Miftahul Ulum Kota Batu. Peneliti ingin mengembangkan media *Fun Thinkers Book* dengan harapan bisa membantu guru ketika penyampaian materi supaya tujuan pembelajaran dapat terlaksana.

Hal ini sejalan dengan peneliti sebelumnya oleh Nikita Tannia Dewi yang berjudul "Pengembangan media pembelajaran berbasis *Fun Thinkers Book* pada materi Pancasila Kelas 4 di UPTD Sekolah Dasar Negeri Kamal 2". Penelitian tersebut menyatakan bahwa terbatasnya media pembelajaran akan membosankan siswa selama proses pembelajaran, sehingga diperlukan pengembangan media pembelajaran dengan tujuan meningkatkan minat siswa dalam belajar. Dalam pengembangan ini bertujuan membantu meningkatkan pemahaman terhadap materi, dan menarik minat belajar siswa. (Dewi & Fajrin, 2023) Oleh sebab itu peneliti mengusulkan pengembangan media *Fun Thinkers Book* ini untuk meningkatkan minat belajar di materi peristiwa masa penjajahan kelas V MI Miftahul Ulum Kota Batu yang layak diujicobakan kepada siswa.

KAJIAN LITERATUR

A. Media Pembelajaran *Fun Thinkers Book*

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran satu hal sangat penting didalam pembelajaran. Media pembelajan suatu instrument yang bisa membantu guru untuk memperluas pemahaman siswa, dan macam. Dengan menggunakan berbagai alat pembelajaran, guru dapat menggunakannya untuk memberikan informasi untuk siswa , dengan menggunakan instrumen pembelajaran akan meningkatkan kemampuan siswa dapat ditingkatkan melalui pembelajaran mengenai materi baru. Dengan mengguankannya secara menarik bisa menghasilkan siswa lebih terlibat dalam proses pembelajaran. Sebagai pendidik harus mempunyai kemampuan untuk memilih alat pembelajaran yang akan digunakan secara tepat. Selama proses dalam pembelajaran yang bertujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran.(Nurrita, 2018)

Media pembelajaran secara umum berfungsi untuk mempermudah penyampaian materi pembelajaran dari seorang pendidik ke peserta didik sehingga dapat membantu guru dan mempermudah pemahaman siswa dalam proses pembelajaran, hal ini sejalan dengan beberapa pendapat yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang baik akan dapat meningkatkan proses belajar siswa dalam proses pembelajaran yang pada gilirannya diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Penggunaan media Pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian informasi (pesan dan isi pelajaran) pada saat itu. Kehadiran media dalam pembelajaran juga dikatakan dapat membantu peningkatan pemahaman siswa, penyajian data/informasi lebih menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi. Jadi dalam hal ini dikatakan bahwa fungsi media adalah sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran.(Yanto, 2019)

2. Minat Belajar

a. Pengertian Minat Belajar

Minat dalam belajar sangat mempengaruhi proses dan hasilnya. Orang tidak akan belajar dengan maksimal jika mereka tidak memiliki minat dalam pembelajaran. Minat adalah perasaan tertarik dan senang dengan sesuatu atau aktivitas tanpa memberitahukan kepada orang lain. Peduli sebenarnya berarti mengakui hubungan antara diri sendiri dan sesuatu yang lain. Minat ditunjukkan dengan berpartisipasi secara aktif didalam kegiatan, karena itu siswa akan cenderung memperhatikan sesuatu hal yang diminatinya dan ikut serta dengan gembira dalam kegiatan yang dilakukan saat ini.(Kartika et al., 2019)

Minat mempunyai peranan penting dalam kehidupan siswa dan sangat mempengaruhi mentalitas dan kepribadiannya. Siswa yang memiliki minat dalam kegiatan proses belajar dia berusaha jauh lebih kerja keras daripada siswa yang masih kurang minat. Minatnya dapat mempengaruhi hasil belajar karena pembelajaran dianggap tidak sesuai dengan minat mereka, karena tidak menarik bagi siswa, mereka tidak akan belajar dengan baik.¹

Minat bisa diwujudkan dengan melalui pernyataan-pernyataan yang memperlihatkan siswa lebih condong kepada satu hal dibandingkan dengan hal

(Riwahyudin, 2015)

lainnya, bisa juga diwujudkan melalui kerja sama melalui suatu kegiatan. Minat bukanlah sesuatu yang hakiki, namun diperoleh kemudian. Dengan cara ini, kita dapat mengartikan minat sebagai kecenderungan untuk terus fokus dan mengambil bagian dalam kegiatan pembelajaran karena kita memahami pentingnya pembelajaran atau nilai dari pembelajaran yang sedang dipelajari. Dengan demikian, minat merupakan keunggulan individu dalam memusatkan perhatian atau efektif mengikuti proses belajar.

Minat ini besar pengaruhnya terhadap belajar, karena minat siswa merupakan faktor utama yang menentukan derajat keaktifan siswa, bila bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat siswa, siswa tidak akan belajar dengan sebaik-baiknya, sebab tidak ada daya tarik baginya. Oleh karena itu, untuk mengatasi siswa yang kurang berminat dalam belajar, guru hendaknya berusaha bagaimana menciptakan kondisi tertentu agar siswa itu selalu butuh dan ingin terus belajar. Dalam artian menciptakan siswa yang mempunyai minat belajar yang besar, mungkin dengan cara menjelaskan hal-hal yang menarik, salah satunya adalah mengembangkan variasi dalam gaya mengajar. Dengan variasi ini siswa bisa merasa senang dan memperoleh kepuasan terhadap belajar. Minat mengandung unsur-unsur kognisi (mengetahui), emosi (perasaan), dan konasi (kehendak). Oleh sebab itu, minat dapat dianggap sebagai respon yang sadar, sebab kalau tidak demikian, minat tidak akan mempunyai arti apa-apa. (Sirait, 2016)

3. Media Pembelajaran *Fun Thinkers Book*

Fun Thinkers Book merupakan media pembelajaran cerdas yang memungkinkan konsep untuk bermain sekaligus belajar yang dimaksudkan untuk menimbulkan minat, meningkatkan keterampilan otak anak dan peningkatan ilmu pengetahuan dalam bentuk buku didesain dengan kegiatan *Match-Frame*. Bermain sebenarnya juga memberikan manfaat untuk belajar. Dalam penelitian ini yang mempunyai tujuan untuk memerikan inovasi atau mengembangkan sebuah produk media pembelajaran *Fun Thinkers Book* yang autentik dan mampu membangun minat belajar siswa terhadap materi peristiwa masa penjajahan. (Pendidikan & Sekolah Dasar, n.d.)

Media *Fun Thinkers Book* merupakan buku yang lebih dikenal sebagai media pembelajaran permainan yang dikemas untuk menjadikan pembelajaran dikelas menjadi seru dan menarik. Media *Fun Thinkers Book* dimaksud yaitu bertujuan untuk meningkatkan minat, meningkatkan kemampuan penalaran dan kemajuan keilmuan siswa yang disajikan dalam bentuk permainan, dengan tujuan dapat membantu siswa aktif dalam pembelajaran. Melalui media *Fun Thinkers Book* siswa diharapkan mempunyai pilihan untuk menjadikan latihan pembelajaran inovatif dan menghibur. Dikarenakan media *Fun Thinkers Book* menggabungkan materi pembelajaran di suatu struktur yang lugas, yaitu dengan belajar sekaligus bermain. Mengingat ciri-ciri *Fun Thinkers Book* dipandang sangat layak digunakan buat membantu cara belajar siswa. Media *Fun Thinkers Book* sesuai dengan atribut siswa yang biasanya harus terus bermain. Yang bermaksud dengan bisa memanfaatkan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* siswa dipersilakan bermain dengan menggerakkan suatu balok angka yang terdapat pada bagian kanan kerangka buku. Tepi kiri berisi pertanyaan, dan tepi kanan berisi jawaban. Siswa mempersiapkan untuk menyesuaikan jawaban dan pertanyaan dengan menyenangkan. Lalu, siswa akan melihat contoh kunci jawaban di

pojok kanan atas buku, yang dikemas dalam berbagai desain, untuk menentukan sendiri apakah permintaan balok yang telah disusunnya benar atau salah. Oleh karena itu, alat pembelajaran ini akan semakin membantu siswa belajar dan akan membuat belajar menjadi lebih menyenangkan. (PENGEMBANGAN MEDIA FUN THINKERS BOOK BERBASIS MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING (PBL) DALAM MATERI PEKERJAANKU DI KELAS III SD/MI SKRIPSI Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas Dan Memenuhi Syarat-Syarat, n.d.)

Kelebihan dari media yaitu pengetahuan bisa didapat dan digunakan untuk mengembangkan proses pembelajaran lebih menarik dan seru karena membuatnya mudah dan dapat digunakan tanpa harus melalui proses yang rumit dan bisa digunakan kapanpun dan dimanapun. Selain itu, terdapat keleluasaan pada siswa dalam memahami konsep materi yang telah tercantum, meningkatkan kemandirian semua peserta didik sehingga mereka bisa mengikuti pembelajaran sesuai dengan kemampuan yang mereka miliki. Media ini adalah ilustrasi menarik, ukuran yang praktis, dan dapat digunakan dalam berbagai mata pelajaran. Penggunaan media kreatif dan inovatif dalam pembelajaran, seperti *Fun Thinkers Book*, dapat meningkatkan minat dan keterlibatan siswa, terutama dalam mempelajari materi Peristiwa dalam kehidupan. Dengan pendekatan ini, siswa dapat mempelajari serta mengaplikasikannya dalam kehidupan masyarakat dengan langkah mudah dan menyenangkan. (Dewi & Fajrin, 2023)

Namun, masih ada sekolah yang belum sepenuhnya menggunakan sarana pembelajaran yang kreatif dan inovatif, dan hal tersebut adalah salah satu alasan siswa menjadi pasif dan kurang merasa terlibat serta kurang menyenangkan dalam proses pembelajaran. keterbatasan penggunaan sarana pembelajaran kreatif dan inovatif juga dapat menghambat perkembangan potensi siswa. Selain itu, sarana pembelajaran yang masih terbatas pada metode pengajaran seperti ceramah dan tugas-tugas tertulis dapat membuat siswa merasa bosan dan kurang termotivasi.

Ketika materi pembelajaran disajikan secara monoton dan kurang menarik, siswa cenderung kehilangan minat dan konsentrasi, yang pada gilirannya mempengaruhi daya serap mereka terhadap materi yang diajarkan. Dengan temuan persoalan tersebut, diperlukan alat bantu belajar inovatif dan kreatif terutama pada materi Pancasila guna membangun belajar mengajar yang menyenangkan, efektif, dan menarik supaya siswa bisa membangkitkan semangat belajar di kelas. Kekurangannya adalah memerlukan persiapan yang sangat matang untuk mengoperasikannya. Media pembelajaran ini juga mudah rusak dikarenakan dalam pembuatannya menggunakan bahan-bahan yang sederhana. (Sariyah & Rachmadyanti, n.d.)

B. Mata Pelajaran IPS

1. Hakikat Pembelajaran IPS di SD/MI

Mata pelajaran yang masuk dalam kajian tematik adalah Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). IPS merupakan mata pelajaran yang bisa mempelajari mengenai kehidupan berbudaya dan sosial Indonesia. (Fitroh et al., n.d.)

Pendidikan IPS merupakan salah satu metode untuk memperkuat negara dengan mengajarkan orang-orang tentang berbagai perbedaan yang harus dipertahankan. Perbedaan yang dimiliki menjadikan kekuatan suatu negara untuk bersaing dengan

negara yang ada di seluruh dunia. Makanya, ketika melihat situasi saat ini, pendidikan IPS merupakan satu hal solusi atas permasalahan yang terjadi. (Hilmi, 2017)

Ditingkat sekolah dasar, materi IPS digabungkan dengan pendekatan yang terpadu, sehingga menjadikan bahan ajar IPS yang diperkenalkan tidak menampilkan nama disiplin ilmu yang berbeda dan yang logis. Materi akan diperkenalkan secara khusus dengan mengambil satu hal topik sosial yang ada di lingkungan siswa saat ini. Hal ini sesuai dengan melakukan pendidikan pada rencana pendidikan tahun 2013 yang menerapkan penerapan topik integratif dimana substansi topik digabung menjadi satu topik yang utuh kemudian dtafsirkan secara lebih spasifik ke dalam suatu subtema tertentu. (Sulfemi, 2018)

Bagi siswa sekolah dasar, materi ilmu pengetahuan sosial yang sangat erat kaitannya dengan latihan review membuat sebagian besar siswa tidak lagi berkonsentrasi pada materi ilmu sosial yang berkaitan dengan sejarah. Mempelajari sejarah akan memiliki banyak refrensi dalam pengetahuannya. Namun, perolehan pengulangan berarti bahwa rangkaian pengalaman saat ini jauh dari usia yang lebih muda. Bahkan generasi muda saat ini pun tidak memiliki gambaran sama sekali tentang sejarah masyarakat Indonesia, seperti apa bentuknya dan bagaimana legenda-legenda tersebut berperang melawan penjajah untuk merebut dan menjaga kemerdekaan Indonesia.

Materi ilmu pengetahuan sosial yang berkaitan dengan sejarah di sekolah esensial dan pilihan dipandang sebagai mata pelajaran yang melelahkan, berulang-ulang (verbalistik) dan kurang disukai siswa. Dalam hal inilah menjadikan landasan penilaian banyak individu bahwa rangkaian pengalaman tidak baik untuk masa depan dan tempat kerja. Karena itu, tugas utama pendidik di kelas harus mampu memberikan dampak yang signifikan terhadap cara siswa memandang materi ilmu pengetahuan sosial. Memberikan pengetahuan dan pemahaman kepada siswa bahwa berkonsentrasi pada sejarah adalah tindakan baik dan banyak contoh kehidupan yang bisa dipelajari. Salah satu cara guru agar dapat melakukan hal ini adalah dengan menunjukkan sejarah sebagai sebuah ide yang harus dipahami, bukan sekedar materi yang harus diingat oleh siswa. (*Yang Diharapkan Dari Proses Pembelajaran Yang Telah 1*, 2016)

Materi Peristiwa Masa Penjajahan

Tema 7 "Peristiwa Dalam Kehidupan" untuk siswa kelas V adalah mata pelajaran yang mempelajari materi ilmu pengetahuan sosial yang berkaitan dengan sejarah. Tema 7 berfokus pada peristiwa umum yang terjadi selama masa penjajahan yang menceritakan orang Eropa di Indonesia. Dalam materi ini, ada banyak cerita penting yang harus disimak, salah satunya adalah penjajahan Portugis di Indonesia. Ide materi Portugis di Indonesia merupakan awal penjajahan Eropa di Indonesia, jadi siswa harus benar-benar memahami cerita agar mereka dapat memahami ide materi yang dihasilkan.

METODE

Jenis penelitian yang dipergunakan peneliti pada penelitian ini yaitu penelitian pengembangan atau *research and development*. Penelitian pengembangan adalah proses

penelitian yang sistematis, runtut dan dipergunakan untuk menghasilkan serta memvalidasi produk yang akan digunakan pada ranah pendidikan. Produk yang nantinya akan dikembangkan termasuk lembar kerja, bahan ajar, media pembelajaran, soal-soal terkait pembelajaran, dan sistem pengelolaan pembelajaran.

Pengembangan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* mengaplikasikan pendekatan ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan, antara lain 1) *Analysis*, 2) *Design*, 3) *Development*, 4) *Implementation*, 5) *Evaluation*.

Pendekatan ADDIE dipilih karena beberapa alasan, diantaranya (1) memiliki tahapan-tahapan yang sistematis sehingga dapat dilakukan dengan baik untuk menghasilkan produk yang layak, (2) dapat beradaptasi dengan sangat baik dalam berbagai kondisi, yang memungkinkan model tersebut dapat digunakan hingga saat ini, (3) produk yang dikembangkan melewati proses uji coba sehingga dapat diketahui kelayakan, baik tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan produk.

Penelitian ini dilakukan di MI Miftahul Ulum Kota Batu dengan subjek penelitian siswa kelas V. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi sebagai data pendukung penelitian. Data yang sudah terkumpul selanjutnya dianalisis dengan teknik analisis data deskriptif. Data kualitatif yang diperoleh di kelola kedalam bentuk deskriptif dan disimpulkan, sedangkan data kuantitatif yang diperoleh peneliti hitung menggunakan teknik analisis sebagai berikut:

A. Analisis Validasi Produk

Kevalidan produk yang dikembangkan dalam penelitian ini yakni diukur dengan menggunakan instrumen penilaian berupa angket yang berisikan pertanyaan dan isian jawaban dengan menggunakan pedoman penilaian skala likert yang berkisar antara 1 sampai 5. Rumus yang digunakan sebagai pengukur kevalidan produk sebagai berikut

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Kelayakan

$\sum xi$: Jumlah skor maksimal

$\sum x$: Jumlah skor yang diperoleh

Berdasarkan tabel kriteria kevalidan dan kelayakan produk, maka rentang nilai validasi sebagaimana berikut;

Tabel 1. Validasi Produk

Persentase (%)	Kriteria Penilaian	Keterangan Kelayakan
85-100 %	Sangat Valid	Sangat layak, tidak memerlukan revisi
71-84 %	Valid	Layak, tidak memerlukan revisi
55-70 %	Cukup Valid	Cukup layak, memerlukan sedikit revisi
40-54 %	Kurang Valid	Kurang layak, memerlukan revisi
<39 %	Tidak Valid	Sangat tidak layak, revisi keseluruhan

B. Analisis Kemenarikan Produk

Analisis ini digunakan untuk mengetahui hasil melalui respon siswa setelah menggunakan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* dalam pembelajaran Tematik, terutama pada materi peristiwa masa penjajahan. Untuk mengetahui hasil dari respon siswa, dilakukan penyebaran angket kepada seluruh siswa kelas V di MI Miftahul Ulum Kota Batu. Angket yang telah disebar akan dihitung menggunakan rumus sebagaimana berikut:

$$\text{Nilai daya tarik media} = \frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor maksimal}} \times 100 \%$$

Berikut adalah tabel rentang nilai untuk mengetahui hasil dari respon siswa terhadap media pembelajaran *Fun Thinkers Book*:

Tabel 2. Respon Siswa

Persentase Kemenarikan	Kriteria Respon Siswa
81-100 %	Sangat Menarik
61-80 %	Menarik
41-60 %	Cukup Menarik
<40 %	Kurang Menarik

HASIL

A. Hasil Validasi Ahli Media

Media dalam penelitian pengembangan ini telah di validasi oleh valldator ahli dibidangnya. Validator media tersebut adalah Ibu Vannisa Aviana Melinda, M. Pd selaku dosen di Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Data yang diperoleh dari validator ahli berupa data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif meliputi kritik dan saran penambahan terhadap media yang telah dikembangkan, sedangkan data kuantitaif adalah data yang berasal dari angket dengan menggunakan skala likert 1-5 yang telah diolah menjadi data menggunakan rumus sebagaimana berikut:

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{69}{75} \times 100\%$$

$$P = 92 \%$$

Berdasarkan hasil validasi ahli media tersebut, maka diperoleh akumulasi persentase nilai sebesar 92 %. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang telah dibuat sangat layak untuk digunakan atau diterapkan.

B. Hasil Validasi Ahli Materi

Kevalidan materi yang terkandung dalam media pembelajaran *Fun thinkers Book* ditentukan oleh validator ahli materi dibidangnya. Validator ahli materi tersebut adalah Bapak Waluyo Satrio Adjie, M.Pd.I selaku dosen di Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Data yang diperoleh dari validator ahli materi berupa data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif berisikan kritik dan saran revisi terhadap media pembelajaran untuk ditambah dengan unsur integrasi didalamnya. Sedangkan data kuantitatif berasal dari angket dengan menggunakan skala likert yang telah diolah menjadi data menggunakan rumus sebagaimana berikut:

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{61}{65} \times 100\%$$

$$P = 94\%$$

Berdasarkan akumulasi nilai atau skor secara keseluruhan, hasil dari validasi materi memperoleh persentase kevalidan atau kelayakan sebesar 90 %. Hal ini menunjukkan bahwa materi yang terkandung didalam media pembelajaran *Fun Thinkers Book* sangat layak digunakan, dan sesuai dengan tingkat pemahaman siswa.

C. Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

Selain divalidasi oleh ahli materi dan media, media pembelajaran *Fun Thinkers Book* juga divalidasi oleh ahli pembelajaran. Hal ini dilakukan untuk mengetahui hasil dari penerapan media *Fun Thinkers Book* di lapangan. Ahli pembelajaran dalam penelitian dan pengembangan ini adalah guru kelas, sekaligus guru mata pelajaran Tematik kelas V di MI Miftahul Ulum Kota Batu. Ibu Yuni Awwalur Rohmah, S.Pd selaku ahli pembelajaran akan mengawasi penerapan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* di dalam kelas untuk kemudian memberikan penilaian pada angket yang telah dibuat oleh peneliti. Adapun hasil dari ahli media pembelajaran telah diolah menjadi data menggunakan rumus sebagaimana berikut:

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{73}{75} \times 100\%$$

$$P = 97\%$$

Berdasarkan hasil tersebut terlihat bahwa akumulasi persentase nilai yang telah diberikan oleh ahli pembelajaran adalah sebesar 97 %. Hal ini menunjukkan bahwa, media pembelajaran *Fun Thinkers Book* layak digunakan dilapangan, terutama pada siswa kelas V Mi Miftahul Ulum Kota Batu, selaku subjek penelitian.

D. Hasil Angket Respon Siswa

Penilaian respon siswa terhadap media pembelajaran *fun Thinkers Book* dilakukan untuk mengetahui hasil dari penerapan media kepada subjek penelitian, yakni siswa kelas V. Angket respon siswa disebar untuk mengetahui tingkat kemenarikan media pembelajaran yang telah dibuat. Adapun hasil dari angket respon siswa tersebut telah diolah menjadi data menggunakan rumus sebagaimana berikut:

$$\text{Nilai daya tarik media} = \frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

$$\text{Nilai daya tarik media} = \frac{2164}{2584} \times 100\%$$

$$\text{Nilai daya tarik media} = 84\%$$

Data hasil angket tersebut menunjukkan bahwa media ini memberikan dampak yang sangat positif untuk meningkatkan atensi siswa terhadap proses pembelajaran menggunakan media *Fun Thinkers Book*. Adapun uraian terkait data siswa tersebut yaitu 24 siswa berpendapat bahwa media ini sangat menarik dengan rentang presentase sebesar 81% hingga 100%. Siswa yang menilai media ini menarik dengan rentang presentase sebesar 61% hingga 80% sebanyak 9 siswa. Siswa yang menilai media ini cukup menarik dengan rentang presentase sebesar 41% hingga 60% sebanyak 1 Siswa. Sedangkan siswa yang menilai media ini kurang menarik ada 0 siswa dengan presentase

0% hingga 40%. Hal ini menunjukkan bahwa media *Fun Thinkers Book* yang dikembangkan oleh peneliti dapat menarik siswa untuk belajar materi Peristiwa Dalam Kehidupan.

PEMBAHASAN

A. Kajian Produk yang Dikembangkan

1. Prosedur pengembangan media pembelajaran *Fun Thinkers Book*

Kegiatan penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk berupa Media “*Fun Thinker Book*” yaitu media konvensional pada materi peristiwa masa penjajahan yang teruji valid dan layak untuk diujicobakan kepada siswa MI Miftahul Ulum Kota Batu. Sesuai dengan definisi media menurut sari bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu hal yang dapat menyampaikan pesan dan dapat merangsang untuk belajar sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan baik (sitasi). Media “*Fun Thinker Book*” diharapkan dapat membantu guru dan memudahkan peserta didik dalam mempelajari materi peristiwa masa penjajahan.

Standar valid atau kelayakan dari “*Fun Thinker Book*” ditentukan oleh keterlibatan dari validator ahli di bidangnya masing-masing, yaitu dengan memberikan respon berupa komentar dan skor penilaian kevalidan “*Fun Thinkers Book*” pada materi, desain, serta melibatkan praktisi. Hal ini sejalan dengan pendapat (sitasi) yang menyatakan bahwa dalam tahap validasi, media semakin berkualitas seiring banyaknya komentar atau masukan untuk perbaikan media. Serta pendapat dari (sitasi) bahwa media yang baik ditentukan oleh kelayakan isi atau materi, aspek bahasa, gambar dan penyajiannya.

Pada penelitian ini, telah dilakukan tahapan validasi secara berulang. Pada ketiga aspek penilaian yaitu materi, media, dan pembelajaran telah memenuhi kualifikasi valid dengan memperoleh nilai rata-rata memenuhi kevalidan dengan point pilihan disetiap peneliannya memenuhi 4 (baik) dan 5 (sangat baik). Standar digunakannya suatu produk seperti dalam penelitian ini berupa “*Fun Thinkers Book*” ditentukan dari pengaruh yang diperoleh peserta didik, yaitu berkaitan dengan kemudahan penggunaan, kemenarikan, menyenangkan, serta mampu membantu siswa dalam meningkatkan minat belajarnya. Hal ini sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh (sitasi), yaitu media pembelajaran yang baik adalah dengan penggunaan media dalam pembelajaran yang mendapatkan respon baik, dan penggunaan media yang mampu menumbuhkan kecintaan, keefektifan, keleluasaan, dan membantu menumbuhkan kemampuan, serta pemahaman peserta didik terhadap hasil belajar. Berdasarkan hal ini, media yang baik ditentukan oleh respon baik oleh peserta didik yang telah belajar menggunakan “*Fun Thinkers Book*” dengan skor rata-rata penilaian berada pada kualifikasi usabilitas.

“*Fun Thinkers Book*” dalam penelitian ini didesain secara menarik, dengan menggunakan bahasa yang sederhana sehingga mudah dipahami oleh peserta didik, dilengkapi dengan ilustrasi gambar dan soal-soal kontekstual yang dapat menumbuhkan minat belajar siswa. Hal ini dikuatkan oleh Indriana (2011); Prastowo

(2013) yang menyatakan bahwa pentingnya ilustrasi gambar dalam pembuatan modul dikarenakan mampu menambah daya tarik, dan mengurangi kebosanan peserta didik dalam mempelajarinya. Kemudian, sisi lainnya adalah sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh Widoretno (2009); Sadirman (2011); Somayasa, Natajaya & Candiasa (2013) bahwa modul dapat membantu dengan penggunaan gambar, bagan, dan skema terhadap pembelajaran matematika pada materi yang bersifat abstrak. Pembahasan Hasil Validasi Media Pembelajaran LUMI (Ludo Ekonomi)

Dalam pengembangan produk ini, validator media yang dipilih oleh peneliti adalah Bapak Galih Puji Mulyoto, M. Pd yang merupakan dosen Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Berdasarkan saran dari ahli media, terdapat beberapa hal yang harus diperbaiki seperti perlu adanya identitas pengembang, ukuran media LUMI (Ludo Ekonomi) diperbesar, dan rubrik lebih dilengkapi dengan skor penilaian. Adapun persentase nilai validasi media adalah 96%, dengan kategori sangat layak. Hal ini menunjukkan bahwa produk dapat digunakn atau sangat layak digunakan sehingga produk media LUMI (Ludo Ekonomi) dapat diujicobakan untuk meningkatkan atensi siswa terhadap proses pembelajaran. Hal ini selaras dengan penelitian oleh Eva Oktaviani pada tahun 2022 mengemukakan bahwa media Ludo dapat dijadikan sebagai alat bantu pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan minat belajar siswa, sehingga siswa dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Media Ludo dapat dijadikan sebagai media pembelajaran karena sifatnya menarik dan terkesan menyenangkan jika diterapkan dalam proses pembelajaran.

2. Pembahasan Hasil Materi Pembelajaran LUMI (Ludo Ekonomi)

Media “Fun Thinkers Book” dikembangkan menggunakan model pengembangan ADDIE yang memiliki lima tahapan yaitu analisis, desain, pengembangan, penerapan, dan penilaian. Model ini digunakan karena sangat membantu peneliti untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran yang layak digunakan. Setiap fase dapat diulang dan tahap evaluasi dapat dilaksanakan pada setiap tahap sehingga dapat mendukung untuk meningkatkan keefektifitasan media (Oktaviara, 2019). Peneliti melakukan proses revisi media di setiap akhir tahapan dengan mengacu pada saran validator dan dosen pembimbing. Selain itu model ADDIE juga dapat diterapkan baik dalam pembelajaran offline maupun online (Taufik & Dwijayanti, 2022). Hal ini sesuai dengan kondisi pada saat mengembangkan media “Fun Thinkers Book”.

Proses pengembangan media didesain dengan berdasarkan karakteristik siswa kelas V MI Miftahul Ulum Kota Batu. Menurut teori perkembangan piaget dalam (Marinda, 2020), rata-rata usia siswa kelas V yaitu 9-10 tahun ini sedang berada pada tahap operasional konkrit. Pada tahap ini perkembangan kognitif siswa masih terikat dengan objek nyata. Siswa akan lebih mudah memahami materi apabila mereka melihat atau meraba objek dan mengalaminya secara langsung. Hal ini sesuai dengan hasil wawancara dengan wali kelas V MI Miftahul Ulum Kota Batu (lihat lampiran) bahwa karakteristik siswa dikelas tersebut lebih mudah menerima materi melalui benda atau kejadian yang nyata. Contohnya seperti guru selalu mengaitkan materi pembelajaran dengan kejadian dalam kehidupan sehari-hari agar lebih mudah dipahami .

Mengacu pada teori perkembangan yang dicetuskan oleh Piaget tersebut maka media "Fun Thinkers Book" juga dilengkapi dengan gambar yang menjelaskan materi peristiwa masa penjajahan. Gambar tersebut berisi tentang peristiwa penjajahan dan factor yang mempengaruhi adanya penjajahan beserta penjelasannya. Adapun pemilihan bahan-bahan dalam media "Fun Thinkers Book" seperti gambar, warna, jenis font, dan ukuran huruf juga disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas V. Hal ini dikarenakan media yang menarik dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar (Widyaningsih et al., 2019). Pembahasan Hasil Validasi Pembelajaran LUMI (Ludo Ekonomi)

3. Pembahasan Hasil Angket Respon Siswa

Dalam pengembangan produk ini, pengukuran mengenai media Fun Thinkers Book tidak hanya diberikan kepada ahli pembelajaran, melainkan juga diberikan kepada siswa. Siswa diberikan semacam lembar angket oleh peneliti untuk mengukur tingkat kemenarikan media Fun Thinkers Book yang sudah diterapkan sebelumnya. Setelah diberikan lembar penilaian tersebut, dapat diketahui bahwa media Fun Thinkers Book sangat positif menarik perhatian siswa. Hal ini dibuktikan dengan adanya jawaban sangat menarik dari 24 siswa, menarik dari 9 siswa, kurang menarik dari 1 siswa, dan tidak menarik dari 0 siswa dengan jumlah siswa keseluruhan 34.

SIMPULAN

Berdasarkan proses pengembangan serta hasil implementasi media Fun Thinkers Book kepada siswa kelas V MI Miftahul Ulum Kota Batu dapat disimpulkan sebagaimana uraian berikut.

1. Fun Thinkers Book dengan materi peristiwa masa penjajahan yang dikembangkan memiliki fokus pada siswa kelas V semester 2. Tahapan pengembangan dilandaskan pada 5 pendekatan ADDIE yang meliputi tahap Analysis (analisis), Design (desain), Development (pengembangan), Implementation (implementasi) dan Evaluation (evaluasi). Dari kelima tahapan tersebut, produk yang sudah dikembangkan divalidasi kepada para validator ahli. Berdasar penilaian validator pertama yang notabene validator ahli media, didapatkan skor sebesar 92% yang menunjukkan kategori sangat valid. Validator kedua yakni validator ahli materi didapatkan skor sebesar 94% dengan kategori sangat valid. Sementara itu, validator ketiga yakni validator pembelajaran yang turut memberikan skor 97 dengan kategori sangat valid. Berdasar penilaian ketiga validator, maka media pembelajaran Fun Thinkers Book yang sudah dikembangkan dapat dinyatakan valid serta layak dipergunakan pada proses pembelajaran.
2. Hasil implementasi yang telah dilakukan kepada siswa kelas V MI Miftahul Ulum Kota Batu pada proses pembelajaran tematik menunjukkan bahwasanya media pembelajaran Fun Thinkers Book pada materi peristiwa masa penjajahan telah layak dipergunakan serta turut mendapatkan persentase sebesar 84% yang menunjukkan kriteria positif bagi siswa. Berdasar kegiatan uji coba dapat diketahui bahwa media pembelajaran Fun Thinkers Book pada materi peristiwa masa penjajahan layak digunakan dalam pembelajaran.

Adapun saran pemanfaatan yang peneliti sampaikan adalah sebagaimana berikut:

Berdasarkan penelitian pengembangan yang sudah dilakukan, adapun saran yang diberikan terkait *Fun Thinkers Book* untuk kelas V MI Miftahul Ulum Kota Batu diantaranya sebagaimana berikut,

1. Saran pemanfaatan *Fun Thinkers Book*

Fun Thinkers Book yang dikembangkan dapat dijadikan sebagai bahan ajar dalam proses pembelajaran di kelas. Adanya *Fun Thinkers Book* yang sudah dikembangkan dapat menambah pengetahuan bagi siswa dan memudahkan siswa dalam memahami materi peristiwa masa penjajahan. Guna mendapatkan hasil yang maksimal pada proses pembelajaran, pemanfaatan *Fun Thinkers Book* dapat menggunakan materi peristiwa masa penjajahan.

2. Saran pengembangan lebih lanjut

Adanya penelitian pengembangan yang serupa diharapkan dapat dikembangkan lebih lanjut guna inovasi pembelajaran **tematik** khususnya di jenjang pendidikan dasar. Media pembelajaran *Fun Thinkers Book* yang sudah dikembangkan tentu dapat dimanfaatkan guna penelitian lanjutan. Penelitian lanjutan tersebut dapat dipergunakan untuk mengukur pemahaman siswa akan konsep sejarah, mengukur kolaborasi siswa sejalan dengan ketrampilan proses, dsb.

REFERENSI

Kutipan dan referensi harus benar-benar mengikuti gaya American Psychological Association (APA) 7th Edition. Referensi harus mencakup hanya karya yang dikutip dalam artikel. Referensi harus menggunakan referensi manajemen aplikasi **Mendeley**.

- Aisyah, S., & Astuti, R. (2021). Analisis Mengenai Telaah Kurikulum K-13 pada Jenjang Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6120–6125.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1770>
- Dewi, N. T., & Fajrin, N. D. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Fun thinkers book pada Materi Pancasila Kelas IV di UPTD SDN Kamal 2*. 2(3), 178–189.
<https://doi.org/10.58192/sidu.v2i3.1168>
- Fitroh, A., Mubarak, M. K., & Rahmawati, E. (n.d.). *PENGEMBANGAN MEDIA FUN THINKERS BOOK (FTB) PADA SUBTEMA KERAGAMAN SUKU BANGSA DAN AGAMA DI NEGERIKU KELAS IV SD*.
- Hilmi, M. (2017). Implementasi pendidikan IPS di sekolah dasar. *JIME: Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 3(2), 164–172.
<http://ejournal.mandalanursa.org/index.php/JIME/article/view/198/189>
- Kartika, S., Husni, H., & Millah, S. (2019). Pengaruh Kualitas Sarana dan Prasarana terhadap Minat Belajar Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, 7(1), 113. <https://doi.org/10.36667/jppi.v7i1.360>
- Nurrita. (2018). Kata Kunci : Media Pembelajaran dan Hasil Belajar Siswa. *Misykat*, 03, 171–187.
- Pendidikan, J., & Sekolah Dasar, G. (n.d.). Jurnal PGSD Pengembangan Media Fun Thinkers Busy Book Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 15(2), 123–136.
- PENGEMBANGAN MEDIA FUN THINKERS BOOK BERBASIS MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING (PBL) DALAM MATERI PEKERJAANKU DI KELAS III SD/MI SKRIPSI Diajukan untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat.* (n.d.).
- Riwahyudin, A. (2015). PENGARUH SIKAP SISWA DAN MINAT BELAJAR SISWA TERHADAP HASIL BELAJAR IPA SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR DI KABUPATEN LAMANDAU. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(1), 11.
<https://doi.org/10.21009/jpd.061.02>
- Sariyah, F., & Rachmadyanti, P. (n.d.). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN FUN THINKERS BOOK MATERI PERJUANGAN MELAWAN PENJAJAH DI KELAS V SEKOLAH DASAR*.
- Sirait, E. D. (2016). Pengaruh Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Matematika. *Formatif*:

- Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 6(1), 35–43. <https://doi.org/10.30998/formatif.v6i1.750>
- Sulfemi, W. B. (2018). Penggunaan Metode Demontrasi Dan Media Audio Visual Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Ips. *Jurnal Pendas Mahakam*, 3(2), 151–158. <https://doi.org/10.31227/osf.io/qrhsf>
- Supardi, S. U. S., Leonard, L., Suhendri, H., & Rismurdiyati, R. (2015). Pengaruh Media Pembelajaran dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Fisika. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 2(1), 71–81. <https://doi.org/10.30998/formatif.v2i1.86>
- Warni, O. :, & Sumar, T. (n.d.). *IMPLEMENTASI KOMPETENSI GURU MENGELOLA KURIKULUM K13 DALAM PEMBELAJARAN TEMATIK DI SDN SE KECAMATAN TELAGA KABUPATEN GORONTALO*.
yang diharapkan dari proses pembelajaran yang telah 1. (2016). 1–19.
- Yanto, D. T. P. (2019). Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif pada Proses Pembelajaran Rangkaian Listrik. *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional Dan Teknologi*, 19(1), 75–82. <https://doi.org/10.24036/invotek.v19i1.409>