

## Pengembangan Media Pembelajaran Tematik *Fun Thinkers Book* Kelas IV SD

Fransiska Raras Octaviani\*, Murtyas Galuh Danawati, Vivi Kurnia Herviani  
Universitas Muhammadiyah Malang, Malang, Indonesia

\*Corresponding Author: [fransiskaoctaviani989@gmail.com](mailto:fransiskaoctaviani989@gmail.com)

Dikirim: 12-08-2024; Direvisi: 22-08-2024; Diterima: 23-08-2024

**Abstrak:** Tujuan penelitian dan pengembangan yaitu bagaimana pengembangan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* untuk pelajaran tematik. Penelitian ini dilakukan karena dalam kegiatan belajar mengajar di kelas kurangnya pemanfaatan media pembelajaran tematik yang menyebabkan kurangnya konsentrasi peserta didik. Jenis penelitian ini ialah *Research and Development* dengan penggunaan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Teknik analisis data menggunakan analisis data kualitatif dan kuantitatif dengan instrument penelitian yaitu observasi, wawancara dan angket. Tujuan analisis tersebut adalah memahami cara mendeskripsikan media pembelajaran *Fun Thinker Book* untuk pelajaran tematik, tema 4 sub tema 1 di SDN 2 Ampeldento. Pengembangan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* sebelum diimplementasikan dilakukan uji kelayakan materi dan media mendapatkan persentase sebesar 92,5% dan 90% dengan keterangan media pembelajaran siap diimplementasikan dan hasil dari respon peserta mendapatkan persentase sebesar 90% dan respon pendidik 96% menyatakan sangat praktis tidak revisi. Berdasarkan hal tersebut, media *Fun Thinkers Book* dapat memberikpean bantuan peserta didik dalam menarik konsetrasi, membuatnya lebih mudah memahami materi dan kegiatan belajar mengajar menjadi lebih aktif.

**Kata Kunci:** Pembelajaran Tematik; *Media Fun Thinkers Book*; Sekolah Dasar

**Abstract:** The purpose of research and development is how to develop *Fun Thinkers Book* learning media for thematic lessons. This research was conducted because in teaching and learning activities in the classroom there is a lack of utilization of thematic learning media which causes a lack of concentration of students. This type of research is *Research and Development* with the use of the ADDIE model (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). The data analysis technique uses qualitative and quantitative data analysis with research instruments, namely observation, interviews and questionnaires. The purpose of the analysis is to understand how to describe the *Fun Thinker Book* learning media for thematic lessons, theme 4 sub theme 1 at SDN 2 Ampeldento. The development of *Fun Thinkers Book* learning media before being implemented was carried out by testing the feasibility of material and media to get a percentage of 92.5% and 90% with a statement that the learning media was ready to be implemented and the results of the participant's response received a percentage of 90% and 96% educator responses stated that it was very practical without revision. Based on this, *Fun Thinkers Book* media can provide assistance to students in attracting concentration, making it easier to understand the material and teaching and learning activities become more active.

**Keywords:** Thematic Learning; *Fun Thinkers Book* Media; Elementary School

## PENDAHULUAN

Pendidikan ialah lingkungan dimana peserta didik dapat menggunakan akhlak mulia, kecerdasan, kepribadian, pengendalian, kekuatan spriritual keagamaan dan keterampilan yang diperlukan diri mereka sendiri, negara, bangsa, dan rakyat yang dilakukan secara sadar serta bersiklus agar peserta didik dapat mengembangkan potensi dengan aktif. Untuk memaksimalkan pendidikan harus berdasarkan komponen pendidikan misalnya kurikulum, peserta didik, pendidik, sumber belajar, metode pengajaran dan penilaian belajar peserta didik. Salah satu dari pendidikan yang paling penting yaitu kurikulum oleh karena itu, tanpa kurikulum yang disusun dengan baik pendidikan tidak dapat berjalan.

Penggunaan kurikulum di Indonesia telah berubah menjadi kurikulum merdeka, yang semulanya menggunakan kurikulum 2013. Meskipun kurikulum merdeka baru diterapkan satu tahun, penerapan lebih efektif daripada kurikulum 2013 (Angga dkk., 2022). Kurikulum 2013 masih diimplementasikan pada beberapa sekolah dasar, pada kurikulum 2013 tersebut menerapkan pembelajaran tematik. Pendidikan tematik mendefinisikan bahwa teori yang diajarkan harus dihubungkan dengan dunia nyata di sekitarnya (Malawi et al., 2019; Siregar et al., 2022), karena peserta didik sekolah dasar membutuhkan contoh yang nyata untuk mendapatkan wawasan dan fakta baru. Dalam pembelajaran tematik, peserta didik dituntut lebih aktif dari pendidik, yang berarti perlu menggunakan media (Indriasih, 2015; Sukoyati., 2022).

Media pembelajaran merupakan saran yang diperlukan untuk memperjelas dan memahami konsep yang akan dipelajari (Hanannika & Sukartono., 2022). Pemilihan media pembelajaran diharuskan selaras dengan materi yang dipelajari supaya dapat memotivasi belajar peserta didik sehingga muncul rasa keingintahuan yang besar terhadap pembelajaran (Susilo & Widiya, 2021; Winangsih & Harahap, 2023). Dengan menggunakan media pembelajaran pada pembelajaran juga mampu mendukung pada penyampaian materi pembelajaran yang lebih menarik sehingga terciptalah suasana kelas yang aktif.

Berdasarkan hasil observasi di SDN 2 Ampeldento dan wawancara dengan pendidik kelas IV SDN 2 Ampeldento, ditemukan permasalahan dalam kegiatan belajar mengajar yaitu kurangnya pemanfaatan media pembelajaran tematik dalam kegiatan pembelajaran yang menyebabkan peserta didik kurang konsentrasi. Menurut pendidik selain kurang konsentrasi hal tersebut juga bisa menyebabkan 55% peserta didik memperoleh nilai yang tidak memenuhi KKM pada pembelajaran tematik dan daya ingat peserta didik hanya beberapa menit, setelah waktu tersebut peserta didik kemudian lupa akan materi pelajaran yang telah dipelajarinya. Kurangnya penggunaan media yang selaras terhadap materi yang sedang diajarkan juga sehingga menyebabkan peserta didik mudah merasa bosan pada kegiatan pembelajaran berlangsung. Dari rasa bosan tersebut peserta didik akan melakukan kegiatan di luar pembelajaran seperti menarik perhatian kepada teman, mengobrol sendiri, bermain sendiri sampai tidak kooperatif dan mengganggu temannya. Masalah tersebut muncul dapat dikatakan karena minimnya sarana dan prasarana yang memfasilitasi kegiatan belajar mengajar sehingga kasikan dengan baik oleh peserta didik.

Permasalahan tersebut sama dengan permasalahan yang muncul pada penelitian yang dilakukan oleh Riani et al. (2019) menyatakan bahwa kurangnya media pembelajaran tematik khususnya disekolah guru hanya berbantu bahan ajar buku siswa



dan LKS saja data ini didapat berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV SDN Pucakwangi 4. Gandamana et al. (2020) menyatakan berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas IV-A di SDN 060912 Medan Denai menyatakan bahwa minimnya pengetahuan dan keterampilan guru dalam membuat media pembelajaran. Guru masih merasa kesulitan dalam pembelajaran khususnya pada mata pelajaran PPKn. Media yang digunakan guru hanya berupa papan tulis dan buku paket tematik siswa secara terus menerus tanpa adanya media pembelajaran yang bervariasi. Selain itu proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru di kelas lebih dominan menggunakan metode konvensional, sehingga menyebabkan kurangnya minat siswa untuk mengikuti pelajaran, terkesan membosankan serta kurang menarik bahkan monoton.

Hasil analisis dari data menunjukkan permasalahan yang terjadi dapat diatasi melalui penelitian dan pengembangan media pembelajaran dan media pelajaran yang dikembangkan adalah *Fun Thinkers Book* (Anggraini & Asmarani., 2021), konsep pengembangannya menggunakan belajar sambil bermain. *Fun Thinkers Book* memiliki bentuk menyerupai buku yang berisikan kuis. Penelitian Riani dkk. (2019) terkait *Fun Thinkers Book* menunjukkan bahwa proses pembelajaran menggunakan media tersebut dapat menunjang pembelajaran. Sehingga media tersebut memungkinkan peserta didik berpartisipasi secara aktif pada pembelajaran, sehingga tidak terkesan membosankan (Gandamana & Atikah., 2020). Dan media *Fun Thinkers Book* sangat efektif diterapkan pada proses pembelajaran (Dewi Sulastri dkk., 2023). Berdasarkan hasil penelitian, menunjukkan pengembangan media *Fun Thinkers Book* pada pembelajaran praktis digunakan. Oleh karena itu, berdasarkan paparan yang dijelaskan penelitian ini memiliki tujuan mendeskripsikan pengembangan media pembelajaran *Fun Thinker Book* untuk pelajaran tematik, tema 4 (Berbagai Pekerjaan) sub tema 1 (Jenis-jenis Pekerjaan) di SDN 2 Ampeldento.

Pada penelitian ini peneliti ingin mengukur konsentrasi, keaktifan dan semangat belajar peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* dalam kegiatan belajar mengajar yang dilihat dari hasil soal evaluasi yang dikerjakan oleh peserta didik. Penelitian ini diharapkan dengan adanya media pembelajaran *Fun Thinkers Book* dapat mengatasi permasalahan yang muncul dan juga membawa dampak baik untuk peserta didik seperti efektif dan efisien pembelajaran yang mempermudah dalam pemahaman materi pelajaran. Selain hal tersebut, media ini juga mendorong motivasi peserta didik untuk mengikuti pembelajaran dikarenakan belajar sambil bermain sehingga dapat menyenangkan.

## METODE PENELITIAN

Penelitian dan pengembangan (R&D) ini menggunakan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation & Evaluation*). Objek penelitian ini yaitu media *Fun Thinkers Book*, sedangkan peserta didik kelas IV SDN 2 Ampeldento menjadi subjek penelitian. Penelitian dilakukan pada tanggal 17 Juli 2024. Pada pengumpulan data, menggunakan teknik observasi, wawancara, angket/kuesioner dan dokumentasi. Instrumen penelitian yang dipilih ialah pedoman observasi, pedoman wawancara, serta pedoman angket/kuesioner. Pada penelitian ini yang menjadi fokus ialah peserta didik kelas IV SDN 2 Ampeldento. Teknik analisis data menggunakan analisis data kualitatif pada pelaksanaannya peneliti lakukan dengan cara menganalisis data hasil observasi



dan wawancara pada saat mengimplementasikan media pembelajaran yang dikembangkan yang berupa saran dan masukan yang masuk dari ahli materi dan ahli media dan setelah itu dijadikan pedoman peneliti untuk melakukan revisi pada pengembangan produk sedangkan analisis data kuantitatif dilakukan peneliti untuk menjadi pedoman menguji kelayakan media, yang datanya didapatkan dari angket yang diisi ahli materi, ahli media dan respons peserta didik. Hasil persentase yang didapatkan dihitung dengan skala Likert, setelah itu dikategorikan sesuai kriteria.

**Tabel 1. Pedoman Skala Likert**

No	Keterangan	Skor
1	Sangat layak	4
2	Layak	3
3	Cukup layak	2
4	Kurang layak	1

Data yang didapat kemudian dihitung persentasenya dengan menggunakan rumus:

$$P = \frac{\sum x}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Presentase dari validator

$\sum x$  = Jumlah skor yang diberikan validator

N = Jumlah skor maksimal

Hasil presentase yang diperoleh dikategorikan sesuai dengan kriteria berikut :

**Tabel 2. Kriteria Kelayakan**

No.	Tingkat Pencapaian (%)	Keterangan	Kategori
1	76%-100%	Sangat layak	Tidak revisi
2	66%-85%	Layak	Sedikit revisi
3	41%-65%	Cukup layak	Cukup revisi
4	1%-40%	Kurang layak	Banyak revisi

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dan pengembangan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* yang diimplementasikan dalam pembelajaran tematik (Tema 4 Subtema 1) di SDN 2 Ampeldento. Media pembelajaran dikembangkan melalui model ADDIE (*analysis, design, development, implementation, dan evaluation*). Dari beberapa model penelitian dan pengembangan alasan mengapa memilih pengembangan ADDIE dikarenakan pada model pengembangan ADDIE memberikan pendekatan sistematis pada pengembangannya seperti mengidentifikasi kebutuhan, mendesain produk dengan menarik, mengembangkan desain produk, mengimplementasikan produk dan melakukan evaluasi dengan menilai produk yang dikembangkan. Pada model pengembangan ADDIE menghasilkan media pembelajaran yang efisien.

Tahap analisis peneliti menganalisis hasil observasi dan wawancara di SDN 2 Ampeldento pada saat penelitian mendapatkan bahwa peserta didik kelas IV merupakan peserta didik yang aktif dan bersemangat tinggi untuk mengikuti



pembelajaran dikarenakan penggunaan *Fun Thinkers Book* sebagai media pembelajaran tematik terdapat aktivitas yang menarik dan membuat senang dikarenakan adanya belajar sambil bermain. (Gandamana & Atikah, 2020) menyatakan dalam proses kegiatan belajar mengajar, media *Fun Thinkers Book* memungkinkan peserta didik berperan aktif sehingga tidak terkesan membosankan. Penggunaan *media Fun Thinkers Book* juga mudah dipahami serta digunakan oleh peserta didik karena pada media terdapat cara penggunaannya. Peserta didik sangat antusias saat menggunakan *Fun Thinkers Book* karena adanya sesuatu yang baru. Media *Fun Thinkers Book* sangat efektif untuk diterapkan pada kegiatan proses pembelajaran karena dapat mendorong konsentrasi dan motivasi peserta didik (Dewi Sulastri et al., 2023).



**Gambar 1.** Peserta Didik Semangat Dalam Mengikuti Kegiatan Belajar Mengajar

Tahap desain dilakukan peneliti dengan menentukan KD, Indikator dan tujuan pembelajaran untuk penggunaan media pembelajaran, selanjutnya peneliti mendesain *Fun Thinkers Book* dengan bentuk menyerupai buku dan di dalamnya terdapat permainan yang menyenangkan. Media ini mampu untuk digunakan dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan media ini terdapat pola yang unik sehingga dapat menarik perhatian peserta didik (Anjarani., 2020).

Tahap pengembangan media *Fun Thinkers Book* ini sudah memenuhi ketentuan syarat media pembelajaran layak diimplementasikan. Karena materi pembelajaran tersusun secara terkonsep sehingga pembelajaran menjadi efektif dan media sesuai dengan kebutuhan dalam kegiatan belajar mengajar (Riani., 2019). Setelah materi dan media yang sudah dikembangkan dilakukan uji kelayakan oleh dosen ahli validasi, hasil dari validasi materi dan media yang didapatkan peneliti yaitu sebesar sebesar 92,5% dan 90% dengan keterangan media pembelajaran siap diimplementasikan.

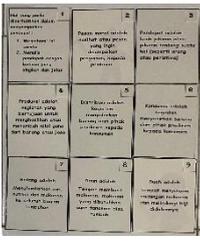
**Tabel 3.** Hasil Penilaian dari Ahli Validasi Media

Aspek Penilaian	Skor yang Diperoleh
Kemenarikan desain media pembelajaran	4
Kemenarikan desain buku panduan penggunaan media Pembelajaran	3
Pemilihan gambar yang digunakan dalam media pembelajaran sudah tepat	4



Kejelasan gambar yang digunakan pada media pembelajaran sudah sesuai	3
Menggunakan variasi warna yang menarik	4
Kejelasan petunjuk penggunaan media pembelajaran <i>Fun Thinkers Book</i>	4
Kemudahan penggunaan media <i>Fun Thinkers Book</i>	3
Pemilihan font atau jenis huruf sudah tepat	4
Penggunaan ukuran huruf sudah sesuai	3
Bahasa yang digunakan dalam pertanyaan mudah Dipahami	4
<b>Skor yang diperoleh</b>	<b>36</b>
<b>Skor maksimal</b>	<b>40</b>
<b>Persentase</b>	<b>90%</b>

Tabel 4. Hasil Validasi Media

Sebelum direvisi	Sesudah direvisi	Keterangan
		Validator memberi saran untuk papan pertanyaan ditempel pada bingkai peraga supaya lebih praktis.
		Validator memberi saran untuk mendesain gambar semenarik mungkin untuk ditempel pada cover papan.
		Validator memberi saran untuk mengubah ubin yang di cat dan bergambar jenis pekerjaan diganti dengan stiker penjelasan materi dan gambar contohnya.
		



Validator memberi saran untuk mengubah pertanyaan ipa ke semua mata Pelajaran pada tema 4 subtema 1 pembelajaran 1.

Peneliti melakukan validasi sebanyak dua kali dan media yang dikembangkan sesuai dengan saran dan masukan dari dosen validasi sesuai dengan Tabel 4. Pengembangan media pembelajaran Fun Thinker Book memiliki tujuan yaitu memudahkan peserta didik memahami materi pembelajaran, meningkatkan keaktifan peserta didik pada pembelajaran, serta meningkatkan nilai dikarenakan media ini menjadi alat yang dapat diterapkan guna menarik konsentrasi (Fauziah et al., 2023).

Tahap implementasi yaitu dilakukan pengujian cobaan produk yang dihasilkan pada peserta didik kelas IV SDN 2 Ampeldento yang berjumlah 22 peserta didik. Penggunaan media *Fun Thinkers Book* sebagai media pembelajaran mampu membuat suasana kelas yang menyenangkan, meningkatkan semangat, dalam belajar, dan mendorong konsentrasi sehingga mampu memotivasi peserta didik untuk mengikuti pembelajaran. (Islami, Mia., 2020). Dalam kegiatan belajar mengajar dengan mengimplementasi media pembelajaran *Fun Thinkers Book*, peserta didik mendapatkan presentase 91%, dan hasil dari angket peserta didik memperoleh presentase sebesar 92%, sehingga dinyatakan media ini sangat layak digunakan pada proses pembelajaran. Berdasarkan hasil dari pengerjaan soal evaluasi peserta didik kelas IV SDN 2 Ampeldento yang dilakukan secara mandiri, tertib dan sungguh-sungguh mendapatkan nilai rata-rata sebesar 91%. Pada saat pengerjaan soal evaluasi berlangsung peserta didik sudah banyak yang mengerti atau paham materi yang dijelaskan, akan tetapi ada peserta didik yang masih bertanya atau meminta jawaban kepada temannya. Hasil yang diperoleh peserta didik telah mencapai KKM.

Tahap Evaluasi yaitu tahap penilaian produk yang dikembangkan kekurangan dan kelebihan media pembelajaran yang dikembangkan. Evaluasi formatif dan sumatif digunakan untuk menilai setiap tahapan ADDIE. Evaluasi formatif bertujuan untuk mengoptimalkan produk yang dikembangkan. Pada evaluasi formatif dimulai dari tahap analisis, desain dan pengembangan kemudian dinilai oleh dosen ahli validasi. Untuk evaluasi sumatif dilakukan dengan tujuan menilai keberhasilan produk yang dikembangkan, evaluasi sumatif dilakukan pada tahap implementasi. Evaluasi sumatif didapatkan dengan memperoleh nilai dari soal evaluasi dan angket respon peserta didik pada kegiatan pembelajaran.

Kegiatan pembelajaran akan lebih mudah apabila terdapat media pembelajaran yang menarik dan selaras sesuai karakteristik peserta didik, sehingga diperlukan adanya evaluasi pada saat pengembangan produk. Didukung penelitian dari (Ulung, 2020), dengan menggunakan alat peraga pada kegiatan belajar mengajar di kelas mampu meningkatkan kemampuan belajar peserta didik. Oleh karena itu, peneliti melakukan pengembangan media *Fun Thinkers Book* sebagai alat peraga guru untuk memudahkan menjelaskan materi kepada peserta didik dan (Sulastri, 2023) menyatakan bahwa berdasarkan hasil keefektifan media pembelajaran Fun Thinkers

Book dinyatakan bahwa media pembelajaran FunThinkers Book sangat efektif digunakan pada kegiatan proses belajar mengajar dengan persentase 92%.

Inovasi dari media yang peneliti kembangkan yaitu media yang dikembangkan sebelumnya hanya menggunakan gambar pada kuis dan pada ubin terdapat stiker nomor dan cat berwarna sedangkan peneliti menggunakan stiker yang berisikan penjelasan materi dan gambar dari contoh penjelasan materi. Kelebihan dari penelitian dan pengembangan ini yaitu dengan menciptakan produk pengembangan, kelebihan yang diharapkan peneliti dapat mengatasi masalah yang muncul pada pembelajaran, dan kekurangannya yaitu membutuhkan waktu yang lama dan pengembangan fokus pada pembelajaran tematik (Tema 4 Subtema 1) dengan subyek penelitian peserta didik kelas IV SDN 2 Ampelento.



**Gambar 2.** Mengenalkan Media *Fun Thinkers Book*



**Gambar 3.** Penggunaan Media *Fun Thinkers Book*

## **KESIMPULAN**

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan media pembelajaran *Fun Thinker Book* dengan menggunakan model ADDIE. Model ADDIE dengan tahap *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Penelitian ini dilaksanakan di SDN 2 Ampelento dengan subyek peserta didik kelas IV dengan jumlah 22 peserta didik yang pelaksanaannya pada tahun ajaran 2023-2024 pada



semester genap. Diimplementasikan pada mata pelajaran Tematik (Tema 4 Berbagai Pekerjaan, Subtema 1 Jenis-jenis Pekerjaan) yang menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning*.

Sebelum diimplementasikan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* dilakukan penilaian formatif dengan cara uji kelayakan materi dan media kepada dosen ahli sebanyak dua kali setelahlah melaksanakan dua kali uji validasi kelayakan materi dan media peneliti mendapatkan persentase sebesar 92,5% dan 90% dengan keterangan media pembelajaran siap diimplementasikan. Setelah diimplementasikan media pembelajaran *Fun Thinker Book* dilakukan penilaian sumatif yang dilihat dari hasil soal evaluasi dan respon angket peserta didik, hasil yang didapatkan peserta didik pada pengerjaan soal evaluasi sudah mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). dan hasil dari respon peserta mendapatkan persentase sebesar 92% menyatakan sangat praktis tidak revisi.

Disimpulkan bahwa media pembelajaran membantu peserta didik memahami materi dan mendorong motivasi peserta didik agar mengikuti pembelajaran dengan konsentrasi, serta membuat peserta didik berpartisipasi secara aktif mengikuti pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

- Angga dkk. (2022). Komparasi Implementasi Kurikulum 2013 dan Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar Kabupaten Garut. *Jurnal Basicedu* 6(4): 5877–89.
- Angraini N., Pipin, dan Ratih Asmarani. (2021). Development of Media Fun Thinkers Book Material for The Diversity of Living Things for Class IV Elementary School. *IJPSE : Indonesian Journal of Primary Science Education* 2(1): 68–74.
- Dewi Sulastris, Sukma, Muhammad Tahir, dan Baiq Niswatul Khair. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Fun Thinkers Book Pada Pembelajaran Tematik Kelas I SDN 46 Cakranegara. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 8(1): 367–75.
- Fauziah, Dita Siti, dan Mimin Ninawati. (2023). Media Fun Thinkers Book Berbasis Kontekstual Materi Berbagai Pekerjaan Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Edukasiana: Jurnal Inovasi Pendidikan* 2(2): 93–103.)
- Gandamana A, dan Atikah S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Fun Thinkers Book. *Jurnal Keluarga Sehat Sejahtera* 18: 36–45.
- Hanannika, Laudhira Kinantya, dan Sukartono Sukartono. (2022). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis TIK pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu* 6(4): 6379–86.
- Indriasih, A. (2015). Pemanfaatan alat permainan edukatif ular tangga dalam penerapan pembelajaran tematik di kelas III SD. *Jurnal pendidikan*, 16(2), 127-137.
- Islami, Mia Fitria Febiola Nur. (2020). Pengembangan Media Fun Thinkers Pizzle Tema Indahnya Kebersamaan Subtema Keberagaman Subtema Keberagaman Budaya Bangsa Pada Kelas IV Sekolah Dasar. *Skripsi. Malang: UMM*



- Malawi, I., Kadarwati, A., & Dayu, D. P. K. (2019). *Teori dan aplikasi pembelajaran terpadu*. Cv. Ae media grafika.
- Nuansa, Ulung Ade. 2020. Pengembangan Media “Fun Thinkers Book” Pada Tema 4 Subtema 1 Pembelajaran 1 Kelas IV Sekolah Dasar. *Skripsi*. Malang: UMM
- Riani, Rindiana Putri, Choirul Huda, dan Khusnul Fajriyah. (2019). 2 Pengembangan Media Pembelajaran Tematik “Fun Thinkers Book” Tema Berbagai Pekerjaan. *Jurnal Sinektik* 2(2): 173-184.
- Siregar, Pariang Sonang dkk. (2022). Implementasi Pembelajaran Tematik dalam Pencapaian Standar Proses Kurikulum 2013 di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu* 6(1): 540–51.
- Sukoyati, Mirna. (2022). *Penggunaan Media Pada Pembelajaran Tematik*. <https://www.researchgate.net/publication/359971966>.
- Susilo, A., & Widiya, M. (2021). Video animasi sebagai sarana meningkatkan semangat belajar mata kuliah media pembelajaran di STKIP PGRI Lubuklinggau. *Jurnal Eduscience*, 8(1), 30-38.
- Uin, Ahmad Rijali, dan Antasari Banjarmasin. (2018). *17 Analisis Data Kualitatif*.
- Winangsih, E., & Harahap, R. D. (2023). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran pada Muatan IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(1), 452-461.
- Yuliani, Wiwin dkk. (2021). Metode Penelitian Pengembangan (Rnd) Dalam Bimbingan Dan Konseling. 5(3).

