



Pengembangan Media Pembelajaran Fun Thinkers Book terhadap Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas IV SDN 4 Bajur Mataram

Qorina Karunia ^{1*}, Mohammad Liwa Ilhamdi ², Nurwahidah ³

Correspondensi Author

^{1,2,3} Pendidikan Guru
Sekolah Dasar, Universitas
Mataram, Indonesia

Email:

qorinakarunia156@gmail.com
liwa_ilhamdi@unram.ac.id
nurwahidah@unram.ac.id

Keywords :

Pengembangan,
Media Pembelajaran,
Fun Thinkers Book,
Kemampuan Berpikir Kritis,
Siswa Sekolah Dasar

Abstrak, Pembelajaran di sekolah dasar masih didominasi penggunaan media konvensional sehingga kemampuan berpikir kritis siswa belum berkembang secara optimal. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang inovatif dan menarik. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan serta mengetahui kelayakan dan kepraktisan media pembelajaran Fun Thinkers Book pada materi Jenis-Jenis Pekerjaan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV SDN 4 Bajur Mataram. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (Research and Development) dengan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian terdiri atas 19 siswa kelas IV SDN 4 Bajur Mataram dengan melibatkan dua validator, yaitu ahli materi dan ahli media. Instrumen penelitian yang digunakan meliputi angket validasi ahli, angket respon siswa, dan tes formatif. Data dianalisis menggunakan teknik deskriptif kuantitatif dengan mengonversi skor ke dalam bentuk persentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media Fun Thinkers Book dinyatakan sangat layak dengan persentase validasi ahli media sebesar 83% dan ahli materi sebesar 85%. Kepraktisan media berada pada kategori sangat baik dengan rata-rata respon siswa sebesar 88%. Dengan demikian, media pembelajaran Fun Thinkers Book layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran tematik untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar.

Abstract, Learning in elementary schools is still dominated by the use of conventional media, resulting in students' critical thinking skills not developing optimally. Therefore, innovative and engaging learning media are needed. This study aimed to develop and examine the feasibility and practicality of the Fun Thinkers Book learning media on the topic of Types of Occupations to improve the critical thinking skills of fourth-grade students at SDN 4 Bajur Mataram. This research employed a Research and Development method using the ADDIE model, which consists of analysis, design, development, implementation, and evaluation stages. The research subjects were 19 fourth-grade students of SDN 4 Bajur Mataram, involving two validators, namely a material expert and a media expert. The research instruments included expert validation questionnaires,

student response questionnaires, and formative tests. Data were analyzed using descriptive quantitative techniques by converting scores into percentages. The results showed that the Fun Thinkers Book media was categorized as very feasible, with validation scores of 83% from the media expert and 85% from the material expert. The practicality of the media was classified as very good, with an average student response of 88%. Therefore, the Fun Thinkers Book learning media is feasible and effective for use in thematic learning to enhance elementary school students' critical thinking skills.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License



Pendahuluan

Sistem Pendidikan Nasional mengungkapkan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar serta proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya sehingga memiliki kecerdasan dan keterampilan. Pembelajaran yang berlangsung secara efektif diperlukan agar potensi belajar siswa dapat berkembang secara optimal. Tujuan pembelajaran yang tepat sangat dibutuhkan karena tujuan pendidikan menjadi penentu keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran. Kurikulum 2013 menekankan adanya keseimbangan antara *hard skill* dan *soft skill* yang mencakup kompetensi utama berupa pengetahuan, sikap, dan keterampilan (Hidayat, 2021). Guru memiliki peranan penting dalam melaksanakan pembelajaran agar tujuan pendidikan dapat tercapai.

Proses pembelajaran menuntut guru untuk merancang kegiatan belajar yang selaras dengan tuntutan Kurikulum 2013, di mana siswa diharapkan berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran (Rinasari & Sriyanto, 2022). Salah satu upaya untuk mengaktifkan siswa dalam pembelajaran adalah dengan meningkatkan kemampuan berpikir kritis. Kemampuan berpikir kritis mampu merangsang penalaran kognitif siswa dalam memperoleh pengetahuan. Proses belajar mendorong siswa untuk mengembangkan ide pemikiran terhadap permasalahan yang muncul dalam pembelajaran. Kemampuan ini menjadi penting karena siswa sering mengalami kesulitan dalam menemukan solusi terhadap masalah yang dihadapi. Kemampuan berpikir kritis membantu siswa berpikir secara rasional, mencari alternatif pemecahan masalah, serta mengembangkan solusi yang tepat (Elis, 2022). Berpikir kritis ditandai dengan kemampuan mengidentifikasi, mengevaluasi, menyimpulkan, serta mengemukakan pendapat secara logis dan terarah (Safitri & Hidayati, 2024).

Proses pembelajaran diharapkan mampu memfasilitasi pengembangan kemampuan tersebut secara optimal melalui penerapan metode pembelajaran yang tepat dan pemanfaatan media pembelajaran yang efektif. Media yang tepat dapat mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran serta mengembangkan kemampuan berpikir secara mendalam. Berpikir kritis merupakan pola pikir yang digunakan untuk menganalisis, menimbang, dan mengambil keputusan berdasarkan prinsip logis (Puling et al., 2024). Kemampuan ini membantu siswa berpikir secara terbuka, menyusun masalah secara jelas, serta menghimpun dan menilai informasi yang relevan. Selain itu, keterampilan berpikir kritis melatih siswa dalam menafsirkan kesimpulan secara efektif serta bekerja sama dalam mencari solusi terhadap permasalahan yang kompleks (Utami, 2022).

Perancangan pembelajaran yang mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa perlu dilakukan oleh guru. Perancangan tersebut mencakup pemilihan komponen pembelajaran seperti Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), media pembelajaran, buku ajar, lembar kerja siswa, serta fasilitas pendukung lainnya yang menunjang pengembangan keterampilan berpikir kritis siswa (Maryati, 2018). Perencanaan pembelajaran yang matang dapat menciptakan suasana belajar yang efektif dan menyenangkan sehingga tujuan pembelajaran tercapai secara optimal.

Proses pembelajaran di kelas masih banyak yang berpusat pada guru sehingga siswa kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran. Guru cenderung bergantung pada buku pegangan yang berdampak pada rendahnya keaktifan siswa serta menurunnya kemampuan berpikir kritis siswa (Andriani et al., 2021). Kesulitan lain yang dialami guru adalah merancang pembelajaran yang mampu mengaktifkan siswa dan meningkatkan kemampuan berpikir kritis mereka (Humam & Muh. Hanif, 2025). Permasalahan tersebut mencakup kesulitan dalam memilih media pembelajaran atau sumber belajar yang sesuai.

Media pembelajaran merupakan alat atau sarana yang berfungsi membantu guru dalam menyampaikan materi serta memudahkan siswa memahami pelajaran (Rahayuningsih et al., 2022). Pemanfaatan media yang tepat dapat menggeser pembelajaran menjadi lebih berpusat pada siswa sehingga mereka terdorong untuk berpikir kritis, berinteraksi, dan membangun pemahaman yang lebih mendalam. Pemilihan media pembelajaran perlu mempertimbangkan karakteristik siswa, kesesuaian materi, kemudahan penggunaan, serta efektivitas dalam meningkatkan kompetensi siswa (Miftah & Rokhman, 2022).

Hasil observasi selama kegiatan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di SDN 4 Bajur Mataram pada tanggal 20 September 2022 sampai 23 November 2022 menunjukkan bahwa guru kurang memanfaatkan media pembelajaran karena lebih berfokus pada pengelolaan kelas. Metode konvensional seperti ceramah, demonstrasi, dan penugasan lebih dominan digunakan. Kondisi ini menghambat pemahaman konsep, mengurangi keaktifan dan interaksi siswa, serta membiasakan siswa pada pembelajaran satu arah. Akibatnya, siswa kurang terlatih dalam menganalisis, mengevaluasi, dan menyimpulkan informasi secara mandiri. Kemampuan berpikir kritis terbukti berperan penting dalam membantu siswa fokus dalam menjawab pertanyaan, menyelesaikan permasalahan, serta mengambil keputusan yang tepat (Juliyantika & Batubara, 2022).

Permasalahan utama dalam penelitian ini adalah rendahnya pemanfaatan media pembelajaran oleh guru dalam proses pembelajaran. Penggunaan metode konvensional masih mendominasi kegiatan belajar di kelas, padahal media pembelajaran merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari proses pembelajaran. Penggunaan media yang inovatif diperlukan untuk mendorong siswa mengembangkan kemampuan berpikir kritis secara optimal. Peningkatan kemampuan berpikir kritis sangat diperlukan karena keterampilan tersebut berperan dalam membantu siswa memecahkan permasalahan kehidupan nyata (Maysarah; et al., 2024; Isra et al., 2025). Rendahnya kemampuan berpikir kritis dapat berdampak pada hasil belajar siswa (Wotheysen et al., 2025). Keterampilan berpikir kritis diperlukan agar siswa mampu berpikir terbuka, merumuskan masalah secara tepat, serta menafsirkan kesimpulan dalam mencari solusi terhadap permasalahan yang kompleks (Adella et al., 2022).

Beberapa penelitian terdahulu telah mengkaji penggunaan media *Fun Thinkers Book* dalam pembelajaran di sekolah dasar dengan fokus dan temuan yang beragam. Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa pengembangan media *Fun Thinkers Book* efektif dalam

meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa pada pembelajaran tematik Tema 4 Subtema 1 “Jenis-jenis Pekerjaan” kelas IV sekolah dasar. Penelitian tersebut memiliki kesamaan pada penggunaan media dan materi pembelajaran, namun perbedaannya terletak pada aspek kemampuan berpikir yang dikaji, yaitu berpikir kreatif, sedangkan penelitian ini berfokus pada kemampuan berpikir kritis siswa (Agustina & Purwanti, 2022).

Penelitian lain menunjukkan bahwa media *Fun Thinkers Book* mampu meningkatkan aktivitas dan prestasi belajar siswa serta menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan (Riani et al., 2019). Persamaan penelitian ini dengan penelitian tersebut terletak pada jenis penelitian *Research and Development* serta penggunaan media *Fun Thinkers Book* pada tema “Berbagai Pekerjaan”. Perbedaan penelitian terletak pada pengembangan desain media yang dibuat lebih variatif dengan penambahan jumlah kotak ubin dari sembilan menjadi dua belas kotak untuk memperluas cakupan materi jenis-jenis pekerjaan di Indonesia serta mengarahkan siswa pada proses berpikir yang lebih analitis dan mendalam (Ariani, 2019).

Kebaruan penelitian ini terletak pada pengembangan media *Fun Thinkers Book* yang secara khusus dirancang untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV sekolah dasar pada materi jenis-jenis pekerjaan. Penelitian ini tidak hanya menekankan kevalidan dan kepraktisan media, tetapi juga mengarahkan aktivitas siswa pada tahapan berpikir kritis seperti menganalisis, mengevaluasi, dan menyimpulkan informasi melalui desain kotak ubin yang lebih variatif dan kompleks. Selain itu, penelitian ini mengintegrasikan media *Fun Thinkers Book* dengan karakteristik kebutuhan siswa dan konteks pembelajaran di SDN 4 Bajur Mataram sehingga memberikan kontribusi baru dalam pengembangan media pembelajaran inovatif yang berorientasi pada penguatan keterampilan berpikir kritis siswa sekolah dasar. Berdasarkan uraian yang telah dijabarkan diatas maka dapat disimpulkan bahwa diperlukan media pembelajaran yang sesuai untuk mengatasi permasalahan yang ada di SDN 4 Bajur Mataram sehingga peneliti mengajukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Fun Thinkers Book*. Pada Materi Jenis-Jenis Pekerjaan Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kritis Siswa Kelas IV SDN 4 Bajur Mataram”.

Metode

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development/R&D*). Metode R&D merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu sekaligus menguji tingkat keefektifan dan kelayakan produk tersebut (Sugiyono, 2022). Jenis penelitian ini dipilih karena penelitian berfokus pada pengembangan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* sebagai sarana belajar yang inovatif dan menarik, dengan tujuan meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE, yang terdiri atas lima tahap utama: *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Model ini dipilih karena bersifat sistematis dan terstruktur, serta dapat diterapkan secara fleksibel sesuai kebutuhan dalam pengembangan media pembelajaran (Wulandari & Oktaviani, 2021).

Pada tahap *Analysis* (Analisis), dilakukan kegiatan analisis kebutuhan untuk mengetahui permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran di kelas IV SDN 4 Bajur Mataram. Analisis mencakup identifikasi karakteristik siswa, kondisi belajar di kelas, kesesuaian materi dengan kurikulum, serta media pembelajaran yang biasa digunakan. Hasil analisis digunakan sebagai dasar dalam menentukan arah pengembangan media *Fun Thinkers Book* agar sesuai dengan karakteristik siswa dan

tujuan pembelajaran.

Tahap *Design* (Perancangan) bertujuan menghasilkan rancangan produk awal. Pada tahap ini dilakukan perencanaan struktur isi *Fun Thinkers Book* yang memuat materi Jenis-Jenis Pekerjaan, penyusunan tata letak, pemilihan ilustrasi dan warna, serta penentuan aplikasi desain yang digunakan, yaitu *Canva*. Rancangan dibuat semenarik dan seinteraktif mungkin agar dapat menumbuhkan minat belajar siswa. Tahap ini juga mencakup pembuatan prototipe awal yang berisi komponen-komponen materi, gambar, dan panduan penggunaan.

Tahap *Development* merupakan tahap merealisasikan rancangan menjadi produk media pembelajaran *Fun Thinkers Book*. Pada tahap ini dilakukan proses validasi oleh dua orang validator, yaitu satu validator ahli materi dan satu validator ahli media. Validator ahli materi berperan menilai kesesuaian isi materi dengan kurikulum, ketepatan konsep, keakuratan materi, serta keterbacaan dan kebahasaan. Validator ahli media berperan menilai aspek tampilan, desain, penyajian, kualitas visual, dan kelayakan media sebagai sarana pembelajaran. Hasil validasi dari kedua validator digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi produk agar memenuhi kriteria kelayakan sebelum diujicobakan kepada siswa. Tahap *Implementation* (Implementasi) dilakukan dengan cara mengujicobakan media *Fun Thinkers Book* yang telah direvisi kepada siswa kelas IV SDN 4 Bajur Mataram. Uji coba ini bertujuan untuk melihat tingkat kepraktisan dan kemudahan penggunaan media oleh guru dan siswa selama proses pembelajaran. Guru dan siswa kemudian diminta untuk memberikan respons melalui pengisian angket yang menilai aspek kemudahan, kemenarikan, dan kemanfaatan media dalam pembelajaran.

Tahap terakhir yaitu *Evaluation* (Evaluasi) dilakukan pada setiap tahapan pengembangan untuk menilai kualitas, keefektifan, dan kelayakan produk. Evaluasi mencakup analisis terhadap hasil validasi para ahli, tanggapan guru, dan respons siswa. Data evaluasi ini digunakan untuk melakukan penyempurnaan produk agar *Fun Thinkers Book* layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran yang sesungguhnya. Penelitian ini dilaksanakan di kelas IV SDN 4 Bajur Mataram pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Lokasi ini dipilih karena sekolah masih terbatas dalam penggunaan media pembelajaran interaktif dan cenderung menggunakan media konvensional seperti buku teks dan gambar umum, sehingga diperlukan pengembangan media yang lebih kontekstual dan menarik bagi siswa.

Subjek penelitian terdiri dari siswa kelas IV SDN 4 Bajur Mataram dengan jumlah siswa sebanyak 19 orang, sedangkan objek penelitian adalah media pembelajaran *Fun Thinkers Book* pada materi Jenis-Jenis Pekerjaan. Data penelitian dikumpulkan menggunakan teknik angket (kuisisioner) yang terdiri dari beberapa jenis, yaitu angket validasi ahli, angket respon guru, dan angket respon siswa. Untuk menjamin kesesuaian dan kualitas materi pembelajaran yang dikembangkan, disusun angket validasi ahli materi sebagai instrumen penilaian. Adapun kisi-kisi instrument angket validasi materi terdasi dalam tabel berikut:

Tabel 1. Kisi-kisi Angket Validasi Materi

Aspek	Indikator	Jumlah butir
Relevansi	Kesesuaian materi dengan KD, Indikator, dan Tujuan pembelajaran	3
	Materi memenuhi tuntutan kurikulum	1
Keakuratan	Kesesuaian materi dengan kebenaran keilmuan	1
	Kesesuaian materi dengan perkembangan mutakhir	1

Aspek	Indikator	Jumlah butir
Komunikatif	Kesesuaian konsep materi	3
	Materi mudah dipahami	1
	Kejelasan penyajian materi	1
Berorientasi pada student centered	Membangun pengetahuan siswa	2
	Mendorong terjadinya interaksi siswa	2
Kebahasaan	Bahasa yang jelas dan mudah dipahami	1
	Huruf yang jelas dan mudah dibaca	1
Keterbacaan	Kalimat sesuai dengan pemahaman siswa	2

Tabel 1 menyajikan kisi-kisi angket validasi materi yang mencakup enam aspek utama, yaitu relevansi, keakuratan, komunikatif, berorientasi pada student centered, kebahasaan, dan keterbacaan. Aspek relevansi terdiri atas empat butir yang menilai kesesuaian materi dengan KD, indikator, tujuan pembelajaran, serta tuntutan kurikulum. Aspek keakuratan memuat lima butir yang mengkaji kebenaran keilmuan, kemutakhiran materi, dan kesesuaian konsep. Aspek komunikatif mencakup dua butir terkait kemudahan pemahaman dan kejelasan penyajian materi. Aspek berorientasi pada student centered terdiri atas empat butir yang menilai kemampuan materi dalam membangun pengetahuan dan mendorong interaksi siswa. Selanjutnya, aspek kebahasaan terdiri atas dua butir mengenai kejelasan bahasa dan keterbacaan huruf, serta aspek keterbacaan mencakup dua butir yang menilai kesesuaian kalimat dengan tingkat pemahaman siswa.

Kemudian, untuk memastikan kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan, disusun angket validasi media yang digunakan sebagai instrumen penilaian oleh validator. Angket ini dirancang untuk menilai berbagai aspek yang berkaitan dengan tampilan, penyajian, dan bahan media, sehingga media pembelajaran yang dihasilkan tidak hanya menarik secara visual, tetapi efektif, praktis, dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Kisi-kisi angket validasi media tersebut disajikan pada tabel berikut:

Tabel 2. *Kisi-kisi Angket Validasi Media*

Aspek Penilaian	Kriteria	Jumlah Butir
Tampilan	Desain media menarik	1
	Media bermakna sebagai penyampaian pesan	1
	Kesesuaian desain media	2
	Pemilihan media dan warna pada media	2
	Kualitas dan kesesuaian gambar	2
	Kesesuaian ukuran	2
	Memuat integritas konsep	3
Penyajian media	Kepraktisan media	1
	Kelengkapan media	2
	Kualitas media	3
Bahan	Kualitas bahan pembuatan media	3

Tabel 2 menunjukkan kisi-kisi angket validasi media yang meliputi tiga aspek penilaian utama, yaitu tampilan, penyajian media, dan bahan. Aspek tampilan terdiri atas 13 butir yang menilai daya tarik desain, kebermaknaan media sebagai penyampai pesan, kesesuaian desain, pemilihan media dan warna, kualitas serta kesesuaian gambar, ukuran media, dan integritas konsep. Aspek penyajian media mencakup enam butir yang mengkaji kepraktisan, kelengkapan, dan kualitas media. Sementara itu, aspek bahan terdiri atas tiga butir yang menilai kualitas bahan dalam pembuatan media.

Kemudian selanjutnya ada lembar Angket Respon Guru dan Siswa, digunakan untuk menilai tingkat kepraktisan media setelah dilakukan uji coba di kelas. Adapun kisi-kisi angket respon siswa tersaji dalam tabel berikut:

Tabel 3. Kisi-kisi Angket respon siswa

Aspek	Indikator	Jumlah butir
Materi	Penyajian materi yang mudah dipahami	3
	Penggunaan bahasa yang jelas dan mudah dipahami	2
Media	Kemenarikan tampilan media	3
	Semangat menggunakan media	3
	Media mendukung untuk menguasai materi	1

Tabel 3 menyajikan kisi-kisi angket respon siswa yang digunakan untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap materi dan media pembelajaran yang digunakan. Aspek materi terdiri atas lima butir yang menilai kemudahan pemahaman penyajian materi serta kejelasan penggunaan bahasa. Aspek media mencakup tujuh butir yang mengukur kemenarikan tampilan media, semangat siswa dalam menggunakan media, serta dukungan media dalam membantu penguasaan materi pembelajaran. Kemudian selanjutnya ada angket respon guru. Angket ini disusun untuk mengetahui respon guru terhadap penggunaan media *Fun Thinkers Book*. Adapun kisi-kisi angket respon guru tersaji dalam tabel berikut:

Tabel 4. Kisi- Kisi Angket Respon Guru

Aspek	Indikator	Jumlah butir
Media	Kemenarikan desain, warna, dan tampilan	2
	Kesesuaian desain dengan nama media dan perkembangan siswa	2
	Kualitas dan kesesuaian gambar dengan materi	2
	Kesesuaian ukuran serta kemudahan dibawa/pindahkan	2
	Kelengkapan identitas dan petunjuk penggunaan media	2
	Kegunaan media untuk kerja kelompok dan kemudahan memperoleh informasi	2
	Keamanan bahan serta daya tahan media	2
Materi dan Isi	Kesesuaian materi dengan KD, kurikulum, dan tujuan pembelajaran	4
	Kesesuaian materi dengan topik jenis-jenis pekerjaan serta perkembangan siswa	2
	Kejelasan penyajian materi dan bahasa	2
	Mendorong rasa ingin tahu, kemandirian, serta kemampuan analisis siswa	2
	Mendorong terjadinya interaksi siswa	1

Tabel 4 menyajikan kisi-kisi angket respon guru yang digunakan untuk mengetahui penilaian guru terhadap media serta materi dan isi pembelajaran yang dikembangkan. Aspek media terdiri atas 14 butir. Sementara itu, aspek materi dan isi mencakup 11 butir yang menilai kesesuaian materi. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan dua pendekatan, yaitu kualitatif dan kuantitatif. Analisis data kualitatif dilakukan terhadap saran, komentar, dan masukan dari ahli maupun guru. Data dianalisis secara deskriptif untuk mengetahui kelemahan produk yang perlu diperbaiki agar *Fun Thinkers Book* semakin layak digunakan dalam pembelajaran. Sementara itu, data kuantitatif diperoleh dari hasil pengisian angket yang dianalisis menggunakan rumus persentase (Sugiyono, 2022). Hasil persentase kemudian diinterpretasikan berdasarkan tingkat pencapaian yang diklasifikasikan ke dalam empat kategori, yaitu Sangat Layak, Layak, Cukup Layak, dan Kurang Layak.

Tabel 5. Kualifikasi Tingkat Kelayakan Berdasarkan Persentase

Tingkat Pencapaian (skor)	Interpretasi
81% - 100%	Sangat Layak
61% - 80%	Layak
41% - 60%	Cukup Layak
0% - 20%	Kurang Layak

Tabel 5 menunjukkan kualifikasi tingkat kelayakan berdasarkan persentase skor hasil penilaian. Rentang persentase 81%-100% diinterpretasikan sebagai kategori sangat layak, sedangkan persentase 61%-80% termasuk dalam kategori layak. Selanjutnya, persentase 41%-60% berada pada kategori cukup layak, dan persentase 0%-20% diinterpretasikan sebagai kategori kurang layak. Kualifikasi ini digunakan sebagai acuan dalam menentukan tingkat kelayakan produk yang dikembangkan. Analisis kepraktisan dilakukan dengan cara yang sama menggunakan hasil angket guru dan siswa untuk melihat sejauh mana media mudah digunakan dan bermanfaat dalam pembelajaran. Hasil perhitungan diinterpretasikan dalam kategori Sangat Praktis, Praktis, Cukup Praktis, dan Kurang Praktis.

Tabel 6. Kualifikasi Tingkat Kelayakan Berdasarkan Persentase

Tingkat Pencapaian (skor)	Interpretasi
81% - 100%	Sangat Layak
61% - 80%	Layak
41% - 60%	Cukup Layak
0% - 20%	Kurang Layak

Tabel 6 menunjukkan kualifikasi tingkat kelayakan produk berdasarkan persentase skor penilaian. Dengan tahapan analisis dan uji kelayakan tersebut, diharapkan produk media pembelajaran Fun Thinkers Book yang dikembangkan dapat memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada materi Jenis-Jenis Pekerjaan.

Hasil Dan Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media *pembelajaran Fun Thinkers Book* pada materi Jenis-Jenis Pekerjaan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV SDN 4 Bajur Mataram. Proses pengembangan dilakukan menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Hasil penelitian ini diuraikan sesuai urutan tahapan pengembangan, disertai dengan analisis dan pembahasan berdasarkan teori serta penelitian relevan.

Tahap Analisis

Tahap analisis bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran, karakteristik peserta didik, serta kesesuaian materi dengan kurikulum yang digunakan. Kegiatan analisis diperlukan untuk menggali urgensi penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar sehingga pengembangan media yang dilakukan benar-benar relevan dengan kebutuhan di lapangan (Fauziah & Ninawati, 2023). Analisis dalam penelitian ini difokuskan pada dua aspek utama, yaitu kebutuhan pembelajaran dan kesesuaian kurikulum. Hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas IV SDN 4 Bajur Mataram menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih berpusat pada guru dan terbatas pada penggunaan buku teks. Kondisi tersebut menyebabkan siswa cenderung pasif, kurang termotivasi, serta mengalami kesulitan dalam memahami materi yang bersifat konseptual.

Guru juga menyampaikan bahwa ketersediaan media pembelajaran inovatif yang selaras dengan karakteristik Kurikulum Merdeka masih terbatas. Pembelajaran yang menekankan keterlibatan aktif peserta didik dalam membangun pengetahuan menjadi faktor penting dalam keberhasilan proses belajar, sebagaimana ditegaskan dalam pendekatan konstruktivisme (Wahyuni & Yahyu, 2022). Media pembelajaran yang interaktif, menarik, dan menyenangkan diperlukan untuk mengakomodasi kebutuhan

belajar siswa secara optimal. Media *Fun Thinkers Book* dipilih sebagai solusi karena memadukan unsur permainan dengan pembelajaran tematik sehingga mampu memberikan pengalaman belajar yang konkret dan kontekstual. Penggunaan media pembelajaran berbasis permainan terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa sekolah dasar.

Tabel 7. CP dan ATP

Capaian Pembelajaran (CP)	Tujuan Pembelajaran (TP)
Siswa mampu mengenal dan menjelaskan berbagai jenis pekerjaan di lingkungan sekitar serta memahami peran dan manfaatnya dalam kehidupan sehari-hari.	1. Melalui kegiatan menyimak penjelasan guru, siswa dapat menyebutkan contoh pekerjaan di lingkungan sekitar (C1). 2. Melalui kegiatan bermain dengan media <i>Fun Thinkers Book</i>, siswa dapat mengelompokkan pekerjaan berdasarkan bidangnya, misalnya pekerjaan di bidang pertanian, pendidikan, kesehatan, perdagangan, dan lain-lain (C2, C3). 3. Melalui kegiatan diskusi dan mencocokkan kartu pada <i>Fun Thinkers Book</i>, siswa dapat menjelaskan peran penting setiap jenis pekerjaan dalam kehidupan masyarakat (C4). 4. Melalui kegiatan bermain dan refleksi bersama, siswa dapat menghargai keberagaman jenis pekerjaan serta memahami pentingnya saling bekerja sama antar profesi (A2, C6).

Tabel 7 menyajikan Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP) pada materi jenis-jenis pekerjaan. CP menekankan kemampuan siswa dalam mengenal, menjelaskan, serta memahami peran berbagai jenis pekerjaan di lingkungan sekitar. Sementara itu, TP dirumuskan secara bertahap melalui kegiatan menyimak, bermain, diskusi, dan refleksi dengan bantuan media *Fun Thinkers Book*.

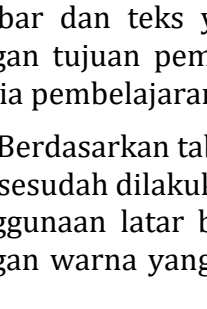
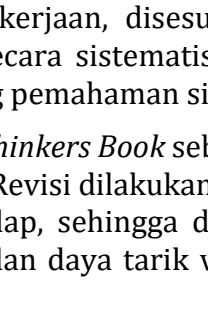
Tahap Perancangan

Tahap perancangan dilakukan dengan merancang bentuk dan isi media *Fun Thinkers Book* menggunakan aplikasi *Canva*. Perancangan difokuskan pada aspek visual, keterbacaan, dan fungsionalitas agar sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Media ini dirancang dalam bentuk buku bergambar dengan warna cerah, ilustrasi menarik, dan aktivitas mencocokkan antara soal dan jawaban. Konsep ini mengadopsi prinsip pembelajaran aktif (*active learning*), di mana siswa terlibat langsung dalam kegiatan kognitif. Media yang menarik secara visual dapat meningkatkan perhatian dan retensi memori siswa terhadap materi yang dipelajari.

Perancangan juga memperhatikan keterpaduan antara elemen visual dan isi materi. Soal-soal dirancang untuk menstimulasi kemampuan berpikir kritis siswa dengan melibatkan keterampilan mengamati, menghubungkan konsep, serta mengambil keputusan. Panduan penggunaan media juga disusun agar guru dan siswa dapat menggunakan *Fun Thinkers Book* secara mandiri.

Berdasarkan tabel 8, telah disajikan desain media *Fun Thinkers Book* yang terdiri atas beberapa bagian utama, yaitu sampul depan, petunjuk penggunaan, halaman pengenalan profesi, halaman gambar tempat kerja, petunjuk penggunaan kartu pertanyaan, kartu profesi untuk siswa, kartu kunci jawaban, serta sampul belakang. Setiap bagian dirancang secara sistematis dengan tampilan menarik dan isi yang mendukung pemahaman siswa terhadap materi jenis-jenis pekerjaan serta memudahkan penggunaan media dalam proses pembelajaran. Proses desain *Fun Thinkers Book* diawali dengan memilih kanvas kosong dan menentukan warna yang digunakan sebagai latar belakang sampul agar menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Selanjutnya, ditambahkan elemen-elemen visual pendukung dengan memasukkan kata kunci yang relevan pada kolom pencarian elemen di *Canva*.

Tabel 8. Desain Fun Thinkers Book

Desain Gambar	Keterangan	Desain Gambar
	Halaman cover/sampul buku yang dibuat untuk mempresentasikan media pembelajaran yang dibuat, sampul dibuat dengan pemilihan warna yang cukup beragam dan menarik.	
	Halaman petunjuk penggunaan media Fun Thinker Book, yang mana bagian ini menjadi bagian penting untuk memudahkan penggunaannya.	
	Halaman pengenalan profesi, pada bagian ini disajikan gambar-gambar profesi dan juga keterangan jenis profesi. Pada bagian ini gambar-gambar tersebut ditujukan untuk menguji pemahaman siswa, dengan cara siswa harus mencocokkan gambar profesi yang ada dengan tempat kerja yang sesuai dengan profesi tersebut (halaman berikutnya).	
	Kartu profesi berwarna biru merupakan kartu profesi yang diperuntukan kepada siswa, berisikan 5 pertanyaan untuk masing-masing profesi.	
	Kartu profesi berwarna kuning ini adalah kartu yang dilengkapi dengan kunci jawaban.	
	Halaman petunjuk penggunaan media pendukung yaitu kartu pertanyaan profesi, petunjuk ini bertujuan untuk memudahkan penggunaan media kartu profesi.	
	Halaman sampul belakang buku, berisikan informasi buku dan juga penjelasan singkat mengenai media Fun Thinkers Book.	

Pada tahap berikutnya, disusun halaman petunjuk penggunaan dengan menambahkan teks yang jelas dan mudah dipahami, serta mengatur komposisi tata letak agar proporsional. Setelah itu, dilakukan perancangan halaman isi dengan menambahkan gambar dan teks yang merepresentasikan materi jenis-jenis pekerjaan, disesuaikan dengan tujuan pembelajaran. Seluruh elemen kemudian ditata secara sistematis agar media pembelajaran terlihat menarik, komunikatif, dan mendukung pemahaman siswa.

Berdasarkan tabel 9, telah disajikan perbandingan media *Fun Thinkers Book* sebelum dan sesudah dilakukan revisi berdasarkan masukan dari validator. Revisi dilakukan pada penggunaan latar belakang karena warna sebelumnya terlalu gelap, sehingga diganti dengan warna yang lebih cerah agar meningkatkan keterbacaan dan daya tarik visual.

Selain itu, media dilengkapi dengan petunjuk penggunaan kartu pertanyaan profesi yang sebelumnya belum tersedia, guna mempermudah siswa dan menunjang kelancaran pembelajaran. Revisi juga dilakukan pada teks pertanyaan dengan memperjelas dan memperpanjang rumusan soal agar lebih mendukung pengembangan kemampuan berpikir kritis siswa.

Tabel 9. Media Fun Thinkers Book Sebelum dan Sesudah Revisi

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi	Keterangan
		Dilakukan revisi pada background yang digunakan, karena warna sebelumnya cenderung terlalu gelap.
Tidak ada petunjuk penggunaan kartu pertanyaan		Untuk menunjang pembelajaran, Fun Thinker Book ini dilengkapi dengan media kartu pertanyaan profesi yang disajikan secara terpisah. Tetapi sebelumnya tidak ada petunjuk penggunaannya, sehingga dibuat petunjuk penggunaan kartu untuk mempermudah dalam penggunaan.
		Dilakukan revisi pada teks pertanyaan, karena pada penyajian sebelumnya, pertanyaan terlalu singkat dan tidak menunjang kemampuan berpikir kritis siswa.

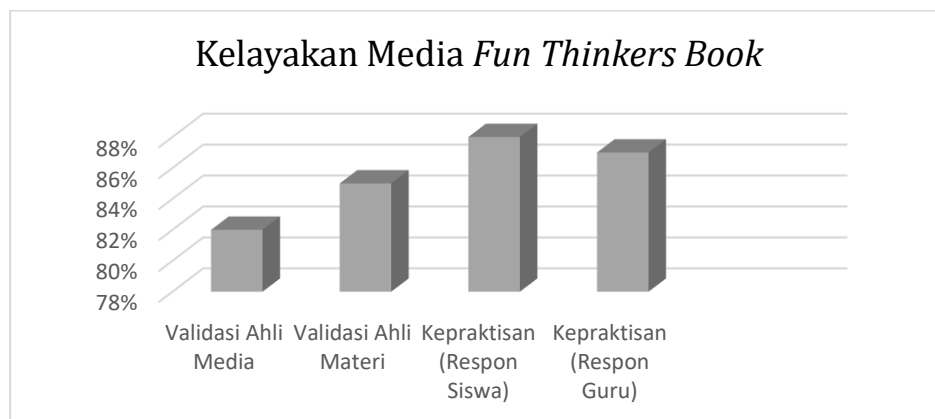
Tahap Pengembangan

Tahap pengembangan merupakan realisasi dari rancangan menjadi produk nyata yang siap divalidasi dan diuji. Produk *Fun Thinkers Book* yang telah selesai dikembangkan divalidasi oleh ahli media dan ahli materi untuk menilai kelayakan dari segi tampilan, isi, dan kemanfaatan. Hasil validasi ahli media menunjukkan skor 82% dengan kategori valid, yang berarti media ini layak digunakan dari aspek tampilan visual, keterbacaan, dan kemudahan penggunaan. Sedangkan hasil validasi ahli materi memperoleh skor 85% dengan kategori sangat valid, menunjukkan bahwa isi materi sudah sesuai dengan kurikulum dan mendukung pencapaian kompetensi siswa.

Temuan ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang menegaskan bahwa media pembelajaran yang divalidasi oleh pakar sebelum diterapkan memiliki tingkat efektivitas yang lebih tinggi dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Validasi berperan penting untuk memastikan bahwa media tidak hanya menarik secara visual tetapi juga benar secara konsep dan isi pembelajaran. Selain itu, uji kepraktisan awal dilakukan pada 10 siswa kelas IV, yang menunjukkan hasil 80% dengan kategori praktis. Hal ini menunjukkan bahwa siswa dapat menggunakan media dengan mudah dan merasa senang selama pembelajaran berlangsung.

Tahap Implementasi

Tahap implementasi dilakukan dengan mengujicobakan media *Fun Thinkers Book* yang telah direvisi kepada seluruh siswa kelas IV SDN 4 Bajur Mataram. Uji coba ini bertujuan untuk menilai tingkat kepraktisan media secara luas berdasarkan respon guru dan siswa. Hasil respon siswa menunjukkan rata-rata 88%, yang termasuk dalam kategori sangat praktis. Siswa menilai bahwa *Fun Thinkers Book* mudah digunakan, menarik, dan membantu mereka memahami materi jenis-jenis pekerjaan. Aspek yang paling disukai siswa adalah tampilan warna yang cerah, ilustrasi profesi yang menarik, serta kegiatan mencocokkan jawaban yang menumbuhkan semangat belajar. Sementara itu, hasil respon guru menunjukkan rata-rata 87%, juga dengan kategori sangat praktis. Guru menilai bahwa media ini mempermudah dalam menjelaskan konsep pekerjaan, menghemat waktu pembelajaran, serta meningkatkan partisipasi aktif siswa.



Grafik 1. Kelayakan dan Kepraktisan

Hasil ini membuktikan bahwa media *Fun Thinkers Book* tidak hanya layak digunakan tetapi juga efektif meningkatkan keterlibatan siswa. Sejalan dengan temuan terdahulu yang mengemukakan bahwa media berbasis aktivitas fisik seperti permainan atau puzzle mampu menstimulasi keterampilan berpikir kritis karena mendorong siswa untuk menganalisis, mengevaluasi, dan mengambil keputusan selama kegiatan belajar (Agustina & Purwanti, 2022).

Tahap Evaluasi

Evaluasi dilakukan untuk menilai efektivitas dan kelayakan media secara keseluruhan. Berdasarkan hasil validasi ahli, respon guru, dan respon siswa, diperoleh kesimpulan bahwa *Fun Thinkers Book* memenuhi kriteria valid dan sangat praktis. Media ini berhasil menjawab permasalahan pembelajaran yang diidentifikasi pada tahap awal, yaitu rendahnya keterlibatan siswa dan minimnya media inovatif. Melalui tampilan menarik dan aktivitas interaktif, siswa terdorong untuk berpikir kritis dalam menghubungkan konsep pekerjaan dengan kehidupan sehari-hari.

Evaluasi juga menunjukkan bahwa media ini relevan dengan karakteristik Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran berbasis pengalaman dan aktivitas siswa. Hal ini memperkuat pendapat bahwa pengembangan media yang kontekstual dan interaktif dapat meningkatkan motivasi, pemahaman, dan kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa (Fauziah & Ninawati, 2023). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Fun Thinkers Book* layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran tematik di sekolah dasar. Penggunaan media ini mampu meningkatkan minat, partisipasi, dan kemampuan berpikir kritis siswa pada materi Jenis-Jenis Pekerjaan secara signifikan.

Kesimpulan

Berdasarkan proses pengembangan dan hasil uji coba, media *pembelajaran Fun Thinkers Book* pada materi Jenis-Jenis Pekerjaan untuk siswa kelas IV SDN 4 Bajur Mataram dinyatakan layak, praktis, dan efektif digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Media ini dikembangkan melalui model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) dan memperoleh hasil validasi dari ahli media sebesar 83% serta ahli materi sebesar 85%, yang termasuk dalam kategori sangat layak. Revisi minor dilakukan pada aspek tampilan visual dan kesesuaian materi agar media lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Uji kepraktisan menunjukkan respon positif dari siswa dengan rata-rata persentase 88% dalam kategori sangat baik. Selain itu, hasil tes formatif pada tiga tahap uji coba mengalami peningkatan dari 80% menjadi 86%, yang menandakan bahwa media ini efektif dalam membantu siswa memahami materi sekaligus melatih kemampuan berpikir kritis. Dengan demikian, *Fun Thinkers Book* dapat dijadikan alternatif media pembelajaran interaktif yang memadukan unsur visual, kognitif, dan keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar. Namun demikian, penelitian ini memiliki keterbatasan pada jumlah subjek uji coba yang masih terbatas pada satu sekolah dan satu pokok bahasan. Penelitian selanjutnya disarankan untuk memperluas cakupan uji coba pada materi lain dan jenjang kelas yang berbeda, serta menambahkan fitur interaktif berbasis digital agar media semakin adaptif dengan perkembangan teknologi pembelajaran.

Daftar Pustaka

- Adella, B., Marta, R., & Tambusai, T. P. U. (2022). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Menggunakan Model Kreatif Problem Solving (Cps) Di Sekolah Dasar. *Jurnal Program Studi PGMI, Volume 9*(4), 149–158. 2477-667X, 149-158
- Agustina, D. M., & Purwanti, K. Y. (2022). Keefektifan PBL Berbantuan Fun Thinkers Book Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa 3 Sekolah Dasar. *Janacitta*, 5(1). <https://doi.org/10.35473/jnctt.v5i1.1597>
- Andriani, R., Subanji, S., & As'ari, A. R. (2021). Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa Pada Pembelajaran Problem Posing. *Briliant Jurnal Riset Dan Konseptual*, 6(3), 604. <https://doi.org/10.28926/briliant.v6i3.652>
- Ardhani, A. D., Ilhamdi, M. L., & Istiningsih, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli pada Pelajaran IPA. *Jurnal Pijar Mipa*, 16(2), 170–175. <https://doi.org/10.29303/jpm.v16i2.2446>
- Elis, S. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Masalah Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Ditinjau dari Gaya Belajar Siswa. *Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 5(2), 228–237. <https://doi.org/10.30605/cjpe.5.2.2022.1985>
- Fauziah, D. S., & Ninawati, M. (2023). Media Fun Thinkers Book Berbasis Kontekstual Materi Berbagai Pekerjaan Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Edukasiana: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 2(2), 93-103. <https://doi.org/10.56916/ejip.v2i2.362>
- Hidayat, R. (2021). Menyoal Kurikulum 2013 dalam Sistem Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Guna Mengembangkan Soft Skills dan Pendidikan Karakter Anak. *QALAMUNA: Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Agama*, 13(2), 757–774. <https://doi.org/10.37680/qalamuna.v13i2.1123>

- Humam, M. S., & Muh. Hanif. (2025). Strategi Pembelajaran Aktif dalam Meningkatkan Keterampilan Kritis Siswa di Era Modern. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 3(1), 262–281. <https://doi.org/10.55606/jubpi.v3i1.3592>
- Isra, I., Ismail, I., & Rahmat, R. (2025). Penerapan Model Pembelajaran Tipe STAD Berbantuan Live Worksheet untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Kelas III SD 182 Angin-angin. *Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 8(2), 590–601. <https://doi.org/10.30605/cjpe.8.2.2025.5673>
- Juliyantika, T., & Batubara, H. H. (2022). Tren Penelitian Keterampilan Berpikir Kritis pada Jurnal Pendidikan Dasar di Indonesia [Trends in Critical Thinking Skills Research in Elementary Education Journals in Indonesia]. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4731–4744. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2869>
- Maryati, I. (2018). Peningkatan Kemampuan Penalaran Statistis Siswa Sekolah Menengah Pertama Melalui Pembelajaran Kontekstual. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 129–140. <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v6i1.300>
- Maysarah, Aisah, S., Alamha, & Dewi, P. T. (2024). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tematik*, 9(2), 114–125. <http://dx.doi.org/10.22373/jm.v11i2.8001>
- Miftah, M., & Rokhman, N. (2022). Kriteria pemilihan dan prinsip pemanfaatan media pembelajaran berbasis TIK sesuai kebutuhan peserta didik. *Educenter: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(9), 641–649. <https://doi.org/10.55904/educenter.v1i9.92>
- Puling, H., Manilang, E., & Lawalata, M. (2024). Logika dan Berpikir Kritis : Hubungan dan Dampak Dalam Pengambilan Keputusan. *Sinar Kasih: Jurnal Pendidikan Agama dan Filsafat*, 2(2), 2–2. <https://doi.org/10.55606/sinarkasih.v2i2.319%0ALogika>
- Rahayuningsih, P., Hidayah, W., Nuhaila, C., & Nurmelia. (2022). Fungsi dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Jurnal Kwangsan*, 1(2), 95. <https://doi.org/10.31005/education.v10i1.2822>
- Riani, R. P., Huda, C., Fajriyah, K., Pendidikan, F. I., Semarang, U. P., & Hartini, M. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Tematik “ Fun Thinkers Book ” Tema Berbagai Pekerjaan Menurut Undang-Undang Republik. 2*, 173–184. <https://doi.org/10.33061/js.v2i2.3330>
- Rinasari, W., & Sriyanto, S. (2022). Model Pembelajaran Kurikulum 13 untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPS. *Proceedings Series on Social Sciences & Humanities*, 3, 633–638. <https://doi.org/10.30595/pssh.v3i1.353>
- Safitri, L., & Hidayati, N. (2024). Profil Tingkat Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Materi Pencemaran Lingkungan Kelas VII SMPN 3 Lirik Tahun Ajar 2023/2024. *Concept: Journal of Social Humanities and Education*, 3(3), 226–243. <https://doi.org/10.55606/concept.v3i3.1412>
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Alfabeta.
- Utami, H. B. (2022). Pentingnya Kemampuan Berpikir Kritis dalam Dunia Pendidikan Matematika. *J-PiMat : Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(2), 529–538. <https://doi.org/10.31932/j-pimat.v4i2.2025>

- Wahyuni, N., & Yahyu. (2022). Strategi Efektif Dalam Pengelolaan Kelas Untuk Meningkatkan Keterlibatan Siswa Dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan dan Kependidikan*, 7(2), 34–41.
- Wotheysen, R., Rabiudin, R., & Husna, R. L. (2025). Penggunaan Metode Discovery Learning dalam Kegiatan Praktikum Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Analitis Peserta Didik Sekolah Dasar. *Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 8(3), 1311–1321. <https://doi.org/10.30605/cjpe.8.3.2025.6532>
- Wulandari, I., & Oktaviani, N. M. (2021). *Pengembangan Bahan Ajar Kurikulum Pembelajaran Untuk Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. 10(5), 1418–1427. <http://dx.doi.org/10.33578/jpfkip.v10i5.8529>