

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *FUN THINKERS BOOK*
BERBASIS *SCIENTIFIC* PADA TEMA 4 BERBAGAI PEKERJAAN
SUBTEMA 1 JENIS-JENIS PEKERJAAN
KELAS IV DI SDN 060912
MEDAN DENAI
T.A 2020/2021**

Apiek Gandamana¹, Shindy Atikah Rezeki Nst²
Surel: apiekgandmana17@gmail.com¹

ABSTRACT

This study aims to: (1) Describe the process of developing a scientific-based fun thinkers book learning media on Theme 4 Various Works for Sub-themes 1 Types of Work in Class IV Elementary Schools (2) Determining the feasibility level of fun thinkers book media on Theme 4 Various sub-theme jobs 1 Types of Work in Class IV Elementary School. Based on the results of validation by material experts and media experts, the fun thinkers book media is suitable for use in the learning process in the classroom.

Keywords: *Learning Media, Fun Thinkers Book*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) Mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran *fun thinkers book* berbasis *scientific* pada Tema 4 Berbagai Pekerjaan Subtema 1 Jenis-Jenis Pekerjaan di Kelas IV Sekolah Dasar (2) Mengetahui tingkat kelayakan media *fun thinkers book* pada Tema 4 Berbagai Pekerjaan Subtema 1 Jenis-Jenis Pekerjaan di Kelas IV Sekolah Dasar. Berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi dan ahli media maka media *fun thinkers book* layak digunakan dalam proses pembelajaran di kelas.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Fun Thinkers Book

PENDAHULUAN

Media pembelajaran merupakan sarana yang digunakan guru untuk memudahkan proses pembelajaran. Media pembelajaran yang baik akan membantu siswa untuk membangun pemahamannya mengenai materi pembelajaran yang sedang dipelajari. Tujuan digunakannya media yaitu untuk mengkonkretkan benda yang bersifat abstrak. Melalui media

peserta didik lebih dapat memahami konsep dan tertarik dalam pembelajaran. Media memiliki peranan yang penting dalam pembelajaran di kelas. Seiring dengan perkembangan zaman media pembelajaran yang ada harus disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku disekolah. Saat ini kurikulum yang diterapkan di Indonesia adalah kurikulum 2013. Pembelajaran dalam kurikulum 2013 menekankan pada

¹ Universitas Negeri Medan

student center, dan guru harus mampu memberikan inovasi-inovasi dalam pembelajaran terutama dalam penggunaan media dalam proses pembelajaran.

Adapun fakta dilapangan berbanding terbalik dengan apa yang diharapkan, hal ini berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas IV-A di SDN 060912 Medan Denai yaitu Ibu Hafizah Siregar, S.Pd. menyatakan bahwa minimnya pengetahuan dan keterampilan guru dalam membuat media pembelajaran. Guru masih merasa kesulitan dalam

METODE PENELITIAN

Penelitian yang digunakan merupakan penelitian dan pengembangan R&D (*Research and Development*). Metode penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2013:297). Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa *fun thinkers book* pada “Tema 4 Berbagai Pekerjaan Subtema 1 Jenis-Jenis Pekerjaan kelas IV. Prosedur penelitian ini mengadopsi model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yang meliputi analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), evaluasi (*evaluate*).

Penelitian dan pengembangan ini dilaksanakan di SDN 060912

mengembangkan media 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.

Alasan peneliti memilih model ADDIE dikarenakan model pengembangan ADDIE terdiri dari lima komponen yang saling berkaitan dan terstruktur secara sistematis yang artinya dari tahapan yang pertama sampai tahapan yang kelima dalam pengaplikasiannya harus secara sistematis dan tidak bisa diurutkan secara acak. Kelima tahap atau langkah ini sangat sederhana jika dibandingkan dengan model desain yang lainnya. Sifatnya yang sederhana dan terstruktur dengan sistematis maka model desain ini mudah dipahami dan diaplikasikan.

Menurut Sugiyono (2015: 200) model pengembangan ADDIE terdiri dari lima tahapan yang meliputi analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*).

Medan Denai. Sekolah ini terletak di Jalan Denai No. 166 Tanjung Sari

Mandala II Medan Denai Kota Medan Provinsi. Sumatera Utara. Adapun waktu penelitian dan pengembangan ini dilaksanakan pada bulan September. Namun dengan adanya pandemic Covid-19 peneliti hanya ke sekolah untuk melakukan wawancara dengan guru kelas IV-A. Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV-A SDN 060912 Medan Denai yang berjumlah 26 siswa. 13 siswa laki-laki dan 13 siswa perempuan. Namun dengan adanya pandemic Covid-19 saat ini ujicoba dengan siswa ditiadakan sehingga penelitian hanya sampai pada validasi produk saja. Validator dalam penelitian ini adalah validator ahli materi dan validator ahli media. Validator ahli materi disesuaikan dengan dosen ahli dibidang mata pelajaran PPKn. Sedangkan untuk validator ahli media disesuaikan dengan dosen yang mempunyai pengalaman dalam membuat buku. Tujuannya untuk mengetahui validitas kelayakan produk media pembelajaran *fun thinkers book* berbasis *scientific* yang penulis kembangkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di kelas IV SDN 060912 Medan denai. Penelitian ini menghasilkan produk media yang memaparkan materi pelajaran PPKn yang dikemas dalam bentuk *fun thinkers book* berbasis *scientific*. Setelah produk media selesai dan sesuai dengan yang

dikembangkan, selanjutnya melakukan validasi media dan validasi materi. Pengembangan media ini menggunakan langkah-langkah dalam penelitian pengembangan model ADDIE dengan langkah-langkah meliputi: analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*).

Hasil analisis kebutuhan ini dilakukan melalui kegiatan wawancara dengan wali kelas IV-A SDN 060912 Medan Denai yaitu Ibu Hafizah Siregar, S.Pd. Adapun tujuan dalam melaksanakan analisis kebutuhan adalah untuk mengetahui media pembelajaran seperti apa yang diterapkan pada mata pelajaran PPKn. Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan, maka diperoleh beberapa kendala yaitu: minimnya pengetahuan dan keterampilan guru dalam membuat pembelajaran, guru masih merasa kesulitan dalam mengembangkan media pembelajaran khususnya pada mata pelajaran PPKn, media yang digunakan guru hanya berupa papan tulis dan buku paket tematik 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.

Berdasarkan hasil wawancara diatas, maka perlu adanya pengembangan media pembelajaran yang mampu menarik perhatian, rasa ingin tahu, minat siswa untuk mengikuti mata pelajaran PPKn. Pengembangan media yang peneliti kembangkan adalah pengembangan media pembelajaran *fun thinkers book* berbasis *scientific* mata pelajaran PPKn yang terdiri dari lima tahapan yakni: mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mengelola informasi, dan mengkomunikasikan. Media ini dirancang untuk memfasilitasi siswa untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran, agar kegiatan belajar mengajar tidak membosankan bahkan terkesan monoton dengan menggunakan metode konvensional.

Analisis peserta didik digunakan peneliti untuk melihat sikap peserta didik terhadap mata pelajaran PPKn. Hal ini dilakukan agar pengembangan yang dilakukan sesuai dengan karakteristik peserta didik mengandung unsur menyenangkan belajar sambil bermain yang dapat meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV-A menyatakan bahwa kendala yang sering dialami dalam menyampaikan materi pelajaran PPKn antara lain banyaknya siswa yang kurang menyukai dan merespon mata pelajaran PPKn, tidak ada partisipasi siswa terhadap materi yang sedang dipelajari. Berdasarkan analisis tersebut, maka peneliti membuat produk media

pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa dan melibatkan siswa secara aktif dalam mempelajari materi yang diajarkan. Berdasarkan hasil yang diperoleh pada analisis perangkat pembelajaran yang digunakan oleh guru kelas IV-A di SDN 060912 Medan Denai adalah Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan menggunakan media cetak seperti buku tematik siswa. Maka dalam tahap ini, peneliti merancang sebuah produk media pembelajaran yang berbentuk cetak yaitu *fun thinkers book*. Pada tahap ini, peneliti melakukan analisis materi yang bertujuan untuk mengetahui apakah produk yang dikembangkan sesuai dengan materi pembelajaran. Analisis materi dilakukan dengan cara melihat kompetensi dasar dan indikator agar produk yang dikembangkan dapat membantu peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Dari analisis materi ini diperoleh bahwa kurikulum yang digunakan di SDN 060912 Medan Denai adalah kurikulum 2013. Dengan kurikulum tersebut didapatkan bahwa kompetensi dasar dan indikator untuk materi PPKn yang terdapat pada tema 4 berbagai pekerjaan subtema 1 jenis-jenis pekerjaan pembelajaran 2 di Kelas IV.

Tahap ini berisi kegiatan perancangan mengenai bentuk *Fun Thinkers Book* Berbasis *Scientific*, mulai dari *cover*, jenis dan ukuran tulisan yang digunakan, bahasa, desain sampul depan dan belakang serta desain dari isi media *fun thinker*

book, pemilihan gambar dalam *fun thinkers book*. Ukuran kertas yang dipilih untuk media ini adalah A3 (29,7 x 42 cm), hanya saja buku ini dibagi 2 setengah dari ukuran a3 adalah kertas 4. Jenis tulisan yang digunakan adalah *Comis Sans Ms*, sedangkan ukuran tulisan yang digunakan dua belas dan terkadang disesuaikan dengan kebutuhan. Penulisan naskah media pembelajaran *Fun Thinkers Book* ini keseluruhan disesuaikan dengan standar penulisan Ejaan yang disempurnakan (EYD) dan sistematika format penyusunan media pembelajaran cetak. Peneliti memilih bentuk, ukuran dan jenis tulisan tersebut dikarenakan bentuk tersebut termasuk bentuk yang umum dan mudah dalam pembuatannya sehingga peserta didik tidak merasa kesulitan untuk mengamati media tersebut. Berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi dan ahli media terdapat beberapa bagian pada media pembelajaran yang harus diperbaiki. Revisi dilakukan mengacu pada saran, komentar, dan hasil validasi ahli materi dan ahli media. Adapun revisi yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Ahli Media memberikan saran bahwa pada bagian cover depan kelas iv di ubah menjadi huruf kapital IV. Pada bagian cover belakang logo FIP Unimed ukuran sesuai proporsinya, memperbaiki kata “PKn” menjadi “PPKn”, memperbaiki kata “bisa” menjadi “dapat”, menambahkan huruf perkembangan menjadi “perkembangan”, ubah resolusi gambarnya agar hasil gambarnya tidak buram.
2. Ahli media memberikan saran bahwa pada bagian kata pengantar setiap kata/kalimat *fun thinkers book*, scientific dicetak miring tulisannya, konsisten menggunakan istilah contohnya “*fun thinkers book*” di awal huruf menggunakan huruf kapital “*Fun Thinkers Book*”, memperbaiki kata “banyak memiliki” menjadi”.
3. Ahli media memberikan saran bahwa pada bagian kompetensi dasar dan indikator cobalah untuk mengecek kembali di Kata Kerja Operasional Tasonomi Bloom (KKO).
4. Ahli materi memberikan saran bahwa pada bagian pembelajaran 2 kembangkanlah isi materi tentang makna hubungan simbol dengan sila-sila Pancasila.
5. Ahli materi memberikan saran bahwa pada kegiatan mengamati dan kegiatan mengkomunikasikan soal-soal yang ada di *fun thinkers book* diubah menjadi soal pernyataan, memberikan saran bahwa setiap gambar pada soal yang dikutip diletakkan sumbernya.
6. Ahli media memberikan saran bahwa pada bagian alat peraga pada bingkai/*frame* diberikan nama.

Tahap keempat dari model pengembangan ADDIE adalah tahap

implementation atau implementasi. Tahap implementasi berarti semua rancangan media pembelajaran *fun thinkers book* yang telah dikembangkan di uji coba kepada peserta didik. Akan tetapi, pada tahap ini tidak bisa terlaksana dikarenakan keadaan COVID-19 di Indonesia yang belum berakhir sesuai dengan kebijakan pemerintah pada Surat Edaran Mendikbud Nomor 3 Tahun 2020 Tentang Pencegahan COVID-19 pada Satuan Pendidikan, dan Nomor 36962/MPK.A/HK/2020 Tentang Pembelajaran secara Daring dan Bekerja dari Rumah dalam Rangka Pencegahan Penyebaran Corona Virus Disease (COVID-19).

Penelitian ini merupakan jenis penelitian *Research and Development (R&D)*. Model Pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yakni analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Tahap pertama adalah tahap analisis. Pada tahap analisis, peneliti melakukan analisis kebutuhan, analisis peserta didik, analisis perangkat pembelajaran, analisis kurikulum. Tahapan analisis ini dilakukan untuk mendapatkan informasi serta pengumpulan data. Tahap kedua adalah tahap *design*. Tahap *design* merupakan tahapan perancangan media *fun thinkers book* dan bingkai/*frame* yang meliputi mengumpulkan bahan-bahan pembelajaran yaitu merancang

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang sesuai dengan Tema 4 Berbagai Pekerjaan Subtema 1 Jenis-jenis Pekerjaan. Setelah itu, peneliti mengumpulkan bahan pembuatan media *fun thinkers book* kemudian merancang desain dalam pembuatan media *fun thinkers book* dan mengumpulkan bahan pembuatan bingkai/*frame* dengan ukuran di sesuaikan dengan buku petunjuk *fun thinkers book* sesuai dengan rancangan yang telah ditetapkan peneliti.

Tahap ketiga adalah tahap pengembangan. Pada tahap pengembangan ini merupakan tahap membuat dan mengembangkan media pembelajaran dari semua komponen yang telah disiapkan menjadi satu kesatuan yang utuh yang akan dirancang menjadi media *fun thinkers book* dan bingkai/*frame*. Setelah media selesai dibuat dilakukan validasi oleh dosen ahli materi dan ahli media, untuk memperoleh masukan terhadap pengembangan disertai dengan instrumen penilaian kelayakan media pembelajaran *fun thinkers book*. Tahap keempat adalah tahap implementasi. Pada tahapan ini media pembelajaran *fun thinkers book* yang telah selesai dikembangkan kemudian diimplementasi. Implementasi ini bertujuan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap media pembelajaran *fun thinkers book*. Akan tetapi, pada tahap ini tidak bisa terlaksanakan, dikarenakan peserta didik masih belajar secara online

(rumah) berhubung COVID-19 belum berakhir di Indonesia. Tahap kelima adalah evaluasi. Evaluasi yang dilaksanakan berupa evaluasi pengembangan dan evaluasi terhadap kelayakan produk media pembelajaran. Evaluasi pengembangan dilakukan oleh dosen ahli materi dan ahli media untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran hasil pengembangan, dan untuk mengukur layak tidaknya media pembelajaran hasil pengembangan tersebut diproduksi. Dari evaluasi tadi akan memberikan data yang menggambarkan kualitas produk media pembelajaran tersebut apakah sudah valid ataupun tidak valid.

Kelayakan dari media *fun thinkers book* diperoleh dari hasil data uji kelayakan oleh ahli materi dan ahli media. Perolehan data kelayakan diuraikan sebagai berikut:

1. Data yang diperoleh dari hasil validasi ahli materi oleh Bapak Husna P Tambunan, S.Pd., M.Pd. pada tahap pertama pada tanggal 27 Oktober 2020 memperoleh skor sebanyak 70 dengan presentase hasil kelayakan adalah 87,5% termasuk dalam kriteria “Sangat Baik” dengan tingkat kelayakan “Sangat Layak” meskipun demikian perlu di revisi kembali. Selanjutnya tahap II pada tanggal 05 November 2020 memperoleh skor sebanyak 76 dengan presentase hasil kelayakan adalah 95%. termasuk dalam kriteria “Sangat Baik”

dengan tingkat kelayakan “Sangat Layak” digunakan.

2. Data yang diperoleh dari hasil validasi ahli media oleh Bapak Faisal, S.Pd., M.Pd. pada tahap pertama pada tanggal 27 Oktober 2020 memperoleh skor sebanyak 51 dengan presentase hasil kelayakan adalah 68% termasuk dalam kriteria “Baik” dengan tingkat kelayakan “Layak” meskipun demikian perlu di revisi kembali. Selanjutnya tahap II pada tanggal 03 November 2020 memperoleh skor sebanyak 69 dengan presentase hasil kelayakan adalah 92%. termasuk dalam kriteria “Sangat Baik” dengan tingkat kelayakan “Sangat Layak” digunakan.

Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran, peneliti hanya menggunakan 1 validator ahli materi dan 1 validator ahli media untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran yang dikembangkan, untuk tahap implementasi tidak dapat diujicobakan kepada peserta didik, berhubung merebaknya wabah COVID-19 yang menyebabkan kegiatan belajar mengajar tidak dapat dilakukan secara tatap muka melainkan dilakukan secara daring/*online*. Berbeda dengan skripsi yang dilakukan Imah Saroh (2016:65) menggunakan 2 validator ahli materi, 1 validator ahli media dan 1 ahli praktisis pendidikan (guru) kelas II. Pada tahap validasi ahli materi dilakuan sebanyak 3 tahap, validasi ahli media dilakukan

sebanyak 3 tahap, sedangkan validasi kepada guru dilakukan hanya 1 kali tahap saja. Ujicoba berbentuk soal *pretest* dan *posttest* dengan jumlah 18 siswa. Sedangkan jurnal yang dilakukan (2019:173-184) Rindiana Putri Riani, Choirul Huda, Khusnul Fajriyah menggunakan 2 pakar ahli media, 2 ahli materi dan diujicoba 3 sekolah dasar dikabupaten Pati. Angket validasi ahli/pakar ini berbentuk ceklis dan essay yang digunakan untuk mendapatkan penilaian dari ahli tentang kualitas media pembelajaran.

SIMPULAN

Penelitian dan pengembangan media pembelajaran *fun thinkers book* di kelas IV SDN 060912 Medan Denai telah selesai dilaksanakan sesuai dengan langkah dan tahapan penelitian dan pengembangan. Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan oleh peneliti dapat ditarik kesimpulan bahwa:

1. Penelitian dan pengembangan ini telah menghasilkan suatu produk berupa media pembelajaran *fun thinkers book* menggunakan model ADDIE dengan langkah-langkah (1) analisis (*analysis*), (2) desain (*design*), (3) pengembangan (*development*), (4) implementasi (*implementation*) dan (5) evaluasi (*evaluation*).
2. Media *fun thinkers book* ini telah dikembangkan dan divalidasi oleh validator ahli materi yaitu Bapak Husna P

Tambunan, S.Pd., M.Pd., pada tahap I memperoleh skor 70 dengan presentase hasil kelayakan 87,5% termasuk kriteria “Sangat Baik” dengan tingkat kelayakan “Sangat Layak” sedangkan pada tahap II memperoleh skor 79 dengan presentase hasil kelayakan 95% termasuk kriteria “Sangat Baik” dengan tingkat kelayakan “Sangat Layak”. Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh ahli materi maka media *fun thinkers book* layak digunakan dalam proses pembelajaran di kelas.

3. Media *fun thinkers book* ini telah dikembangkan dan divalidasi oleh validator ahli media yaitu Bapak Faisal, S.Pd., M.Pd. pada tahap I memperoleh skor 51 dengan presentase hasil kelayakan 68% termasuk kriteria “Baik” dengan tingkat kelayakan Layak”, sedangkan pada tahap II memperoleh skor 69 dengan presentase hasil kelayakan 92% termasuk kriteria “Sangat Baik” dengan tingkat kelayakan “Sangat Layak”. Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh ahli media maka media *fun thinkers book* layak digunakan dalam proses pembelajaran di kelas.

DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

- _____. 2014. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- A Muri Yusuf. 2017. *Metotologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif & Penelitian Gabungan*. Jakarta: Prenadamedia Group
- Asyhar Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta.
- Azhar Arsyad. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Rajawali Press
- Azhar Arsyad. 2015. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persada
- Abdul Majid. 2014. *Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Daryanto. 2014. *Pendekatan Pembelajaran Sainifik Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Penerbit Gava Media.
- Emi Sri Kurniawati. 2017. *Pengaruh Media Fun Thinkers Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Anak Tunarungu Kelas Vii Smp/b-B Di Slb Wiyata Dharma 1 Sleman*. Skripsi: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Gardon. 2013. *Fun Thinkers Book*. Amerika: Grolier.
- Harjanto. 2011. *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hosnan, M. 2014. *Pendekatan Sainifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Imah Saroh. 2016. *Pengembangan Media Flash Card Fun Thinkers Tematik Sebagai Pendukung Pembelajaran Sainifik Pada Siswa Kelas Ii Sd N Karangtempel*. Skripsi: Universitas PGRI Semarang.
- Kemendikbud. 2014. *Konsep dan Implementasi Kurikulum 2013*. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Mudlofir, Ali & Rusdiyah, Evi Fatimatur. 2017. *Desain Pembelajaran Inovatif dari Teori ke Praktik*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Musfiqon, H., & Nurdyansyah, d. 2015. *Pendekatan Pembelajaran Sainifik*. Sidoarjo: Nizamia Learning Center.
- Rusman. 2012. *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Press.
- Rindiana Putri Riani, Choirul Huda, Khusnul Fajriyah. 2019. *Pengembangan Media Pembelajaran Tematik "Fun Thinkers Book" Tema Berbagai Pekerjaan*. Jurnal Sinektik Vol.2 No.2. 2019: Universitas PGRI Semarang.
- Sukiman. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Suryani, Nunuk, dkk. 2018. *Media Pembelajaran Inovatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. 2011. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.

Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan. Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D.* Bandung: Alfabeta.

_____. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan. Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D.* Bandung: Alfabeta.

_____. 2017. *Metode Penelitian Pendidikan. Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D.* Bandung: Alfabeta.

Susilana Rudi, Riyana Cepi. (2017). *Evaluasi Program Pembelajaran.* Bandung: Wacana Prima.