

Perancangan dan Implementasi Thinkers Book pada Siswa Kelas IV SD N 1 Srijaya Makmur

Leo Charli^{1*}, Sari Erander², Aldi Ayang Febrian³, Wiji Nur Azzahrah⁴
^{1,2,3,4}Universitas PGRI, Lubuklinggau, Indonesia
Email*: leocharli48@yahoo.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengimplementasikan media pembelajaran Fun Thinkers Book sebagai sarana belajar interaktif bagi siswa kelas IV SD Negeri 1 Srijaya Makmur. Pengembangan media dilakukan untuk menjawab kebutuhan pembelajaran yang lebih menarik, kontekstual, dan mendorong keterlibatan aktif siswa. Metode penelitian menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan (R&D) dengan tahapan analisis kebutuhan, perancangan produk, validasi ahli, revisi, serta uji coba terbatas di kelas IV. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, angket validasi, dan tes hasil belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Fun Thinkers Book yang dirancang memenuhi kriteria kelayakan dari aspek materi, tampilan, dan interaktivitas berdasarkan penilaian para ahli. Implementasi di kelas menunjukkan bahwa media ini mampu meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan siswa dalam aktivitas pembelajaran, serta pemahaman konsep materi tematik. Siswa terlihat lebih antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran karena penyajian materi yang variatif dan bersifat hands-on. Secara keseluruhan, Fun Thinkers Book efektif digunakan sebagai media pembelajaran alternatif yang dapat memperkaya pengalaman belajar siswa sekolah dasar. Pengembangan media serupa diharapkan dapat terus dilakukan untuk mendukung pembelajaran yang inovatif, kreatif, dan sesuai dengan kebutuhan karakteristik peserta didik.

Kata Kunci: Fun Thinkers Book, SD, Pembelajaran Interaktif, Hasil Belajar

Abstract

This study aims to design and implement the Fun Thinkers Book learning media as an interactive learning tool for fourth-grade students at SD Negeri 1 Srijaya Makmur. The media was developed to meet the need for more interesting and contextual learning that encourages active student involvement. The research method used a research and development (R&D) approach with stages of needs analysis, product design, expert validation, revision, and limited testing in fourth grade. Data were collected through observation, interviews, validation questionnaires, and student learning outcome tests. The results showed that the Fun Thinkers Book met the feasibility criteria in terms of material, appearance, and interactivity based on expert assessments. Its implementation in the classroom showed that this media was able to increase learning motivation, student engagement in learning activities, and understanding of thematic material concepts. Students appeared more enthusiastic in participating in learning activities due

to the varied and hands-on presentation of the material. Overall, the Fun Thinkers Book is effective as an alternative learning medium that can enrich the learning experience of elementary school students. The development of similar media is expected to continue in order to support innovative, creative learning that is tailored to the characteristics of students.

Keywords: Fun Thinkers Book, elementary school, interactive learning, learning outcomes

Received 02 Januari 2026 ; Received in revised form 11 Februari 2026; Accepted 20 Maret 2026

Kajang: Jurnal Teknopedagogi Nusantara Volume 1 No. 2 (2026)

Available online 30 Maret 2026

DOI:

©2026 The Author (Leo Charli, Sari Erander, Aldi Ayang Febrian, Wiji Nur Azzahrah). Published by Susilo Academic Press. This is an open-access article under the [Creative Commons Attribution- 4.0 International Public License](#) (CC - BY - SA 4.0).

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan fondasi utama dalam membentuk karakter, pola pikir, serta keterampilan peserta didik yang dibutuhkan dalam menghadapi perkembangan zaman (Adelia Fitri, 2022). Menurut Hulawa (2019) menegaskan bahwa pendidikan berperan penting dalam mengubah sikap dan tata laku seseorang sebagai bagian dari proses pendewasaan melalui kegiatan pengajaran dan pelatihan. Pernyataan ini menunjukkan bahwa pendidikan tidak hanya berfokus pada penyampaian pengetahuan, tetapi juga mencakup pembentukan kepribadian yang menyeluruh. Sejalan dengan itu, Ki Hajar Dewantara dalam Selamat et al (2022) menyatakan bahwa pendidikan merupakan upaya untuk memajukan budi pekerti, memperkuat daya pikir, serta membina jasmani peserta didik sebagai dasar untuk meraih kebahagiaan hidup. Oleh sebab itu, pendidikan di Indonesia harus diselenggarakan secara berkesinambungan melalui berbagai jenjang dan jenis pendidikan yang saling melengkapi.

Proses pendidikan berlangsung melalui kegiatan belajar dan mengajar yang memungkinkan peserta didik memperoleh pengetahuan dari berbagai mata pelajaran, termasuk Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Mata pelajaran IPA menjadi salah satu komponen penting dalam kurikulum karena dapat menumbuhkan kemampuan berpikir logis, kritis, dan sistematis. Pengetahuan yang diperoleh dari pembelajaran IPA diharapkan tidak hanya menjadi pemahaman teoritis, tetapi juga dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, terutama dalam memahami fenomena alam di sekitar mereka. Namun, dalam praktiknya, pembelajaran IPA sering dianggap sulit oleh sebagian besar peserta didik. Menurut Hareb Almheiri & Abuhassna (2024) menjelaskan bahwa IPA merupakan kumpulan pengetahuan yang tersusun secara sistematis mengenai gejala-gejala alam yang membutuhkan kemampuan analisis dan pengamatan mendalam. Kompleksitas inilah yang membuat sebagian peserta didik kesulitan memahami materi, terlebih jika disampaikan tanpa dukungan media pembelajaran yang menarik dan kontekstual (Supusepa & Winanto, 2024).

Rendahnya motivasi belajar dan kesulitan dalam memahami konsep IPA menjadi salah satu penyebab rendahnya hasil belajar. Arif, et al (2023) menyebutkan bahwa kurangnya media pembelajaran yang mampu menstimulasi minat belajar menyebabkan peserta didik tidak mampu mencapai tujuan pembelajaran secara optimal. Dalam kondisi demikian, pendidik dituntut lebih kreatif dalam memilih strategi dan media pembelajaran yang mampu mendorong keterlibatan peserta didik secara aktif (Febriana dkk., 2023). Media pembelajaran yang efektif harus mampu meningkatkan minat belajar, mengurangi kejenuhan, serta menyediakan ruang bagi peserta didik untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan mandiri (Susilo, Agus, 2019).

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap analisis, perencanaan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Tahap analisis dilakukan untuk mengidentifikasi masalah dasar dalam pembelajaran IPA, baik dari sisi pendidik maupun peserta didik. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan wali

kelas IV SD Negeri 1 Srijaya Makmur, Ibu Riska Maria Septiani, S.Pd., diperoleh informasi bahwa peserta didik kelas IV yang berjumlah 20 orang masih mengalami kesulitan dalam belajar IPA. Minimnya sumber belajar dan penyajian materi yang bersifat abstrak menyebabkan peserta didik cepat merasa bosan dan sulit memahami konsep-konsep yang diajarkan.

Kesulitan tersebut terlihat dari rendahnya tingkat ketuntasan belajar, di mana sebanyak 15 siswa (75%) belum mencapai ketuntasan minimal, dan hanya 5 siswa (25%) yang dinyatakan tuntas. Data ini menunjukkan adanya kebutuhan mendesak untuk menghadirkan media pembelajaran inovatif yang mampu memfasilitasi pemahaman peserta didik secara lebih efektif. Media tersebut tidak hanya berfungsi sebagai pelengkap, tetapi juga menjadi sarana yang mendorong peserta didik untuk membangun pengetahuan mereka secara mandiri melalui aktivitas belajar yang bermakna.

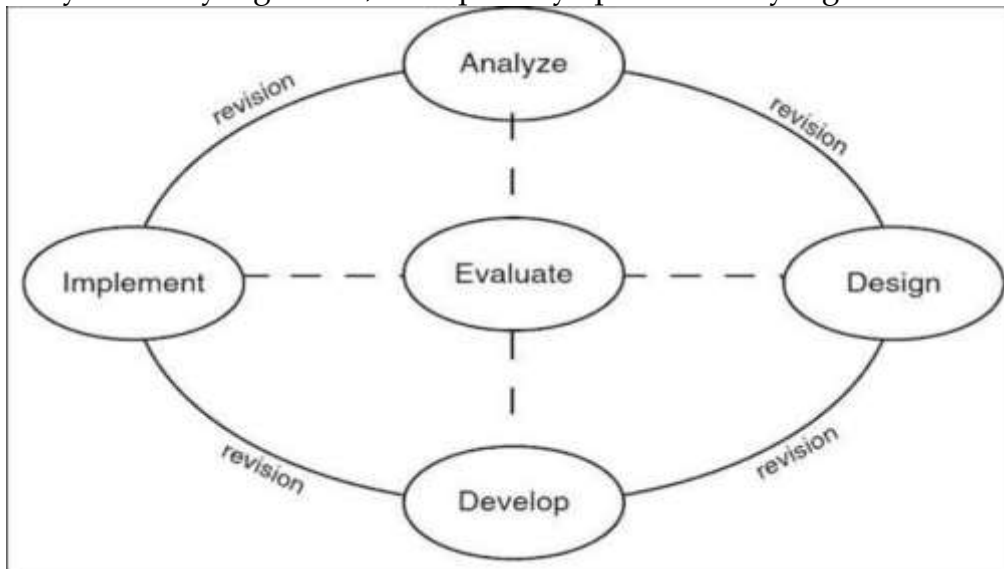
Salah satu solusi yang dinilai tepat adalah Thinkers Book, yaitu buku aktivitas interaktif yang memadukan unsur visual, permainan edukatif, dan kegiatan berbasis lembar kerja yang merangsang keterampilan berpikir peserta didik (Wati dkk., 2023 ; Dewi Sulastris dkk., 2023). Dalam Thinkers Book, peserta didik diarahkan untuk melakukan aktivitas mengamati, menanya, menalar, mencoba, dan mengomunikasikan sebagaimana pendekatan *scientific learning*. Yuli et al (2025) menyatakan bahwa Thinkers Book mampu meningkatkan keterlibatan siswa karena menyajikan aktivitas visual, motorik, dan kognitif dalam satu kesatuan yang menarik. Hsb et al (2024) juga menegaskan bahwa media ini efektif digunakan dalam pembelajaran tematik karena secara signifikan meningkatkan kemandirian belajar dan kemampuan berpikir kritis peserta didik.

Keunggulan Thinkers Book tidak hanya terletak pada desainnya yang menarik, tetapi juga pada variasi aktivitas yang mampu mengurangi kejenuhan dan meningkatkan motivasi belajar (Saidah & Wahyudi, 2024). Media ini tidak hanya menyajikan materi, tetapi juga menyediakan ruang eksplorasi sehingga peserta didik dapat menemukan konsep IPA secara lebih mandiri. Dengan demikian, Thinkers Book diharapkan mampu menjadi solusi yang relevan dalam mengatasi permasalahan pembelajaran IPA di SD Negeri 1 Srijaya Makmur. Berdasarkan uraian tersebut, penulis memandang penting untuk mengembangkan media pembelajaran Thinkers Book sebagai upaya meningkatkan kualitas pembelajaran IPA. Penelitian ini kemudian diberi judul "Perancangan dan Implementasi Thinkers Book pada Siswa Kelas IV SD Negeri 1 Srijaya Makmur."

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan *ADDIE*, yang terdiri atas tahap *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Model ini dipilih karena memberikan langkah kerja yang sistematis dalam merancang, mengembangkan, dan menguji kelayakan sebuah produk pembelajaran Priyadi (2015). Pengembangan media *Thinkers Book* dilakukan untuk menjawab kebutuhan

pembelajaran siswa yang ditandai dengan rendahnya pemahaman konsep, minimnya media yang sesuai, serta perlunya pendekatan yang lebih interaktif.



Sumber : Rusdi (2018)

Bagan. 1
Tahap Model Desain Pengembangan ADDIE

Pada tahap Analisis, peneliti mengidentifikasi kebutuhan melalui observasi awal, analisis karakteristik siswa kelas IV, kebutuhan materi IPA, kesesuaian dengan kurikulum, serta ketersediaan media pembelajaran. Hasil analisis menunjukkan perlunya media pembelajaran yang mampu meningkatkan pemahaman konsep dan motivasi belajar siswa. Tahap Desain dilakukan dengan merancang struktur awal *Thinkers Book* melalui penyusunan materi, penyederhanaan bahasa, pemilihan ilustrasi, serta penentuan tata letak. Produk dirancang agar mudah digunakan oleh guru dan menarik bagi siswa (Supusepa & Winanto, 2024).

Tahap Pengembangan mencakup pembuatan produk sesuai desain yang telah disusun. Media kemudian divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa untuk memastikan kesesuaian isi, tampilan, dan penggunaan bahasa. Hasil validasi dijadikan dasar untuk melakukan revisi sehingga produk memiliki kualitas yang lebih baik. Tahap Implementasi dilakukan melalui uji coba perorangan, kelompok kecil, dan kelompok besar di kelas IV SD Negeri 1 Srijaya Makmur. Uji coba ini bertujuan melihat tingkat kepraktisan media, respons siswa, serta efektivitas penggunaan *Thinkers Book* dalam proses pembelajaran. Hasil post-test menunjukkan peningkatan skor rata-rata siswa dibandingkan pre-test, sehingga media dinilai memiliki efektivitas yang tinggi.

Tahap Evaluasi dilakukan selama seluruh proses pengembangan untuk menilai kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran. Evaluasi formatif dilakukan pada tiap tahap melalui revisi ahli, sedangkan evaluasi sumatif dilakukan setelah uji coba untuk menentukan kelayakan akhir produk.

Pengumpulan data dilakukan melalui angket validasi ahli, angket kepraktisan guru dan siswa, wawancara, serta tes hasil belajar. Data dianalisis secara deskriptif untuk menentukan validitas, kepraktisan, dan efektivitas media. Hasil analisis menunjukkan bahwa *Thinkers Book* layak digunakan sebagai media pembelajaran karena memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

HASIL

Proses Pengembangan Media *Thinkers Book* melalui Model ADDIE

Pengembangan Media *Thinkers Book* dalam penelitian ini dilaksanakan melalui tahapan sistematis menggunakan model ADDIE yang mencakup analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Pada tahap analisis, peneliti melakukan identifikasi kebutuhan melalui observasi dan wawancara dengan guru serta siswa kelas IV SD Negeri 1 Srijaya Makmur. Hasil analisis menunjukkan bahwa proses pembelajaran IPA masih belum berjalan optimal karena rendahnya antusiasme siswa dan minimnya timbal balik dalam interaksi belajar. Siswa cenderung pasif dan hanya mengandalkan buku guru dan buku siswa, sementara guru masih memaksimalkan pendekatan ceramah sehingga pengalaman belajar belum berkembang secara aktif. Hasil analisis ini memperlihatkan kebutuhan akan media pembelajaran yang mampu meningkatkan aktivitas siswa, memperkaya interaksi, serta menciptakan suasana belajar yang lebih menarik.

Selain kondisi siswa dan guru, analisis materi IPA juga dilakukan untuk memastikan kesesuaian isi dengan ruang lingkup mata pelajaran kelas IV. Materi dalam *Thinkers Book* disusun berdasarkan buku teks resmi dan dikembangkan menjadi aktivitas interaktif seperti latihan, permainan pencocokan (matching), dan refleksi mandiri. Materi disusun secara sistematis mulai dari pengenalan konsep hingga penerapan melalui latihan. Hal ini mendukung pembelajaran bermakna karena siswa tidak hanya menerima teori, tetapi juga memproses melalui pengalaman visual dan aktivitas. Penyajian warna, ilustrasi, dan permainan terbukti membantu siswa memahami konsep yang sebelumnya dianggap sulit dan monoton.

Tahap analisis juga mengkaji kesesuaian media dengan Kurikulum Merdeka. *Thinkers Book* dinilai mendukung pembelajaran berdiferensiasi dan aktivitas berbasis pengalaman. Capaian Pembelajaran (CP) IPA telah diakomodasi melalui penyajian materi yang mendorong kemampuan bernalar kritis, gotong royong, serta penguatan Profil Pelajar Pancasila. Media ini memungkinkan siswa belajar secara mandiri, berpasangan, maupun berkelompok sehingga selaras dengan pendekatan pembelajaran yang menekankan kreativitas dan partisipasi aktif.

Setelah analisis dilakukan, tahap desain disusun dengan merancang struktur media, tampilan visual, layout, pemilihan warna, dan ilustrasi. Peneliti menyiapkan instrumen validasi untuk ahli bahasa, ahli materi, dan ahli media serta lembar kepraktisan guru dan siswa. Pada tahap desain ini juga dipertimbangkan karakteristik siswa usia sekolah dasar yang membutuhkan

visual cerah, sederhana, dan komunikatif agar proses membaca dan memahami materi menjadi lebih mudah. Desain yang dibuat tidak hanya menekankan aspek estetika, tetapi juga fungsionalitas sehingga media benar-benar memfasilitasi gaya belajar siswa.

Tahap berikutnya adalah pengembangan, yaitu proses merealisasikan desain menjadi produk awal *Thinkers Book*. Produk yang telah dicetak kemudian divalidasi oleh tiga validator ahli. Ahli bahasa memberikan penilaian terhadap ketepatan ejaan, tata bahasa, dan kejelasan kalimat. Beberapa bagian direvisi terutama terkait kesalahan penggunaan kata depan dan spasi. Ahli media mengevaluasi aspek kegrafikan seperti keterbacaan, konsistensi warna, harmoni visual, serta ketepatan gambar. Salah satu masukan penting dari ahli media adalah perlunya menampilkan ilustrasi yang lebih mencerminkan kearifan lokal Sumatera Selatan, khususnya Lubuklinggau dan Muratara, agar media lebih kontekstual bagi siswa. Ahli materi mengevaluasi ketepatan konsep IPA yang disusun, relevansi isi, akurasi data, serta kesesuaian materi dengan kurikulum.

Setelah media dinyatakan valid oleh ketiga ahli, tahap implementasi dilakukan melalui tiga jenis uji coba: perorangan, kelompok kecil, dan kelompok besar. Uji coba perorangan melibatkan tiga siswa dan bertujuan melihat respons awal serta kesesuaian tampilan dan petunjuk penggunaan. Siswa menunjukkan antusias tinggi, mampu mengikuti arahan, dan memberikan saran kecil terkait tampilan. Uji coba kelompok kecil dilakukan kepada enam siswa yang duduk melingkar dan berinteraksi langsung dengan media. Pada tahap ini terlihat bahwa media mampu mendorong diskusi dan kolaborasi antar siswa. Uji coba kelompok besar melibatkan dua puluh siswa dan dilakukan dengan prosedur pre-test dan post-test. Media *Thinkers Book* digunakan pada saat penyampaian materi inti. Perbandingan nilai pre-test dan post-test menunjukkan peningkatan signifikan, menunjukkan bahwa media ini efektif membantu pemahaman konsep IPA.

Tahap terakhir yaitu evaluasi dilakukan dengan mengolah seluruh masukan validator, hasil observasi uji coba, serta hasil belajar siswa. Berdasarkan penilaian dari ahli bahasa, ahli materi, dan ahli media, produk berada pada kategori "tinggi". Artinya, *Thinkers Book* valid dan layak digunakan sebagai media pembelajaran IPA kelas IV. Evaluasi juga menunjukkan bahwa media ini bukan hanya menarik secara visual, tetapi juga fungsional dalam meningkatkan interaksi belajar dan pemahaman siswa terhadap materi. Media ini dipandang efektif mendukung tujuan pembelajaran Kurikulum Merdeka karena mendorong kemandirian, kolaborasi, dan pemahaman konseptual.

Hasil Uji Coba Media Thinkers Book dan Kepraktisannya dalam Pembelajaran

Proses penyajian data uji coba dilakukan melalui validasi oleh para ahli dan uji kepraktisan guru dan siswa untuk melihat kualitas, kelayakan, dan efektivitas *Thinkers Book* dalam pembelajaran. Validator yang terlibat merupakan dosen dan guru yang memiliki keahlian sesuai bidang: ahli bahasa, ahli media, dan ahli

materi. Ketiganya memberikan masukan konstruktif untuk memastikan media benar-benar sesuai standar akademik, pedagogis, dan estetis.

Pada tahap validasi ahli bahasa, penilaian dilakukan menggunakan angket terdiri dari 12 butir yang menilai aspek kejelasan bahasa, ketepatan tata bahasa, penggunaan ejaan yang benar, serta kesesuaian struktur kalimat dengan kriteria buku pendidikan dasar. Hasil validasi menunjukkan skor kategori “sangat baik”. Ahli bahasa juga memberikan beberapa saran perbaikan terutama pada penggunaan kata depan “di” dan penyusunan kalimat agar lebih efektif dan komunikatif. Revisi ini sangat penting untuk meningkatkan keterbacaan dan kesesuaian dengan kaidah Bahasa Indonesia.

Validasi ahli materi juga menunjukkan hasil yang sangat baik. Ahli materi menilai bahwa isi *Thinkers Book* akurat, relevan, dan sesuai dengan tujuan pembelajaran IPA kelas IV. Penyajian materi dianggap sistematis dan mampu membangun pemahaman konseptual siswa melalui aktivitas dan latihan yang variatif. Kurikulum Merdeka yang menekankan proses belajar aktif, pengalaman nyata, dan penguatan karakter juga tercermin kuat dalam media ini. Ahli materi menyimpulkan bahwa *Thinkers Book* layak digunakan sebagai bahan ajar pendamping yang memfasilitasi siswa dalam mengeksplorasi konsep IPA.

Sementara itu, ahli media memberikan masukan penting terkait aspek visual. Ia menilai bahwa komposisi warna, ukuran tulisan, kerapian layout, dan kualitas ilustrasi sudah cukup baik, namun masih perlu disesuaikan dengan konteks lokal. Penggunaan gambar yang merepresentasikan budaya dan lingkungan Lubuklinggau dan Muratara direkomendasikan agar media lebih dekat dengan kehidupan siswa. Setelah dilakukan revisi, tampilan media menjadi lebih menarik dan kontekstual, sehingga meningkatkan motivasi siswa. Uji kepraktisan guru dilaksanakan oleh guru kelas IV yang juga terlibat dalam proses observasi awal. Guru menilai bahwa *Thinkers Book* mudah digunakan, petunjuknya jelas, dan aktivitas yang disajikan relevan dengan tujuan pembelajaran.

Guru juga menyatakan bahwa media ini membantu menciptakan suasana belajar yang lebih hidup karena siswa terlihat lebih aktif bertanya, bekerja sama, dan mencoba menjawab aktivitas dalam buku. Menurut guru, media ini memberikan alternatif baru dalam pembelajaran yang sebelumnya hanya mengandalkan buku siswa. Uji coba kepada siswa dilakukan secara bertahap, dimulai dari uji coba perorangan, kelompok kecil, hingga kelompok besar. Pada uji coba perorangan, siswa menunjukkan rasa ingin tahu yang tinggi terhadap layout dan permainan matching yang ada dalam *Thinkers Book*. Mereka membaca dengan seksama dan mampu mengikuti instruksi tanpa hambatan berarti. Masukan dari tahap ini digunakan untuk memperbaiki aspek kecil seperti urutan penjelasan dan kejelasan gambar.

Uji coba kelompok kecil memperlihatkan interaksi siswa yang semakin aktif. Siswa terlibat dalam diskusi, saling membantu ketika menyelesaikan latihan, dan merespon pertanyaan peneliti dengan antusias. Hal ini menunjukkan bahwa *Thinkers Book* mampu menjadi alat bantu pembelajaran kooperatif yang efektif. Puncak uji coba dilakukan pada kelompok besar dengan

menggunakan prosedur pre-test dan post-test. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan siswa setelah menggunakan media, yang terlihat dari perbandingan skor pre-test dan post-test. Selain peningkatan nilai, perilaku belajar siswa juga berubah signifikan. Mereka lebih fokus, aktif merespons pertanyaan, dan mampu menjelaskan kembali materi yang telah dipelajari.

Secara keseluruhan, hasil penyajian data uji coba membuktikan bahwa *Thinkers Book* memiliki tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan yang sangat baik. Media ini tidak hanya memenuhi standar akademik, tetapi juga memperkaya pengalaman belajar siswa secara nyata. Keberhasilan media ini juga didukung oleh integrasi unsur aktivitas, visual menarik, dan kesesuaian dengan paradigma pembelajaran Kurikulum Merdeka.

DISKUSI

Hasil penelitian dan pengembangan *Media Thinkers Book* menunjukkan bahwa proses pengembangan media ini telah dilakukan melalui tahapan yang sistematis dan sesuai dengan prosedur model ADDIE. Pada tahap analisis, ditemukan berbagai permasalahan mendasar dalam proses pembelajaran IPA di kelas IV SD Negeri 1 Srijaya Makmur, terutama kurangnya antusias belajar siswa, minimnya interaksi antara guru dan siswa, serta terbatasnya penggunaan media pembelajaran yang menarik. Kondisi ini sejalan dengan temuan beberapa penelitian sebelumnya yang menegaskan bahwa kurangnya penggunaan media yang interaktif dapat berdampak pada rendahnya motivasi dan partisipasi siswa dalam pembelajaran. Karena itu, pengembangan media yang mampu menciptakan suasana belajar aktif menjadi kebutuhan yang sangat mendesak.

Pada tahap desain, pengembangan *Thinkers Book* telah mempertimbangkan aspek kurikulum, tampilan visual, dan kesesuaian materi. Hal ini penting mengingat Kurikulum Merdeka menekankan pembelajaran berbasis aktivitas, pengalaman, dan kemandirian belajar. Pengembangan media yang memuat unsur latihan, pencocokan, permainan edukatif, dan refleksi menjadikan *Thinkers Book* sebagai media yang tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga melatih kemampuan berpikir kritis, kolaboratif, dan mandiri. Pada tahap ini pula disusun instrumen validasi ahli, sehingga produk yang dikembangkan dapat dinilai secara objektif dari aspek bahasa, materi, dan media.

Proses validasi oleh para ahli memberikan gambaran bahwa *Thinkers Book* telah mencapai kriteria sangat baik pada semua aspek. Validasi ahli bahasa memastikan penggunaan bahasa yang komunikatif, efektif, dan sesuai kaidah Bahasa Indonesia. Beberapa revisi pada ejaan dan penggunaan kata depan menjadi bukti bahwa proses validasi dijalankan secara serius untuk meningkatkan kualitas produk. Sementara itu, ahli media memberikan masukan yang konstruktif terkait tampilan, seperti penambahan unsur lokal pada gambar dan desain agar media lebih kontekstual dengan lingkungan siswa. Hal ini sangat relevan, karena pembelajaran yang dekat dengan pengalaman nyata siswa cenderung lebih mudah dipahami dan bermakna.

Ahli materi juga memberikan penilaian bahwa struktur konten *Thinkers Book* telah sesuai dengan Capaian Pembelajaran Kurikulum Merdeka untuk kelas IV IPA. Materi disajikan secara sistematis, mulai dari pengenalan konsep, pemahaman, hingga penerapan dalam bentuk latihan. Kesesuaian ini menjadikan media mudah digunakan guru dalam proses pembelajaran, dan relevan digunakan pada berbagai model pembelajaran berbasis aktivitas.

Uji coba kepraktisan menunjukkan bahwa guru menilai *Thinkers Book* sangat membantu dalam menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan variatif. Guru merasa terbantu karena media ini tidak hanya menjadi alat bantu mengajar, tetapi juga memfasilitasi interaksi siswa secara lebih luas melalui aktivitas diskusi dan permainan edukatif. Sementara itu, uji coba perorangan, kelompok kecil, dan kelompok besar memberikan bukti empiris bahwa media ini efektif meningkatkan partisipasi dan pemahaman siswa. Siswa terlihat lebih antusias, lebih banyak bertanya, berdiskusi, dan menunjukkan minat yang lebih tinggi terhadap materi pelajaran IPA.

Pelaksanaan pre-test dan post-test pada uji coba kelompok besar menunjukkan adanya peningkatan pemahaman siswa setelah menggunakan *Thinkers Book*. Hal ini memperkuat anggapan bahwa media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan hasil belajar siswa apabila dirancang dengan tepat sesuai karakteristik dan kebutuhan mereka. Pembelajaran yang semula berfokus pada ceramah menjadi lebih hidup dan berpusat pada aktivitas siswa. Secara keseluruhan, media *Thinkers Book* terbukti valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran IPA kelas IV SD Negeri 1 Srijaya Makmur. Produk ini tidak hanya mendukung ketercapaian materi, tetapi juga selaras dengan prinsip Kurikulum Merdeka, terutama dalam penguatan Profil Pelajar Pancasila melalui kegiatan kolaboratif, kreatif, dan bernalar kritis. Dengan demikian, *Thinkers Book* layak dijadikan alternatif media pembelajaran yang membantu guru menciptakan pembelajaran yang aktif, interaktif, dan bermakna bagi siswa.

SIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi digital memiliki dampak positif yang signifikan terhadap peningkatan literasi, kompetensi, dan kreativitas guru dalam proses pembelajaran. Pelatihan yang diberikan mampu memberikan pemahaman praktis mengenai penggunaan aplikasi dan media digital sebagai sumber belajar yang lebih interaktif, mudah diakses, serta relevan dengan kebutuhan pembelajaran abad ke-21. Guru-guru mitra juga menunjukkan peningkatan kemampuan dalam merancang materi, mengelola sumber belajar, serta mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih inovatif.

Kegiatan ini tidak hanya meningkatkan kapasitas guru, tetapi juga memperkuat kolaborasi antara perguruan tinggi dan sekolah dalam memajukan kualitas pembelajaran berbasis teknologi. Keberlanjutan program ini diharapkan dapat terus mendorong guru untuk memanfaatkan media digital secara optimal

dalam rangka menciptakan lingkungan belajar yang efektif, kreatif, dan sesuai perkembangan zaman.

DAFTAR PUSTAKA

- Adelia Fitri, A. F. (2022). Profesi keguruan dalam pembelajaran di sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 2(20), 241–248. <https://doi.org/10.5281/ZENODO.7240828>
- Arif, Suparman, dkk. (2023). Media pembelajaran digital sebagai sumber belajar mahasiswa pendidikan sejarah. *EDUKATIF: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(1), 435–446. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i1.4685>
- Dewi Sulastri, S., Tahir, M., & Khair, B. N. (2023). Pengembangan media pembelajaran fun thinkers book pada pembelajaran tematik kelas I SDN 46 cakranegara. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(1), 367–375. <https://doi.org/10.29303/jipp.v8i1.1170>
- Febriana, M. V., Santosa, A. B., & Wardhani, I. S. K. (2023). Pengembangan media fun thinkers book untuk meningkatkan kemampuan kognitif pada pembelajaran tematik kelas II. *TANGGAP: Jurnal Riset dan Inovasi Pendidikan Dasar*, 4(1), 65–75. <https://doi.org/10.55933/tjripd.v4i1.1064>
- Hareb Almheiri, A. S., & Abuhassna, H. (2024). Exploring the adoption of cutting-edge management practices by school principals. *International Journal of Evaluation and Research in Education (IJERE)*, 13(4), 2095. <https://doi.org/10.11591/ijere.v13i4.28759>
- Hsb, H. A., Siregar, W. M., Sirait, A. P., & Penulis, A. (2024). *Pengaruh media pembelajaran fun thinkers book terhadap hasil belajar siswa pada pendidikan pancasila kelas IV SDN.01 bilah barat T.A 2023/2024*. 1(5).
- Hulawa, D. E. (2019). Al-Zarnuji's character concept in strengthening character education in Indonesia. *Jurnal Pendidikan Islam*, 4(2), 25–40. <https://doi.org/10.15575/jpi.v4i2.2395>
- Priyadi, Sugeng. (2015). *Sejarah Lokal: Konsep, Metode, dan Tantangannya*. Yogyakarta: Ombak.
- Saidah, W., & Wahyudi, W. (2024). Pengembangan media fun thinkers book dalam pembelajaran matematika untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis di sekolah dasar. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 6(4), 2927–2939. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i4.7077>
- Selamat, K., Adripen, A., & Jamaluddin, J. (2022). Character education: comparison analysis between the thinking of ki hajar dewantara and abdullah nasih ulwan. *Ta'dib*, 25(2), 273. <https://doi.org/10.31958/jt.v25i2.6856>

- Supusepa, R. A., & Winanto, A. (2024). *Pengembangan media fun thinkers book (FTB) pada materi wujud zat dan perubahannya untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa kelas iv sekolah dasar*. 09.
- Susilo, Agus. (2019). *Strategi Pembelajaran Kreatif & Inovatif di Perguruan Tinggi*. Cirebon: Nusa Litera Inspirasi.
- Wati, I. I., Rosalina, E., & Mandasari, N. (2023). Pengembangan media pembelajaran fun thinkers book pada mata pelajaran IPS siswa kelas IV SD. *Kaganga: Jurnal Pendidikan Sejarah dan Riset Sosial Humaniora*, 6(2), 857–867. <https://doi.org/10.31539/kaganga.v6i2.7188>
- Yuli, N. K., I Gusti Ayu Tri Agustiana, & Putu Rahayu Ujianti. (2025). Fun thinkers book based on a contextual approach to improve science learning outcomes of third-grade elementary school students. *Mimbar Ilmu*, 30(2), 210–219. <https://doi.org/10.23887/mi.v30i02.96728>