

Pengembangan Media *Fun Thinkers Book* (FTB) Bermuatan Karakter Peduli Sosial Di Kelas II A SD Negeri 2 Seulalah

Cintia Ayunita¹, Ronald Fransyaigu², Rapita Aprilia³

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

ARTICLE INFO	ABSTRACT
Keywords: <i>PKN, Media, Fun Thinkers Book</i>	<i>In this development research, the type of research used is Research and Development (R&D) with the Borg & Gall development model. This Borg & Gall development procedure with each stage explains how to make a development. Borg & Gall's research and development has 10 stages, but the researchers only reached stage 4 because the aim of the research and development was only to produce products in the form of learning media that had been validated and carried out field trials. Apart from that, this was also done because only those stages were used in the research. The following are the stages of research and development that the researcher developed, namely the first stage of research and data collection, the second stage of planning, the third stage of initial product format development, and the fourth is the initial trial stage.</i>
Kata Kunci: <i>PKN, Media, Fun Thinkers Book</i>	ABSTRAK Pada penelitian pengembangan ini menggunakan jenis penelitian yang digunakan ialah <i>Research and Development</i> (R&D) dengan model pengembangan Borg & Gall. Prosedur pengembangan Borg & Gall ini pada setiap tahapnya dijelaskan bagaimana membuat sebuah pengembangan. Penelitian dan pengembangan Borg & Gall ini memiliki 10 tahap, tetapi peneliti hanya sampai pada tahap 4 karena tujuan penelitian dan pengembangan cuma menghasilkan produk berupa media pembelajaran yang telah divalidasikan dan dilakukan uji coba lapangan. Selain itu, hal ini juga dilakukan terkendala yang digunakan dalam penelitian hanya tahapan-tahapan itu saja, berikut ialah tahapan penelitian pengembangan yang peneliti perkebangkan yaitu yang pertama tahap penelitian dan pengumpulan data, yang kedua tahap perencanaan, yang ketiga tahap pengembangan format produk awal, dan yang keempat tahap uji coba awal.

PENDAHULUAN

Pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi disaat ini berpengaruh untuk berbagai kehidupan pada manusia, salah satunya dalam dunia pendidikan. Dari semenjak lahir, manusia sudah membutuhkan yang namanya pendidikan karena dengan adanya pendidikan semenjak lahir akan bisa membentuk sebuah pola pikir baru manusia, membentuk akhlak yang mulia serta ilmu pengetahuan yang dapat berguna untuk orang banyak (Ayudia, 2022). Sependapat dengan (Juliati & Syafriansyah, 2018) menjelaskan bahwa pendidikan telah ada sejak pertama kali manusia terlahir, bahkan saat berada dalam kandungan telah terjadi pendidikan sampai akhir hayatnya. Pendidikan adalah suatu usaha yang sudah terancang dalam sebuah pengajaran maupun pembelajaran yang bisa membuat manusia berkembang dan tumbuh jadi seorang yang mandiri secara fisiknya dan mentalnya, bisa bertanggungjawab, kompeten, kreatif serta mempunyai moral dapat dilihat dari aspek jasmani maupun rohaninya (Kenedi, 2018).

Menurut UU No. 20 tahun 2003 dijelaskan mengenai peraturan Pendidikan Nasional bahwasanya Pendidikan nasional itu memiliki tujuan untuk dapat mengasah

dan meningkatkan keahlian serta dapat menumbuhkan sikap beradab, berpendidikan serta mempunyai kepribadian yang santun, mandiri dan bertanggung jawab terhadap lingkungan dan masyarakat (Fransyaigu & Astuti, 2020). Lalu (Ramadhani et al., 2019) menjelaskan tentang sistem pendidikan nasional bahwa pendidikan atau pengajaran nasional itu ditujukan agar dapat meningkatkan kemampuan serta menumbuhkan sikap suatu peradaban bangsa yang bermutu agar terciptanya suatu tujuan yaitu mencerdaskan kehidupan manusia.

Kurikulum merupakan alat yang dalam mampu dipergunakan dalam hal memperoleh suatu kebijakan maupun pelaksanaan pendidikan untuk seluruh jenjang pendidikan. (Sukirno & Fransyaigu, 2019). Penggunaan kurikulum 2013 dan pembelajaran tematik yakni sebuah penerapan yang mengarah pada pembentukan karakter peserta didik (Sidiq, F & Lailatussyukriyah, 2013).

Guru sebagai fasilitator didalam setiap proses pada pembelajaran yang nantinya akan berfungsi untuk menimba, meningkatkan dan mengembangkan kemampuan yang dimiliki diri seorang peserta didik (Fransyaigu & Sukirno,

2020). Kegiatan belajar mengajar berlangsung di sekolah. Sekolah dasar merupakan lembaga pendidikan dunia yang bisa membuat kurikulum pendidikan berkembang dan proses mengajar mempunyai tujuan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa (Sahudra, T. M., & Juwita, R. 2018).

Kegiatan belajar dan mengajar bisa diartikan sebagai suatu perbuatan yang dilakukan oleh pengajar dan siswanya agar dapat memperoleh pengetahuan yang berguna, dalam perbuatan tersebut akan dapat pengalaman yang berarti, mendapatkan ilmu yang berguna serta bisa membantu manusia untuk memecahkan suatu masalah (Asnawi, dkk. 2016). Kegiatan belajar mengajar dapat memberikan dampak jika guru ataupun pengajar bisa merancang proses dan tujuan pembelajaran yang dikehendaki dapat tercapai (Rafli & Mahlianurrahman, 2022).

Di dalam kegiatan belajar mengajar, seorang pengajar bisa menerapkan model ataupun metode, pendekatan, ataupun strategi yang mempunyai tujuan untuk memperlancar proses belajar mengajar agar tercapailah tujuan dari pembelajaran (Mahlianurrahman, 2018). Model ataupun metode pembelajaran merupakan sebuah cara yang dilakukan guru ketika kegiatan pmengajar kepada murid berlangsung dan dengan adanya model ataupun metode

pembelajaran bisa memabntu siswa menemukan gagasan, informasi dan dapat menccapai tujuan pembelajaran (Sukirno et all., 2020). Pada penelitian pengembangan ini, peneliti terapkan model pengembangan dari Borg & Gall.

Dengan menerapkan model pengembangan Borg & Gall pada salah satu mata pelajaran yaitu PKN. Mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKN) merupakan bagian daripada suatu program pendidikan IPS yakni bidang studi yang dimaksudkan agar dapat membuat murid terbentuk menjadi seorang yang mempunyai rasa kebangsaan dan cinta tanah air (Undang-Undang Sisdiknas Nomor 20 Tahun 2003). (Fransyaigu et all., 2017).

Untuk mendukung proses pembelajaran maka media pembelajaran sangat diperlukan karena media pembelajaran ialah sebuah komponen dalam pembelajaran yang punya peran penting didalam kegiatan belajar-mengajar. Ketetapan pada pemakaian media pembellajaran bisa terpengaruhi kualitas belajarnya serta bisa mendapatkan hasil yang maksimal (Nurdyansyah, 2019). Salah satu media yang bisa dikembangkan kepada murid yaitu media *Fun Thinkers Book* (FTB).

Media pembelajaran *Fun Thinkers Book* (FTB) merupakan sebuah buku yang didesain agar terciptanya kegiatan belajar

mengajar yang lebih menenangkan dan bisa membangkitkan motivasi murid untuk memahami materi yang di ajarkan dan bisa membuat murid terlibat aktif pada saat belajar (Dzakina, A. 2022).

Setelah melakukan pengamatan yang dilaksanakan oleh peneliti di SD Negeri Seulah, dapat memperoleh data hasil belajar murid pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKN) yang masih jauh di bawah KKM. Karena pada saat proses pembelajaran berlangsung media yang dipakai hanya memakai media buku cetak dari pemerintahan saja. Sehingga, murid tersebut merasa bosan dan pada saat proses pembelajaran berlangsung murid hanya mendengar apa yang dijelaskan oleh guru dan mengisi soal menurut isi buku tematik.

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan maka perlu melakukan penelitian yang mengaitkan media pembelajaran yang berkaitan dengan karakter siswa sehingga prestasi dalam pembelajaran siswa dapat lebih aktif dan termotivasi pada saat jam pembelajaran berlangsung dengan menggunakan media. Media yang akan saya tunjukkan kepada peserta didik ialah media yang berupa bingkai kayu dan buku yang terbuat dari kertas yang di desain sangat menarik, sangat menyenangkan, happy sehingga peserta didik asyik disaat menjawab soal

pemberian gurunya dan sesuai dengan karakter peduli sosial pada muatan pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKN)

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 2 Seulah, berlokasi di Jalan Hamzah Fanzuri No 115, Pondok Keumuning, Kecamatan Langsa Lama Kota Langsa. Penelitian ini berfokus pada siswa kelas II A.

Metode yang dipergunakan pada penelitian ini yaitu penelitian *Research and Development* (R&D). Peneliti menggunakan media *Fun Thinkers Book* (FTB) yang dimana media ini merupakan media pembelajaran yang bisa dipergunakan dengan cara belajar sambil bermain (Anjarani, dkk. 2020). Peneliti menggunakan model pengembangan dari Borg & Gall hanya sampai pada tahap ke 4. Tahapannya yaitu *Research and information Colleting, Planning, Preliminary Field Testing, dan Develop Preliminary Form of Product*.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi: teknik wawancara, dan angket validasi. Selanjutnya teknik analisis data meliputi data kualitatif dan data kuantitatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada tahap ini peneliti memvalidasi dan merevisi media sesuai dengan yang

diberikan oleh validator. Media ini divalidasi oleh tiga validator yang memvalidasi media *Fun Thinkers Book* (FTB) bermuatan karakter. Berikut nama-nama validator media sebagai berikut :

Daftar Validator

No	Nama	Validat or	keterangan
1	Fadhil Sidiq, M.Pd	Materi	Dosen PGSD
2	Mahlianurrahman, M.Pd	Materi	Dosen PGSD
3	Bunga Mulyahati, M.Pd	Materi	Dosen PGSD

Penelitian ini memakai metode *Research and Development* (R&D). Produk dalam penelitian ini yakni media *Fun Thinkers Book*. Model Borg & Gall merupakan model yang memiliki 10 tahapan, tetapi peneliti hanya sampai pada tahap ke 4 saja. Tahapan pertama dalam penelitian ini yaitu Penelitian dan Pengumpulan Data. Pengumpulan data yang dilakukan peneliti ialah berupa studi literatur dengan menganalisis kebutuhan dan analisis materi. Pada analisis kebutuhan peneliti melakukan wawancara tidak terstruktur kepada wali kelas II A SD Negeri 2 Seulalah pada mata pelajaran PKN. Saat mewawancarai guru tersebut, beliau mengatakan bahwa di dalam pembelajaran membutuhkan media yang dapat melibatkan semua murid agar murid-murid aktif di dalam kegiatan belajar. Media *Fun Thinkers Book* merupakan

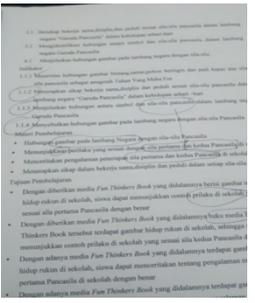
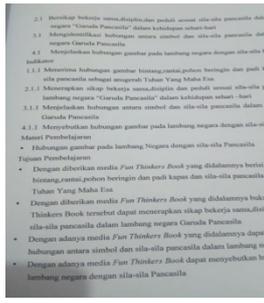
produk yang akan dikembangkan yakni telah didesain persis buku yang sudah diberi bingkai peraga didalamnya. Media *Fun Thinkers Book* ini terdapat dua bagian yaitu bagian buku dan bagian bingkai peraga yang sudah di lengkapi dengan papan ubin sebanyak 9 buah sebagai sebuah alat agar bisa mencocokkan pertanyaan dengan jawaban pada bagian kuis didalam buku *Fun Thinkers Book*. Media pembelajaran ini memuat materi tema 1 hidup rukun dan sub tema 3 hidup rukun di sekolah. Tahap kedua dari model Borg & Gall yaitu tahaap perencanaan. Pada tahapan ini dapat dilakukan melalui beberapa tahap antara lain yaitu: (1) menentukan tujuan dan manfaat pembuatan, (2) menentukan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD), (3) membuat kisi-kisi instrumen penelitian, dan (4) membuat instrumen pneelitian. Tahap selanjutnya atau tahapan ketiga yakni pengembangan format produk awal. Pada tahapan ini yang dilakukan adalah menyiapkan materi hidup rukun disekolah dan merancang sumber belajar yang bermuatan karakter peduli sosial. Tahap keempat adalah tahap uji coba awal kepada tim ahli validasi yang sudah di tetapkan. Tahap ini mempunyai tujuan yang dapat memperoleh kritikan, saran, maupun masukan dari pihak yang menguji media *Fun Thinkers Book* yang sudah di kembangkan. Sesudah terlalui tahap

validasi maka berlaanjut tahap selanjutnya yaitu tahap revisi produk berdasarkan kritikan, saran maupun masukan dari tim ahli

Hasil Uji Coba Validasi Produk

1. Validasi Ahli Materi

Peneliti melakukan revisi dengan Bapak Fadhil Sidiq M.Pd selaku validasi ahli materi pada media *Fun Thinkers Book* bermuatan karakter peduli sosial. Hasil revisi validator ahli materi pada validasi ke I yaitu:

Kondisi Revisi	Sebelum	Kondisi Revisi	Sesudah
			

Presentase Skor Tiap Aspek Oleh Ahli Materi Pada Validasi ke I (Satu) Dalam Pengembangan Media *Fun Thinkers Book* (FTB)

N o	Aspek	∑ x	∑ xi	kelayak an	interpre stasi
1.	Indikator kualitas isi	15	16	$\frac{15}{16} \times 100$ % = 94%	Sangat Valid
2.	Indikator penyajian	23	24	$\frac{23}{24} \times 100$ % = 96%	Sangat Valid
3.	Indikator bahasa	18	20	$\frac{18}{20} \times 100$	Sangat

	bahasa	8	0	% = 90%	Valid
Total		5	6		
		6	0		

$P = \frac{56}{60} \times 100\% = 94\%$

Diketahui presentase hasil hitungan diatas adalah 94% setelah dikonversikan dengan tabel penentuan kualifikasi kelayakan maka produk berada pada kualifikasi sangat valid.

Selanjutnya hasil revisi validator ahli materi pada validasi ke II yaitu:

Kondisi Revisi	Sebelum	Kondisi Revisi	Sesudah
			

Presentase Skor Tiap Aspek Oleh Ahli Materi Pada Validasi ke II (Dua) Dalam Pengembangan Media *Fun Thinkers Book* (FTB)

N o	Aspek	∑ x	∑ xi	kelayak an	interpre stasi
1.	Indikator kualitas isi	16	16	$\frac{16}{16} \times 100$ % = 100	Sangat Valid
2.	Indikator penyajian	24	24	$\frac{24}{24} \times 100$ % = 100	Sangat Valid
3.	Indikator bahasa	20	20	$\frac{20}{20} \times 100$ % = 100	Sangat Valid

Total	6 0	6 0		
-------	--------	--------	--	--

$$P = \frac{60}{60} \times 100\% = 100\%$$

Diketahui presentase hasil hitungan diatas adalah 100% kualifikasi kelayakan produk berada pada kualifikasi sangat valid.

2. Validasi Ahli Media

Ahli media pada pembelajaran yang diminta kesediannya kepada Bapak Mahlianurrahman, M.Pd (Dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Samudra). Data yang diperoleh adalah sebagai berikut:

Presentase Skor Tiap Aspek Oleh Ahli Media Pada Validasi ke I (Satu) Dalam Pengembangan Media *Fun Thinkers Book* (FTB)

No	Aspek	∑ x	∑ xi	kelayakan	interpretasi
1.	Aspek penilaian desain sampul media	9	12	$\frac{9}{12} \times 100$ %= 75%	Valid
2.	Aspek penilaian kualitas gambar yang di tampilkan	6	8	$\frac{6}{8} \times 100$ %= 75%	Valid
3.	Aspek penilaian teks yang isi tampilan	8	8	$\frac{8}{8} \times 100$ %= 100%	Sangat Valid
4.	Aspek penilaian	7	8	$\frac{7}{8} \times 100$ %= 8,75	Valid

	kualitas gambar yang di tampilkan			%	
5	Aspek penilaian taataa letak	1 1	1 2	$\frac{11}{12} \times 100$ %= 92%	Sangat Valid
6	Aspek penilaian organisasi isi	0	8 4	$\frac{0}{84} \times 100$ %= 0%	Sangat tidak valid
7	Aspek penilain penggunaan bahasa	6	8	$\frac{6}{8} \times 100$ %= 75%	Valid
Total		4 7	1 4 0		

$$P = \frac{47}{140} \times 100\% = 34\%$$

Diketahui presentase hasil hitungan diatas adalah 34% kualifikasi kelayakan produk berada pada kualifikasi sangat tidak valid. Selanjutnya hasil revisi validator ahli media pada validasi ke II yaitu:



Presentase Skor Tiap Aspek Oleh Ahli Media Pada Validasi ke II (Dua) Dalam

Pengembangan Media *Fun Thinkers*

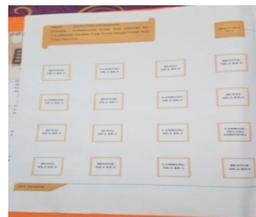
Book (FTB)

No	Aspek	Σ x	Σ xi	kelayakan	interpretasi
1.	Aspek penilaian desain sampul media	9	12	$\frac{9}{12} \times 100$ % = 75%	Valid
2.	Aspek penilaian kualitas gambar yang di tampilkan	6	8	$\frac{6}{8} \times 100$ % = 75%	Valid
3.	Aspek penilaian teks yang isi tampilan	3	8	$\frac{3}{8} \times 100$ % = 37,5%	Tidak Valid
4	Aspek penilaian kualitas gambar yang di tampilkan	6	8	$\frac{6}{8} \times 100$ % = 75%	Valid
5	Aspek penilaian taataa letak	12	12	$\frac{12}{12} \times 100$ % = 100%	Sangat Valid
6	Aspek penilaian organisasi isi	73	84	$\frac{73}{84} \times 100$ % = 87%	Sangat Valid
7	Aspek penilain penggunaan bahasa	8	8	$\frac{8}{8} \times 100$ % = 100%	Sangat Valid
Total		11	140		

$$P = \frac{111}{140} \times 100\% = 80\%$$

Diketahui presentase hasil hitungan diatas adalah 80% kualifikasi kelayakan produk berada pada kualifikasi valid.

Selanjutnya hasil revisi validator ahli media pada validasi ke III yaitu:

Kondisi Sebelum Revisi	Kondisi Sesudah Revisi
	
	

Presentase Skor Tiap Aspek Oleh Ahli Media Pada Validasi ke III (Tiga) Dalam Pengembangan Media *Fun Thinkers* Book (FTB)

No	Aspek	Σ x	Σ xi	kelayakan	interpretasi
1.	Aspek penilaian desain sampul media	12	12	$\frac{12}{12} \times 100$ % = 100%	Sangat Valid
2.	Aspek penilaian kualitas gambar yang di tampilkan	8	8	$\frac{8}{8} \times 100$ % = 100%	Sangat Valid

3.	Aspek penilaian teks yang isi tampilan	6	8	$\frac{6}{8} \times 100$ %=75%	Valid
4	Aspek penilaian kualitas gambar yang di tampilkan	6	8	$\frac{6}{8} \times 100$ %=75%	Valid
5	Aspek penilaian taataa letak	12	12	$\frac{12}{12} \times 100$ %=100%	Sangat Valid
6	Aspek penilaian organisasi isi	63	84	$\frac{73}{84} \times 100$ % = 75%	Valid
7	Aspek penilain penggunaan bahasa	8	8	$\frac{8}{8} \times 100$ %=100%	Sangat Valid
Total		115	140		

$$P = \frac{115}{140} \times 100\% = 83\%$$

Diketahui presentase hasil hitungan diatas adalah 83% setelah dikonversikan dengan tabel penentuan kualifikasi kelayakan maka produk berada pada kualifikasi sangat valid.

3. Validasi Ahli Bahasa

Ahli bahasa pada pembelajaran yang diminta kesediaannya kepada Ibu Bunga Mulyahati, M.Pd (Dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Samudra). data yang diperoleh adalah sebagai berikut:

Presentase Skor Tiap Aspek Oleh Ahli Bahasa Pada Validasi ke I (Satu) Dalam Pengembangan Media *Fun Thinkers* Book (FTB)

N o	Aspek	$\sum x$	$\sum xi$	Kelayakan	interpre stasi
1.	Aspek Penggunaan Bahasa	24	40	$\frac{24}{40} \times 100$ %=60%	Cukup layak
Total		24	40		

$$P = \frac{24}{40} \times 100\% = 60\%$$

Diketahui presentase hasil hitungan diatas adalah 60% kualifikasi kelayakan produk berada pada kualifikasi cukup layak.

Hasil Revisi Validator Ahli Bahasa:



Presentase Skor Tiap Aspek Oleh Ahli Bahasa Pada Validasi ke II (Dua) Dalam Pengembangan Media *Fun Thinkers Book* (FTB)

N o	Aspek	$\sum x$	$\sum xi$	kelayakan	interpretasi
1.	Aspek Penggunaan Bahasa	35	40	$\frac{35}{40} \times 100\% = 87,5\%$	Sangat Layak
Total		35	40		

$$P = \frac{35}{40} \times 100\% = 87,5\%$$

Diketahui presentase hasil hitungan diatas adalah 87,5% kualifikasi kelayakan produk berada pada kualifikasi sangat layak.

Kategori Kelayakan Produk Hasil Analisis Validator Ahli

N o	Validasi atau ahli	Presentase			Kategori
		V 1	V 2	V 3	
1	Fadhil Sidiq, M.Pd	90%	100%	Hanya 2 kali	Sangat Valid
2	Mahliannurrahman, M.Pd	34%	80%	83%	Sangat Valid
3	Bunga Mulyahati, M.Pd	60%	87,5%	Hanya 2 kali	Sangat Valid

SIMPULAN

Kesimpulan proses pengembangan hasil validasi dan pembahasan media *Fun*

Thinkers Book (FTB) Bermuatan Karakter Peduli sosial dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Media *Fun Thinkers Book* (FTB) bermuatan karakter peduli sosial yang diterapkan pada penelitian ini ialah merupakan media pembelajaran yang berbentuk media cetak berbentuk buku majalah dan dilengkapi dengan nomor ubin dan bingkai peraga. Dengan desain gambar dan tulisan yang sesuai dengan materi. Media *Fun Thinkers Book* (FTB) berisi tentang gambar hidup rukun disekolah, karakter peduli sosial dan sila-sila pancasila dengan bermacam –macam bentuk sehingga siswa dapat mecocokkan kuis tersebut dengan jawabannya.
2. Hasil pengembangan pada media *Fun Thinkers Book* (FTB) ini terdapat kelayakan pada media atau kevalidan yang cukup tinggi dari para ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. penilaian dari ahli materi ialah mencapai persentase 100 % dan dikategorikan sangat layak, kemudian oleh ahli media mencapai persentase 83% dan dikategorikan sangat layak. Lalu validasi oleh ahli bahasa dengan persentase 87,5% dengan dikategorikan sangat layak.

DAFTAR PUSTAKA

- Anjarani, A. S., Mulyadiprana, A., & Respati, R. (2020). Fun Thinkers sebagai Media Pembelajaran untuk Siswa Sekolah Dasar: Kajian Hipotetik. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(4), 100-111.
- Asnawi, A., Fransyaigu, R., & Mulyahati, B. (2016). Konsep Pembelajaran Terpadu dalam Kurikulum 2013 di Sekolah Dasar. *SEUNEUBOK LADA: Jurnal Ilmu-Ilmu Sejarah, Sosial, Budaya Dan Kependidikan*, 3(2), 84-93.
- Ayudia, I. (2022). PENERAPAN METODE BERCERITA DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR ILMU PENGETAHUAN SOSIAL (IPS) SISWA KELAS V SDN 3 LANGSA ACEH. *DIRASATUL IBTIDAIYAH*, 2(1), 84-96.
- Dzakina, A., & Ali, A. (2022). DEVELOPMENT OF FUN THINKERS BOOK LEARNING MEDIA ON THE MATERIAL INVERTEBRATA CLASS X SMA NEGERI 12 BONE. *Journal of Islam and Science*, 9(2), 99-110.
- Fransyaigu, R., & Astuti, S. (2020). Analisis Nilai Karakter Peduli Lingkungan Pada Siswa Sekolah Dasar. *Journal of Basic Education Studies*, 3(2), 1078-1088.
- Fransyaigu, R., & Sukirno, S. (2020). Analisis Keterampilan Proses Siswa Sekolah Dasar dalam Pembelajaran IPA. *Journal of Basic Education Studies*, 3(1), 32-43.
- Jamil, T. M., Fransyaigu, R., & Mulyahati, B. (2017, January). Analisis penerapan pendekatan saintifik pada pembelajaran pkn untuk meningkatkan kecakapan kewarganegaraan siswa SD. *In Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana Unsyiah*.
- Juliati, J., & Syafriansyah, S. (2018). UPAYA PENINGKATAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA DENGAN MENGGUNAKAN PENDEKATAN SAINSTIFIK PADA SISWA KELAS VI SD NEGERI GAMPONG JAWA. *Journal of Basic Education Studies*, 1(2), 13-20.
- Kenedi, A. K. (2018). Desain Instrument Higher Order Thingking Pada Mata Kuliah Dasar-Dasar Matematika Di Jurusan PGSD. AR-RIAYAH: *Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 67-80.
- Mahlianurrahman, M. (2018). PENERAPAN METODE EKSPERIMEN TERHADAP HASIL

- DAN MINAT BELAJAR PADA PEMBELAJARAN MATERI CAHAYA SISWA KELAS V MIS LAMGUGOB KOTA BANDA ACEH. *Bina Gogik: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(2).
- Nurdyansyah. (2019). *Media Pembelajaran Inovatif*. Sidoarjo:UMSIDA Press.
- Rafli, M. F. (2022). Pelatihan Pembuatan Bahan Ajar Pada Guru SDN 050763 Gebang. *Joong-Ki: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 148-152.
- Ramadhani, D., Wurjani, D., & Sukirno, S. (2019). Pengaruh Teknik Pembelajaran Ice Breaking Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Tema 6 Indahnya Persahabatan SD Negeri 1 Paya Bujok Tunong Langsa. *Journal of Basic Education Studies*, 2(1), 68-68.
- Sahudra, T. M., & Juwita, R. (2018). PENGARUH SIKAP BERKOMUNIKASI DAN PROFESIONALISME GURU SERTA DISIPLIN TERHADAP PRESTASI BELAJAR SISWA DI SEKOLAH MENENGAH PERTAMA NEGERI 1 KOTA LANGSA. *SEUNEUBOK LADA*, 5(2), 129-137.
- Sidiq, F., & Lailatussyukriyah, L. (2017, October). ANALISIS PENGGUNAAN BUKU AJAR TEMATIK PADA KURIKULUM 2013 DISEKOLAH DASAR SEKECAMATAN LANGSA BARAT. In *Prosiding Seminar Nasional Inovasi Pendidikan*.
- Sukirno, S., & Fransyaigu, R. (2019). Penerapan Media Audio Visual Berbasis Adobe Flash Menggunakan Model Pembelajaran Guided Inquiry Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Tema 8 Sub Tema 3 Kelas V SD Negeri 10 Langsa tahun Pelajaran 2018/2019. *Journal of Basic Education Studies*, 2(2), 75-89.
- Sukirno, S., Kenedi, A. K., & Nelliarti, N. (2020). Peningkatan Kemampuan Literasi Informasi Siswa Sekolah Dasar Melalui Model Project Based Learning. In *SEMINAR NASIONAL PENINGKATAN MUTU PENDIDIKAN* (Vol. 1, No. 1, pp. 435-439).