

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN *FUN THINKERS BOOK* TERHADAP
HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS III UPT SPF
SD NEGERI CENDRAWASIH 1 MAKASSAR**

Risda¹, Baharullah², Hamdana Hadaming³

¹PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar

²Pendidikan Matematika FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar

³PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar

¹risdarsd29@gmail.com, ²baharullah@unismuh.ac.id, ³Hamdana@unismuh.ac.id

ABSTRACT

focused on teachers, students are less focused on learning and often complain of boredom in following the learning. resulting in low mathematics learning outcomes. This study aims to determine the effect of fun thinkers book learning media on mathematics learning outcomes of grade III students of UPT SPF SD Negeri Cendrawasih 1 Makassar. This type of research is quasi-experimental research. This study involved two classes consisting of an experimental class and a control class. The sample in this study was 50 students. Data collection techniques were carried out using learning outcome tests and observation sheets. Data analysis techniques in this study were descriptive data analysis techniques and T-Test tests. The results showed that the mathematics learning outcomes in the control class in the pretest got an average score of 48.50 and after the implementation of conventional mathematics learning got a score (posttest) of 64.80. In the experimental class before the implementation of fun thinkers book media in the pretest with an average score of 47.60. while in the posttest increased with an average score of 77.60. The results of the t-test analysis on the effect of using fun thinkers book media on the mathematics learning outcomes of class III students of UPT SPF SD Negeri Cendrawasih 1 Makassar. Shows that the significance value obtained is good, namely the effect of fun thinkers book media on mathematics learning outcomes (Sig = 0.003) is smaller than the specified alpha value of 0.05 (0.003 < 0.05). Based on the results obtained, it can be concluded that H0 is rejected and H1 is accepted, which states that there is an effect of using fun thinkers book media on mathematics learning outcomes of class III students of UPT SPF SD Negeri Cendrawasih 1 Makassar.

Keywords: Learning Media; Fun Thinkers Book; Mathematics Learning Outcomes

ABSTRAK

Masalah utama dalam penelitian ini yakni kegiatan pembelajaran masih terfokus pada guru, siswa kurang fokus dalam pembelajaran dan seringkali mengeluh bosan dalam mengikuti pembelajaran. sehingga mengakibatkan hasil belajar matematika rendah. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran *fun thinkers book* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas III UPT SPF SD

Negeri Cendrawasih 1 Makassar. Jenis penelitian ini adalah penelitian *quasi eksperimen*. Penelitian ini melibatkan dua kelas yang terdiri dari kelas eksperimen dan kelas kontrol. Sampel pada penelitian ini sebanyak 50 siswa. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan tes hasil belajar dan lembar observasi. Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah teknik analisis data deskriptif dan uji T-Test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar matematika pada kelas kontrol pada *pretest* mendapatkan nilai rata-rata 48,50 dan setelah penerapan pembelajaran matematika secara konvensional mendapatkan nilai (*posttest*) 64,80. Pada kelas eksperimen sebelum penerapan media *fun thinkers book* pada *pretest* dengan nilai rata-rata 47,60. sedangkan pada *posttest* meningkat dengan nilai rata-rata 77,60. Hasil analisis uji-t tentang pengaruh penggunaan media *fun thinkers book* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas III UPT SPF SD Negeri Cendrawasih 1 Makassar. Menunjukkan hasil bahwa nilai signifikansi yang diperoleh baik yaitu pengaruh media *fun thinkers book* terhadap hasil belajar matematika ($\text{Sig} = 0.003$) lebih kecil dari nilai alpha yang ditetapkan yaitu 0.05 ($0,003 < 0,05$). Berdasarkan hasil yang diperoleh dapat diambil kesimpulan bahwa yang H_0 ditolak dan H_1 diterima yang menyatakan terdapat pengaruh penggunaan media *fun thinkers book* terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas III UPT SPF SD Negeri Cendrawasih 1 Makassar diterima

Kata Kunci: Media Pembelajaran; *Fun Thinkers Book*; Hasil Belajar Matematika

A. Pendahuluan

Matematika sebagai ratu ilmu atau *mother of science* artinya matematika merupakan sumber ilmu pengetahuan lainnya, terdapat begitu banyak ilmu pengetahuan, dan pengembangannya bergantung pada matematika (Afsari et al., 2021). Matematika dipandang sebagai suatu ilmu yang memiliki konsep yang abstrak dan memerlukan pemahaman konsep dan pembelajaran matematika dipandangan sebagai pembelajaran yang paling sukar, dengan alasan terlalu pusing saat mencoba menyelesaikan soal tersebut. Fakta ini membuktikan bahwa matematika menakutkan bagi siswa tersebut.

Selain itu siswa menganggap mata pelajaran Matematika adalah salah satu bidang yang sulit dipelajari. Ini dapat dilihat sewaktu pembelajaran berlangsung siswa kurang aktif, cenderung malas dan kurang berminat untuk mengerjakan tugas-tugas di rumah yang diberikan guru (Anggraini, 2021). Munculnya pandangan tersebut membuat guru harus lebih mempersiapkan diri dalam memberikan materi pembelajaran matematika di kelas, hal ini dikarenakan guru adalah salah satu faktor yang dapat menentukan berhasil atau tidaknya suatu tujuan pendidikan, karena guru secara langsung berhadapan dengan siswa

untuk memberikan bimbingan yang akan menghasilkan tamatan yang diharapkan.

Siswa akan terlibat aktif dalam proses pembelajaran serta minat yang tinggi apabila metode yang dilaksanakan guru benar-benar membangkitkan semangat dan antusiasme siswa. Pendidikan dan pengajar dapat dikatakan berhasil apabila perubahan-perubahan yang tampak pada siswa merupakan akibat dari proses belajar mengajar yang dilaminya melalui program dan kegiatan yang dirancang dan dilaksanakan oleh guru dalam proses pengajarannya (Yandi et al., 2023). Media pembelajaran dapat berfungsi sebagai alat komunikasi yang mampu membangkitkan semangat dan antusiasme dalam menerima materi pelajaran. Agar hasil inovasi media pembelajaran dapat berjalan maksimal sesuai dengan tujuan yang diinginkan, maka terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam inovasi yaitu rasional teoritis, landasan pemikiran pembelajaran dan lingkungan belajar (Wardani, Kusumaningsih & Kusniati 2024).

Hasil studi pendahuluan yang dilakukan menemukan guru dalam proses pembelajaran lebih didominasi

pada metode ceramah dengan sumber belajar pasif yang cenderung membuat siswa kurang terlibat aktif dan kurang memahami materi pembelajaran. Akibatnya hasil belajar matematika siswa tergolong rendah, menunjukkan bahwa pendekatan yang dilakukan masih belum efektif. Hasil belajar matematika adalah kemampuan seseorang untuk memahami permasalahan-permasalahan yang terjadi setelah mendapatkan proses pembelajaran yang berhubungan dengan matematika (Pundi Aprillia et al., 2021; Rahman, 2022). Sehingga diperlukan sebuah media pembelajaran yang interaktif yang mampu melibatkan siswa secara aktif dan memberikan pemahaman akan pembelajaran matematika. Dengan media pembelajaran, guru dapat menciptakan berbagai situasi kelas yang diinginkan seperti sesuatu yang tidak bisa dihadapkan atau dimunculkan di kelas maka dengan adanya media pembelajaran semua hal tersebut bukan menjadi permasalahan lagi karena dengan media pembelajaran yang sesuai maka akan dapat memvisualisasikan objek di depan peserta didik secara jelas, dengan demikian konsep-

konsep atau gambaran yang masih bersifat tidak jelas akan menjadi lebih jelas, mudah dimengerti dan dipahami oleh peserta didik (Mantika, dkk. 2022).

Paradigma pembelajaran dapat berubah dengan memanfaatkan media pembelajaran, peserta didik berstatus tidak hanya sebagai objek namun juga bagian utama dalam pembelajaran yang membantu peserta didik untuk memiliki rasa percaya diri sehingga proses belajar mengajar menjadi lebih partisipatif, kolaboratif serta interaktif (Wulandari & Mudinillah 2022). Media pembelajaran adalah alat yang bisa digunakan untuk membantu jalannya pembelajaran agar lebih efektif dan optimal sehingga pada saat proses pembelajaran tidak hanya terpaku kepada buku dan papan tulis saja karena telah banyak media pembelajaran yang dapat digunakan oleh para pendidik (Fadilah Aisyah et al., 2023). Ketersediaan media pembelajaran yang interaktif saat ini masih kurang maksimal terkhususnya pada pembelajaran Matematika. Berdasarkan hasil observasi di UPT SPF SD Negeri Cendrawasih 1 Makassar menemukan bahwa pada proses pembelajaran metode yang

digunakan masih didominasi dengan metode ceramah dan sumber belajar yang pasif, salah satu contoh hanya menggunakan sumber belajar dari buku. Akibatnya siswa kurang terlibat aktif dan siswa kurang memiliki motivasi untuk belajar. Saat ini banyak guru yang mengajarkan matematika hanya dengan menyampaikan materi kepada siswa sehingga siswa hanya mampu menyelesaikan permasalahan matematika tanpa mengerti penyelesaian tersebut (Radiusman, 2020). Sebagai solusi, penggunaan akan media pembelajaran *fun thinkers book* dapat meningkatkan motivasi, minat, keaktifan siswa pada proses pembelajaran. Media *fun thinkers book* dapat dijadikan sebagai sumber belajar yang menyenangkan dan melibatkan siswa secara langsung pada proses pembelajaran. Media pembelajaran *fun thinkers book* dipandang relevan untuk pembelajaran siswa sekolah dasar karena media ini sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang cenderung senang bermain (Ekawati et al., 2023). Oleh sebab itu, seorang pendidik harus mampu untuk memilih media yang tepat dan sesuai dengan konten materi ajar yang akan diajarkan kepada peserta didik agar

tujuan pembelajaran dapat tercapai (Maharani & Hidayah Putri, 2023)

Beberapa penelitian sebelumnya telah membuktikan bahwa media *fun thinkers book* memberikan dampak terhadap hasil belajar siswa. *Pertama*, media *fun thinkers book* mampu meningkatkan antusiasme belajar dan hasil belajar pada materi bangun datar (Rahmah & Hidayat, 2022). *Kedua* media *fun thinkers book* dalam pembelajaran matematika mampu untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa di tingkat sekolah dasar (Saidah & Wahyudi, 2024). *Ketiga* penelitian pada materi IPS menemukan bahwa media *fun thinkers book* mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik (Mantika et al., 2022). Secara keseluruhan, penelitian-penelitian sebelumnya memberi ruang pada pentingnya akan penggunaan media *fun thinkers book* sebagai alternatif untuk meningkatkan hasil belajar matematika, sikap berpikir kritis, dan juga antusiasme siswa dalam pembelajaran. Sebagian besar penelitian terdahulu mengkaji media *fun thinkers book* jenjang tingkat sekolah dasar. Pada penelitian pertama mengkaji mengenai pengembangan media *fun thinkers*

book namun pada pengembangan media ini belum sampai hingga ketahap uji lapangan, penelitian kedua mengkaji mengenai pengembangan media *fun thinkers book* pada kelas tinggi yakni kelas V. Pada penelitian ketiga mengkaji pengaruh media *fun thinkers book* pada mata pelajaran IPS. Oleh karena itu, penelitian ini berupaya mengisi celah tersebut dengan menganalisis pengaruh media *fun thinkers book* untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Fokus penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan sejauhmana pengaruh media pembelajaran *fun thinkers book* dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa. Serta melihat sejauh mana keefektifan media pembelajaran *fun thinkers book* digunakan dalam materi pelajaran matematika jika dibandingkan dengan penggunaan pembelajaran secara konvensional.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan Penelitian *quasi-experimental design*. Menurut Sugiyono (2018) menyatakan bahwa *quasi-experimental design* merupakan pengembangan dari *true experimental design*. Bentuk desain *quasi eksperimental* terdiri dari kelas

eksperimen yang akan diberikan media pembelajaran *fun thinkers book* dan kelas kontrol (pembanding) tidak diberikan media pembelajaran *fun thinkers book*. Penelitian ini menggunakan desain penelitian *Nonequivalent Control Grup Design*. Desain ini hampir sama dengan *pretest posttest control group design* yang membedakna yaitu pada desain ini pengambilan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tersebut tidak dilakukan secara random.

Populasi menurut Sugiyono (2018) adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Berkaitan dengan pengertian populasi, dalam penelitian yang akan dilakukan pada siswa kelas III UPT SD Negeri Cendrawasih 1 Makassar yang terdiri dari 2 kelas yang berjumlah 50 peserta didik. Menurut Sugiyono (2018), sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Maka yang menjadi sampel dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas III yang berjumlah 50 peserta didik di UPT

SPF SD Negeri Cendrawasih 1 Makassar.

Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini adalah lembar observasi dan instrumen tes. Teknik pengumpulan data adalah observasi, tes, dan dokumentasi.

Teknik analisis data menurut Sugiyono (2018) data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi, dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintes, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan. Teknik analisis data pada penelitian kuantitatif menggunakan statistik. Terdapat dua macam analisis data pada penelitian ini yakni menggunakan analisis data statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial dimana analisis inferensial meliputi uji normalitas, uji homogenitas, uji N-gain, dan uji hipotesis.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan Hasil

Tahap awal penelitian ini diberikan tes awal (*pretest*) kepada kelas III

UPT SPF SD Negeri Cendrawasih 1 Makassar dengan tujuan untuk melihat kemampuan awal peserta didik dari masing-masing kelas. Tahap berikutnya yakni mengajar secara konvensional pada kelas kontrol yaitu kelas III B pada bulan februari 2025 dan penelitian memberikan perlakuan berupa penerapan media *fun thinkers book* pada kelas eksperimen pada bulan februari 2025.

a. Data Hasil *Pretest* Siswa

Pretest dilakukan dengan pemberian soal sebelum memberikan materi pada kedua kelas. Bertujuan untuk melihat kemampuan awal siswa sebelum diterapkan perlakuan.

Tabel 1. Hasil *Pretest* Siswa

Statistik Deskriptif	Nilai Statistik <i>Pretest</i>	
	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Banyaknya Sampel	25	25
Nilai Tertinggi	70	70
Nilai Terendah	30	30
Skor Rata-rata	47.60	48.50
Standar Deviasi	13.928	13.441

Berdasarkan tabel 1 diatas dapat dilihat bahwa nilai rata-rata *pretest* kelas kontrol lebih tinggi dari pada kelas eksperimen dengan nilai rata-rata 48,50 pada kelas kontrol dan 47,60 pada kelas eksperimen.

b. Data Hasil *Posttest* Siswa

Hasil penelitian ini berupa nilai diperoleh dari hasil tes soal setelah

semua rangkaian kegiatan pembelajaran pada kedua kelas yang diajarkan media yang berbeda, yaitu pada kelas III A (kelas eksperimen) yang diajarkan dengan media *fun thinkers book*, sedangkan pada kelas III B (kelas kontrol) diajarkan dengan model konvensional.

Tabel 2. Hasil *Posttest* Siswa

Statistik Deskriptif	Nilai Statistik <i>Posttest</i>	
	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Banyaknya Sampel	25	25
Nilai Tertinggi	100	100
Nilai Terendah	50	20
Skor Rata-rata	77.60	64.80
Standar Deviasi	13.317	15.578

Berdasarkan tabel 2 diatas diperoleh perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dari kedua kelas tersebut terdapat perbedaan nilai rata-rata kelas eksperimen dan kelas kontrol, dari data hasil *posttest* hasil belajar matematika siswa kelas eksperimen yaitu 77,60 sedangkan nilai rata-rata kelas kontrol yaitu 64,80. Hal ini menunjukkan bahwa ada perbedaan kemampuan hasil belajar matematika siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

c. Hasil Uji Hipotesis

Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa kelas eksperimen

dan kelas kontrol pada pembelajaran matematika. Berdasarkan hasil perhitungan uji normalitas dan uji homogenitas diperoleh bahwa data kelas eksperimen dan kelas kontrol terdistribusi normal dan varian kedua kelas sampel homogen. Sehingga uji-

t digunakan uji *independent sample T-Test* dengan bantu aplikasi SPSS 30.00 dan untuk mengetahui pengaruh media *fun thinkers book*. Adapun data yang diperoleh dari hasil perhitungan menggunakan aplikasi SPSS sebagai berikut.

Tabel 3. Hasil Independent Samples Test

		Levenes				t-test for Equality of Means					
		Test for									
		Equality of									
		Variances									
		F	Sig.	T	df	Significance		Mean	Std. Error	95%	
								Difference	Difference	Confidence	
										Interval of the	
										Difference	
						One-	Two-			Lower	Upper
						Side	Side				
						d p	d p				
Hasil	Equal	.142	.708	3.123	48	.002	.003	12.800	4.099	4.559	21.041
	variances										
	assumed										
	Equal			3.123	46.866	.002	.003	12.800	4.099	4.554	21.046
	variances										
	not										
	assumed										

Berdasarkan tabel 3 diatas, hasil *posttest* pada siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol dilakukan uji hipotesis. Berdasarkan uji-t pada tabel diatas untuk hasil belajar yaitu nilai sig. 2- tailed $0.003 \leq 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Artinya terdapat pengaruh media *fun thinkers book* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas III UPT SPF SD Negeri Cendrawasih 1 Makassar.

Uji N-gain dalam penelitian ini untuk mengetahui peningkatan hasil belajar setelah diberikan perlakuan. Uji N-Gain merupakan selisih antara nilai *posttest* dan *pretest* dengan bantuan aplikasi SPSS 30.00 for windows. Berdasarkan hasil pengulahan dan analisis terhadap data penelitian dapat dikemukakan pada tabel 4

Tabel 4. Uji N-Gain

Kelas	N-Gain
Eksperimen	56,9619
Kontrol	28,3534

Berdasarkan hasil perhitungan uji N-Gain score tersebut, menunjukkan bahwa nilai rata-rata N-Gain score untuk kelas eksperimen (*media fun thinkers book*) adalah sebesar 56,9619 atau 56,9% termasuk dalam kategori cukup efektif. Sementara untuk rata-rata N-Gain score untuk kelas kontrol (pembelajaran konvensional) adalah sebesar 28,3524 atau 28% termasuk dalam kategori tidak efektif. Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan *media fun thinkers book* cukup efektif untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas III UPT SPF SD Negeri Cendrawasih 1 makassar. Sementara pembelajaran konvensional tidak efektif untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas III UPT SPF SD Negeri Cendrawasih 1 makassar

Pembahasan

Kami menemukan adanya perbedaan yang signifikan dalam hasil belajar matematika antara siswa yang diajarkan dengan menggunakan *media fun thinkers book* dengan

metode pembelajaran konvensional. *Media fun thinkers book* terbukti lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa, sebagaimana ditunjukkan oleh hasil *posttest* yang lebih tinggi pada kelas eksperimen dibandingkan dengan kelas kontrol. *Media fun thinkers book* merupakan jenis media pembelajaran visual serta interaktif yang dirancang untuk merangsang rasa ingin tahu siswa, dalam hal ini media ini dilengkapi dengan bingkai serta arahan dan contoh untuk membantu siswa belajar secara mandiri (Yarda et al., 2024). Selama proses pembelajaran dengan menggunakan *media fun thinkers book* siswa antusias, aktif, serta kemampuan kerja sama terjalin. Hal ini dipengaruhi oleh fasilitas dari *fun thinkers book* yang dikemas untuk menciptakan kegiatan belajar menjadi lebih menyenangkan (Kibtiah et al., 2021). *Media fun thinkers book* mampu mengajak siswa untuk berpikir dalam menjawab pertanyaan dengan menggunakan cara yang menyenangkan seperti bermain yaitu memindahkan kotak-kotak persegi ke jawaban yang benar. Sejalan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan Mulya et al. (2024) bahwa *media fun*

thinkers book merupakan media pembelajaran yang bertujuan mengembangkan keterampilan kognitif anak melalui aktivitas interaktif dan kreatif dengan media ini mampu meningkatkan keterampilan berfikir kreatif sehingga berdampak akan hasil belajar siswa.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, selama proses pembelajaran dengan menggunakan media *fun thinkers book* siswa aktif dan antusias mengikuti pembelajaran. berbeda dengan sebelum diterapkan media *fun thinkers book* siswa nampak tidak bersemangat dan pasif. Penggunaan media pembelajaran memiliki dampak positif terhadap pencapaian belajar siswa terkait pemahaman konsep dan motivasi belajar (Wardani et al., 2024). Sejalan dengan pendapat Sabrina et al. (2023) media visual (image atau perumpamaan) memegang peran yang sangat penting dalam proses belajar. dalam pembelajaran matematika diperlukan adanya pemahaman konsep sehingga media visual dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan. Pada penelitian ini menggunakan *Fun Thinkers Book* merupakan jenis media pembelajaran

visual yang dapat digunakan dalam pembelajaran matematika. *Fun thinkers book* pada pembelaran matematika dibuat agar peserta didik dapat belajar sambil bermain karena peserta didik diajarkan untuk menganalisis suatu gambar, menjawab pertanyaan, dengan mengamati gambar, dan menjodohkan sesuai isi gambar yang diberikan. Hasil belajar siswa yakni *pretest-posttest* diperoleh nilai *pretest* yakni 47,60 pada kelas eksperimen dan 48,50 pada kelas kontrol. Peningkatan yang signifikan pada kelas eksperimen pada nilai rata-rata *posttest* yakni dengan nilai 77,60 sedangkan pada kelas kontrol mendapatkan nilai rata-rata 64,80. Pada uji *n-gain* yang dilakukan didapatkan hasil temuan bahwa penggunaan media *fun thinkers book* cukup efektif dibandingkan pembelajaran konvensional

Berdasarkan uji-t mengindikasikan bahwa media *fun thinkers book* terbukti memiliki dampak pada hasil belajar matematika siswa. Keunggulan media *fun thinkers book* yakni memiliki tampilan menarik dan disertai dengan gambar-gambar, menjadikan siswa lebih aktif selama proses

pembelajaran, mengasah kemampuan siswa dalam mencocokkan balok angka soal dengan balok angka jawaban sehingga akan menambah pengalaman belajar siswa, dan menciptakan suasana belajar yang membuat siswa aktif dan tidak membosankan (Fauziah & Ninawati, 2023). Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat mengembangkan minat serta keinginan yang baru, membangkitkan motivasi bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap pembelajaran (A. P. Wulandari et al., 2023). Hal ini sejalan dengan penelitian sebelumnya (Ekawati et al., 2023; Fauziah & Ninawati, 2023; Kibtiah et al., 2021; Mantika et al., 2022; Mulya et al., 2024; Saidah & Wahyudi, 2024) bahwa media *fun thinkers book* memberikan dampak yang signifikan terhadap hasil belajar siswa dalam matematika. Dengan demikian, penelitian ini semakin menguatkan bahwa penggunaan media *fun thinkers book* dapat memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar matematika siswa.

E. Kesimpulan

Kami menyimpulkan bahwa media *fun thinkers book* memberikan pengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa. Hal ini berdasarkan hasil pengujian yang telah kami lakukan yakni pada uji N-Gain nilai rata-rata N-Gain score sebesar 56,9619 atau atau 56,9% termasuk dalam kategori cukup efektif dengan nilai sig. 2- tailed $0.003 \leq 0,05$. Keterbatasan kami nampak pada sampel siswa kelas III di beberapa sekolah, sehingga generalisasi hasil terjadap populasi yang lebih luas masih terbatas. Selain itu peneliti hanya mengukur hasil belajar matematika siswa melalui tes tertulis, tanpa mempertimbangkan aspek lain seperti kerja sama antar tim, kemampuan berpikir kritis, atau kemampuan pemecahan masalah. Berdasarkan hasil dan keterbatasan tersebut, beberapa rekomendasi dapat diajukan pada penelitian selanjutnya. Pertama, disarankan melakukan penelitian dengan cakupan sampel yang lebih luas dan melibatkan jenjang pendidikan yang berbeda dan kedua disarankan pada penggunaan media pembelajaran dikolaborasikan dengan teknologi yang mampu memberikan pemahaman konsep yang lebih mendalam.

DAFTAR PUSTAKA

- Afsari, S., Harahap, S. K., & Munthe, L. S. (2021). Systematic Literature Review: Efektivitas Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik pada Pembelajaran Matematika Systematic Literature Review: The Effectiveness Of Realistic Mathematics Education Approach In Mathematics Learning. *Indonesian Journal of Intellectual Publication*, 1(3), 189–197.
- Anggraini, Y. (2021). Analisis Persiapan Guru dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2415–2422. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1241>
- Ekawati, D., Fardinah, F., Ansar, A., Sari, R., & Sulaiman, H. (2023). Pelatihan Pembuatan Fun Thinkers Match Frame Sebagai Media Pembelajaran Matematika Bagi Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Abmas Negeri (JAGRI)*, 4(1), 1–7. <https://doi.org/10.36590/jagri.v4i1.406>
- Fadilah Aisyah, Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran Sulis Putri Hidayat STAI DR. KHEZ Muttaqien Purwakarta. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2).
- 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>
- Kibtiah, M., Hendracipta, N., & Andriana, E. (2021). Developing Fun Thinkers Book Learning Media On The Topic Of Peristiwa Alam Yang Terjadi Di Indonesia At Grade V Of Elementary School. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(4), 829–835. <https://doi.org/10.33578/jpkip.v10i4.8144>
- Maharani, I., & Hidayah Putri, J. (2023). Relevansi Pengembangan Media Pembelajaran Matematika. *EDUSAINTEK: Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi*, 10(1), 353–361. <https://doi.org/10.47668/edusaintek.v10i1.719>
- Mantika, E. P., Husniati, H., & Oktaviyanti, I. (2022). Pengaruh Media Fun Thinkers Book Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Muatan IPS Kelas IV SDN Inpres Rai Oi. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(4), 2105–2113. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i4.907>
- Mulya, T., Laminah, & MZ, Z. A. (2024). Pengaruh Media Fun

- Thinkers Book terhadap Peningkatan Keterampilan Berfikir Kreatif Siswa pada Materi IPA Kelas V. *JURNAL PENDIDIKAN MIPA*, 14(4), 959–968. <https://doi.org/10.37630/jpm.v14i4.1986>
- Pundi Aprillia, E., Purwa Kusuma Pendidikan Matematika, A., & Kusuma Negara, S. (2021). *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara III Hubungan Gaya Belajar Siswa dengan Hasil Belajar Matematika Materi Trigonometri*.
- Radiusman, R. (2020). Studi Literasi: Pemahaman Konsep Anak Pada Pembelajaran Matematika. *Fibonacci: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 6(1), 1. <https://doi.org/10.24853/fbc.6.1.1-8>
- Rahman, S. (2022). *Pentingnya Motivasi Belajar dalam Meningkatkan Hasil Belajar*. 289–302.
- Sabrina, N. A., Maharaja, L. R., Naingglan, M. M., & Gaol, M. L. (2023). Pengaruh Pengembangan Media Ajar Visual Terhadap Siswa Sekolah Dasar dalam Memahami Konsep Matematika Secara Visual. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(1), 11. <https://doi.org/10.47134/ppm.v1i1.113>
- 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>
- ugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Wardani, N. W., Kusumaningsih, W., & Kusniati, S. (2024). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi, Evaluasi, Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(1), 134–140. <http://journal.ainarapress.org/index.php/jiepp>
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 05(02), 3928–3936.
- Wulandari, T., & Mudinillah, A. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 2(1), 102–118. <https://doi.org/10.32665/jurmia.v2i1.245>
- Yandi, A., Nathania, A., Putri, K., & Syaza, Y. (2023). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik (Literature Review). *Jurnal Pendidikan Siber*

Nusantara, 1(1), 13.
<https://doi.org/10.38035/jpsn.v1i1>

Yarda, L., Cahyadi, F., & Listyarini, I.
(2024). Pengembangan Media Pembelajaran Fun Thinker Book Kelas V pada Materi Sifat – Sifat Bangun Datar dan Bangun Ruang di SDN Ngotet Rembang. *Wawasan Pendidikan*, 4(1), 149–159.
<https://doi.org/10.26877/wp.v4i1.17059>