

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *FUN THINKERS BOOK* BERBASIS *PLAY BASED LEARNING* TERHADAP KEMAMPUAN BERCEKITA SISWA KELAS III SD INPRES TETEBATU KABUPATEN GOWA

¹Nur Fijriani, ²Ummu Khaltsun, ³Nur Khadijah Razak
^{1,2,3} Prodi PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar
¹nurfijrianinalman@gmail.com, ²ummukhaltsum@unismuh.ac.id,
³nurkhadijah@unismuh.ac.id

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of the Fun Thinkers Book media based on Play-Based Learning on students' storytelling skills using a quantitative approach with a quasi-experimental design (Nonequivalent Control Group Design). The sample consisted of 44 students, including 24 in the experimental class and 20 in the control class, selected through purposive sampling. Data were collected through tests (pretest–posttest) and observation, and analyzed using descriptive and inferential statistics with SPSS. The results showed an improvement in storytelling skills in the experimental class from 64.00 to 89.00 (mastery from 42% to 100%), while the control class improved from 56.00 to 71.00 (mastery from 25% to 60%). The t-test indicated a significance value of $0.001 < 0.05$ and t-count of $4.218 > t$ -table of 2.018, meaning that H_0 was rejected and H_1 was accepted. Based on these findings, it can be concluded that the Fun Thinkers Book media based on Play-Based Learning has a significant and positive effect on students' storytelling skills, as well as increasing their activeness and engagement in learning.

Keywords: Fun Thinkers Book Media Based on Play-Based Learning, Storytelling Skills, Indonesian Language

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media *Fun Thinkers Book* berbasis *Play Based Learning* terhadap kemampuan bercerita siswa dengan pendekatan kuantitatif menggunakan desain quasi eksperimen (*Nonequivalent Control Group Design*). Sampel berjumlah 44 siswa yang terdiri dari 24 siswa kelas eksperimen dan 20 siswa kelas kontrol, dipilih secara *purposive sampling*. Teknik analisis data terdiri dari tes (*pretest–posttest*) dan observasi. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial dengan SPSS. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan kemampuan bercerita pada kelas eksperimen dari 64,00 menjadi 89,00 (ketuntasan 42% menjadi 100%), sedangkan kelas kontrol dari 56,00 menjadi 71,00 (ketuntasan 25% menjadi 60%). Uji t menunjukkan signifikansi $0,001 < 0,05$ dan t hitung $4,218 > t$ tabel 2,018, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa media *Fun Thinkers Book* berbasis *Play Based Learning* berpengaruh signifikan dan positif terhadap kemampuan bercerita siswa serta meningkatkan keaktifan dan keterlibatan dalam pembelajaran.

Kata Kunci: Media *Fun Thinkers Book* berbasis *Play Based Learning*, Kemampuan Bercerita, Bahasa Indonesia

A. Pendahuluan

Pendidikan di Indonesia memiliki peran strategis sebagai instrumen pembangunan manusia bangsa yang berkarakter, berkompetensi, dan siap menghadapi tantangan abad ke-21. Sistem pendidikan nasional sebagaimana diamanatkan oleh Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menegaskan bahwa setiap siswa berhak memperoleh layanan pendidikan yang bermutu dan dikembangkan secara menyeluruh. Dalam konteks pembelajaran di sekolah dasar, aspek kemampuan berbahasa, khususnya kemampuan bercerita, memegang posisi penting karena berbicara adalah salah satu modal dasar untuk berkomunikasi, berpikir kritis, dan membangun pembelajaran aktif. Sebagaimana dikemukakan dalam kajian bahwa empat dimensi kemampuan berbahasa anak meliputi kemampuan mendengarkan, kemampuan bercerita, kemampuan menulis, dan kemampuan membaca.

Pembelajaran bahasa Indonesia pada tingkat SD diarahkan untuk mengembangkan kemampuan siswa dalam berbahasa lisan dan tulis yang benar dan sesuai konteks. Dengan demikian, kemampuan bercerita siswa SD menjadi bagian tak terpisahkan dari pembelajaran Bahasa Indonesia yang menekankan aspek lisan sebagai fondasi komunikasi, kolaborasi, dan literasi. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar, guru tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga membimbing siswa agar mampu

berbicara dengan baik, jelas, percaya diri, dan memperhatikan kosakata, intonasi, dan makna. Menurut Anjelina dan Tarmini (2022), pada pembelajaran Bahasa Indonesia di SD, keterampilan berbicara siswa masih terbagi sebagian berada dalam kategori baik, cukup, dan kurang.

Idealnya, pembelajaran bahasa semacam ini memungkinkan siswa untuk aktif bertanya, berdiskusi, melakukan presentasi, atau menceritakan pengalaman siswa secara lisan. Kondisi ideal tersebut adalah ketika siswa aktif sebagai pembicara (*speaker*), bukan hanya pendengar, karena berbicara memungkinkan mereka mengartikulasikan pemikiran, mengeksplorasi bahasa, serta berlatih secara nyata. Namun dalam kenyataannya, kondisi pembelajaran di banyak sekolah dasar menunjukkan bahwa kemampuan bercerita siswa belum mencapai tingkat ideal.

Berdasarkan hasil observasi awal peneliti di SD Inpres Tetebatu Kabupaten Gowa pada tanggal 17 September 2025, hasil ulangan harian kemampuan bercerita siswa menunjukkan bahwa siswa kelas IIIA yang berjumlah 24 siswa, hanya 10 siswa (42%) yang mencapai ketuntasan belajar dengan nilai ≥ 70 , sedangkan 14 siswa (58%) belum tuntas. Nilai rata-rata kelas ini adalah 67,4, yang berarti masih di bawah KKTP (70). Hasil ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa kelas IIIA kurang percaya diri dan belum lancar menyampaikan pendapat. Sementara itu, di kelas IIIC yang berjumlah 20 siswa, terdapat 10 siswa

(50%) yang tuntas dan 10 siswa (50%) yang belum tuntas. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan yang cukup signifikan antara target pembelajaran dan realitas di lapangan. Fakta ini menunjukkan bahwa kemampuan bercerita siswa kelas IIIA dan IIIC di sekolah tersebut perlu mendapat perhatian.

Faktor-faktor penyebab rendahnya kemampuan bercerita siswa di kelas III antara lain dapat dikaitkan dengan penggunaan media pembelajaran yang masih bersifat konvensional, yaitu buku paket sebagai sumber utama belajar. Penggunaan media buku paket berbasis konvensional ini cenderung membuat proses pembelajaran menjadi kurang menarik dan monoton, karena siswa hanya berfokus pada teks dan latihan tertulis tanpa adanya kegiatan interaktif yang menstimulasi keterampilan berbicara secara langsung.

Akibatnya, siswa menjadi pasif, lebih sering mendengarkan penjelasan guru daripada berpartisipasi aktif dalam percakapan atau diskusi kelas. Materi yang disajikan dalam buku biasanya bersifat satu arah dan tidak mengajak siswa untuk berlatih berbicara melalui kegiatan bermain peran, diskusi kelompok, atau permainan bahasa yang dapat meningkatkan keberanian dan kelancaran berbicara. Hal ini menyebabkan banyak siswa yang kurang percaya diri untuk mengungkapkan pendapat atau menjawab pertanyaan di depan kelas.

Proses belajar yang berpusat pada guru (*teacher centered*)

membuat siswa jarang terlibat aktif dalam kegiatan komunikasi dua arah. Akibatnya, keterampilan berbicara yang seharusnya berkembang melalui praktik langsung menjadi terhambat. Selain itu, pemanfaatan bahasa daerah dalam komunikasi siswa sehari-hari, serta keterbatasan kosakata aktif siswa juga menjadi hambatan dalam melatih kemampuan bercerita. Hal-hal tersebut menyebabkan adanya kesenjangan antara kondisi ideal dimana siswa aktif berbicara, menggunakan bahasa Indonesia yang baik, dan guru menggunakan media serta pendekatan yang mendukung dengan kondisi nyata di sekolah.

Sekolah SD Inpres Tetebatu Kabupaten Gowa dipilih sebagai tempat penelitian karena di sekolah ini terlihat jelas bahwa kemampuan bercerita siswa masih rendah, seperti yang telah dijelaskan sebelumnya. Peneliti memilih sekolah ini dengan harapan dapat memberikan solusi yang tepat melalui penggunaan media pembelajaran yang sesuai. Sekolah ini juga memiliki ciri khas sebagai sekolah dengan latar belakang lingkungan lokal, sehingga kemampuan bercerita siswanya perlu mendapat perhatian khusus agar mereka lebih percaya diri dan terbiasa menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar. Oleh karena itu, kondisi di SD Inpres Tetebatu Kabupaten Gowa dianggap sangat cocok untuk meneliti pengaruh penggunaan media pembelajaran terhadap peningkatan kemampuan bercerita siswa.

Sebagai solusi atas rendahnya kemampuan bercerita siswa, peneliti memilih untuk menggunakan media pembelajaran *Fun Thinkers Book*. Supusepa dan Winanto (2023) media ini dapat didefinisikan sebagai buku atau kumpulan buku yang dilengkapi dengan bingkai peraga, aktivitas bermain, tugas, berpikir kreatif, dan diskusi kelompok yang dirancang khusus untuk siswa sekolah dasar.

Alasan memilih media ini antara lain karena keunikan yang dimilikinya. Menurut Saidah dan Wahyudi (2024) *Fun Thinkers Book* bukan hanya buku biasa yang hanya dibaca, melainkan menyajikan permainan bahasa, aktivitas berpikir kreatif serta interaksi antar-siswa dalam suasana yang menyenangkan sehingga siswa tidak hanya mendengarkan guru, tetapi aktif berbicara, bertukar ide, berdiskusi dan berekspresi. Media ini juga memberikan kesempatan kepada guru untuk mengelola kelompok kecil, presentasi mini, atau diskusi visual yang makin mendorong siswa berbicara secara aktif.

Selanjutnya, media *Fun Thinkers Book* sangat berkaitan erat dengan pendekatan pembelajaran berbasis bermain (*Play Based Learning*) karena aktivitas bermain, eksplorasi, dan interaksi yang ada di dalam buku tersebut memang merupakan inti dari *Play Based Learning*. Faizah dan Muthi (2025) *Play Based Learning* menekankan bahwa siswa belajar melalui bermain, bertanya, berdiskusi, dan mengeksplorasi secara aktif dalam suasana yang menyenangkan. Dengan demikian, ketika *Fun Thinkers Book* digunakan dalam pembelajaran,

siswa mendapatkan banyak kesempatan untuk berbicara mengungkapkan pendapat, menceritakan pengalaman, berdiskusi dengan teman, serta melatih intonasi dan kosakata secara alami.

Penguatan kemampuan bercerita siswa melalui media pembelajaran (*Fun Thinkers Book*) merupakan bagian dari upaya mengembangkan kemampuan bahasa dan ilmu pengetahuan yang telah dianugerahkan kepada manusia sejak awal penciptaan.

Penelitian-penelitian terdahulu menunjukkan bahwa kemampuan bercerita siswa di sekolah dasar masih perlu perhatian serius. Supusepa dan Winanto (2023) penelitian di SD Negeri Kalibuntu yang menganalisis kemampuan bercerita melalui metode bercerita menemukan bahwa siswa masih kesulitan menyampaikan gagasan secara lisan karena keterbatasan kosakata, ekspresi, dan rasa percaya diri. Penelitian lain oleh Faizah dan Muthi (2025) menunjukkan bahwa lingkungan keluarga dan lingkungan sosial juga memengaruhi kemampuan bercerita siswa, sehingga faktor eksternal turut menentukan hasil berbicara mereka.

Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini menjadi sangat penting dilakukan. Penelitian ini diharapkan dapat menghadirkan media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kemampuan bercerita siswa SD, khususnya melalui pendekatan *Play Based Learning* yang masih jarang diterapkan di sekolah dasar. Oleh karena itu, judul

penelitian ini adalah “Pengaruh Penggunaan Media *Fun Thinkers Book* Berbasis *Play Based Learning* Terhadap Kemampuan bercerita Siswa Kelas III SD Inpres Tetebaru Kabupaten Gowa”.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis quasi eksperimen (Nonequivalent Control Group Design) yang membandingkan kelas eksperimen menggunakan media *Fun Thinkers Book* berbasis *Play Based Learning* dengan kelas kontrol yang menggunakan media konvensional. Penelitian dilaksanakan di SD Inpres Tetebaru Kabupaten Gowa pada tahun ajaran 2025/2026 dengan populasi 77 siswa kelas III dan sampel 44 siswa yang dipilih secara purposive (24 eksperimen dan 20 kontrol). Desain penelitian melibatkan pretest dan posttest pada kedua kelompok. Variabel bebas adalah media pembelajaran, sedangkan variabel terikat adalah kemampuan bercerita yang diukur melalui enam indikator. Prosedur penelitian meliputi tahap pra-eksperimen, eksperimen, dan pasca-eksperimen. Instrumen yang digunakan berupa lembar observasi dan tes hasil belajar. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan tes, sedangkan analisis data menggunakan statistik deskriptif dan inferensial (uji normalitas, homogenitas, dan uji t) dengan bantuan SPSS untuk menguji hipotesis penelitian.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Analisis Statistik Deskriptif

Pada bagian ini dideskripsikan hasil penelitian pengaruh penggunaan media *Fun Thinkers Book* berbasis *Play Based Learning* terhadap kemampuan bercerita siswa kelas III SD Inpres Tetebaru Kabupaten Gowa dengan menggunakan tabel distribusi frekuensi, persentase, mean, median, modus, dan standar deviasi. Data dalam penelitian ini terdiri atas *pretest* (tes awal) dan *posttest* (tes akhir) yang diperoleh siswa sebelum dan setelah diberikan perlakuan berupa penerapan media *Fun Thinkers Book* berbasis *Play Based Learning*

a. Hasil *Pretest* Keterampilan Bercerita Bahasa Indonesia Sebelum Menerapkan Media *Fun Thinkers Book* berbasis *Play Based Learning* Kelompok Eksperimen

Jika skor keterampilan bercerita dikelompokkan ke dalam lima kategori, maka diperoleh distribusi frekuensi dan persentase sebagai berikut:

Tabel 1 Distribusi Frekuensi dan Persentase Nilai *Pretest* Kelompok Eksperimen

No	Nilai Siswa	Frekuensi	Persentase
1	46	4	17%
2	54	5	21%
3	63	5	21%
4	71	3	12%
5	75	3	12%
6	83	4	17%
Jumlah		24	100%

Berdasarkan Tabel 1 dapat diketahui bahwa hasil *pretest* keterampilan bercerita siswa pada

kelompok eksperimen masih tergolong rendah. Nilai tertinggi yang diperoleh siswa adalah 83 sebanyak 4 orang (17%), sedangkan nilai terendah adalah 46 sebanyak 4 orang (17%). Selanjutnya, siswa yang memperoleh nilai 54 sebanyak 5 orang (21%), nilai 63 sebanyak 5 orang (21%), nilai 71 sebanyak 3 orang (12%), dan nilai 75 sebanyak 3 orang (12%). Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa dalam bercerita masih belum optimal.

Berdasarkan hasil tersebut, dapat diketahui bahwa siswa yang mencapai kategori tuntas (≥ 70) hanya sebagian kecil, yaitu pada nilai 75 dan 83, sedangkan sebagian besar lainnya masih berada pada kategori belum tuntas. Hal ini menunjukkan bahwa keterampilan bercerita siswa masih perlu ditingkatkan. Penilaian keterampilan bercerita dalam penelitian ini mengacu pada beberapa aspek, yaitu kesesuaian isi dengan tema, organisasi/alur cerita, penggunaan bahasa, kosakata (diksi), serta ejaan dan tanda baca.

Pada aspek kesesuaian isi dengan tema, sebagian siswa sudah mampu menulis cerita sesuai dengan topik yang diberikan, namun pengembangannya masih terbatas. Pada aspek organisasi atau alur cerita, sebagian besar siswa belum mampu menyusun cerita secara runtut (awal, tengah, dan akhir), sehingga cerita yang dihasilkan kurang padu. Pada aspek penggunaan bahasa, masih ditemukan kalimat yang kurang efektif dan belum sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar. Pada aspek kosakata

(diksi), siswa masih terbatas dalam memilih kata yang tepat, sehingga cerita yang dihasilkan cenderung sederhana. Selanjutnya, pada aspek ejaan dan tanda baca, masih banyak ditemukan kesalahan dalam penggunaan huruf kapital, tanda titik, dan tanda koma.

Rendahnya hasil *pretest* ini juga dipengaruhi oleh kebiasaan siswa yang masih kurang dalam membaca dan menulis, serta kurangnya latihan dalam mengembangkan ide secara mandiri. Hasil analisis deskriptif tersebut menunjukkan bahwa keterampilan bercerita siswa pada tahap *pretest* masih berada pada kategori rendah hingga sedang. Oleh karena itu, diperlukan suatu model pembelajaran yang dapat meningkatkan keterampilan bercerita siswa, salah satunya melalui penerapan media *Fun Thinkers Book* berbasis *Play Based Learning*.

Berdasarkan hasil analisis tersebut, selanjutnya akan disajikan rangkuman karakteristik distribusi nilai *pretest* dalam bentuk kategori pada Tabel 2.

Tabel 2 Karakteristik Rangkuman Distribusi Nilai Kemampuan Bercerita pada *Pretest* Kelompok Eksperimen

Statistik	Nilai
N	24
Mean	64,00
Median	63,00
Mode	80,00
Std. Deviation	13,24
Minimum	46,00
Maximum	83,00

Berdasarkan data yang dapat dilihat pada Tabel 2, dapat diketahui bahwa dari 24 siswa yang mengikuti *pretest*, nilai yang dicapai berada pada rentang 46 sampai 83. Nilai tertinggi yang diperoleh siswa adalah 83, sedangkan nilai terendah adalah 46. Hasil tersebut diperoleh berdasarkan penilaian keterampilan bercerita yang mencakup beberapa aspek, yaitu kesesuaian isi dengan tema, organisasi/alur cerita, penggunaan bahasa, kosakata (diksi), serta ejaan dan tanda baca. Adapun nilai rata-rata (mean) siswa adalah 64,00, median sebesar 63,00, modus sebesar 80,00, dan standar deviasi sebesar 13,24.

Nilai rata-rata tersebut menunjukkan bahwa kemampuan bercerita siswa masih berada di bawah kriteria ketuntasan minimal (KKTP), yaitu 70. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa siswa kelas III SD Inpres Tetebaru Kabupaten Gowa pada tahap *pretest* belum terampil dalam bercerita, karena sebagian besar siswa belum mencapai nilai ketuntasan yang ditetapkan. Berdasarkan karakteristik nilai tersebut, selanjutnya klasifikasi keterampilan bercerita siswa kelas III SD Inpres Tetebaru Kabupaten Gowa dideskripsikan berdasarkan kategori nilai yang dapat diamati pada tabel berikutnya.

Tabel 3 Klasifikasi Nilai *Pretest*
Kelompok Eksperimen

Skor	Kategori	<i>Pretest</i>	
		F	(%)
91–100	Sangat Tinggi	0	0
81–90	Tinggi	4	17

70–80	Sedang	6	25
51–69	Rendah	10	42
0–50	Sangat Rendah	4	16
Jumlah		24	100

Berdasarkan Tabel 3 dapat diketahui bahwa hasil klasifikasi nilai *pretest* keterampilan bercerita siswa menunjukkan bahwa dari 24 siswa yang mengikuti *pretest*, tidak terdapat siswa (0%) yang memperoleh nilai pada kategori sangat tinggi. Selanjutnya, siswa yang memperoleh nilai pada kategori tinggi sebanyak 4 orang (17%). Siswa yang berada pada kategori sedang sebanyak 6 orang (25%). Sementara itu, terdapat 10 siswa (42%) yang berada pada kategori rendah dan 4 siswa (16%) berada pada kategori sangat rendah.

Berdasarkan klasifikasi tersebut, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar siswa masih berada pada kategori rendah hingga sangat rendah, sehingga keterampilan bercerita siswa pada tahap awal masih belum optimal. Selanjutnya, klasifikasi keterampilan bercerita siswa tersebut disesuaikan dengan kategori pedoman nilai ketuntasan yang telah ditetapkan oleh sekolah. Kriteria Ketuntasan (KKTP) yang digunakan dalam penelitian ini adalah 70, sehingga siswa yang memperoleh nilai ≥ 70 dinyatakan tuntas, sedangkan siswa yang memperoleh nilai < 70 dinyatakan belum tuntas.

Tingkat keterampilan bercerita siswa kelas III masih tergolong rendah karena sebagian besar nilai siswa berada di bawah standar nilai ketuntasan (KKTP) yang telah

ditetapkan. Hal ini dibuktikan dengan sebanyak 14 siswa (58%) yang berada pada kategori tidak tuntas, sedangkan hanya 10 siswa (42%) yang berada pada kategori tuntas.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa hasil *pretest* menunjukkan sebagian besar siswa belum mencapai kriteria tingkat keterampilan bercerita yang ditentukan, sehingga diperlukan upaya perbaikan melalui penerapan model pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

b. Hasil *Posttest* Keterampilan Bercerita Bahasa Indonesia Setelah Menerapkan Media *Fun Thinkers Book* berbasis *Play Based Learning* Kelompok Eksperimen

Jika skor keterampilan bercerita dikelompokkan ke dalam lima kategori, maka diperoleh distribusi frekuensi dan persentase sebagai berikut:

Tabel 4 Distribusi Frekuensi dan Persentase Nilai *Posttest* Kelompok Eksperimen

No	Nilai Siswa	Frekuensi	Persentase
1	71	2	8%
2	83	2	8%
3	86	7	29%
4	92	7	29%
5	96	6	25%
	Jumlah	24	100%

Berdasarkan Tabel 4 dapat diketahui bahwa hasil *posttest* keterampilan bercerita siswa pada kelompok eksperimen mengalami peningkatan yang signifikan. Nilai tertinggi yang diperoleh siswa adalah 96 sebanyak 6 orang (25%), sedangkan nilai terendah adalah 71 sebanyak 2 orang (8%). Selanjutnya,

siswa yang memperoleh nilai 83 sebanyak 2 orang (8%), nilai 86 sebanyak 7 orang (29%), dan nilai 92 sebanyak 7 orang (29%). Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam bercerita telah mengalami peningkatan yang sangat baik.

Berdasarkan hasil tersebut, dapat diketahui bahwa hampir seluruh siswa telah mencapai kategori tuntas (≥ 70). Hal ini menunjukkan bahwa keterampilan bercerita siswa mengalami peningkatan setelah diterapkan media *Fun Thinkers Book* berbasis *Play Based Learning*. Penilaian keterampilan bercerita dalam penelitian ini tetap mengacu pada beberapa aspek, yaitu kesesuaian isi dengan tema, organisasi/alur cerita, penggunaan bahasa, kosakata (diksi), serta ejaan dan tanda baca.

Pada aspek kesesuaian isi dengan tema, sebagian besar siswa sudah mampu mengembangkan cerita sesuai topik secara lebih jelas dan terarah. Pada aspek organisasi atau alur cerita, siswa sudah mulai mampu menyusun cerita secara runtut (awal, tengah, dan akhir). Pada aspek penggunaan bahasa, kalimat yang digunakan sudah lebih efektif dan sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia. Pada aspek kosakata (diksi), siswa sudah mulai menggunakan variasi kata yang lebih tepat. Selanjutnya, pada aspek ejaan dan tanda baca, kesalahan yang dilakukan siswa sudah mulai berkurang.

Peningkatan hasil *posttest* ini menunjukkan bahwa penerapan

media *Fun Thinkers Book* berbasis *Play Based Learning* memberikan dampak positif terhadap keterampilan bercerita siswa. Selanjutnya akan disajikan rangkuman karakteristik distribusi nilai *posttest* dalam bentuk statistik deskriptif pada tabel berikutnya.

Tabel 5 Karakteristik Rangkuman Distribusi Nilai Kemampuan Bercerita pada *Posttest* Kelompok Eksperimen

Statistik	Nilai
N	24
Mean	89,00
Median	92,00
Mode	80,00
Std. Deviation	11,21
Minimum	71,00
Maximum	96,00

Berdasarkan data yang dapat dilihat pada Tabel, dapat diketahui bahwa dari 24 siswa yang mengikuti *posttest*, nilai yang dicapai berada pada rentang 71 sampai 96. Nilai tertinggi yang diperoleh siswa adalah 96, sedangkan nilai terendah adalah 71. Adapun nilai rata-rata (mean) siswa adalah 89,00, median sebesar 92,00, modus sebesar 80,00, dan standar deviasi sebesar 11,21.

Nilai rata-rata tersebut menunjukkan bahwa kemampuan bercerita siswa telah berada di atas kriteria ketuntasan minimal (KKTP), yaitu 70. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa siswa telah mencapai tingkat keterampilan bercerita yang baik setelah diberikan perlakuan.

Tabel 6 Klasifikasi Nilai *Posttest* Kelompok Eksperimen

Skor	Kategori	<i>Posttest</i>	
		F	(%)
91–100	Sangat Tinggi	13	54%
81–90	Tinggi	9	38%
70–80	Sedang	2	8%
51–69	Rendah	0	0%
0–50	Sangat Rendah	0	0%
Jumlah		24	100

Berdasarkan Tabel dapat diketahui bahwa sebagian besar siswa berada pada kategori sangat tinggi dan tinggi. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dibandingkan dengan hasil *pretest*. Seluruh siswa (100%) telah mencapai kategori tuntas. Hal ini menunjukkan bahwa keterampilan bercerita siswa mengalami peningkatan yang sangat signifikan setelah diterapkan media pembelajaran. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan media *Fun Thinkers Book* berbasis *Play Based Learning* efektif dalam meningkatkan keterampilan bercerita siswa.

c. Deskripsi Keterlaksanaan Penggunaan Media *Fun Thinkers Book* berbasis *Play Based Learning*

Tingkat keterlaksanaan media *Fun Thinkers Book* berbasis *Play Based Learning* dalam proses pembelajaran yang dilaksanakan selama tiga kali pertemuan. Berdasarkan hasil pengamatan, terlihat adanya peningkatan keterlaksanaan dari pertemuan pertama hingga pertemuan ketiga. Pada pertemuan pertama, tingkat keterlaksanaan media *Fun Thinkers Book* berbasis *Play Based Learning* mencapai 73% dengan kategori sedang. Hal ini menunjukkan bahwa

pada tahap awal, pelaksanaan model pembelajaran sudah berjalan cukup baik, namun masih terdapat beberapa aspek yang perlu diperbaiki, baik dari segi pengelolaan kelas maupun keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Pada pertemuan kedua, keterlaksanaan media *Fun Thinkers Book* berbasis *Play Based Learning* mengalami peningkatan yang cukup signifikan, yaitu sebesar 87% dengan kategori tinggi. Peningkatan ini mengindikasikan bahwa guru dan siswa mulai terbiasa dengan langkah-langkah dalam model pembelajaran tersebut, sehingga proses pembelajaran berlangsung lebih efektif dan terarah. Selanjutnya, pada pertemuan ketiga, keterlaksanaan media *Fun Thinkers Book* berbasis *Play Based Learning* mencapai 100% dengan kategori sangat tinggi. Berdasarkan perhitungan rata-rata dari ketiga pertemuan, diperoleh nilai sebesar 87% yang termasuk dalam kategori tinggi. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa keterlaksanaan media *Fun Thinkers Book* berbasis *Play Based Learning* dalam penelitian ini berjalan dengan baik, mengalami peningkatan pada setiap pertemuan, serta menunjukkan efektivitas dan konsistensi dalam penerapannya.

f. Deskripsi Hasil Observasi Aktivitas Siswa

Hasil observasi aktivitas siswa selama proses pembelajaran yang dilaksanakan dalam tiga kali pertemuan. Data yang diperoleh menunjukkan bahwa aktivitas siswa mengalami peningkatan yang cukup

signifikan pada setiap pertemuan. Pada pertemuan pertama, persentase aktivitas siswa mencapai 70% dengan kategori sedang. Hal ini menunjukkan bahwa aktivitas siswa sudah mulai terlihat, namun belum optimal karena siswa masih dalam tahap penyesuaian dengan media *Fun Thinkers Book* berbasis *Play Based Learning* yang digunakan dalam proses pembelajaran.

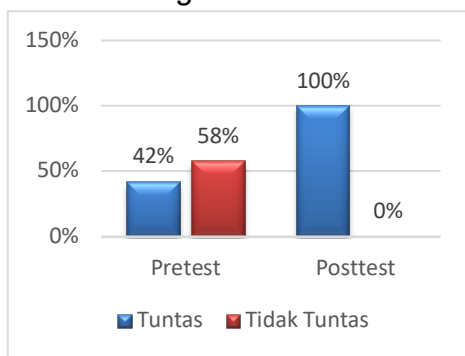
Pada pertemuan kedua, aktivitas siswa mengalami peningkatan menjadi 80% dengan kategori tinggi. Peningkatan ini menunjukkan bahwa siswa mulai terbiasa dengan kegiatan pembelajaran, sehingga keterlibatan mereka dalam mengikuti proses pembelajaran menjadi lebih aktif, baik dalam berdiskusi, menulis, maupun berpartisipasi dalam kegiatan kelompok. Selanjutnya, pada pertemuan ketiga, aktivitas siswa mencapai 100% dengan kategori sangat tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa hampir seluruh siswa telah terlibat secara maksimal dalam proses pembelajaran. Siswa terlihat aktif, antusias, dan mampu mengikuti setiap tahapan media *Fun Thinkers Book* berbasis *Play Based Learning* dengan baik.

Berdasarkan perhitungan rata-rata dari ketiga pertemuan, diperoleh persentase sebesar 83% yang berada pada kategori tinggi. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa aktivitas siswa selama pembelajaran dengan menggunakan media *Fun Thinkers Book* berbasis *Play Based Learning* mengalami peningkatan yang konsisten pada setiap

pertemuan dan berada pada kategori baik hingga sangat baik.

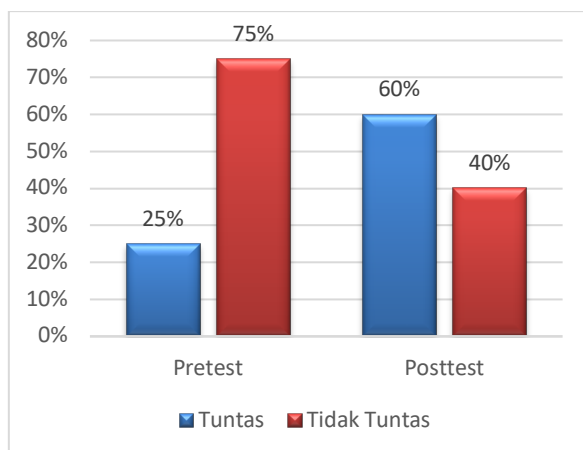
e. Perbandingan Hasil *Pretest* dan *Posttest*

Perbandingan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan media *Fun Thinkers Book* berbasis *Play Based Learning* dapat dilihat melalui nilai *Pretest* dan *Posttest*. Analisis ini dilakukan untuk mengetahui tingkat ketuntasan belajar siswa serta peningkatan hasil belajar setelah diberikan perlakuan pembelajaran menggunakan media *Fun Thinkers Book* berbasis *Play Based Learning*.



Gambar 1 Perbandingan Hasil *Pretest* dan *Posttest* Kelompok Eksperimen

Berdasarkan tabel dan gambar di atas, ketuntasan belajar siswa meningkat secara signifikan dari 42% pada *Pretest* menjadi 100% pada *Posttest*.



Gambar 2 Perbandingan Hasil *Pretest* dan *Posttest* Kelompok Kontrol

Berdasarkan tabel dan gambar di atas, ketuntasan belajar siswa pada kelompok kontrol mengalami peningkatan dari 25% pada *pretest* menjadi 60% pada *posttest*. Meskipun terjadi peningkatan, hasil tersebut menunjukkan bahwa ketuntasan belajar belum mencapai tingkat optimal karena masih terdapat 40% siswa yang belum tuntas pada *posttest*.

Uji normalitas data dimaksudkan untuk mengetahui distribusi atau sebaran skor data. Uji normalitas menggunakan *One Sample Shapiro-Wilk Test* dengan kriteria pengujian pada signifikansi $> 0,05$ maka data berdistribusi normal. Hasil uji *Shapiro-Wilk* menunjukkan semua data yang di dapat baik kelompok eksperimen dan kelompok kontrol berdistribusi normal, karena nilai signifikannya $> 0,05$.

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah data dari hasil penelitian pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol mempunyai nilai varian yang sama atau tidak. Dikatakan mempunyai nilai varian yang sama/ tidak berbeda (homogen) apabila taraf signifikannya yaitu $> 0,05$ dan jika taraf signifikannya yaitu $< 0,05$ maka data disimpulkan tidak mempunyai nilai varian yang sama/ berbeda (tidak homogen).

Dari hasil perhitungan uji homogenitas menggunakan program IBM SPSS for windows versi 29 diketahui bahwa nilai signifikannya

adalah 0,281. Karena nilai yang diperoleh dari uji homogenitas taraf signifikannya $0,281 > 0,05$ maka data mempunyai nilai varian yang sama/ tidak berbeda (homogen).

Berdasarkan uji normalitas dan uji homogenitas yang sebelumnya telah dilakukan menunjukkan bahwa data yang diperoleh dari kedua kelompok berdistribusi normal dan bersifat homogen, maka tahap selanjutnya melakukan pengujian hipotesis dengan uji-t (*independent sample t test*).

Dalam uji hipotesis ini peneliti menggunakan program IBM SPSS for windows versi 29 dengan uji T test metode *independent sample T test*. Untuk menentukan harga nilai t tabel dengan mencari nilai t tabel menggunakan tabel distribusi t dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05 : 2 = 0,025$ dan $db = N - 2 = 44 - 2 = 42$ maka diperoleh nilai t tabel = 2,018. Nilai t hitung pada tabel diperoleh = 4,218 maka nilai t hitung $> t$ tabel = $4,218 > 2,018$ atau nilai sig (2-tailed) sebesar $0,001 < 0,05$ maka diperoleh nilai $0,001 < 0,05$ dengan demikian H_1 diterima dan H_0 ditolak. Dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media *Fun Thinkers Book* berbasis *Play Based Learning* terhadap kemampuan bercerita siswa kelas III SD Inpres Tete Batu Kabupaten Gowa.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian ini diawali dengan tahap persiapan melalui observasi awal di kelas III SD Inpres Tete Batu Kabupaten Gowa. Pada tahap ini, peneliti mengamati proses pembelajaran kemampuan bercerita siswa yang masih didominasi oleh

metode konvensional. Siswa terlihat kurang aktif, kurang percaya diri dalam menyampaikan cerita, serta mengalami kesulitan dalam menyusun alur cerita yang runtut. Pembelajaran yang cenderung berpusat pada guru menyebabkan siswa kurang mendapatkan pengalaman belajar yang bermakna. Berdasarkan temuan tersebut, peneliti merancang penggunaan media *Fun Thinkers Book* berbasis *Play Based Learning* sebagai solusi untuk menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan. Media *Fun Thinkers Book* pertama kali dikembangkan oleh The Happy Puzzle Company sebagai media pembelajaran interaktif yang memadukan konsep bermain dan belajar melalui aktivitas mencocokkan jawaban secara mandiri (Irma Ima et al, 2023)

Tahap pelaksanaan dimulai dengan pemberian *Pretest* pada pertemuan pertama. Saat *Pretest* berlangsung, suasana kelas terlihat cukup tenang namun kurang menunjukkan antusiasme. Beberapa siswa tampak ragu dalam menyampaikan cerita dan membutuhkan waktu yang cukup lama untuk menyelesaikan tugas. Hasil *Pretest* menunjukkan bahwa kemampuan awal bercerita siswa masih tergolong rendah, dengan nilai rata-rata kelompok eksperimen sebesar 64,00 dengan ketuntasan 42%, sedangkan kelompok kontrol sebesar 56,00 dengan ketuntasan 25%.

Pada tahap perlakuan, pembelajaran pada kelompok eksperimen dilaksanakan dengan

menggunakan media *Fun Thinkers Book* berbasis *Play Based Learning*. Guru memulai pembelajaran dengan apersepsi dan motivasi, kemudian memasuki kegiatan inti dengan melibatkan siswa dalam aktivitas bermain sambil belajar. Siswa diajak untuk mengamati, berdiskusi, menyusun ide cerita, serta menyampaikan cerita berdasarkan stimulus yang terdapat dalam media. Suasana kelas menjadi lebih hidup, siswa tampak lebih aktif, berani, dan antusias dalam mengikuti pembelajaran. Interaksi terjadi secara dinamis, baik antara guru dan siswa maupun antar siswa.

Secara bertahap terlihat perubahan perilaku belajar siswa. Siswa mulai mampu menyusun cerita dengan lebih runtut, menggunakan kosakata yang lebih variatif, serta menunjukkan keberanian dalam berbicara di depan kelas. Hal ini didukung oleh hasil observasi aktivitas siswa yang mengalami peningkatan dari 83% (kategori tinggi) pada pertemuan pertama, menjadi 96% (kategori sangat tinggi) pada pertemuan kedua, dan mencapai 100% (kategori sangat tinggi) pada pertemuan ketiga. Rata-rata aktivitas siswa sebesar 93% menunjukkan bahwa keterlibatan siswa dalam pembelajaran berada pada kategori sangat tinggi.

Pada pertemuan terakhir, *Posttest* dilaksanakan untuk mengukur kemampuan akhir siswa. Hasil *Posttest* pada kelompok eksperimen menunjukkan peningkatan yang signifikan dengan nilai rata-rata 89,00 dan ketuntasan mencapai 100%.

Sementara itu, kelompok kontrol juga mengalami peningkatan, namun tidak sebesar kelompok eksperimen, dengan nilai rata-rata 71,00 dan ketuntasan 60%. Perbedaan ini menunjukkan bahwa penggunaan media *Fun Thinkers Book* berbasis *Play Based Learning* memberikan pengaruh yang lebih efektif dibandingkan metode konvensional.

Hasil uji hipotesis menggunakan independent sample t-test menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,001 ($< 0,05$), sehingga hipotesis alternatif (H_1) diterima. Nilai t hitung (4,218) lebih besar daripada t tabel (2,018), yang berarti terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media *Fun Thinkers Book* berbasis *Play Based Learning* terhadap kemampuan bercerita siswa. Temuan penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Aan Andreas et al. (2024) yang menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis bermain mampu meningkatkan kemampuan bercerita siswa karena siswa menjadi lebih aktif dan percaya diri. Selain itu, penelitian oleh Zaenatul Wasilah dan Sri Sukasih (2023) juga menunjukkan bahwa metode bermain peran dapat meningkatkan kelancaran dan keberanian siswa dalam bercerita. Kesamaan ini menunjukkan bahwa pendekatan bermain memiliki peran penting dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa.

Selanjutnya, penelitian oleh Ni Luh Wayan et al. (2023) serta penelitian oleh Risda et al. (2023), dan Irma Ima et al. (2023) memperkuat bahwa media *Fun Thinkers Book*

efektif digunakan dalam pembelajaran karena bersifat menarik, interaktif, dan mampu meningkatkan keterlibatan siswa. Meskipun fokus penelitian tersebut berbeda, hasilnya menunjukkan bahwa media ini memiliki potensi besar dalam meningkatkan berbagai aspek kemampuan siswa.

Secara teoretis, hasil penelitian ini didukung oleh teori konstruktivisme (Aan Andreas et al. (2024) yang menekankan bahwa siswa membangun pengetahuan melalui pengalaman langsung. Pendekatan *Play Based Learning* memungkinkan siswa belajar melalui aktivitas bermain yang bermakna, sehingga mereka dapat mengembangkan kemampuan bercerita secara alami. Selain itu, teori pembelajaran multimedia juga mendukung bahwa penggunaan media visual dan interaktif dapat meningkatkan pemahaman dan daya ingat siswa.

Selama proses penelitian berlangsung, media *Fun Thinkers Book* menunjukkan berbagai kelebihan, antara lain mampu menarik perhatian siswa, meningkatkan keaktifan dan partisipasi, serta membantu siswa dalam menyusun dan menyampaikan cerita dengan lebih mudah. Pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan, sehingga siswa lebih termotivasi untuk belajar.

Namun demikian, terdapat beberapa kendala yang ditemukan, seperti pengelolaan waktu yang cukup menantang karena tingginya antusiasme siswa serta perlunya pengelolaan kelas yang baik agar

kegiatan bermain tetap terarah. Selain itu, kemampuan siswa yang beragam juga menjadi tantangan tersendiri bagi guru dalam memberikan bimbingan yang merata. Untuk mengatasi kendala tersebut, peneliti melakukan variasi kegiatan pembelajaran seperti diskusi kelompok, permainan edukatif, dan presentasi hasil kerja siswa. Guru juga memberikan arahan yang jelas serta mengatur waktu pembelajaran dengan lebih terstruktur agar kegiatan berjalan efektif.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *Fun Thinkers Book* berbasis *Play Based Learning* mampu meningkatkan kemampuan bercerita siswa secara signifikan. Peningkatan ini tidak hanya terlihat dari hasil belajar, tetapi juga dari keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, media ini dapat menjadi alternatif yang efektif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

D. Kesimpulan

Berdasarkan rumusan masalah dan hasil penelitian yang telah dilaksanakan di SD Inpres Tetebatu Kabupaten Gowa, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Fun Thinkers Book* berbasis *Play Based Learning* berpengaruh positif dan signifikan terhadap kemampuan bercerita siswa kelas III SD Inpres Tetebatu Kabupaten Gowa. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen dari rata-rata 64,00 menjadi 89,00 dengan ketuntasan 42% menjadi 100%, serta

hasil uji t yang menunjukkan signifikansi 0,001 ($< 0,05$), sehingga H_0 ditolak.

DAFTAR PUSTAKA

- A Adam., dan M. Akhir. (2023). Integrasi Literasi dan Budaya dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 11(2), 145–156. <https://doi.org/10.23887/jpkn.v11i2.45678>.
- Aliem, B., Khadijah, R., dan Munirah. (2022). Penerapan Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk Pengembangan Kompetensi Komunikatif Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 7(3), 201–212. <https://doi.org/10.31004/jpdi.v7i3.9876>.
- Aliem, B. (2024). Media Pembelajaran sebagai Alat Bantu dalam Proses Belajar Mengajar. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(1), 12–22. <https://doi.org/10.31219/osf.io/ajp3y>.
- Amanda, R., dan Wahyuningsih, S. (2025). Penerapan *Play Based Learning* untuk Mengembangkan Kemampuan Sosial dan Emosional Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak*, 4(1), 33–45. <https://doi.org/10.21009/jipa.v4i1.8752>.
- Amir, M., Lestari, T., dan Ramadhan, A. (2024). Pemahaman Guru terhadap Pendekatan *Play Based Learning* di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Anak Indonesia*, 3(2), 56–67. <https://doi.org/10.36709/jpai.v3i2.11245>.
- Andini, F., Pratiwi, R., dan Hidayah, M. (2025). Analisis Kemampuan bercerita Siswa Sekolah Dasar dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 9(1), 77–88. <https://doi.org/10.31004/jppd.v9i1.18976>.
- Andini, N. P., Hamzah, R., dan Hasanah, J. (2025). Membangun Keterampilan Berbicara di Sekolah Dasar. *Abuya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(1). <https://doi.org/10.52185/abuyaVol3iss1Y2025573>.
- Anjelina, N., dan Tarmini, W. (2022). Keterampilan berbicara siswa sekolah dasar pada pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7327–7333. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3495>.
- Cintia, D., Rahmah, S., dan Utami, R. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Siswa melalui Media *Fun Thinkers Book* di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Cendekia*, 4(2), 115–126. <https://doi.org/10.23887/jpdc.v4i2.14291>.
- Daniyati, A. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran terhadap Aktivitas Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 8(1), 90–101. <https://doi.org/10.31004/jip.v8i1.18231>.

- Desi, N., dan Hidayat, F. (2022). Pengembangan Media *Fun Thinkers Book* dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD. *Jurnal Edukasi dan Teknologi Pembelajaran*, 6(3), 202–213.
<https://doi.org/10.31004/jetp.v6i3.13456>.
- Dewi, N. L. W. R., Suarni, N. K., dan Agustiana, I. G. A. T. (2023). Pengembangan Media *Fun Thinkers Book* Berbasis Literasi untuk Siswa Kelas III SD. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran (JP2) Undiksha*, 12(2), 211–223.
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JP2/article/view/67891>.
- Dilla, A., dan Ismira, R. (2024). Inovasi Media *Fun Thinkers Book* dalam Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Kreatifitas Pendidikan Dasar*, 5(1), 34–45.
<https://doi.org/10.52372/jkpd.v5i1.9982>.
- Faizah, N., dan Muthi, R. (2025). Implementasi pendekatan *Play Based Learning* untuk meningkatkan kemampuan komunikasi anak sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 8(1), 15–27.
<https://ejournal.upi.edu/index.php/paud/article/view/45132>.
- Febrianti, S., Ramadhani, D., dan Rahayu, R. (2023). Analisis keterampilan berbahasa siswa sekolah dasar dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 7(2), 88–97.
<https://jurnal.unimed.ac.id/2023/jipd/article/view/9722>.
- Kausar, N., Zain, H., dan Sari, D. (2024). Dampak *Play Based Learning* terhadap Perkembangan Kognitif, Sosial, dan Emosional Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Golden Age*, 8(1), 56–70.
<https://doi.org/10.36709/jga.v8i1.16543>.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2016). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Kemendikbud.
https://jdih.kemdikbud.go.id/deta il_peraturan/1731.
- Hernawati, E., Prihatin, Y., dan Sudibyo, H. (2024). Efektivitas Metode Storytelling Bermedia Video Dongeng Animasi dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Sekolah Dasar. *Journal of Education Research*, 5(4).
<https://doi.org/10.37985/jer.v5i4.2072>.
- Mardiah, L., et al. (2024). Media Pembelajaran sebagai Alat Penyampai Pesan dalam Proses Belajar Mengajar di SD. *Jurnal Edukasi dan Pembelajaran*, 10(2), 88–99.
<https://doi.org/10.31219/osf.io/w4sct>.
- Nisya, R., et al. (2024). Peran Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Keterlibatan Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(2), 177–189.

- <https://doi.org/10.31004/jpd.v8i2.11973>.
- Octaviani, R., Fitri, N., dan Wulandari, S. (2024). Efektivitas Media *Fun Thinkers Book* terhadap Pemahaman Materi dan Motivasi Belajar Siswa SD. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Sekolah Dasar*, 3(1), 55–68. <https://doi.org/10.52372/jipsd.v3i1.8724>.
- Rahmah, S., dan Hidayat, F. (2022). Desain Media *Fun Thinkers Book* untuk Meningkatkan Kemampuan bercerita Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 6(4), 176–187. <https://doi.org/10.31004/jpdi.v6i4.15632>.
- Rahayu, S., dan Asnidar, T. (2023). Pembelajaran Bahasa Indonesia sebagai Sarana Penguatan Literasi dan Identitas Budaya di SD. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 8(1), 89–102. <https://doi.org/10.31219/osf.io/7bf4h>.
- Republik Indonesia. (2003). *Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2003 Nomor 78. <https://peraturan.bpk.go.id/Details/43920>.
- Risda, H., Baharullah, dan Hadaming, H. (2023). Penggunaan Media *Fun Thinkers Book* terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III SD. *Jurnal Pendas*, 9(1), 64–75. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/5427>.
- Rusyda, S. H., dan Sanusi, J. (2023). Pengaruh Model Paired Storytelling terhadap Keterampilan Bercerita pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar. *Elementar: Jurnal Pendidikan Dasar*. <https://journal.uinjkt.ac.id/index.php/elementar/article/view/30052>.
- Sahara, R., Nurdin, S., dan Lestari, D. (2025). Analisis Kemampuan bercerita dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Pembelajaran Bahasa Indonesia*, 7(1), 112–124. <https://doi.org/10.31004/jpbi.v7i1.23187>.
- Saidah, R., dan Wahyudi, T. (2024). Efektivitas media *Fun Thinkers Book* dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 9(2), 112–121. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/jpd/article/view/11842>.
- Salsabila, C., dan Satria, D. (2025). Storytelling sebagai Teknik Pembelajaran Bercerita bagi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Untuk Semua*, 9(1), 10–17. <https://doi.org/10.26740/jpus.v9n1.p10-17>.
- Sitorus, L., et al. (2022). *Play Based Learning* untuk Pengembangan Kreativitas dan Keterampilan Sosial Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal PAUD Terpadu*, 5(2), 130–143.

- <https://doi.org/10.36709/jpt.v5i2.14578>.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan RdanD*. Bandung: Alfabeta.
- Sukma, E., Habibi, M., dan Yanti, R. (2023). Analisis kemampuan bercerita siswa sekolah dasar dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, 8(1), 54–63. <https://journal.unp.ac.id/index.php/jkpd/article/view/42100>.
- Supusepa, R., dan Winanto, D. (2023). Pengembangan media *Fun Thinkers Book* untuk meningkatkan kemampuan bercerita siswa sekolah dasar. *Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran*, 10(3), 45–56. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jitp/article/view/53122>.
- Suriani, N., Rahmat, H., dan Yusuf, M. (2023). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Suwandi, S. (2023). Penilaian Keterampilan Berbicara di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Bahasa*, 4(2), 118–129. <https://doi.org/10.31004/jpdb.v4i2.19345>.
- Suwastini, N., et al. (2022). Pendekatan *Play Based Learning* dalam Pembelajaran Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 11(2), 98–110. <https://doi.org/10.23887/jpaud.v11i2.43678>.
- Tarman, L., dan Paidi, R. (2024). Strategi Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar Berbasis Komunikatif dan Literasi. *Jurnal Bahasa dan Pendidikan*, 10(1), 77–89. <https://doi.org/10.31004/jbp.v10i1.18222>.
- Ummu, K., Defianti S., Munir K., (2024). Efektivitas Penggunaan Media Bolding Terhadap Keterampilan Menulis Cerpen Murid Kelas III SD Inpres Kampung Parang Kecamatan Eremerasa Kabupaten Bantaeng. *Jurnal Innovation In Education*, 1(4), 54–65. <https://jurnal.stikes-ibnusina.ac.id/index.php/INOVED/article/view/695/656>.
- Wea, D. A., Reku, A., dan Riang, Y. (2024). Penerapan Metode Storytelling dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara bagi Siswa-Siswi SDI Weranggere. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Nusantara*, 5(3). <https://doi.org/10.55338/jpkmn.v5i3.3716>.
- Zaenatul, W., dan Sri, S. (2023). Penerapan Metode Bermain Peran untuk Meningkatkan Kemampuan bercerita Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 6(1), 87–96. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JIPPG/article/view/58927>.