



PENGEMBANGAN MEDIA FUN THINKERS BOOK SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PPKN TEMA INDAHNYA PERSATUAN DAN KESATUAN NEGERIKU DI KELAS IV SD NEGERI PEMANGGILAN

Febri Eka Darma¹, Yulia Siska², Deri Ciciria³

ekaf0022@gmail.com¹, yuliasiska1985@gmail.com², cici201528@gmail.com³

ARTICLE INFO

Article history:

Received Juny 26, 2025

Revised July 28, 2025

Accepted Decemeber 31, 2025

Kata Kunci:

Pengembangan media, Tematik,
Fun Thinkers Book

Keywords:

Media development, Thematic, Fun
Thinkers Book

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengembangkan media pembelajaran Fun Thinkers Book pada tema indahny persatuan dan kesatuan negeriku di kelas IV Sekolah Dasar. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan yang digunakan untuk menghasilkan produk dan menguji kelayakan media Fun Thinkers Book. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang dilakukan dengan tiga tahap yaitu 1) tahap analisis yang terdiri atas analisis kurikulum, analisis kebutuhan, dan analisis materi; 2) tahap desain yaitu merancang media pembelajaran Fun Thinkers Book dengan menggunakan aplikasi Canva; 3) tahap pengembangan yaitu mengembangkan media Fun Thinkers Book pada tema indahny persatuan dan kesatuan negeriku di kelas V sekolah dasar yang kemudian di cetak dan dilakukannya pengujian. Selain itu peneliti juga menyusun instrument penelitian berupa pretest, posttest dan lembar validasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran Fun Thinkers Book memenuhi kriteria sangat layak hal ini tercermin dari hasil validasi yang dilakukan oleh

ahli media mendapat skor 97,6%, ahli materi mendapat skor 91,6% dan ahli bahasa mendapat skor 90% dimana ketiganya masuk dalam kategori "sangat layak". Selain itu dari hasil perhitungan N-Gain diperoleh nilai 79,38% yang tergolong dalam kategori "Tinggi", hal ini merepresentasikan penggunaan media Fun Thinkers Book memiliki efektivitas yang baik dalam meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa terhadap materi persatuan dan kesatuan..

ABSTRAK

The purpose of this study was to develop the Fun Thinkers Book learning media on the theme of the beauty of unity and integrity of my country in fourth grade elementary school. This study used a research and development method to produce and test the feasibility of the Fun Thinkers Book media. This study employs the ADDIE development model, which consists of three stages: 1) the analysis stage, which includes curriculum analysis, needs analysis, and content analysis; 2) the design stage, which involves creating the Fun Thinkers Book learning media using the Canva application; and 3) the development stage, which involves developing the Fun Thinkers Book media on the theme of the beauty of unity and integrity of my country in Grade 5 of elementary school, which is then printed and tested. Additionally, the researcher developed research instruments in the form of pre-tests, post-tests, and validation sheets. The results of this study indicate that the Fun Thinkers Book learning media meets the criteria for high suitability, as reflected in the validation results conducted by media experts, who scored 97.6%, content experts who scored 91.6%, and language experts who scored 90%, all of which fall into the "highly suitable" category. Furthermore, the N-Gain calculation yielded a value of 79.38%, which falls into the "High" category, indicating that the use of the Fun Thinkers Book media is highly effective in enhancing students' understanding and learning outcomes regarding the topic of unity and oneness.

*Corresponding author.

E-mail addresses: ekaf0022@gmail.com¹.

1. PENDAHULUAN

Proses pembelajaran yang baik di dalam kelas ditandai dengan keterlibatan aktif peserta didik dalam pembelajaran, penggunaan media yang menarik, adanya interaksi dua arah antara guru dan siswa, serta penilaian yang menggambarkan pencapaian kompetensi secara utuh. Guru diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang tidak hanya berpusat pada guru (teacher-centered), tetapi lebih pada pembelajaran yang berpusat pada siswa (student-centered learning). Salah satu indikator pembelajaran yang efektif adalah ketika peserta didik mampu memahami materi secara konseptual dan menerapkannya dalam situasi nyata.

Berdasarkan hasil observasi diketahui bahwa proses pembelajaran di SDN Pemanggilan masih menggunakan metode konvensional seperti ceramah, demonstrasi dan penugasan sehingga guru hanya memanfaatkan lingkungan sekitar sebagai media pembelajaran. Adapun media yang pernah diterapkan oleh guru yakni media pembelajaran menggunakan aplikasi Power Point sederhana pada pembelajaran pertama namun setelah proses pembelajaran menggunakan media tersebut selesai, untuk proses pembelajaran berikutnya banyak siswa tidak fokus dan juga tidak semangat lagi dalam belajar.

Data hasil UTS siswa kelas IV SD Negeri Pemanggilan mata pelajaran PPKn, diketahui masih banyak peserta didik yang belum mencapai KKM. Dari 20 Peserta didik yang ada dikelas IV 35% diantaranya sudah mencapai KKM, atau ada sebanyak 7 peserta didik yang sudah memahami mata pelajaran yang diajarkan. Sisanya yaitu 65% belum mencapai KKM atau sebanyak 13 peserta didik yang belum mencapai KKM dan perlu ditingkatkan lagi, sehingga diperlukan sebuah media yang dapat mempermudah siswa dalam memahami materi pelajaran tersebut, karena selama ini media pembelajaran yang digunakan oleh guru masih kurang bervariasi, sehingga proses pembelajaran yang diterima siswa kurang maksimal.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Pengembangan Media Fun Thinkers Book sebagai media pembelajaran PPKn Tema Indahny Persatuan dan Kesatuan Negeriku di Kelas IV SD".

Pengembangan media pembelajaran merupakan suatu proses yang dirancang secara sistematis untuk menciptakan perangkat yang mampu meningkatkan efektivitas dan kualitas interaksi dalam proses belajar mengajar. Menurut Dick, Carey, dan Carey (2015), proses ini mencakup serangkaian langkah terstruktur seperti analisis kebutuhan, perancangan instruksional, produksi media, serta evaluasi efektivitas media dalam mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Hal ini memperkuat pandangan bahwa media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai komponen strategis dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Sejalan dengan itu, Gall, Gall, dan Borg (2010) menjelaskan bahwa pendekatan Research and Development (R&D) dalam dunia pendidikan bertujuan untuk menghasilkan produk-produk pembelajaran yang telah melewati tahapan penelitian dan pengujian secara berulang. Pendekatan ini memungkinkan terciptanya media pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif. Dalam pengembangan media seperti Fun Thinkers Book, pendekatan R&D memberikan jaminan bahwa media tersebut telah diuji di lapangan dan dikembangkan berdasarkan data nyata, sehingga lebih siap untuk digunakan dalam konteks pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn).

Sukmadinata (2011) juga menegaskan bahwa pengembangan merupakan upaya sadar yang disusun secara sistematis untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Hal ini dilakukan melalui penciptaan solusi yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik. Dalam konteks ini, pengembangan media tidak hanya dipandang sebagai inovasi teknologi, tetapi juga harus menyatu dengan nilai-nilai edukatif yang kontekstual. Misalnya, dalam pembelajaran PPKn kelas IV SD dengan tema "Indahny Persatuan dan Kesatuan Negeriku", media yang dikembangkan harus mampu merefleksikan dan menanamkan nilai-nilai kebangsaan kepada siswa secara mendalam.

Lebih lanjut, Trianto (2013) menyampaikan bahwa pengembangan media pembelajaran hendaknya berlandaskan pendekatan sistem serta memperhatikan kebutuhan kontekstual dari lingkungan belajar. Dalam proses ini, penting untuk melakukan analisis terhadap kurikulum, memahami karakteristik peserta didik, serta melibatkan validasi dari para ahli pendidikan dan praktisi di lapangan. Media yang dikembangkan dengan pendekatan ini akan lebih fungsional, menarik, dan bermakna dalam mendukung proses pembelajaran yang menyenangkan dan efektif.

Dari berbagai pendapat yang telah dikemukakan, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran merupakan suatu proses ilmiah dan sistematis yang didasarkan pada analisis kebutuhan peserta didik.

Fun Thinkers Book merupakan jenis media pembelajaran visual. Anitah (dalam Ismiyanti, 2016:3) media visual ialah media yang bisa dilihat memanfaatkan indra penglihatan yang terdiri dari media yang bisa diproyeksikan dan media yang tidak bisa diproyeksikan. Saroh (2016:33) menyatakan Fun Thinkers merupakan media pembelajaran interaktif yang dirancang untuk merangsang rasa ingin tahu, mengasah kemampuan otak dan perkembangan intelektual peserta didik. Fun Thinkers ini merupakan permainan yang dilengkapi dengan bingkai serta arahan dan contoh untuk membantu peserta didik belajar secara mandiri. Setiap lembar bukunya diisi dengan kuis yang menyenangkan dan menantang.

Menurut Anjarani (2020:102) Fun Thinkers merupakan sebuah media pembelajaran yang dirancang dengan konsep bermain sambil belajar. Penerapan media Fun Thinkers dipandang relevan untuk proses pembelajaran peserta didik di sekolah dasar, sebab penggunaan media ini sesuai dengan karakter siswa yang cenderung senang bermain. Hal ini diperkuat oleh pendapat Sadirman (dalam Tiarawati, 2020:48) permainan merupakan aktivitas yang menyenangkan dan menghibur untuk dilakukan, juga memungkinkan tumbuhnya partisipasi aktif peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, serta bisa dijadikan untuk menghilangkan atau mengalihkan rasa bosan, jenuh bahkan stress. Melalui permainan otak dan perasaan akan menjadi lebih rileks.

Sedangkan menurut Nuansa (2020:19) "Fun Thinkers Book adalah buku berpikir menyenangkan merupakan sebuah media berbentuk buku yang dibuat dari bahan kayu triplek, dikemas dalam sebuah kegiatan pembelajaran yang menarik." Isi dari media tersebut ialah permainan dan kuis yang menarik sehingga menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, media Fun Thinkers Book ini juga berisi materi yang sesuai dengan tema yang dipelajari. Menurut Rina (2016) Media Fun Thinkers Book adalah media berbasis cetak yang dilengkapi dengan alat bantu sebuah papan dengan 16 kotak didalamnya, terdiri dari lembar soal, beserta dengan angka dan warna, dan lembar jawaban. Dengan demikian media Fun Thinkers Book suatu media pembelajaran yang berisi materi, soal serta lembar jawaban yang megkombinasikan pembelajaran berpikir sambil bermain.

Menurut Kurniawati (2017) Media Fun Thinkers Book adalah suatu media interaktif yang dirancang untuk mendorong perkembangan intelektual, memotivasi siswa belajar, mengasah keterampilan berpikir dengan gembira, kuis yang menarik, konsentrasi (focus) belajar membaca dalam bahasa inggris dan kosa kata dan permainan hingga pembelajaran lebih menyenangkan. Dengan demikian media Fun Thinkers Book digunakan untuk membekali kemampuan (skill) belajar, ketelitian, motorik kanan-kiri siswa, serta berpikir sambil bermain.

Dari beberapa pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa, media Fun Thinkers Book adalah seperangkat buku dan bingkai peraga yang dikemas dalam bentuk kegiatan bermain sambil belajar yang dilengkapi dengan cerita, soal, game pada setiap pembelajaran didalam bukunya memuat materi pembelajaran tematik untuk mengasah kemampuan berfikir kreatif dan perkembangan intelektual siswa sehingga dapat membantu siswa belajar secara mandiri.

Pemerintah Indonesia pada tahun 2022 menetapkan Kurikulum Merdeka sebagai kurikulum nasional. Meskipun begitu, belum semua sekolah di Indonesia menerapkan kurikulum ini. Masih banyak sekolah yang menerapkan Kurikulum 2013 atau sedang mengupayakan pergantian kurikulum. Sekolah yang digunakan dalam penelitian ini sudah menerapkan Kurikulum Merdeka, tetapi belum menyeluruh. Kurikulum Merdeka hanya diterapkan pada kelas 1 dan 4. Subjek pada penelitian ini, yaitu peserta didik kelas 5, yang mana masih menerapkan Kurikulum 2013.

Salah satu muatan pembelajaran yang ada di dalam kurikulum 2013 adalah Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) adalah media yang berperan dalam mewujudkan warga negara yang cerdas berkarakter dan terampil serta setia terhadap bangsa dan negara. Dengan adanya PPKn, diharapkan warga negara untuk senantiasa menerapkan nilai-nilai Pancasila dan UUD 1945 dalam kehidupan sehari-hari. Nilai-nilai moral yang terkandung dalam PPKn dapat menjadi tameng bangsa Indonesia dari ancaman maupun gempuran bangsa lain.

PPKn hadir untuk menjauhkan segala sesuatu yang buruk maupun negatif bagi suatu bangsa. Lebih lanjut, Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) merupakan muatan pembelajaran yang memiliki bahasan tentang kebangsaan dan kenegaraan, termasuk di dalamnya demokrasi, masyarakat madani, maupun Hak Asasi Manusia (HAM) dengan prinsip demokratis dan humanis. Dengan bahasan-bahasan yang ada dalam muatan pembelajaran PPKn, peserta didik diharapkan dapat memiliki keterampilan- keterampilan yang dibutuhkan dalam bersosialisasi di lingkungan bangsa dan negara. Pembelajaran PPKn dalam Kurikulum 2013 bertujuan agar para peserta didik siap menjadi warga negara yang memiliki pengetahuan, keterampilan, maupun sikap dan nilai. Tiga hal ini bermanfaat untuk mewujudkan dan mengaktualisasikan nilai-nilai Pancasila, seperti meningkatkan rasa kebangsaan dan cinta tanah air. Pembelajaran PPKn ini memiliki tujuan untuk mempersiapkan peserta didik agar dapat mengaktualisasikan dirinya dalam masyarakat yang lebih luas, yaitu dalam lingkup bangsa dan negara. Oleh sebab itu, peserta didik diharuskan untuk memiliki pemahaman tentang pengetahuan, keterampilan, dan sikap serta nilai-nilai moral yang sesuai dengan dasar negara Indonesia.

Dari pemaparan di atas, dapat dikatakan bahwa pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PPKn) sangat penting untuk diajarkan di sekolah dasar. Pendidikan Kewarganegaraan diharapkan dapat membentuk peserta didik menjadi warga negara yang baik, menjadi pribadi yang mengutamakan sikap sosial dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) juga diharapkan dapat membentuk peserta didik menjadi warga negara yang aktif, cerdas, dan berkarakter, serta mempersiapkan peserta didik dalam menghadapi dalam menghadapi dunia luar.

2. MODEL

Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Model pengembangan tersebut memiliki lima

*Corresponding author.

E-mail addresses: ekaf0022@gmail.com¹.

tahapan pengembangan, yaitu: tahap analisis (analysis), tahap perancangan (design), tahap pengembangan (development), tahap implementasi (implementation), dan tahap evaluasi (evaluation). Produk yang dikembangkan oleh peneliti adalah media pembelajaran berupa Fun Thinkers Book. Materi pembelajaran diakses dari beberapa referensi, seperti buku siswa, buku guru, dan ebook PPKn kelas IV SD. Materi pembelajaran yang sudah terkumpul dijadikan acuan untuk menyusun media pembelajaran dengan menyesuaikan kompetensi dasar, indikator, dan tujuan pembelajaran. Teknik pengumpulan data dalam penelitian dan pengembangan ini yaitu observasi, wawancara, kuesioner/ angket dan dokumentasi. Untuk analisis data, digunakan analisis data validasi ahli, analisis data observasi respon siswa dan analisis data keefektifan media.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses awal penelitian pengembangan dilakukan dengan pengumpulan data dan analisis kebutuhan peserta didik. Pada tahap ini, peneliti mengumpulkan data melalui kegiatan observasi dan wawancara mengenai proses pembelajaran PPKn di dalam kelas V SD Negeri Pemanggilan. Hasil analisis ini menjadi acuan dan pedoman bagi peneliti dalam merancang media pembelajaran. Berdasarkan hasil tahap analisis, penulis dapat menyimpulkan bahwa media fun thinkers book dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran PPKn kelas IV pada tema indahny persatuan dan kesatuan negeriku, oleh sebab itu dilanjutkan pada tahap desain media dengan membuat buku fun thinkers book menggunakan aplikasi canva



Gambar Cover depan & Kuis media Fun Thinkers Book

Tahap selanjutnya dilakukan uji kelayakan dengan melakukan validasi. Uji validasi dilakukan oleh 3 dosen yang kompeten dibidangnya masing-masing.

a. Hasil Validasi Media

Berdasarkan hasil validasi oleh dosen ahli media untuk kelayakan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* didapat nilai sebagai berikut; pada aspek kelayakan isi diperoleh dengan hasil persentase 97%, dan pada aspek kelayakan teknis diperoleh dengan hasil 98%, sehingga total rata-rata persentase validasi media adalah 97,6%. Hal ini termasuk kedalam kategori “Sangat Layak” untuk diujicobakan di lapangan.

Tabel Hasil Validasi Ahli Media

Aspek Penilaian	Alternatif Penilaian			Kriteria
	F	N	$\frac{F}{N} \times 100\%$	
Aspek Kelayakan	29	30	97%	Sangat

isi				Laya k
Aspek Kelayakan Teknis	54	55	98%	Sanga t Laya k
Jumlah	83	85		
Validitas	97,6%			
Kriteria Interpretasi	Sangat Layak			

b. Hasil Validasi Materi

Berdasarkan hasil validasi oleh dosen ahli materi untuk kelayakan media pembelajaran *Fun Thinkers Book*, diperoleh skor untuk masing-masing aspek sebagai berikut; pada aspek kelayakan isi diperoleh hasil persentase 100%, aspek kesesuaian media diperoleh hasil 80%, pada aspek bahasa diperoleh hasil 80%, dan pada aspek penyajian diperoleh 93%. Sehingga diperoleh total rata-rata persentase validasi materi adalah 91,6%. Hal ini termasuk kedalam kategori “Sangat Layak” untuk diujicobakan dilapangan.

Tabel Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek Penilaian	Alternatif Penilaian			Kriteria
	F	N	$\frac{F}{N} \times 100\%$	
Aspek Kelayakan isi	25	25	100%	Sangat Layak
Aspek Kesesuaian Media	8	10	80%	Sangat Layak
Aspek Bahasa	8	10	80%	Sangat Layak
Aspek Penyajian	14	15	93%	Sangat Layak
Jumlah	55	60		
Validitas	91,6%			
Kriteria Interpretasi	Sangat Layak			

c. Hasil Validasi Bahasa

Berdasarkan hasil validasi oleh dosen ahli bahasa untuk kelayakan media pembelajaran *Fun Thinkers Book*. Dapat diketahui bahwa validitas ahli memperoleh nilai sebagai berikut; pada aspek penggunaan bahasa diperoleh dengan hasil persentase 80%, pada aspek kesesuaian penggunaan kalimat diperoleh dengan hasil 93%, pada aspek konsistensi penggunaan istilah dalam media siswa diperoleh dengan hasil 100%. Pada aspek media bebas dari kesalahan penulisan diperoleh hasil 100%. Sehingga hasil yang diperoleh total rata-rata persentase validasi bahasa adalah 90%. Hal ini termasuk kedalam kategori “Sangat Layak” untuk diujicobakan dilapangan.

Setelah melakukan tahap validasi dan telah diperbaiki, berikutnya peneliti melakukan tahap uji coba produk. Tahap uji coba ini termasuk tahap implementasi (*implementation*) dalam tahap penelitian dan pengembangan tipe ADDIE yang diuji cobakan kepada peserta didik kelas

V SD Negeri Pemanggilan dengan kelompok kecil terdiri dari 5 peserta didik, dan uji coba lapangan dilakukan dengan 20 peserta.

Hasil angket tema Indahnya Persatuan dan Kesatuan Negeriku terhadap media *Fun Thinkers Book* menghasilkan nilai rata-rata 100% dengan kriteria interpretasi yang dicapai “Sangat Tinggi”. Artinya penggunaan media *Fun Thinkers Book* efektif dalam pembelajaran PPKN tema Indahnya Persatuan dan Kesatuan Negeriku.

Selanjutnya uji lapangan dilakukan kepada seluruh peserta didik di kelas IV yang berjumlah 20 peserta didik

di SD Negeri Pemanggilan. Hasil angket Pelajaran PPKN materi Indah Persatuan dan Kesatuan Negeriku peserta didik terhadap media *Fun Thinkers Book* menghasilkan nilai rata-rata 94.25% dengan kriteria interpretasi yang dicapai “Sangat Tinggi”.

Untuk menilai keefektifan media *Fun Thinkers Book* digunakan uji N- Gain. Dari hasil perhitungan, diketahui bahwa Rata-rata N-Gain score yaitu 0,8 itu artinya tingkat keefektifan media *Fun Thinkers Book* masuk pada kategori “Tinggi” atau efektif digunakan sebagai media pembelajaran PPKN Tema Indahnya Persatuan dan Kesatuan Negeriku Di Kelas IV SD Negeri Pemanggilan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media *Fun Thinkers Book* pada mata pelajaran PPKN tema Indahnya Persatuan dan Kesatuan Negeriku di kelas IV SD Negeri Pemanggilan, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Proses pengembangan media pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti berupa media *Fun Thinkers Book* sebagai media pembelajaran kelas IV di Sekolah Dasar. Media pembelajaran ini didesain dengan gambar dan warna yang menarik disetiap bagiannya dengan menggunakan aplikasi canva. Media *Fun Thinkers Book* dikembangkan dengan menggunakan bahan dasar box yaitu papan kayu. Media pembelajaran ini merupakan media pembelajaran PPKN yang memuat tema Indahnya Persatuan dan Kesatuan Negeriku.
2. Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh dosen ahli yang diambil dari dosen STKIP PGRI Bandar Lampung, diperoleh untuk kelayakan media *Fun Thinkers Book* yaitu dengan hasil persentase validasi materi adalah 91,6%, validasi bahasa adalah 90% dan validasi media adalah 97,6% dengan semua kriteria interpretasi “Sangat Layak” dan telah dinyatakan bahwa produk media *Fun Thinkers Book* sudah layak dikembangkan serta dapat diuji cobakan dilapangan.
3. Berdasarkan hasil pretest dan posttest peserta didik kelas IV SD Negeri Pemanggilan didapat nilai N-Gain sebesar 79,38% tergolong dalam kategori "Tinggi", yang berarti bahwa penggunaan media ini memiliki efektivitas yang baik dalam meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa terhadap materi persatuan dan kesatuan.

DAFTAR PUSTAKA

- Anjarani, Anti Santisa dkk. 2020. *Fun Thinkers Sebagai Media Pembelajaran untuk Siswa Sekolah Dasar: Kajian Hipotetik*. PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 7(4) hlm 102 dan 107
- Nuansa, Ulung Ade. 2020. *Pengembangan Media “Fun Thinkers Book” Pada Tema 4 Subtema 1 Pembelajaran 1 Kelas IV di Sekolah Dasar*. Skripsi. Malang: UMM
- Nurfaizah. (2019). *Penerapan Model Controversial Issues Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Pembelajaran Pkn Di Kelas IV SDN 14 Biru*. Pendidikan.
- Wicaksono, A. (2022). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Garudhawaca.
- Sukmadinata, N. S. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Trianto. (2013). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Kontekstual*. Jakarta: Kencana.
- Farhana, H., Affandi, I., Supriatna, N., & Nurbayani, S. (2021). Analisis Deskriptif Nilai Human Security Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5112-5125
- Gumala, Y., Farhana, H., Yohamintin, Y., & Syaodih, E. (2023). Pelatihan Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Untuk Meningkatkan Penguasaan Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK) Bagi Guru Sekolah Dasar. *Journal of Dedicators Community*, 7(3), 295-304.
- Nisya, I. K., & Farhana, H. (2024). ANALISIS BAHAN AJAR KEBERAGAMAN SUKU BANGSA BUDAYA DALAM MEMBENTUK KARAKTER TOLERANSI DI SEKOLAH DASAR. *Educational Journal of Bhayangkara*, 4(1), 10-18.
- Nia, I. A. M., & Farhana, H. (2025). Peningkatan Minat Belajar melalui Model TGT Berbantuan Poster Pertanyaan Kuis. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(03), 461-474.
- Farhana, H., Anindita, G., Kiptyah, N. M., Ferunika, F., Waritsman, A., Afiyah, N., ... & Surachman, A. (2024). *Pembinaan Kompetensi Mengajar*.