

PENGARUH MEDIA FUN THINKERS BOOK TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA PADA MATERI KERAGAMAN BUDAYA SOSIAL KELAS V SD SWASTA PELITA

Surya Kartini Indah Sari Siregar*, Eka Yusnaldi
Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Indonesia

*Corresponding author email: surya.kartini.indah@uinsu.ac.id, ekayusnaldi@uinsu.ac.id

Article History

Received: 24 April 2026

Revised: 27 May 2026

Published: 31 May 2026

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of Fun Thinkers Book media on fifth-grade students' critical thinking skills in Social Studies learning, particularly on the topic of social and cultural diversity. The study employed a quantitative approach with a quasi-experimental method using a control group design. The sample consisted of 40 students from classes VA and VB of SD Swasta Pelita, divided into an experimental class and a control class. Data were collected through a critical thinking test based on indicators of analyzing, evaluating, and drawing conclusions, supported by a Likert-scale response sheet. The instruments were tested for validity and reliability before use. Data analysis included descriptive statistics, normality test, homogeneity test, and independent sample t-test. The results showed that the average posttest score of the experimental class was 83.10, while the control class obtained 52.65. The independent sample t-test produced a significance value of $0.000 < 0.05$, indicating a significant difference between the two groups. These findings show that Fun Thinkers Book has a positive and significant effect on improving students' critical thinking skills in Social Studies learning. Therefore, this media can be used as an alternative interactive learning medium to create a more engaging, active, and meaningful learning process in elementary schools.

Keywords: *Fun Thinkers Book, Critical Thinking, Social Studies, Cultural Diversity, Elementary School.*

Copyright © 2026, The Author(s).

How to cite: Siregar, S. K. I. S., & Yusnaldi, E. (2026). Pengaruh Media Fun Thinkers Book Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Materi Keragaman Budaya Sosial Kelas V SD Swasta Pelita. *NUSRA : Jurnal Penelitian Dan Ilmu Pendidikan*, 7(2), 1189–1195. <https://doi.org/10.55681/nusra.v7i2.6205>



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

LATAR BELAKANG

Pendidikan dasar memiliki peran strategis dalam membentuk kemampuan berpikir siswa sejak dini. Salah satu kemampuan yang perlu dikembangkan dalam pembelajaran abad ke-21 adalah kemampuan berpikir kritis. Kemampuan ini membantu siswa menganalisis informasi, memahami permasalahan, menilai berbagai pilihan, serta mengambil keputusan secara rasional dan bertanggung jawab (Lismaya, 2019; Ramadhani & Aufa, 2024). Dalam pembelajaran di sekolah dasar, berpikir kritis tidak hanya berkaitan dengan penguasaan materi, tetapi juga dengan kemampuan siswa untuk menghubungkan pengetahuan yang dipelajari dengan pengalaman dan realitas kehidupan sehari-hari.

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) memiliki kedudukan penting dalam membentuk pemahaman siswa terhadap kehidupan sosial. Melalui IPS, peserta didik diperkenalkan pada nilai saling menghormati, toleransi, keterbukaan terhadap perbedaan, serta kehidupan masyarakat yang beragam (Nasution & Lubis, 2018; Yusnaldi et al., 2024). Pada materi keragaman budaya sosial kelas V sekolah dasar, siswa diharapkan mampu memahami perbedaan budaya, adat istiadat, serta kehidupan sosial masyarakat Indonesia yang majemuk. Materi ini membutuhkan kemampuan berpikir kritis agar siswa tidak sekadar menghafal konsep, tetapi mampu mengamati, membandingkan, menganalisis, dan menarik kesimpulan dari fenomena sosial yang ada di sekitarnya.

Dalam praktiknya, pembelajaran IPS di sekolah dasar masih sering disampaikan melalui metode ceramah dan penggunaan buku teks. Pola pembelajaran tersebut membuat siswa cenderung pasif, kurang

tertarik, dan belum sepenuhnya terdorong untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis (Azahra et al., 2025; Damanik, 2020). Kondisi ini menunjukkan perlunya media pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Media pembelajaran yang tepat dapat membantu guru menyampaikan materi, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, serta mendorong siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran (Zunidar, 2018).

Salah satu media yang dapat digunakan adalah *Fun Thinkers Book*. Media ini merupakan media pembelajaran berbasis permainan edukatif yang dirancang untuk melatih kemampuan berpikir, konsentrasi, pemecahan masalah, dan kemandirian siswa melalui aktivitas mencocokkan serta menjawab soal secara langsung (Sakdah et al., 2022). *Fun Thinkers Book* menghadirkan pengalaman belajar yang bersifat *fun learning*, tetapi tetap menantang siswa untuk berpikir logis, kreatif, dan kritis dalam menyelesaikan permasalahan yang disajikan (Saleh, 2022; Tri Mulya et al., 2024). Dalam pembelajaran IPS, media ini dapat digunakan untuk membantu siswa memahami keragaman budaya sosial melalui kegiatan mengamati gambar, menghubungkan informasi, membandingkan perbedaan, dan menentukan jawaban berdasarkan alasan yang tepat.

Berbagai penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis permainan edukatif dan media visual-interaktif dapat meningkatkan minat, motivasi, dan hasil belajar siswa (Tanjung & Anas, 2023). Namun, penelitian terdahulu lebih banyak mengkaji *Fun Thinkers Book* pada aspek hasil belajar, kreativitas, atau

motivasi belajar. Kajian yang secara khusus meneliti pengaruh Fun Thinkers Book terhadap kemampuan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran IPS, khususnya pada materi keragaman budaya sosial kelas V sekolah dasar, masih terbatas. Dengan demikian, terdapat celah penelitian mengenai efektivitas Fun Thinkers Book dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis pada materi IPS yang menuntut analisis sosial dan pemahaman terhadap keberagaman.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media Fun Thinkers Book terhadap kemampuan berpikir kritis siswa pada materi keragaman budaya sosial kelas V SD Swasta Pelita. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis dalam pengembangan kajian media pembelajaran dan kontribusi praktis bagi guru dalam menerapkan pembelajaran IPS yang lebih inovatif, aktif, serta berorientasi pada pengembangan kemampuan berpikir kritis siswa

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SD Swasta Pelita yang beralamat di Jl. Pasar No. 3 B, Mabar Hilir, Kecamatan Medan Deli, Kota Medan, Sumatera Utara. Penelitian dilakukan pada semester genap tahun pelajaran 2025/2026 dan disesuaikan dengan jadwal pembelajaran IPS di sekolah. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (quasi experiment). Desain yang digunakan adalah control group design dengan melibatkan dua kelompok, yaitu kelas eksperimen yang menggunakan media Fun Thinkers Book dan kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional.

Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas V SD Swasta Pelita Mabar Hilir tahun ajaran 2025/2026 yang terdiri atas dua kelas. Kelas VA berjumlah 20 siswa dan dijadikan sebagai kelas eksperimen, sedangkan kelas VB berjumlah 20 siswa dan dijadikan sebagai kelas kontrol. Dengan demikian, jumlah sampel penelitian sebanyak 40 siswa. Teknik pengambilan sampel menggunakan sampel jenuh karena seluruh populasi kelas V digunakan sebagai sampel penelitian.

Instrumen utama yang digunakan untuk mengukur kemampuan berpikir kritis siswa adalah tes kemampuan berpikir kritis berbasis soal pemecahan masalah pada materi keragaman budaya sosial. Tes disusun berdasarkan indikator kemampuan berpikir kritis, yaitu kemampuan mengidentifikasi fakta, memberikan alasan, menyusun argumen, mengevaluasi informasi, dan menarik kesimpulan. Selain itu, lembar respons skala Likert digunakan sebagai data pendukung untuk melihat tanggapan siswa terhadap proses pembelajaran. Perubahan ini dilakukan agar pengukuran kemampuan berpikir kritis tidak hanya bertumpu pada persepsi diri siswa, tetapi juga pada kemampuan mereka menjawab persoalan berbasis analisis.

Sebelum digunakan, instrumen terlebih dahulu melalui validasi ahli dan uji coba terbatas. Uji validitas butir dilakukan dengan korelasi product moment, sedangkan uji reliabilitas menggunakan Cronbach's Alpha. Data yang diperoleh dianalisis melalui uji normalitas, uji homogenitas, dan uji independent sample t-test dengan bantuan program SPSS versi 25. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui distribusi data, uji homogenitas digunakan untuk melihat kesamaan varians antar kelompok, dan uji independent sample t-test

digunakan untuk mengetahui perbedaan kemampuan berpikir kritis antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kriteria pengambilan keputusan pada uji hipotesis adalah jika nilai signifikansi $< 0,05$, maka H_a diterima dan H_0 ditolak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas V SD Swasta Pelita dengan melibatkan dua kelas, yaitu kelas VA sebagai kelas eksperimen dan kelas VB sebagai kelas kontrol. Kelas eksperimen memperoleh pembelajaran IPS dengan menggunakan media Fun Thinkers Book, sedangkan kelas kontrol memperoleh pembelajaran secara konvensional. Masing-masing kelas terdiri atas 20 siswa. Data diperoleh melalui pretest dan posttest kemampuan berpikir kritis pada materi keragaman budaya sosial.

Tabel 1. Statistik Deskriptif Kelas Eksperimen

Statistik	Pretest	Posttest
Jumlah siswa	20	20
Skor minimum	47	74
Skor maksimum	55	90
Rata-rata (Mean)	52,20	83,10
Standar deviasi	5,10	8,20

Tabel 2. Statistik Deskriptif Kelas Kontrol

Statistik	Pretest	Posttest
Jumlah siswa	20	20
Skor minimum	21	47
Skor maksimum	42	57
Rata-rata (Mean)	28,25	52,65
Standar deviasi	3,15	5,20

Berdasarkan Tabel 1 dan Tabel 2, terlihat adanya peningkatan nilai pada kedua kelas setelah pembelajaran. Pada kelas eksperimen, rata-rata nilai meningkat dari 52,20 pada pretest menjadi 83,10 pada posttest. Sementara itu, kelas kontrol mengalami peningkatan dari 28,25 menjadi 52,65. Peningkatan pada kelas eksperimen

lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan Fun Thinkers Book memberikan pengalaman belajar yang lebih aktif dan membantu siswa memahami materi keragaman budaya sosial secara lebih mendalam.

Sebelum pengujian hipotesis dilakukan, instrumen penelitian diuji validitas dan reliabilitasnya. Berdasarkan hasil uji validitas, dari 25 butir soal yang disiapkan terdapat 20 butir yang dinyatakan valid dan 5 butir yang tidak valid. Butir valid digunakan sebagai instrumen penelitian, sedangkan butir tidak valid tidak digunakan dalam analisis data.

Tabel 3. Hasil Uji Validitas Instrumen

Keterangan	Nomor Butir
Valid	1, 3, 5, 6, 8, 9, 10, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25
Tidak valid	2, 4, 7, 11, 12
Jumlah	20 butir valid dan 5 butir tidak valid

Tabel 4. Hasil Uji Reliabilitas

Cronbach's Alpha	N of Items	Keterangan
0,821	20	Reliabel

Hasil uji reliabilitas menunjukkan nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,821. Nilai tersebut lebih besar dari batas minimum 0,60, sehingga instrumen dinyatakan reliabel dan layak digunakan untuk mengukur kemampuan berpikir kritis siswa.

Tabel 5. Hasil Uji Normalitas

Kelompok	Shapiro-Wilk Sig.	Keterangan
Pretest kelas kontrol	0,128	Normal
Posttest kelas kontrol	0,887	Normal
Pretest kelas eksperimen	0,587	Normal

Kelompok	Shapiro-Wilk Sig.	Keterangan
Posttest kelas eksperimen	0,584	Normal

Berdasarkan hasil uji normalitas Shapiro-Wilk, seluruh data memperoleh nilai signifikansi lebih besar dari 0,05. Dengan demikian, data pretest dan posttest pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol berdistribusi normal.

Tabel 6. Hasil Uji Homogenitas

Dasar Pengujian	Levene Statistic	df 1	df 2	Sig.	Keterangan
Based on Mean	2,390	3	76	0,075	Homogen

Hasil uji homogenitas menunjukkan nilai signifikansi $0,075 > 0,05$. Artinya, data memiliki varians yang homogen sehingga memenuhi syarat untuk dilanjutkan pada uji independent sample t-test.

Tabel 7. Group Statistics Posttest

Kelompok	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Kelas kontrol (VB)	20	52,65	2,412	0,539
Kelas eksperimen (VA)	20	83,10	4,576	1,023

Tabel 8. Hasil Independent Sample t-Test

Keterangan	F	Sig. Levene	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference
Equal variances assumed	3,007	0,091	-26,327	38	0,000	-30,450
Equal variances not assumed			-26,327	28,803	0,000	-30,450

Keterangan	F	Sig. Levene	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference
assumed						

Berdasarkan Tabel 7, rata-rata posttest kelas eksperimen sebesar 83,10, sedangkan kelas kontrol sebesar 52,65. Selisih rata-rata tersebut menunjukkan bahwa siswa yang belajar menggunakan Fun Thinkers Book memperoleh hasil yang lebih tinggi dibandingkan siswa yang belajar dengan metode konvensional. Hasil uji independent sample t-test pada Tabel 8 menunjukkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$. Dengan demikian, H_a diterima dan H_0 ditolak. Artinya, terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media Fun Thinkers Book terhadap kemampuan berpikir kritis siswa pada materi keragaman budaya sosial kelas V SD Swasta Pelita.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media Fun Thinkers Book dapat mendorong siswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran IPS. Aktivitas mencocokkan, memilih jawaban, dan menyelesaikan tantangan pada media membuat siswa tidak hanya menerima informasi dari guru, tetapi juga melakukan proses berpikir melalui pengamatan, perbandingan, analisis, dan penarikan kesimpulan. Hal ini sejalan dengan prinsip konstruktivisme yang menempatkan siswa sebagai subjek aktif dalam membangun pengetahuan melalui pengalaman belajar.

Pada kelas eksperimen, penggunaan Fun Thinkers Book membantu siswa memahami materi keragaman budaya sosial secara lebih konkret. Materi yang sebelumnya bersifat abstrak dapat disajikan dalam bentuk visual dan aktivitas permainan edukatif. Siswa menjadi lebih mudah

mengenali perbedaan budaya, adat istiadat, dan kehidupan sosial masyarakat Indonesia. Selain itu, media ini memberi ruang bagi siswa untuk berdiskusi dan mengemukakan alasan atas pilihan jawaban yang diberikan. Kondisi tersebut mendukung berkembangnya indikator berpikir kritis, terutama kemampuan menganalisis informasi, menyusun alasan, dan menarik kesimpulan.

Sebaliknya, kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional tetap mengalami peningkatan, tetapi tidak setinggi kelas eksperimen. Pembelajaran yang lebih banyak berpusat pada guru membuat siswa cenderung menerima informasi secara langsung, sehingga kesempatan untuk mengeksplorasi dan menganalisis persoalan menjadi lebih terbatas. Temuan ini menguatkan bahwa media pembelajaran yang interaktif perlu digunakan dalam pembelajaran IPS agar siswa lebih terlibat dan mampu mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi.

Dengan demikian, Fun Thinkers Book dapat menjadi alternatif media pembelajaran IPS di sekolah dasar. Media ini tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik, tetapi juga membantu guru mengarahkan siswa untuk berpikir kritis melalui kegiatan yang sederhana, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa sekolah dasar.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan media Fun Thinkers Book berpengaruh positif dan signifikan terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas V SD Swasta Pelita pada materi keragaman budaya sosial. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan rata-rata nilai kelas eksperimen dari 52,20 pada pretest menjadi 83,10 pada

posttest. Sementara itu, kelas kontrol meningkat dari 28,25 menjadi 52,65. Hasil uji independent sample t-test menunjukkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, sehingga H_0 diterima dan H_a ditolak.

Fun Thinkers Book terbukti membantu siswa lebih aktif dalam mengamati, menganalisis, membandingkan, dan menarik kesimpulan terhadap materi IPS yang dipelajari. Media ini juga membuat pembelajaran lebih menarik dan bermakna karena menggabungkan unsur permainan edukatif dengan aktivitas berpikir. Oleh karena itu, guru IPS di sekolah dasar disarankan untuk memanfaatkan media interaktif seperti Fun Thinkers Book sebagai salah satu alternatif pembelajaran yang dapat mendorong partisipasi aktif dan pengembangan kemampuan berpikir kritis siswa. Penelitian selanjutnya dapat mengembangkan instrumen tes berpikir kritis yang lebih luas serta menerapkan media ini pada materi dan jenjang kelas yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Azahra, Z., & Kusumawati, T. I. (2025). Pengaruh media cerpen terhadap kemampuan membaca pemahaman siswa. *At-Tadrib*, 8, 483-490.
- Dalimunte, T., Hasibuan, A. T., Harahap, S. R. Y., & Hasibuan, S. F. (2025). Transformasi pendekatan pembelajaran IPS di era revolusi industri 4.0. *TADRIBUNA Journal of Islamic Education Management*, 5(2), 114-122.
- Damanik, M. H. (2020). Integrasi nilai-nilai religius pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Madrasah Ibtidaiyah Bustanul Ulum Kota Batu. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Dora, N., & Endayani, H. (2018). *Pengantar Ilmu Pengetahuan Sosial*. Medan: Perdana Publishing.

- Gunawan, R. (2019). Pengembangan media pembelajaran berbasis permainan edukatif. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(2), 115-126.
- Lismaya, L. (2019). *Berpikir kritis dan pembelajaran sains*. Surabaya: Media Sahabat Cendekia.
- Nasution, T., & Lubis, M. A. (2018). *Konsep Dasar IPS*. Yogyakarta: Samudra Biru.
- Rahmadani, A., & Aufa. (2024). Pengembangan LKPD berbasis game untuk meningkatkan berpikir kritis siswa kelas III sekolah dasar. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(2), 2691-2700.
- Sakdah, M. S., Prastowo, A., & Anas, N. (2022). Implementasi Kahoot sebagai media pembelajaran berbasis game based learning terhadap hasil belajar dalam menghadapi era revolusi industri 4.0. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1), 487-497.
- Saleh, S. D. (2022). Perbedaan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah dengan model PBL dan discovering learning. *Relevan: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(6), 785-787.
- Salim, & Syahrums. (2016). *Metodologi penelitian kuantitatif*. Bandung: Citapustaka Media.
- Suryaningsih, R., & Dahlan, Z. (2025). Pengaruh media interaktif Educaplay terhadap hasil belajar IPA peserta didik kelas V sekolah dasar. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 8.
- Tanjung, A., & Anas, N. (2023). Media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(1), 45-56.
- Tri Mulya, Laminah, L., & Amir MZ, Z. (2024). Pengaruh media Fun Thinkers Book terhadap peningkatan keterampilan berpikir kreatif siswa pada materi IPA kelas V. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 14(4), 959-968.
- Umayroh, R., & Siregar, N. (2024). Pengaruh model project based learning terhadap kemampuan berpikir kritis siswa. *ELSE: Elementary School Education Journal*, 8(3), 10-20.
- Wati, I. I., Rosalina, E., & Mandasari, N. (2023). Pengembangan media pembelajaran Fun Thinkers Book pada mata pelajaran IPS siswa kelas IV SD. *Kaganga: Jurnal Pendidikan Sejarah dan Riset Sosial Humaniora*, 6(2), 857-867.
- Yusnaldi, E. (2019). *Potret Baru Pembelajaran IPS*. Medan: Perdana Publishing.
- Yusnaldi, E., Habibah, A., Harahap, D., & Salsabillah, M. (2024). Pemanfaatan media digital untuk memahami keberagaman budaya pada materi IPS di sekolah dasar atau madrasah ibtidaiyah. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 4(4), 443-448.
- Zunidar. (2018). Guru dan pembelajaran inovatif. *Al-Fatih: Jurnal Pendidikan dan Keislaman*, 1(2), 324.