

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kecanggihan teknologi berkembang begitu pesat hingga menghadirkan berbagai inovasi yang mengubah pola hidup manusia di berbagai aspek. Teknologi membawa kemudahan dalam berbagai bidang seperti ekonomi, industri, hingga pendidikan. Di bidang ekonomi, teknologi mendorong transformasi digital dalam kegiatan bisnis dan perdagangan (Pratama, 2023). Dalam bidang industri, penerapan teknologi seperti otomatisasi, robotika, dan *Internet of Things* (IoT) telah meningkatkan produktivitas, presisi, dan efisiensi dalam proses produksi (Lestari dan Widodo, 2021). Sementara dalam bidang pendidikan, teknologi berperan sebagai fasilitator pembelajaran yang memperluas akses, memperkaya sumber belajar, dan memungkinkan penerapan model dan media pembelajaran seperti e-learning, blended learning, kerdasan buatan serta media pembelajaran digital (Rizki dan Handayani, 2022). Jika dipandang dari bidang pendidikan, integrasi teknologi dalam proses pembelajaran merupakan langkah strategis untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, mendorong keterlibatan aktif peserta didik, serta mendukung tercapainya tujuan pendidikan abad ke-21.

Media pembelajaran digital, sebagai salah satu bentuk pemanfaatan teknologi, menjadi sarana yang efektif dalam menyampaikan materi secara visual, auditori, maupun kinestetik. Media yang interaktif dan menarik, dapat membantu siswa lebih mudah memahami konsep-konsep abstrak melalui penyajian grafis, simulasi, dan animasi, yang secara signifikan meningkatkan keterlibatan serta

memperdalam pemahaman konseptual siswa terhadap materi pembelajaran (Purnamasari, dkk., 2023). Media pembelajaran yang dikembangkan dengan prinsip *user-friendly* dan *learner-centered* memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri maupun kolaboratif, sesuai dengan tempo belajar masing-masing, yang pada akhirnya mendorong peningkatan hasil akademik mereka (Putra dan Rahmawati, 2021). Media pembelajaran diperlukan dalam semua mata pelajaran karena dapat membantu menyampaikan materi secara lebih menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik. Media yang tepat mampu memfasilitasi pemahaman konsep abstrak, meningkatkan motivasi belajar, dan menciptakan pembelajaran yang aktif serta bermakna (Arsyad, 2021). Selain itu, penggunaan media pembelajaran juga mendukung variasi dalam strategi pengajaran dan dapat disesuaikan dengan karakteristik serta kebutuhan setiap mata pelajaran (Sari dan Nugroho, 2022).

Salah satu mata pelajaran yang membutuhkan media pembelajaran adalah IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial). Hal ini disebabkan karena banyak materi dalam IPAS yang bersifat konseptual dan sulit dipahami apabila hanya dijelaskan secara lisan atau melalui teks buku. Materi-materi seperti proses terjadinya hujan, daur hidup makhluk hidup, sistem organ tubuh, perubahan lingkungan, hingga interaksi sosial dalam masyarakat sering kali memerlukan visualisasi agar siswa dapat memahaminya secara lebih konkret dan mendalam. Menurut Zubaidah (2021), pembelajaran IPAS dapat melatih kemampuan berpikir ilmiah anak melalui kegiatan seperti mengamati, mengelompokkan, dan menarik kesimpulan. Salah satu materi penting dalam IPAS adalah tentang ragam jenis hewan, yang mengajarkan siswa untuk mengenali berbagai macam hewan,

termasuk ciri-cirinya, habitat, cara berkembang biak, serta peran hewan dalam kehidupan manusia dan lingkungan. Maka dengan demikian, media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam menunjang efektivitas pembelajaran, terutama untuk mata pelajaran yang menuntut pemahaman konseptual seperti IPAS. Namun kenyataannya dilapangan penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar masih belum sepenuhnya optimal, masih terdapat keterbatasan dalam pemanfaatan media. Beberapa sekolah menghadapi kendala seperti terbatasnya akses terhadap perangkat teknologi, jaringan internet yang kurang stabil, dan belum tersedianya media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Akibatnya kegiatan belajar mengajar cenderung monoton, kurang interaktif dan tidak mampu menarik minat belajar siswa. Kondisi tersebut menyebabkan siswa menjadi mudah bosan, kurang aktif, dan sulit memahami materi. Jika cara mengajar tidak menarik dan tidak sesuai dengan cara belajar anak, terutama di Sekolah Dasar, maka semangat belajar mereka pun menurun.

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan metode pembelajaran konvensional seperti ceramah dan pemberian tugas tanpa variasi metode, dapat berdampak negatif terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Menurut Saputra (2023), siswa yang hanya menjadi pendengar pasif dalam proses pembelajaran cenderung kehilangan minat karena kurangnya keterlibatan aktif dalam kegiatan belajar. Penelitian lain oleh Supriatna, dkk. (2019) mengungkapkan bahwa siswa yang terpapar metode pembelajaran konvensional dalam jangka panjang menunjukkan penurunan capaian akademik, terutama dalam mata pelajaran yang menuntut pemahaman konseptual. Sementara itu, Andayani (2023) menambahkan bahwa keterbatasan interaksi dan stimulus dalam pembelajaran

konvensional membuat siswa kurang termotivasi untuk mengeksplorasi materi secara mandiri. Temuan-temuan ini menunjukkan bahwa ketergantungan pada metode pembelajaran tradisional tanpa adaptasi dengan kebutuhan belajar abad ke-21 dapat menjadi salah satu faktor penyebab rendahnya hasil belajar dan lemahnya motivasi siswa dalam mengikuti proses pendidikan.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di SD Negeri 1 Astina pada tanggal 11 Juni 2025, ditemukan bahwa proses pembelajaran di kelas III masih didominasi oleh penggunaan metode pembelajaran konvensional dalam penyampaian materi. Selain itu, hasil wawancara dengan guru wali kelas III menunjukkan adanya kendala dalam pemahaman siswa terhadap mata pelajaran IPAS, terutama pada materi ragam jenis hewan. Materi mengenai pengelompokan hewan vertebrata dan invertebrata masih menjadi salah satu topik yang sulit dipahami oleh siswa. Kondisi tersebut terjadi karena pembelajaran yang berlangsung lebih banyak berorientasi pada teks, sedangkan siswa membutuhkan pengalaman belajar yang lebih nyata dan sesuai dengan konteks kehidupan sehari-hari agar konsep yang dipelajari dapat dipahami secara lebih mendalam. Di samping itu, siswa kelas III SD Negeri 1 Astina juga menunjukkan minat dan motivasi yang relatif rendah dalam kegiatan literasi membaca. Kondisi tersebut tercermin dari hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS yang diperoleh di kelas III A dan III B, sebagaimana disajikan pada tabel berikut. Tabel 1.1 berikut.

Tabel 1. 1
Daftar Nilai Siswa Kelas III SD Negeri 1 Astina

Kelas	Jumlah Siswa	KKTP	Siswa yang sudah mencapai KKTP	Siswa yang belum mencapai KKTP
Kelas III A	36	75	38,89%	61,11%

Kelas	Jumlah Siswa	KKTP	Siswa yang sudah mencapai KKTP	Siswa yang belum mencapai KKTP
Kelas III B	36	75	38,90%	61,1%

Berdasarkan data pada tabel tersebut, diketahui bahwa persentase siswa kelas III A yang telah mencapai KKTP sebesar 38,89%, sedangkan pada kelas III B sebesar 38,90%. Data tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS masih tergolong rendah. Adapun KKTP yang ditetapkan untuk mata pelajaran IPAS adalah 75, sehingga siswa dinyatakan tuntas apabila memperoleh nilai minimal 75. Hasil observasi juga menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih didominasi oleh metode konvensional berupa ceramah dengan dukungan media video pembelajaran dan buku siswa sebagai sumber belajar. Meskipun berbagai upaya tersebut telah diterapkan, pembelajaran belum berjalan secara optimal karena sebagian siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami materi yang diajarkan. Kondisi ini turut dipengaruhi oleh karakteristik siswa kelas III yang beragam, baik dari segi kemampuan maupun gaya belajar. Sebagian siswa cenderung aktif, sebagian lainnya pasif, dan mayoritas lebih mudah memahami materi melalui media visual yang menarik, seperti gambar dan video.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan media pembelajaran yang mampu mengakomodasi keberagaman karakteristik dan gaya belajar siswa sehingga dapat meningkatkan motivasi serta hasil belajar mereka. Salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah media pembelajaran Fun Thinkers Digital. Media ini merupakan pengembangan dari media cetak Fun Thinkers Book yang dikemas dalam bentuk digital dan dirancang untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif. Aktivitas utama dalam media ini berupa mencocokkan soal dengan jawaban yang benar melalui kegiatan yang menarik dan menantang. Pada

jenjang sekolah dasar, khususnya kelas III, penggunaan media pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, dan mengandung unsur permainan sangat penting untuk mendukung proses belajar siswa. Melalui perpaduan antara permainan edukatif dan aktivitas berpikir, *Fun Thinkers Digital* dapat membantu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, mempermudah pemahaman konsep, serta mendukung peningkatan hasil belajar IPAS.

Efektivitas media *Fun Thinkers* ini didukung oleh penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh penelitian Damayanti dan Utama (2020) yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis modul *Fun Thinkers* mampu meningkatkan keaktifan belajar siswa secara signifikan. Siswa yang terlibat dalam pembelajaran dengan media ini menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi dan pemahaman terhadap materi yang lebih cepat dibandingkan dengan sebelum penggunaan media tersebut.

Penelitian lain oleh Handayani dan Supriyadi (2019) juga mendukung penelitian tersebut. Mereka menemukan bahwa media visual dan manipulatif seperti *Fun Thinkers* tidak hanya mampu meningkatkan pemahaman konsep siswa, tetapi juga membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan interaktif. Dalam penelitian tersebut, keaktifan siswa meningkat secara signifikan, dengan persentase mencapai 84,5%. Penelitian ini mengindikasikan bahwa media *Fun Thinkers* sangat efektif dalam merangsang partisipasi aktif siswa serta memperdalam pemahaman materi pelajaran.

Hasil serupa juga ditemukan dalam penelitian yang dilakukan oleh Cintia, dkk (2022). Dalam studi eksperimen semu yang mereka lakukan terhadap siswa kelas III sekolah dasar, penggunaan media *Fun Thinkers* berbasis soal literasi terbukti

secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini ditunjukkan melalui hasil uji statistik yang menunjukkan nilai thitung sebesar 15,41, yang jauh lebih besar dari pada ttabel sebesar 1,69. Penelitian ini juga mengindikasikan bahwa penggunaan media interaktif seperti *Fun Thinkers* tidak hanya meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran, tetapi juga berdampak positif terhadap pencapaian akademik mereka.

Media pembelajaran *Fun Thinkers Digital* yang dikembangkan dalam penelitian ini memiliki karakteristik yang berbeda dibandingkan pengembangan sebelumnya, terutama pada pemilihan mata pelajaran dan materi yang menjadi fokus pengembangan. Media ini dirancang untuk mendukung pembelajaran IPAS pada materi Ragam Jenis Hewan dengan sasaran siswa kelas III SD Negeri 1 Astina. Kebaruan produk terletak pada transformasi media *Fun Thinkers* yang sebelumnya berbentuk cetak menjadi media digital yang lebih interaktif. Dalam media yang dikembangkan, tersedia berbagai fitur pendukung pembelajaran, seperti menu materi, video pembelajaran, dan latihan soal yang dirancang sesuai dengan kebutuhan siswa. Selain itu, proses pengembangan dan uji coba media disesuaikan dengan implementasi Kurikulum Merdeka serta difokuskan pada materi Ragam Jenis Hewan sehingga dapat mendukung pencapaian hasil belajar siswa secara lebih optimal.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diungkapkan, maka peneliti mengembangkan media pembelajaran dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Fun Thinkers* digital Pada Materi Ragam Jenis Hewan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III SD Negeri 1 Astina”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan atas temuan permasalahan yang telah dipaparkan pada latar belakang, maka dapat diidentifikasi masalah dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut.

1. Siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi IPAS, khususnya pada materi ragam jenis hewan karena pembelajaran masih berfokus pada teks dan penjelasan lisan.
2. Rendahnya minat baca siswa dan kurangnya keterlibatan aktif dalam kegiatan pembelajaran.
3. Proses pembelajaran di kelas III SD Negeri 1 Astina masih menggunakan metode konvensional seperti ceramah, sehingga kurang menarik dan kurang interaktif bagi siswa.
4. Sebagian besar siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP).
5. Belum pernah dikembangkan media pembelajaran *Fun Thinkers* Digital untuk materi ragam jenis hewan yang sesuai dengan karakteristik siswa.
6. Belum diketahuinya efektivitas media pembelajaran *Fun Thinkers* Digital dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di kelas III SD Negeri 1 Astina.

1.3 Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini dapat dilakukan secara fokus, terarah, dan tidak menyimpang dari tujuan utama, maka diperlukan adanya pembatasan masalah. Penelitian ini dibatasi pada pengembangan media pembelajaran digital berbasis *Fun Thinkers* yang difokuskan pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial

(IPAS), khususnya pada materi Ragam Jenis Hewan di kelas III SD Negeri 1 Astina. Penelitian ini hanya akan mengembangkan media dalam bentuk digital interaktif yang memuat menu materi dan latihan soal yang disesuaikan dengan karakteristik siswa Sekolah Dasar.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah yang telah diuraikan, dapat dirumuskan masalah pada penelitian ini yaitu sebagai berikut.

1. Bagaimana rancang bangun media pembelajaran *Fun Thinkers* digital pada materi Ragam Jenis Hewan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SD?
2. Bagaimana validitas media pembelajaran *Fun Thinkers* digital pada materi Ragam Jenis Hewan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SD?
3. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran *Fun Thinkers* digital pada materi Ragam Jenis Hewan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SD?
4. Bagaimana keefektifan media pembelajaran *Fun Thinkers* digital pada materi Ragam Jenis Hewan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SD Negeri 1 Astina?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mendeskripsikan rancang bangun media pembelajaran *Fun Thinkers* digital pada materi Ragam Jenis Hewan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SD.

2. Untuk mendeskripsikan validitas media pembelajaran *Fun Thinkers* digital pada materi Ragam Jenis Hewan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SD.
3. Untuk mendeskripsikan kepraktisan media pembelajaran *Fun Thinkers* digital pada materi Ragam Jenis Hewan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SD.
4. Untuk menguji keefektifan media pembelajaran *Fun Thinkers* digital pada materi Ragam Jenis Hewan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SD Negeri 1 Astina.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk memberikan manfaat, baik secara teoretis maupun secara praktis, sebagaimana dijelaskan berikut ini.

1. Manfaat Teoretis

Secara teoretis hasil penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi untuk mengembangkan pengetahuan dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SD dengan menggunakan media pembelajaran *Fun Thinkers* digital pada materi Ragam Jenis Hewan.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis merupakan manfaat yang dapat digunakan untuk memecahkan masalah atau manfaat yang secara langsung dapat dirasakan dampaknya. Manfaat praktis dari penelitian ini yaitu sebagai berikut.

a. Bagi Siswa

Pengembangan media *Fun Thinkers* digital pada materi Ragam Jenis Hewan dapat menarik perhatian siswa, meningkatkan minat belajar, pembelajaran

menjadi menyenangkan, memudahkan siswa memahami materi pembelajaran, dan meningkatkan hasil belajar siswa.

b. Bagi Guru

Melalui penelitian ini, dapat memberikan pengetahuan dan pemahaman kepada guru untuk mengembangkan media pembelajaran yang interaktif seperti media *Fun Thinkers* digital pada materi Ragam Jenis Hewan untuk menunjang pembelajaran siswa.

c. Bagi Kepala Sekolah

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai masukan dan evaluasi dalam pertimbangan untuk penyempurnaan serta meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.

d. Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini dapat dijadikan referensi bagi peneliti lain tentang pengembangan media pembelajaran *Fun Thinkers* digital pada materi Ragam Jenis Hewan.



1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Adapun spesifikasi dari media pembelajaran yang dikembangkan adalah sebagai berikut.

1. Produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran digital interaktif *Fun Thinkers* yang akan digunakan oleh siswa kelas III SD, khususnya pada materi Ragam Jenis Hewan. Media ini dapat diakses secara *offline* melalui perangkat laptop atau ponsel android, sehingga memudahkan siswa dalam belajar kapan pun dan di mana pun tanpa bergantung pada jaringan internet.

2. Media *Fun Thinkers* digital dirancang untuk mendorong siswa belajar sambil bermain melalui aktivitas membaca, mencocokkan, dan menjawab pertanyaan yang tersedia di dalam aplikasi secara menyenangkan dan menantang.
3. Penyajian media dibuat menarik secara visual dengan memanfaatkan ilustrasi hewan, animasi sederhana, serta suara narasi, yang bertujuan untuk membantu siswa memahami materi dengan lebih konkret dan menyenangkan.
4. Media ini merupakan pengembangan dari benda konkrit *Fun Thinkers* yang diadaptasi menjadi bentuk digital, sehingga lebih fleksibel digunakan di era pembelajaran berbasis teknologi. Media dapat digunakan secara offline, baik di *hand phone* maupun laptop.
5. Desain media digital ini dibuat menyerupai bentuk media *Fun Thinkers* cetak, namun dikembangkan agar sesuai dengan konten IPAS materi Ragam Jenis Hewan, termasuk ciri-ciri hewan, habitat, cara berkembang biak.
6. Dalam aplikasi media *Fun Thinkers* digital telah tersedia materi pembelajaran, latihan soal interaktif, serta petunjuk pengerjaan untuk membantu siswa memahami cara menggunakan media secara mandiri.
7. Beberapa soal latihan diberikan dengan batasan waktu tertentu. Hal ini dimaksudkan untuk melatih daya ingat dan kecepatan berpikir siswa dalam menjawab soal-soal terkait klasifikasi hewan.
8. Media dirancang agar mudah dipahami oleh siswa kelas III, dengan tampilan antarmuka yang sederhana dan ramah anak. Dalam latihan soal, siswa akan menggeser kotak jawaban ke tempat yang sesuai. Jika jawaban benar, maka akan muncul warna atau tanda visual sebagai umpan balik positif.

9. Proses pembuatan media dilakukan melalui tahapan desain menggunakan platform Canva untuk menentukan karakter visual, ikon hewan, dan elemen grafis lainnya yang sesuai dengan dunia anak-anak. Selanjutnya, desain yang sudah jadi akan diolah melalui aplikasi *Smart Apps Creator* untuk dikembangkan menjadi aplikasi berbasis Android yang interaktif dan siap digunakan dalam proses pembelajaran.

1.8 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi Teoretik

Media pembelajaran *Fun Thinkers Digital* adalah media digital yang dirancang secara interaktif, menarik secara visual, dan sesuai dengan kehidupan nyata (kontekstual). Media ini diyakini dapat membantu siswa sekolah dasar lebih mudah memahami konsep, terutama pada materi yang bersifat konkret seperti Ragam Jenis Hewan. Asumsi ini didasarkan pada teori perkembangan kognitif Jean Piaget yang menyebutkan bahwa anak usia SD berada dalam tahap operasional konkret. Pada tahap ini, anak lebih mudah belajar melalui pengalaman langsung dan bantuan gambar atau visual (Kusmiati, dkk., 2024). Selain itu, media yang interaktif dan mendorong siswa untuk berpikir aktif juga dipercaya dapat membantu membentuk pengetahuan dengan lebih baik (Fransiska, dkk., 2024).

2. Asumsi Empirik

Asumsi empirik didasarkan pada pengamatan langsung dan hasil dari penelitian sebelumnya yang membuktikan bahwa media pembelajaran seperti *Fun Thinkers* mampu meningkatkan hasil belajar dan keaktifan siswa di kelas. Penelitian oleh Sulastri, dkk (2023) menunjukkan bahwa penggunaan media ini dapat meningkatkan rata-rata hasil belajar siswa hingga 92% pada mata pelajaran

IPA. Sementara itu, Aryaningrum (2023) menemukan bahwa pembelajaran berbasis digital membantu siswa memahami materi dengan lebih cepat dan mandiri, terutama jika media yang digunakan sesuai dengan gaya belajar mereka. Temuan-dari penelitian tersebut mendukung asumsi bahwa penggunaan media *Fun Thinkers* digital akan memberikan manfaat serupa bagi siswa di SD Negeri 1 Astina.

3. Asumsi Eliminatif

Penelitian ini diasumsikan bahwa beberapa kendala pembelajaran konvensional, seperti kurangnya minat belajar dan terbatasnya media visual, bisa diatasi dengan penggunaan media digital yang interaktif dan menyenangkan. Metode ceramah yang biasa digunakan dianggap kurang efektif dalam menyampaikan materi IPAS yang membutuhkan visualisasi, seperti pengenalan jenis-jenis hewan. Oleh karena itu, media *Fun Thinkers* digital diharapkan dapat mengurangi hambatan tersebut. Media ini memungkinkan siswa belajar secara mandiri, melalui gambar, permainan, dan latihan yang sesuai dengan kebutuhan mereka. Hal ini sejalan dengan Kurikulum Merdeka yang mendorong pembelajaran yang berpihak pada murid dan sesuai dengan perbedaan gaya belajar mereka (Kemendikbudristek, 2022).

1.9 Definisi Istilah

1. Penelitian pengembangan adalah proses membuat atau menyempurnakan suatu produk agar bisa digunakan dalam pembelajaran. Produk yang dikembangkan harus bermanfaat, dapat diuji, dan digunakan secara efektif di dunia pendidikan. Menurut Okpatrioka (2023), penelitian pengembangan adalah metode yang bertujuan untuk menghasilkan produk baru atau menyempurnakan produk yang

sudah ada, agar dapat dipertanggungjawabkan dan diimplementasikan dalam konteks pendidikan secara nyata.

2. Media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan dalam proses mengajar untuk menyampaikan materi kepada siswa agar lebih mudah dipahami. Media yang menarik dapat meningkatkan perhatian dan semangat belajar siswa (Rahmawati & Wahyuni, 2022).
3. *Fun Thinkers* digital adalah media pembelajaran berupa book yang dibuat dalam bentuk aplikasi interaktif untuk siswa sekolah dasar. Media *Fun Thinkers* membantu siswa belajar sambil bermain melalui fitur mencocokkan jawaban, gambar visual, dan tampilan menarik (Lestari & Nugroho 2022).
4. Hasil belajar adalah perubahan yang terjadi pada diri siswa setelah mengikuti kegiatan belajar, baik dalam bentuk pengetahuan, sikap, maupun keterampilan. Hasil belajar adalah tingkat penguasaan peserta didik terhadap tujuan-tujuan khusus yang ingin dicapai dalam unit-unit program pengajaran atau tingkat pencapaian terhadap tujuan-tujuan umum pengajaran (Giawa dkk., 2023)

