

Implementasi “Fun Thinkers Book” untuk Meningkatkan Antusiasme Belajar Di SMP Eben Haezer Batam

Implementation of the “Fun Thinkers Book” to Improve Learning Enthusiasm at Eben Haezer Junior High School Batam

Haposan Simanjuntak^{1*}, Viktor Deni Siregar², Vicky Marulitua Lubis³, Riwanti Purba⁴, Sri Juniati Sihombing⁵, Ganda marito⁶, Chintia Merta Sitinjak⁷, Endang C.H Tambunan⁸, Rosna Galingging⁹, Jennita Riasari Munthe¹⁰, Paulina Nainggolan¹¹, Melda Wati Tumanggor¹², Firiska Yulinata Nababan¹³

¹⁻¹³Program Studi Pendidikan Agama Kristen, Sekolah Tinggi Teologi REAL Batam, Indonesia

*Penulis Korespondensi: haposanmei2018@gmail.com

Riwayat Artikel:

Naskah Masuk: 30 Juli 2026;
Revisi: 20 Agustus 2026;
Diterima: 14 September 2026;
Terbit: 01 Oktober 2026;

Keywords: *Fun Thinkers Book; Learning Enthusiasm; Learning Media; Play-Based Learning; Self-Confidence.*

Abstract. *Increasing students' enthusiasm for learning and their self-confidence is the responsibility of educators. This can be achieved by focusing on small things such as providing exercises, appreciation, and encouragement. Therefore, implementing the Fun Thinkers Book is necessary to increase students' enthusiasm for learning, leading to self-confidence and a passion for learning. Therefore, the Community Service (PkM) Team held this activity at Eben Haezer Middle School to teach students how to apply the Fun Thinkers Book in their learning process. Therefore, in implementing this PkM activity, the PkM team carried out three stages: first, observing the activity partner, Eben Haezer Middle School, Batam. Second, conducting activities ranging from worship, delivering material, discussions, sessions, and games for each seventh-grade student. Third, evaluating the activity. This evaluation was distributed in the form of an assessment of each student's learning experience. Therefore, the outcome of this Community Service Program (PKM) activity is that each student can apply the Fun Thinkers Book to increase their enthusiasm for learning, enabling them to become confident learners who can learn through play.*

Abstrak

Meningkatkan antusiasme belajar peserta didik untuk percaya diri merupakan tanggungjawab para pendidik. Dapat dilakukan dengan fokus pada hal-hal kecil seperti memberi Latihan, apresiasi dan mendorong semangat akan sangat membantu. Oleh sebab itu, perlu adanya implementasi fun tinkers book untuk meningkatkan antusiasme belajar peserta didik menjadi pribadi yang percaya diri dan semangat belajar. Dengan demikian, Tim Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) mengadakan kegiatan ini di SMP Eben Haezer guna memberikan pengajaran kepada peserta didik supaya dapat menerapkan fun tinkers book dalam proses belajar. Oleh sebab itu, dalam pelaksanaan kegiatan PkM ini, tim PkM melakukan tiga tahapan, sebagai berikut: pertama, melakukan observasi pada mitra kegiatan yakni SMP Eben Haezer Batam. Kedua, melakukan kegiatan mulai dari ibadah, penyampaian materi, diskusi, dan tanya jawab serta games kepada setiap peserta didik di kelas VII. ketiga, mengevaluasi kegiatan, evaluasi yang dibagikan dalam bentuk memberikan penilaian dari setiap apa yang peserta didik dapatkan. Untuk itu, Adapun hasil dari kegiatan PkM ini adalah setiap peserta didik dalam menerapkan fun tinkers book untuk meningkatkan antusiasme belajar supaya dapat menjadi peserta didik yang percaya diri dan bisa belajar sambil bermain.

Kata Kunci: Antusiasme Belajar; Fun Thinkers Book; Kepercayaan Diri; Media Pembelajaran; Pembelajaran Bermain.

1. PENDAHULUAN

Fun thinkers book merupakan bagian dari sistem pembelajaran interaktif yang dirancang untuk membuat proses belajar menjadi menyenangkan serta untuk mengembangkan keterampilan berpikir. Fun tinkers book sebagai media pembelajaran yang berfungsi untuk membantu siswa untuk bisa melatih pengetahuan, logika dan kreativitas anak dengan cara yang menyenangkan. Menurut Udi media pembelajaran adalah salah satu komponen pembelajaran yang sangat penting sebagai jembatan dalam penyampaian materi (Harsiwi & Arini, 2020). Salah satu inovasi pendidikan yang lahir di Grolier, sebuah perusahaan yang berdiri di Boston, Amerika Serikat sejak tahun 1895, adalah media pembelajaran fun tinkers book. Media ini dirancang sebagai sarana belajar yang menyenangkan karena memadukan unsur pendidikan dengan permainan. Melalui penggunaannya, siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga terdorong untuk meningkatkan minat belajar, melatih kemampuan berpikir, serta menumbuhkan rasa ingin tau. Aktivitas memecahkan teka-teki yang ada di dalamnya membantu siswa mengasah daya pikir secara kreatif sekaligus menjadikan proses belajar lebih menarik dan bermakna. Gordon menjelaskan bahwa Media Fun Thinkers Book merupakan Kumpulan buku yang disusun agar kegiatan belajar lebih menyenangkan sehingga siswa yang diajar dapat berperan aktif dalam proses pembelajaran (Maulana & Aramudin, 2024). Sebagaimana dinyatakan oleh Anjarani dkk, fun tinkers adalah media pembelajaran yang dirancang dengan konsep belajar sambil bermain (Anjarani et al., 2020). Dalam hal ini penulis memahami bahwa penerapan media pembelajaran fun tinkers book sangat berguna dan bermanfaat dalam proses belajar siswa untuk memudahkan siswa memahami pembelajaran, melatih kemampuan berpikir siswa serta pembelajaran menjadi menyenangkan.

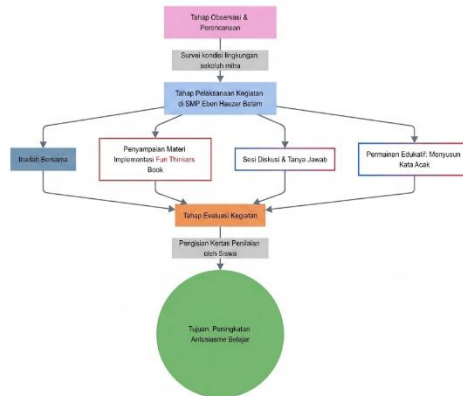
Tujuan Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PkM) yaitu diharap akan penggunaan media pembelajaran dengan baik sesuai dengan kebutuhan siswa, terutama penggunaan fun tinkers book sebagai media pembelajaran yang sudah dirancang sebagai sarana belajar karena menggabungkan sistem belajar dengan permainan sehingga dapat memudahkan siswa memahami materi pembelajaran serta mampu meningkatkan antusiasme belajar siswa. Dan tentunya bertambahnya kecepatan pemahaman peserta didik dalam proses pembelajaran yang menyenangkan dan siap belajar secara mandiri, mengevaluasi hasil pekerjaannya sendiri, serta merasa puas Ketika berhasil menjawab dengan benar. Sebagaimana dengan apa yang dikatakan oleh Dita & Mimin dalam kajiannya mengenai media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menjadikan pembelajaran lebih menarik dan interaktif adalah media Fun Thinkers Book (Fauziah & Ninawati, 2023). Manfaat pelaksanaan kegiatan PkM ini diharapkan untuk mampu menaikkan nilai akademis siswa sehingga secara tidak langsung juga menaikkan

citra guru maupun reputasi sekolah itu sendiri. Menggunakan media belajar yang mampu meningkatkan antusiasme belajar siswa serta menjadikan setiap peserta didik belajar dengan cara yang menyenangkan

2. METODE

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini merupakan bentuk aksi bersama yang diselenggarakan oleh tim dosen dan mahasiswa program studi S1 Pendidikan Agama Kristen, Sekolah Tinggi Teologi Real Batam. Kegiatan ini bertempat di lingkungan sekolah mitra, yakni SMP Eben Haezer Batam. Subyek utama dalam kegiatan pengabdian ini adalah para siswa dan siswi kelas VII yang berjumlah 60 orang, dengan didampingi oleh 1 orang guru selama proses kegiatan berlangsung. Dalam proses pengorganisasian komunitas, pihak sekolah memfasilitasi jalannya kegiatan observasi dan pelaksanaan, sementara siswa sebagai subyek dampingan dilibatkan secara aktif melalui interaksi langsung dalam ibadah, sesi diskusi, tanya jawab, serta berpartisipasi dalam permainan edukatif secara berkelompok.

Untuk mencapai tujuan yang diharapkan, yaitu meningkatkan antusiasme belajar siswa, tim menggunakan metode dan strategi berupa penyampaian materi, diskusi interaktif, tanya jawab, permainan edukatif (games), serta ditutup dengan evaluasi menggunakan kertas penilaian. Secara rinci, kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan melalui tiga tahapan utama. Tahap pertama adalah observasi sebagai langkah perencanaan aksi, di mana tim PkM melakukan survei lapangan untuk mengetahui kondisi dan keadaan lingkungan SMP Eben Haezer Batam agar kegiatan dapat disusun secara tepat sesuai kondisi di lapangan. Tahap kedua merupakan pelaksanaan inti yang diawali dengan kegiatan ibadah, dilanjutkan dengan penyampaian materi tentang implementasi Fun Thinkers Book, sesi diskusi dan tanya jawab, serta kegiatan permainan edukatif menyusun kata acak yang dibagi ke dalam 6 kelompok. Tahap ketiga adalah evaluasi, di mana tim membagikan kertas penilaian yang memuat pertanyaan sederhana untuk mengevaluasi setiap hal yang didapatkan oleh siswa selama kegiatan berlangsung. Adapun proses perencanaan dan strategi dari tahapan kegiatan tersebut digambarkan dalam diagram alir berikut.



Gambar 1. Tahapan Observasi dan Perencanaan.

3. HASIL

Kegiatan PkM dilakukan oleh Dosen dan Mahasiswa/I Sekolah Tinggi Teologi Real Batam, program studi S1 Pendidikan Agama Kristen. Kegiatan PkM ini tidak hanya rutinitas dari program STT Real Batam setiap tahunnya, tetapi kegiatan ini sebagai fondasi dalam melaksanakan fun tinkers book untuk Siswa/I sehingga meningkatkan suasana belajar interaktif, menyenangkan dan tidak monoton. Menurut Dasna pembelajaran interaktif mengacu pada interaksi antara peserta didik dengan pendidik, peserta didik dengan pengajar, atau juga peserta didik dengan media/sumber belajar. (Widiantono, 2017).

Adapun kegiatan implementasi ini dilakukan dengan beberapa tahapan sebagai berikut: langkah awal yang tim PkM lakukan ialah observasi, dalam observasi ini Tim PkM mensurvei lapangan yang sudah menjadi target kegiatan. Tujuan dari mengobservasi lapangan ini yaitu untuk mengetahui kondisi dan keadaan lingkungan SMP eben haezer batam. Sehingga Tim PkM dapat menyusun kegiatan dengan mudah dan tepat sesuai dengan kondisi yang ada di lapangan.



Gambar 2. Foto bersama Tim PkM Prodi Sarjana Pendidikan Agama Kristen STT Real Batam dengan Guru kepala Sekolah dan Siswa/I kelas 7 di SMP Eben Haezer Batam.

Dilihat dari kehadiran, diskusi, tanya jawab, yang diikuti oleh Siswa/I, mereka sangat antusias untuk mengikuti ibadah dan penyampaian materi untuk menerima pelaksanaan fun tinkers book dalam belajar yang menyenangkan dan tidak monoton. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa, tujuan dari kegiatan ini telah tercapai dengan baik, karena materi yang disampaikan dapat dimengerti dan dipahami serta dapat dipraktekkan langsung oleh Siswa/I kelas VII di SMP Eben Haezer Batam.

Tabel 1. Contoh Pertanyaan Sederhana Untuk Evaluasi Kegiatan PkM.

No	Pokok	SBS	BS	B	CKB
1	Ketetapan waktu				
2	Ketersediaan materi				
3	Kemampuan mengambil perhatian siswa				
4	Kemampuan dalam menyampaikan materi				
5	Kecakapan dalam berinteraksi kepada siswa				
6	Sikap toleransi kepada siswa				
7	Penampilan kewibawaan seorang dosen				
8	Keterbukaan dalam menerima saran, kritik, dan pendapat				

Keterangan :

SBS : Sangat Baik Sekali

BS : Baik Sekali

B : Baik

CKB : Cukup Baik

Pemaparan Materi

Dalam tahap ini, kegiatan penyampaian materi terhadap Siswa/I kelas VII tentang Implementasi fun tinkers book untuk meningkatkan antusiasme belajar, yang disampaikan oleh Bapak Yaaman Gulo, M.Pd, yang didampingi oleh Dosen Pembimbing dengan dihadiri oleh Guru Pendidikan Agama Kristen dan Siswa/I kelas VII di SMP Eben Haezer Batam beserta para tim PkM. Adapun materi yang disampaikan yakni:



Gambar 3. Foto dosen STT Real Batam sedang menyampaikan materi kepada para siswa/I kelas 7 di SMP Eben Haezer Batam.

Sekolah adalah Sumber Pengetahuan

Sekolah merupakan Lembaga pendidikan formal tempat peserta didik belajar dan belajar dibawah pengawasan guru untuk menimba ilmu pengetahuan, mengembangkan keterampilan dan membentuk karakter serta sikap. Di sekolah, siswa tidak hanya belajar mata Pelajaran akademik, tetapi juga nilai-nilai kehidupan seperti kedisiplinan, kerja sama, tanggungjawab dan sikap menghargai orang lain. Dengan kata lain, sekolah berfungsi sebagai wadah untuk mengembangkan potensi anak secara menyeluruh, baik dalam aspek intelektual, sosial, emosional, maupun spiritual, sehingga mereka siap menghadapi kehidupan bermasyarakat dan masa depan yang lebih baik.

Dari penjelasan diatas sekolah itu perlu bagi setiap orang. Karena dengan bersekolah seseorang dipersiapkan untuk bisa hidup mandiri, berguna bagi keluarga, masyarakat dan bangsa. Tujuan sekolah untuk mengembangkan potensi siswa secara menyeluruh, baik dari sisi pengetahuan, keterampilan maupun sikap. Sekolah membantu siswa menjadi pribadi yang cerdas, berkarakter, kreatif, dan bertanggungjawab. Selain itu sekolah juga bertujuan untuk membentuk generasi yang siap menghadapi tantangan zaman maupun berkontribusi bagi masyarakat serta mencapai cita-citanya dengan cara yang benar.

Pada zaman yang semakin maju ini, setiap perusahaan yang membutuhkan tenaga kerja akan mencatumkan syarat pendidikan minimal, seperti lulusan sekolah menengah atas (SMA) atau bahkan S1. Untuk itu, setiap orang perlu bersekolah dan menyadari bahwa pendidikan sangat penting, terutama Ketika mencari pekerjaan. Hal ini menunjukkan bahwa pendidikan menjadi salah satu tolak ukur utama dalam dunia kerja. Oleh karena itu setiap orang harus mempertimbangkan pentingnya pendidikan, karena untuk mendapatkan pekerjaan yang lebih baik dimasa depan, selalu ada standar yang digunakan, dan salah satunya adalah tingkat pendidikan.

Belajar Sungguh-sungguh kita menjadi terampil dan berilmu. Orang yang sungguh-sungguh belajar akan lebih mudah memahami Pelajaran, mampu memecahkan masalah serta memiliki wawasan yang luas. Dengan keterampilan dan ilmu yang dimiliki, seseorang dapat lebih percaya diri dan siap menghadapi tantangan di masa depan.

Salah satu media pembelajaran yang digunakan yaitu Fun thinkers book. Fun tinkers book adalah buku interaktif yang dirancang agar anak-anak belajar dengan cara yang menyenangkan. Di dalamnya terdapat berbagai aktivitas seperti permainan logika, teka-teki dan soal Latihan yang mendorong anak berpikir kreatif. Dengan implementasi fun tinkers book, siswa/I dapat belajar sungguh-sungguh sambil berlatih keterampilan berpikir, berhitung, membaca dan memecahkan masalah secara menyenangkan.

Belajar adalah cara Terbaik untuk Mencapai Cita-cita

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, yang dimaksud dengan belajar adalah usaha untuk memperoleh kepandaian atau ilmu, serta berubah tingkah laku yang disebabkan oleh pengalaman. Dari pengertian diatas, yang dimaksud dengan belajar adalah proses perubahan seseorang baik itu pengetahuannya, sikap serta keterampilan melalui pengalaman supaya bisa menjadi pribadi yang lebih baik. Menurut W. S. wrinkel W. S. Wrinkel dalam bukunya Psikologi pengajaran merumuskan bahwa belajar adalah suatu aktivitas mental atau psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan pengetahuan, pemahaman, keterampilan dan nilai-nilai sikap. (W. S. Wrinkel, Psikologi Pengajaran, (Jakarta: Grasindo, 1996, hlm. 53)

Amsal 9:9 berkata:”berilah orang bijak nasihat, maka ia akan menjadi lebih bijak, ajarilah orang benar, maka pengetahuannya akan bertambah” ayat ini menegaskan bahwa orang yang bijak akan selalu mau untuk belajar, semakin ia menerima pengajaran maka semakin bertambah kebijaksanaannya. Belajar merupakan proses tanpa henti. Seseorang yang mau belajar membutuhkan sikap terbuka, rendah hati, dan siap untuk terus bertumbuh sehingga pengetahuan dan kebijaksanaannya semakin bertambah.

Belajar adalah kunci yang membuka pintu menuju cita-cita. Cita-cita merupakan suatu keinginan, harapan atau Impian yang ingin dicapai dimasa depan. Semakin tekun belajar, semakin besar peluang cita-cita untuk bisa tercapai. Seorang anak yang bercita-cita jadi guru, ia harus rajin belajar sejak SD hingga SMA dan melanjutkan kuliah di jurusan pendidikan. Di kampus ia belajar dengan sungguh-sungguh, mempelajari cara mengajar, memahami karakter siswa sehingga hasil dari pada semua proses yang ia kerjakan menjadikannya seorang sarjana pendidikan. Lalu ia mengajar di sekolah, cita-citanya menjadi guru tercapai karena ia serius belajar sejak kecil. Dari penjelasan diatas dapat dapat disimpulkan bahwa belajar adalah bekal utama untuk mencapai cita-cita. Tanpa belajar Impian menjadi guru hanya akan menjadi angan-angan. Tetapi dengan belajar Impian itu bisa diwujudkan.

Antusiasme belajar siswa/I kelas VII di SMP Eben Haezer sangat luar biasa dan semangat yang kuat mempelajari hal baru dan mencapai tujuan pembelajaran. Saat pemaparan materi berlangsung yang disampaikan oleh Bapak Yaaman Gulo, M.Pd semua siswa/I kelas VII Eben Haezer sangat fokus mendengarkan. Mereka dapat menerima setiap materi yang disampaikan dengan baik. Setelah selesai pemaparan materi, tim PkM melaksanakan sebuah permainan edukatif bagi kelas VII. Games yang dilakukan yaitu menyusun kata yang telah diacak. Kata yang harus disusun mencakup nilai-nilai penting seperti; Menyapa, Salam, Taat, Tertib, Mendengarkan, dan Menghargai. Permainan ini dilakukan secara berkelompok, terdiri dari 6 kelompok. dimana setiap kelompok berjumlah 10 orang pemain. Masing-masing

kelompok didampingi oleh 1 orang Tim PkM. Tujuan dari permainan ini untuk meningkatkan antusiasme belajar siswa. Melalui kegiatan yang bersifat menyenangkan dan menantang, siswa menjadi lebih aktif, bersemangat dan termotivasi untuk mengikuti pembelajaran. Selain itu, permainan ini melatih kerja sama, komunikasi serta menumbuhkan rasa percaya diri saat berkompetetisi secara sehat. Dengan menghadirkan suasana belajar yang interaktif, siswa tidak hanya belajar nilai-nilai karakter positif seperti taat, tertib, menghargai dan mendengarkan, tetapi juga merasa bahwa proses belajar dapat dilakukan dengan cara yang menarik dan tidak membosankan.



Gambar 4. Tim PkM sedang melaksanakan games kepada para siswa/I kelas 7 di SMP Eben Haezer Batam.

Sikap Terbaik dalam meresponi Pembelajaran di Sekolah

Merespon atau memberikan tanggapan terhadap sesuatu yang seseorang lihat, dengar atau alami baik dalam bentuk pikiran, perasaan maupun tindakan harus dengan sikap yang baik. Sikap terbaik dalam meresponi pembelajaran di sekolah berarti bagaimana seseorang siswa berpikir positif, aktif, dan bertanggungjawab selama proses pembelajaran berlangsung. Hal ini dapat ditunjukkan dengan hadir tepat waktu, memperhatikan penjelasan guru, mencatat hal-hal penting, serta berani bertanya atau menjawab pertanyaan. Secara sederhana sikap terbaik dalam mereponi pembelajaran di sekolah yakni dengan cara; Pertama, belajar bukan menjadi beban namun sesuatu yang menyenangkan. Belajar seharusnya tidak dianggap sebagai beban, melainkan sebagai kesempatan untuk menambah pengetahuan dan pengalaman baru. Dengan cara belajar yang tepat, suasana belajar dapat menyenangkan dan membuat siswa menjadi lebih bersemangat. Belajar tidak hanya tentang menghafal tetapi juga tentang menemukan hal-hal baru, melatih keterampilan dan mengembangkan potensi diri. Jika siswa memiliki pandangan positif terhadap belajar, maka setiap proses pembelajaran akan terasa lebih ringan, bermanfaat dan memberi motivasi untuk terus maju.

Kedua, belajar dengan sikap kerja keras. Cara yang paling tepat untuk seorang siswa dalam menghadapi setiap proses belajar adalah menaruh usaha yang sungguh-sungguh dan pantang menyerah. Belajar dengan sikap kerja keras tidak hanya hadir di kelas atau mengerjakan tugas, tetapi melibatkan ketekunan, kedisiplinan, dan kemauan untuk terus berjuang meskipun menghadapi kesulitan. Dengan kerja keras, siswa akan terbiasa berusaha memahami materi, memperbaiki kesalahan, serta berusaha mencapai prestasi terbaik sesuai dengan kemampuannya. Sikap ini juga menumbuhkan kemandirian, rasa tanggungjawab dan semangat pantang menyerah yang sangat berguna bukan hanya di sekolah, tetapi juga dalam kehidupan sehari-hari. Dan ketiga, disiplin. Disiplin adalah sikap atau tindakan yang menunjukkan taat aturan, taat tata tertib, serta taat terhadap kewajiban yang berlaku baik di rumah, di sekolah, maupun di masyarakat. Untuk berhasil dalam belajar, seorang siswa perlu memiliki keteraturan dan kepatuhan terhadap aturan yang berlaku. Disiplin dalam pembelajaran terlihat dari datang tepat waktu ke sekolah, mematuhi tata tertib kelas, mengerjakan tugas sesuai jadwal, serta fokus saat guru menjelaskan materi. Dengan sikap disiplin, siswa dapat mengatur waktu belajar dengan baik, menghindari kebiasaan menunda dan lebih mudah mencapai tujuan pembelajaran.

Setelah seluruh materi disampaikan kepada siswa, kegiatan diakhiri dengan pembacaan ayat Alkitab sebagai pendukung dari materi yang telah disampaikan. Amsal 18:15 “pikiran orang bijak memperoleh pengetahuan, dan telinga orang bijak mencari ilmu” mengajarkan bahwa seorang siswa yang bijak akan selalu memiliki hati yang terbuka untuk belajar. Ia menggunakan pikirannya untuk memahami Pelajaran dengan sungguh-sungguh. Dengan demikian sikap belajar yang baik di sekolah adalah rendah hati, rajin mendengar, tekun mencari pengetahuan dan mau terus belajar.

4. KESIMPULAN

Program Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) mengenai implementasi media pembelajaran "Fun Thinkers Book" di SMP Eben Haezer Batam telah sukses dilaksanakan secara tatap muka pada Selasa, 30 April 2024 oleh dosen dan mahasiswa program studi Sarjana Pendidikan Agama Kristen (S1 PAK) Sekolah Tinggi Teologi Real Batam. Kegiatan yang dirancang untuk menjawab kebutuhan belajar siswa/i kelas VII ini telah mencapai tujuannya dengan sangat baik. Hasil pelaksanaan kegiatan menunjukkan bahwa para siswa/i sangat antusias dalam mengikuti seluruh rangkaian acara, mulai dari ibadah, mendengarkan pemaparan materi, hingga sesi permainan edukatif. Pengenalan metode belajar baru berbasis "Fun Thinkers Book" ini terbukti mampu menggeser metode belajar yang monoton menjadi

suasana belajar yang sangat interaktif dan menyenangkan. Akibatnya, peserta didik menjadi lebih bersemangat, berani tampil percaya diri, dan menyadari bahwa proses belajar dapat dilakukan secara menantang sekaligus menyenangkan. Tingginya antusiasme tersebut dibuktikan melalui hasil evaluasi kegiatan—yang mengukur indikator seperti ketepatan waktu, ketersediaan materi, kemampuan mengambil perhatian siswa, hingga kecakapan berinteraksi di mana program ini berhasil meraih tingkat persentase kepuasan sebesar [masukkan angka persentase di sini, misalnya: 95%] dengan kategori Sangat Baik Sekali. Sambutan yang luar biasa positif dari para guru dan siswa/i SMP Eben Haezer Batam ini pada akhirnya memunculkan harapan yang besar agar institusi sekolah dan STT Real Batam dapat terus menjalin kerja sama lanjutan di masa mendatang.

DAFTAR REFERENSI

- Anjarani, A. S., Mulyadiprana, A., & Respati, R. (2020). Fun thinkers sebagai media pembelajaran untuk siswa sekolah dasar: Kajian hipotetik. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(4), 100–111. <https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v7i4.26466>
- Fauziah, D. S., & Ninawati, M. (2023). Media Fun Thinkers Book berbasis kontekstual materi berbagai pekerjaan untuk siswa kelas IV sekolah dasar. *Edukasiana: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 2(2), 93–103. <https://doi.org/10.56916/ejip.v2i2.362>
- Harsiwi, U. B., & Arini, L. D. D. (2020). Pengaruh pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 524–532.
- Maulana, R., & Aramudin, A. (2024). Evaluasi penggunaan media Fun Thinkers Book pada materi kenampakan alam dan buatan pada pelajaran IPS untuk siswa kelas V sekolah dasar. *JURNAL PENDIDIKAN DASAR PERKHASA: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 10(2), 679–692. <https://doi.org/10.31932/jpdp.v10i2.3669>
- Widiantono, N. (2017). Penerapan model pembelajaran interaktif untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar IPA siswa kelas 5 SD. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 7(3), 199–213. <https://doi.org/10.24246/j.scholaria.2017.v7.i3.p199-213>