



# Model Pembelajaran Aktif Berbantuan Media Fun Thinkers Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar

Ni Putu Ikka Putri<sup>1\*</sup>, I Gusti Ayu Tri Agustiana<sup>2</sup>, Alexander Hamonangan Simamora<sup>3</sup> 

<sup>1,2</sup> Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Undiksha, Singaraja, Indonesia

<sup>3</sup> Teknologi Pendidikan, Universitas Pendidikan Undiksha, Singaraja, Indonesia

## ARTICLE INFO

### Article history:

Received August 09, 2022

Accepted September 14, 2022

Available online October 25, 2022

### Kata Kunci:

Model Pembelajaran Aktif, Fun Thinkers, Hasil Belajar

### Keywords:

Active Learning Model, Fun Thinkers, Learning Outcomes



This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

Copyright © 2022 by Author. Published by Universitas Pendidikan Ganesha

## ABSTRAK

Pendekatan belajar modern menyebutkan bahwa siswa sebagai subjek belajar dan guru sebagai fasilitator yang nantinya akan memberikan kemudahan pada siswa dalam melaksanakan aktivitas kegiatan belajar. Guru yang kurang memperhatikan model ataupun media pembelajaran yang digunakan sehingga berdampak pada hasil belajar siswa rendah. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis model pembelajaran aktif berbantuan media Fun Thinkers Terhadap hasil belajar siswa kelas I sekolah dasar. Jenis penelitian ini yaitu eksperimen semu (quasi eksperimen) dengan rancangan non-equivalent post-test only control group design. Populasi berjumlah 91 siswa. Penelitian menggunakan teknik pengambilan random sampling. Sampel penelitian ini berjumlah 37 siswa. Metode mengumpulkan data yaitu tes. Instrumen yang digunakan yaitu lembar tes uraian. Teknik yang digunakan untuk menganalisis data yaitu statistik deskriptif dan statistik inferensial. Hasil penelitian yaitu terdapat pengaruh yang signifikan model Pembelajaran Aktif Berbantuan Media Fun Thinkers terhadap hasil belajar siswa kelas I SD. Disimpulkan model Pembelajaran Aktif Berbantuan Media Fun Thinkers dapat meningkatkan hasil belajar siswa

## ABSTRACT

The modern learning approach states that students are the subject of learning and the teacher is a facilitator who will make it easier for students to carry out learning activities. Teachers who pay less attention to the model or learning media used so that the impact on student learning outcomes is low. This study aims to analyze the active learning model assisted by the Fun Thinkers media on the learning outcomes of first grade elementary school students. This type of research is a quasi-experimental (quasi-experimental) with a non-equivalent post-test only control group design. The population is 91 students. The study used a random sampling technique. The sample of this study amounted to 37 students. The method of collecting data is the test. The instrument used is a description test sheet. The techniques used to analyze the data are descriptive statistics and inferential statistics. The results of the research are that the Media Fun Thinkers Assisted Active Learning model significantly influences the learning outcomes of class I SD students. It is concluded that the Fun Thinkers Media Assisted Active Learning model can improve student learning outcomes.

## 1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu investasi penting bagi negara sehingga negara dapat melahirkan generasi yang memiliki keterampilan dan pengetahuan yang berkualitas. Setiap orang yang menempuh pendidikan dengan baik akan memperoleh pengetahuan yang berkaitan erat dengan perkembangan informasi dan keterampilan dasar sehingga dapat bersaing di era globalisasi (Muhdi & Yuliejantiningasih, 2020; Saputro & Setyawan, 2020). Pendidikan mengambil banyak peran dalam memajukan sebuah bangsa sehingga penting untuk diperhatikan (Kostiainen et al., 2018; Nurjanah & Sofiawati, 2019). Sekolah Dasar adalah salah satu jenis yang pendidikan yang sangat penting pula untuk diperhatikan karena pada jenjang ini setiap siswa akan dibekali keterampilan dan kemampuan dasar seperti membaca menulis dan berhitung (Erawati et al., 2021; Vebrianto et al., 2020). Perkembangan pendidikan ini membuat beberapa kali Indonesia mengalami perubahan kurikulum. Saat ini kegiatan Pembelajaran menerapkan kurikulum 2013 yang merupakan proses pembelajaran tematik terpadu (Otang Kurniawan & Noviana, 2016; Sanjiwana et al., 2015). Penerapan pembelajaran tematik ini

membuat siswa untuk lebih aktif dan kreatif dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran dilaksanakan dengan sebuah tema yang menggabungkan beberapa mata pelajaran sehingga akan memberikan pengalaman bermakna (Aditya Dharma, 2019; Astuti & Darsinah, 2018). Penerapan kegiatan pembelajaran ini memungkinkan penggunaan waktu belajar yang efisien karena siswa dapat memahami berbagai konsep dalam satu tema dan akan memberikan pengalaman langsung kepada siswa dalam kegiatan belajar.

Dalam penerapannya proses pembelajaran lebih menekankan pada model pembelajaran *student center* yang mengandung makna bahwa siswa merupakan pusat dari kegiatan belajar (Kurniasari, 2017; Thoeyyibah et al., 2019). Hal ini sesuai dengan pendekatan belajar modern yang menyebutkan bahwa siswa sebagai subjek belajar dan guru sebagai fasilitator yang nantinya akan memberikan kemudahan pada siswa dalam melaksanakan aktivitas kegiatan belajar (Fitriani et al., 2020; Setiawan et al., 2020; Wardoyo et al., 2020). *Student center learning* merupakan pendekatan belajar yang populer di seluruh dunia. Hal ini dikarenakan pendekatan belajar ini meningkatkan proses kegiatan belajar and sehingga mencapai tujuan yang optimal (Akib et al., 2020; Wulandari, 2020). Hal ini sesuai dengan filosofi belajar yang menyatakan bahwa dalam memperoleh pengetahuan harus menekankan banyak pengetahuan dari siswa sehingga semakin besar peluang mereka untuk memahami arti sebuah konsep dan tentunya akan meningkatkan kualitas serta pengetahuan siswa. Meningkatkan kualitas kegiatan pembelajaran dapat dilalui dengan memberikan ruang kepada siswa untuk melakukan interaksi selama kegiatan pembelajaran (Maryani & Martaningsih, 2017; Rohita et al., 2018). Hal ini tentu akan membuat suasana belajar menjadi menyenangkan dan tentunya siswa akan lebih mudah untuk memahami informasi yang disajikan oleh guru (Andriani & Rasto, 2019; Mitra & Purnawarman, 2019). Selain model pembelajaran yang perlu diperhatikan oleh guru media juga sangat penting digunakan untuk guru untuk memudahkan siswa dalam memahami informasi dengan cepat.

Namun permasalahan yang terjadi saat ini yaitu masih banyak guru yang kurang memperhatikan model ataupun media pembelajaran yang digunakan. Hal ini didukung oleh temuan penelitian yang menyatakan bahwa masih banyak guru yang menggunakan model *teacher center* sehingga kegiatan pembelajaran menjadi tidak aktif (Pramana & Suarjana, 2019; Widani et al., 2019). Temuan penelitian lainnya juga menyebutkan bahwa guru kesulitan dalam mengembangkan media sehingga guru jarang menggunakan media untuk membantu siswa belajar (Rahayu & Sukardi, 2020; Seika Ayuni et al., 2017). Hasil observasi yang dilakukan di gugus IX Kecamatan Gianyar juga diperoleh sebuah permasalahan yang sama. Pertama, yaitu kurangnya penggunaan media yang menunjang kegiatan belajar. Kedua, model belajar yang digunakan cenderung satu arah dan berpusat pada guru yang menyebabkan siswa bosan dalam belajar. Ketiga, kurang minatnya siswa dalam kegiatan belajar sehingga menurunkan kualitas pengetahuan dan keterampilan siswa. Keempat, kurangnya kreativitas guru dalam menciptakan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan sehingga terkadang siswa merasa tidak semangat untuk mengikuti belajar. Kurangnya keaktifan siswa dalam pembelajaran ini juga mengakibatkan konsentrasi siswa yang menurun ketika guru menjelaskan materi. Berdasarkan hasil analisis data juga diungkapkan bahwa hasil belajar siswa kelas 1 pada tema keluargaku masih tergolong rendah yaitu 71,43% dan dibawah KKM pelajaran matematika, 70,33% dibawah KKM pelajaran Bahasa Indonesia, dan 61,54% dibawah kkm pelajaran PPKn. Hal ini membuktikan pembelajaran yang terjadi kurang efektif.

Solusi mengatasi masalah tersebut dengan menerapkan model dan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa. Salah satunya dengan menerapkan model pembelajaran aktif berbantuan media *Fun Thinkers*. Model pembelajaran aktif merupakan rancangan pembelajaran yang yang mengajak siswa untuk aktif dan turut serta dalam kegiatan pembelajaran tidak hanya mental tetapi fisik (Leatherman & Cleveland, 2020; J. Zhang et al., 2020). Penerapan model pembelajaran aktif membuat keterlibatan siswa menjadi lebih meningkat. Kegiatan pembelajaran siswa tidak hanya duduk melingkar untuk mengerjakan sesuatu tetapi juga melaksanakan proses analisis analogi komparasi dan penghayatan yang membutuhkan psikis dan emosi siswa sehingga Siswa lebih mudah memahami materi (Bartholomew et al., 2018; Sinnayah et al., 2019). Kegiatan pembelajaran ini akan memberikan kesempatan siswa untuk melaksanakan aktivitas berupa hubungan interaktif antara materi belajar sehingga siswa akan mampu menyimpulkan dan merefleksikan pemahamannya sendiri (Asiah, 2017; Shaharane et al., 2016). Hal ini merupakan sebagai wujud murni dalam pembelajaran yang memberikan pengalaman langsung kepada siswa sehingga dapat merubah perilaku dan memaksimalkan pengetahuan siswa. Guru memiliki peranan penting dalam mengatur kegiatan pembelajaran sehingga kegiatan pembelajaran menjadi lebih efisien dan efektif (Colasante & Douglas, 2016; L. Zhang & Wen, 2021). Selain itu model pembelajaran aktif ini juga dapat menggunakan benda yang bersifat konkrit yang membuat Siswa lebih tertarik dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Salah satunya dengan penggunaan media Fun Thinkers.

Penggunaan media tidak mampu menggantikan peranan guru sebagai fasilitator tetapi media dapat digunakan sebagai penunjang untuk keberhasilan penerapan kegiatan pembelajaran yang meningkatkan gairah siswa dalam belajar (Kuswanto et al., 2017; Samat & Aziz, 2020). Media pembelajaran ini merupakan sesuatu yang dapat digunakan oleh guru untuk menyampaikan informasi pelajaran kepada siswa sehingga dapat merangsang kemampuan dan pikiran siswa dalam kegiatan pembelajaran (Kao & Luo, 2020; Kurniawan et al., 2019). Penggunaan media ini dapat menampilkan informasi secara cepat sehingga mudah diserap oleh siswa dan menciptakan suasana belajar menjadi tidak monoton (Irwanto et al., 2019; Maharani et al., 2018). Media Fun

Thinkers adalah media yang pengemasannya dalam bentuk buku yang terdapat permainan menyenangkan. Media ini dapat menjadi salah satu media alternatif yang dapat membangkitkan minat siswa dan penggunaannya juga sangat praktis (Jummita et al., 2021; Sukma & Amalia, 2021). Media ini juga sangat tepat digunakan dalam kegiatan pembelajaran tematik yang lebih menekankan konsep belajar dengan bermain. Keunggulan dari media Fun Thinkers ini yaitu menarik minat dan membuat siswa menjadi tidak bosan dalam belajar (Gandamana & Rezky, 2020; Kibtiah et al., 2021). Selain itu media ini juga dapat memudahkan siswa dalam memahami materi yang nantinya akan meningkatkan pemahaman siswa menjadi lebih baik. Hal inilah yang menyebabkan penggunaan model pembelajaran aktif dengan media Fun Thinkers dapat membantu siswa dalam belajar Tematik

Temuan penelitian sebelumnya mengungkapkan bahwa model pembelajaran aktif dapat meningkatkan motivasi dan semangat siswa dalam belajar sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa (Bartholomew et al., 2018; J. Zhang et al., 2020). Temuan penelitian sebelumnya juga mengungkapkan bahwa penggunaan media dapat membuat kegiatan pembelajaran menjadi menarik dan mampu meningkatkan hasil belajar siswa (Pramana & Suarjana, 2019; Priyanti et al., 2017). Temuan penelitian lainnya juga mengungkapkan bahwa media pembelajaran yang sesuai dapat memotivasi belajar siswa (Priantini, 2020; Udayani et al., 2021). Disimpulkan bahwa model pembelajaran aktif berbantuan media Fun Thinkers dapat membantu siswa dalam belajar Tematik. Belum adanya kajian mengenai model pembelajaran aktif berbantuan Fun Thinkers untuk kelas I sekolah dasar. Kelebihan penelitian ini yaitu penelitian ini akan menerapkan model pembelajaran dengan berbantuan media Fun Thinkers yang dapat meningkatkan suasana belajar siswa menjadi lebih aktif. Tujuan penelitian ini yaitu untuk menganalisis model pembelajaran aktif berbantuan media Fun Thinkers Terhadap hasil belajar siswa kelas I sekolah dasar. Diharapkan model pembelajaran aktif berbantuan media Fun Thinkers dapat membantu siswa belajar tematik.

## 2. METODE

Jenis penelitian ini yaitu Eksperimen Semu (Quasi Eksperimen). Penelitian eksperimen ini dilaksanakan dengan menggunakan rancangan non-equivalent post-test only control group design. Penelitian ini dilaksanakan di kelas I Sd di Gugus IX Kecamatan Gianyar. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas I SD di Gugus IX Kecamatan Gianyar yang berjumlah 6 rombel dari 6 sekolah yang berjumlah 91 siswa. Penelitian ini akan menggunakan teknik pengambilan random sampling. Sampel penelitian ini yaitu 18 siswa dari I SDN 3 Petak Kaja ditetapkan sebagai kelompok eksperimen dan 19 siswa dari kelas I SDN 2 Petak ditetapkan sebagai kelas kontrol. Metode yang digunakan dalam mengumpulkan data yaitu tes. Metode tes yang digunakan yaitu metode tes isian (essay) yang berjumlah 10 butir soal. Instrument yang digunakan untuk mengumpulkan data yaitu lembar tes uraian. Kisi-kisi instrument disajikan -pada Tabel 1.

**Tabel 1. Instrumen Penilaian Tes**

Mata Pelajaran	Indikator	Analisis Indikator	Jumlah Soal
PPKn	3.1.1 Menyebutkan simbol-simbol pada Pancasila dalam lambang negara “Garuda Pancasila”.	C1	1
	3.2.1 Mencontohkan aturan yang ada didalam rumah dalam kehidupan sehari-hari.	C2	1
	3.2.2 Mencontohkan aturan yang berlaku untuk menjaga kebersihan sehari-hari.	C2	1
Matematika	3.6.1 Menyebutkan benda-benda yang berbentuk segitiga, persegi, lingkaran dan persegi panjang.	C1	1
	3.5.1 Menghitung baris bilangan berdasarkan pola tertentu.	C3	1
	3.8.1 Membandingkan lebih dari dua objek benda konkret dengan menggunakan kalimat sehari-hari.	C2	1
Bahasa Indonesia	3.8.1 Membuat ungkapan terima kasih, permintaan tolong, permintaan maaf, dan ajakan secara lisan atau tulisan dengan tepat.	C2	1
	3.9.1 Mengidentifikasi kosa kata dan ungkapan perkenalan keluarga besar secara lisan atau tulisan dengan tepat.	C1	1
SBdP	3.3.1 Mengenal gerakan tubuh melalui gerakan pada hewan	C1	1
	3.4.1 Menyebutkan bahan yang digunakan dalam membuat sebuah karya	C1	1

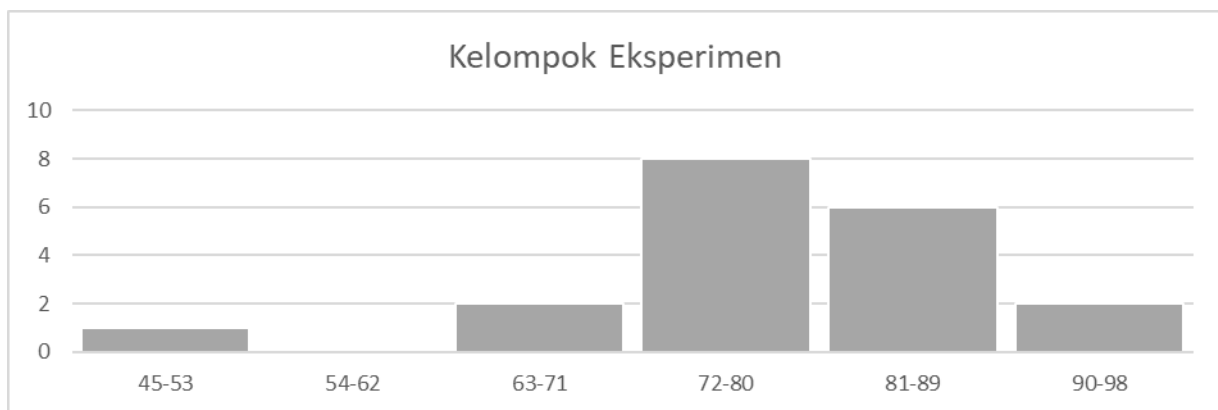
Teknik yang digunakan untuk menganalisis data yaitu statistik deskriptif dan statistik inferensial. Analisis statistik deskriptif berfungsi untuk mengelompokkan data, menyelesaikan, memaparkan, serta menyajikan hasil olahan. Statistik deskriptif yang digunakan dalam penelitian ini yaitu nilai Rata-rata (mean),

nilai tengah (median), nilai sering muncul (modus), Standar Deviasi (SD), Varians, Histogram, dan PAP skala lima. Selanjutnya statistik inferensial berfungsi untuk menggeneralisasi hasil penelitian yang dilakukan pada sampel bagi populasi. Statistik inferensial yang dapat digunakan dalam penelitian ini adalah analisis parametrik yang meliputi uji normalitas sebaran data dan uji homogenitas varians.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

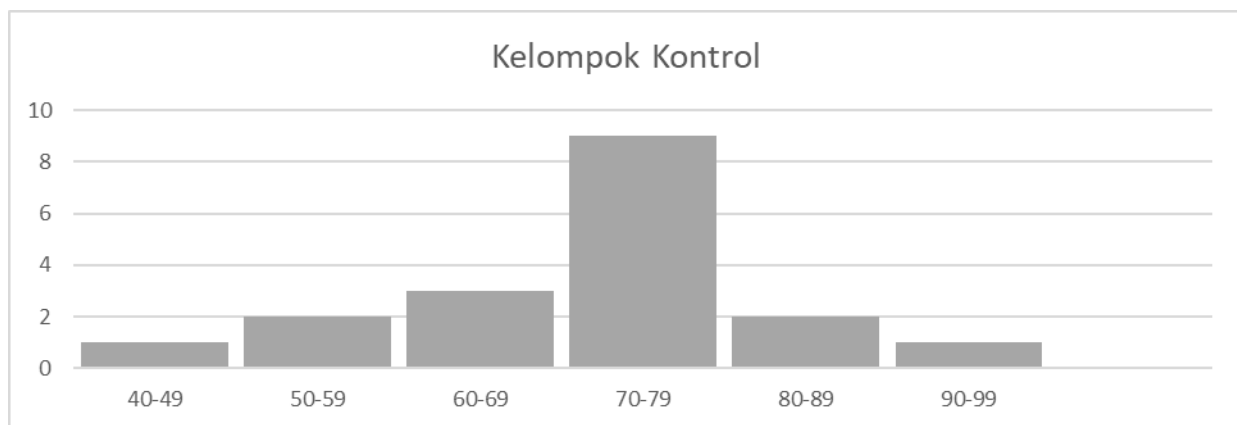
#### Hasil

Hasil belajar kelompok eksperimen diperoleh dari data post-test yang diberikan kepada 19 orang siswa yang sebelumnya mendapat perlakuan berupa model pembelajaran aktif berbantuan media fun thinkers. Data tersebut menunjukkan nilai tertinggi adalah 92,50 dan nilai terendah adalah 47,50. Berdasarkan hasil analisis data, nilai rata-rata siswa pada kelompok eksperimen yaitu 78,37 memenuhi kategori  $75 \leq X < 100$ , maka nilai hasil belajar siswa terdapat dikategorikan sangat tinggi. Pengamatan dan pemahaman tentang sebaran nilai-nilai mean, median dan modus pada hasil post-test kelompok eksperimen dapat dilihat pada [Gambar 1](#).



**Gambar 1.** Grafik Sebaran Data Kelompok Eksperimen

Berdasarkan grafik tersebut, dapat diketahui mean adalah 78,37, median 77,69, dan modus 78,25. Grafik tersebut menyajikan data masing-masing kelas interval skor hasil belajar tematik kelompok eksperimen yang dimulai dari 45 - 53 dengan frekuensi 1, hingga kelas interval 90-98 dengan frekuensi 2. Hasil belajar tematik kelompok kontrol diperoleh dari data post-test yang diberikan kepada 18 orang siswa. Data tersebut menunjukkan nilai tertinggi adalah 92,50 dan nilai terendah 45. Hasil analisis data menunjukkan nilai rata-rata siswa pada kelompok eksperimen yaitu 71,16 memenuhi kategori  $58 \leq X < 75$ , maka nilai hasil belajar siswa terdapat dikategorikan tinggi. Pengamatan dan pemahaman tentang sebaran nilai-nilai mean, median dan modus pada hasil post-test kelompok eksperimen dapat dilihat pada [gambar 2](#).



**Gambar 2.** Grafik Sebaran Data Kelompok Kontrol

Berdasarkan grafik tersebut, dapat diketahui mean adalah 71,16, median 72,83, dan modus 74,12. Grafik tersebut menyajikan data masing-masing kelas interval skor hasil belajar tematik kelompok kontrol yang dimulai dari 40 - 49 dengan frekuensi 1, hingga kelas interval 90-99 dengan frekuensi 1. Selanjutnya dilakukan pengujian prasyarat analisis data. Hasil uji normalitas yaitu  $X^2_{hitung}$  pada kelompok eksperimen adalah 2,75 dan  $X^2_{tabel}$  dengan taraf signifikansi 5% dan dk = 5 adalah 11,07, sehingga data berdistribusi normal.  $X^2_{hitung}$  pada kelompok kontrol adalah 3,73 dan  $X^2_{tabel}$  dengan taraf signifikansi 5% dan dk = 5 adalah 11,07, sehingga

data berdistribusi normal. Hasil pengujian homogenitas yaitu  $F_{hitung}$  homogenitas hasil belajar tematik siswa adalah 1,30 sedangkan  $F_{tabel}$  pada taraf signifikan 5% dengan  $df_1 = k - 1 = 2 - 1 = 1$ , dan  $df_2 = n - k = 37 - 2 = 35$  didapatkan harga  $F_{tabel}$  sebesar 4,12, sehingga homogen. Hasil uji hipotesis disajikan pada Tabel 2.

**Tabel 2.** Hasil Uji-t

Kelompok	N	Db	Mean	S <sup>2</sup>	t <sub>hitung</sub>	t <sub>tabel</sub>
Eksperimen	19	35	78,37	101,61	12,43	4,12
Kontrol	18		71,16	132,25		

Hasil pengujian hipotesis yaitu diketahui  $t_{hitung} = 12,43$  dan  $t_{tabel} = 4,12$  untuk  $db = 35$  pada taraf signifikansi 5%. Berdasarkan kriteria pengujian, karena  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Artinya terdapat pengaruh yang signifikan model Pembelajaran Aktif Berbantuan Media Fun Thinkers terhadap hasil belajar siswa kelas I SD Tema Keluargaku Di Gugus IX Kecamatan Gianyar, Tahun Pelajaran 2021/2022.

### Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis data ditemukan bahwa model Pembelajaran Aktif Berbantuan Media Fun Thinkers berpengaruh positif terhadap pembelajaran. Hal ini disebabkan karena beberapa factor. Pertama, model Pembelajaran Aktif Berbantuan Media Fun Thinkers dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa dapat meningkat jika model yang diterapkan guru sesuai (Kurniawan et al., 2018; Nugraha & Wahyono, 2019; Pane et al., 2020). Dalam kegiatan pembelajaran model pembelajaran aktif ini dapat melatih siswa untuk aktif dan kreatif dalam kegiatan pembelajaran di kelas sehingga dapat meningkatkan kemampuan siswa. Pembelajaran juga mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa karena siswa terus berusaha untuk menggunakan kemampuannya dalam memahami setiap materi pembelajaran yang disajikan (Haviluddin, 2010; J. Zhang et al., 2020). Dalam kegiatan pembelajaran siswa dibagi menjadi beberapa kelompok. Siswa akan mencermati materi serta petunjuk dari guru dengan menggunakan media fun thinkers. Setiap siswa berdiskusi dalam menentukan jawaban yang disajikan pada soal media penting pers sehingga dapat meningkatkan pemahaman. Pengalaman langsung yang didapatkan siswa ini akan menjadi sebuah dasar dalam memahami hal yang bersifat abstrak (Ananda, 2018; Lestari et al., 2017; Puspitowati, 2019). Selain itu pemisahan antara mata pelajaran yang tidak begitu jelas dan fokus pembelajaran diarahkan pada tema pembahasan yang lebih dekat dengan kehidupan siswa membuat Siswa lebih mudah untuk memahami materi (Firdaus & Badriyah, 2018; Mawardi et al., 2019). Hal inilah yang membuat siswa mampu memahami konsep secara utuh dan membantu siswa dalam menyelesaikan permasalahan yang dihadapi sehari-hari (Onde et al., 2020; Sabri, 2017).

Kedua, model Pembelajaran Aktif Berbantuan Media Fun Thinkers dapat meningkatkan semangat belajar. Model pembelajaran ini sangat tepat dan sesuai dengan sintaks yang disusun sehingga membuat suasana pembelajaran menjadi lebih aktif (Leatherman & Cleveland, 2020; Sinnayah et al., 2019). Siswa yang dibagi menjadi beberapa kelompok ini sangat antusias dalam menerapkan model pembelajaran aktif berbantuan fun thinkers. Setiap kelompok akan saling berlomba dalam menjawab soal dan menjadi yang tercepat sehingga meningkatkan suasana yang aktif dan juga menyenangkan (Bartholomew et al., 2018; Febrita & Harni, 2020). Hal ini membuat kesan kepada siswa yang berbeda saat mempelajari pembelajaran tematik. Hal ini juga dibuktikan oleh penelitian yang mengungkapkan kegiatan pembelajaran yang berpusat pada siswa membuat kegiatan pembelajaran menjadi jauh lebih menyenangkan (Stover et al., 2016; Swanson et al., 2019). Pembelajaran ini juga menempatkan siswa sebagai subjek belajar dan guru menjadi fasilitator sehingga siswa semakin termotivasi untuk mengikuti kegiatan belajar (Silberman et al., 2021; Silva et al., 2018). Dalam kegiatan pembelajaran dikaitkan dengan lingkungan tempat sekolah dan siswa berada sehingga kegiatan pembelajaran memberikan pengalaman baru bagi siswa. Selain itu siswa juga diberikan kesempatan dalam mengoptimalkan potensi dan keinginannya sehingga membuat siswa lebih tertarik (Asiah, 2017; L. Zhang & Wen, 2021). Model pembelajaran ini menggunakan prinsip belajar sambil bermain yang membuat kegiatan belajar menjadi menyenangkan. Selain itu penggunaan media Fun Thinkers ini dapat dikatakan sukses dilihat dari respon siswa yang sangat semangat ketika mengikuti kegiatan pembelajaran. Selain itu penggunaan media ini mudah dipahami oleh siswa yang membuat siswa tidak bosan ketika mengikuti kegiatan pembelajaran (Ge, 2019; Wardoyo & Article, 2016). Selama mengikuti kegiatan pembelajaran siswa juga dibantu dengan media fan tingkat ini yang membuat pemahaman siswa jauh lebih baik daripada sebelumnya. Hal ini sesuai dengan penelitian sebelumnya yang mengungkapkan bahwa media Fun Thinkers akan membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran (Anjarani et al., 2020; Riani et al., 2019).

Temuan penelitian sebelumnya juga mengungkapkan bahwa media yang sesuai akan membuat siswa merasa semangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran (Gandamana & Rezky, 2020; Riani et al., 2019). Temuan penelitian lainnya juga mengungkapkan bahwa media cenderung akan membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran sehingga berdampak pada pengetahuan siswa yang meningkat (Jummita et al., 2021; Kibtiah et al., 2021; Sukma & Amalia, 2021). Penelitian lainnya juga mengungkapkan bahwa kegiatan

pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran aktif membantu siswa untuk terlibat penuh dalam kegiatan pembelajaran sehingga suasana menjadi bermakna (Fahmi, 2013; Sirait & Apriyani, 2020). Penelitian lainnya juga menyimpulkan bahwa *active learning* dapat meningkatkan motivasi Siswa belajar sehingga berdampak pada pemahaman siswa meningkat (Colasante & Douglas, 2016; Fields et al., 2021). Disimpulkan bahwa model pembelajaran aktif berbantuan media Fun Thinkers dapat membantu siswa dalam belajar Tematik. Implikasi penelitian ini yaitu penerapan model pembelajaran *active learning* berbantuan media Fun Thinkers dapat meningkatkan hasil belajar siswa karena siswa sangat semangat dan mudah memahami materi yang disajikan selama kegiatan pembelajaran. Pengimplementasian model belajar aktif dan media Fun Thinkers ini memberikan dampak terhadap kondisi belajar siswa yang menyenangkan. partisipasi siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran juga lebih tinggi sehingga siswa dapat lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran.

#### 4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data ditemukan bahwa model Pembelajaran Aktif Berbantuan Media Fun Thinkers berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Disimpulkan bahwa model Pembelajaran Aktif Berbantuan Media Fun Thinkers dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Diharapkan guru mampu menerapkan model Pembelajaran Aktif dan berbantuan media sehingga dapat membantu siswa belajar.

#### 5. DAFTAR RUJUKAN

- Aditya Dharma, I. M. (2019). Pengembangan Buku Cerita Anak Bergambar Dengan Inseri Budaya Lokal Bali Terhadap Minat Baca Dan Sikap Siswa Kelas V Sd Kurikulum 2013. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 2(1), 53–63. <https://doi.org/10.23887/jlls.v2i1.17321>.
- Akib, E., Imran, M. E., Mahtari, S., Mahmud, R. M., Prawiyogy, A. G., Supriatna, I., & Ikhsan, M. H. (2020). Study on Implementation of Integrated Curriculum in Indonesia. *IJORER: International Journal of Recent Educational Education*, 1(1), 39–57. <https://doi.org/10.46245/ijorer.v1i1.24>.
- Ananda, R. (2018). Penerapan Pendekatan Realistics Mathematics Education (Rme) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1), 125–133. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v2i1.39>.
- Andriani, R., & Rasto, R. (2019). Motivasi belajar sebagai determinan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 4(1), 80. <https://doi.org/10.17509/jpm.v4i1.14958>.
- Anjarani, A. S., Mulyadiprana, A., & Respati, R. (2020). Fun Thikers sebagai Media Pembelajaran untuk Siswa Sekolah Dasar : Kajian Hipotetik. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(4), 100–111. <https://doi.org/10.33650/al-tanzim.v3i1.496>.
- Asiah, N. (2017). Analisis kemampuan praktik strategi pembelajaran aktif ( active learning ) mahasiswa PGMI Fakultas Tarbiyah dan Keguruan IAIN Raden Intan Lampung. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 4(1), 20–33. <https://doi.org/10.24042/terampil.v4i1.1803>.
- Astuti, S. I., & Darsinah, D. (2018). Penilaian Autentik Berbasis Kurikulum 2013 di SD Negeri Mangkubumen Kidul No. 16 Surakarta. *Manajemen Pendidikan*, 13(2), 165–174. <https://doi.org/10.23917/jmp.v13i2.7484>.
- Bartholomew, J. B., Golaszewski, N. M., Jowers, E., Korinek, E., Roberts, G., Fall, A., & Vaughn, S. (2018). Active learning improves on-task behaviors in 4th grade children. *Preventive medicine*, 111. <https://doi.org/10.1016/j.ypmed.2018.02.023>.
- Colasante, M., & Douglas, K. (2016). Prepare-participate-connect: Active learning with video annotation. *Australasian Journal of Educational Technology*, 32(4), 68–91. <https://doi.org/10.14742/ajet.2123>.
- Erawati, G. A. P. S. A., Widiana, I. W., & Japa, I. G. N. (2021). Elementary School Teachers' Problems in Online Learning during the Pandemic. *International Journal of Elementary Education*, 5(4), 562. <https://doi.org/10.23887/ijee.v5i4.39233>.
- Fahmi, Z. (2013). Indikator Pembelajaran Aktif Dalam Konteks Pengimplementasian Pendekatan Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, Dan Menyenangkan (Pakem). *Al-Ta lim Journal*, 20(1), 278–284. <https://doi.org/10.15548/jt.v20i1.24>.
- Febrita, I., & Harni. (2020). Model Problem Based Learning dalam Pembelajaran Tematik Terpadu terhadap Berfikir Kritis Siswa di Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(2), 1619–1633.
- Fields, L., Trostian, B., Moroney, T., & Dean, B. A. (2021). Active learning pedagogy transformation: A whole-of-school approach to person-centred teaching and nursing graduates. *Nurse Education in Practice*, 53. <https://doi.org/10.1016/j.nepr.2021.103051>.
- Firdaus, F. M., & Badriyah, N. (2018). Penerapan Pembelajaran Tematik Berbasis Budaya Betawi untuk Meningkatkan Logical Intelligence Siswa SD Islam Taman Qur'aniyah Jakarta Selatan. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 5(1), 95. <https://doi.org/10.24235/al.ibtida.snj.v5i1.2727>.
- Fitriani, D., Putri, W. S., & Khoiriyah, Z. H. (2020). Implementasi pengembangan Kurikulum 2013 dalam meningkatkan mutu pengetahuan, sikap, dan keterampilan siswa. *Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*,

- 3(1), 29–43. <https://doi.org/10.30868/im.v3i01.649>.
- Gandamana, A., & Rezky, S. A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Fun Thinkers Book Berbasis Scientific Pada Tema 4 Berbagai Pekerjaan Subtema 1 Jenis-Jenis Pekerjaan Kelas Iv Di Sdn 060912 Medan Denai. *Jurnal Keluarga Sehat Sejahtera*, 18(1), 36–45. <https://doi.org/10.24114/jkss.v18i1.25069>.
- Ge, Z. G. (2019). Does mismatch between learning media preference and received learning media bring a negative impact on Academic performance? An experiment with e-learners. *Interactive Learning Environments*, 1–17. <https://doi.org/10.1080/10494820.2019.1612449>.
- Haviluddin. (2010). Active Learning berbasis Teknologi Informasi (ICT). *Jurnal Ilmiah Ilmu Komputer*, 5(3). <https://doi.org/10.30872/jim.v5i3.64>.
- Irwanto, Taufik, Hernawan, & Rizal. (2019). Efektivitas Multimedia Interaktif Dan Mobile Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Seni Budaya. *Jurnal Pendidikan dan Kajian Seni*, 4(1). <https://doi.org/10.30870/jpks.v4i1.6845>.
- Jummita, J., Agustiana, I. G. A. T., & Dibia, I. K. (2021). Media Fun Thinkers Berbasis Soal Calistung pada Tema 7 Benda, Hewan dan Tanaman di Sekitarku untuk Siswa SD Kelas 1. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 4(2), 302–314. <https://doi.org/10.23887/jp2.v4i2.37258>.
- Kao, C.-C., & Luo, Y.-J. (2020). Effects of Multimedia-Assisted Learning on Learning Behaviors and Student Knowledge in Physical Education Lessons: Using Basketball Game Recording as an Example. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (IJET)*, 15(01), 119–139. <https://doi.org/10.3991/ijet.v15i01.11393>.
- Kibtiah, M., Hendracipta, N., & Andriana, E. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Fun Thinkers Book Materi Peristiwa Alam Yang Terjadi Di Indonesia Di Kelas V Sekolah Dasar. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(4), 829–835. <https://doi.org/10.33578/jpfkip.v10i4.8144>.
- Kostiainen, E., Ukskoski, T., Ruohotie-Lyhty, M., Kauppinen, M., Kainulainen, J., & Mäkinen, T. (2018). Meaningful learning in teacher education. *Teaching and Teacher Education*, 71, 66–77. <https://doi.org/10.1016/j.tate.2017.12.009>.
- Kurniawan, O., Yuliani, T., & Mansur, M. (2018). Investigating think talk write (TTW) learning model to enhance primary students' writing skill. *Journal of Teaching and Learning in elementary Education (JTLEE)*, 1(1). <https://doi.org/10.33578/jtlee.v1i1.5394>.
- Kurniawan, Otang, & Noviana, E. (2016). Metode Membaca Sas (Struktural Analitik Sintetik) Dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaandi Kelas I Sdn 79 Pekanbaru. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(2), 149. <https://doi.org/10.33578/jpfkip.v5i2.3705>.
- Kurniasari, F. (2017). Implementasi Pendekatan Saintifik Pada Penugasan Aktivitas Di Buku Teks Bahasa Indonesia Kelas VII SMP Berdasarkan Kurikulum 2013. *Jurnal Pendidikan Edutama*, 4(1), 9–26. <https://doi.org/10.30734/jpe.v4i1.44>.
- Kurniawan, W., Darmaji, D., Astalini, A., Kurniawan, D. A., & Hidayat, M. (2019). Multimedia physics practicum reflective material based on problem solving for science process skills. *International Journal of Evaluation and Research in Education (IJERE)*, 8(4), 590–595. <https://doi.org/10.11591/ijere.v8i4.20258>.
- Kuswanto, J., Walusfa, Y., Artikel, S., Korespondensi, A., Ratu Penghulu No, J., Sari, K., Baru, T., Raja Tim, B., Ogan Komerling Ulu, K., & Selatan, S. (2017). Pengembangan Multimedia Pembelajaran pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi Kelas VIII. *Innovative Journal of Curriculum and Educational Technology IJCET*, 6(2), 58–64. <https://doi.org/10.15294/ijcet.v6i2.19335>.
- Leatherman, J. L., & Cleveland, L. M. (2020). Student exam performance in flipped classroom sections is similar to that in active learning sections, and satisfaction with the flipped classroom hinges on attitudes toward learning from videos. *Journal of Biological Education*, 54(3), 328–344. <https://doi.org/10.1080/00219266.2019.1575266>.
- Lestari, Negara, & Ganing. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Word Square Berbantuan Media Lingkungan terhadap Kompetensi Pengetahuan IPA Siswa. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 5(2), 9. <https://doi.org/10.23887/jjpsd.v5i2.10731>.
- Maharani, Y. S., Suryani, N., & Ardianto, D. T. (2018). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Pengolahan Citra Digital di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 8 Semarang. *Teknodika*, 16(1), 73. <https://doi.org/10.20961/teknodika.v16i1.34757>.
- Maryani, I., & Martaningsih, S. T. (2017). Persepsi Guru Sekolah Dasar Terhadap Sistem Penilaian Pada Kurikulum 2013. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 7(2), 153–164. <https://doi.org/10.24246/j.scholaria.2017.v7.i2.p153-164>.
- Mawardi, Wardani, N. S., Hardini, A. T. A., & Kristin, F. (2019). Model Desain Pembelajaran Tematik Terpadu Kontekstual Untuk Meningkatkan Kebermaknaan Belajar Siswa SD. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 9(1). <https://doi.org/10.24246/j.js.2019.v9.i1.p48-61>.
- Mitra, D., & Purnawarman, P. (2019). Teachers' Perception Related to the Implementation of Curriculum 2013. *Indonesian Journal of Curriculum and Educational Technology Studies*, 7(1), 44–52.

- <https://doi.org/10.15294/ijcets.v7i1.27564>.
- Muhdi, N., & Yuliejantiningasih, Y. (2020). The Implementation of Online Learning in Early Childhood Education During the Covid-19 Pandemic. *JPUUD - Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 14(2), 247–261. <https://doi.org/10.21009/jpud.142.04>.
- Nugraha, C. A., & Wahyono, S. B. (2019). Developing Interactive Multimedia Learning for Psychomotor Domain to Students of Vocational High School. *Jurnal Kependidikan: Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 3(2), 220–235. <https://doi.org/10.21831/jk.v3i2.21797>.
- Nurjanah, E., & Sofiwati, E. T. (2019). Implementation of Education Quality Improvement in Primary Schools Judging From Teacher Competency Test in Sukabumi Regency. *International Journal for Educational and Vocational Studies*, 1(7), 773–776. <https://doi.org/10.29103/ijevs.v1i7.1785>.
- Onde, M. L. ode, Aswat, H., B, F., & Sari, E. R. (2020). Integrasi Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) ERA 4.0 Pada Pembelajaran Berbasis Tematik Integratif Di Sekolah Dasar. *JURNAL BASICEDU*, 4(2), 268–279. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i2.321>.
- Pane, N. A., Nyeneng, & Distrik. (2020). The Effect Of Predict Observe Explain Learning Model Against Science Process Skills Of Hight School Students. *Jurnal pendidikan matematika dan ipa*, 11(1), 111–119. <https://doi.org/10.26418/jpmipa.v10i2.27630>.
- Pramana, I. P. Y., & Suarjana, I. M. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Time Token Berbantuan Media Video Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas V SD. *Journal of Education Technology*, 2(4), 137. <https://doi.org/10.23887/jet.v2i4.16425>.
- Priantini, D. A. (2020). The Development Of Teaching Video Media Based On Tri Kaya Parisudha In Educational Psychology Courses. *Journal of Education Technology*, 4(4). <https://doi.org/10.23887/jet.v4i4.29608>.
- Priyanti, N. L. S., Sujana, I. W., & Darsana, I. W. (2017). Pengaruh Keterampilan Dasar Literasi Berbantuan Media Grafis Terhadap Penguasaan Kompetensi Pengetahuan Ips Siswa Kelas Iv Sd. *Journal of Education Technology*, 1(2), 110. <https://doi.org/10.23887/jet.v1i2.11772>.
- Puspitowati, P. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Pengalaman (Experiential Learning) dengan Menggunakan Media Gambar dalam Pembelajaran Menulis Karangan Deskripsi pada Siswa Kelas IV MI Riyadlatul Uqul. *Linguista: Jurnal Ilmiah Bahasa, Sastra, dan Pembelajarannya*, 3(2), 120. <https://doi.org/10.25273/linguista.v3i2.5734>.
- Rahayu, I., & Sukardi. (2020). The Development Of E-Modules Project Based Learning for Students of Computer and Basic Networks at Vocational. *Journal Of Education Technology*, 4(4), 398–403. <https://doi.org/10.23887/jet.v4i4.29230>.
- Riani, R. P., Huda, K., & Fajriyah, K. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Tematik “Fun Thinkers Book” Tema Berbagai Pekerjaan. *Jurnal Sinektik*, 2(2), 173. <https://doi.org/10.33061/js.v2i2.3330>.
- Rohita, R., Fitria, N., Bustan, R., & Haryadi, D. (2018). Teacher’s Understanding of the Scientific Approach in the 2013 Curriculum for Early Childhood Education. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2), 235. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v2i2.105>.
- Sabri, T. (2017). Value Based Thematics Learning. *Journal Of Education, Teaching and Learning*, 2(2), 192–196. <https://doi.org/10.26737/jetl.v2i2.285>.
- Samat, M. S., & Aziz, A. (2020). The Effectiveness of Multimedia Learning in Enhancing Reading Comprehension Among Indigenous Pupils. *Arab World English Journal*, 11(2), 290–302. <https://doi.org/10.24093/awej/vol11no2.20>.
- Sanjiwana, P. P. C. M., Pudjawan, & Margunayasa, I. G. (2015). Analisis sikap sosial siswa kelas V pada pembelajaran dengan kurikulum 2013. *Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*, 3(1). <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v3i1.5631>.
- Saputro, S. D., & Setyawan, A. (2020). The Effectiveness Use of Virtual Reality Media in Physics Education of Solar System Towards Cognitive Learning Outcomes. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 9(3), 389–400. <https://doi.org/10.23887/jpi-undiksha.v9i3.23105>.
- Seika Ayuni, I. G. a. P. A., Kusmariyati, N., & Japa, I. G. N. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Talking Stick Berbantuan Media Question Box Terhadap Hasil Belajar Ipa Kelas V. *Journal of Education Technology*, 1(3), 183. <https://doi.org/10.23887/jet.v1i3.12503>.
- Setiawan, A., Widjaja, S. U. M., Kusumajanto, D. D., & Wahyono, H. (2020). The effect of curriculum 2013 on economics learning achievement: Motivation as mediating variable. *Cakrawala Pendidikan*, 39(2), 444–459. <https://doi.org/10.21831/cp.v39i2.30279>.
- Shaharane, I. N. M., Jamil, J. M., & Rodzi, S. S. M. (2016). Google classroom as a tool for active learning. *AIP Conference Proceedings*. <https://doi.org/10.1063/1.4960909>.
- Silberman, D., Carpenter, R., Takemoto, J. K., & Coyne, L. (2021). The impact of team-based learning on the critical thinking skills of pharmacy students. *Currents in Pharmacy Teaching and Learning*, 13(2), 116–121. <https://doi.org/10.1016/j.cptl.2020.09.008>.
- Silva, A. B. Da, Bispo, A. C. K. de A., Rodriguez, D. G., & Vasquez, F. I. F. (2018). Problem-based learning: A proposal for structuring PBL and its implications for learning among students in an undergraduate management degree program. *REGE Revista de Gestão*, 25(2), 160–177. <https://doi.org/10.1108/REGE-03-2018-030>.



- Sinnayah, P., Rathner, J. A., Loton, D., Klein, R., & Hartley, P. (2019). A combination of active learning strategies improves student academic outcomes in first-year paramedic bioscience. *Advances in physiology education*, 43(2). <https://doi.org/10.1152/advan.00199.2018>.
- Sirait, & Apriyani. (2020). Pengaruh Penggunaan Strategi Pembelajaran Aktif ICM (Index Card Match) Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia*, 5(1), 46–48. <https://doi.org/10.26737/jpmi.v5i1.1710>.
- Stover, K., Yeararta, L., & Harris, C. (2016). Experiential Learning for Preservice Teachers: Digital Book Clubs With Third Graders. *Journal of Digital Learning in Teacher Education*, 32(1), 5–12. <https://doi.org/10.1080/21532974.2015.1055013>.
- Sukma, H. H., & Amalia, N. R. (2021). Pengembangan Media Fun Thinkers Dalam Melatih Keterampilan Menulis Karangan Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Fundadiknas (Fundamental Pendidikan Dasar)*, 4(2), 112–122. <https://doi.org/10.12928/fundadikdas.v4i2.4189>.
- Swanson, E., McCulley, L. V., Osman, D. J., Scammacca Lewis, N., & Solis, M. (2019). The effect of team-based learning on content knowledge: A meta-analysis. *Active Learning in Higher Education*, 20(1), 39–50. <https://doi.org/10.1177/1469787417731201>.
- Thoyyibah, N., Hartono, R., & Bharati, D. A. L. (2019). The Implementation of Character Education in the English Teaching Learning Using 2013 Curriculum. *English Education Journal*, 9(2), 254–266. <https://doi.org/10.15294/eej.v9i2.30058>.
- Udayani, N. K. Ar. T. K., Wibawa, I. M. C., & Rati, N. W. (2021). Development Of E-Comic Learning Media On The Topic Of The Human Digestive System. *Journal of Education Technology*, 5(3), 472–481. <https://doi.org/10.23887/jet.v5i3.34732>.
- Vebrianto, R., Tuan Soh, T. M., Yusra, N., Zarkasih, Abu Bakar, A. Y., & Syafaren, A. (2020). Competency of Pre-Service Elementary School Teacher Based on Multiple Intelligences Theory in Riau Province. *Proceedings of the 1st Progress in Social Science, Humanities and Education Research Symposium (PSSHERS 2019)*, 464, 725–730. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.200824.162>.
- Wardoyo, C., & Article, H. (2016). Developing Learning Media Based on E-Learning on Accounting Subject for Senior High School Students. *Dinamika Pendidikan Unnes*, 11(2), 84–93. <https://doi.org/10.15294/dp.v11i2.8932>.
- Wardoyo, C., Satrio, Y. D., & Ratnasari, D. A. (2020). An Analysis of Teacher's Pedagogical and Professional Competencies in the 2013 Curriculum with The 2017-2018 Revision in Accounting Subject. *REiD (Research and Evaluation in Education)*, 6(2), 142–149. <https://doi.org/10.21831/reid.v6i2.35207>.
- Widani, N. K. T., Sudana, D. N., & Agustiana, I. G. A. T. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Terhadap Hasil Belajar IPA Dan Sikap Ilmiah Pada Siswa Kelas V SD Gugus I Kecamatan Nusa Penida. *Journal of Education Technology*, 3(1), 15–21. <https://doi.org/10.23887/jet.v3i1.17959>.
- Wulandari, A. (2020). Implementation of the 2013 Curriculum Based on a Scientific Approach (Case Study at SD Cluster II Kintamani). *International Journal of Elementary Education*, 4(3), 422. <https://doi.org/10.23887/ijee.v4i3.28172>.
- Zhang, J., Liao, G., & Li, N. (2020). Combining active learning and local patch alignment for data-driven facial animation with fine-grained local detail. *Neurocomputing*, 39. <https://doi.org/10.1016/j.neucom.2019.05.102>.
- Zhang, L., & Wen, J. (2021). Active learning strategy for high fidelity short-term data-driven building energy forecasting. *Energy and Buildings*, 244(1). <https://doi.org/10.1016/j.enbuild.2021.111026>.