



Model Pembelajaran Aktif Berbantuan Media *Fun Thinkers* Pada Tema Benda, Hewan Dan Tanaman Disekitarku Terhadap Keterampilan Calistung

Meri Dwi Safitri^{1*}, I Gusti Ayu Tri Agustiana², Dewa Gede Firstia Wirabrata³ 

^{1,2,3} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Indonesia

ARTICLE INFO

Article history:

Received January 05, 2023

Accepted April 27, 2023

Available online April 25, 2023

Kata Kunci:

Model Pembelajaran Aktif, Fun Thinkers, Keterampilan Calistung

Keywords:

Active Learning Model, Fun Thinkers, Calistung Skills



This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.
Copyright © 2023 by Author. Published by Universitas Pendidikan Ganesha.

ABSTRAK

Pembelajaran yang tidak efektif disebabkan karena pembelajaran yang berpusat pada guru sehingga membuat siswa memiliki daya ingat dan pengetahuan yang lemah. Hal ini memberikan dampak pada siswa menjadi lebih pasif dalam belajar dan rendahnya hasil belajar siswa. Tujuan penelitian ini yaitu menganalisis model pembelajaran aktif berbantuan media *Fun Thinkers* pada tema Benda, Hewan dan Tanaman Disekitarku terhadap keterampilan calistung siswa kelas I. Jenis penelitian ini yaitu penelitian eksperimen semu dengan menggunakan rancangan *non-equivalent post-test only control group design*. Populasi berjumlah 67 siswa. Sampel penelitian ini berjumlah 32 siswa dengan menggunakan teknik pengambilan random sampling. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode tes. Instrumen yang digunakan yaitu lembar soal essay. Teknik analisis data yang dipakai adalah statistik deskriptif dan statistik inferensial. Hasil analisis penelitian menunjukkan bahwa hasil uji hipotesis yaitu terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran aktif berbantuan media *Fun Thinkers* pada tema Benda, Hewan, dan Tanaman Disekitarku terhadap keterampilan calistung siswa kelas I. Berdasarkan hasil tersebut maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran aktif berbantuan media *Fun Thinkers* dapat meningkatkan hasil belajar calistung siswa kelas I Tema Benda, Hewan, Dan tanaman Disekitarku.

ABSTRACT

Ineffective learning is caused by teacher-centered learning that makes students have weak memory and knowledge. It impacts students becoming more passive in learning and low student learning outcomes. This study aimed to analyze the active learning model assisted by Fun Thinkers media on the theme of Objects, Animals, and Plants Around Me on the listing skills of grade I students. This type of research was quasi-experimental, using a non-equivalent post-test-only control group design. The population is 67 students. The sample of this research is 32 students using a random sampling technique. The data collection method used is the test method. The instrument used is an essay question sheet. The data analysis technique used is descriptive statistics and inferential statistics. The results of the research analysis show that the hypothesis test results show a significant influence of the active learning model assisted by Fun Thinkers media on the theme of Objects, Animals, and Plants Around Me on the listing skills of class I students. Based on these results, the active learning model assisted by Fun Thinkers media can improve learning outcomes, listing class I students' Theme Objects, Animals, and plants around me.

1. PENDAHULUAN

Sistem pendidikan Indonesia saat ini menerapkan kurikulum 2013. Dalam pengimplementasian kurikulum di Indonesia mengalami perubahan yang mulanya yaitu menggunakan kurikulum KTSP berubah menjadi kurikulum 2013 (Bawa & Basu, 2020; Fitriani et al., 2020; Lubis, 2020). Kegiatan pembelajaran pada kurikulum 2013 menggunakan tema terpadu dengan menggabungkan beberapa topik pembelajaran dan menggunakan pendekatan saintifik dalam pembelajaran (Rohaeni, 2020; Rohita et al., 2018). Pembelajaran tematik didasari dari sebuah tema yang digunakan untuk mengaitkan beberapa konsep pembelajaran atau mata pembelajaran yang bertujuan agar anak lebih mudah memahami konsep mengenai materi pembelajaran (Winarti

& Lestari, 2021; Zulkifli, 2018). Pada proses pembelajaran tematikan peserta didik dituntut untuk lebih aktif dalam belajar di kelas dan memiliki kemampuan berpikir kritis serta mandiri dalam menyelesaikan sebuah masalah, sehingga guru harus menyesuaikan kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum yang telah ditetapkan (Krissandi, 2018). Sesuai kurikulum 2013 terdapat 5 komponen penting dalam pembelajaran, yaitu materi, metode/model, strategi pembelajaran, media pembelajaran, serta penilaian pembelajaran (Kurniawati & Mawardi, 2021). Penyesuaian kegiatan pembelajaran dimulai dari penerapan model pembelajaran yang mulanya berpusat pada guru menjadi kegiatan belajar yang berpusat pada siswa. Hal ini dilakukan dengan tujuan agar siswa lebih aktif baik dari segi sikap maupun pengetahuan dalam pembelajaran (Ningsih & Maulida, 2019; Setiawan & Kumala, 2020). Untuk menunjang keaktifan siswa dalam proses pembelajaran, maka dibutuhkan strategi pembelajaran yang efektif seperti belajar mandiri, berkelompok ataupun kegiatan pembelajaran lainnya yang membuat siswa menjadi lebih aktif. Dalam mencapai tujuan pembelajaran yang maksimal maka kegiatan belajar memerlukan sebuah rancangan pembelajaran yang sistematis dan baik sehingga dapat meningkatkan ilmu pengetahuan dan keterampilan serta sikap pada siswa (Mitra & Purnawarman, 2019). Pembelajaran yang menyenangkan dan menarik serta melibatkan siswa dalam setiap pembelajaran dapat meningkatkan efektivitas kegiatan belajar sehingga mencapai tujuan pembelajaran (Kurniasari, 2017; Thoyyibah et al., 2019).

Namun saat ini kerap terjadi pembelajaran yang tidak efektif karena masih berpusat pada guru yang ditandai dengan siswa hanya mendengarkan penjelasan dan menghafalkan pembelajaran (Ihsan et al., 2019; Wulandari, 2019). Selain itu beberapa guru di sekolah dasar masih menerapkan pembelajaran *teacher center* yang menyebabkan siswa pasif ketika belajar (Misla & Mawardi, 2020; Suantara et al., 2019). Pembelajaran dengan menerapkan konsep *teacher center* cenderung tidak efektif untuk diterapkan karena menyebabkan siswa menjadi tidak berpikir kritis dan hanya mendengarkan penjelasan yang berasal dari guru (Paramita et al., 2019; Widiantini et al., 2017). Secara lebih lanjut dijelaskan bahwa pembelajaran yang berpusat pada guru membuat siswa memiliki daya ingat dan pengetahuan yang lemah dan kurang berkembang dengan baik sehingga siswa mudah melupakan materi yang telah dibelajarkan (Purwandari & Wahyuningtyas, 2017). Hal tersebut sejalan dengan hasil observasi yang telah dilakukan di Gugus Rinjani Kecamatan Melaya. Hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa permasalahan yang saat ini terjadi di sekolah tersebut yaitu kegiatan pembelajaran yang terlalu monoton dan masih bersifat *teacher center*. Guru hanya menjelaskan materi kepada siswa dan siswa bertugas untuk mendengarkan penjelasan guru tersebut sehingga kegiatan pembelajaran hanya berjalan satu arah dan membuat siswa mengalami kebosanan saat mengikuti kegiatan pembelajaran. Masalah lainnya yaitu kurangnya media pembelajaran yang dapat memfasilitasi siswa. Kurangnya media pembelajaran ini disebabkan karena guru kurang mampu menciptakan sebuah media inovatif yang sesuai dengan karakteristik materi pembelajaran yang nantinya akan memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran. Hal ini menyebabkan siswa kehilangan konsentrasi dalam kegiatan pembelajaran sehingga berdampak pada pemahaman siswa yang menurun.

Upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut yakni dengan menggunakan model pembelajaran inovatif yang berbantuan media pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan yaitu model belajar yang menekankan keaktifan siswa (Martella et al., 2021; Qiu & Jiang, 2022). Model pembelajaran merupakan bagian yang sangat penting untuk mencapai tujuan pembelajaran yang maksimal (Arianti et al., 2019; Prabaningrum & Putra, 2019). Guru memiliki peran dalam mengatur jalannya proses pembelajaran sehingga guru dituntut agar lebih kreatif dan inovatif demi menghasilkan kegiatan yang efektif (Kurnia et al., 2019; Winursiti, 2017). Model pembelajaran aktif merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan guru dalam membantu siswa belajar secara aktif (O'Connor, 2021). Model pembelajaran aktif akan lebih efektif jika disertai dengan penggunaan media *Fun Thinkers*. Hal ini disebabkan karena media *Fun Thinkers* bersifat konkret dan dapat membantu siswa dalam memahami materi. Penggunaan media konkret dapat menggantikan peran guru sebagai fasilitator sehingga pembelajaran menjadi efektif (Gandamana & Rezky, 2020; Sukma & Amalia, 2021). Media *Fun Thinkers* dalam pembelajaran aktif mengajak siswa untuk menganalisis suatu gambar dan menjawab pertanyaan dengan cara mengamati gambar peserta menjodohkan jawaban sesuai dengan gambar yang diberikan (Kibtiah et al., 2021; Riani et al., 2019). Hal ini yang menyebabkan media *Fun Thinkers* sangat praktis dalam mengatasi siswa yang bosan saat mengikuti kegiatan pembelajaran.

Beberapa penelitian yang telah dilakukan sebelumnya mengungkapkan bahwa model pembelajaran aktif dapat meningkatkan peran aktif siswa dalam proses pembelajaran, serta membuat siswa lebih mudah memahami materi pembelajaran (Handayani & Abadi, 2020; Suprianingsih & Wulandari, 2020). Hasil penelitian lainnya mengungkapkan bahwa model pembelajaran yang dipadukan dengan media pembelajaran inovatif dapat menarik siswa ketika belajar (Arianti et al., 2019; Prabaningrum & Putra, 2019). Hasil penelitian selanjutnya mengungkapkan bahwa media pembelajaran *fun thinkers* berada pada kategori valid dan reliabel sehingga sangat layak untuk dikembangkan dan dibelajarkan kepada siswa (Jummita et al., 2021; Kibtiah et al., 2021). Berdasarkan beberapa hasil penelitian tersebut maka dapat dikatakan bahwa pembelajaran yang dilaksanakan dengan melibatkan peran aktif siswa dan memanfaatkan media *fun thinkers* secara signifikan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hanya saja pada penelitian sebelumnya, belum terdapat kajian yang secara kusus membahas mengenai model pembelajaran aktif berbantuan media *fun thinkers* pada tema benda, hewan dan tanaman

disekitarku terhadap keterampilan calistung siswa kelas I SD. Sehingga penelitian ini difokuskan pada kajian tersebut dengan tujuan untuk menganalisis model pembelajaran aktif berbantuan media Fun Thinkers pada Tema Benda, Hewan Dan Tanaman Disekitarku terhadap keterampilan calistung siswa kelas I.

2. METODE

Penelitian ini tergolong kedalam jenis penelitian eksperimen semu yang dilaksanakan dengan menggunakan rancangan non-equivalent post-test only control group design. Pada desain ini peneliti memberikan perlakuan eksperimental pada salah satu kelompok (kelompok eksperimen) dan memberikan perlakuan biasa pada kelompok yang lain (kelompok kontrol). Adapun pola desain dari non-equivalent post-test only control group design. Adapun populasi dari penelitian ini adalah seluruh siswa kelas I SD Gugus Rinjani Kelurahan Gilimanuk, Kecamatan Melaya, Kabupaten Jember yang terdiri dari empat sekolah dan terdapat empat kelas I dengan jumlah siswa sebanyak 67 orang. Penelitian ini menggunakan teknik pengambilan random sampling. Hasil undian yang pertama adalah kelas I SDN 1 Gilimanuk ditetapkan sebagai kelompok eksperimen (16 siswa) dan hasil undian yang kedua yaitu kelas I SDN 2 Gilimanuk ditetapkan sebagai kelompok kontrol (16 siswa) sehingga total sample berjumlah 32 siswa. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode tes. Metode tes yang digunakan yaitu metode tes essay yang berjumlah 10 butir soal. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu lembar soal dalam bentuk tes essay. Adapun kisi-kisi instrument tes disajikan pada [Tabel 1](#).

Tabel 1. Kisi-Kisi Soal Tes

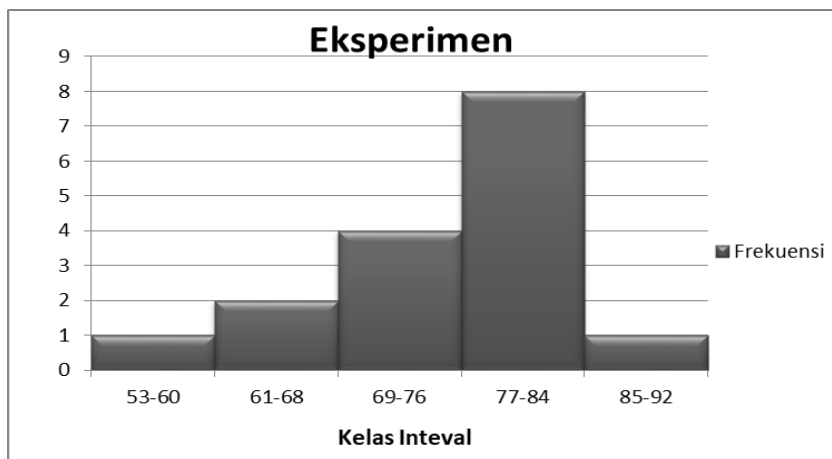
No	Mata Pelajaran	Indikator	Analisis Indikator
1	Bahasa Indonesia	3.6.1 Menjelaskan dan mengetahui kosakata tentang berbagai jenis benda yang ada dilingkungan	C2
		3.6.2 Membedakan benda hidup dan benda tak hidup dengan menggunakan kosakata	C2
		3.6.3 Menguraikan kosakata yang berkaitan dengan benda hidup dan benda tak hidup	C2
2	Matematika	3.2.1 Mengidentifikasi bilangan dua angka pada kumpulan benda konkrit	C1
		3.2.2 Menjelaskan bilangan dua angka dan nilai tempat penyusunannya dengan tepat	C2
		3.2.3 Menyebutkan bilangan dua angka dan nilai tempat penyusunannya dengan tepat	C2
3	PPKn	3.1.1 Menjelaskan simbol yang terdapat pada lambang Negara (Garuda Pancasila)	C2
		3.1.2 Mengidentifikasi sila-sila Pancasila dengan benar	C1

Data yang diperoleh dalam penelitian ini kemudian dianalisis dengan analisis statistik deskriptif dan statistik inferensial. Analisis statistik deskriptif dilakukan untuk mengetahui tinggi rendahnya kualitas dari hasil belajar siswa, baik yang dibelajarkan dengan penerapan Model pembelajaran aktif berbantuan media Fun Thinkers, maupun yang tidak dibelajarkan dengan Model pembelajaran aktif berbantuan media Fun Thinkers. Statistik inferensial yang dapat digunakan dalam penelitian ini adalah analisis parametrik yang meliputi uji normalitas sebaran data, uji homogenitas varians, dan uji hipotesis menggunakan uji-t.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

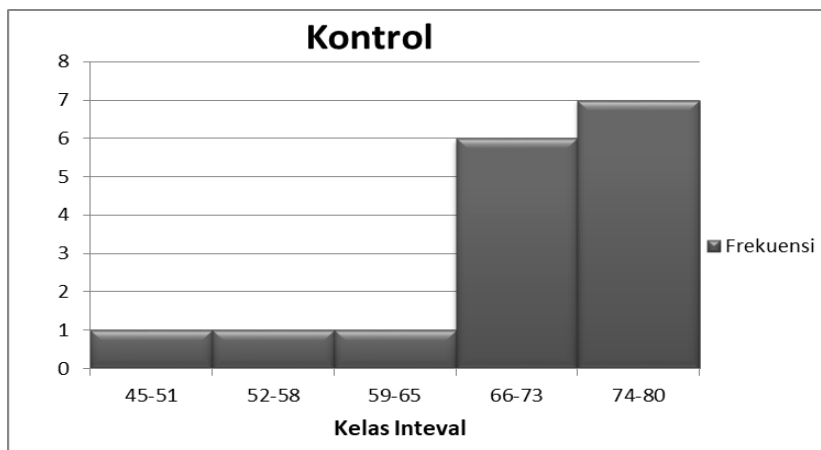
Hasil

Hasil belajar calistung kelompok eksperimen diperoleh dari data post test yang diberikan kepada 16 orang siswa yang sebelumnya mendapat perlakuan berupa model pembelajaran aktif berbantuan media Fun Thinkers. Hasil analisis data kelompok eksperimen sebagai berikut. Data menunjukkan nilai tertinggi adalah 92.50 dan nilai terendah 52.50. Sebelum menyajikan data ke dalam tabel distribusi frekuensi, terlebih dahulu menentukan rentangan kelas (Range), banyak kelas dan panjang kelas. Berdasarkan hasil perhitungan tersebut, dapat ditentukan tabel distribusi frekuensi yang digunakan adalah tabel distribusi frekuensi data bergolong dengan banyak kelas adalah 5 dan panjang kelas adalah 8. Agar memperoleh kategori skor hasil post test kelompok eksperimen yang dibelajarkan dengan model pembelajaran aktif berbantuan media Fun Thinkers, terlebih dahulu mencari nilai rata-rata ideal (Mi) dan standar deviasi ideal (SDi). Berdasarkan hasil analisis data, nilai rata-rata siswa pada kelompok eksperimen yaitu 75,5 memenuhi kategori $75 \leq M \leq 100$ maka nilai hasil belajar siswa terdapat dikategorikan sangat tinggi, grafik sebaran disajikan pada [Gambar 1](#).



Gambar 1. Grafik Sebaran Data Kelompok Eksperimen

Hasil deskripsi kelompok kontrol yaitu sebagai berikut. Hasil belajar calistung kelompok kontrol diperoleh dari data post test yang diberikan kepada 16 orang siswa. Data tersebut menunjukkan nilai tertinggi adalah 80.00 dan nilai terendah 45.00. Daftar skor dan nilai secara mendetail dapat dilihat dalam Lampiran 18 pada Halaman 149. Sebelum menyajikan data ke dalam tabel distribusi frekuensi, terlebih dahulu menentukan rentangan kelas (Range), banyak kelas dan panjang kelas. Berdasarkan hasil perhitungan tersebut, dapat ditentukan tabel distribusi frekuensi yang digunakan adalah tabel distribusi frekuensi data bergolong dengan banyak kelas adalah 5 dan panjang kelas adalah 7. Agar memperoleh kategori skor hasil post test kelompok kontrol yang dibelajarkan dengan model pembelajaran aktif berbantuan media Fun Thinkers, terlebih dahulu mencari nilai rata-rata ideal (Mi) dan standar deviasi ideal (SDi). Berdasarkan tabel kategori, nilai rata-rata siswa pada kelompok kontrol yaitu 69,87 memenuhi kategori $58,33 \leq X < 75$, maka nilai hasil belajar siswa terdapat dikategorikan tinggi, grafik sebaran disajikan pada Gambar 2.



Gambar 2. Grafik Sebaran Data Kelompok Kontrol

Berdasarkan perhitungan yang telah dilakukan dengan menggunakan rumus Chi-Square, diperoleh pada kelompok eksperimen adalah 3,06 dan dengan taraf signifikansi 5% dan dk = 5 adalah 11,07. Hal tersebut menunjukkan hasil belajar tematik kelompok eksperimen lebih kecil dari sehingga data hasil belajar kelompok eksperimen berdistribusi normal. Sedangkan pada kelompok kontrol adalah 3,43 dan dengan taraf signifikansi 5% dan dk = 5 adalah 11,07. Hal ini berarti hasil belajar tematik kelompok kontrol lebih kecil dari sehingga data hasil belajar pada kelompok kontrol berdistribusi normal. Hasil uji homogenitas, diperoleh Fhitung homogenitas hasil belajar calistung siswa adalah 1,03 sedangkan Ftabel pada taraf signifikan 5% dengan $df_1 = k - 1 = 2 - 1 = 1$, dan $df_2 = n - k = 32 - 2 = 30$, didapatkan harga Ftabel sebesar 4,17. Hasil tersebut menunjukkan F hitung < Ftabel, dapat disimpulkan bahwa kedua kelompok data tersebut homogen. Hasil uji-T disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Rangkuman hasil Uji-t

Kelompok	N	Db	Mean	S ²	t hitung	t tabel
Eksperimen	16	30	75,5	61,46	12,23	1,69
Kontrol	16		69,87	63,68		

Hasil uji hipotesis yaitu diketahui thitung = 12,23 dan ttabel = 1,69 untuk db = 30 pada taraf signifikansi 5%. Berdasarkan kriteria pengujian, karena thitung > ttabel maka H0 ditolak dan H1 diterima. Artinya, terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran aktif berbantuan media Fun Thinkers pada tema benda, hewan dan tanaman disekitarku terhadap keterampilan calistung siswa kelas I SD di Gugus Rinjani.

Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis data penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran aktif berbantuan media Fun Thinkers pada tema benda, hewan dan tanaman disekitarku terhadap keterampilan calistung siswa kelas I SD di Gugus Rinjani. Keberhasilan penelitian ini dipengaruhi oleh beberapa faktor diantaranya adalah: Pertama, model pembelajaran aktif berbantuan media Fun Thinkers dapat meningkatkan hasil belajar. Model pembelajaran aktif berbantuan media Fun Thinkers dapat secara langsung melatih siswa untuk lebih mengasah kemampuan literasi dasar serta terlibat secara aktif dan kreatif dalam proses pembelajaran. Hal ini membuat siswa lebih mudah memahami materi pembelajaran. Pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan media membuat siswa lebih mudah dalam mencerna materi sehingga kemampuan dasar siswa menjadi terlatih dan siswa juga berusaha menggunakan kemampuan tersebut dalam belajar ((Astini et al., 2019; Margarita, 2018; Sumarni et al., 2020). Dalam kegiatan pembelajaran siswa dibagi menjadi beberapa kelompok. Siswa yang mengikuti pembelajaran ini dengan menggunakan metode berbagi dengan beberapa kelompok sangat antusias dalam menerapkan model pembelajaran aktif berbantuan media fun thinkers. Setiap siswa dari masing-masing kelompok berdiskusi dalam menemukan dan menentukan jawaban dari latihan soal yang disajikan pada media Fun Thinkers sehingga dapat melatih pemahaman siswa secara bersama. Pembelajaran yang dilaksanakan secara berkelompok dapat meningkatkan peran aktif siswa dalam proses pembelajaran, sehingga siswa dapat terlibat dengan penuh dalam menyelesaikan sebuah soal, serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan (Kurniawan et al., 2020; Rosnaeni, 2021). Selain itu dalam pembelajaran berkelompok setiap kelompok juga dapat saling berlomba dalam menemukan jawaban yang paling tepat pada media Fun Thinkers sehingga kegiatan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Kegiatan pembelajaran berbasis kelompok juga dapat membantu siswa dalam memahami sebuah materi pembelajaran karena siswa dituntut secara aktif untuk belajar dan menemukan jawaban dari masalah tersebut (Nurmayani et al., 2018).

Faktor penentu keberhasilan yang kedua yakni model pembelajaran aktif berbantuan media Fun Thinkers dapat meningkatkan semangat siswa. Setelah dilaksanakannya model pembelajaran aktif berbantuan Fun Thinkers ini, partisipasi siswa lebih meningkat daripada sebelumnya. Saat mengikuti kegiatan pembelajaran siswa sangat antusias dan juga termotivasi dalam kegiatan belajar sehingga terjadinya proses pembelajaran yang menyenangkan (Friantary & Martina, 2018; Swanson et al., 2019). Dalam penerapannya model pembelajaran aktif yang diterapkan telah sesuai dengan sintaks yang disusun dengan rapi dan sistematis sehingga mampu membuat dan menciptakan pembelajaran yang lebih aktif (Bdiwi et al., 2019; Chiroma et al., 2017; Martella et al., 2021). Secara umum penerapan model pembelajaran aktif dengan berbantuan media Fun Thinkers ini membuat siswa memperoleh kesan berbeda dalam belajar tematik. Kegiatan pembelajaran yang berbeda dari sebelumnya mampu meningkatkan motivasi siswa sehingga menciptakan suasana belajar yang lebih seru dan menyenangkan (Boyd, 2019; Syafrijal & Desyandri, 2019). Kegiatan pembelajaran yang seperti ini tentunya akan berefek positif dalam menciptakan suasana kegiatan pembelajaran yang menarik sehingga motivasi siswa dalam belajar menjadi meningkat.

Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian sebelumnya yang juga mengungkapkan bahwa model pembelajaran aktif dapat meningkatkan peran aktif siswa dalam proses pembelajaran, serta membuat siswa lebih mudah memahami materi pembelajaran (Handayani & Abadi, 2020; Suprianingsih & Wulandari, 2020). Hasil penelitian lainnya mengungkapkan bahwa model pembelajaran yang dipadukan dengan media pembelajaran inovatif dapat menarik siswa ketika belajar (Arianti et al., 2019; Prabaningrum & Putra, 2019). Hasil penelitian selanjutnya mengungkapkan bahwa media pembelajaran *fun thinkers* berada pada kategori valid dan reliabel sehingga sangat layak untuk dikembangkan dan dibelajarkan kepada siswa (Jummita et al., 2021; Kibtiah et al., 2021). Sehingga berdasarkan beberapa hasil analisis penelitian yang didukung oleh hasil penelitian terdahulu, maka dapat dikatakan bahwa pembelajaran yang dilaksanakan dengan melibatkan peran aktif siswa dan memanfaatkan media *fun thinkers* secara signifikan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data didapatkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran aktif berbantuan media Fun Thinkers pada tema benda, hewan dan tanaman disekitarku terhadap keterampilan calistung siswa kelas I SD Gugus Rinjani. Kualifikasi hasil belajar calistung siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran aktif berbantuan media Fun Thinkers memenuhi kategori sangat tinggi sedangkan hasil belajar calistung siswa yang tidak dibelajarkan dengan model pembelajaran aktif berbantuan media Fun Thinkers memenuhi kategori tinggi. Disimpulkan bahwa model pembelajaran aktif berbantuan media Fun

Thinkers dapat meningkatkan hasil belajar calistung siswa kelas I SD Tema Benda, Hewan dan Tanaman Disekitarku. Pelaksanaan pembelajaran dengan model pembelajaran aktif berbantuan media Fun Thinkers memberikan pengaruh pengaruh positif terhadap hasil belajar calistung siswa kelas I SD Gugus Rinjani.

5. DAFTAR RUJUKAN

- Arianti, N. M., Wiarta, I. W., & Darsana, I. W. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Posing Berbantuan Media Semi Konkret terhadap Kompetensi Pengetahuan Matematika. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4), 394. <https://doi.org/10.23887/jisd.v3i4.21765>.
- Astini, B. N., Nurhasanah, N., & Nupus, H. (2019). Alat permainan edukatif berbasis lingkungan untuk pembelajaran saintifik tema lingkungan bagi guru paud korban gempa. *Jurnal Pendidikan Anak*, 8(1), 1–6. <https://doi.org/10.21831/jpa.v8i1.26760>.
- Bawa, J. K., & Basu, S. (2020). Restructuring assets reform, 2013: Impact of operational ability, liquidity, bank capital, profitability and capital on bank credit risk. *IIMB Management Review*, 32(3), 267–279. <https://doi.org/10.1016/j.iimb.2019.10.009>.
- Bdiwi, R., de Runz, C., Faiz, S., & Cherif, A. A. (2019). Smart learning environment: Teacher's role in assessing classroom attention. *Research in Learning Technology*, 27(1). <https://doi.org/10.25304/rlt.v27.2072>.
- Boyd, L. (2019). Using Technology-Enabled Learning Networks to Drive Module Improvements in the UK Open University. *Journal of Interactive Media in Education*, 1(1). <https://doi.org/10.5334/jime.529>.
- Chiroma, H., Mohd Shuib, N. L., Abubakar, A. I., Zeki, A. M., Gital, A. Y., Herawan, T., & Abawajy, J. H. (2017). Advances in Teaching and Learning on Facebook in Higher Institutions. *IEEE Access*, 5(1), 480–500. <https://doi.org/10.1109/ACCESS.2016.2643682>.
- 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>.
- Friantary, H., & Martina, F. (2018). Evaluasi Implementasi Penilaian Hasil Belajar Berdasarkan Kurikulum 2013 oleh Guru Bahasa Inggris dan Bahasa Indonesia di MTS Ja-Alhaq Kota Bengkulu. *Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa Indonesia, Daerah, Dan Asing*, 1(2), 76–95. <https://doi.org/10.31540/silamparibisa.v1i2.202>.
- 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>.
- Handayani, N. P. R., & Abadi, I. B. G. S. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Langsung Berbantuan Media Gambar Terhadap Kompetensi Pengetahuan Matematika Siswa Kelas IV SD. *Mimbar Ilmu*, 25(1), 120. <https://doi.org/10.23887/mi.v25i1.24767>.
- Ihsan, I. A., Muhajir, & Saputra, H. J. (2019). Keefektifan Model Pembelajaran Student Teams Achievement Division Berbantu Media Puzzle terhadap Keterampilan Berbicara Siswa. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4), 489. <https://doi.org/10.23887/jisd.v3i4.21799>.
- 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. <https://doi.org/10.23887/jp2.v4i2.37258>.
- Kibtiah, M., Hendracipta, N., & Andriana, E. (2021). Developing Fun Thinkers Book Learning Media On The Topic Of Peristiwa Alam Yang Terjadi Di Indonesia At Grade V Of Elementary School. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(4), 829. <https://doi.org/10.33578/jpkip.v10i4.8144>.
- Krissandi, A. D. S. (2018). Pengembangan video tematik sebagai pengantar pembelajaran kurikulum 2013 di sekolah dasar. *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 8(1), 68. <https://doi.org/10.25273/pe.v8i1.2233>.
- Kurniasari. (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, F. Y., Siahaan, S. M., & Hartono, H. (2020). Pengembangan multimedia interaktif berbasis adventure game pada materi prinsip animasi. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 6(2). <https://doi.org/10.21831/jitp.v6i2.28488>.
- Kurniawati, D., & Mawardi, M. (2021). Pengembangan Instrumen Penilaian Sikap Gotong Royong dalam Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(3), 640–648. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i3.387>.
- Lubis, N. F. E. (2020). Validitas pengintegrasian pendekatan saintifik dengan model pembelajaran inkuiri dalam pembelajaran kimia kurikulum 2013 untuk meningkatkan kompetensi soft skills dan hard skills siswa ditinjau dari kelayakan isi. *Jurnal Education and Development*, 8(2), 328–331. <https://doi.org/10.37081/ed.v8i2.1710>.
- Margarita, N. (2018). Pengembangan Multimedia Interaktif Sebagai Alat Bantu Pembelajaran Dengan Model PBL

- Untuk Peningkatan Hasil Belajar Matematika. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 1(3). <https://doi.org/10.23887/jlls.v1i3.15388>.
- Martella, A. M., Yaticilla, J. K., Park, H., Marchand-Martella, N. E., & Martella, R. C. (2021). Investigating the active learning research landscape through a bibliometric analysis of an influential meta-analysis on active learning. *Social Sciences*, 1(9), 228. <https://doi.org/10.1007/s43545-021-00235-1>.
- Misla, M., & Mawardi, M. (2020). Efektifitas PBL dan Problem Solving Siswa SD Ditinjau dari Kemampuan Berpikir Kritis. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(1), 60. <https://doi.org/10.23887/jisd.v4i1.24279>.
- 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>.
- Ningsih, D. P., & Maulida, I. (2019). Implementasi Kurikulum 2013 Dalam Membentuk Karakter Siswa Pada Pembelajaran Tematik Integratif Kelas IV di SDN I Gapuk. *Jurnal Pendidikan*, 3(1). <https://doi.org/10.36312/jisip.v3i1.988>.
- Nurmayani, L., Doyan, A., & Verawati, N. N. S. P. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Terhadap Hasil Belajar Fisika Peserta Didik. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 4(2). <https://doi.org/10.29303/jppipa.v4i2.113>.
- O'Connor, N. (2021). Using active learning strategies on travel and tourism higher education programmes in Ireland. *Journal of Hospitality, Leisure, Sport & Tourism Education*, 29(1). <https://doi.org/10.1016/j.jhlste.2021.100326>.
- Paramita, N. M. A. S., Rati, N. W., & Trisiantari, N. K. D. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Picture and Picture Berorientasi Pendidikan Karakter terhadap Motivasi Belajar IPS Siswa kelas V. *Journal of Education Technology*, 3(1), 1–8. <https://doi.org/10.23887/jet.v3i1.17957>.
- Prabaningrum, I. G. A. I., & Putra, I. K. A. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Team Assisted Individualization Berbantuan Media Semi Konkret Terhadap Kompetensi Pengetahuan Matematika. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4), 414. <https://doi.org/10.23887/jisd.v3i4.21775>.
- Purwandari, A., & Wahyuningtyas, D. T. (2017). Eksperimen Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Keranjang Biji-Bijian Terhadap Hasil Belajar Materi Perkalian Dan Pembagian Siswa Kelas II SDN Saptorenggo 02. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 1(3), 163. <https://doi.org/10.23887/jisd.v1i3.11717>.
- Qiu, Y., & Jiang, F. (2022). A review on passive and active strategies of enhancing the safety of lithium-ion batteries. *International Journal of Heat and Mass Transfer*, 184(1). <https://doi.org/10.1016/j.ijheatmasstransfer.2021.122288>.
- 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>.
- Rohaeni, S. (2020). Pengembangan Sistem Pembelajaran Dalam Implementasi Kurikulum 2013 Menggunakan Model Addie Pada Anak Usia Dini. *Instruksional*, 1(2), 122. <https://doi.org/10.24853/instruksional.1.2.122-130>.
- 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>.
- Rosnaeni, R. (2021). Karakteristik dan Asesmen Pembelajaran Abad 21. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4341–4350. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1548>.
- Setiawan, D. agus, & Kumala, F. N. (2020). Multimedia Interaktif Tipe Adobe Flash CS6 Berbasis Kurikulum 2013 Dalam Meningkatkan Literasi Verbal Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 6(1), 32–49. <https://doi.org/10.29407/jpdn.v6i1.14358>.
- Suantara, I. K. T., Ganing, N. N., & Wulandari, I. G. A. A. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Think Pair Share Berbantuan Media TTS terhadap Kompetensi Pengetahuan IPA. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4), 473. <https://doi.org/10.23887/jisd.v3i4.21783>.
- Sukma, H. H., & Amalia, N. R. (2021). Pengembangan Media Fun Thinkers Dalam Melatih Keterampilan Menulis Karangan Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Fundadikdas (Fundamental Pendidikan Dasar)*, 4(2), 112–122. <https://doi.org/10.12928/fundadikdas.v4i2.4189>.
- Sumarni, R. A., Bhakti, Y. B., Astuti, I. A. D., Sulisworo, D., & Toifur, M. (2020). The Development of Animation Videos Based Flipped Classroom Learning on Heat and Temperature Topics. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, 3(3), 304–315. <https://doi.org/10.24042/ij sme.v3i3.7017>.
- Suprianingsih, N. W. S., & Wulandari, I. G. (2020). Model Problem Posing Berbantuan Media Question Box Berpengaruh Terhadap Kompetensi Pengetahuan Matematika Siswa SD. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 25(2), 308–318. <https://doi.org/10.23887/mi.v25i3.25472>.
- 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>.
- Syafrijal, & Desyandri. (2019). Deveopment Of Integrated Thematic Teaching Materials With Project Based

- Learning Models In Class IV of Primary School. *International Journal of Educational Dynamics*, 1(2), 87–92. <https://doi.org/10.24036/ijeds.v1i2.110>.
- Thoyyibah, N., Hartono, R., & Anggani L. Bharati, D. (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>.
- Widiantini, N. N. A. S., Putra, M., & Wiarta, I. W. (2017). Model Pembelajaran Sets (Science, Environment, Technology, Society) Berbantuan Virtual Lab Berpengaruh Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPA. *Journal of Education Technology*, 1(2), 141. <https://doi.org/10.23887/jet.v1i2.11776>.
- Winarti, H., & Lestari, I. (2021). Deskripsi Kemampuan Guru Membuat Soal Berdasarkan pada Kurikulum 2013 di Sekolah Menengah Atas Kabupaten Landak. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 7(2), 108–115. <https://doi.org/10.5281/zenodo.3737983>.
- Wulandari, E. (2019). Profil Kemampuan Menyusun Rencana Pembelajaran Sainifik oleh Calon Guru Mata Pelajaran Matematika. *Jurnal Pengembangan Pembelajaran Matematika*, 1(2), 88–95. <https://doi.org/10.14421/jppm.2019.12.88-95>.
- Zulkifli, M. (2018). Analisis Bentuk Evaluasi Kurikulum 2013 Mata Pelajaran Bahasa Arab Di MI. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 1(1). <https://doi.org/10.35931/am.v0i0.29>.