



Model Pembelajaran Aktif Menggunakan Media *Fun Thinkers* Berbasis Soal Literasi dan Dampaknya Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III Sekolah Dasar

Gusti Ketut Tri Pramana Cintia^{1*}, I Gusti Ayu Tri Agustiana², Dewa Ayu Puteri Handayani³ 

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

³ Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Indonesia

ARTICLE INFO

Article history:

Received May 22, 2022

Accepted July 14, 2022

Available online July 25, 2022

Kata Kunci:

Model Pembelajaran Aktif, Fun Thinkers, Soal Literasi, Hasil Belajar

Keywords:

Active Learning Model, Fun Thinkers, Literacy Questions, 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

Pembelajaran yang tidak efektif disebabkan karena pembelajaran yang berpusat pada guru sehingga membuat siswa memiliki daya ingat dan pengetahuan yang lemah. Selain itu rasa ingin tahu siswa menjadi berkurang dan tentu berdampak pada hasil belajar siswa yang rendah. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk menganalisis model pembelajaran aktif menggunakan media *fun thinkers* berbasis soal literasi terhadap hasil belajar siswa kelas III. Jenis penelitian ini yaitu eksperimen semu. Desain penelitian ini menggunakan desain penelitian eksperimen *Non-Equivalent Only Control Group Design*. Populasi dari penelitian ini sebanyak 64 orang siswa. Sampel penelitian ini berjumlah 36 siswa. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode tes. Instrumen yang digunakan yaitu lembar soal. Teknik analisis data yang dipakai adalah statistik deskriptif dan statistika inferensial. Hasil analisis menunjukkan bahwa $t_{hitung} (15,41) > t_{tabel} (1,69)$, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian, dapat diinterpretasikan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan Model Pembelajaran Aktif menggunakan media *Fun thinkers* berbasis soal Literasi terhadap hasil belajar siswa kelas III SD. Disimpulkan bahwa model pembelajaran aktif menggunakan media *fun thinkers* berbasis soal Literasi dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SD Tema Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup.

ABSTRACT

Ineffective learning is caused by teacher-centered learning, so students have weak memory and knowledge. In addition, students' curiosity is reduced and, of course, impacts low student learning outcomes. This study aims to analyze the active learning model using media fun thinkers based on literacy questions on the learning outcomes of third-grade students. This type of research is quasi-experimental. This study used an experimental research design of Non-Equivalent Only Control Group Design. The population of this study was 64 students. The sample of this study amounted to 36 students. The data collection method used is the test method. The instrument used is a question sheet. The data analysis technique used is descriptive statistics and inferential statistics. The results of the analysis show that $t_{count} (15.41) > t_{table} (1.69)$, so H_0 is rejected and H_1 is accepted. Thus, it can be interpreted that there is a significant effect of the Active Learning Model using the media of Fun thinkers based on Literacy questions on the learning outcomes of third-grade elementary school students. It was concluded that the active learning model using the media of fun thinkers based on Literacy questions could improve the learning outcomes of third graders in Elementary School with the theme of Growth and Development of Living Things.

1. PENDAHULUAN

Perkembangan penggunaan teknologi yang pesat pada era ini mempengaruhi kualitas SDM. Kualitas SDM sangat mempengaruhi daya saing negara, karena semakin baik SDM yang diciptakan maka kualitas sebuah negara akan semakin baik pula (Faisal & Martin, 2019; Mason, 2020). Salah satu cara meningkatkan SDM yaitu dengan menempuh jenjang pendidikan sehingga dapat melahirkan generasi muda yang memiliki daya saing dan siap menjadi SDM berkualitas (Ulger et al., 2014; Walton, 2018). Pendidikan membuat setiap orang memperoleh pengetahuan mengenai teknologi dan keterampilan dasar yang dapat meningkatkan potensi seseorang menjadi lebih baik (Ediyanto et al., 2020; Widiantini et al., 2017). Hal ini yang menyebabkan pendidikan sangat penting untuk menunjang kualitas dan kesejahteraan hidup di era revolusi 4.0. Kecerdasan dan potensi diri pada seseorang, maka seseorang dapat memiliki kreativitas dan kepribadian yang baik pula sehingga dapat menjadi masyarakat yang bertanggung jawab

*Corresponding author.

E-mail addresses: tripramanacintia@gmail.com (Gusti Ketut Tri Pramana Cintia)

(Simsek & Can, 2020; Yulianti, 2017). Melalui pendidikan seseorang dapat mengembangkan kompetensi diri dan menjawab serta mengatasi tantangan perkembangan zaman yang semakin modern. Hal ini yang menyebabkan pendidikan sangat berperan penting dalam memajukan sebuah bangsa. Salah satunya melalui sekolah dasar yang dapat memberikan bekal kemampuan dasar yang sangat dibutuhkan oleh setiap orang (Molin et al., 2020; Müller & Wulf, 2020; Toma & Greca, 2018). Selain itu sekolah dasar juga dapat membentuk siswa berkarakter yang unggul sehingga dapat memajukan bangsa.

Dalam pendidikan dasar kurikulum yang digunakan yaitu 2013 (Fitriani et al., 2020; Maharani, 2015). Kegiatan pembelajaran pada kurikulum 2013 menggunakan tema terpadu dengan menggabungkan beberapa topik pembelajaran dan menggunakan pendekatan saintifik dalam pembelajaran (Purnomo & Wilujeng, 2016; Rohaeni, 2020; Rohita et al., 2018). 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; Subagia & Wiratma, 2016). 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). Siswa yang mampu mengikuti kegiatan pembelajaran dengan baik tentu kemampuan literasinya juga akan meningkat. Kemampuan literasi yang baik dapat membantu siswa untuk terhindar dari informasi yang tidak benar dan siswa dapat memahami informasi dengan baik. Selain itu kemampuan literasi ini juga dapat membantu siswa dalam memahami informasi dan memecahkan sebuah masalah (Churchill, 2020; Shao & Purpur, 2016). Kemampuan literasi ini sangat krusial dalam menyelesaikan sebuah masalah yang dihadapi oleh siswa. Kemampuan literasi ini juga dapat meningkatkan pengetahuan siswa sebagai masyarakat sehingga akan berdampak pada kemajuan sebuah bangsa (Shao & Purpur, 2016; Shepherd & Henderson, 2019). Hal ini yang menyebabkan guru harus memperhatikan kemampuan literasi siswa sehingga guru harus menentukan model belajar yang sesuai guna menciptakan sebuah kegiatan belajar yang menarik serta dapat meningkatkan kemampuan literasi siswa secara maksimal (Ross et al., 2016).

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, I. A. & Saputra, 2019; Wulandari et al., 2019). Temuan sebelumnya menyatakan bahwa pada kegiatan pembelajaran yang berpusat pada guru membuat siswa memiliki daya ingat dan pengetahuan yang lemah dan kurang berkembang dengan baik sehingga mudah untuk dilupakan (Arisantiani et al., 2017; Purwandari & Wahyuningtyas, 2017). Hal ini juga dapat menyebabkan rasa ingin tahu siswa menjadi berkurang. Masalah ini tentu akan mengakibatkan kemampuan literasi siswa yang menurun sehingga proses pembelajaran menjadi kurang efektif. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di Gugus III Kecamatan Kubutambahan ditemukan rata-rata hasil belajar siswa yang rendah. Hal ini disebabkan karena siswa mengalami kebosanan saat mengikuti kegiatan pembelajaran. Selain guru juga cenderung menggunakan model pembelajaran konvensional yang menyebabkan keaktifan siswa saat pembelajaran menjadi berkurang. Hasil analisis data ditemukan bahwa siswa kelas III pada tema pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup masih tergolong rendah. Selain itu juga ditemukan bahwa guru dalam pembelajaran daring hanya mengirimkan video pembelajaran yang bersumber dari YouTube sebagai media pembelajaran sehingga materi yang disampaikan pada video tidak sesuai dengan indikator pembelajaran. Hal ini yang membuat siswa merasa cepat bosan dan kurang konsentrasi dalam mengikuti pembelajaran daring. Selain itu siswa juga sangat kesulitan dalam menangkap materi yang dipaparkan.

Solusi mengatasi masalah tersebut yaitu dengan menggunakan model pembelajaran inovatif yang berbantuan dengan media pembelajaran berbasis soal literasi yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa. 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). Pada jenjang sekolah dasar siswa lebih tertarik dengan pembelajaran yang mengkaitkan materi dengan objek bersifat konkret, sehingga guru perlu mempertimbangkan pembaharuan perancangan (Arisantiani et al., 2017; Prabaningrum & Putra, 2019). Pembaharuan yang dimaksudkan terletak pada model pembelajaran inovatif yang dapat mencapai tujuan pembelajaran. Model pembelajaran aktif merupakan model pembelajaran yang dapat mengajak siswa untuk terlibat aktif secara penuh baik dalam fisik maupun psikis di setiap kegiatan pembelajaran. Hal ini tentu akan meningkatkan daya ingat siswa terhadap materi yang dipelajarinya (Edeltrudis, 2018; Kurniawan et al., 2020; Nurrohma & Adistana, 2019). Model pembelajaran aktif ini dengan menggunakan media *fun thinkers* juga 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). Dengan begitu media dapat menjembatani informasi yang disampaikan pada guru dengan siswa. Media pembelajaran dapat mengarahkan perhatian siswa untuk

lebih berkonsentrasi dalam belajar sehingga dapat mencapai hasil belajar maksimal (Kibtiah et al., 2021; Riani et al., 2019). 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. Hal ini yang menyebabkan media *fun thinkers* sangat praktis dalam mengatasi siswa yang bosan saat mengikuti kegiatan pembelajaran.

Temuan penelitian sebelumnya menyatakan bahwa model pembelajaran kreatif dapat digunakan oleh guru untuk mencapai tujuan pembelajaran (Ihsan, I. A. & Saputra, 2019; Purwandari & Wahyuningtyas, 2017). Temuan sebelumnya menyatakan bahwa model pembelajaran yang dipadukan dengan media pembelajaran inovatif dapat menarik siswa ketika belajar (Arianti et al., 2019; Arisantiani et al., 2017; Prabaningrum & Putra, 2019). Penelitian lain juga menyatakan bahwa media yang sesuai dapat menumbuhkan dan memotivasi semangat belajar siswa (Kurnia et al., 2019; Sentarik & Kusmariyatni, 2020). Belum adanya kajian mengenai model pembelajaran aktif menggunakan media *fun thinkers* berbasis soal literasi terhadap hasil belajar siswa kelas III tema pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup. Kelebihan penelitian ini yaitu badan ini akan mengkaji model pembelajaran aktif dengan menggunakan media *fun thinkers* berbasis literasi soal yang nantinya akan membantu siswa belajar dan meningkatkan kemampuan literasi siswa. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk menganalisis model pembelajaran aktif menggunakan media *fun thinkers* berbasis soal literasi terhadap hasil belajar siswa kelas III. Diharapkan model dan media ini dapat membantu siswa belajar.

2. METODE

Jenis penelitian ini yaitu eksperimen semu. Penelitian ini dilaksanakan dengan bertujuan untuk menganalisis pengaruh hasil belajar siswa yang dibelajarkan dengan menerapkan media pembelajaran *Fun thinkers* berbasis soal Literasi dan siswa yang tidak dibelajarkan dengan menerapkan media pembelajaran *Fun thinkers* berbasis soal Literasi yang telah dikembangkan pada penelitian sebelumnya. Desain penelitian ini menggunakan desain penelitian eksperimen Non-Equivalent Only Control Group Design. Adapun populasi dari penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III SD Di Gugus 3 Kecamatan Kubutambahan, Kabupaten Buleleng yang terdiri dari empat sekolah dan terdapat empat kelas III dengan jumlah siswa sebanyak 64 orang. Menganalisis populasi menggunakan menggunakan rumus anava satu jalur. Teknik random sampling digunakan sebagai teknik pengambilan sampel pada penelitian, yang dirandom adalah kelas sebagai Intact Group. Hasil undian menetapkan kelas III SD Negeri 1 Bila sebagai kelompok eksperimen (18 siswa) dan kelas III SD Negeri 1 Bengkala sebagai kelas control (18 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 Post-Test sebelum Uji Ahli

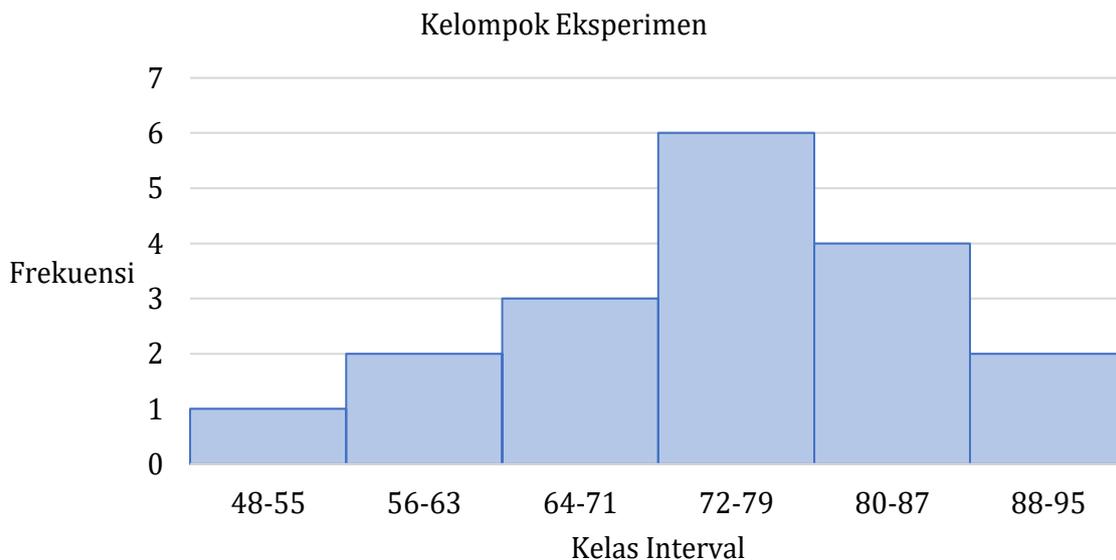
No	Mata Pelajaran	Indikator	Tahap Kognitif
1	Bahasa Indonesia	3.4.1 Mengklasifikasikan hewan darat yang berkembang biak dengan cara bertelur.	C3 k
		3.4.2 Menganalisis faktor eksternal yang mempengaruhi pertumbuhan perkembangan dari tumbuhan.	C4 k
		3.4.3 Membandingkan kebutuhan hewan yang ada di lingkungan sekitar.	C5 k
2	Matematika	3.1.1 Menentukan cara membilang bilangan 1.000 sampai 10.000 secara urut atau loncat.	C3 k
		3.1.2 Menentukan sifat-sifat operasi hitung bilangan cacah.	C3 k
		3.1.3 Mengoperasikan sifat-sifat operasi hitung bilangan cacah.	C3 k
3	PPKn	3.1.1 Mencontohkan arti penting bersyukur kepada Tuhan sebagai salah satu makna dari simbol sila Pancasila yang pertama.	C2 k
		3.1.2 Menganalisis arti gambar pada lambang negara “Garuda Pancasila”.	C4 k
		3.3.1 Menyimpulkan makna keberagaman karakteristik individu di lingkungan sekitar.	C4 k
		3.4.1 Menemukan makna bersatu dalam keberagaman di lingkungan sekitar.	C4 k

Teknik analisis data yang dipakai adalah statistik deskriptif dan statistika inferensial. Analisis statistik deskriptif dilakukan untuk mengetahui tinggi rendahnya kualitas dari hasil belajar siswa, baik yang dibelajarkan dengan Model Pembelajaran Aktif menggunakan media *Fun thinkers* berbasis soal literasi, maupun yang tidak dibelajarkan dengan Model Pembelajaran Aktif menggunakan media *Fun thinkers* berbasis soal Literasi. 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

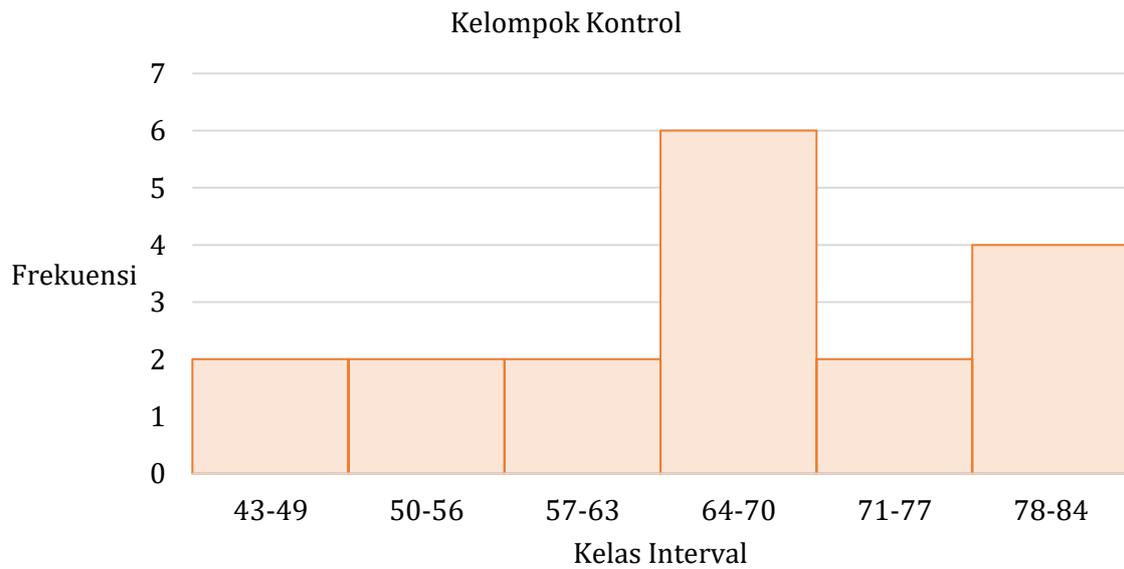
Hasil

Hasil belajar tematik kelompok eksperimen diperoleh dari data Post-Test yang diberikan kepada 18 orang siswa yang sebelumnya mendapat perlakuan berupa Model Pembelajaran Aktif menggunakan media *Fun thinkers* berbasis soal Literasi. Hasil analisis data kelompok eksperimen sebagai berikut. Data menunjukkan nilai tertinggi adalah 95.00 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 6 dan panjang kelas adalah 8. berdasarkan hasil analisis data, nilai rata-rata siswa pada kelompok eksperimen yaitu 74,61 memenuhi kategori $58 \leq M \leq 75$ maka nilai hasil belajar siswa terdapat dikategorikan tinggi, hasil disajikan pada [Gambar 1](#).



Gambar 1. Grafik Sebaran Data Kelompok Eksperimen

Hasil analisis data kelompok kontrol sebagai berikut. Hasil belajar tematik kelompok kontrol diperoleh dari data yang diberikan kepada 18 orang siswa. Data tersebut menunjukkan nilai tertinggi adalah 80 dan nilai terendah 42,50. Daftar skor dan nilai secara mendetail dapat dilihat dalam Lampiran 18 pada Halaman 131. Sebelum menyajikan data ke dalam tabel distribusi frekuensi, terlebih dahulu menentukan rentangan kelas (Range), banyak kelas dan panjang kelas. Berdasarkan Tabel kategori, nilai rata-rata siswa pada kelompok kontrol yaitu 66,22 memenuhi kategori $58 \leq M \leq 75$ maka nilai hasil belajar siswa terdapat dikategorikan tinggi, hasil disajikan pada [Gambar 2](#).



Gambar 1. Grafik Sebaran Data Kelompok Kontrol

Hasil uji normalitas sebaran data yaitu digunakan adalah rumus Chi-Square (X^2) dengan kriteria pengujian data berdistribusi normal jika $X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$ pada taraf signifikansi 5% dengan $dk = \text{jumlah baris} - 1$. Berdasarkan perhitungan yang telah dilakukan dengan menggunakan rumus Chi-Square, diperoleh X^2_{hitung} pada kelompok eksperimen adalah 5,46 dan X^2_{tabel} dengan taraf signifikansi 5% dan $dk = 5$ adalah 11,07. Hal tersebut menunjukkan X^2_{hitung} hasil belajar tematik kelompok eksperimen lebih kecil dari X^2_{tabel} ($X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$) sehingga data hasil belajar kelompok eksperimen berdistribusi normal. Sedangkan X^2_{hitung} pada kelompok kontrol adalah 5,72 dan X^2_{tabel} dengan taraf signifikansi 5% dan $dk = 5$ adalah 11,07. Hal ini berarti X^2_{hitung} hasil belajar tematik kelompok kontrol lebih kecil dari X^2_{tabel} ($X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$) sehingga data hasil belajar pada kelompok kontrol berdistribusi normal. Hasil uji homogenitas yaitu diperoleh F_{hitung} homogenitas hasil belajar tematik siswa adalah 1,11 sedangkan F_{tabel} pada taraf signifikan 5% dengan $df_1 = k - 1 = 2 - 1 = 1$, dan $df_2 = n - k = 36 - 2 = 34$, didapatkan harga F_{tabel} sebesar 4,13. Hasil tersebut menunjukkan $F_{hitung} < F_{tabel}$, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar tematik kelompok eksperimen dan kelompok kontrol homogen. Hasil uji-T disajikan pada **Tabel 2**.

Tabel 2. Rangkuman Hasil Uji-t

Kelompok	N	db	Rata-rata (\bar{X})	Varians (s^2)	t_{hitung}	t_{tabel}
Eksperimen	18	34	74,61	112,64	15,41	1,69
Kontrol	18		66,22	124,62		

Berdasarkan hasil analisis data, rangkuman hasil uji-t tersebut, diketahui $t_{hitung} = 15,41$ dan $t_{tabel} = 1,69$ untuk $db = 34$ pada taraf signifikansi 5%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa $t_{hitung} (15,41) > t_{tabel} (1,69)$, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian, dapat diinterpretasikan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan Model Pembelajaran Aktif menggunakan media *Fun thinkers* berbasis soal Literasi terhadap hasil belajar siswa kelas III SD Tema Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup Di Gugus 3 Kecamatan Kubutambahan, Kabupaten Buleleng Tahun Pelajaran 2021/2022.

Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis data, didapatkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran aktif menggunakan media *fun thinkers* berbasis soal Literasi terhadap hasil belajar siswa kelas III SD Tema Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup, disebabkan oleh beberapa faktor. Pertama, Model Pembelajaran Aktif menggunakan media *Fun thinkers* berbasis soal Literasi dapat meningkatkan kemampuan literasi dan hasil belajar siswa. Hasil eksperimen yang telah dilakukan mengenai penggunaan model pembelajaran aktif menggunakan media *fun thinkers* berbasis soal literasi secara langsung dapat melatih siswa dan mengasah kemampuan literasi dasar siswa. Hal ini disebabkan

karena siswa terlibat aktif dan penuh dalam proses pembelajaran sehingga dapat mengasah kemampuan literasi dasar siswa (Cahyani & Jayanta, 2021; Ichsan et al., 2019; Muhdi et al., 2020). 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 (Margarita et al., 2018; Nurhasnah et al., 2020; Sumarni et al., 2020). Kemampuan literasi dasar pada siswa akan terus meningkat jika kegiatan pembelajaran dilakukan secara baik dan menyenangkan (Kuntarto et al., 2019; Malik & Maemunah, 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 menggunakan media *fun thinkers* berbasis soal. 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. Temuan penelitian sebelumnya juga menyatakan bahwa kegiatan pembelajaran kelompok yang menugaskan siswa untuk terlibat penuh dalam menyelesaikan sebuah soal dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan (Hadi & Ibnu, 2015; Kurniawan et al., 2020; Rosnaeni et al., 2018). Setiap kelompok juga 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 (Arisantiani et al., 2017; Nurmayani et al., 2018).

Kedua, model pembelajaran aktif menggunakan media *Fun thinkers* berbasis soal literasi dapat menciptakan suasana menyenangkan. Dalam kegiatan pembelajaran partisipasi siswa juga sangat meningkat sehingga kegiatan pembelajaran terlihat menjadi aktif. Temuan sebelumnya menyatakan jika siswa aktif dalam belajar menandakan bahwa kegiatan pembelajaran dapat menciptakan suasana menyenangkan pada siswa sehingga siswa tidak takut untuk belajar di kelas (Aziz et al., 2020; Pour & Sukroyanti, 2018; Rahayu et al., 2019). Selain itu minat belajar siswa juga menjadi lebih tinggi akibat penerapan model pembelajaran aktif dengan menggunakan media *fun thinkers* berbasis soal literasi. Dalam penerapannya model pembelajaran ini 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; Marchand Martella et al., 2021). Secara umum penerapan model pembelajaran aktif dengan menggunakan media *fun thinkers* ini membuat siswa memperoleh kesan berbeda dalam belajar tematik. Hal ini didukung oleh penelitian yang menyatakan bahwa kegiatan pembelajaran yang berbeda dari sebelumnya juga mampu meningkatkan motivasi siswa sehingga menciptakan suasana belajar yang lebih seru dan menyenangkan (Boyd, 2019; Syafrijal & Desyandri, 2019). Selain itu penggunaan media juga dapat digunakan secara fleksibel sehingga meminimalisir terjadinya miskonsepsi antara siswa dan guru (Nomleni & Manu, 2018; Wicaksono et al., 2020). Selain itu media *fun thinkers* ini juga memiliki tampilan yang menarik disertai gambar yang sesuai sehingga dapat menarik perhatian siswa. Media pembelajaran yang menarik tentu akan meningkatkan suasana belajar yang lebih menyenangkan (Fadzilah et al., 2019; Sukma & Amalia, 2021). Selain itu media ini juga dapat digunakan sambil bermain sehingga siswa tidak cepat bosan dalam belajar. Temuan sebelumnya juga menyatakan bahwa kegiatan bermain sambil belajar akan menimbulkan suasana yang menyenangkan (Amri, 2018; Perdina et al., 2019). Meningkatnya interaksi antara guru dan siswa akan membangkitkan minat siswa dalam belajar sehingga informasi yang didapatkan oleh siswa dapat terserap dengan baik.

Temuan penelitian sebelumnya menyatakan bahwa model pembelajaran yang dipadukan dengan media inovatif memberikan kesan yang baik dalam pembelajaran (Brinus et al., 2019; Dina et al., 2019; Dwianto et al., 2017). Temuan lainnya juga menyatakan bahwa model pembelajaran yang dapat membangkitkan keaktifan siswa tentu akan meningkatkan pemahaman dasar siswa dalam belajar (Bdiwi et al., 2019; Devi & Bayu, 2020). Temuan lainnya juga menyatakan bahwa media inovatif dapat meningkatkan gairah belajar siswa menjadi lebih semangat ketika mengikuti pembelajaran (Gowasa et al., 2019; Muna et al., 2017). Dengan demikian maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran aktif dengan menggunakan media *Media fun thinkers* berbasis literasi soal ini berpengaruh terhadap hasil belajar siswa terutama pada tema pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup. Implikasi penelitian ini yaitu pengimplementasian model pembelajaran aktif dengan menggunakan media *fun thinkers* berbasis literasi soal memberikan dampak positif terhadap kondisi belajar siswa. Siswa lebih bersemangat serta aktif dalam mengikuti proses pembelajaran sehingga siswa dapat memahami konsep materi pembelajaran dengan baik. Selain itu siswa juga lebih antusias dalam belajar karena konsep tematik yang dibahas selalu dikaitkan dengan masalah yang ada di kehidupan sehari-hari sehingga dapat melatih kemampuan berpikir kritis siswa mengenai konsep tematik yang terkandung di setiap permasalahan.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data, didapatkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran aktif menggunakan media *fun thinkers* berbasis soal Literasi terhadap hasil belajar siswa kelas III SD Tema Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup. Disimpulkan bahwa model pembelajaran aktif menggunakan media *fun thinkers* berbasis soal Literasi dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SD Tema Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Amri, N. A. (2018). Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Kemampuan Komunikasi (Bahasa Ekspresif) Anak Taman Kanak-Kanak Raudhatul Athfal Alauddin Makassar. *Jurnal Ilmu Pendidikan, Keguruan, Dan Pembelajaran*, 1(2), 105. <https://doi.org/10.26858/pembelajar.v1i2.4864>.
- Arianti, Wiarta, & Darsana. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Posing Berbantuan Media Semi Konkret terhadap Kompetensi Pengetahuan Matematika. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4). <https://doi.org/10.23887/jisd.v3i4.21765>.
- Arisantiani, N. K., Putra, M., & Ganing, N. N. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Children's Learning in Science berbantuan Media Audio Visual terhadap Kompetensi Pengetahuan IPA. *Journal of Education Technology*, 1(2), 124–132. <https://doi.org/10.23887/jisd.v2i3.16150>.
- Arum, T. S., & Wahyudi, W. (2016). Pengembangan Modul Pembelajaran Tematik Integratif Subtema Hubungan Makhluk Hidup Dalam Ekosistem Pendekatan Saintifik Untuk Kelas 5 Sd. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 6(3), 239. <https://doi.org/10.24246/j.scholaria.2016.v6.i3.p239-250>.
- Aziz, A. F., Kusumaningsih, W., & Rahmawati, N. D. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Missouri Mathematics Project (MMP) dengan Strategi Think Talk Write (TTW) Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa SMP. *Imajiner: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*. <https://doi.org/10.26877/imajiner.v2i2.5774>.
- 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, 1–14. <https://doi.org/10.25304/rlt.v27.2072>.
- Boyd, L. (2019). Using Technology-Enabled Learning Networks to Drive Module Improvements in the UK OpenUniversity. *Journal of Interactive Media in Education*, 2019(1), 1–7. <https://doi.org/10.5334/jime.529>.
- Brinus, K. S. W., Makur, A. P., & Nendi, F. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kontekstual terhadap Pemahaman Konsep Matematika Siswa SMP. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*. <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v8i2.439>.
- Cahyani, N. L. aParamita, & Jayanta, I. N. L. (2021). Digital Literacy-Based Learning Video on the Topic of Natural Resources and Technology for Grade IV Elementary School. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 5(3), 538. <https://doi.org/10.23887/jisd.v5i3.37918>.
- Chiroma, H., Mohd Shuib, N. L., Abubakar, A. I., Zeki, A. M., Gital, A. Y. U., Herawan, T., & Abawajy, J. H. (2017). Advances in Teaching and Learning on Facebook in Higher Institutions. *IEEE Access*, 5, 480–500. <https://doi.org/10.1109/ACCESS.2016.2643682>.
- Churchill, N. (2020). Development of Students' Digital Literacy Skills through Digital Storytelling with Mobile Devices. *Educational Media International*, 57(3), 271–284. <https://doi.org/10.1080/09523987.2020.1833680>.
- Devi, P. S., & Bayu, G. W. (2020). Berpikir Kritis dan Hasil Belajar IPA Melalui Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Visual. *Mimbar PGSD Undiksha*, 8(2), 238–252. <https://doi.org/10.23887/jjgsd.v8i2.26525>.
- Dina, Z. H., Ikhsan, M., & Hajidin, H. (2019). The Improvement of Communication and Mathematical Disposition Abilities through Discovery Learning Model in Junior High School. *JRAMathEdu (Journal of Research and Advances in Mathematics Education)*, 4(1), 11–22. <https://doi.org/10.23917/jramathedu.v4i1.6824>.
- Dwianto, A., Wilujeng, I., Prasetyo, Z. K., & Suryadarma, I. G. P. (2017). The development of science domain based learning tool which is integrated with local wisdom to improve science process skill and scientific attitude. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 6(1), 23–31. <https://doi.org/10.15294/jpii.v6i1.7205>.
- Edeltrudis, M. (2018). Penggunaan Model Pembelajaran Discovery Learning Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Peserta Didik Pada Kompetensi Dinamika Litosfer. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan*

- Pembelajaran*. <https://doi.org/10.23887/jipp.v2i3.16312>.
- Ediyanto, E., Gistituati, N., Fitria, Y., & Zikri, A. (2020). Pengaruh Pendekatan Realistic Mathematics Education Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Materi Matematika Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(1), 203–209. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i1.325>.
- Fadzilah, F., Royana, I. F., & Handayani, D. E. (2019). Pengembangan Media Pop Up Book pada Pembelajaran Tema VI Cita-Citaku Subtema I Aku dan Cita-citaku. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 3(3), 223–230. <https://doi.org/10.23887/jppp.v3i3.19258>.
- Faisal, & Martin, S. N. (2019). Science education in Indonesia: past, present, and future. *Asia-Pacific Science Education*, 5(1). <https://doi.org/10.1186/s41029-019-0032-0>.
- 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>.
- Gowasa, S., Harahap, F., & Suyanti, R. D. (2019). Perbedaan Penggunaan Media Powerpoint dan Video Pembelajaran terhadap Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi dan Retensi Memori Siswa pada Mata Pelajaran IPA di Kelas V Sd. *Jurnal Tematik*, 9(1), 19–27. <https://doi.org/10.24114/jt.v9i1.12859>.
- Hadi, M. S., & Ibnu, S. (2015). Pengaruh kelompok peminatan mata pelajaran dan gender terhadap hasil belajar dan keterampilan proses ilmiah siswa pada materi laju reaksi. *Jurnal Pendidikan Sains*, 3(1), 31–41. <https://doi.org/10.17977/jps.v3i1.4836>.
- Ichsan, I. Z., Sigit, D. V., Miarsyah, M., Ali, A., Arif, W. P., & Prayitno, T. A. (2019). HOTS-AEP: Higher order thinking skills from elementary to master students in environmental learning. *European Journal of Educational Research*, 8(4), 935–942. <https://doi.org/10.12973/eu-jer.8.4.935>.
- Ihsan, I. A., . M., & Saputra, H. J. (2019). Keefektifan Model Pembelajaran Student Teams Achievement Division Berbantu Media Puzzle terhadap Keterampilan Berbicara Siswa. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4). <https://doi.org/10.23887/jisd.v3i4.21799>.
- Kibtiah, M., Hendraipta, 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/jpkip.v10i4.8144>.
- Kuntarto, E., Nurhayat, W. i, Handayani, H., Trianto, A., & Maryono, M. (2019). Teacher'S Competency Assessment (Tca) in Indonesia: a New Frame Work. *2nd International Conference on Educational Assessment and Policy (ICEAP 2019) TEACHER'S*, 14, 8–20. <https://doi.org/10.26499/iceap.v0i0.198>.
- Kurnia, V. T., Damayani, A. T., & Kiswoyo, K. (2019). Keefektifan Model Pembelajaran Number Head Together (NHT) Berbantu Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(2), 192. <https://doi.org/10.23887/jisd.v3i2.17772>.
- 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, I. K., Parmiti, D., & Kusmaryatni, N. (2020). Pembelajaran IPA dengan Model Problem Based Learning Berbantuan Media Audio Visual Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2), 80. <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i2.28959>.
- Maharani, Y. S. (2015). Efektivitas Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Kurikulum 2013. *Indonesian Journal of Curriculum and Educational Technology Studies*, 3(1), 31–40. <https://doi.org/10.15294/ijcets.v3i1.8683>.
- Malik, M. S., & Maemunah. (2020). Kemampuan Literasi Baca Tulis Anak Usia Dasar (Studi Analisis Perkembangan Bahasa Anak Usia 7-12 Tahun di Madrasah Ibtidaiyah (MI) Salafiyah Tajungsari Kecamatan Tlogowungu Kabupaten Pati). *JIP (Jurnal Ilmiah PGMI)*, 6(2), 195–214. <https://doi.org/10.19109/jip.v6i2.5754>.
- Marchand Martella, A., Yacilla, 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. *SN Social Sciences*, 1(9), 1–24. <https://doi.org/10.1007/s43545-021-00235-1>.
- Margarita, N., Harjono, N., & Airlanda, G. S. (2018). Pengembangan Multimedia Interaktif Sebagai Alat Bantu Pembelajaran Dengan Model Pbl Untuk Peningkatan Hasil Belajar Matematika. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 1(3), 243–257. <https://doi.org/10.23887/jlls.v1i3.15388>.

- Mason, G. (2020). Higher education, initial vocational education and training and continuing education and training: where should the balance lie? *Journal of Education and Work*, 33(7-8), 468-490. <https://doi.org/10.1080/13639080.2020.1755428>.
- 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>.
- Molin, F., Haelermans, C., Cabus, S., & Groot, W. (2020). The effect of feedback on metacognition - A randomized experiment using polling technology. *Computers and Education*, 152(October 2019), 103885. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.103885>.
- Muhdi, Nurkolis, & Yuliejantiningasih, Y. (2020). The Implementation of Online Learning in Early Childhood Education During the Covid-19 Pandemic. *JPUD - Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 14(2), 247-261. <https://doi.org/10.21009/jpud.142.04>,
- Müller, F. A., & Wulf, T. (2020). Technology-supported management education: a systematic review of antecedents of learning effectiveness. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 17(1). <https://doi.org/10.1186/s41239-020-00226-x>.
- Muna, H., Nizaruddin, & Murtianto, Y. H. (2017). Pengembangan Video Pembelajaran Matematika Berbantuan Macromedia Flash 8 Dengan Pendekatan Kontekstual Pada Materi Program Linier Kelas XI. *Aksioma*, 8(2), 9-18. <https://doi.org/10.26877/aks.v8i2.1686>.
- Nomleni, F. T., & Manu, T. S. N. (2018). Pengembangan Media Audio Visual dan Alat Peraga dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep dan Pemecahan Masalah. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 8(3), 219-230. <https://doi.org/10.24246/j.js.2018.v8.i3.p219-230>.
- Nurhasnah, N., Kasmita, W., Aswirna, P., & Abshary, F. I. (2020). Developing Physics E-Module Using "Construct 2" to Support Students' Independent Learning Skills. *Thabiea: Journal of Natural Science Teaching*, 3(2), 79. <https://doi.org/10.21043/thabiea.v3i2.8048>.
- Nurmayani, L., Doyan, A., & Sedijani, P. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Terhadap Hasil Belajar Fisika Peserta Didik. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v4i2.113>.
- Nurrohma, R. I., & Adistana, G. A. Y. P. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning dengan Media E-Learning Melalui Aplikasi Edmodo pada Mekanika Teknik. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(3), 294-302. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i4.544>.
- Perdina, S., Safrina, R., & Sumadi, T. (2019). Peningkatan Kemampuan Sosial melalui Bermain Kartu Estafet pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2). <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i2.222>.
- Pour, & Sukroyanti. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Talking Stick terhadap Keaktifan Belajar Siswa. *Jurnal Penelitian Dan Pengkajian Ilmu Pendidikan: E-Saintika*, 2(1), 36. <https://doi.org/10.36312/e-saintika.v2i1.111>.
- 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>.
- Purnomo, H., & Wilujeng, I. (2016). Pengembangan Bahan Ajar dan Instrumen Penilaian IPA Tema Indahnya Negeriku Penyempurnaan Buku Guru dan Siswa Kurikulum 2013. *Jurnal Prima Edukasia*, 4(1), 67-68. <https://doi.org/10.21831/jpe.v4i1.7697>.
- 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>.
- Rahayu, I. P., Christian Relmasira, S., & Asri Hardini, A. T. (2019). Penerapan Model Discovery Learning untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Tematik. *Journal of Education Action Research*, 3(3), 193. <https://doi.org/10.23887/jear.v3i3.17369>.
- 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. *Jurnal 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, Muslimin, & Saehana, S. (2018). Perbandingan Keterampilan Proses Sains antara Kelompok

- Siswa yang Diajar dengan Model POE dan Model Discovery. *Jurnal Pendidikan Fisika*, VI(1), 43–53. <https://doi.org/10.24127/jpf.v6i1.1260>.
- Ross, M., Perkins, H., & Bodey, K. (2016). Academic motivation and information literacy self-efficacy: The importance of a simple desire to know. *Library & Information Science Research*, 38(1). <https://doi.org/10.1016/j.lisr.2016.01.002>.
- Sentarik, K., & Kusmaryatni, N. (2020). Media Pop-Up Book pada Topik Sistem Tata Surya Kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(2), 197. <https://doi.org/10.23887/jisd.v4i2.25135>.
- Shao, X., & Purpur, G. (2016). Effects of information literacy skills on student writing and course performance. *The Journal of Academic Librarianship*, 42(6). <https://doi.org/10.1016/j.acalib.2016.08.006>.
- Shepherd, T., & Henderson, M. (2019). Digital literacy in digital strategy. *Canadian Journal of Communication*. <https://doi.org/10.22230/cjc.2019v44n2a3491>.
- Simsek, I., & Can, T. (2020). Using tablets for technology integration in classroom differentiation. *The Role of Technology in Education*, 1–20. <https://doi.org/10.5772/intechopen.85713>.
- Subagia, I. W., & Wiratma, I. G. L. (2016). Profil Penilaian Hasil Belajar Siswa Berdasarkan Kurikulum 2013. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 5(1), 39–54. <https://doi.org/10.23887/jpi-undiksha.v5i1.8293>.
- 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>.
- 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>.
- Syafrijal, & Desyandri. (2019). Development Of Integrated Thematic Teaching Materials With Project Based Learning Models In Class IV of Primary School. *International Journal of Educational Dynamics/IJEDS*, 1(2), 87–92. <https://doi.org/10.24036/ijeds.v1i2.110>.
- 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>.
- Toma, R. B., & Greca, I. M. (2018). The effect of integrative STEM instruction on elementary students' attitudes toward science. *Eurasia Journal of Mathematics, Science and Technology Education*, 14(4), 1383–1395. <https://doi.org/10.29333/ejmste/83676>.
- Ülger, M., Yiğittir, S., & Ercan, O. (2014). Secondary School Teachers' Beliefs on Character Education Competency. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 131. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2014.04.145>.
- Walton, E. (2018). Decolonising (Through) Inclusive Education ? Setting the Scene : Inclusive Education in International and South African Contexts. *Educational Research for Social Change*, 7(June), 31–45. <https://doi.org/10.17159/2221-4070/2018/v7i0a3>.
- Wicaksono, A. G., Jumanto, J., & Irmade, O. (2020). Pengembangan media komik komsa materi rangka pada pembelajaran IPA di sekolah dasar. *Premiere Educandum : Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 10(2), 215. <https://doi.org/10.25273/pe.v10i2.6384>.
- 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*. <https://doi.org/10.23887/jet.v1i2.11776>.
- Winursiti. (2017). Penerapan Model Problem Based Learning Berbantuan Reinforcement Simbolik Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IVB di SD Lab Undiksha. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 17(2), 270–275. <https://doi.org/10.23887/jisd.v1i4.12120>.
- Wulandari, F. A., Mawardi, M., & Wardani, K. W. (2019). Peningkatan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Kelas 5 Menggunakan Model Mind Mapping. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(1). <https://doi.org/10.23887/jisd.v3i1.17174>.
- Yulianti, D. (2017). Bahan Ajar Berbasis STEM (Science, Technology, Engineering, and Mathematics) untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep Siswa SMA. *UPEJ Unnes Physics Education Journal*, 6(3), 53–58. <https://doi.org/10.15294/upej.v6i3.19270>.