



Model Pembelajaran Aktif Berbantuan *Fun Thinkers* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III Tema Cuaca

Ni Putu Wina Wulandini^{1*}, I Gusti Ayu Tri Agustiani², I Nyoman Laba Jayanta³ 

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

ARTICLE INFO

Article history:

Received July 04, 2022

Accepted September 14, 2022

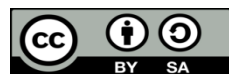
Available online October 25, 2022

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

Saat ini menerapkan kurikulum 2013 namun beberapa guru masih menerapkan kegiatan pembelajaran yang berpusat pada guru. Hal ini memberikan dampak pada siswa menjadi pasif dalam belajar dan rendahnya hasil belajar siswa. Tujuan penelitian ini yaitu menganalisis model pembelajaran aktif berbantuan media *Fun Thinkers* terhadap hasil belajar siswa kelas III Tema Cuaca. Jenis penelitian ini yaitu penelitian eksperimen semu dengan menggunakan rancangan non-equivalent post-test only control group design. Populasi berjumlah 90 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 penelitian yaitu hasil uji hipotesis yaitu terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran aktif berbantuan media *Fun Thinkers* terhadap hasil belajar siswa kelas III tema cuaca. Disimpulkan bahwa model pembelajaran aktif berbantuan media *Fun Thinkers* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas III terutama pada Tema Cuaca.

ABSTRACT

Currently implementing the 2013 curriculum, some teachers are still implementing teacher-centered learning activities. It impacts students being passive in learning and low student learning outcomes. This study aims to analyze the active learning model assisted by media *Fun Thinkers* on the learning outcomes of class III students on the Weather Theme. This type of research is quasi-experimental, using a non-equivalent post-test-only control group design. The population is 90 students. The sample of this study amounted to 32 students using the 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 are the results of hypothesis testing, namely that there is a significant effect of the active learning model assisted by the *Fun Thinkers* media on the learning outcomes of third-grade students on the weather theme. It is concluded that the active learning model assisted by the *Fun Thinkers* media can improve the learning outcomes of third-grade students, especially on the Weather Theme.

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). Perubahan kurikulum ini terlihat mengalami perbedaan terutama dalam proses pembelajaran. Pembelajaran yang dilakukan dalam kurikulum 2013 menerapkan pembelajaran tematik (Kurniaman & Noviana, 2017; 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 (Fitri et al., 2017; Winarti et al., 2021; Zulkifli, 2018). Diterapkannya pembelajaran tematik membuat siswa dituntut untuk lebih aktif dalam belajar di kelas dan memiliki kemampuan berpikir kritis serta mandiri dalam menyelesaikan sebuah masalah. Dengan perubahan tersebut mengakibatkan guru harus menyesuaikan kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum yang telah ditetapkan (Krissandi, 2018; Nasihin, 2016). Penyesuaian kegiatan pembelajaran dimulai dari penerapan model pembelajaran yang mulanya berpusat pada guru menjadi kegiatan belajar yang berpusat pada siswa. Kegiatan pembelajaran yang berpusat pada guru berdasarkan hasil temuan sebelumnya mengakibatkan keaktifan siswa yang rendah karena guru lebih mendominasi dalam belajar dan menjadi pusat belajar (Aditya Dharma, 2019; Subagia & Wiratma, 2016). Kegiatan pembelajaran tersebut cenderung memfokuskan pada guru sehingga siswa bertindak pasif dalam belajar (Friantary & Martina, 2018; Mitra & Purnawarman, 2019). Kegiatan pembelajaran yang memfokuskan pada guru

*Corresponding author.

E-mail addresses: winawd05@gmail.com (Ni Putu Wina Wulandini)

harus diubah dengan kegiatan pembelajaran yang menekankan pada siswa. Hal ini bertujuan agar siswa lebih aktif baik dari segi sikap maupun pengetahuan dalam pembelajaran (Dwi agus setiawan & Nur Kumala, 2020; Ningsih & Maulida, 2019). Dalam menunjang keaktifan siswa, maka diperlukan pula strategi belajar yang efektif seperti belajar mandiri, berkelompok ataupun kegiatan pembelajaran lainnya yang membuat siswa menjadi lebih aktif.

Namun berdasarkan temuan sebelumnya didapatkan bahwa walaupun saat ini menerapkan kurikulum 2013 namun beberapa guru masih menerapkan kegiatan pembelajaran yang berpusat pada guru (Arianti et al., 2019; Widiartini et al., 2019). Temuan penelitian lainnya juga menyatakan bahwa beberapa guru di sekolah dasar masih menerapkan pembelajaran *teacher center* yang menyebabkan siswa pasif ketika belajar (Misla & Mawardi, 2020; Suantara et al., 2019). Temuan lainnya juga menyatakan bahwa penerapan *teacher center* sesungguhnya tidak efektif dalam proses belajar karena menyebabkan siswa menjadi tidak berpikir kritis dan hanya mendengarkan penjelasan yang berasal dari guru (Paramita et al., 2019; Widiartini et al., 2017). Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di gugus IV kecamatan Pupuan, juga ditemukan beberapa masalah. 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. Selama kegiatan pembelajaran berlangsung siswa juga lebih mudah mengantuk sehingga membuat siswa kurang fokus dalam mengikuti 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. Berdasarkan hasil analisis data juga ditemukan bahwa hasil belajar siswa cenderung rendah. Jika permasalahan ini dibiarkan maka berdampak pada tujuan pembelajaran yang tidak tercapai maksimal.

Solusi untuk mengatasi masalah tersebut yaitu dengan menggunakan model dan media pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan serta motivasi belajar siswa. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan yaitu model belajar yang menekankan keaktifan siswa (Marchand Martella et al., 2021; Qiu & Jiang, 2022). Model pembelajaran aktif merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan guru dalam membantu siswa belajar secara aktif (Colasante & Douglas, 2016; O'Connor, 2021; Sun & Gao, 2016). Model pembelajaran ini merupakan model perencanaan yang digunakan dalam proses pembelajaran yang mengajak siswa untuk belajar aktif dan dan turut serta dalam kegiatan pembelajaran, tidak hanya mental tetapi juga melibatkan fisik siswa sehingga memudahkan siswa dalam belajar (Rosciano, 2015; Zhang & Wen, 2021). Penerapan model pembelajaran ini menuntut keterlibatan siswa secara aktif dan penuh sehingga siswa tidak hanya duduk belajar melainkan juga mampu berpikir secara kritis mengenai materi pembelajaran. Dalam kegiatan pembelajaran siswa akan mengerjakan atau melakukan sesuatu dalam proses analisis dan penghayatan sehingga melibatkan aspek psikis dan emosi dan tentu hal ini berpengaruh terhadap pemahaman siswa yang semakin meningkat (Devi et al., 2016; Gui et al., 2021). Selain model pembelajaran aktif, juga diperlukan sebuah media yang dapat memfasilitasi siswa salah satunya yaitu media fun thinkers. Media merupakan salah satu alat yang dapat menunjang keberhasilan kegiatan pembelajaran karena dapat menyalurkan materi dan merangsang pikiran siswa dengan baik (Pratama et al., 2018; Saputra & Putra, 2021; Tegeh et al., 2019b). Hal ini juga dapat mendorong kegiatan pembelajaran yang menyenangkan sehingga tujuan pembelajaran akan lebih mudah dicapai (Anjelina Putri et al., 2018; Dewi, 2020; Suwatra et al., 2019). Penggunaan media ini juga mampu membantu guru dalam mengajar di kelas sehingga guru tidak kewalahan dalam menyampaikan materi kepada siswa. Media ini dapat dikatakan sebagai perantara yang dapat membangun kondisi yang membuat Siswa lebih mampu memperoleh pengetahuan dengan cepat (Muhammad, 2018; Umbara et al., 2020). Media *Fun Thinkers* membuat Siswa lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran dan lebih berkonsentrasi dalam menerima materi pembelajaran sehingga kegiatan pembelajaran menjadi lebih optimal.

Temuan penelitian sebelumnya menyatakan bahwa kegiatan pembelajaran yang dapat membuat siswa terlibat aktif akan membuat siswa lebih mudah memahami informasi pembelajaran (R. Handayani & Abadi, 2020; Suprianingsih & Wulandari, 2020a). Temuan penelitian lainnya juga menyatakan bahwa perpaduan antara media dan model pembelajaran yang sesuai tentu akan berpengaruh pada pemahaman siswa yang meningkat (Suprianingsih & Wulandari, 2020b; Tegeh et al., 2019a). Penelitian lainnya juga menyimpulkan bahwa media yang sesuai dan model yang sesuai pula akan mampu mengembangkan kemampuan kognitif dan sikap siswa yang lebih baik (Antika et al., 2019; Dewi, 2020). Belum adanya kajian mengenai model pembelajaran aktif berbantuan media *Fun Thinkers* terhadap hasil belajar siswa kelas III Tema Cuaca. Kelebihan penelitian ini yaitu penggunaan model dan media ini tidak berfokus pada

pengembangan kognitif siswa saja melainkan juga dapat mengembangkan sikap anak seperti percaya diri, bertanggung jawab, dan bekerjasama. Media pembelajaran ini dipilih karena sesuai dengan karakteristik siswa SD yang masih senang dengan bermain. Kombinasi antara bermain akan dapat membantu dan melatih belajar otak kiri dan kanan siswa secara seimbang sehingga siswa lebih menikmati proses pembelajaran yang sedang berlangsung. Tujuan penelitian ini yaitu menganalisis model pembelajaran aktif berbantuan media *Fun Thinkers* terhadap hasil belajar siswa kelas III Tema Cuaca. Diharapkan model dan media ini dapat meningkatkan semangat siswa.

2. METODE

Jenis penelitian ini yaitu penelitian eksperimen semu. Penelitian eksperimen ini 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. Dalam penelitian ini populasi yang dipilih adalah seluruh siswa kelas III SD yang berjumlah 90 siswa di Gugus IV Kecamatan Pupuan Kabupaten Tabanan. Penelitian ini menggunakan teknik pengambilan random sampling. Hasil undian yang pertama adalah kelas III SDN 2 Belimbing ditetapkan sebagai kelompok eksperimen dan hasil undian yang kedua yaitu kelas III SDN 1 Belimbing ditetapkan sebagai kelompok control sehingga total sample berjumlah 32 siswa. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode tes. Metode tes yang digunakan yaitu metode tes isian (essay) yang berjumlah 15 butir soal. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu lembar soal essay, kisi-kisi lembar soal disajikan pada [Tabel 1](#).

Tabel 1. Kisi-Kisi Soal Tes

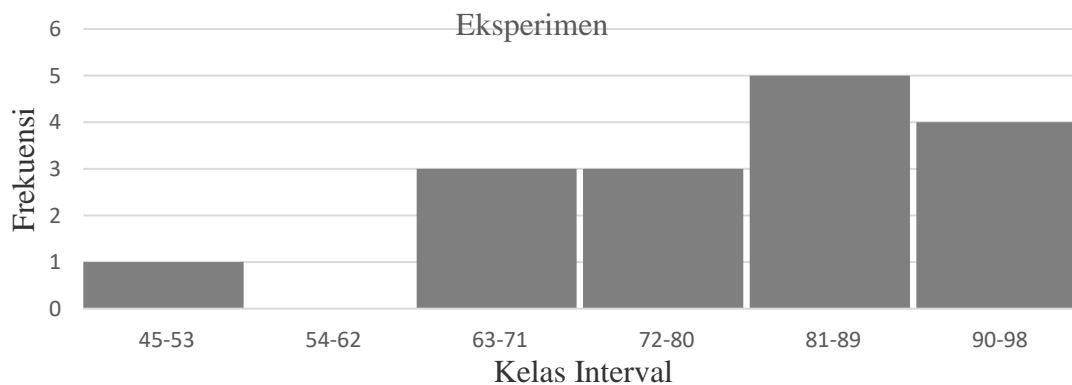
No	Mata Pelajaran	Indikator	Analisis Indikator
1	Bahasa Indonesia	3.3.1 Menyebutkan informasi yang berkaitan dengan keadaan cuaca.	C1
		3.3.2 Mencontohkan informasi tentang perubahan cuaca terhadap kehidupan manusia.	C2
		3.3.3 Mengklasifikasi Informasi tentang musim hujan dan musim kemarau	C3
		3.3.4 Menyebutkan Informasi tentang musim dingin, musim panas, musim gugur dan musim semi	C1
		3.3.5 Menganalisis informasi yang berkaitan dengan keadaan cuaca, musim dan iklim	C4
2	PPKn	3.4.1 Menjabarkan keberagaman rumah adat daerah	C2
		3.4.2 mengklasifikasi keberagaman makanan khas daerah	C3
		3.4.3 menganalisis keberagaman suku bangsa	C2
		3.4.4 menyebutkan keberagaman tarian tradisional daerah	C2
3	Matematika	3.4.1 menghubungkan permasalahan nyata kedalam bentuk pecahan sederhana	C6
		3.4.2 memilih lambang pecahan sederhana.	C6
		3.4.3 merancang gambar sederhana berdasarkan lambing pecahan	C6
		3.4.3 membandingkan dua pecahan berpembilang sama	C5
		3.4.4 membandingkan dua pecahan penyebut sama	C5
		3.5.1 Menentukan hasil penjumlahan pecahan penyebut sama	C3
3.5.2 menentukan hasil pengurangan pecahan penyebut sama	C3		

Teknik analisis data yang dipakai adalah statistik deskriptif dan statistik inferensial. nalisis 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 mengetahui keefektifan Model pembelajaran aktif berbantuan media *fun thinkers*.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

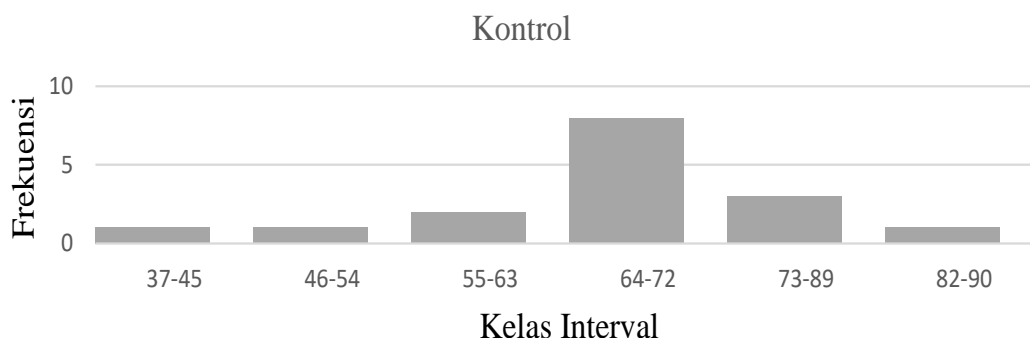
Hasil

Hasil belajar tematik 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. Deskripsi data kelompok eksperimen yaitu sebagai berikut. Data tersebut menunjukkan nilai tertinggi adalah 95,00 dan nilai terendah 51,67. Berdasarkan hasil perhitungan, dapat ditentukan tabel distribusi frekuensi yang digunakan adalah tabel distribusi frekuensi data bergolong dengan banyak kelas adalah 5 dan panjang kelas adalah 9. Agar memperoleh kategori skor hasil post test kelompok eksperimen yang dibelajarkan dengan model pembelajaran aktif berbasis fun thinkers, terlebih dahulu mencari nilai rata-rata ideal (Mi) dan standar deviasi ideal (SDi). Berdasarkan tabel tersebut, nilai rata-rata siswa pada kelompok eksperimen yaitu 79,94 memenuhi kategori $75 \leq \bar{x} < 100$, 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 tematik kelompok kontrol diperoleh dari data post test yang diberikan kepada 16 orang siswa. Data tersebut menunjukkan nilai tertinggi adalah 83,33 dan nilai terendah 41,67. Hasil detail skor dan nilai dapat dilihat dalam lampiran 20 pada halaman 144. Berdasarkan hasil perhitungan, dapat ditentukan tabel distribusi frekuensi yang digunakan adalah tabel distribusi frekuensi data bergolong dengan banyak kelas adalah 5 dan panjang kelas adalah 9. Agar memperoleh kategori skor hasil post test kelompok kontrol yang tidak dibelajarkan dengan model pembelajaran aktif berbasis 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 66,67 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 hasil uji normalitas, perhitungan yang telah dilakukan dengan menggunakan rumus Chi-Square, diperoleh X^2_{hitung} pada kelompok eksperimen adalah 4,67 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. Selanjutnya X^2_{hitung} pada kelompok kontrol adalah 3,24 dan X^2_{tabel} dengan taraf signifikansi 5% dan $db = 5$ 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 kelompok kontrol berdistribusi normal. Hasil uji homogenitas, diperoleh F_{hitung} homogenitas hasil belajar tematik siswa adalah 1,28 sedangkan F_{tabel} pada taraf signifikan 5% dengan $df_1 = k-1 = 2-1=1$, dan $df_2 = n - k = 32-2= 30$, didapatkan harga F_{tabel} sebesar 4,17. Hasil tersebut menunjukkan $F_{hitung} < F_{tabel}$, 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	79,94	134,79	19,84	1,69
Kontrol	16		66,87	106,31		

Hasil uji hipotesis yaitu diketahui $t_{hitung} = 19,84$ dan $t_{tabel} = 1,69$ untuk $db = 30$ pada taraf signifikansi 5%. Berdasarkan kriteria pengujian, karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Artinya, terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran aktif berbantuan media *Fun Thinkers* terhadap hasil belajar siswa kelas III tema cuaca di Gugus IV Kecamatan Pupuan Kabupaten Tabanan tahun pelajaran 2021/2022.

Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis data, didapatkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran aktif berbantuan media *Fun Thinkers* terhadap hasil belajar siswa kelas III Tema Cuaca di Gugus IV, disebabkan karena sebagai berikut. Pertama, model pembelajaran aktif berbantuan media *Fun Thinkers* dapat meningkatkan hasil belajar. Model pembelajaran aktif berbantuan media penting diterapkan karena secara langsung mampu melatih siswa agar terlibat aktif dan kreatif dalam proses pembelajaran di kelas. Hal ini membuat siswa lebih mudah memahami materi pembelajaran. Temuan penelitian sebelumnya juga mengatakan bahwa siswa yang terlibat penuh dan aktif dalam kegiatan pembelajaran dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa (Anggreni et al., 2021; Floryantini et al., 2019; Umbara et al., 2020). Model pembelajaran ini diterapkan sesuai dengan sintaks yang disusun dengan sistematis yang akan membuat Siswa lebih mudah dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Penelitian sebelumnya menyatakan kegiatan pembelajaran yang sistematis akan memudahkan siswa dalam memahami konsep pembelajaran yang hendak dicapai oleh siswa (Handayani et al., 2017; Lestari et al., 2017; Widiyanti et al., 2017). Selain itu pembelajaran yang disusun secara sistematis membuat siswa lebih mudah mencerna materi pembelajaran yang disajikan oleh guru (Astuti et al., 2017; Widani et al., 2019). Penerapan model pembelajaran aktif ini juga dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa karena siswa dilatih dan siswa berusaha menjawab pertanyaan yang disajikan oleh guru sehingga akan mengembangkan kemampuan berpikirnya (Astuti et al., 2017; Bdiwi et al., 2019). Dalam kegiatan pembelajaran siswa juga dibagi dalam beberapa kelompok kecil dan guru memberikan sebuah materi dan soal sehingga membantu siswa dalam berpikir kritis. Temuan sebelumnya menyatakan bahwa kemampuan berpikir kritis siswa dapat diasah dengan baik melalui kegiatan berbasis masalah yang diberikan oleh guru (Chiroma et al., 2017; El-Magboub et al., 2016). Secara umum penerapan model pembelajaran ini membuat siswa memperoleh pengalaman berbeda dari sebelumnya sehingga siswa lebih semangat ketika mengikuti pembelajaran. Pada kegiatan pembelajaran ini siswa menjadi lebih aktif dan guru hanya bertugas sebagai fasilitator. Kegiatan pembelajaran yang menekankan pada keaktifan siswa tentu sangat sesuai dengan Kurikulum 2013 yang berlaku saat ini (Aditya Dharma, 2019; Subagia & Wiratma, 2016).

Kedua, 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). Selain itu, minat belajar yang tinggi juga dapat dilihat dari keaktifan siswa ketika mengikuti pembelajaran siswa berani menanyakan sesuatu yang tidak dipahami kepada guru ataupun temannya. Kegiatan pembelajaran yang seperti ini tentunya akan berefek positif dalam menciptakan suasana kegiatan pembelajaran yang menarik sehingga motivasi siswa dalam belajar menjadi meningkat (Shea et al., 2013; Yulianto et al., 2017). Dalam kegiatan pembelajaran siswa dilibatkan secara penuh dalam bentuk kelompok kecil yang memudahkan siswa untuk berinteraksi

dengan teman sebayanya hingga dapat meningkatkan kemampuan bekerja sama pada siswa. Siswa ditunjuk oleh guru untuk menyelesaikan sebuah masalah bersama dengan teman sehingga siswa saling berdiskusi dan menentukan jawaban yang sesuai dengan pertanyaan yang diberikan oleh guru (Sabilla & Suyatno, 2021; Widiasmara & Wachidah, 2022). Setiap siswa atau setiap kelompok berlomba untuk memecahkan sebuah masalah yang disajikan sehingga kegiatan pembelajaran ini menjadi lebih aktif dan motivasi siswa pun meningkat drastis. Hal inilah yang menyebabkan kegiatan pembelajaran dengan model pembelajaran aktif dapat menumbuhkan motivasi serta minat siswa ketika mengikuti kegiatan pembelajaran. Selain itu tugas guru sebagai fasilitator juga membantu siswa dalam belajar. Ketika siswa menemukan kesulitan dalam menyelesaikan soal, guru bertugas untuk membantu dan mengarahkan siswa untuk menemukan jawaban yang tepat (Amdany et al., 2018; Selvaraj et al., 2021). Temuan penelitian sebelumnya menyatakan bahwa kegiatan pembelajaran yang membuat siswa memperoleh pengalaman langsung dalam memecahkan masalah tentu akan meningkatkan pemahaman siswa sehingga berdampak pada hasil belajar siswa yang meningkat (Stover et al., 2016; Yang et al., 2018). Temuan lainnya juga menyatakan bahwa perpaduan model dan media yang sesuai menyebabkan siswa menjadi lebih aktif dalam pembelajaran dan akan menciptakan suasana pembelajaran yang berbeda dari sebelumnya (Anggraini et al., 2019; Suherti & Tsuroya, 2019; Utama et al., 2014). Penelitian lainnya juga menyatakan bahwa penggunaan media *Fun Thinkers* ini dapat membantu proses pembelajaran menjadi lebih lancar dan tentu berdampak pada tujuan pembelajaran yang akan tercapai maksimal (Jummita et al., 2021; Kibtiah et al., 2021). Disimpulkan bahwa media *Fun Thinkers* dengan model pembelajaran aktif dapat membantu siswa dalam belajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Implikasi penelitian ini yaitu penerapan model pembelajaran aktif *Fun Thinkers* dapat meningkatkan pemahaman siswa sehingga berdampak pada hasil belajar siswa yang meningkat. Dalam kegiatan pembelajaran siswa lebih aktif dan partisipasi sehingga meningkatkan kemampuan berpikir siswa secara maksimal.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data didapatkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran aktif berbantuan media *Fun Thinkers* terhadap hasil belajar siswa kelas III Tema Cuaca di Gugus IV. Disimpulkan bahwa model pembelajaran aktif berbantuan media *Fun Thinkers* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas III terutama pada Tema Cuaca.

5. DAFTAR PUSTAKA

- 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>.
- Amdany, P., Sularmi, S., & Sriyanto, M. I. (2018). Learning Motivation of Slow Learner in Elementary School. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series*, 1(1), 613–618. <https://doi.org/10.20961/shes.v1i1.23506>.
- Anggraini, R. D., Listyarini, I., & Huda, C. (2019). Keefektifan Model Picture And Picture Berbantuan Media Flashcard Terhadap Keterampilan Menulis Karangan. *IJEE (Indonesian Journal of English Education)*, 3(1), 37. <https://doi.org/10.23887/ijee.v3i1.17282>.
- Anggreni, Jayanta, & Mahadewi. (2021). Multimedia Interaktif Berorientasi Model Problem Based Learning (PBL) Pada Muatan IPA. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 26(2). <https://doi.org/10.23887/mi.v26i2.35715>.
- Anjelina Putri, A. A., Swatra, I. W., & Tegeh, I. M. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran PBL Berbantuan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas Iii Sd. *Mimbar Ilmu*, 23(1). <https://doi.org/10.23887/mi.v23i1.16407>.
- Antika, H., Priyanto, W., & Purnamasari, I. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Animasi Sandisko Dengan Model Somatic Auditory Visualization Intellectually Terhadap Hasil Belajar Tema Kebersamaan Kelas 2. *Mimbar Ilmu*, 24(2). <https://doi.org/10.23887/mi.v24i2.21288>.
- 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*. <https://doi.org/10.23887/jisd.v3i4.21765>.
- Astiti, N. P. M., Ardana, I. K., & Wiarta, I. W. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Children Learning in Science Berbasis Budaya Penyelidikan Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPA. *Journal of Education Technology*, 1(2), 86–93. <https://doi.org/10.23887/jet.v1i2.11744>.
- 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).

- <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, 1–14. <https://doi.org/10.25304/rlt.v27.2072>.
- 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>.
- 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.1213>.
- Devi, S., Bhat, Ks., Ramya, S., Ravichandran, K., & Kanungo, R. (2016). Self-directed learning to enhance active learning among the 2nd -year undergraduate medical students in Microbiology: An experimental study. *Journal of Current Research in Scientific Medicine*, 2(2), 80–83. <https://doi.org/10.4103/2455-3069.198379>.
- Dewi, A. A. I. K. (2020). Meningkatkan keterampilan berbicara siswa melalui model pembelajaran role playing berbantuan media audio visual. *Mimbar Ilmu*, 25(3). <https://doi.org/10.23887/mi.v25i3.26388>.
- Dwi agus setiawan, & Nur Kumala, F. (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>.
- El-Magboub, A., Haworth, I. S., Sutch, B. T., & Romero, R. M. (2016). Evaluation of in-class and online discussion meetings in a biopharmaceutics problem-based learning class. *Currents in Pharmacy Teaching and Learning*, 8(6), 811–820. <https://doi.org/10.1016/j.cptl.2016.08.021>.
- Fitri, Saparahayuningsih, & Agustriana. (2017). Perencanaan Pembelajaran Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 2(1). <https://doi.org/10.33369/jip.2.1.1-13>.
- 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>.
- Floryantini, K. N., Sudana, D. N., & Sumantri, M. (2019). Pengaruh Model Sfae Berbasis Penilaian Kinerja Terhadap Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia Siswa Kelas V. *Mimbar Ilmu*, 24(1), 114–123. <https://doi.org/10.23887/mi.v24i1.17468>.
- 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. *Silampari Bisa: Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa Indonesia, Daerah, Dan Asing*, 1(2), 76–95. <https://doi.org/10.31540/silamparibisa.v1i2.202>.
- Gui, X., Lu, X., & Yu, G. (2021). Cost-effective Batch-mode Multi-label Active Learning. *Neurocomputing*, 463. <https://doi.org/10.1016/j.neucom.2021.08.063>.
- Handayani, N. M. D., Ganing, N. N., & Suniasih, N. W. (2017). Model Pembelajaran Picture and Picture Berbantuan Media Audio-Visual Terhadap Pengetahuan IPA. *Journal of Education Technology*, 1(3), 176. <https://doi.org/10.23887/jet.v1i3.12502>.
- Handayani, R., & Abadi, I. B. G. S. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Langsung Berbantuan Media Gambar Terhadap Kompetensi Pengetahuan Matematika Siswa Kelas IV SD. *Mimbar Ilmu Undiksha*, 25(1), 120–131. <https://doi.org/10.23887/mi.v25i1.24767>.
- 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>.
- 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/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), 68–77. <https://doi.org/10.25273/pe.v8i1.2233>.
- Kurniaman, O., & Noviana, E. (2017). Penerapan Kurikulum 2013 Dalam Meningkatkan Keterampilan, Sikap, Dan Pengetahuan. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(2), 389. <https://doi.org/10.33578/jpkip.v6i2.4520>.
- Lestari, N. M. D., Suniasih, N. W., & Darsana, I. W. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Snowball Throwing Berbasis Lagu – Lagu Anak Terhadap Kompetensi Pengetahuan PKN. *Journal of Education Technology*, 1(3), 163–168. <https://doi.org/10.23887/jet.v1i3.12500>.
- 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>.
- 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>.
- 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>.
- Muhammad, H. M. (2018). Keefektifan Model Pembelajaran Tebak Kata Terhadap Hasil Belajar Pada Tema 7 "Indahnya Keragaman Di Negeriku" Siswa Kelas Iv. *Mimbar Ilmu*, 23(3), 200-207. <https://doi.org/10.23887/mi.v23i3.16436>.
- Nasihin, S. (2016). Implementasi Kurikulum 2013 di MTs Yaqin 1 Kwang Rundun Kecamatan Jerowaru (Masalah dan Solusinya). *Jurnal Studi Keislaman Dan Ilmu Pendidikan*, 4(1), 56-86. <https://doi.org/10.36088/palapa.v4i1.8>.
- 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>.
- 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. <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>.
- Pratama, G. H. A., Renda, N. T., & Pudjawan, K. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Crh Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Ips. *Mimbar Ilmu*, 23(1), 128-136. <https://doi.org/10.23887/mi.v23i1.16402>.
- 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. <https://doi.org/10.1016/j.ijheatmasstransfer.2021.122288>.
- 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>.
- Rosciano, A. (2015). The effectiveness of mind mapping as an active learning strategy among associate degree nursing students. *Teaching and Learning in Nursing*, 10(2). <https://doi.org/10.1016/j.teln.2015.01.003>.
- Sabilla, M. A., & Suyatno, S. (2021). The development of active learning based stage play learning media of indonesia language theme 7 for fourth grade primary school. *Jurnal Inovasi Dan Manajemen Pendidikan*, 1(1). <https://doi.org/10.12928/jimp.v1i1.4141>.
- Saputra, I. M. P., & Putra, D. K. N. S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif dengan Model Hannafin and Peck pada Muatan IPA Kelas IV. *Mimbar Ilmu*, 26(1), 88. <https://doi.org/10.23887/mi.v26i1.32085>.
- Selvaraj, A., Radhin, V., KA, N., Benson, N., & Mathew, A. J. (2021). Effect of pandemic based online education on teaching and learning system. *International Journal of Educational Development*, 85(May), 102444. <https://doi.org/10.1016/j.ijedudev.2021.102444>.
- Shea, P., Hayes, S., Uzuner Smith, S., Vickers, J., Bidjerano, T., Gozza-Cohen, M., Jian, S. B., Pickett, A. M., Wilde, J., & Tseng, C. H. (2013). Online learner self-regulation: Learning presence viewed through quantitative content- and social network analysis. *International Review of Research in Open and Distance Learning*, 14(3), 427-461. <https://doi.org/10.19173/irrodl.v14i3.1466>.
- Stover, K., Yearta, 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>.
- Suantara, I. K. T., Ganing, N. N., Agung, I. G., & Wulandari, A. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Think Pair Share Berbantuan Media TTS terhadap Kompetensi Pengetahuan IPA. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4), 473-480. <https://doi.org/10.23887/jisd.v3i4.21783>.
- 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>.
- Suherti, H., & Turoya, T. F. (2019). Implementasi Model Cooperative Learning Teknik Stad Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Mengajar dalam Program Latihan Profesi. *Jurnal Soshum Insentif*, 2(1), 67–79. <https://doi.org/10.36787/jsi.v2i1.49>.
- Sun, H., & Gao, Y. (2016). Impact of an active educational video game on children's motivation, science knowledge, and physical activity. *Journal of Sport and Health Science* 5, 1(1), 239–245. <https://doi.org/10.1016/j.jshs.2014.12.004>.
- Suprianingsih, N. W. S., & Wulandari, I. G. (2020a). Model Problem Posing Berbantuan Media Question Box Berpengaruh Terhadap Kompetensi Pengetahuan Matematika Siswa SD. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 25(3), 308–318. <https://doi.org/10.23887/mi.v25i3.25472>.
- Suprianingsih, N. W. S., & Wulandari, I. G. (2020b). Model Problem Posing Berbantuan Media Question Box Berpengaruh Terhadap Kompetensi Pengetahuan Matematika Siswa SD. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 25(3), 308–318. <https://doi.org/10.23887/mi.v25i3.25472>.
- Suwatra, Magta, & Christiani. (2019). Pengaruh Media Busy Book Terhadap Kemampuan Problem Solving Anak Kelompok A Taman Kanak-Kanak. *Mimbar Ilmu Undiksha*, 24(2), 185–193. <https://doi.org/10.23887/mi.v24i2.21257>.
- 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>.
- Tegeh, I. M., Simamora, A. H., & Dwipayana, K. (2019a). Pengembangann media video pembelajaran dengan model pengembangan 4D pada mata pelajaran Agama hindu. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 24(2). <https://doi.org/10.23887/mi.v24i2.21262>.
- Tegeh, Simamora, & Dwipayana. (2019b). Pengembangan Media Video Pembelajaran Dengan Model Pengembangan 4D Pada Mata Pelajaran Agama Hindu. *Mimbar Ilmu*, 24(2), 158–166. <https://doi.org/10.23887/mi.v24i2.21262>.
- Umbara, I. A. A. P., Sujana, I. W., & Negara, I. G. A. O. (2020). Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Gambar Seri Berpengaruh Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPS Siswa. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 25(2), 13–25. <https://doi.org/10.23887/mi.v25i2.25154>.
- Utama, C., Kentjaningsih, S., & Rahayu, Y. S. (2014). Penerapan Media Pembelajaran Biologi SMA Dengan Menggunakan Model Direct Instruction Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pena Sains*, 1(1), 29–39. <https://doi.org/10.21107/jps.v1i1.1325>.
- 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>.
- 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>.
- Widiartini, P. D. O., Made Putra, M. P., & Manuaba, I. B. S. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Group Investigation Berbasis Tri Hita Karana Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPA. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*. <https://doi.org/10.23887/jisd.v3i3.19476>.
- Widiasmara, W., & Wachidah, K. (2022). The effect of the active learning strategy type everyone is teacher here on the improvement of the speaking skills in five grade elementary school. *Academia Open*, 6(2). <https://doi.org/10.21070/acopen.6.2022.1713>.
- Winarti, Hairida, & 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>.
- Yang, Z., Zhou, Y., Chung, J. W. Y., Tang, Q., Jiang, L., & Wong, T. K. S. (2018). Challenge Based Learning Nurtures Creative Thinking: An Evaluative Study. *Nurse Education Today*, 71(September), 40–47. <https://doi.org/10.1016/j.nedt.2018.09.004>.
- Yulianto, A., Fatchan, A., & Astina, I. K. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning Berbasis Lesson Study Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan*, 2(3), 448–453. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v2i3.8729>.
- 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>.
- Zulkifli, M. (2018). Analisis Bentuk Evaluasi Kurikulum 2013 Mata Pelajaran Bahasa Arab di MI. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 2(2), 125–143. <https://doi.org/10.35931/am.v0i0.29>.