

**PENGARUH 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 TAHUN PELAJARAN 2021/2022**

Oleh

**Gusti Ketut Tri Pramana Cintia, NIM 1811031179**

**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

**Jurusan Pendidikan Dasar**

**Universitas Pendidikan Ganesha**

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan mengetahui pengaruh model pembelajaran Aktif menggunakan media *Fun Thinkers* berbasis soal Literasi terhadap hasil belajar siswa kelas III tema pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup. Jenis penelitian ini adalah *Quasi-Experiment*, dengan rancangan yang digunakan *Non-Equivalent Only Control Group Design*. Populasi dalam penelitian ini merupakan keseluruhan siswa kelas III SD di Gugus 3 Kecamatan Kubutambahan, Kabupaten Buleleng Tahun pelajaran 2021/2022 yang terdiri dari 4 sekolah dengan jumlah siswa sebanyak 64 orang. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini adalah *Random Sampling*, yang dirandom yaitu kelas sebagai *Intact Group* dengan komposisi sampel SD Negeri 1 Bila yang berjumlah 18 siswa sebagai kelompok eksperimen dan SD Negeri 1 Bengkala yang berjumlah 18 siswa sebagai kelompok kontrol. Metode yang digunakan dalam pengumpulan data hasil belajar tematik adalah metode tes dengan menggunakan tes essay/uraian yang berjumlah 10 butir. Data tersebut dianalisis menggunakan uji-t, diperoleh hasil  $t_{hitung} = 15,41$  dan  $t_{tabel} = 1,69$ . Kriteria pengujian menunjukkan  $t_{hitung} (15,41) > t_{tabel} (1,69)$  maka  $H_1$  diterima  $H_0$  ditolak. Kesimpulan dari hasil analisis data dalam penelitian ini adalah 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.

Kata kunci: model pembelajaran aktif, media *fun thinkers*, literasi, hasil belajar

## ABSTRACT

*This study aims to determine the effect of the active learning model using the Fun Thinkers media based on Literacy questions on the learning outcomes of third grade students on the theme of growth and development of living things. This type of research is Quasi-Experiment, with the design used is Non-Equivalent Only Control Group Design. The population in this study is the entire third grade elementary school students in Cluster 3, Kubuaddan District, Buleleng Regency, for the 2021/2022 academic year, which consists of 4 schools with a total of 64 students. The sampling technique in this study was random sampling, which was randomized, namely the class as the Intact Group with a sample composition of 18 students in SD Negeri 1 Bila as the experimental group and SD Negeri 1 Bengkala with 18 students as the control group. The method used in collecting data on thematic learning outcomes is a test method using an essay test, totaling 10 items. The data were analyzed using t-test, the results obtained were  $t_{count} = 15.41$  and  $t_{table} = 1.69$ . The test criteria show  $t_{count} (15.41) > t_{table} (1.69)$ , then  $H_1$  is accepted,  $H_0$  is rejected. The conclusion from the results of data analysis in this study is that there is a significant effect of the Active learning model using the Fun Thinkers media based on Literacy questions on the learning outcomes of third grade elementary school students with the theme of Growth and Development of Living Creatures in Cluster 3, Kubuaddan District, Buleleng Regency for the 2021/2022 Academic Year.*

*Keywords: active learning model, media fun thinkers, literacy, learning outcomes*

