

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN AKTIF  
BERBANTUAN MEDIA *FUN THINKERS*  
PADA TEMA BENDA, HEWAN DAN  
TANAMAN DISEKITARKU TERHADAP  
KETERAMPILAN CALISTUNG  
SISWA KELAS 1 SD  
GUGUS RINJANI**

Oleh

**Meri Dwi Safitri, NIM: 1811031219**

**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

**Jurusan Pendidikan Dasar**

**Universitas Pendidikan Ganesha**

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan mengetahui pengaruh model pembelajaran aktif berbantuan media *Fun Thinkers* pada tema benda, hewan dan tanaman disekitarku terhadap keterampilan calistung siswa kelas 1 SD Gugus Rinjani. Jenis penelitian ini adalah *Quasi-Experiment*, dengan rancangan yang digunakan *Non-Equivalent Only Control Group Design*. Populasi dalam penelitian ini merupakan keseluruhan siswa kelas I SD di Gugus Rinjani yang terdiri dari 4 sekolah dengan jumlah siswa sebanyak 67 orang. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini adalah *Random Sampling*, yang dirandom yaitu kelas sebagai *Intact Group* dengan komposisi sampel SD Negeri 1 Gilimanuk yang berjumlah 16 siswa sebagai kelompok eksperimen dan SD Negeri 2 Gilimanuk yang berjumlah 16 siswa sebagai kelompok kontrol. Metode yang digunakan dalam pengumpulan data hasil belajar calistung adalah metode tes dengan menggunakan tes essay/uraian yang berjumlah 10 butir. Data tersebut dianalisis menggunakan uji-t, diperoleh hasil  $t_{hitung} = 12,23$  lebih besar dari  $t_{tabel} = 1,69$ . Kesimpulan dari hasil analisis data dalam penelitian ini adalah terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran Aktif berbantuan media *Fun Thinkers* pada tema benda, hewan, dan tanaman diekitarku terhadap keterampilan calistung siswa kelas I SD Gugus Rinjani.

Kata kunci: model pembelajaran aktif, media *fun thinkers*, keterampilan calistung

***THE EFFECT OF MEDIA FUN THINKERS ASSISTED ACTIVE  
LEARNING MODEL ON THE THEMES OF OBJECTS, ANIMALS AND  
PLANTS AROUND ME ON THE READING, WRITING AND  
CALCULATING SKILLS OF 1ST GRADE STUDENTS OF SD GUGUS  
RINJANI***

*By*

**Meri Dwi Safitri, NIM: 1811031219**

**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

**ABSTRACT**

*This study aims to determine the effect of the active learning model assisted by Fun Thinkers media on the themes of objects, animals and plants around me on the reading, writing and calculating skills of grade 1 students at SD Gugus Rinjani. This type of research is Quasi-Experiment, with the design used Non-Equivalent Only Control Group Design. The population in this study was all first grade students at SD Rinjani Cluster consisting of 4 schools with a total of 67 students. The sampling technique in this study was random sampling, which was randomized, namely the class as an Intact Group with the sample composition of SD Negeri 1 Gilimanuk totaling 16 students as the experimental group and SD Negeri 2 Gilimanuk totaling 16 students as the control group. The method used in collecting data on reading, writing and calculating learning outcomes is the test method using an essay/description test totaling 10 items. The data was analyzed using the t-test, the results obtained were  $t_{count} = 12.23$  which was greater than  $t_{table} = 1.69$ . The conclusion from the results of data analysis in this study is that there is a significant influence of the Active learning model assisted by Fun Thinkers media on the themes of objects, animals and plants around me on the reading, writing and calculating skills of class I students at SD Gugus Rinjani.*

***Keywords: active learning model, media fun thinkers, calistung skills***