

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN INTERAKTIF UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IVSD SWASTA GKPS
SARIBUDOLOK TAHUN PELAJARAN 2021/2022**

Anike Oktariani Jawak
PGSD, FKIP Universitas Katolik Santo Thomas Medan
Email: jawakoktariani@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD Swasta GKPS Saribudolok melalui penerapan Model Pembelajaran Interaktif. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SD yang berjumlah 35 orang siswa dan objek dari penelitian ini adalah meningkatkan hasil belajar siswa dengan penerapan Model Pembelajaran Interaktif. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dibagi atas 2 siklus. Tes yang diberikan sebanyak 30 soal dalam bentuk pilihan ganda. Soal yang diberikan yaitu *pretest*, *posttest* siklus I dan *posttest* siklus II. Sedangkan observasi meliputi observasi aktivitas guru dan observasi aktivitas siswa dalam proses pembelajaran. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa pada Tema Kayanya Negeriku Subtema Kekayaan Sumber Energi di Indonesia. Hal ini terbukti dari hasil penelitian yang telah dilakukan pada nilai *pretest* siswa yang tuntas hanya 8 atau 22,85% sedangkan siswa yang tidak tuntas 27 orang atau 77,15%. Hasil penelitian pada siklus I siswa yang mendapat nilai tuntas sebanyak 18 siswa atau 51,43% sedangkan yang tidak tuntas 17 siswa atau 48,57% dengan nilai rata-rata 67,6%. Pada siklus II yaitu siswa yang mendapat nilai tuntas sebanyak 32 siswa atau 91,43%, sedangkan yang tidak tuntas sebanyak 3 siswa atau 8,57% dengan nilai rata-rata 82,68%. Maka terjadi peningkatan dari siklus I dibandingkan pada siklus II dan telah memenuhi ketuntasan yang sudah ditentukan yaitu 80%. Selanjutnya kegiatan guru pada observasi siklus I memperoleh rata-rata sebesar 66% dan pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 88%. Sedangkan aktivitas siswa pada proses pembelajaran siklus I memperoleh 66% dan pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 88%. Hasil penelitian ini menunjukkan ada peningkatan pada hasil belajar melalui penerapan Model Pembelajaran Interaktif Kelas IV SD Swasta GKPS Saribudolok Tahun Pelajaran 2021/2022.

Kata kunci: Hasil Belajar, Model Pembelajaran Interaktif, Siklus

ABSTRACT

This research aims to improve the learning outcomes of fourth grade students at GKPS Saribudolok Private Elementary School through the application of the Interactive Learning Model. The subjects in this research were 35 grade IV elementary school students and the object of this research was to improve student learning outcomes by implementing the Interactive Learning Model. This research is classroom action research which is divided into 2 cycles. The test given is 30 questions in multiple choice form. The questions given were *pretest*, *posttest* cycle I and *posttest* cycle II. Meanwhile, observation includes observing teacher activities and observing student activities in the learning process. The results of this research indicate an increase in student learning outcomes in the Theme of the Richness of My Country, Subtheme of the Wealth of Energy Resources in Indonesia. This is evident from the results of research conducted on the *pretest* score of students who completed only 8 or 22.85%, while 27 students who did not complete it or 77.15%. The results of the research in cycle I were 18 students who

got a pass mark or 51.43%, while 17 students or 48.57% did not complete it with an average score of 67.6%. In cycle II, there were 32 students who got a complete score or 91.43%, while 3 students or 8.57% did not complete it with an average score of 82.68%. So there was an increase in cycle I compared to cycle II and the completeness that had been determined was 80%. Furthermore, teacher activities in the first cycle of observation obtained an average of 66% and in the second cycle it increased to 88%. Meanwhile, student activity in the first cycle learning process achieved 66% and in the second cycle it increased to 88%. The results of this research show that there has been an increase in learning outcomes through the implementation of the Class IV Interactive Learning Model at GKPS Saribudolok Private Elementary School for the 2021/2022 Academic Year.

Keywords: Learning Outcomes, Interactive Learning Model, Cycle

PENDAHULUAN

Pendidikan salah satu hal yang penting dipersiapkan dalam menghadapi kehidupan cara mengembangkan potensi dan memfasilitasi kegiatan belajar sumber daya manusia. Pendidikan bertujuan untuk membentuk sumber daya manusia yang berkualitas sehingga mampu dan proaktif menjawab tantangan zaman yang selalu berubah. Dalam arti sempit pendidikan merupakan pengajaran yang diselenggarakan umumnya di sekolah sebagai lembaga pendidikan formal, dalam melaksanakan pendidikan manusia tidak semata mata berusaha untuk mencapai hasil belajar yang baik.

Menurut Alkrienciehie (2017:79), pendidikan adalah segala situasi hidup yang mempengaruhi pertumbuhan individu sebagai pengalaman belajar yang berlangsung dalam segala lingkungan dan sepanjang hidup. Pendidikan merupakan salah satu hal yang penting dipersiapkan dalam menghadapi kehidupan cara mengembangkan potensi dan memfasilitasi kegiatan belajar sumber daya manusia. Pendidikan diharapkan menjadi wahana untuk memenuhi tugas perkembangan peserta didik. Selain itu, pendidikan juga digunakan sebagai alat untuk pengembangan kognitif, efektif, dan psikomotor peserta didik. Hasil dari pengembangan tersebut, diharapkan akan terlihat saat proses belajar mengajar antara guru dan peserta didik berlangsung, serta dalam hubungan interpersonal peserta didik.

Proses pendidikan yang dilakukan oleh guru di sekolah, dilakukan dengan cara belajar. Kegiatan belajar yang terjadi di sekolah membuat guru dan peserta didik menjalin hubungan satu dengan yang lain. Guru sebagai pemberi informasi, dan peserta didik sebagai penerima informasi. Keberhasilan siswa dalam belajar ditentukan oleh guru, sejauh mana guru itu dapat menguasai materi pembelajaran dan bagaimana cara guru menyampaikan materi tersebut kepada siswa dengan baik. Dalam proses mengajar guru menjadi pemeran utama dalam menciptakan situasi interaktif yang edukatif, yakni interaksi antara guru dengan siswa, siswa dengan siswa dan dengan sumber pembelajaran dalam menunjang tercapainya tujuan pembelajaran (Komara (2016: 42). Untuk terwujudnya proses belajar mengajar seperti itu sudah tentu menuntut upaya guru untuk mengaktualisasikan kompetensinya secara profesional.

Dalam proses pendidikan guru memiliki peran sebagai tenaga pengajar, pendidik, fasilitator, dan motivator untuk tujuan pendidikan. Hal ini mengandung arti bahwa berhasil tidaknya pencapaian tujuan pendidikan berhubungan dengan proses belajar yang dialami oleh peserta didik dan guru sebagai pemegang peran utama pada proses pembelajaran, dikarenakan dalam proses pembelajaran mengajar dibutuhkan guru-guru yang profesional dan kompeten. Profesional dan kompeten yang dimaksud adalah bertanggung jawab dan memiliki komitmen terhadap pengembangan peserta didik, memiliki kemampuan mengajar yang lebih baik dan benar, menguasai landasan-landasan kependidikan, dan mampu mengevaluasi belajar peserta didik.

Guru memiliki peran mendidik, melatih, dan membimbing, bukan hanya sekadar menyampaikan materi pembelajaran tetapi diharapkan terjadi perubahan tingkah laku. Oleh karena itu, didalam proses pembelajaran terdapat bimbingan peserta didik agar peserta didik berkembang sesuai usianya dan memenuhi tugas-tugas perkembangannya, serta melatih keterampilan intelektual maupun keterampilan motorik sehingga peserta didik aktif dalam pembelajaran dengan menimbulkan rasa ingin tahu dan merangsang pola pikir peserta didik dengan materi pembelajaran yang akan diajarkan. Guru masih dominan menggunakan model lama, dengan metode ceramah, tanya jawab, penugasan. Maka proses kegiatan belajar mengajar hanya pusat pada guru (*teacher center*). Sehingga sebagian besar siswa bermain-main, berbicara dengan teman sebangku, dan membaca buku lain yang membuat kurangnya interaksi antara guru dan siswa.

Karena pembelajaran yang berpusat pada guru dan kurang melibatkan siswa dalam proses pembelajaran. Maka banyak siswa yang mendapat nilai yang masih rendah atau dibawah KKM, Hal ini disebabkan oleh siswa yang belum paham akan materi yang disampaikan guru pada saat kegiatan proses belajar mengajar berlangsung. Saat ditanya mengenai materi yang baru disampaikan, sebagian dari mereka tidak dapat menjawab, jika guru memberi kesempatan untuk bertanya mengenai kesulitan tentang materi pelajaran, maka siswa juga tidak ada yang bertanya kepada guru. Siswa masih kurang perhatian dalam kegiatan pembelajaran, siswa kurang percaya diri pada kemampuannya, siswa cenderung malu dan takut salah dalam menyampaikan pendapatnya dalam proses pembelajaran, siswa kurang berpartisipasi aktif dan saling berinteraksi langsung antar teman dalam proses pembelajaran di kelas. Akibatnya hasil belajar siswa rendah, sehingga siswa tidak menerapkan pembelajaran dalam kehidupan sehari-hari.

Proses belajar mengajar mempunyai makna dan pengertian yang lebih luas dari pada pengertian mengajar, karena didalamnya tersirat satu kesatuan kegiatan yang tidak terpisahkan antara siswa yang belajar dengan guru yang mengajar, yang terjalin dalam bentuk interaksi edukatif. Peran guru dalam pembelajaran tema cita-citaku mempunyai hubungan erat dengan cara mengaktifkan siswa dalam belajar, terutama dalam proses pengembangan keterampilannya. Permasalahan yang muncul di sekolah saat melaksanakan pembelajaran adalah kurangnya motivasi dari diri siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar. Mereka kurang serius dalam memfokuskan diri mengikuti materi pembelajaran tematik. Hal ini muncul karena dalam pelaksanaan belajar mengajar guru lebih sering menggunakan buku sebagai sumber belajar, di mana guru hanya menggunakan metode ceramah saja dalam menjelaskan materi pembelajaran. Tidak adanya media peraga atau contoh gambar yang merupakan sarana pengetahuan nyata bagi siswa.

Pada zaman sekarang dalam proses belajar mengajar guru harus mampu menguasai alat peraga begitu juga model pembelajaran untuk menarik perhatian maupun minat siswa menjadi aktif dalam proses pembelajaran. Namun kenyataannya, guru masih banyak belum menggunakan alat peraga maupun model yang menarik dalam proses pembelajaran. Guru sekarang ini hanya cenderung menggunakan metode ceramah dan memberikan tugas kepada siswa.

Berdasarkan hasil observasi dan informasi yang diberikan oleh guru di SD Swasta GKPS Saribudolok, khususnya kelas IV dapat dilihat rendahnya hasil belajar siswa pada Tema Kayanya Negeriku, pernyataan tersebut didasarkan pula pada hasil nilai ulangan harian siswa yang cukup rendah dan daya serap siswa secara klasikal masih di bawah standar minimum atau belum mencapai KKM (kriteria ketuntasan minimal) yaitu dari 30 orang peserta didik dalam kelas tersebut, pada pembelajaran IPA yang tidak tuntas 20 siswa atau 67% dan yang tuntas 10 siswa atau 33% yang mencapai KKM, pada pembelajaran Bahasa Indonesia yang tidak tuntas 18 siswa atau 60% dan yang tuntas 12 siswa atau 40% yang mencapai KKM, pada SBDP yang

tidak tuntas 17 siswa atau 57% dan yang tuntas 12 siswa atau 43% yang mencapai KKM.

Untuk mengatasi permasalahan di atas tersebut, diperlukan pendekatan pembelajaran yang berguna untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik secara optimal yaitu menggunakan model Interaktif. Dengan model ini diharapkan proses pembelajaran berlangsung alamiah atau cara nyata tentang tema cita-citaku. Dalam bentuk aktivitas guru untuk bekerja harus melibatkan peserta didik melakukan praktek secara langsung agar membuat peserta didik lebih aktif dan mudah mengingat materi dengan waktu yang cukup lama dan menambah semangat peserta didik untuk belajar sehingga interaksi antara guru dengan siswa, siswa dengan siswa dan dengan sumber pembelajaran terlaksana dengan baik. Permasalahan penelitian ini adalah bagaimanakah hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran interaktif pada tema 9 Kayanya Negeriku subtema 1 Kekayaan Sumber Energi di Indonesia pembelajaran 3 dan 4 SD Swasta GKPS Saribudolok Tahun pembelajaran 2021/2022?

KAJIAN KEPUSTAKAAN

1. Model Pembelajaran Interaktif

Menurut Komara (2016:42), model pembelajaran interaktif adalah suatu cara atau teknik pembelajaran yang digunakan oleh guru pada saat menyajikan bahan pelajaran dimana guru pemeran utama dalam menciptakan situasi interaktif yang edukatif, yakni interaksi antara guru dengan siswa, siswa dengan siswa dan dengan sumber pembelajaran dalam menunjang tercapainya tujuan belajar. Sedangkan menurut Widodo (Widiantono, dkk, 2017:3), model pembelajaran interaktif merupakan suatu pendekatan belajar yang merujuk pada pandangan konstruktivisme. Model belajar ini merupakan salah satu alternatif model pembelajaran yang dapat membantu siswa untuk berani mengungkapkan keingintahuannya dan ketidaktahuannya terhadap konsep yang sedang dipelajarinya. Sedangkan menurut Dasna pembelajaran interaktif mengacu pada interaksi antara peserta didik dengan pendidik, peserta didik dengan pengajar, atau juga peserta didik dengan media/sumber belajar

Menurut Faure dan Cosgrove (Widiantono, dkk, 2017:3), model pembelajaran interaktif sering dikenal dengan nama pendekatan pertanyaan anak”. Model dirancang agar siswa akan bertanya dan kemudian menemukan jawaban pertanyaan mereka sendiri. Berdasarkan pendapat yang telah dikemukakan, model pembelajaran interaktif dapat dipahami sebagai pembelajaran yang menekankan pada komunikasi antar siswa maupun siswa dengan guru melalui interaksi langsung dengan sumber belajar. Komunikasi dapat terjalin dari pemberian stimulus-stimulus untuk menggali pertanyaan-pertanyaan siswa sebagai ungkapan rasa ingin tahu siswa terhadap pengetahuan yang akan dipelajari.

Majid (2015:83–84) mengatakan bahwa pembelajaran interaktif adalah suatu cara atau teknik pembelajaran yang digunakan guru pada saat menyajikan bahan pelajaran, dimana guru menjadi pemeran utama dalam menciptakan situasi interaktif edukatif, yakni interaksi antara guru dengan guru dengan siswa, siswa dengan siswa dan dengan sumber pembelajaran dalam menunjang tercapainya tujuan belajar. Menurut Sanjaya (2011:133), prinsip interaktif mengandung makna bahwa mengajar bukan hanya sekedar menyampaikan pengetahuan dari guru ke siswa; akan tetapi mengajar dianggap sebagai proses mengatur lingkungan yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Dengan demikian, proses pembelajaran adalah proses interaksi baik antara guru dan siswa, antara siswa dan siswa, maupun antara siswa dengan lingkungannya. Melalui proses interaksi, memungkinkan kemampuan siswa akan berkembang baik mental maupun intelektual”.

Untuk menerapkan model pembelajaran di kelas haruslah menggunakan tahapan-tahapan yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang memuaskan. Seorang guru harus mampu dalam menerapkan tahapan tersebut agar model pembelajaran tersebut dapat berjalan dengan baik dan siswa dapat menerima materi dengan lebih mudah. Menurut Majid

(2015:87), langkah-langkah pembelajaran interaktif terdiri dari:

- a. Tahap persiapan (*preparation*). Pada tahap ini, apersepsi yang diberikan oleh guru adalah memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengemukakan kembali materi yang telah dipelajari pada pertemuan sebelumnya. Pada tahap persiapan lebih banyak dilakukan sebelum kegiatan pembelajaran, seperti menyiapkan alat-alat percobaan dan media pembelajaran.
- b. Tahap pengetahuan awal (*before view*). Pada tahap pengetahuan awal, guru menggali pengetahuan awal siswa mengenai hal-hal yang telah diketahui oleh siswa mengenai topik yang akan dipelajari. Pengetahuan awal siswa ini dapat digali dengan menyajikan sebuah permasalahan berkaitan dengan topik yang akan dibahas, kemudian menanyakan pendapat siswa atas permasalahan tersebut. Pengetahuan awal siswa dapat menjadi tolak ukur untuk dibandingkan dengan pengetahuan mereka setelah melakukan kegiatan.
- c. Tahap kegiatan (*exploratory*). Kegiatan yang dilakukan pada tahap ketiga ini adalah menampilkan kegiatan untuk memancing rasa ingin tahu siswa. Selanjutnya siswa didorong untuk mengajukan pertanyaan yang berkaitan dengan topik kegiatan dimaksud. Kegiatan yang dilakukan untuk memunculkan keingintahuan siswa bisa diajukan dalam bentuk pertanyaan, demonstrasi, menampilkan fenomena melalui video atau gambar. Kemudian meminta siswa untuk menceritakan dan menanyakan pendapat mereka mengenai apa yang telah dilihatnya.
- d. Tahap pertanyaan siswa (*children questions*). Setelah melakukan kegiatan eksplorasi melalui berbagai kegiatan demonstrasi atau fenomena, pada tahap ini masing-masing siswa diberikan kesempatan untuk membuat pertanyaan dalam kelompoknya, kemudian siswa membacakan pertanyaan yang dibuat dalam kelompok tersebut. Sementara itu, guru menulis pertanyaan-pertanyaan tersebut di papan tulis. Pada tahap ini, semua pertanyaan siswa ditulis pada selembar kertas, kemudian dikumpulkan pada akhir kegiatan pembelajaran. Pada tahap ini, siswa dimungkinkan mendapat kesulitan dalam membuat pertanyaan, oleh karenanya, guru harus memberikan motivasi dan merangsang siswa agar mau bertanya dan mengarahkan pertanyaan siswa.
- e. Tahap penyelidikan (*investigation*). Dalam proses penyelidikan, akan terjadi interaksi antara siswa dengan guru, siswa dengan siswa, siswa dengan media, serta siswa dengan alat. Pada tahap ini, siswa diberi kesempatan untuk menemukan konsep melalui pengumpulan, pengorganisasian, dan menganalisis data dalam suatu kegiatan yang telah dirancang oleh guru. Sementara itu, guru membantu siswa agar dapat menemukan jawaban terhadap pertanyaan yang mereka ajukan. Kemudian secara berkelompok siswa melakukan penyelidikan melalui observasi atau pengamatan.
- f. Tahap pengetahuan akhir (*after view*). Pada tahap pengetahuan akhir, siswa membacakan hasil yang diperolehnya. Guru mengarahkan siswa untuk melakukan diskusi kelas. Jawaban-jawaban siswa dikumpulkan dan dibandingkan dengan pengetahuan awal sebelum siswa melakukan penyelidikan yang ditulis sebelumnya. Dalam hal ini siswa diminta untuk membandingkan apa yang sekarang mereka ketahui dengan apa yang sebelumnya mereka ketahui.
- g. Tahap refleksi (*reflection*). Tahap terakhir adalah refleksi, yaitu kegiatan berpikir tentang apa yang baru terjadi atau baru saja dipelajari. Intinya adalah berpikir kembali mengenai apa-apa yang telah dipelajari, kemudian mengedepankannya menjadi struktur pengetahuan baru. Pada saat ini, siswa diberi waktu untuk mencerna, menimbang, membandingkan, menghayati, dan melakukan diskusi dengan dirinya sendiri. Pada tahap ini pula siswa dirangsang untuk mengemukakan pendapat tentang apa yang telah diperoleh setelah proses pembelajaran. Siswa juga diberi kesempatan untuk mengajukan pertanyaan susulan jika

ada yang kurang dipahami setelah mengadakan penyelidikan, dan guru memberikan penguatan serta meluruskan hal-hal yang masih keliru.

Menurut Widianono, dkk, (2017:3), langkah-langkah model pembelajaran interaktif adalah sebagai berikut:

- a. Tahap pengantar. Tahap mengorganisasikan kelas untuk belajar (kerja individual atau kerja kelompok). Menentukan masalah atau aktivitas yang akan diselidiki siswa berdasarkan pertanyaan-pertanyaan dari siswa (pengetahuan awal). Menyampaikan tentang apa yang akan siswa lakukan, misalnya menyelesaikan masalah, melakukan aktivitas (penyelidikan, percobaan, pengamatan, atau berdiskusi), melanjutkan atau mempelajari suatu topik, serta mengerjakan tugas (proyek).
- b. Tahap aktivitas penyelesaian masalah. Tahap ini adalah inti model pembelajaran interaktif, melibatkan siswa untuk berpikir dan merencanakan apa yang harus dicari dari materi pembelajaran, dan pembagian tugas (kelompok). Guru mengamati, membimbing, dan memberi komentar terhadap kegiatan siswa. pada tahap ini akan terlihat situasi interaktif antar siswa, antar siswa dalam kelompok, maupun antar siswa dengan guru.
- c. Tahap saling berbagi dan diskusi. Tahap siswa untuk melaporkan hasil penyelidikan atau penyelesaian masalah dari pertanyaan mereka sendiri (individu) atau kelompok, pelaporan dapat dilakukan melalui presentasi atau diskusi saling bertukar pendapat untuk mendapatkan kesimpulan, sementara guru dapat memimpin, mengawasi, dan memberi komentar dalam kegiatan diskusi atau presentasi dengan menyampaikan pertanyaan apa, mengapa, dan bagaimana. Melalui pertanyaan itu memungkinkan melatih siswa untuk berpikir tingkat tinggi dalam menghubungkan fakta-fakta yang mereka temukan dari pengalaman dengan pengetahuan awal mereka, menjadi konsep pengetahuan baru yang dipahami siswa.
- d. Tahap meringkas. Tahap siswa untuk memeriksa kembali apa yang telah dilakukan atau dipelajari siswa. kemudian membuat laporan hasil kegiatan siswa berdasarkan pengalaman mereka dan apa yang telah mereka pelajari secara ilmiah dengan bimbingan dari guru.
- e. Tahap menilai belajar. Tahap melakukan penilaian belajar, siswa dan guru bersama-sama menilai kegiatan pembelajaran dari awal sampai akhir proses pembelajaran. Sehingga diharapkan dapat menguasai materi dengan baik.

2. Hakikat Hasil Belajar

Keberhasilan suatu kegiatan belajar dapat dilihat dari hasil belajar. Hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku. Perubahan-perubahan yang terjadi pada proses belajar. Dengan adanya hasil belajar dapat dijadikan dasar yang digunakan untuk menentukan tingkat keberhasilan siswa menguasai suatu materi pelajaran. Seorang yang belajar akan ada perubahan. Hasil belajar dapat ditingkatkan melalui usaha sadar yang dilakukan secara sistematis mengarah kepada perubahan proses belajar. Akhir dari proses belajar adalah perolehan suatu hasil belajar siswa.

Menurut Istirani, dkk (2018:17) "Hasil pembelajaran adalah suatu pernyataan yang spesifik yang dinyatakan dalam perilaku dan penampilan yang diwujudkan dalam bentuk tulisan untuk menggambarkan hasil belajar yang diharapkan". Perilaku ini dapat berupa fakta yang konkrit serta dapat dilihat dan fakta yang tersamar. Oleh karena itu, hasil pembelajaran adalah suatu pernyataan yang jelas dan menunjukkan penampilan atau keterampilan siswa tertentu yang diharapkan dapat dicapai sebagai hasil belajar. Demikian juga menurut Abddurahman (Silaban, 2019:3) "Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah kegiatan belajar". Hasil belajar memiliki kedudukan yang sangat penting dan tidak dapat dipisahkan dengan proses pembelajaran.

Menurut Sudjana (Sari, dkk 2015:3), hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar meliputi tiga aspek,

yaitu aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Aspek kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni pengetahuan, ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, dan evaluasi. Aspek afektif berkenaan dengan sikap yang terdiri lima aspek, yakni penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi. Aspek psikomotorik berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Ada enam aspek ranah psikomotorik, yaitu gerakan reflex, keterampilan gerakan dasar, kemampuan perseptual, keharmonisan atau ketepatan, gerakan keterampilan kompleks, dan gerakan ekspresif atau interaktif.

Menurut Sukmadinata (Priansa, 2019:79), hasil belajar atau *achievement* merupakan realisasi atau pemekaran dari kecakapan potensial atau kapasitas yang dimiliki seseorang". Senada dengan hal tersebut, Kingsley (Kurniawan, 2019:9), membedakan hasil belajar siswa (individu) menjadi tiga jenis yaitu : 1) keterampilan dan kebiasaan, 2) pengetahuan dan pengertian, 3) sikap dan cita-cita. Setiap golongan bisa di isi dengan bahan yang ditetapkan dalam kurikulum sekolah.

Hasil belajar yang diperoleh siswa dalam proses belajar mengajar tentunya dapat dipengaruhi beberapa faktor. Faktor-faktor yang mempengaruhi proses hasil belajar dibedakan menjadi dua kategori, yaitu faktor internal dan eksternal. Kedua faktor tersebut mempengaruhi dalam proses individu sehingga menentukan kualitas hasil belajar siswa. Faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu faktor dari luar dan dalam diri sendiri mencapai sebuah keberhasilan.

Menurut Istarani, dkk (2018: 29–32), ada dua faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa, yaitu:

- a. Faktor Internal. Proses belajar merupakan hal yang kompleks. Siswa yang menentukan terjadi atau tidak terjadi belajar. Untuk bertindak belajar siswa menghadapi masalah-masalah secara intern. Jika siswa tidak dapat mengatasi masalahnya, maka ia tidak belajar dengan baik. Faktor intern yang dialami siswa yang berpengaruh pada proses belajar seperti sikap terhadap belajar, motivasi belajar, konsentrasi belajar, mengolah bahan belajar, menyimpan perolehan hasil belajar, menggali hasil belajar yang tersimpan, kemampuan berprestasi, rasa percaya diri siswa, intelegensi dan keberhasilan belajar, kebiasaan belajar.
- b. Faktor Eksternal. Proses belajar didorong oleh motivasi intrinsik siswa. Disamping itu proses belajar juga dapat terjadi, atau menjadi bertambah kuat, bila didorong oleh lingkungan siswa. Program pembelajaran sebagai rekayasa pendidikan guru di sekolah merupakan faktor ekstern belajar. Ditinjau dari segi siswa, maka ditemukan beberapa faktor ekstern yang berpengaruh pada aktivitas belajar. Faktor-faktor ekstern tersebut adalah guru sebagai pembina siswa belajar, prasarana dan suasana pembelajaran, kebijakan penilaian, lingkungan sosial siswa di sekolah, dan kurikulum sekolah.

Menurut Djamarah (2020:176–202), berbagai faktor yang mempengaruhi proses dan hasil belajar yaitu faktor lingkungan alami (lingkungan tempat tinggal siswa dengan segala kondisinya), lingkungan sosial budaya (peraturan dan tata tertib), faktor instrumental (kurikulum, program, sarana dan prasarana, guru, kondisi fisiologis, kondisi psikologis (minat, kecerdasan, motivasi, bakat, kemampuan kognitif).

3. Pembelajaran Tematik

Kovalik dan Olsen (Akbar, dkk, 2018:11–12) menjelaskan “Model pembelajaran tematik didesain berdasarkan tiga prinsip umum. *Pertama*, hasil penelitian terhadap otak manusia memberikan wawasan bahwa kemampuan otak telah menjadi dasar bagi semua keputusan yang digunakan untuk mengembangkan kemampuan guru dan siswa. Pembelajaran dirancang berdasarkan kemampuan otak manusia dengan mengupayakan pengoptimalan kinerja otak kanan dan kiri. *Kedua*, strategi atau kemampuan guru untuk mengarah musik

merupakan perpaduan antara seni dan pengetahuan. Pada kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru ini dapat memadukan berbagai disiplin ilmu pengetahuan. *Ketiga* kurikulum harus dikembangkan pada level kelas oleh guru, dari pengetahuan dan pemahaman di kelas dapat membawa siswa pada pemahaman dalam kehidupannya”. Pembelajaran di kelas hendaknya mengarahkan siswa pada kebermaknaan dalam setiap aktivitas belajar.

Tema Kayanya Negeriku Subtema 1

Sumber Energi yang Tidak Dapat Diperbarui

Sumber energi yang tidak dapat diperbarui merupakan sumber-sumber energi yang akan habis. Sumber energi tersebut juga tidak dapat diperbarui lagi. Pada umumnya, minyak dan gas merupakan sumber energi yang tidak dapat diperbarui. Contoh lain adalah batu bara, gas alam, dan hasil tambang lainnya.

Minyak bumi dan batu bara merupakan sumber energi yang berasal dari tumbuhan dan makhluk hidup yang terpendam selama jutaan tahun. Minyak bumi dan batu bara akan habis jika digunakan secara terus menerus. Dibutuhkan waktu berjuta-juta tahun agar minyak bumi dan gas agar tersedia lagi.

Sumber Energi yang Dapat Diperbarui

Sumber energi yang dapat diperbarui merupakan sumber energi yang tidak akan habis meskipun digunakan secara terus-menerus. Sumber energi ini dapat memperbarui diri. Ada pula sumber energi yang bisa diusahakan atau dibuat oleh manusia. Meskipun demikian, kita tetap harus bijak dan hemat dalam menggunakannya. Contoh sumber energi ini adalah air, matahari, hewan dan tumbuhan.

Ayo Berlatih



Berdasarkan bacaan di depan, coba identifikasilah sumber-sumber energi yang ada di daerah tempat tinggalmu.

Untuk mendapatkan jawabannya, kamu bisa melakukan wawancara dengan orang-orang di sekitar tempat tinggalmu. Kamu akan melakukan wawancara. Wawancara itu untuk memperoleh data mengenai sumber-sumber energi yang ada di daerah tempat.

Coba, jawablah pertanyaan-pertanyaan berikut!

1. Siapa narasumber yang akan kamu wawancarai?
2. Pertanyaan apa saja yang akan kamu ajukan untuk mendapatkan data kondisi lingkungan di lingkungan sekitarmu?
3. Kamu telah membuat daftar narasumber dan daftar pertanyaan. Berdasarkan daftar tersebut, lakukanlah wawancara. Kamu dapat melakukan sendiri atau berkelompok dengan 3-4 temanmu.
4. Manfaat apa yang dapat kamu ambil melalui pembelajaran hari ini?
5. Keterampilan apa saja dapat kamu kuasai melalui pembelajaran hari ini?
6. Apa yang akan kamu lakukan setelah melalui pembelajaran hari ini?

Kerja Sama dengan Orang Tua



Bersama orang tua atau anggota keluargamu yang lain, amatilah aktivitas keluargamu. Identifikasi dan sebutkan aktivitas anggota keluargamu yang menggunakan sumber energi yang dapat diperbarui dan yang tidak dapat diperbarui.

Tuliskan hasilnya pada kolom berikut dan mintalah tanda tangan orang tua atau anggota keluargamu yang lain!

Hasil pekerjaan:

Hemat Energi Hemat Biaya

Hemat energi adalah mempergunakan energi yang ada dengan seperlunya saja. Energi yang kita gunakan tidak dapat diperbarui. Oleh karena itu, kita harus mempergunakannya sehemat mungkin. Apabila kita hemat menggunakan energi, kita pun akan menghemat biaya.

Contoh energi yang perlu kita hemat penggunaannya adalah listrik. Listrik merupakan energi yang tidak dapat dilihat, namun dapat kita rasakan manfaatnya. Listrik sangat berpengaruh terhadap kehidupan manusia. Pada saat ini listrik sangat berperan dalam membantu berbagai aktivitas manusia sehari-hari.

Untuk mendapatkan listrik manusia membuat berbagai macam pembangkit listrik. Contoh pembangkit listrik antara lain pembangkit listrik tenaga air (PLTA), pembangkit listrik tenaga surya (PLTS), dan pembangkit listrik tenaga uap (PLTU). Setiap pembangkit listrik ini memerlukan biaya yang sangat besar dalam pembangunannya. Oleh karena itu, kita harus berhemat dalam menggunakan listrik. Keberadaan listrik juga memakan biaya yang sangat tinggi. Kita harus membayar biaya pemasangan listrik di rumah dan harus membayar biaya penggunaan setiap bulannya. Semakin boros menggunakan listrik maka akan semakin besar pula beban biaya yang harus dibayar.

Oleh karena itu, mulai sekarang dan seterusnya marilah kita berhemat listrik dengan cara seperti berikut.

1. Tidak menyalakan lampu pada siang hari.
2. Menyalakan lampu hanya jika diperlukan.
3. Lampu dinyalakan maksimal 10 jam setiap hari.
4. Mematikan peralatan elektronik jika tidak digunakan.
5. Menggunakan listrik seoptimal mungkin.
- 6.

Jawablah pertanyaan-pertanyaan berikut.

1. Mengapa kita harus berhemat energi?
2. Coba jelaskan dengan hemat energi maka akan menghemat biaya!
3. Bagaimanakah cara menghemat listrik?

Berdasarkan bacaan di depan, temukan ide pokok dan kalimat pendukung tiap-tiap paragraf.

Bacakan hasilnya di depan guru dan teman-temanmu!

Sumber-sumber energi yang ada di Indonesia yang menyangkut kepentingan orang banyak dikelola oleh negara dan dipergunakan untuk sebesar-besarnya kemakmuran atau kesejahteraan rakyat. Contohnya minyak bumi, batu bara, gas, dan air. Setiap warga negara juga memiliki kewajiban untuk memanfaatkannya dengan bijak dan hemat.

Berikut hak dan kewajiban setiap warga negara terhadap sumber energi dan pemanfaatannya.

1. Kewajiban terhadap Sumber Energi

Setiap orang memiliki tanggung jawab dan kewajiban yang besar terhadap lingkungan, dan sumber energi. Setiap aktivitas manusia memiliki pengaruh yang besar terhadap lingkungan. Manusia dan lingkungan memiliki hubungan yang sangat erat satu sama lain. Artinya, apa yang dilakukan manusia akan berpengaruh kepada alam. Oleh karena besarnya

Ayo Berdiskusi



pengaruh manusia terhadap alam, maka manusia berkewajiban menjaga alam dengan baik. Berikut kewajiban manusia dalam menggunakan sumber energi dalam kehidupan sehari-hari.

- Menghemat energi dengan menggunakannya seperlunya.
- Memanfaatkan teknologi dan peralatan yang ramah lingkungan.
- Menjaga dan melestarikan alam untuk menjaga ketersediaan sumber energi.
- Melakukan reboisasi untuk menjaga ketersediaan sumber air.
- Menggunakan energi alternatif seperti energi angin, air, atau matahari untuk menggantikan energi yang tidak dapat diperbarui.

Jika semua kewajiban telah kita tunaikan, sudah sepantasnyalah kita memperoleh hak kita.

2. Hak Memanfaatkan Sumber Energi

Setiap orang memiliki hak yang sama untuk menggunakan energi agar dapat menunjang kegiatannya sehari-hari. Untuk hal-hal tertentu setiap orang pun berhak mengelola energi. Hak mengelola energi diperbolehkan selama tidak melanggar undang-undang dan merugikan orang lain. Jika hak dan kewajiban terhadap sumber energi telah dijalankan dengan baik, manfaat sumber energi pun dapat kita rasakan dengan baik pula.

Bersama temanmu, coba identifikasilah perbuatan orang-orang di sekitarmu berkaitan dengan penggunaan energi dalam kegiatan sehari-hari.

Perilaku Orang-Orang di Sekitarku	
Contoh Boros Energi	Contoh Hemat Energi

Kewajiban kita sebagai manusia tidak hanya pada sumber daya alam. Namun, juga terhadap lingkungan alam secara keseluruhan. Hal tersebut dikarenakan manusia dan lingkungan memiliki keterkaitan yang sangat erat.

Ayo Membaca



Bacalah bacaan berikut!

Manusia dan Lingkungan

Lingkungan amat penting bagi kehidupan manusia karena manusia tergantung kepada lingkungan. Manusia membutuhkan lingkungan untuk mencukupi kebutuhan hidupnya. Oleh karena itu, lingkungan memiliki daya dukung bagi kehidupan. Artinya, lingkungan mempunyai kemampuan untuk mendukung kehidupan manusia dan makhluk hidup lainnya.

Oleh karena itu, manusia harus senantiasa berbuat baik kepada lingkungan. Manusia harus dapat berpikir dan berperilaku secara tepat, bijak, dan bertanggung jawab.

Hidup yang selaras dengan alam dapat dimulai dari diri sendiri. Kita harus membiasakan pola hidup bersih dan sehat seperti selalu membuang sampah pada tempatnya, rajin berolahraga, dan

selalu memeriksa keadaan mesin kendaraan agar tidak menghasilkan banyak asap kotor. Selain itu, kita harus meningkatkan kreativitas dengan mendaur ulang barang-barang sudah tidak terpakai agar tidak mencemari lingkungan.

Sudahkah kalian berbuat demikian? Jika sudah, kembangkan dan tingkatkanlah terus. Namun

Ayo Berlatih



jika belum, mulailah melakukan dari sekarang. Jika kita cinta dan bersahabat dengan alam, alam akan cinta dan bersahabat dengan kita. Namun sebaliknya, jika kita merusak alam, alam akan marah dengan menumpahkan segala bencana pada kita. Hidup yang selaras dengan alam apat membawa dampak positif bagi umat manusia.

Kamu telah membaca bacaan “Manusia dan Lingkungan”. Temukan informasi-informasi penting pada bacaan tersebut.

Ayo Berlatih



Salah satu kewajiban manusia adalah menjaga lingkungan alam. Apa yang terjadi jika manusia tidak melaksanakan kewajiban tersebut? Carilah jawaban pertanyaan tersebut dengan bertanya kepada narasumber di sekitarmu. Kamu dapat bertanya kepada orang tuamu, bapak/ibu guru,

Ayo Renungkan



1. Apa yang kamu pelajari hari ini?

atau orang-orang lain di sekitarmu.

Lingkungan memiliki peran yang sangat penting bagi kehidupan manusia. Sebagai warga negara yang baik, masyarakat harus memiliki kepedulian yang tinggi terhadap kelestarian lingkungan hidup di sekitarnya sesuai dengan kemampuan masing-masing. Hal ini merupakan salah satu perwujudan pelaksanaan kewajiban kita sebagai warga negara.

Pada pembelajaran yang lalu, kamu telah mengetahui hak dan kewajiban warga negara terhadap lingkungan alam. Agar semakin memahaminya, perankan drama berikut berkaitan dengan hak dan kewajiban manusia terhadap lingkungan alam.

2. Manfaat apa saja yang dapat kamu ambil melalui pembelajaran hari ini?

3. Keterampilan apa saja yang dapat kamu kuasai melalui pembelajaran hari ini?

4. Apa yang akan kamu lakukan setelah melalui pembelajaran hari ini?

5. Kerangka Berpikir

Profesi guru sangat identik dengan peran mendidik. Kualitas pendidikan dapat dipengaruhi oleh guru sebagai subjek pengajar, untuk itu ketika membina siswa pada saat proses pembelajaran diharapkan guru dapat merangsang pengetahuan kepada siswa dan didukung dengan penggunaan model pembelajaran yang bervariasi sehingga siswa dapat merespon

dengan baik. Namun yang terjadi saat ini, pada proses pembelajaran di dalam kelas dilakukan dengan metode ceramah untuk menyampaikan materi pada siswa. kurangnya model pembelajaran yang bervariasi mengakibatkan dampak pada hasil belajar siswa yang rendah.

Kondisi ini juga terjadi pada sekolah yang akan diteliti oleh peneliti yaitu SD Swasta GKPS Saribudolok kelas IV pada tema Kayanya Negeriku subtema Kekayaan Sumber Energi di Indonesia pembelajaran 3 dan 4 yaitu dalam proses pembelajaran guru belum menerapkan model pembelajaran yang bervariasi dan masih berpusat pada guru (*Teacher Centered*) sehingga mengakibatkan pada hasil belajar siswa di kelas IV SD Swasta GKPS Saribudolok pada materi tema Kayanya Negeriku subtema Kekayaan Sumber Energi di Indonesia pembelajaran 3 dan 4 menjadi rendah. Untuk mencegah hal tersebut, maka diperlukan proses perubahan untuk meningkatkan hasil belajar siswa yaitu dengan melakukan penelitian tindakan kelas. Pada proses pembelajaran dilakukan dengan menerapkan *model pembelajaran interaktif* merupakan salah satu model yang berorientasi pada materi pelajaran hasil belajar siswa sehari-hari. Dengan menerapkan model tersebut dapat disajikan kerangka berpikir mengenai kondisi awal pembelajaran, pemberian tindakan serta kondisi akhir yang akan dicapai.

Berdasarkan kerangka berpikir yang telah di uraikan di atas, maka yang menjadi hipotesis tindakan dari penelitian ini adalah “Terjadi peningkatan hasil belajar siswa pada Tema Kayanya Negeriku Subtema Kekayaan Sumber Energi di Indonesia pembelajaran 3 dan 4 di kelas IV SD Swasta GKPS Saribudolok tahun ajaran 2021/2022.

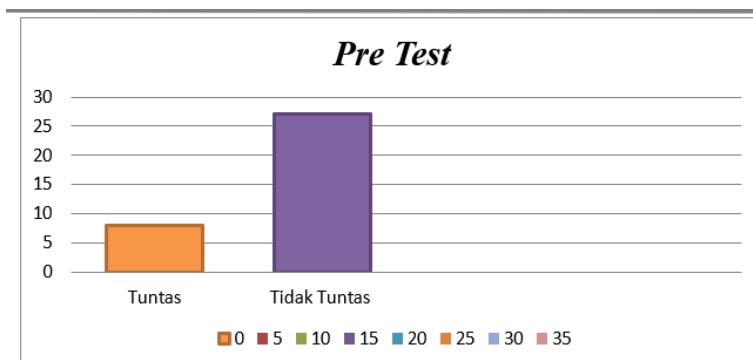
METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan campuran melalui metode penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian dilaksanakan di kelas IV SD Swasta GKPS Saribudolok pada semester genap tahun pembelajaran 2021/2022 sebanyak II siklus. Subjek penelitian dalam penelitian tindakan kelas adalah adalah siswa kelas IV SD Swasta GKPS Saribudolok semester genap Tahun Pembelajaran 2021/2022 dengan jumlah 35 orang siswa yang terdiri dari 18 laki-laki dan 17 orang perempuan. Teknik dan alat pengumpulan data adalah lembar observasi aktivitas guru dan aktivitas siswa, tes pilihan ganda, dan studi dokumentasi. Sebelum diujikan, instrument diuji validitas dan reliabilitas nya. Data dianalisis dengan menghitung tingkat ketuntasan dengan persentase.

HASIL PENELITIAN

1. Data Pretes Ketuntasan Hasil Belajar secara Individual

Berdasarkan hasil perhitungan data pretes, dari 35 siswa hanya 8 orang siswa yang mendapat nilai tuntas dan mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), sedangkan 27 orang siswa mendapat nilai tidak tuntas dan tidak mencapai nilai KKM yang telah ditentukan yaitu 70. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan siswa masih tergolong rendah. Untuk mengetahui persentase hasil belajar siswa pada pretest dapat dilihat pada diagram di bawah ini:



Gambar 1. Diagram Ketuntasan Hasil Belajar pada *Pre Test*

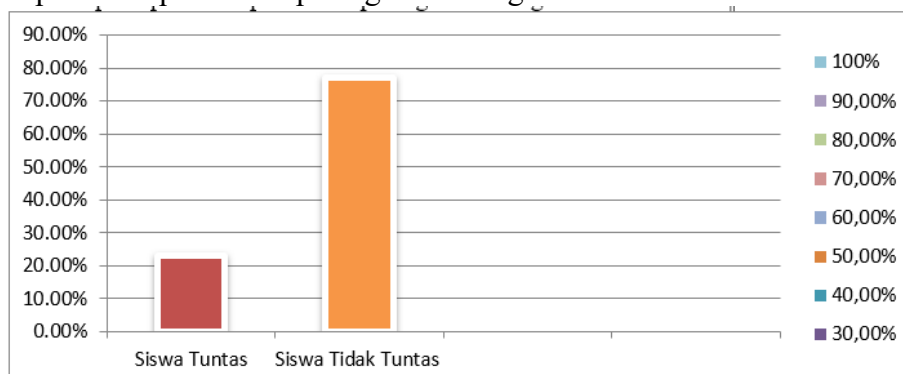
2. Data Pretes Ketuntasan Hasil Belajar secara Klasikal

Setelah diketahui ketuntasan individu, selanjutnya ketuntasan klasikal dirangkum dari hasil belajar siswa yang tuntas dan hasil belajar siswa yang belum tuntas. Siswa yang dapat dikatakan tuntas belajarnya secara klasikal jika di dalam kelas tersebut terdapat 80 % siswa yang tuntas belajarnya. Ketuntasan secara klasikal pada pra siklus ditampilkan pada tabel berikut ini:

Tabel 1. Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Secara Klasikal Pada *Pre Test*

Ketuntasan Belajar	<i>Pre Test</i>	
	Jumlah Siswa	Persentase
Tuntas	8	22,85%
Tidak Tuntas	27	77,15%
Jumlah	35	100 %

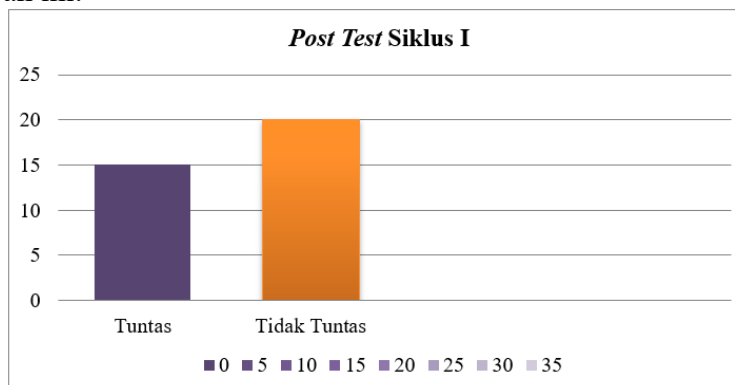
Dari hasil ketuntasan belajar individu dan klasikal maka dapat diperoleh nilai rata-rata hasil belajar siswa sebesar 56,02. Untuk mengetahui persentase perubahan hasil belajar siswa secara klasikal pada pretest dapat dilihat pada gambar diagram di bawah ini:



Gambar 2. Diagram Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Klasikal Pada *Pre Test*

3. Data Postes Ketuntasan Hasil Belajar Individual Siklus I

Berdasarkan data postes, dari 35 orang siswa hanya 15 orang siswa yang mendapat nilai tuntas dan mencapai Kriteria Ketuntasan Maksimal (KKM) sedangkan 20 orang siswa mendapat nilai tidak tuntas dan tidak mencapai Kriteria Ketuntasan Maksimal (KKM) yang telah ditentukan yaitu 70. Ketuntasan secara individual dapat dilihat perbandingannya pada diagram di bawah ini.



Gambar 3. Diagram Ketuntasan Hasil Belajar Secara Individual Pada Siklus I

4. Data Postes Ketuntasan secara Klasikal Siklus I

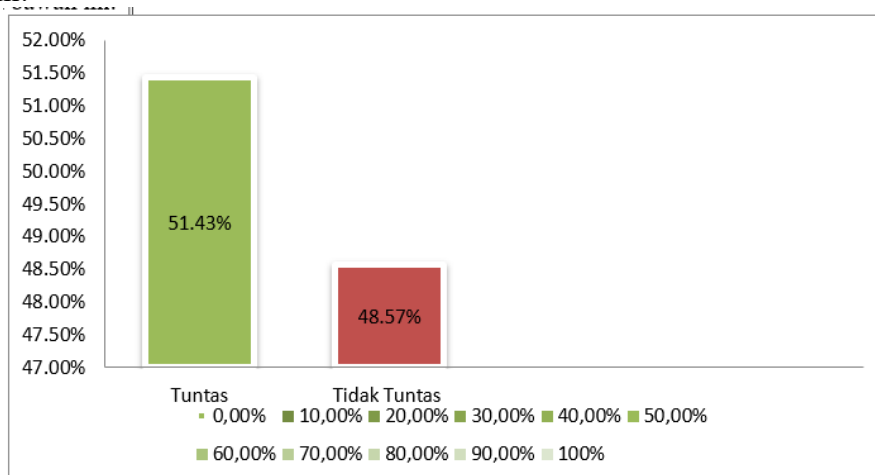
Setelah diketahui ketuntasan individu, selanjutnya ketuntasan hasil belajar secara klasikal yang dilihat dari hasil belajar siswa dalam satu kelas. Siswa yang dikatakan tuntas hasil belajarnya secara klasikal jika di dalam kelas tersebut terdapat 80% siswa yang mendapat nilai tuntas dan mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan. Untuk menghitung ketuntasan secara klasikal dapat dihitung dengan rumus berikut:

$$P = \frac{\sum \text{siswa yang tuntas belajar}}{\sum \text{siswa}} \times 100$$

Yang tuntas belajar yaitu: $\frac{18}{35} \times 100\% = 51,43\%$

Yang tidak tuntas yaitu : $\frac{17}{35} \times 100\% = 48,57\%$

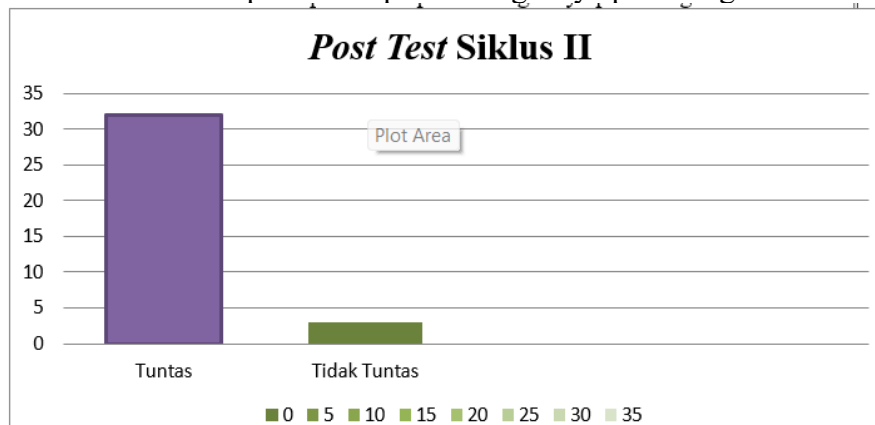
Ketuntasan secara klasikal pada tabel 4.4 dapat dilihat perbandingannya pada diagram di bawah ini:



Gambar 4. Diagram Ketuntasan Hasil Belajar Secara Klasikal Pada Siklus I

5. Data Postes Ketuntasan Belajar secara Individual Siklus II

Berkaitan dengan hasil belajar siswa secara individual, dapat dilihat bahwa dari 35 siswa terdapat 32 siswa yang mendapat nilai tuntas dan mencapai KKM sedangkan 3 siswa mendapat nilai tidak tuntas dan tidak mencapai nilai KKM yang telah ditentukan yaitu 70. Ketuntasan secara individu dapat dilihat perbandingannya pada diagram berikut ini:



Gambar 5. Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Secara Individual Pada Siklus II

6. Data Postes Ketuntasan Hasil Belajar secara Klasikal

Berdasarkan hasil belajar yang diperoleh peneliti pada tindakan siklus I hasil belajar siswa secara klasikal belum tuntas karena belum mencapai 80% tetapi hanya mencapai 51,43%. Pada pelaksanaan siklus II terjadi peningkatan terhadap hasil belajar siswa secara klasikal. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Ketuntasan Hasil Belajar Siswa secara Klasikal pada Siklus II

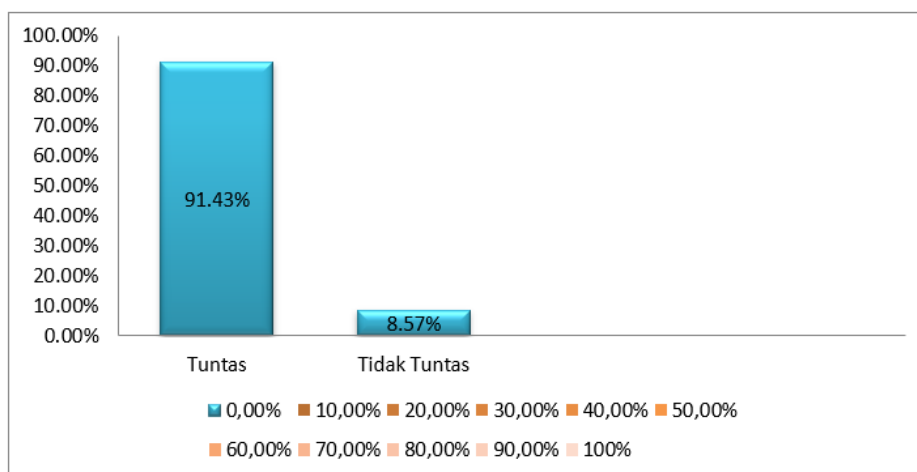
Keterangan	Siklus II	
	Jumlah Siswa	Persentase
Jumlah siswa yang tuntas	32	91,43%
Jumlah siswa yang tidak tuntas	3	8,57%
Jumlah siswa	35	100%

$$P = \frac{\sum \text{siswa yang tuntas belajar}}{\sum \text{siswa}} \times 100$$

Yang tuntas belajar yaitu: $\frac{32}{35} \times 100\% = 91,43\%$

Yang tidak tuntas yaitu : $\frac{3}{35} \times 100\% = 8,57\%$

Ketuntasan hasil belajar secara klasikal dapat dilihat perbandingannya pada diagram berikut ini.

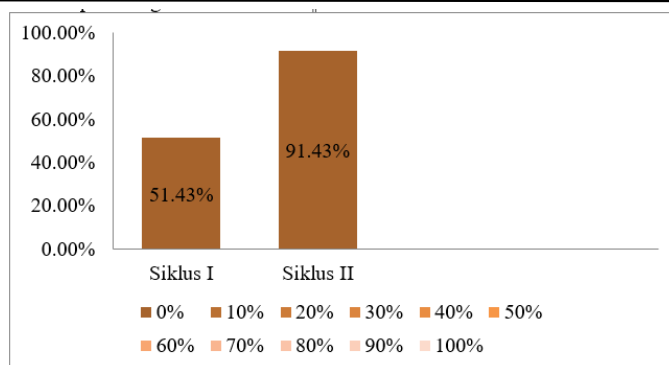


Gambar 6 Ketuntasan Hasil Belajar Secara Klasikal Pada Siklus II

Dari hasil ketuntasan belajar individu dan klasikal maka dapat diperoleh nilai rata-rata belajar siswa adalah 82,68. Berdasarkan data yang telah diperoleh pada siklus II dapat diketahui bahwa dari 35 orang siswa telah diberikan tindakan yaitu model pembelajaran interaktif menunjukkan bahwa 32 orang siswa yang tuntas hasil belajarnya dengan persentase 91,43% sedangkan sebanyak 3 orang siswa tidak tuntas hasil belajarnya dengan 8,57% dan nilai rata-rata kelas yaitu 82,68.

7. Perbandingan Hasil Belajar Secara Klasikal antar Siklus I dan II

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil belajar siswa dalam pelaksanaan penelitian yang dimulai dari pelaksanaan posttest siklus I, dan posttest siklus II dapat dilihat bahwa terdapat peningkatan hasil belajar dari posttest siklus I ke posttest siklus II. Ketuntasan hasil belajar secara klasikal pada posttest siklus I diperoleh sebesar 51,43%. Pada posttest siklus II ketuntasan hasil belajar meningkat menjadi 91,43%. Peningkatan hasil belajar dari posttest siklus I ke posttest siklus II adalah sebesar 40%. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada diagram di bawah ini:



Gambar 7. Diagram Perbandingan Hasil Belajar Siswa Pada Post Test Siklus I dan Post Test Siklus II

8. Perbandingan Rata-rata Hasil Belajar Individual antar Siklus I dan II

Berdasarkan data yang diperoleh dari rata-rata hasil belajar pada posttest siklus I dan posttest siklus II dapat dilihat adanya peningkatan. Pada posttest siklus I rata-rata hasil diperoleh sebesar 67,6, sedangkan posttest siklus II rata-rata hasil belajar meningkat menjadi 82,68. Berdasarkan peningkatan yang diperoleh dari data hasil belajar siswa maka dapat dilihat bahwa dari posttest siklus I ke posttest siklus II mengalami peningkatan sebesar 15,08. Untuk lebih jelas mengenai peningkatan rata-rata hasil belajar siswa dapat dilihat pada gambar diagram di bawah ini:



Gambar 8. Diagram Perbandingan Rata-Rata Hasil Belajar Siswa Pada Post Test Siklus I dan II

Dari perbandingan data antar siklus, baik secara klasikal maupun secara individual, maka disimpulkan ada peningkatan signifikan hasil belajar dengan penggunaan model interaktif. Dengan demikian, hipotesis alternatif diterima.

PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

Model pembelajaran interaktif adalah suatu cara atau teknik pembelajaran yang digunakan oleh guru pada saat menyajikan bahan pelajaran dimana guru pemeran utama dalam menciptakan situasi interaktif yang edukatif, yakni interaksi antara guru dengan siswa, siswa dengan siswa dan dengan sumber pembelajaran dalam menunjang tercapainya tujuan belajar.

Model belajar ini merupakan salah satu alternatif model pembelajaran yang dapat membantu siswa untuk berani mengungkapkan keingintahuannya dan ketidaktahuannya terhadap konsep yang sedang dipelajarinya. Sedangkan menurut Dasna pembelajaran interaktif mengacu pada interaksi antara peserta didik dengan pendidik, peserta didik dengan pengajar,

atau juga peserta didik dengan media/sumber belajar.

Model dirancang agar siswa akan bertanya dan kemudian menemukan jawaban pertanyaan mereka sendiri. Berdasarkan pendapat yang telah dikemukakan, model pembelajaran interaktif dapat dipahami sebagai pembelajaran yang menekankan pada komunikasi antar siswa maupun siswa dengan guru melalui interaksi langsung dengan sumber belajar. Komunikasi dapat terjalin dari pemberian stimulus-stimulus untuk menggali pertanyaan-pertanyaan siswa sebagai ungkapan rasa ingin tahu siswa terhadap pengetahuan yang akan dipelajari.

Dari segi Langkah-langkah, model pembelajaran interaktif terdiri dari tahap pengantar, tahap aktivitas penyelesaian masalah, tahap saling berbagi dan diskusi, tahap meringkas, dan tahap menilai belajar. Dengan karakteristik, kegunaan, dan tahapan-tahapan model interaktif ini, dapat disimpulkan bahwa dapat meningkatkan hasil belajar siswa khususnya berkaitan materi dengan tema "Kayanya Negeriku".

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan, terutama pada tema "Kayanya Negeriku" di SD Swasta GKPS Saribudolok. Berdasarkan data pretes dan postes, terdapat peningkatan yang jelas pada hasil belajar siswa baik secara individu maupun klasikal setelah diterapkannya model ini. Pada siklus pertama, ketuntasan belajar secara klasikal hanya mencapai 51,43%, sedangkan pada siklus kedua meningkat menjadi 91,43%. Rata-rata nilai siswa juga mengalami peningkatan dari 67,6 pada siklus pertama menjadi 82,68 pada siklus kedua.

Model pembelajaran interaktif yang melibatkan komunikasi aktif antara guru, siswa, dan sumber belajar terbukti efektif dalam memotivasi siswa untuk lebih aktif bertanya dan menemukan jawaban mereka sendiri. Hal ini juga memfasilitasi pengembangan keterampilan kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa. Dengan demikian, penggunaan model pembelajaran interaktif dapat dianggap sebagai strategi yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas dan memperbaiki hasil belajar siswa..

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, D. (2018). *Implementasi Pembelajaran Tematik*. Bandung. Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, S. (2020). *Prosedur Penelitian* (Rev (ed.); XIV). Jakarta. Rineka Cipta.
- Aunurrahman. (2012). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung. Alfabeta.
- Dimiyati, M. (2019). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta. Rineka Cipta.
- Djamarah, S. B. (2020). *Psikologi Belajar*. Jakarta. Rineka Cipta.
- Hamalik, O. (2017). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta. Bumi Aksara.
- Istarani. (2019). *58 Model Pembelajaran Inovatif*. Medan. Media Persada.
- Istarani, & Pulungan, I. (2018). *Ensiklopedi Pendidikan*. Medan. Media Persada.
- Istirani & Pulungan. (2018). *Ensiklopedi Pendidikan* (A. Sembiring (ed.)). Medan. Media Persada.
- Jihad, Asep. Haris, A. (2020). *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta. Multi Pressindo.
- Khairani, M. (2014). *Psikologi Belajar*. Yogyakarta. Aswaja Pressindo.
- Komara, E. (2016). *Belajar dan Pembelajaran Interaktif*. Bandung. Refika Aditama.
- Kompri. (2015). *Motivasi Pembelajaran*. Bandung. Remaja Rosdakarya.
- Kurniasih, Imas. Sani, B. (2016). *Model Pembelajaran*. Kata Pena.
- Kurniawan, D. (2019). *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Bandung. Alfabeta.
- Majid, A. (2015). *Strategi Pembelajaran*. Bandung. Remaja Rosdakarya.
- Priansa, D. J. (2019). *Pengembangan Strategi dan Model Pembelajaran*. Bandung. Pustaka

Setia.

Rusman. (2012). *Model-model Pembelajaran*. Depok. RajaGrafindo Persada.

Salahudin, Anas. Alkrienciehie, I. (2017). *Pendidikan Karakter*. Bandung. Pustaka Setia.

Sanjaya, W. (2011). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta.

Sari, Harnika. Ason, Y. B. (2015). Jurnal Pendidikan Dasar, 3 (2), Desember 2015. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2), 166–174.

Silaban, J. P. (2019). *Pendidikan Guru Sekolah Dasar Juril AQUINAS p-ISSN: 2615-7683. 1*, 107–126.

Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta. Rineka Cipta.

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif*. Bandung. Alfabeta.

Suprijono, A. (2015). *Cooperative Learning*. Yogyakarta. Pustaka Belajar.

Trianto. (2011). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta. Kencana Prenada Media Group.

Widiantono, Nugroho. Harjono, N. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas 5 Sd. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 7(3), 199.
<https://doi.org/10.24246/j.scholaria.2017.v7.i3.p199-213>

Wijaya, C. S. (2018). *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung. Citapustaka Media Perintis.