

Model Pembelajaran Interaktif dapat Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Kelas III SD Negeri 7 Metro Pusat dalam Pembelajaran IPS Tentang Lingkungan Alam dan Buatan Semester I Tahun Ajaran 2012/2013

Toti, HS.

SD Negeri 7 Metro Pusat

E-Mail:

Abstrak

This classroom action research aims to analyze the interest and student learning outcomes in social studies about the natural environment and the built environment through interactive learning model. Procedures action research consisted of two cycles. Each cycle is implemented in accordance with the change to be achieved. Implementation of this class action using the following procedure: action planning, action, observation, and reflection. The planning stage is started with the holding debriefing and discussion of the natural environment and the built environment, set up RPP (Lesson Plan) to be used as a reference in the implementation of measures in cycle I. Implementation of the first cycle of learning that the teacher explains the material and then held a question and answer to students , guide students in doing LKS, and discuss LKS to measure students' ability to accept the teacher's explanation. Based on the results of formative tests pasa cycle I obtained an average value of 6.9 and graduation niali KKM amounted to 65.2%. On the implementation of the first cycle of learning, apparently the result of evaluation of student learning shows that an understanding of the natural and artificial environment is still lacking for the teachers make learning improvement plan in accordance with set improvement goals. Based on the factors that cause less successful learning social studies teacher design a plan in general in implementing the improvement of learning, namely: to hold a dialogue with Shiva discussing the natural environment and the built environment with a sentence coherently, create a worksheet, use a learning method that varies the lecture method, question and answer method, discussion method, and

the method of administration tasks. After the attempted improvements in cycle II learning through interactive learning model is then formative II test results obtained by the average value of 7.8 with the graduation of 87% KKM action results in the second cycle showed a satisfactory success.

Key Words: *Learning Objectives. Interactive learning*

A. PENDAHULUAN

IPS sebagai salah satu bidang studi yang memiliki tujuan membekali siswa untuk mengembangkan penalarannya disamping aspek nilai dan moral, banyak memuat materi social bersifat hapalan sehingga pengetahuan dan informasi yang diterima siswa sebatas produk hapalan.¹ Sifat pelajaran IPS tersebut membawa konsekuensi terhadap proses belajar mengajar yang didominasi oleh pendekatan ekspositoris, terutama guru menggunakan metode ceramah sedangkan siswa kurang terlibat atau cenderung pasif. Dalam metode ceramah terjadi dialog imperaktif. Padahal, dalam proses belajar mengajar keterlibatan siswa harus secara totalitas, artinya melibatkan pikiran, penglihatan, pendengaran, dan psikomotor (keterampilan, salah satunya sambil menulis). Jadi, dalam proses belajar mengajar, seorang guru harus mengajak siswa untuk mendengarkan, menyajikan media yang dapat dilihat, memberi kesempatan untuk menulis dan mengajukan pertanyaan atau tanggapan sehingga terjadi dialog kreatif yang menunjukkan proses belajar mengajar yang interaktif. Situasi belajar seperti ini dapat tercipta melalui penggunaan pendekatan partisipatoris.²

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 IPS mempunyai

¹ Winaputra, S Udin, *Strategi Belajar Mengajar*. (Jakarta: Universitas Terbuka, 2005).

² *Ibid*

hubungan erat dengan cara mengaktifkan siswa dalam belajar, terutama dalam proses pengembangan keterampilannya. Permasalahan yang muncul di sekolah saat melaksanakan pembelajaran siswa dalam bidang IPS adalah kurangnya motivasi dari diri siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar. Mereka kurang serius dalam memfokuskan diri mengikuti materi pembelajaran IPS. Hal ini muncul karena dalam pelaksanaan belajar mengajar guru lebih sering menggunakan buku sebagai sumber belajar, dimana guru hanya menggunakan metode ceramah saja dalam menjelaskan materi pembelajaran IPS. Tidak adanya media peraga atau contoh gambar yang merupakan sarana pengetahuan nyata bagi siswa.

Berdasarkan hasil observasi dan informasi yang diberikan oleh guru di SD Negeri 7 Metro Pusat, khususnya kelas III terdapat permasalahan yang dihadapi oleh siswa yaitu kurangnya motivasi dari diri siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar mata pelajaran IPS, pernyataan tersebut didasarkan pula pada hasil nilai ulangan harian siswa pada mata pelajaran IPS yang cukup rendah dan daya serap siswa secara klasikal masih dibawah standar minimum yaitu 43,5%. Secara rinci dari 23 siswa kelas III di SD Negeri 7 Metro Pusat yang mendapat nilai 80 adalah 3 siswa (13,06%), yang mendapat nilai 70 sebanyak 7 siswa (30,43%), yang mendapat nilai 60 sebanyak 6 siswa (26,09%), yang mendapat nilai 50 sebanyak 5 siswa (21,73%). dan yang mendapat 40 adalah 2 siswa (8,69 %) (Fakta ini menunjukkan bahwa siswa SD Negeri 7 Metro Pusat belum mencapai ketuntasan belajar pada mata pelajaran IPS.

Setelah kegiatan pembelajaran selesai ditemukan beberapa masalah yang terjadi dalam proses belajar mengajar, yaitu: 1. Kurangnya interaksi antara guru dan siswa. 2. Penguasaan guru tentang metode pengajaran masih berada dibawah standar. 3. Siswa cenderung pasif dan kurangnya motivasi siswa. 4. Metode yang digunakan dalam mengajar hanya ceramah. 5. Siswa cenderung menghafal bukan memahami materi pelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimanakah penggunaan

mode pembelajaran interaktif pada materi tentang lingkungan alam dan buatan untuk meningkatkan prestasi belajar siswa kelas III SD Negeri 7 Metro Pusat.

B. PEMBAHASAN

1. Tujuan dan Manfaat Penelitian Perbaikan Pembelajaran

Tindakan perbaikan pembelajaran yang dilaksanakan dengan berlandaskan kaidah PTK ini bertujuan sebagai berikut “Dengan penggunaan model pembelajaran interaktif dalam materi tentang lingkungan alam dan buatan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa kelas III SD Negeri 7 Metro Pusat. Manfaat Penelitian Perbaikan Pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a. Bagi Guru. Hasil penelitian ini akan bermanfaat bagi guru untuk memperoleh pengalaman penelitian tindakan kelas di kelas III SD Negeri 7 Metro Pusat khususnya dalam rangka meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran IPS.
- b. Bagi Siswa. Tindakan yang diberikan dalam dua siklus dapat bermanfaat bagi siswa untuk memberikan latihan/pengalaman untuk menyelesaikan masalah dan meningkatkan prestasi belajar siswa.
- c. Bagi Guru Lain. Hasil PTK dapat bermanfaat bagi guru lain yang memiliki masalah yang sama/serupa sebagai input atau masukan untuk melakukan pemecahan masalah kelas di sekolah lain dalam rangka meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran IPS dengan menggunakan model pembelajaran interaktif.
- d. Bagi Kepala Sekolah. Hasil PTK ini dapat digunakan sebagai masukan atau informasi untuk meningkatkan kualitas proses atau hasil pembelajaran dikelas dengan menghimbau kepada guru untuk melakukan PTK.

2. Model Pembelajaran Interaktif

Model pembelajaran interaktif sering dikenal dengan nama pendekatan pertanyaan anak. Model ini dirancang agar siswa akan bertanya dan kemudian

menemukan jawaban pertanyaan mereka sendiri.³ Meskipun anak-anak mengajukan pertanyaan dalam berbagai kegiatan bebas, pertanyaan - pertanyaan tersebut akan terlalu melebar dan sering kali kabur sehingga kurang terfokus. Guru perlu mengambil langkah khusus untuk mengumpulkan, memilah dan mengubah pertanyaan-pertanyaan tersebut ke dalam kegiatan khusus. Pembelajaran interaktif merinci langkah-langkah ini dan menampilkan suatu struktur untuk satu pelajaran IPS yang melibatkan pengumpulan dan pertimbangan terhadap pertanyaan-pertanyaan siswa sebagai pusatnya.⁴

Pengembangan model pembelajaran interaktif dalam IPS dapat dilakukan oleh guru pada semua pokok bahasan, dengan syarat harus memperhatikan Sembilan hal, yaitu:

- a. Faktor Minat dan Perhatian
- b. Faktor Motivasi
- c. Faktor Latar atau Konteks
- d. Faktor Perbedaan Individu
- e. Faktor Sosialisasi
- f. Faktor Belajar sambil Bermain
- g. Faktor Belajar sambil Bekerja
- h. Faktor Inkuiri
- i. Faktor Memecahkan Masalah

Sedangkan jenis pertanyaan untuk pengembangan model dialog kreatif ada enam jenis yaitu:

- a. Pertanyaan mengingat
- b. Pertanyaan mendeskripsikan
- c. Pertanyaan menjelaskan
- d. Pertanyaan sintesis
- e. Pertanyaan menilai
- f. Pertanyaan terbuka

Untuk meningkatkan interaksi dalam proses belajar mengajar, guru hendaknya mengajukan pertanyaan dengan memberi kesempatan kepada siswa untuk mendiskusikan

³ Harlen *Model Pembelajaran Interaktif*. (London: Kogon Page, 1992), hlm. 12.

⁴ *Ibid*, hlm. 48-50

jawabannya dan menjadi dinding pemantul atas jawaban siswa.

3. Pengertian Belajar

Belajar merupakan usaha yang dilakukan seseorang melalui intraksi dengan lingkungannya untuk merubah prilakunya, dengan demikian hasil dan kegiatan belajar adalah berupa perubahan tingkah laku yang relative permanen pada diri orang yang belajar. Menurut Bell Gredler (1994: 34.) belajar adalah proses seseorang memperoleh berbagai kecakapan ketrampilan dan sikap. Menurut Winkel (1996) Belajar merupakan suatu aktifitas mental / psisik yang berlangsung dalam intraksi aktif dengan lingkungan menghasilkan perubahan –perubahan dalam pengetahuan, pemahaman nilai dan sikap⁵, perubahan itu bersifat relative, konstan dan berbekas. Teori belajar kognitif merupakan suatu bentuk teori belajar yang disebut sebagai model perceptual, tingkah laku seseorang ditentukan oleh persepsi serta pemahaman tentang situasi yang berhubungan dengan tujuan belajar. Beberapa rumusan belajar menyimpulkan hal-hal pokok yang menyangkut belajar sebagai berikut:

- a. Belajar membuat perubahan dalam arti perubahan perilaku aktual maupun potensial .
- b. Perubahan itu pada dasarnya didapat dari kecakapan baru.
- c. Perubahan itu terjadi karena usaha.

Dari beberapa kajian teori diatas dirumuskan bahwa belajar merupakan usaha manusia dalam rangka merubah pola pikir dan tingkah lakunya berdasarkan pengetahuan , pengalaman dan intraksi dengan lingkungan sekitarnya, sehingga terjadi perubahan ketrampilan, pemahaman, pengetahuan nilai dan sikap yang bersifat permanen dan membekas, sehingga diharapkan dapat hidup mandiri tidak tergantung pada orang lain.

4. Penerapan Model Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa

⁵ Wardani I.G.A.K, Wihardit Kuswaya, Nasution Noehi, *Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*. (Jakarta: Universitas Terbuka, 2006).

Sebelum mengajar atau pembelajaran dilaksanakan, seorang guru harus membuat rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), menentukan konsep materi yang akan dipelajari siswa, mencari dan merumuskan masalah yang sesuai dengan konsep tersebut, serta merencanakan strategi pembelajaran yang cocok. Adapun materi yang akan dipelajari dengan melalui model pembelajaran interaktif adalah pelajaran IPS tentang Lingkungan alam dan lingkungan buatan menurut Usman dalam Harlen Model Pembelajaran Interaktif ini dirancang agar siswa akan bertanya dan kemudian menemukan jawaban pertanyaan mereka sendiri.⁶ Meskipun anak-anak mengajukan pertanyaan dalam berbagai kegiatan bebas, pertanyaan-pertanyaan tersebut akan terlalu melebar dan sering kali kabur sehingga kurang terfokus. Guru perlu mengambil langkah khusus untuk mengumpulkan, sehingga kurang terfokus.

5. Pengertian Materi: Lingkungan Alam dan Lingkungan Buatan

- a. Pengertian lingkungan alam adalah lingkungan yang terbentuk secara alami yang merupakan ciptaan Tuhan yang harus dipelihara dengan baik, lingkungan alam terdiri dari benda-benda yang hidup (biotik) dan benda yang mati (abiotik). Lingkungan alam yang hidup terdiri dari binatang dan tumbuh-tumbuhan dari yang terkecil sampai yang terbesar. Sedangkan lingkungan alam yang mati (abiotik) terdiri atas air, udara, tanah, gunung, sungai, laut, hutan dan sinar matahari.
- b. Pengertian lingkungan buatan adalah lingkungan yang sengaja dibuat manusia untuk kepentingan tertentu guna menunjang kebutuhan hidup, lingkungan buatan dapat dibedakan menjadi dua yaitu: lingkungan buatan yang berkaitan dengan alam dan lingkungan buatan yang berkaitan dengan bangunan. Lingkungan alam yang berkaitan dengan alam misalnya waduk dan ladang, sedangkan lingkungan buatan yang berkaitan dengan bangunan yaitu rumah, gedung, bandara, bendungan jembatan dan jalan raya.

⁶ Usman, *Penerapan Model Pembelajaran Interaktif*, (Bandung: Pustaka Martina, 1999), hlm. 34.

6. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan nyata yang dapat langsung diukur dengan tes tertentu dan dapat dihitung hasilnya. Prestasi belajar merupakan hasil dari usaha siswa yang dapat dicapai saat dilakukan evaluasi untuk mengetahui sejauh mana penguasaan siswa terhadap berbagai hal yang pernah dilatihkan/dijarkan sudah dapat diperoleh gambaran yang nyata tentang pencapaian program pembelajaran secara menyeluruh.⁷

7. Pengertian Aktivitas

Menurut Sriyono aktivitas adalah segala kegiatan yang dilaksanakan baik secara jasmani atau rohani. Aktivitas siswa selama proses belajar mengajar merupakan salah satu indikator adanya keinginan siswa untuk belajar. Aktivitas siswa merupakan kegiatan atau perilaku yang terjadi selama proses belajar mengajar. Trinandita (1984) menyatakan bahwa “hal yang paling mendasar yang dituntut dalam proses pembelajaran adalah keaktifan siswa”. Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran akan menyebabkan interaksi yang tinggi antara guru dengan siswa ataupun dengan siswa itu sendiri.

8. Aktivitas Siswa Bertanya dalam Pembelajaran

Aktivitas siswa sangat diperlukan dalam kegiatan belajar mengajar sehingga siswa yang seharusnya banyak aktif, sebab siswa sebagai subyek didik yang merencanakan, dan ia sendiri yang seharusnya melaksanakan belajar. Namun realitasnya, siswa masih cenderung pasif dan pembelajaran lebih berpusat kepada guru. Aktivitas siswa selama proses pembelajaran masih terbatas pada mendengar penjelasan guru, mencatat, kemudian dilanjutkan dengan latihan soal.

9. Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran

⁷ Suciati, *Belajar dan Pembelajaran 2*. (Jakarta: Universitas Terbuka, 2011), hlm. 11.

Pendekatan, strategi, metode, dan teknik dalam pembelajaran juga menuntut siswa terlibat secara aktif. Pentingnya aktivitas belajar siswa ini sesuai dengan tuntutan empat pilar pendidikan, yaitu *learning to know*, *learning to do*, *learning to be oneself*, dan *learning to live together*. Jadi pembelajaran harus menyebabkan siswa belajar aktif dan berpusat pada siswa.

10. Prestasi Belajar Siswa

Prestasi belajar siswa adalah hasil belajar yang dinyatakan dalam bentuk nilai atau dalam bentuk skor, setelah siswa mengikuti pelajaran. Sedangkan, Sudjana mendefinisikan hasil belajar sebagai kemampuan yang dimiliki siswa, yang ditunjukkan melalui perubahan tingkah laku (*behavioral change*), setelah ia mengalami pengalaman belajar.⁸

C. PENGERTIAN METODE

Metode artinya prosedur atau kegiatan intraksional guru secara terencana untuk mengajar suatu bahan pelajaran. Jadi metode mengajar berarti suatu pengorganisasian materi pelajaran dan pengaturan lingkungan belajar yang memungkinkan pembinaan siswa kearah yang ditentukan.

1. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (*classroom Action Researc*).

a. Subjek Penelitian

Subyek penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III yang berjumlah 23 siswa. Selanjutnya, subyek penelitian kami tinjau dari segi jenis kelamin, yaitu jumlah seluruh siswa kelas III pada SD Negeri 7 Metro Pusat tahun pelajaran 2012/2013 dalam penelitian ini ada 23 siswa, yang terdiri dari 11 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan.

b. Tempat Penelitian

⁸ Sudjana. *Prestasi Belajar Siswa* (Jakarta: Rineka Cipta, 1990), hlm. 27

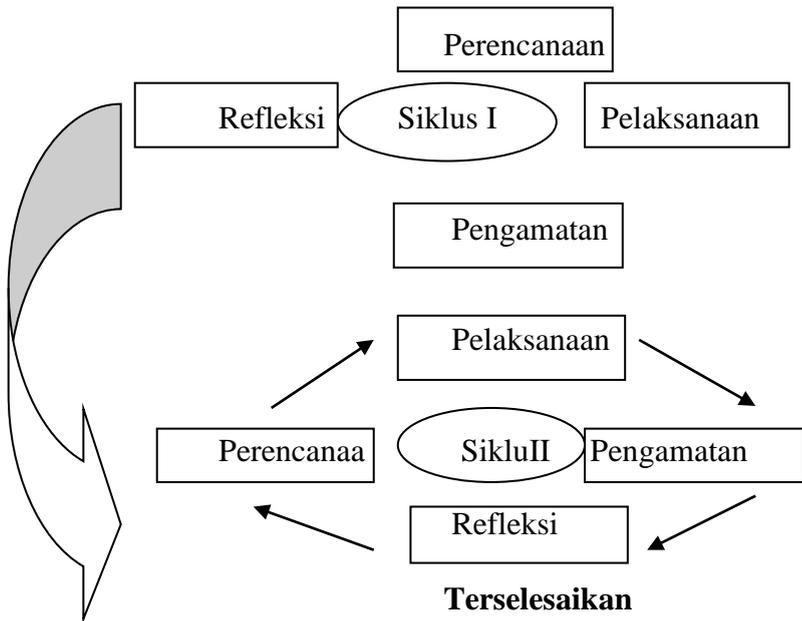
Tempat yang digunakan untuk melaksanakan penelitian ini adalah SD Negeri 7 Metro Pusat Kota Metro

c. Waktu Penelitian

Waktu yang digunakan peneliti dalam melaksanakan penelitian tindakan kelas ini selama 2 siklus, yaitu pada tanggal 23 Oktober 2012 (sampai dengan 13 Nopember 2012).

d. Alur penelitian

Gambar 1 Prosedur penelitian tindakan kelas



Pelaksanaan penelitian tindakan kelas secara rinci meliputi langkah-langkah sebagai berikut :

a. Rencana

Rencana perbaikan pembelajaran yang peneliti susun antara lain meliputi: 1). Mengadakan tanya jawab dan diskusi tentang lingkungan alam dan buatan. 2). Siswa berdiskusi dan melakukan tanya jawab tentang lingkungan alam dan buatan

b. Pelaksanaan

Adapun pelaksanaan dari rencana pembelajaran antara lain sebagai berikut: 1). Guru menjelaskan materi dengan melakukan tanya jawab dengan siswa. 2). Membimbing siswa dalam mengerjakan LKS. 3).

Membahas LKS untuk mengukur kemampuan siswa dalam menerima penjelasan guru.

c. Pengamatan / Pengumpulan Data / Instrumen

Kegiatan observasi berarti pengamatan dengan tujuan tertentu, yaitu untuk mengumpulkan data – data hasil perbaikan. Observasi dalam penelitian tindakan kelas dilakukan terhadap guru sebagai peneliti oleh supervisor, dan pengamatan (observasi) terhadap siswa sebagai subyek penelitian.

Untuk mengetahui hasil perbaikan pembelajaran, data-data dikumpulkan melalui hasil tes pembelajaran. Tes pembelajaran berupa soal–soal tes yang disusun dalam RPP (Rencana Perbaikan Pembelajaran) setiap siklus. Hasil tes pembelajaran Prasiklus dimasukkan kedalam suatu tabel, kemudian dideskripsikan sehingga dapat diketahui peningkatan perbaikan pembelajaran setiap siklusnya . Instrumen yang digunakan pada penelitian dan proses perbaikan ini adalah berupa tes prestasi belajar yang diberikan kepada siswa untuk mengukur pencapaian hasil belajar siswa, serta lembar observasi yang digunakan untuk mengamati bagaimana proses pembelajaran berlangsung.

d. Refleksi

Kegiatan pada siklus 1 dan siklus II ini merupakan refleksi yang akan kami gunakan dalam melihat kekurangan dan kelebihan yang mungkin timbul pada perbaikan pembelajaran, sehingga dapat kami temukan beberapa kekuatan dan kelemahan pada diri peneliti.

1) Kekuatan

Berbagai hal yang menjadi kekuatan atau manfaat antara lain peneliti dapat secara langsung memperbaiki praktik-praktik pembelajaran yang selama ini dilakukan agar menjadi lebih baik dan efektif karena dapat melihat/merasakan/menghayati dan bisa menawarkan cara baru untuk memperbaiki dan meningkatkan profesionalisme guru dalam kegiatan pembelajaran. Berbagai hal yang menjadi kekuatan atau manfaat antara lain peneliti dapat secara langsung memperbaiki praktik-praktik pembelajaran yang selama ini dilakukan agar

menjadi lebih baik dan efektif karena dapat melihat/merasakan/menghayati dan bisa menawarkan cara baru untuk memperbaiki dan meningkatkan profesionalisme guru dalam kegiatan pembelajaran. Dengan cara melihat berbagai indikator keberhasilan proses dan hasil pembelajaran yang terjadi pada siswa.

2) Kelemahan

Validasi PTK ini masih sering dipertanyakan karena metodologi yang agak longgar yang bersifat informal meskipun dijaga keobjektifannya masih menimbulkan keraguan. Hasil penelitian yang dilakukan tidak dapat digeneralisasikan karena memang hasil tersebut hanya terkait dengan siswa didalam kelas yang telah disesuaikan dengan situasi dan kondisi yang ada.

e. Teknik Pengumpulan Data

Tabel 5.1 Jenis Data Dan Metode Pengumpulan Data

No	Jenis Data	Metode
1.	Aktifitas siswa selama kegiatan pembelajaran	Lembar Observasi
2.	Aktivitas guru selama kegiatan pembelajaran	Lembar observasi
3.	Hasil belajar	Tes akhir

f. Analisa Data

Analisis data hasil observasi selama proses pembelajaran berlangsung berupa deskriptif kualitatif. Dalam pelaksanaan observasi peneliti dibantu oleh observer untuk mengisi daftar ceklist lembar observasi yang telah disiapkan. Adapun aspek yang diobservasi meliputi keaktifan siswa dalam memperhatikan dan mendengarkan penjelasan guru, bertanya, menjawab dan mengemukakan pendapat, serta kegiatan dalam pembelajaran dengan menggunakan metode demonstrasi. Ketuntasan hasil belajar siswa dapat dilihat dari perolehan skor siswa setelah mengikuti pembelajaran IPS dengan menggunakan model pembelajaran interaktif

Untuk menghitung jumlah skor digunakan pedoman sebagai berikut:

$$P = x \ 100\%$$

Keterangan :

P = Prosentasi ketuntasan belajar

n = Jumlah siswa yang tuntas belajar

N = Jumlah seluruh siswa

D. . HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

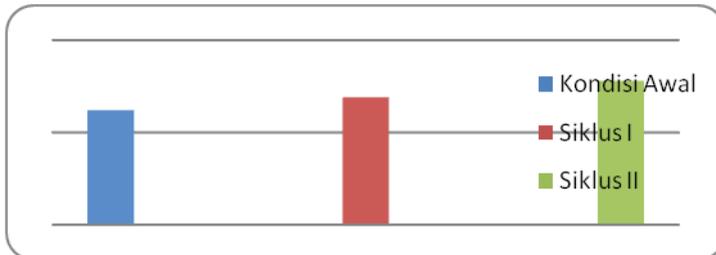
Dalam bab ini akan dipaparkan hasil penelitian dan pembahasan IPS tentang materi Lingkungan Alam dan Buatan Melalui Model Pembelajaran Interaktif pada siswa kelas III SD Negeri 7 Metro Pusat Kota Metro. Hasil penelitian meliputi tes formatif siswa pada siklus 1 dan siklus 2, serta hasil penilaian proses yang dilakukan selama berlangsungnya proses belajar mengajar.

**Tabel Perbandingan Hasil Pembelajaran IPS
Sebelum Perbaikan, Siklus I dan II**

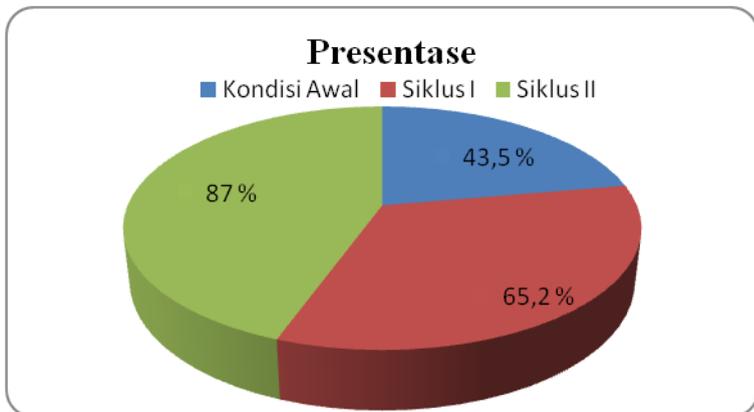
No	Rentang Nilai	Banyak Siswa		
		Kondisi Awal	Perbaikan Siklus I	Perbaikan siklus II
1	40-49	2	-	-
2	0-59	5	3	-
3	60-69	6	5	3
4	70-79	7	8	7
5	80-89	3	5	8
6	90-99	-	2	2
7	100	-	-	3
Jumlah Siswa		23	23	23
Jumlah nilai		1.420	1.590	1.790
Nilai terendah		4	5	6
Nilai tertinggi		8	9	10
Nilai rata-rata		6,2	6,9	7,8
KKM		70	70	70
Jumlah belum tuntas		13	8	3
Jumlah Tuntas		10	15	20

Presentasi Ketuntasan Klasikal	43,5%	65,2 %	87 %
---------------------------------------	--------------	---------------	-------------

O.2 Grafik Hasil Perbandingan Nilai Rata-rata Pra Siklus, Siklus 1, Dan Siklus 2



O.3 Grafik Hasil Perbandingan Presentase Pra Siklus, Siklus 1, Dan Siklus 2



O.4 Tabel Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Dalam Pembelajaran IPS

Aktivitas Siswa	Siklus I		Siklus II	
	Jmlh	%	Jmlh	%
Respon terhadap appersepsi	12	53	20	87 %
Memperhatikan guru	18	78,26	21	91,3
Responsif terhadap pertanyaan guru	15	65,21	21	91,3
Perhatian siswa terhadap pembelajaran	16	70	20	87
Siswa yang mengajukan pertanyaan	15	65,21	18	78,26
Suasana siswa pada saat diskusi	18	78,26	21	91,3
Sikap siswa terhadap guru	20	87 %	22	96
Memberikan pendapat dalam diskusi	16	70	21	91,3
Menjawab pertanyaan dari guru	18	78,26	21	91,3
Menyelesaikan tugas yang diberikan	20	87 %	23	100
Ketepatan mengerjakan tugas	20	87 %	23	100

E. KESIMPULAN

Berdasarkan uraian pembahasan dan hasil penelitian di atas mulai Siklus 1 sampai siklus 2 mengenai penggunaan model pembelajaran interaktif, dapat penulis simpulkan bahwa: 1). Dengan menggunakan pembelajaran interaktif, ternyata mampu meningkatkan prestasi belajar siswa kelas III SD Negeri 7 Metro Pusat. 2). Melalui pembelajaran interaktif, siswa dapat lebih aktif dalam kegiatan belajar, terutama pada mata pelajaran IPS.

Oleh karena itu, berdasarkan kesimpulan di atas serta hasil perbaikan dan pembelajaran, agar kegiatan belajar mengajar Ilmu Pengetahuan Sosial yang membahas materi “Lingkungan Alam dan Buatan ” anak lebih aktif, kreatif dan memberikan hasil yang optimal bagi siswa. Maka ada beberapa saran yang dapat disampaikan sebagai berikut: 1). Dalam kegiatan pembelajaran IPS sebaiknya guru menggunakan model pembelajaran interaktif, karena dengan model pembelajaran tersebut dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. 2). Guru hendaknya menerapkan pembelajaran interaktif, terutama pada mata pelajaran IPS, karena dapat mengaktifkan siswa dalam pembelajaran.

Daftar Pustaka

- Harlen *Model Pembelajaran Interaktif*. London: Kogon Page, 1992.
- Nanik Budi. *Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas III*. Jakarta: Intan Pariwara, 2008.
- Suciati, *Belajar dan Pembelajaran 2*. Jakarta: Universitas Terbuka, 2011
- Sudjana. *Prestasi Belajar Siswa*. Jakarta: Rineka Cipta, 1990.
- Sukardi, *Pedoman Penilaian*. Jakarta: Rineka Cipta, 1983.
- Usman, *Penerapan Model Pembelajaran Interaktif*. Bandung: Pustaka Martina, 1999.
- Winaputra, S Udin, *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Universitas Terbuka, 2005.

Winaputra, S Udin, *Materi dan Pembelajaran*. Jakarta: Universitas Terbuka, 2005.

Wardani I.G.A.K, Wihardit Kuswaya, Nasution Noehi, *Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*. Jakarta: Universitas Terbuka, 2006.