

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPA MELALUI PEMBELAJARAN
DISKUSI DENGAN MEDIA INTERAKTIF
(Penelitian pada Siswa Kelas III SD Negeri Ketosari Bener Purworejo)**

SKRIPSI



Oleh:

DENI
12.0305.0183

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2017**

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPA MELALUI PEMBELAJARAN
DISKUSI DENGAN MEDIA INTERAKTIF
(Penelitian pada Siswa Kelas III SD Negeri Ketosari Bener Purworejo)**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi tugas dan melengkapi syarat
Guna memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan pada Fakultas Keguruan dan Ilmu
Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang



Disusun Oleh:

Deni
12.0305.0183

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2017**

PERSETUJUAN

SKRIPSI BERJUDUL

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPA MELALUI PEMBELAJARAN
DISKUSI DENGAN MEDIA INTERAKTIF
(Penelitian pada Siswa Kelas III SD Negeri Ketosari Bener Purworejo)**

Telah Disetujui Oleh Dosen Pembimbing Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Magelang Guna Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan



Disusun Oleh:

Nama / Deni

NIM / 12.0305.0183

Dosen Pembimbing I

A handwritten signature in black ink, consisting of a large, sweeping loop followed by a smaller flourish.

Drs. Arie Supriyatna, M.Si
NIP. 19560412 198503 1 002

Dosen Pembimbing II

A handwritten signature in black ink, featuring a stylized, cursive script.

Tabah Subekti, M.Pd
NIDN. 0601118402

SKRIPSI BERJUDUL

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPA MELALUI PEMBELAJARAN
DISKUSI DENGAN MEDIA INTERAKTIF**
(Penelitian pada Siswa Kelas III SD Negeri Ketosari Bener Purworejo)

Oleh:
Deni
12.0305.0183

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi dalam rangka menyelesaikan studi pada Program Studi S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang

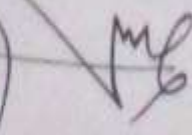
Hari : Selasa
Tanggal : 20 Juni 2017

Tim Penguji Skripsi :

1. Drs. Arie Supriyatna, M.Si (Ketua / Anggota) 
2. Tabah Subekti, M.Pd (Sekretaris / Anggota) 
3. Drs. H. Subiyanto, M.Pd (Anggota) 
4. Arif Wiyat Purnanto, M.Pd (Anggota) 

Mengesahkan,
Dekan FKIP




Drs. H. Subiyanto, M.Pd.
NIP. 19570807 198303 1 002

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Deni
NIM : 12.0305.0183
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Peningkatan Hasil Belajar IPA Melalui Pembelajaran Diskusi
Dengan Media Interaktif (Penelitian pada Siswa Kelas III SD
Negeri Ketosari Bener Purworejo)

Menyatakan bahwa skripsi yang saya buat merupakan hasil karya sendiri. Apabila ternyata dikemudian hari diketahui merupakan penjiplakan terhadap karya orang lain (plagiat), saya bersedia memepertanggungjawabkan sesuai dengan aturan dan tata tertib yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Magelang.

Pernyataan ini dibuat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan, untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Magelang, 20 Juni 2017

Yang Membuat Pernyataan



Deni

MOTTO

“Orang yang menuntut ilmu berarti menuntut rahmat : orang yang menuntut ilmu berarti menjalankan rukun islam dan pahala yang diberikan kepadanya sama dengan para Nabi”

(H.R Dailani dari anas r.a)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. Kedua orang tua saya Bapak Sukarman dan Ibu Suyati yang selalu mendukung dan membimbing saya setiap waktu.
2. Almamaterku tercinta Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Magelang.

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat, taufik, hidayah dan inayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar IPA Melalui Pembelajaran Diskusi Dengan Media Interaktif (Penelitian pada Siswa Kelas III SD Negeri Ketosari Bener Purworejo)” dengan sebaik-baiknya. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana dalam Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang.

Penulis menyadari, bahwa dalam penulisan dan penyusunan skripsi ini, penulis masih banyak kekurangan baik dalam hal ilmu pengalaman dimana belum memiliki banyak pengalaman dalam mengajar, teori yang belum banyak bisa diterapkan dalam penelitian ini dan lain sebagainya. Maka dari itu dengan penuh keikhlasan dan kerendahan hati penulis haturkan banyak terima kasih kepada:

1. Ir. Eko Muh Widodo, MT. selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Magelang.
2. Drs. Subiyanto, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang.
3. Rasidi, M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang.
4. Drs. Arie Supriyatna, M.Si. selaku Dosen Pembimbing I dan Tabah Subekti, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing II yang dengan sabar membimbing dan memberikan saran, serta menasehati pada penulis sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
5. Istinah, S.Pd. selaku Kepala Sekolah di SD Negeri Ketosari Kecamatan Bener Kabupaten Purworejo.
6. Agung Sulaksana, Ginanjar Septiaji dan teman-teman mahasiswa angkatan 2012 terima kasih atas semangat dan motivasinya.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan saran dan kritik demi kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis pada khususnya dan pembaca pada umumnya.

Magelang, 20 Juni 2017

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
LEMBAR PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
ABSTRAKSI	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian	4
D. Manfaat Penelitian	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
A. Hasil Belajar IPA	6
B. Media Pembelajaran Interaktif	18

C.	Kaitan Media Pembelajaran Interaktif dengan Hasil Belajar IPA	26
D.	Kerangka Berpikir	27
E.	Hipotesis Tindakan	29
BAB III	METODE PENELITIAN	30
A.	Rancangan Penelitian	30
B.	Identifikasi Variabel Penelitian	30
C.	Definisi Operasional Variabel Penelitian	32
D.	Setting Penelitian	33
E.	Metode Pengumpulan Data	35
F.	Kerangka Penelitian	38
G.	Prosedur Penelitian	39
H.	Indikator Keberhasilan Penelitian	42
I.	Metode Analisis Data	42
BAB IV	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	44
A.	Hasil Penelitian	44
B.	Pembahasan	69
BAB V	KESIMPULAN DAN SARAN	75
A.	Kesimpulan	75
B.	Saran	76
	DAFTAR PUSTAKA	78
	LAMPIRAN-LAMPIRAN	80

DAFTAR TABEL

Tabel 1.	Jadwal Pelaksanaan Penelitian	34
Tabel 2.	Kisi-kisi Panduan Observasi	35
Tabel 3.	Lembar Instrumen Observasi Siswa	36
Tabel 4.	Lembar Kerja Siswa	37
Tabel 5.	Kisi-kisi Lembar Evaluasi Siswa	38
Tabel 6.	Nilai Hasil Belajar IPA Pra Siklus	45
Tabel 7.	Nilai Hasil Belajar IPA Siklus I	53
Tabel 8.	Nilai Hasil Belajar IPA Siklus II	65
Tabel 9.	Perbandingan Hasil Belajar IPA	71

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.	Kerangka Berpikir	28
Gambar 2.	Model Spiral Kemmis dan Mc Taggart	39
Gambar 3.	Grafik Batang Perbandingan Nilai Hasil Belajar IPA ...	72
Gambar 4.	Awal Pembelajaran Siklus I	130
Gambar 5.	Pembagian Kelompok Diskusi Siklus I	130
Gambar 6.	Membacakan Hasil Diskusi Siklus I	130
Gambar 7.	Menyimpulkan Pembelajaran Siklus I	130
Gambar 8.	Evaluasi Pembelajaran Siklus I	130
Gambar 9.	Penutup Pembelajaran Siklus I	130
Gambar 10.	Awal Pembelajaran Siklus II	131
Gambar 11.	Pembagian Kelompok Diskusi Siklus II	131
Gambar 12.	Membacakan Hasil Diskusi Siklus II	131
Gambar 13.	Menyimpulkan Pembelajaran Siklus II	131
Gambar 14.	Evaluasi Pembelajaran Siklus II	131
Gambar 15.	Penutup Pembelajaran Siklus II	131

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1.	Surat Ijin Penelitian (UMM)	80
Lampiran 2.	Surat Ijin Penelitian (SD)	81
Lampiran 3.	Surat Kesediaan Teman Sejawat (Obsever)	82
Lampiran 4.	Surat Keterangan Validasi	83
Lampiran 5.	Lembar Validasi	85
Lampiran 6.	Daftar Nama Siswa Kelas III	91
Lampiran 7.	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I	92
Lampiran 8.	Lembar Kerja Siswa Siklus I	99
Lampiran 9.	Lembar Evaluasi Siswa Siklus I	100
Lampiran 10.	Materi Siklus I	102
Lampiran 11.	Lembar Observasi Siswa Siklus I	105
Lampiran 12.	Lembar Observasi Guru Siklus I	106
Lampiran 13.	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II	108
Lampiran 14.	Lembar Kerja Siswa Siklus II	115
Lampiran 15.	Lembar Evaluasi Siswa Siklus II	117
Lampiran 16.	Materi Siklus II	120
Lampiran 17.	Lembar Observasi Siswa Siklus II	127
Lampiran 18.	Lembar Observasi Guru Siklus II	128
Lampiran 19.	Dokumentasi	130

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPA MELALUI PEMBELAJARAN
DISKUSI DENGAN MEDIA INTERAKTIF
(Penelitian pada Siswa Kelas III SD Negeri Ketosari Bener Purworejo)**

**Deni
12.0305.0183**

ABSTRAKSI

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar IPA melalui pembelajaran diskusi dengan media interaktif. Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) dengan subjek penelitian siswa kelas III SD Negeri Ketosari pada semester genap tahun ajaran 2016/2017 yang berjumlah 15 siswa.

Data dikumpulkan menggunakan teknik observasi, wawancara, tes dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk mengetahui aktifitas siswa dalam kegiatan pembelajaran IPA, sedangkan tes digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA. Peningkatan hasil belajar siswa dilihat dari peningkatan rerata kelas dan persentase ketuntasan belajar. Data hasil penelitian untuk mendapatkan informasi yang berkaitan dengan pelaksanaan pembelajaran diskusi dengan media interaktif serta dampaknya bagi siswa.

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa melalui pembelajaran diskusi dengan media interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Peningkatan hasil belajar siswa dilihat dari peningkatan pra siklus yaitu rerata kelas skor 66,06 dan persentase ketuntasan 40%. Pada siklus I yaitu rerata kelas skor 78,13 dan persentase ketuntasan 66,66%. Pada siklus II yaitu rerata kelas skor 83,4 dan persentase ketuntasan 86,66%.

Kata kunci: pembelajaran diskusi, media interaktif, hasil belajar

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan secara luas dan umum sebagai dasar yang diajarkan oleh pendidik melalui bimbingan dan latihan untuk membantu peserta didik mengalami proses kemajuan kearah tercapainya pribadi dewasa. Kehidupan dan peradaban manusia di era globalisasi ini mengalami banyak perubahan. Dalam merespon fenomena itu, manusia berpacu mengembangkan pendidikan baik dibidang ilmu-ilmu sosial, ilmu alam, ilmu pasti maupun ilmu-ilmu terapan. Namun bersamaan dengan itu, munculah sebuah krisis politik, ekonomi, sosial, hukum, etnis dan agama. Kegiatan belajar mengajar yang berlangsung di sekolah meliputi semua aktivitas yang memberikan materi pelajaran kepada siswa, agar siswa mempunyai kecakapan dan pengetahuan yang memadai yang dapat memberikan manfaat dalam kehidupannya.

Setiap siswa sebagai seorang individu memiliki kepribadian masing-masing dan tidak ada yang memiliki kepribadian yang sama. Perbedaan ini dikarenakan berbagai faktor, baik faktor internal maupun faktor eksternal. Faktor internal yaitu akan tampak perbedaan dalam hal intelegensi, keinginan, minat, bakat, watak atau sifat. Dilihat dari faktor eksternal perbedaan akan tampak dalam hal latar belakang keluarga dan lingkungan. Demikian juga di sekolah, perbedaan individual ini makin tampak dengan adanya siswa yang cerdas, lamban atau cepat dalam mengerjakan tugas atau sebaliknya. Oleh

karena itu, dalam pembelajarannya memerlukan berbagai cara atau yang kita kenal dengan teknik pembelajaran.

Dalam proses pembelajaran IPA selain melibatkan pendidik dan siswa secara langsung juga diperlukan pendukung lain yaitu: alat atau media pembelajaran yang memadai, penggunaan teknik atau metode yang tepat, serta situasi dan kondisi yang menunjang. Menurut Trianto, (2010: 136) IPA adalah suatu kumpulan teori yang sistematis, penerapannya secara umum terbatas pada gejala-gejala alam, lahir dan berkembang melalui metode ilmiah seperti observasi dan eksperimen serta menuntut sikap ilmiah seperti rasa ingin tahu, terbuka, jujur dan sebagainya. Setiap kegiatan yang dilakukan oleh guru maupun siswa tentu mempunyai tujuan, lebih-lebih guru dalam melaksanakan tugasnya mengajar atau melakukan kegiatan belajar mengajar, harus berorientasi pada tujuan yang sudah ditentukan.

Dalam pembelajaran di kelas, guru harus memikirkan metode apa yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan. Guru bisa memilih apakah pembelajaran akan dilakukan secara bersama atau dilakukan dengan cara membagi kelompok (diskusi). Diskusi menurut Dananjaya (2013: 41) adalah proses pembelajaran dimana pelajar aktif berbicara atau menulis, secara interaktif mengomunikasikan buah pikiran kepada pelajar lain: mengklarifikasi, mempertahankan, mengembangkan dan menjelaskan pikirannya. Di samping metode yang digunakan, guru juga harus memilih media apakah yang bisa diterapkan dalam pembelajaran tersebut.

Dari berbagai jenis media yang ada, diantaranya adalah Media Interaktif yaitu: yang dapat ditangkap dengan indra pendengaran dan indra penglihatan. Jenis ini terdiri dari salah satu diantaranya adalah VCD (*Video Compact Disk*). Video yang salah satu bentuknya adalah *Video Disc* masih termasuk media Interaktif. Menurut Syukur, (2005: 127) kelebihan-kelebihan dari media interaktif yaitu: mengatasi keterbatasan jarak dan waktu, gambar dapat diulangi bila perlu untuk menambah kejelasan, pesan yang disampaikan cepat dan mudah diingat, mengembangkan pikiran dan pendapat para siswa, mengembangkan imajinasi peserta didik, memperjelas hal-hal yang abstrak dan memberikan gambaran yang lebih realistik, sangat kuat memengaruhi emosi siswa, sangat baik menjelaskan suatu proses keterampilan siswa dan semua siswa, baik yang pandai maupun yang kurang pandai mampu belajar dari medi interaktif ini.

Pembelajaran IPA di SD Negeri Ketosari Kecamatan Bener Kabupaten Purworejo pada saat ini dirasakan masih kurang berhasil dalam penyampaiannya, indikator ini dapat dilihat pada hasil belajar siswa yang tampak dapat dilihat dari berbagai faktor di bawah ini: hasil belajar siswa untuk mengikuti kegiatan pembelajaran IPA masih kurang yaitu 4 anak dari 15 anak. Kemampuan siswa dalam menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru pada tes formatif masih kurang sekitar 6 anak dari 15 anak. Permasalahan yang terjadi tidak terlepas dari kurangnya wawasan guru dalam memilih metode dan menerapkan media yang tepat untuk digunakan dalam menyampaikan materi pembelajaran IPA. Bahkan nilai siswa di bawah KKM

75 juga masih banyak, dengan prosentase ketuntasan belajar rata-rata hanya mencapai 35 s/d 45%.

Berdasarkan permasalahan tersebut di atas, maka sangatlah penting bagi peneliti untuk mencoba menerapkan pembelajaran diskusi dengan media interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa di SD N Ketosari Kecamatan Bener Kabupaten Purworejo, pada Siswa Kelas III Tahun Pelajaran 2016/2017. Jadi berdasarkan uraian tersebut di atas, penelitian mengangkat judul; “Peningkatan Hasil Belajar IPA melalui Pembelajaran Diskusi dengan Media Interaktif (penelitian pada siswa kelas III SD N Ketosari Bener Purworejo)”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut. Apakah pembelajaran diskusi dengan media interaktif dapat meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas III SD N Ketosari?

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan permasalahan di atas, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas III SD N Ketosari setelah diterapkannya pembelajaran diskusi dengan media interaktif.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan pengetahuan tentang penggunaan Pembelajaran Diskusi dengan Media Interaktif untuk meningkatkan hasil belajar IPA.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

- 1) Meningkatkan hasil belajar dalam pembelajaran IPA.
- 2) Meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran.
- 3) Menumbuhkan kreativitas belajar siswa dalam pembelajaran.

b. Bagi Guru

- 1) Memberikan kontribusi kepada guru dalam upaya meningkatkan kreatifitas dalam mengajar dengan perencanaan dan pelaksanaan yang tepat.
- 2) Menambah pengetahuan bagi guru tentang penggunaan Pembelajaran Diskusi dengan Media Interaktif dalam pembelajaran IPA.

c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat sebagai sumbangan untuk sekolah dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan di sekolah yang bersangkutan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

A. Hasil Belajar IPA

1. Pengertian Hasil Belajar IPA

Hasil belajar merupakan hal yang berhubungan dengan kegiatan belajar karena kegiatan belajar merupakan proses sedangkan hasil belajar adalah sebagian hasil yang dicapai seseorang setelah mengalami proses belajar dengan terlebih dahulu mengadakan evaluasi dari proses belajar yang dilakukan. Untuk memahami pengertian hasil belajar maka harus bertitik tolak dari pengertian belajar itu sendiri.

Djamarah (2002: 13) mengemukakan bahwa belajar adalah serangkaian kegiatan jiwa raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya menyangkut kognitif, afektif dan psikomotorik.

Belajar adalah *key term* (istilah kunci) yang paling vital dalam setiap usaha pendidikan, sehingga tanpa belajar sesungguhnya tak pernah ada pendidikan. Sebagai suatu proses, belajar hampir selalu mendapat tempat yang luas dalam berbagai disiplin ilmu yang berkaitan dengan upaya kependidikan, misalnya psikologi pendidikan, karena demikian pentingnya arti belajar (Syah, 2008: 94).

Secara psikologis, belajar merupakan suatu proses perubahan yaitu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Belajar adalah suatu proses usaha

yang dilakukan oleh seseorang secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya (Slameto, 2003: 3).

Setiap individu pasti mengalami proses belajar. Belajar dapat dilakukan oleh siapapun, baik anak-anak, remaja, orang dewasa, maupun orang tua, dan akan berlangsung seumur hidup. Dalam pendidikan di sekolah belajar merupakan kegiatan yang pokok yang harus dilaksanakan. Tujuan pendidikan akan tercapai apabila proses belajar dalam suatu sekolah dapat berlangsung dengan baik, yaitu proses belajar yang melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran.

Slameto (2010: 2) mengungkapkan bahwa belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Slameto (2010: 2) menjelaskan bahwa ciri-ciri belajar sebagai berikut:

- a. Perubahan terjadi secara sadar.
- b. Perubahan dalam belajar bersifat kontinu dan fungsional.
- c. Perubahan dalam belajar bersifat positif dan aktif.
- d. Perubahan dalam belajar bukan bersifat sementara.
- e. Perubahan dalam belajar bertujuan atau terarah.
- f. Perubahan mencakup seluruh aspek tingkah laku.

Belajar merupakan proses penting bagi perubahan perilaku pada diri seseorang dan mencakup segala sesuatu yang dipikirkan dan

dikerjakan. Belajar memegang peranan penting di dalam perkembangan, kebiasaan, sikap, keyakinan, tujuan, kepribadian dan bahkan persepsi manusia. Di dalam belajar terdapat prinsip-prinsip belajar yang harus diperhatikan, Dalyono (2005: 51-54) mengemukakan prinsip-prinsip belajar sebagai berikut:

a. Kematangan jasmani dan rohani

Salah satu prinsip utama belajar adalah harus mencapai kematangan jasmani dan rohani sesuai dengan tingkatan yang dipelajarinya. Kematangan jasmani yaitu setelah sampai pada batas minimal umur serta kondisi fisiknya telah kuat untuk melakukan kegiatan belajar. Sedangkan kematangan rohani artinya telah memiliki kemampuan secara psikologis untuk melakukan kegiatan belajar.

b. Memiliki kesiapan

Setiap orang yang hendak belajar harus memiliki kesiapan yakni dengan kemampuan yang cukup, baik fisik, mental maupun perlengkapan belajar.

c. Memahami tujuan

Setiap orang yang belajar harus memahami tujuannya, kemana arah tujuan itu dan apa manfaat bagi dirinya. Prinsip ini sangat penting dimiliki oleh orang belajar agar proses yang dilakukannya dapat selesai dan berhasil.

d. Memiliki kesungguhan

Orang yang belajar harus memiliki kesungguhan untuk melaksanakannya. Belajar tanpa kesungguhan akan memperoleh hasil yang kurang memuaskan.

e. Ulangan dan latihan

Prinsip yang tidak kalah pentingnya adalah ulangan dan latihan. Sesuatu yang dipelajari perlu diulang agar meresap dalam otak, sehingga dikuasai sepenuhnya dan sukar dilupakan.

Salah satu indikator tercapai atau tidaknya suatu proses pembelajaran adalah dengan melihat hasil belajar yang dicapai oleh siswa. Hasil belajar merupakan cerminan tingkat keberhasilan atau pencapaian tujuan dari proses belajar yang telah dilaksanakan yang pada puncaknya diakhiri dengan suatu evaluasi.

Hasil belajar diartikan sebagai hasil akhir pengambilan keputusan tentang tinggi rendahnya nilai siswa selama mengikuti proses belajar mengajar, pembelajaran dikatakan berhasil jika tingkat pengetahuan siswa bertambah dari hasil sebelumnya (Djamarah, 2000: 25).

Hasil belajar merupakan tingkat penguasaan yang dicapai oleh murid dalam mengikuti program belajar mengajar, sesuai dengan tujuan yang ditetapkan. Sukmadinata (2007: 102) mengatakan hasil belajar merupakan realisasi atau pemekaran dari kecakapan-kecakapan potensial atau kapasitas yang dimiliki seseorang. Sedangkan hasil belajar menurut Arikunto (2001: 63) sebagai hasil yang telah dicapai seseorang setelah

mengalami proses belajar dengan terlebih dahulu mengadakan evaluasi dari proses belajar yang dilakukan.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah pelajaran berhubungan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsip-prinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan. Pendidikan IPA diharapkan dapat menjadi wahana bagi peserta didik untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar, serta prospek pengembangan lebih lanjut dalam menerapkannya di dalam kehidupan sehari-hari (Permendiknas, 2006: 484).

Berdasarkan pendapat beberapa ahli di atas, maka dapat diambil kesimpulan bahwa hasil belajar IPA merupakan perubahan tingkah laku yang terjadi sebagai akibat seorang individu mengalami proses belajar IPA serta hasil kerja siswa yang digunakan sebagai acuan atau patokan guru dalam pembelajaran IPA. Acuan tersebut digunakan untuk mengetahui tingkat penguasaan siswa terhadap bahan ajar atau materi dengan melakukan evaluasi pada setiap akhir proses pembelajaran dan untuk mengukur hasil belajar tersebut diperlukan tes.

2. Tujuan Pembelajaran IPA

Mata Pelajaran IPA di SD/MI bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

- a. Memperoleh keyakinan terhadap kebesaran Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan keberadaan, keindahan dan keteraturan alam ciptaan-Nya.
- b. Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.
- c. Mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif dan kesadaran tentang adanya hubungan yang saling mempengaruhi antara IPA, lingkungan, teknologi dan masyarakat.
- d. Mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah dan membuat keputusan.
- e. Meningkatkan kesadaran untuk berperan serta dalam memelihara, menjaga dan melestarikan lingkungan alam.
- f. Meningkatkan kesadaran untuk menghargai alam dan segala keteraturannya sebagai salah satu ciptaan Tuhan.
- g. Memperoleh bekal pengetahuan, konsep dan keterampilan IPA sebagai dasar untuk melanjutkan pendidikan ke SMP/MTs (Permendiknas, 2006: 484).

3. Ruang Lingkup IPA

Ruang Lingkup bahan kajian IPA untuk SD/MI meliputi aspek-aspek berikut:

- a. Makhluk hidup dan proses kehidupan, yaitu: manusia, hewan, tumbuhan dan interaksinya dengan lingkungan serta kesehatan.

- b. Benda/materi, sifat-sifat dan kegunaannya meliputi: cair, padat dan gas.
- c. Energi dan perubahannya meliputi: gaya, bunyi, panas, magnet, listrik, cahaya dan pesawat sederhana.
- d. Bumi dan alam semesta meliputi: tanah, bumi, tata surya dan benda-benda langit lainnya (Permendiknas, 2006: 485).

4. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar IPA

Keberhasilan belajar IPA seseorang dipengaruhi oleh beberapa faktor, secara garis besar diklasifikasikan menjadi dua yaitu: faktor yang berasal dari dalam diri orang yang belajar (*faktor internal*) dan faktor yang berasal dari luar diri orang yang belajar (*faktor eksternal*). Menurut Slameto (2003: 54-60) faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa antara lain:

- a. Faktor internal (faktor dari dalam diri siswa)

Faktor yang berasal dari dalam diri siswa sendiri meliputi tiga faktor, yakni:

- 1) Faktor jasmaniah

- a) Faktor kesehatan
- b) Faktor cacat tubuh

- 2) Faktor psikologis

- a) Intelegensi
- b) Bakat
- c) Motif

- d) Kematangan.
- 3) Kesiapan. Faktor kelelahan
 - a) Faktor kelelahan jasmani
 - b) Faktor kelelahan rohani
- b. Faktor ekstern (faktor dari luar diri siswa)

Faktor yang berasal dari luar diri siswa sendiri terdiri dari tiga faktor, yakni:

- 1) Faktor keluarga
 - a) Cara orang tua mendidik
 - b) Relasi antar anggota keluarga
 - c) Suasana rumah
 - d) Keadaan ekonomi keluarga
- 2) Faktor sekolah
 - a) Metode mengajar
 - b) Kurikulum
 - c) Relasi guru dengan siswa
 - d) Relasi siswa dengan siswa
 - e) Disiplin sekolah
 - f) Alat pelajan
 - g) Waktu sekolah
 - h) Standar pelajaran diatas ukuran
 - i) Keadaan gedung
 - j) Metode belajar

- k) Tugas rumah
- 3) Faktor masyarakat
- a) Kesiapan siswa dalam masyarakat
 - b) Teman bergaul
 - c) Bentuk kehidupan masyarakat

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat kita ketahui bahwa faktor-faktor yang bisa mempengaruhi hasil belajar siswa sangat banyak dan bisa datang dari berbagai kehidupan. Faktor tersebut bisa datang baik dari keluarga, sekolah maupun masyarakat.

5. Indikator Hasil Belajar IPA

Indikator hasil belajar IPA yaitu nilai belajar siswa yang terkait dalam tiga ranah yaitu diantaranya:

a. *Kognitif* (Pengetahuan)

Menurut Syah (2003: 22) *kognitif* berasal dari kata *cognition* yang padanannya *knowing*, berarti mengetahui. Dalam arti yang luas, *kognitif* ialah peroleh, penataan dan penggunaan pengetahuan. Menurut para ahli psikologi *kognitif*, pendayagunaan kapasitas ranah *kognitif* manusia sudah mulai sejak manusia itu mulai mendayagunakan kapasitas motor dan sensorinya. Hanya cara dan intensitas pendayagunaan kapasitas ranah *kognitif* tersebut tentu masih belum jelas benar.

Ranah psikologi siswa yang terpenting adalah ranah *kognitif*. Ranah kejiwaan yang berkedudukan pada otak ini, dalam perspektif

psikologi *kognitif* adalah sumber sekaligus pengendali ranah-ranah kejiwaan lainnya, yakni ranah *afektif* (rasa) dan ranah *psikomotor* (karsa). Tidak seperti organ-organ lainnya, organ otak sebagai markas fungsi *kognitif* bukan hanya menjadi penggerak aktivitas akal pikiran, melainkan juga menara pengontrol, aktivitas perasaan dan perbuatan. Sebagai menara pengontrol otak selalu bekerja siang dan malam.

Teriring dengan upaya ini, guru juga diharapkan mampu menjauhkan para siswa dari strategi yang mengarah ke aspirasi asal naik atau lulus. Kepada siswa seyogyanya dijelaskan contoh-contoh dan peragaan sepanjang memungkinkan agar mereka memahami *signifikansi* materi dan hubungannya dengan materi-materi lain. Disamping itu, guru juga sangat diharapkan mampu menjelaskan nilai-nilai moral yang terkandung dalam materi yang ia ajarkan, sehingga keyakinan para siswa terhadap faidah materi tersebut semakin tebal dan pada gilirannya kelak akan mengembangkan dan mengaplikasikan dalam situasi yang relevan.

Sekurang-kurangnya ada dua macam kecakapan *kognitif* siswa yang perlu dikembangkan segera khususnya oleh guru yakni:

- 1) Strategi belajar memahami isi materi pelajaran.
- 2) Strategi meyakini arti penting isi materi pelajaran dan aplikasinya serta menyerap pesan-pesan moral yang terkandung dalam materi pelajaran tersebut (Syah, 2003: 51).

Berdasarkan pendapat beberapa ahli di atas, jika guru ingin mengembangkan ranah *kognitif* siswa, maka yang harus dilakukan dalam mengembangkan strategi belajar adalah memahami isi materi pelajaran dan aplikasinya.

b. *Afektif* (Sikap)

Keberhasilan pengembangan ranah *kognitif* tidak hanya akan membuahkan kecakapan *kognitif*, tetapi juga menghasilkan kecakapan ranah *afektif*. Sebagai contoh, seorang guru IPA yang pandai dalam mengembangkan kecakapan *kognitif* dengan cara memecahkan masalah dengan menggunakan pengetahuan akan berdampak positif terhadap ranah *afektif* para siswa. Dalam hal ini pemahaman yang mendalam terhadap arti penting materi pelajaran IPA yang disajikan guru serta preferensi *kognitif* yang mementingkan aplikasi prinsip-prinsip tadi akan meningkatkan kecakapan ranah *afektif* para siswa (Syah, 2003: 52-53).

c. *Psikomotor* (Ketrampilan)

Keberhasilan pengembangan ranah *kognitif* juga akan berdampak positif terhadap perkembangan ranah *psikomotor*. Kecakapan *psikomotor* ialah segala amal jasmaniah yang konkret dan mudah diamati, baik kuantitasnya maupun kualitasnya, karena sifatnya yang terbuka. Namun, kecakapan *psikomotor* tidak terlepas dari kecakapan *afektif*. Kecakapan *psikomotor* siswa merupakan

manifestasi wawasan pengetahuan dan kesadaran serta sikap mentalnya (Syah, 2003: 53).

Upaya guru dalam mengembangkan keterampilan ranah *kognitif* para siswanya merupakan hal yang sangat penting jika guru tersebut menginginkan siswanya aktif mengembangkan sendiri keterampilan ranah *afektif* dan ranah *psikomotor*.

Menurut Sulistyorini (2007: 52) indikator hasil belajar IPA yang harus dicapai oleh siswa adalah sebagai berikut:

- a. Siswa memperhatikan penjelasan dengan sungguh-sungguh.
- b. Siswa mengindahkan perintah guru kelas.
- c. Siswa memperhatikan contoh gambar-gambar dan video pembelajaran IPA.
- d. Siswa memperhatikan teman yang sedang membacakan hasil kerjanya.
- e. Siswa dengan serius membacakan hasil kerjanya.
- f. Siswa aktif dalam diskusi kelompok.
- g. Siswa angkat tangan dalam menjawab pertanyaan dari guru.
- h. Siswa dapat bekerjasama dalam diskusi kelompok.
- i. Siswa menyelesaikan tugas dengan cepat.

Indikator yang dijadikan tolak ukur dalam menyatakan bahwa suatu proses belajar mengajar dikatakan berhasil, berdasarkan ketentuan kurikulum yang disempurnakan. Setiap proses belajar mengajar selalu menghasilkan hasil belajar, masalah yang dihadapi ialah sampai ditingkat

mana prestasi (hasil) belajar yang telah dicapai, sehubungan dengan hal inilah keberhasilan belajar dibagi menjadi beberapa tingkatan atau taraf, antara lain sebagai berikut:

- a. Istimewa/maksimal, apabila seluruh bahan pelajaran dapat dikuasai oleh siswa (100%).
- b. Baik sekali/optimal, apabila sebagian besar bahan pelajaran dapat dikuasai 76%-99%.
- c. Baik/minimal, apabila bahan pelajaran hanya dikuasai 60%-75%.
- d. Kurang, apabila bahan pelajaran yang dikuasai kurang dari 60%.

(Djamarah, 2006: 107).

B. Media Pembelajaran Interaktif

1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan (Sadiman, 2009: 5). Gerlach & Ely mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, ketrampilan atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat *grafis*, *photografis*, atau *elektronis* untuk menangkap,

memproses dan menyusun kembali informasi *visual* atau *verbal* (Arsyad, 2003: 3).

Banyak batasan yang diberikan orang tentang media. Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan (*Association of Education and Communication Technology / AECT*) di Amerika, membatasi media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan atau informasi. Gagne menyatakan bahwa media adalah: berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Sementara itu Briggs berpendapat bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar. Buku, film, kaset, film bingkai adalah contoh-contohnya.

Apa pun batasan yang diberikan, ada persamaan diantara batasan tersebut yaitu bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi (Arsyad, 2003: 6).

Berdasarkan beberapa pendapat ahli, maka dapat disimpulkan bahwa media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun *audio visual* serta peralatannya. Media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, didengar dan dibaca.

2. Media Interaktif

Media Interaktif menurut Seels dan Glasgow dalam Arsyad (2006: 36) mengemukakan bahwa media interaktif merupakan sistem media penyampaian yang menyajikan materi video rekaman dengan pengendalian komputer kepada penonton yang tidak hanya mendengar dan melihat video dan suara, tetapi juga memberikan respon yang aktif dan respon itu yang menentukan kecepatan dan sekuensi penyajian. Media interaktif memiliki unsur *audio-visual* (termasuk animasi) dan disebut interaktif karena media ini dirancang dengan melibatkan respon pemakai secara aktif.

Selain itu menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) media interaktif adalah alat perantara atau penghubung berkaitan dengan komputer yang bersifat saling melakukan aksi antar-hubungan dan saling aktif.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli, maka dapat diambil kesimpulan bahwa media interaktif adalah alat perantara yang dirancang dengan pemanfaatan komputer menggunakan unsur seperti suara (*audio*), gambar (*visual*) dan teks untuk menyampaikan suatu pesan.

3. Jenis-jenis Media Interaktif

Jenis-jenis media menurut Rudi (2008 : 52) dalam buku Media Pembelajaran, media dibagi berdasarkan indera yang terlibat yaitu:

a. Media *audio*

Media *audio* yaitu media yang hanya melibatkan indera pendengaran dan hanya mampu memanipulasi kemampuan suara semata. Dilihat dari sifat pesan yang diterimanya media *audio* ini menerima pesan *verbal* dan *non-verbal*. Pesan *verbal audio* yakni bahasa lisan atau kata-kata, dan pesan *non-verbal audio* adalah seperti bunyi-bunyian dan vokalisasi, seperti gerutuan, gumam, musik dan lain-lain.

b. Media *visual*

Media *visual* yaitu media yang hanya melibatkan indera penglihatan termasuk dalam jenis media ini adalah media cetak-*verbal*, media cetak-*grafis*, dan media *visual non-cetak*. Pertama, media *visual-verbal* adalah media *visual* yang memuat pesan *verbal* (pesan linguistik berbentuk tulisan). Kedua, media *visual non-verbal-grafis* adalah media *visual* yang memuat pesan *non-verbal* yakni berupa simbol-simbol *visual* atau unsur-unsur *grafis*, seperti gambar (sketsa, lukisan dan foto), grafik, diagram, bagan dan peta. Ketiga, media *visual non-verbal* tiga dimensi adalah media *visual* yang memiliki tiga dimensi, berupa model, seperti *miniatur*, *mock up*, *specimen* dan *diorama*.

c. Media *audio visual*

Media *audio visual* yaitu media yang melibatkan indera pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam suatu proses. Sifat pesan

yang dapat disalurkan melalui media dapat berupa pesan *verbal* dan *non-verbal* yang terdengar layaknya media *visual* juga pesan *verbal* yang terdengar layaknya media *audio* di atas. Pesan *visual* yang terdengar dan terlihat itu dapat disajikan melalui program *audio visual* seperti film dokumenter, film drama dan lain-lain.

4. Kelebihan-kelebihan Media Interaktif

Media interaktif adalah media pembelajaran yang bisa direspon oleh berbagai indera yaitu indera pendengaran (*audio*) dan indera penglihatan (*visual*). Berdasarkan hal tersebut, maka menurut Syukur (2005: 127) kelebihan-kelebihan dari media interaktif yaitu:

- a. Mengatasi keterbatasan jarak dan waktu.
- b. Gambar dapat diulangi bila perlu untuk menambah kejelasan.
- c. Pesan yang disampaikan cepat dan mudah diingat.
- d. Mengembangkan pikiran dan pendapat para siswa.
- e. Mengembangkan imajinasi peserta didik.
- f. Memperjelas hal-hal yang abstrak dan memberikan gambaran yang lebih realistik.
- g. Sangat kuat mempengaruhi emosi siswa.
- h. Sangat baik menjelaskan suatu proses dan keterampilan siswa.
- i. Semua siswa baik yang pandai maupun yang kurang pandai mampu belajar dari media interaktif ini.

5. Penerapan Media Interaktif dalam Pembelajaran IPA

Berdasarkan uraian tentang penggunaan media pembelajaran tersebut di atas, bahwa media yang digunakan dalam penelitian ini adalah Media Pembelajaran Interaktif yang berupa VCD (*Video Compact Disk*) pembelajaran dengan beberapa pertimbangan. Media yang dapat digunakan dalam penyampaian materi Pembelajaran IPA di SD N Ketosari Kecamatan Bener Kabupaten Purworejo. Pada penelitian ini akan disampaikan langkah-langkah dalam menggunakan Media Interaktif berupa VCD pembelajaran dalam penyampaian mata pelajaran IPA materi Memelihara dan Melestarikan Alam.

Adapun langkah-langkah yang diterapkan pada proses pembelajaran IPA siswa kelas III di SD N Ketosari adalah sebagai berikut:

- a. Guru membagi kelas menjadi beberapa kelompok kecil antara 3 sampai 5 anak.
- b. Guru menentukan materi pokok yang akan dibahas yang ditulis dalam RPP.
- c. Guru menentukan media interaktif yang sesuai dengan materi, guru mulai mengatur strategi dalam mengajar yaitu dengan menggunakan metode pembelajaran diskusi.
- d. Pada saat proses pembelajaran guru mengadakan observasi dan penilaian dengan instrumen yang telah disediakan.
- e. Guru membuat kesimpulan tentang kegiatan pembelajaran yang dilakukan.

6. Modul Pembelajaran Diskusi dengan Media Interaktif

Langkah Pelaksanaan Pembelajaran Diskusi dengan Media Interaktif.

a. Persiapan

Pelaksanaan pembelajaran sebelum menggunakan metode diskusi dan media interaktif, guru memberikan arahan terhadap pembelajaran yang akan dilakukan: materi yang akan dibahas, metode yang digunakan, pembagian kelompok belajar dan media yang akan digunakan. Sebelum pembelajaran dimulai, guru mengawali dengan mengucapkan salam dan berdoa bersama.

b. Apersepsi

Guru melakukan tanya jawab seputar pengalaman siswa. Guru mengaitkan dengan materi pembelajaran yang akan disajikan.

c. Eksplorasi

- 1) Langkah pertama kegiatan yang dilakukan pada tahap eksplorasi adalah guru menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa tentang memelihara dan melestarikan alam. Penyampaian materi dilakukan dengan menggunakan media interaktif yaitu berupa video pembelajaran.
- 2) Guru memfasilitasi siswa untuk menanggapi atau melakukan tanya jawab terhadap materi yang belum jelas.

d. Elaborasi

- 1) Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok (3-5 siswa tiap kelompok).

- 2) Guru membagikan LKS kepada setiap kelompok.
- 3) Guru menjelaskan tentang tugas kelompok tersebut.
- 4) Siswa mengamati gambar-gambar dan video tentang materi memelihara dan melestarikan alam di media interaktif yang disajikan oleh guru di depan.
- 5) Guru membimbing siswa dalam berdiskusi.
- 6) Guru memfasilitasi setiap kelompok untuk membacakan hasil kerjanya didepan.
- 7) Tugas LKS dikumpulkan.
- 8) Guru dan siswa menanggapi apa yang telah dibaca oleh kelompok.
- 9) Guru menyuruh siswa kembali duduk seperti semula.

e. Konfirmasi

Guru dan siswa melakukan diskusi dan membantu menjelaskan tentang materi yang belum dipahami oleh siswa.

f. Penutup

- 1) Guru dan siswa menyimpulkan materi memelihara dan melestarikan alam.
- 2) Guru membagikan tugas individu sebagai bahan evaluasi penilaian hasil belajar untuk siswa.
- 3) Tugas dikumpulkan di depan.
- 4) Guru mengakhiri pembelajaran dengan berdoa dan mengucapkan salam.

g. Langkah Evaluasi dan Tindak Lanjut

Kegiatan evaluasi akhir sangatlah penting dilakukan agar guru dapat mengetahui sejauh mana siswa dapat memahami materi yang dipelajari dan dipakai sebagai bahan tindak lanjut pada pembelajaran selanjutnya. Dengan demikian kita dapat menilai sampai sejauh mana hasil belajar siswa (Sudjana, 2009: 84).

C. Kaitan Media Pembelajaran Interaktif dengan Hasil Belajar IPA

Sebagai bahan perbandingan dalam penelitian ini, penulis mengkaji beberapa penelitian terdahulu untuk memperkaya pengetahuan mengenai tata cara penelitian, keterkaitan antara media interaktif dengan hasil belajar IPA, metodologi serta untuk menghindari kesamaan obyek dalam penelitian. Adapun penelitian yang penulis maksud adalah sebagai berikut:

Nikmah (2009), dengan judul “Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar IPA melalui Media CD Pembelajaran Interaktif pada siswa kelas IV SDN Kebonagung II Malang”. Kesimpulan dari Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media CD pembelajaran Interaktif dapat meningkatkan aktivitas siswa. Hal ini terbukti dari data kualitatif bahwa siswa menjadi lebih aktif dalam pembelajaran. Hal ini dapat dilihat perolehan skor yang meningkat dari rata-rata sebelumnya yaitu 71,1 pada siklus I meningkat menjadi 85,6, pada siklus II dengan ketuntasan belajar kelas sebesar 95,12%.

Muslikah (2007), judul penelitian “Upaya Peningkatan Prestasi Belajar Sejarah Kebudayaan Islam Menggunakan Media CD Pembelajaran Interaktif Pada Siswa Kelas V MI Ma’Arif Donorejo Kec. Mertoyudan Kab. Magelang

Tahun Pelajaran 2007/2008". Hasil peningkatan prestasi belajar dapat dilihat pada siklus I siswa yang memiliki rasa senang terhadap Pelajaran SKI mencapai rata-rata dari 65,17. Dan pada siklus II rata-ratanya naik menjadi 82,85. Jadi ada peningkatan prestasi belajar siswa pada pembelajaran SKI tersebut.

Berdasarkan beberapa penelitian-penelitian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media interaktif dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam belajar dan meningkatkan prestasi belajar siswa. Sehingga hal tersebut dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam mengikuti pembelajaran. Dari penelitian di atas, penulis menggunakan pembelajaran diskusi dengan media interaktif untuk meningkatkan prestasi belajar siswa dalam mata pelajaran IPA.

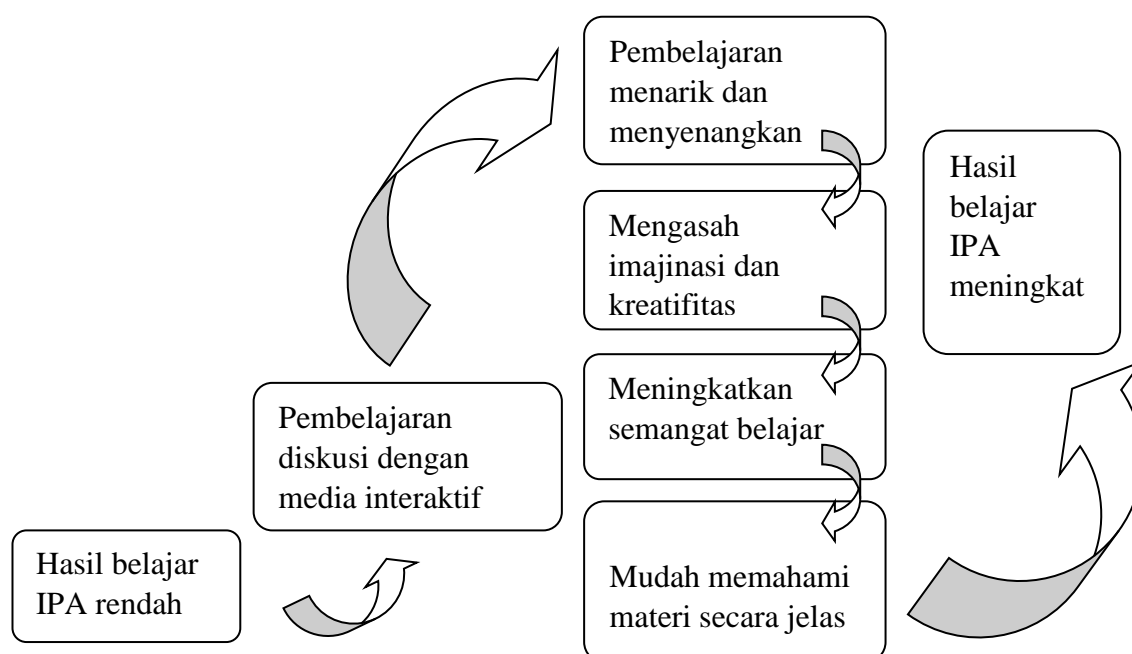
D. Kerangka Berpikir

Pelajaran IPA kelas III adalah pelajaran yang sangat menyenangkan, karena itu merupakan awal siswa belajar mengenai dirinya sendiri sebagai makhluk hidup dan juga makhluk hidup lainnya. Disamping itu pembelajaran IPA pada tahap ini juga berhubungan dengan alam, bagaimana siswa mulai mengenal alam sekitar dan lebih mengetahui alam sekitar. Pada usia seperti ini siswa akan sangat antusias dan tertarik karena akan mendapat pengetahuan baru.

Pelajaran yang menarik tersebut akan sangat disukai oleh siswa dan dapat dengan mudah dipahami oleh siswa. Tetapi pembelajaran dengan metode klasik yaitu ceramah dan tanpa menggunakan media yang inovatif

atau interaktif, semakin lama akan membuat siswa menjadi bosan dan jenuh. Sehingga akan dapat mengakibatkan hasil belajar pelajaran IPA rendah.

Sedangkan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan ditunjang dengan media interaktif dan suasana yang kondusif akan membuat pembelajaran lebih menarik dan tidak menyebabkan siswa jenuh atau bosan. Pembelajaran diskusi dengan media interaktif adalah sebagai upaya untuk mengatasi masalah-masalah yang tersebut. Media interaktif adalah media yang dapat membuat siswa memahami secara jelas tentang materi yang dibahas, karena disajikan dalam bentuk *audio-visual* yaitu gambar dan suara yang bertujuan untuk membuat siswa lebih bisa memahami materi dan hasil belajar bisa meningkat. Sesuai dengan uraian di atas, maka kerangka pikir digambar pada skema kerangka pikir berikut ini.



Gambar: 1
Kerangka berpikir

E. Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan merupakan jawaban yang sifatnya sementara terhadap permasalahan yang diajukan dalam penelitian (Zuriah, 2006: 162), sedangkan menurut Dantes (2012: 164) hipotesis tindakan adalah praduga atau asumsi yang harus diuji melalui data atau fakta yang diperoleh melalui penelitian.

Berdasarkan tinjauan pustaka, kerangka pikir dan beberapa pendapat ahli di atas maka peneliti mengajukan hipotesis tindakan sebagai berikut: “Penerapan pembelajaran diskusi dengan media interaktif dapat meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas III SD N Ketosari”.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Penelitian ini menggunakan model Penelitian Tindakan Kelas / *Classroom Action Research (CAR)*. Penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencerminan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan yang disengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama (Arikunto, dkk. 2008: 3).

Penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan di dalam kelas dengan tujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran. Penelitian ini adalah salah satu cara atau strategi untuk memecahkan masalah dengan memanfaatkan tindakan nyata dan proses pengembangan kemampuan dengan memanfaatkan interaksi dan partisipasi.

B. Identifikasi Variabel Penelitian

Penelitian pada hakekatnya adalah kegiatan ilmiah yang bertujuan untuk menguji kebenaran hipotesis yang telah ditetapkan terlebih dahulu oleh peneliti. Agar penelitian dapat dipertanggung jawabkan kebenarannya, maka diperlukan alat yang sesuai. Untuk itu variabel penelitian perlu ditetapkan terlebih dahulu. Variabel penelitian sangatlah penting karena mengandung hal-hal yang akan diteliti.

Sugiyono (2011: 2) menjelaskan bahwa variabel dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut kemudian

ditarik kesimpulan. Sedangkan menurut Arikunto (2006: 144) menjelaskan bahwa variabel adalah objek penelitian atau apa yang menjadi titik perhatian suatu penelitian.

Berdasarkan beberapa definisi di atas, maka dapat diambil kesimpulan bahwa variabel adalah suatu objek yang akan diteliti oleh peneliti untuk mendapatkan informasi yang kemudian dapat ditarik kesimpulan.

Variabel dari penelitian ini adalah:

1. Variabel Input

Variabel input merupakan suatu variabel yang terkait dengan siswa dalam penelitian ini sebelum adanya tindakan. Variabel input dalam hal ini adalah rendahnya hasil belajar IPA yang diperoleh oleh siswa dan masih dibawah KKM.

2. Variabel Proses

Variabel proses adalah tindakan yang ditempuh untuk mengubah variabel input. Pada penelitian ini yang menjadi variabel proses adalah pembelajaran IPA dengan menggunakan pembelajaran diskusi dengan media interaktif.

3. Variabel Output

Variabel output adalah hasil tindakan. Hasil dari proses penelitian ini adalah hasil dari proses penerapan pembelajaran diskusi dengan media interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA. Hasil yang ingin dicapai adalah adanya peningkatan

hasil belajar. Peningkatan yang dimaksud adalah siswa mampu mencapai nilai di atas KKM.

C. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Narbuko (2002: 129) definisi operasional adalah definisi yang didasarkan atas sifat-sifat atau hal-hal yang didefinisikan yang dapat diamati atau dapat diobservasi. Variabel adalah objek penelitian atau apa yang menjadi titik penelitian ini mudah diukur, maka variabel tersebut perlu didefinisikan ke dalam susunan variabel yang jelas dan operasional. Definisi operasional dari variabel penelitian yang digunakan peneliti ada tiga, yaitu:

1. Hasil belajar

Hasil belajar adalah hasil kerja siswa yang digunakan sebagai acuan atau patokan guru dalam pembelajaran. Acuan tersebut digunakan untuk mengetahui tingkat penguasaan siswa terhadap bahan ajar atau materi dengan melakukan evaluasi pada setiap akhir proses pembelajaran dan untuk mengukur hasil belajar tersebut diperlukan tes.

2. Pembelajaran diskusi

Pembelajaran diskusi adalah pembelajaran yang dilakukan secara berkelompok dan terdiri dari beberapa siswa. Siswa saling aktif dalam menanggapi permasalahan yang sedang dibahas dan saling bertukar berpendapat.

3. Media interaktif

Media Interaktif adalah media atau alat yang digunakan untuk menyampaikan materi kepada siswa. Media tersebut dapat diterima oleh indera penglihatan dan pendengaran yaitu berupa *audio visual*.

D. Setting Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di dalam kelas sedangkan tempat penelitian ini di SD N Ketosari Kecamatan Bener Kabupaten Purworejo. Fasilitas yang dimiliki antara lain seperti: tempat parkir, ruang guru, ruang kepala sekolah, ruang kelas 1-6, UKS dan perpustakaan. Khusus UKS dan perpustakaan itu sendiri masih ditempatkan di dalam kelas karena kurangnya ruangan sekolah.

Letak SD yang jauh dari perkotaan membuat fasilitas di dalam kelas juga kurang memadai atau pembelajaran hanya dilakukan dengan papan tulis dan ceramah. Kurangnya jumlah guru dalam mengajar membuat pembelajaran hanya dilakukan dengan sederhana yaitu dengan ceramah dan tanpa menggunakan media pembelajaran. Sehingga pembelajaran hanya bersifat biasa dan kurang berkesan bagi siswa yang berdampak pada hasil belajar siswa menjadi rendah.

Penelitian ini dilakukan di SD tersebut karena melihat keadaan siswa yang masih memperoleh hasil belajar rendah atau belum mencapai nilai di atas KKM dalam pembelajaran IPA siswa kelas III. Dalam hal ini

pihak sekolah juga sangat membantu dan kooperatif dalam diajak kerjasama.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan selama 3 bulan yaitu bulan maret-mei dengan 2 siklus tindakan.

Tabel: 1
Jadwal Pelaksanaan Penelitian

No	Pelaksanaan	Tanggal	Waktu
1	Observasi dan Wawancara	3 - 20 Maret 2017	Jam sekolah
2	Pra Siklus	3 April 2017	07.30 - 09.00
3	Siklus I	7 April 2017	09.30 - 11.00
4	Siklus II	5 Mei 2017	09.30 - 11.00
5	Analisis Data Keseluruhan	6 - 15 Mei 2017	-

3. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek penelitian menurut Suharsimi Arikunto (2009: 107) adalah sumber data dalam penelitian, bisa berupa orang, tempat maupun simbol. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas III SD N Ketosari, tahun ajaran 2016/2017 yang berjumlah 15 siswa dengan perincian 11 siswa perempuan dan 4 siswa laki-laki. Penelitian mengambil subjek tersebut karena peneliti menemukan masalah dalam pembelajaran yaitu siswa mengalami kesulitan dalam pembelajaran IPA. Objek penelitian ini adalah media interaktif yang digunakan untuk meningkatkan hasil belajar

IPA siswa kelas III SD N Ketosari Kecamatan Bener Kabupaten Purworejo.

E. Metode Pengumpulan Data

Menurut Arikunto (2002: 136) instrumen penelitian adalah suatu alat atau fasilitas yang digunakan peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik dalam arti lebih cermat, lengkap dan sistematis sehingga mudah diolah. Instrumen dalam penelitian ini adalah:

1. Lembar Observasi

Lembar observasi berisi aspek-aspek aktivitas yang akan diamati saat penelitian baik aktivitas siswa ketika mengikuti pembelajaran maupun aktivitas guru dalam mengajar.

Tabel: 2
Kisi-Kisi Panduan Observasi

No	Indikator	Pernyataan nomer
1	Perhatian siswa dalam mengikuti pembelajaran	1, 3, 5, 6, 9
2	Keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran	2, 4, 7, 8, 10

Tabel: 3
Lembar Instrumen Observasi Siswa

No	Aspek yang Dinilai	Aktifitas		Komentar
		Ya	Tidak	
1	Siswa mempersiapkan diri mengikuti pelajaran			
2	Siswa menanggapi apersepsi			
3	Siswa menyimak penjelasan guru tentang materi			
4	Siswa menanyakan materi yang belum paham			
5	Siswa mendesain alat dan bahan yang digunakan dalam diskusi kelompok			
6	Siswa bekerjasama saat diskusi kelompok			
7	Siswa membacakan hasil kerja kelompok			
8	Siswa menanggapi jawaban kelompok lain			
9	Siswa menyimpulkan materi			
10	Siswa mengerjakan evaluasi			

2. Wawancara

Wawancara digunakan untuk mencari data awal mengenai masalah yang dihadapi guru maupun siswa dalam pelajaran IPA, selain itu untuk mendapatkan data mengenai tanggapan siswa ataupun guru terhadap proses tindakan yang sudah dilakukan.

3. Tes

Tes digunakan untuk mengukur kemampuan atau hasil belajar siswa, baik sebelum maupun sesudah pelaksanaan tindakan.

Tabel: 4
Lembar Kerja Siswa

No	Nama Bahan	SDA		Jenis SDA	Manfaat
		Alami	Buatan		
1	Kapas	-	v	Tumbuhan	Membuat kain katun
2	Ayam
3	Solar
4	Bahan tambang	Perhiasan
5	Bahan bakar
6	Hewan	Menarik bajak
7	Ikan
8	Tumbuhan	Membuat tahu dan tempe
9	Membuat panci
10	Bunga mawar

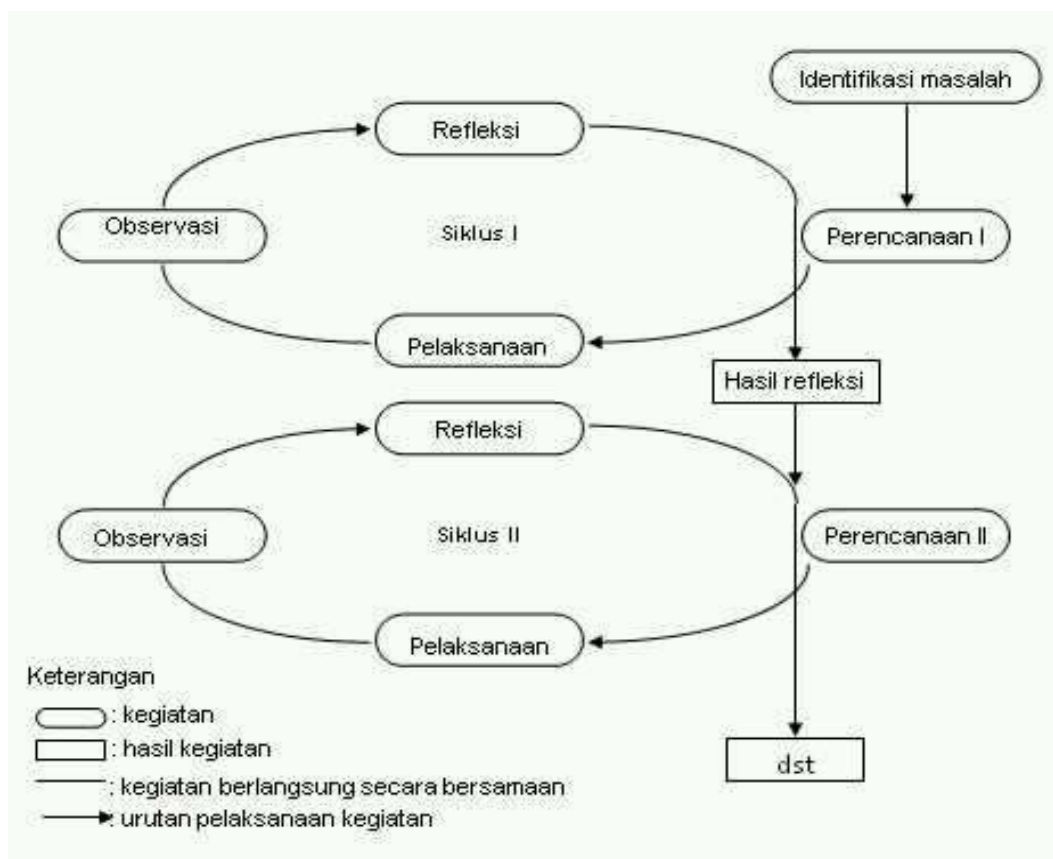
Tabel: 5
Kisi-kisi Lembar Evaluasi Siswa

No	Indikator	Nomer Soal
1	Menjelaskan tentang SDA	1, 6, 8, 11, 20, 21, 24
2	Melakukan pengelompokan SDA	2, 3, 9, 12, 16, 19, 22, 25
3	Mengidentifikasi pemanfaatan SDA	4, 5, 14, 15, 18
4	Menjelaskan cara memelihara SDA	7, 23
5	Menjelaskan cara melestarikan SDA	10, 13, 17

F. Kerangka Penelitian

Kerangka penelitian dalam penelitian ini adalah menggunakan model spiral Kemmis dan Mc Taggart (Arikunto, 2008:16). Model Kemmis dan Mc Taggart terdiri dari dua siklus, dari tiap siklus menggunakan empat komponen tindakan yaitu:

1. Perencanaan
2. Tindakan/Pelaksanaan
3. Observasi
4. Refleksi



Gambar: 2
Model spiral Kemmis dan Mc Taggart

G. Prosedur Penelitian

Dalam prosedur penelitian tindakan kelas ini, peneliti menggunakan model spiral Kemmis dan Mc Taggart (Arikunto, 2008:16). Model Kemmis dan Mc Taggart terdiri dari dua siklus, dari tiap siklus menggunakan empat komponen tindakan yaitu perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi dalam suatu spiral yang saling terkait. Dari ke empat tahapan tersebut dapat dijelaskan seperti berikut.

1. Rencana Tindakan(*Planning*)

- a. Membuat rencana pelaksanaan (RPP) tentang materi yang akan diajarkan sesuai dengan metode pembelajaran yang digunakan. RPP

ini disusun oleh peneliti dengan pertimbangan dari dosen dan guru kelas sebagai pedoman dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang akan diobservasi.

- b. Merencanakan langkah-langkah pembelajaran pada siklus I. Namun perencanaan yang dibuat masih bersifat fleksibel dan terbuka terhadap perubahan dalam pelaksanaannya.
- c. Mempersiapkan soal untuk mengukur hasil belajar siswa terutama pada pelajaran IPA. Tes dilakukan pada akhir pembelajaran (*post test*) dan tes pada akhir siklus. Tes disusun oleh peneliti dengan pertimbangan dari guru kelas.

2. Pelaksanaan Tindakan (*Acting*)

Setelah pembelajaran dilaksanakan dilakukan *post test* dengan menggunakan soal yang telah disusun oleh peneliti pada saat melakukan perencanaan. *Post test* dilaksanakan untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah pembelajaran dengan pendekatan yang telah dilaksanakan. Selama proses pembelajaran berlangsung, peneliti mengajar siswa dengan menggunakan RPP yang telah dibuat oleh peneliti dengan guru sebelumnya. Dalam pelaksanaan tindakan dilakukan dengan fleksibel dan terbuka yang artinya dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran tidak harus terpaku sepenuhnya pada RPP, akan tetapi dalam kegiatan pembelajaran dapat dilakukan perubahan-perubahan yang sekiranya diperlukan.

3. Observasi (*Observing*)

Observasi atau pengamatan merupakan upaya mengamati pelaksanaan tindakan. Observasi terhadap proses tindakan yang dilaksanakan untuk mendokumentasikan pengaruh tindakan yang berorientasi pada masa yang akan datang. Dalam hal ini adalah kegiatan selanjutnya, serta digunakan sebagai dasar untuk kegiatan refleksi yang lebih kritis.

4. Refleksi (*Reflecting*)

Refleksi merupakan bagian yang sangat penting untuk memahami dan memberikan makna terhadap proses dan hasil pembelajaran yang terjadi yang dilakukan dengan:

- a. pada saat memikirkan tindakan yang akan dilakukan,
- b. ketika tindakan sedang dilakukan,
- c. setelah tindakan dilakukan.

Adapun kegiatan yang dilakukan pada saat merefleksikan, melakukan analisis, dan mengevaluasi atau mendiskusikan data yang harus diperoleh, penyusunan rencana tindakan yang hasil diperoleh melalui kegiatan observasi. Data yang telah dikumpulkan dalam observasi harus secepatnya dianalisis atau diinterpretasikan (diberi makna), sehingga dapat segera diberi tindakan yang dilakukan untuk mencapai tujuan. Jika diinterpretasikan data tersebut belum mencapai tujuan yang diharapkan, maka peneliti dan observer melakukan langkah-langkah perbaikan untuk diterapkan pada siklus selanjutnya.

Komponen-komponen penelitian tindakan kelas di atas adalah berupa uraian yang dipandang sebagai satu siklus. Berdasarkan pengertian-pengertian di atas maka, pengertian siklus pada hal ini adalah suatu putaran kegiatan yang terdiri dari perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*).

H. Indikator Keberhasilan Penelitian

Penelitian dipandang cukup dan berhenti pada siklus 2 jika telah menunjukkan indikator ketercapaian atau penelitian telah mencapai target yang ditentukan. Indikator ketercapaian penelitian ini, yaitu:

1. Nilai hasil belajar siswa melalui Pembelajaran Diskusi dan Media Interaktif mencapai rata-rata sama dengan atau diatas KKM yaitu 75.
2. Ketuntasan belajar secara klasikal mencapai 85% dari 15 siswa.

I. Metode Analisis Data

Data dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Proses analisis data secara kualitatif dimulai dengan menelaah seluruh data yang tersedia dari berbagai sumber yaitu pedoman observasi, dokumentasi, hasil wawancara dan tes. Setelah data terkumpul langkah selanjutnya adalah mengadakan reduksi data yang dilakukan dengan jalan membuat abstraksi. Abstraksi merupakan usaha membuat rangkuman/ringkasan dan langkah selanjutnya adalah penyajian data dan penarikan kesimpulan.

Secara umum teknik analisis data dalam penelitian ini dilakukan dalam tiga tahap yaitu sebagai berikut:

1. Reduksi data yaitu proses penyederhanaan yang dilakukan melalui seleksi, pemfokusan dan pengabstraksian data mentah menjadi informasi yang bermakna.
2. Paparan data adalah proses penampilan data secara lebih sederhana dalam bentuk paparan naratif, representatif tabular termasuk dalam format matriks, grafik dan sebagainya.
3. Penyimpulan adalah proses pengambilan intisari dari sajian data yang telah terorganisir tersebut dalam bentuk pernyataan kalimat atau formula yang singkat, padat, tapi mengandung pengertian yang luas.

Sesuai dengan yang dikembangkan oleh Arikunto (2002: 264) dalam bukunya *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Data kuantitatif dianalisis menggunakan statistik deskriptif yaitu dengan mencari rerata dan prosentase.

Untuk mencari rerata menggunakan rumus sebagai berikut:

$$M = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan:

M = Rerata

$\sum x$ = Jumlah total nilai siswa

N = Jumlah siswa

Untuk mencari persentase ketuntasan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$NA = \frac{P}{R} \times 100\%$$

Keterangan:

NA = Nilai Persentase

P = Jumlah Siswa yang diatas KKM

R = Jumlah Semua Siswa.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian melalui Pembelajaran Diskusi dengan Media Interaktif Materi Memelihara dan Melestarikan Alam pada siswa Kelas III semester II Tahun Ajaran 2016/2017 di SD Negeri Ketosari Kecamatan Bener Kabupaten Purworejo, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Kesimpulan Teori

Hasil belajar adalah hasil kerja siswa yang digunakan sebagai acuan atau patokan guru dalam pembelajaran. Acuan tersebut digunakan untuk mengetahui tingkat penguasaan siswa terhadap bahan ajar atau materi dengan melakukan evaluasi pada setiap akhir proses pembelajaran dan untuk mengukur hasil belajar tersebut diperlukan tes.

Pembelajaran diskusi adalah pembelajaran yang dilakukan secara berkelompok dan terdiri dari beberapa siswa. Siswa saling aktif dalam menanggapi permasalahan yang sedang dibahas dan saling bertukar berpendapat.

Media Interaktif adalah media atau alat yang digunakan untuk menyampaikan materi kepada siswa. Media tersebut dapat diterima oleh indera penglihatan dan pendengaran yaitu berupa *audio visual*.

2. Kesimpulan Hasil Penelitian

Penggunaan Pembelajaran Diskusi dengan Media Interaktif dapat meningkatkan Hasil Belajar IPA siswa kelas III, hal ini dapat dilihat dari

peningkatan hasil belajar pada setiap tindakan. Pada pra siklus siswa yang tuntas hanya 6 siswa dari 15 siswa dengan rerata kelas 66,06 dan ketuntasan 40%, pada siklus I siswa yang tuntas ada 10 siswa dengan rerata 78,13 dan ketuntasan 66,66%, dan pada siklus II ada 13 siswa dengan rerata 83,4 atau ketuntasan 86,66%.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini melalui Pembelajaran Diskusi dengan Media Interaktif Materi Memelihara dan Melestarikan Alam pada siswa Kelas III semester II Tahun Ajaran 2016/2017 di SD Negeri Ketosari Kecamatan Bener Kabupaten Purworejo, maka peneliti dapat memberikan beberapa saran sebagai rekomendasi bagi guru-guru untuk:

1. Menggunakan Pembelajaran Diskusi dengan Media Interaktif (*VCD*) dalam pembelajaran mata pelajaran IPA pada materi-materi yang cocok, karena hal ini dapat menarik minat, respon dan semangat siswa untuk belajar yang berakibat pada hasil belajar siswa meningkat.
2. Meningkatkan keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar mengajar, supaya siswa selalu ikut aktif dalam pembelajaran.
3. Guru dapat mengembangkan Pembelajaran Diskusi dengan Media Interaktif (*VCD*), untuk materi dan mata pelajaran yang lain sebagai variasi penggunaan media dalam proses pembelajaran.
4. Hasil penelitian ini mudah-mudahan dapat digunakan sebagai refleksi dan acuan bagi guru untuk lebih kreatif dalam menemukan dan menggunakan media-media pembelajaran yang lain.

5. Diharapkan adalah tindak lanjut dari penelitian ini, lebih lanjut untuk penerapan Pembelajaran Diskusi dengan Media Interaktif pada materi-materi yang lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2001. *Dasar-Dasar Evaluasi*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- _____. 2002. *Dasar-Dasar Evaluasi*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- _____. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- _____. 2009. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Arikunto, S. Suhardjono. & Supardi. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Arsyad, Ashar. 2003. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- _____. 2006. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Dalyono, M. 2005. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dananjaya, Utomo. 2013. *Media Pembelajaran Aktif*. Bandung: Nuansa Cendekia.
- Dantes, Nyoman. 2012. *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Andi.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2005. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Djamarah, Syaiful. B. 2000. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- _____. 2002. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- _____. 2006. *Strategi belajar mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamalik, Oemar. 2008. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Muslikah, Siti. 2007. “Upaya Peningkatan Prestasi Belajar Sejarah Kebudayaan Islam Menggunakan Media CD Pembelajaran Interaktif Pada Siswa Kelas V MI Ma’Arif Donorejo Kec. Mertoyudan Kab. Magelang.” Skripsi (Tidak Diterbitkan). PPs-UIN.
- Narbuko, Cholid. 2002. *Metodologi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.

- Nikmah. 2009. "Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar IPA melalui Media CD Pembelajaran Interaktif pada siswa kelas IV SDN Kebonagung II Malang." *Skripsi* (Tidak Diterbitkan). Pps-UNM.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No 22 Tahun 2006. *Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Tingkat SD, MI dan SDLB*. Hlm. 484.
- Rudi, Brets. 2008. *Media Pembelajaran dan Aplikasinya*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Sadiman, Arif. S. 2009. *Media Pendidikan: Pengetian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali.
- Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT. Rineka.
- _____. 2010. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Remaja Rosdakarya.
- Sudjana, Nana. 2009. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, Nana. S. 2007. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sulistiyorini, Sri. 2007. *Pembelajaran IPA Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Tiara Wacana.
- Syah, Muhibbin. 2003. *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- _____. 2006. *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- _____. 2008. *Psikologi Belajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Syukur, F. 2005. *Teknologi Pendidikan*. Semarang: Rasail.
- Trianto. 2010. *Model Pembelajaran Terpadu Konsep, Strategi, dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Zuriah, Nurul. 2006. *Metodologi Penelitian Sosial dan Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.