

**EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN INTERAKTIF
TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR PADA
PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS V SDN 290
INPRES KASISI' KABUPATEN TANA TORAJA**

SKRIPSI

**MILLENIA OLVINA SANNA
4518103019**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BOSOWA
2022**

**EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN INTERAKTIF
TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR PADA
PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS V SDN 290
INPRES KASISI' KABUPATEN TANA TORAJA**

SKRIPSI

**Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)**

BOSOWA

**MILLENIA OLVINA SANNA
4518103019**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BOSOWA
2022**

SKRIPSI

EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN INTERAKTIF
TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR PADA
PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS V SDN 290
INPRES KASISI' KABUPATEN TANA TORAJA

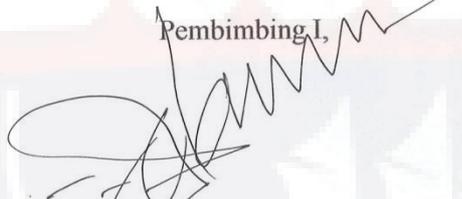
Disusun dan diajukan oleh

MILLENIA OLVINA SANNA
4518103019

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian Skripsi
pada tanggal 19, Agustus 2022

Menyetujui:

Pembimbing I,

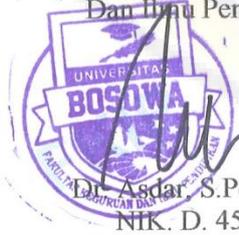

Dr. Muhammad Asdam., S.Pd., M.Pd.
NIDN. 0029076901

Pembimbing II,

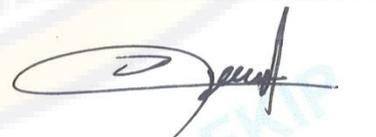

Nursamsilis Lufin S.S S.Pd.,M.Pd.
NIDN. 0917028802

Mengetahui:

Dekan Fakultas Keguruan
Dan Ilmu Pendidikan



Dr. Asdar, S.Pd., M.Pd.
NIK. D. 450375

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar


Dr. Burhan, S.Pd., M.Pd.
NIK. D. 450591

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Millenia Olvina Sanna

NIM : 4518103019

Judul Skripsi : Efektivitas Model Pembelajaran Interaktif Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Pada Pembelajaran Tematik Kelas V SDN 290 Inpres Kasisi' Kabupaten Tana Toraja

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya sendiri dan bukan merupakan plagiasi, baik sebagian atau seluruhnya.

Apabila di kemudian hari terbukti bahwa skripsi ini hasil plagiasi, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Makassar, 26 Agustus 2022

Yang membuat Pernyataan



Millenia Olvina Sanna

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Millenia Olvina Sanna

NIM : 4518103019

Judul Skripsi : Efektivitas Model Pembelajaran Interaktif Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Pada Pembelajaran Tematik Kelas V SDN 290 Inpres Kasisi' Kabupaten Tana Toraja

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya sendiri dan bukan merupakan plagiasi, baik sebagian atau seluruhnya.

Apabila di kemudian hari terbukti bahwa skripsi ini hasil plagiasi, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Makassar, 26 Agustus 2022

Yang membuat Pernyataan

Millenia Olvina Sanna

ABSTRAK

Millenia Olvina Sanna, 2022. Efektivitas Model Pembelajaran Interaktif Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Pada Pembelajaran Tematik Kelas V SDN 290 Inpres Kasisi' Kabupaten Tana Toraja. Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bosowa. Dibimbing oleh Muhammad Asdam. dan Nursamsilis Lutfin.

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan yaitu untuk mengetahui efektivitas pada motivasi dan hasil belajar model pembelajaran interaktif pada materi tematik siswa kelas V SDN 290 Inpres Kasisi'. Jenis penelitian yang digunakan untuk penelitian ini adalah penelitian Eksperimen, yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah desain *pre-eksperimental* dengan jenis satu kelompok *one-group pretest-posttest*. Adapun Populasi pada penelitian ini yaitu seluruh siswa SDN 290 Inpres Kasisi' Tahun Ajaran 2021/2022 dan Sampel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu semua siswa kelas V SDN 290 Inpres Kasisi' yang berjumlah 21 orang (eksperimen). Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, angket (kuisioner), tes, dan dokumentasi. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran interaktif sangat efektif digunakan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran tematik. Penggunaan model pembelajaran interaktif membuat peserta didik termotivasi dalam belajar membuat peserta didik lebih aktif dan bersemangat dalam proses pembelajaran, sehingga hasil belajar yang baik dapat diraih oleh semua peserta didik.

Kata Kunci: Model Pembelajaran Interaktif, Motivasi dan Hasil Belajar Siswa

ABSTRACT

Millenia Olvina Sanna, 2022. The Effectiveness of Interactive Learning Models on Motivation and Learning Outcomes in Class V Thematic Learning at SDN 290 Inpres Kasisi' Tana Toraja Regency. Thesis of Elementary School Teacher Education Study Program, Faculty of Teacher Training and Education, University of Bosowa. Supervised by Muhammad Asdam and Nursamsilis Lutfin.

This research was conducted with the aim of knowing the effectiveness on motivation and learning outcomes of interactive learning models on thematic material for fifth grade students at SDN 290 Inpres Kasisi'. The type of research used for this research is experimental research, which will be used in this study is a pre-experimental design with one-group pretest-posttest type. The population in this study were all students of SDN 290 Inpres Kasisi' Academic Year 2021/2022 and the sample used in this study were all students of class V SDN 290 Inpres Kasisi' totaling 21 people (experimental). Data collection techniques used in this study were observation, questionnaires, tests, and documentation. The results of this study indicate that the use of interactive learning models is very effectively used to increase students' motivation and learning outcomes in thematic learning. The use of interactive learning models makes students motivated in learning to make students more active and enthusiastic in the learning process, so that good learning outcomes can be achieved by all students.

Keywords: Interactive Learning Model, Motivation and Student Learning Outcomes

KATA PENGANTAR

Puji Syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, atas berkat dan limpahan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Efektivitas Model Pembelajaran Interaktif Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Pada Pembelajaran Tematik Kelas V SDN 290 INPRES KASISI’ Kab. Tana Toraja”. Adapun tujuan dari skripsi ini adalah untuk mempelajari cara pembuatan skripsi pada Universitas Bosowa dan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

Dalam penyusunan dan penulisan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis dengan senang hati menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Prof Dr. Ir. Batara Surya, S.T., M.Si. Selaku rektor Universitas Bosowa.
2. Dr. Asdar, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bosowa.
3. Dr. Burhan, S.Pd., M.Pd. Selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
4. Dr. H. Muhammad Asdam., S.Pd., M.Pd. selaku Dosen Pembimbing I yang telah meluangkan waktu, tenaga dan pikiran untuk memberikan petunjuk, pengetahuan, bimbingan dan pengarahan, yang sangat bermanfaat bagi penulis dalam penyusunan laporan ini.

5. Nursamsilis Lutfin S.S., S.Pd., M.Pd, selaku pembimbing II yang dengan senantiasa sabar membimbing, memberikan arahan, dukungan dan motivasi dalam menyelesaikan skripsi.
6. Dr. Syariah Madjid, M.Hum, selaku penguji I yang dengan senantiasa membantu dalam proses revisi serta dalam proses ujian hingga peneliti bisa skripsi dengan lebih baik lagi.
7. A. Vivit Anggreani, S.Pd., M.Pd, selaku penguji II yang dengan senantiasa memberikan masukan, kritik dan saran yang berguna bagi penulis bisa menyelesaikan skripsi dengan baik.
8. Seluruh Dosen dan Staf Program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.
9. Yuliani, S.Th, selaku Kepala Sekolah SDN 290 Inpres Kasisi' Kab. Tana Toraja yang telah memberikan kesempatan dalam melaksanakan penelitian.
10. Guru Wali Kelas V SDN 290 Inpres Kasisi' Kab. Tana Toraja yang telah memberikan kesempatan dalam melaksanakan kegiatan penelitian.
11. Teristimewa untuk Papaku Oktavianus Sandi dan Mamaku Rosdiana Tandil Ampang selaku Orang Tua Tercinta yang banyak membantu penulis baik materi, doa, kasih sayang, mendidik, membimbing, mendukung, memotivasi, selama penulis menempuh pendidikan.
12. Saudariku Tercinta Yelny Alisya Upa' yang banyak membantu penulis dalam memberikan dukungan, doa, semangat, dan motivasi selama penulis menempuh pendidikan.

13. Teman-teman SiPaling yang layaknya sudah seperti saudara dan adik sendiri, Vedrosa, Cindy, Fista, Arya, Aril, Gegeng, Dimas, Totong, Eyn terima kasih untuk support dan perhatiannya atas penyelesaian skripsi ini.
14. Terima kasih sahabat-sahabatku yang layaknya sudah seperti saudara sendiri, Arruan, Tina, Fidel, Erni, untuk semangat, support, kasih sayang dan perhatiannya atas penyelesaian skripsi ini.
15. Teman-teman FKIP, khususnya mahasiswa program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar angkatan 2018 yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu Namanya yang telah memberikan dukungan penuh atas penyelesaian skripsi ini.
16. Semua pihak yang terlibat dalam penyusunan skripsi yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu.

Semoga Tuhan membalas semua kebaikan yang telah diberikan kepada penulis. Mohon maaf jika terdapat kesalahan dan kekurangan. Penulis menyadari sepenuhnya dalam penyusunan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang dapat membangun guna melengkapi skripsi ini.

Makassar, 26 Agustus 2022

Millenia Olvina Sanna

DAFTAR ISI

SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Pembatasan Masalah	4
D. Perumusan Masalah	4
E. Tujuan Penelitian.....	5
F. Manfaat Penelitian	5
BAB II. TINJAUAN PUSTAKA	7
A. Kajian Teori	7
B. Penelitian yang Relevan	28
C. Kerangka Pikir.....	28
D. Hipotesis.....	29
BAB III. METODE PENELITIAN	30
A. Jenis dan Desain Penelitian.....	30
B. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	31

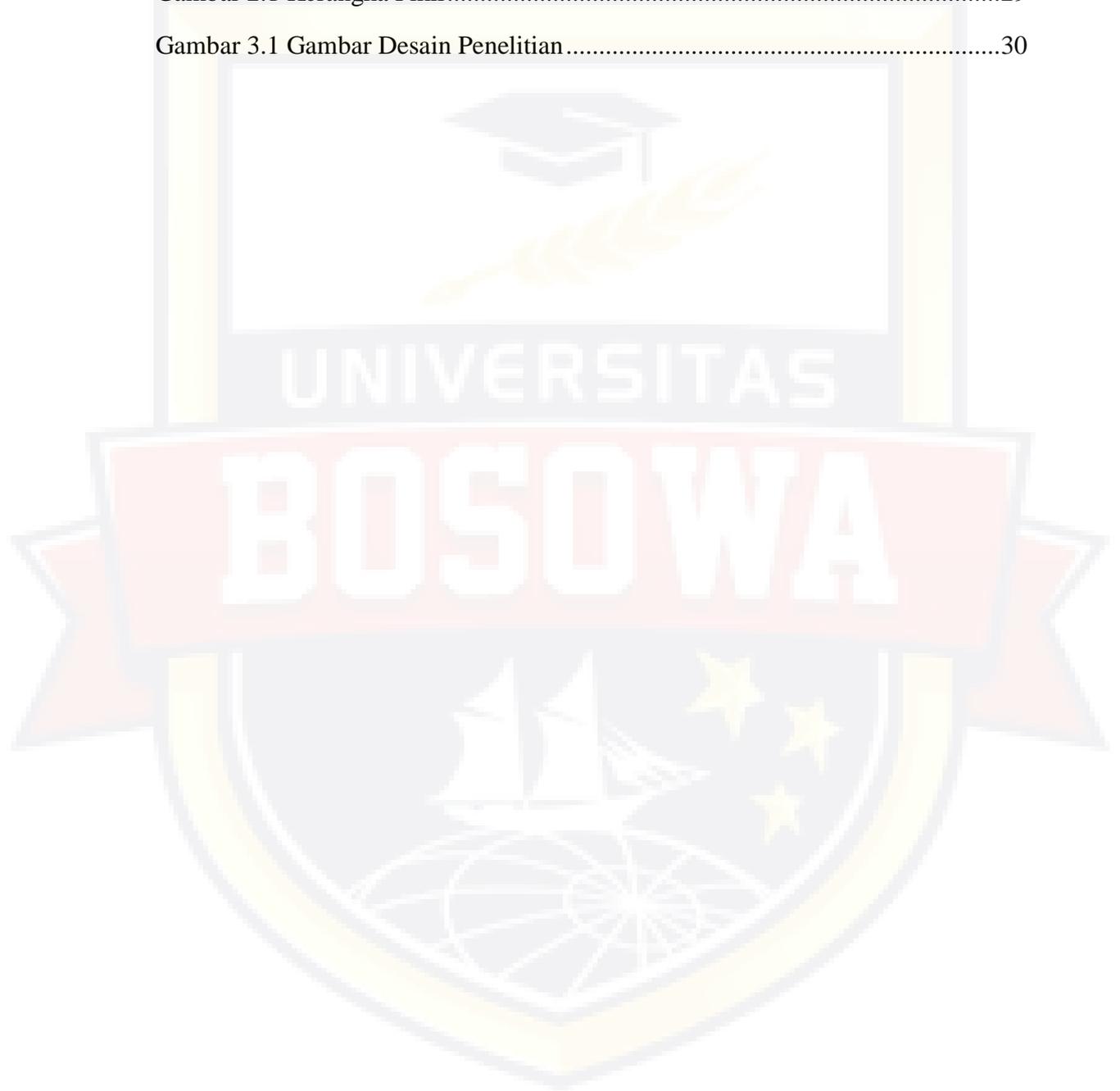
C. Populasi dan Sampel Penelitian	31
D. Variabel Penelitian dan Definisi Operasional	32
E. Teknik Pengumpulan Data	34
F. Teknik Analisis Data	37
BAB IV. HASIL DAN PEMBAHASAN.....	42
A. Hasil Penelitian	42
B. Pembahasan Penelitian.....	53
BAB V. SIMPULAN DAN SARAN	56
A. Kesimpulan	56
B. Saran.....	56
DAFTAR PUSTAKA	58
LAMPIRAN.....	61
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	79

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Populasi Siswa di SDN Inpres Kasisi'	31
Tabel 3.2 Sampel Siswa Kelas V SDN 290 Inpres Kasisi'	32
Tabel 3.3 Alternatif Jawaban	34
Tabel 4.1 Data Hasil Penelitian Angket Motivasi Belajar	45
Tabel 4.2 Data Interval Motivasi Belajar	46
Tabel 4.3 Validitas Angket Motivasi Belajar (x)	46
Tabel 4.4 Output Hasil Uji Reabilitas Angket Motivasi Belajar	48
Tabel 4.5 Perhitungan Untuk Mencari <i>Mean</i> (Rata-Rata) nilai <i>Pretest</i>	50
Tabel 4.6 Skor Tes Hasil Belajar Siswa (<i>Pretest</i>).....	50
Tabel 4.7 Perhitungan Untuk <i>Mean</i> (Rata-Rata) Nilai <i>Posttest</i>	51
Tabel 4.8 Skor Tes Hasil Belajar Siswa (<i>Posttest</i>)	52

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Pikir.....	29
Gambar 3.1 Gambar Desain Penelitian.....	30



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kisi-kisi Motivasi Belajar.....	62
Lampiran 2 Angket Motivasi Siswa.....	63
Lampiran 3 Pertemuan 1 (<i>Pretest</i>).....	66
Lampiran 4 Soal <i>Pretest</i>	71
Lampiran 5 Soal Posttest.....	73
Lampiran 6 Surat Keterangan Selesai Meneliti	74
Lampiran 7 Dokumentasi Selama Penelitian	75
Lampiran 8 Output Validasi Angket.....	78

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Era globalisasi sekarang ini, pendidikan sangat diperlukan untuk menghadapi pengembangan zaman yang semakin maju agar tidak mudah di bodohi oleh orang lain. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi diri untuk memiliki kekuatan spiritual (keagamaan), pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta kemampuan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Pendidikan merupakan hal penting terutama dalam era globalisasi budaya dan reformasi sekarang ini. Pendidikan tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, pendidikan merupakan proses mengubah sikap dan tata laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia dalam upaya pengajaran dan pelatihan, proses, perbuatan, cara mendidik. Pendidikan di Indonesia diselenggarakan secara demokratis, berkeadilan, dan tidak diskriminatif yaitu dengan menjunjung tinggi hak asasi manusia, mengembangkan kemampuan, membentuk watak, dan peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka dalam mencerdaskan kehidupan bangsa. Proses pendidikan dan pembelajaran harus membutuhkan kerjasama antara negara pemerintah, tenaga pendidik, dan masyarakat secara luas.

Hal yang penting dalam pendidikan adalah proses pembelajaran. Proses pembelajaran merupakan interaksi antara guru dan siswa. Oleh sebab itu dalam proses pembelajaran guru sebagai fasilitator dan motivator bagi siswa. Sedangkan siswa diharapkan dapat berperan aktif dalam proses pembelajaran. Akan tetapi dalam kenyataan tidak berjalan demikian. Berdasarkan hasil observasi atau wawancara yang dilaksanakan tanggal 22 Februari 2022 di SDN 290 Inpres Kasisi' yang telah dilakukan, model pembelajaran yang biasa dilakukan selama ini bersifat konvensional sehingga menyebabkan siswa mudah jenuh dalam mengikuti pelajaran. Dimana aktivitas dalam proses belajar mengajar masih pada kebiasaan mendengar, memperhatikan penjelasan guru dan mencatat.

Seiring dengan pergeseran makna pembelajaran yang dulunya berorientasi pada Guru dan beralih ke pembelajaran berorientasi kepada siswa, maka peran Guru dalam proses pembelajaran juga mengalami pergeseran salah satunya Guru menjadi motivator bagi siswa.

Motivasi merupakan dorongan atau penggerak diri seseorang untuk berusaha mengadakan perubahan tingkah laku yang lebih baik dalam memenuhi kebutuhannya. Siswa yang mengalami motivasi belajar yang tinggi akan bersungguh-sungguh dan bersemangat dalam belajar mencapai tujuan yang diinginkan dan sebaliknya siswa yang memiliki motivasi belajar rendah, akan cenderung malas untuk belajar. Motivasi instrik yang ada pada siswa akan lebih besar pengaruhnya dalam proses pembelajaran yang akan menentukan seberapa besar tingkat kemampuan siswa yang diukur dengan hasil belajar. Menurut Sudirman (2016:85) seseorang melakukan suatu usaha karena adanya motivasi.

Motivasi yang baik dalam belajar akan menunjukkan hasil yang baik. Adanya motivasi belajar pada siswa menjadikan siswa tersebut lebih bersemangat dalam belajar sehingga hasil belajar yang diperoleh dapat optimal, hasil belajar yang diperoleh siswa tidak hanya dilihat dari aspek kognitif saja namun juga efektif dan juga psikomotorik siswa yang mengalami perubahan. Jika motivasi belajar siswa dapat ditingkatkan maka diharapkan bahwa prestasi belajar siswa akan meningkat.

Hal yang penting dalam pendidikan adalah proses pembelajaran. Proses pembelajaran merupakan interaksi antara guru dan siswa. Oleh sebab itu dalam proses pembelajaran guru sebagai fasilitator dan motivator bagi siswa. Sedangkan siswa diharapkan berperan aktif dalam proses pembelajaran.

Kurangnya peran aktif siswa dalam proses pembelajaran, dipengaruhi oleh banyak faktor salah satunya strategi pembelajaran yang kurang menarik bagi siswa. Siswa yang cenderung datang, duduk, diam, mendengarkan kemudian diberi tugas mengerjakan evaluasi memberikan dampak kejenuhan bagi siswa sehingga pola pikir siswa tidak dapat maju dan berkembang.

Keaktifan dan kreativitas siswa sangat dibutuhkan untuk memacu minat belajar siswa dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar. Keaktifan itu bisa dilihat dari antusiasnya siswa mendengarkan pelajaran. Menjawab pertanyaan, diskusi, melakukan percobaan. Menentukan ide/gagasan yang cemerlang, semua itu bisa dicapai apabila keterlibatan guru sebagai fasilitator menggunakan strategi pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul: Efektivitas Model Pembelajaran

Interaktif Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas V SDN 290 Inpres Kasisi’.

B. Identifikasi Masalah

Sehubungan latar belakang yang telah dikemukakan diatas, dapat di identifikasikan masalah-masalah sebagai berikut:

1. Kurangnya peran aktif siswa saat proses pembelajaran yang dapat membuat siswa jenuh dalam belajar.
2. Materi dalam pembelajaran tematik kurang dipahami oleh siswa yang tidak aktif berpartisipasi pada proses pembelajaran.
3. Penggunaan metode dan model pembelajaran yang monoton membuat siswa bosan dan mengikuti pembelajaran.
4. Hasil belajar siswa kelas V SDN 290 Inpres Kasisi’ kurang optimal.

C. Batasan Masalah

Untuk mencegah terjadinya perluasan masalah penelitian, maka penulis membatasi masalah ini dengan bagaimana efektivitas model pembelajaran interaktif terhadap motivasi dan hasil belajar pada pembelajaran tematik kelas V SDN 290 Inpres Kasisi’.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah efektivitas model pembelajaran interaktif terhadap motivasi dan hasil belajar pada pembelajaran tematik siswa kelas V SDN 290 Inpres Kasisi’?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian yang akan dilakukan yaitu untuk mengetahui efektivitas pada motivasi dan hasil belajar model pembelajaran interaktif pada materi tematik siswa kelas V SDN 290 Inpres Kasisi'.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan akan memberikan manfaat diantaranya:

a. Bagi Sekolah

Untuk memberikan strategi pembelajaran yang baru agar kualitas pendidikan siswa menjadi lebih baik dengan mengoptimalkan berbagai alat indra yang dimiliki siswa.

b. Bagi Siswa

- 1) Dapat belajar sesuai dengan kecerdasan yang dimilikinya.
- 2) Meningkatkan semangat dalam proses pembelajaran Tematik.
- 3) Dapat meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa.
- 4) Memperoleh pengetahuan yang lebih bermakna.

c. Bagi Pendidik

- 1) Dapat memberikan alternatif strategi pembelajaran baru untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran Tematik.
- 2) Dapat memotivasi untuk lebih kreatif dan inovatif dalam mengembangkan pembelajaran Tematik.

d. Bagi Mahasiswa

- 1) Memperoleh pengetahuan tentang pembelajaran yang menerapkan model pembelajaran interaktif.

- 2) Memotivasi untuk mengembangkan strategi yang lain dalam penelitian pada masa yang akan datang.
 - 3) Dapat memotivasi dan menambah wawasan untuk mengembangkan penelitian dan memajukan dunia pendidikan, khususnya pembelajaran Tematik.
 - 4) Dapat memotivasi untuk melakukan inovasi dalam proses pembelajaran, serta menambah kesiapan belajar.
- e. Bagi Pembaca dan Peneliti Lain

Memberikan informasi tentang pelaksanaan pembelajaran tematik menggunakan model pembelajaran interaktif terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Efektivitas Pembelajaran

Pengertian efektivitas secara umum menunjukkan sampai seberapa jauh tercapainya suatu tujuan yang terlebih dahulu ditentukan. Efektivitas merupakan faktor yang sangat penting dalam pelajaran karena menentukan tingkat keberhasilan suatu model pembelajaran yang digunakan.

Mengacu dari beberapa pengertian efektivitas yang telah dikemukakan oleh para ahli maka peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa efektivitas adalah tingkat keberhasilan yang dicapai dari penerapan suatu model pembelajaran, dalam hal ini diukur dari motivasi dan hasil belajar siswa, apabila hasil belajar siswa meningkat maka model pembelajaran tersebut dinilai tidak efektif.

Agar model yang akan digunakan dalam suatu pembelajaran bisa lebih efektif maka guru harus mampu melihat situasi dan kondisi siswa, termasuk perangkat pembelajaran. Kegiatan pembelajaran untuk peserta didik berkemampuan sedang tentu berbeda dengan peserta didik yang pandai. Metode ceramah misalnya akan menjadi kurang efektif jika dipakai dalam kelas dengan jumlah siswa yang besar, karena berbagai alasan, seperti sebagian mereka kurang memperhatikan pembicaraan guru, bicara sendiri dengan temannya, guru kurang optimal dalam mengawasi siswa (Ismail, 2008:30).

Untuk menciptakan siswa yang berkualitas dan mampu menghadapi perkembangan zaman maka kebutuhan pembaharuan dalam metode merupakan

suatu keharusan. Kualitas pembelajaran dapat dilihat dari proses dan dari segi hasil. Dari segi proses pembelajaran dikatakan berhasil dan berkualitas apabila seluruh atau setidaknya sebagian besar (75%) peserta didik secara aktif, baik fisik, mental maupun sosial dalam proses pembelajaran, di samping menunjukkan kegirahan belajar yang tinggi. Semangat belajar yang besar dan rasa percaya pada diri sendiri. Sedangkan dari segi hasil, proses pembelajaran dikatakan berhasil apabila terjadi perubahan yang positif dari peserta didik seluruhnya atau setidaknya sebagian besar (75%). Suatu proses belajar mengajar efektif dan bermakna akan berlangsung apabila dapat memberikan keberhasilan bagi siswa maupun guru itu sendiri. (Ismail, 2003:30).

2. Model Pembelajaran

a. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran mempunyai makna yang lebih luas dari pada strategi, metode, atau prosedur. Soekanto dalam Aris Shoimin (2014:23) mengemukakan bahwa “model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar untuk mencapai tujuan tertentu”.

Sedangkan menurut Arends dalam Aris Shoimin (2014:24) mengemukakan bahwa “model pembelajaran mengarah pada suatu pendekatan pembelajaran tertentu termasuk tujuan, sintaks, lingkungan, dan sistem pengelolaannya”. Menurut Abdul Azis Wahab (2012:52), “Model mengajar adalah merupakan sebuah perencanaan pengajaran yang menggambarkan proses

yang ditempuh pada proses belajar mengajar agar dicapai perubahan spesifik pada perilaku siswa seperti yang diharapkan”.

Dari pendapat beberapa ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran. Berikut adalah beberapa model pembelajaran yaitu sebagai berikut.

1. Model Pembelajaran *Reasoning and Problem Solving*

Menurut Krulik dan Rudnick dalam rumusan dkk. (2011:39), “*Problem solving* adalah upaya individu atau kelompok untuk menemukan jawaban berdasarkan pengetahuan, pemahaman, keterampilan yang dimiliki sebelumnya dalam rangka memenuhi tuntutan situasi yang tak lumrah tersebut”. Aktivitas *Problem solving* diawali dengan konfrontasi dan berakhir apabila sebuah jawaban telah diperoleh sesuai dengan kondisi masalah. Kemampuan pemecahan masalah dapat diwujudkan melalui kemampuan *reasoning*.

2. Model pembelajaran *Problem –based Instruction*

Arends dalam Rusman dkk. (2011:39) berpendapat bahwa “*Problem-based instruction* adalah model pembelajaran yang berlandaskan paham konstruktivistik yang mengakomodasi keterlibatan siswa dalam belajar dan pemecahan masalah otentik”. Siswa belajar bagaimana mengonstruksi kerangka masalah, mengorganisasikan dan menginventigasi masalah, mengumpulkan dan menganalisis data menyusun fakta, mengonstruksi argumentasi mengenai pemecahan masalah, bekerja secara individual atau kolaborasi dalam pemecahan masalah.

3. Model Pembelajaran Inkuiri

Inkuiri berasal dari bahasa Inggris inquiry yang dapat diartikan sebagai proses bertanya dan mencari tahu jawaban terhadap pertanyaan ilmiah yang diajukan. Menurut Schmidt dalam Rusman dkk. (2011:40), “Inkuiri adalah proses untuk memperoleh dan mendapatkan informasi dengan melakukan observasi dan/atau eksperimen untuk mencari jawaban atau memecahkan masalah dengan menggunakan kemampuan berpikir kritis dan logis”.

Model pembelajaran inkuiri dapat diimplementasikan secara terpadu dengan strategi lain sehingga dapat membantu pengembangan pengetahuan dan pemahaman serta kemampuan melakukan kegiatan inkuiri oleh siswa.

3. Model Pembelajaran Interaktif

a. Pengertian Model Pembelajaran Interaktif

Interaksi antara Guru dengan peserta didik, peserta didik dengan peserta didik dan dengan sumber pembelajaran dalam menunjang tercapainya hasil belajar. Model interaktif memberikan struktur pengajaran yang melibatkan pengumpulan dan pertimbangan atas pertanyaan-pertanyaan peserta didik. Peserta didik diajak untuk berfikir tentang konsep yang akan dipelajari, kemudian direfleksikan melalui keingintahuan dan diwujudkan dalam bentuk pertanyaan-pertanyaan. Pertanyaan-pertanyaan itu kemudian dijawab sendiri oleh peserta didik melalui penyelidikan. Guru tidak terlibat jauh dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan peserta didik tetapi menjawab pertanyaan peserta didik dengan pertanyaan, sehingga peserta didik akan menemukan sendiri jawaban atas

pertanyaan sendiri. Pertanyaan yang muncul dari peserta didik dapat dimanfaatkan oleh Guru untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik.

Menurut Prayekti yang dikutip dalam jurnal Ulviana, Mukhtar Haris, Saprizal Hadisaputra mengatakan bahwa model pembelajaran interaktif adalah model pembelajaran yang berorientasi pada peserta didik, dimana peserta didik dilibatkan langsung dalam berbagai jenis kegiatan pembelajaran dikelas. Membuat peserta didik menjadi saling berinteraksi dalam berbuat dan berfikir yang menghasilkan umpan balik agar peserta didik dapat bertanya dan menekan jawaban mereka sendiri. Menurut Faure & Cosgrove yang dikutip dalam buku Nelly Wedyawati, Yasinta Lisa (2019) mengatakan bahwa model pembelajaran interaktif, sering dikenal dengan nama pendekatan pertanyaan anak. Model ini dirancang agar siswa akan bertanya dan kemudian menemukan jawaban pertanyaan mereka sendiri.

Menurut Dasna yang dikutip dalam jurnal Nugroho Fajar (2015) mengatakan bahwa model pembelajaran interaktif adalah mengacu pada interaksi antara peserta didik dengan pendidik, peserta didik dengan pengajar, atau juga peserta didik dengan media/sumber belajar.

Kesimpulan dari teori tersebut yaitu model pembelajaran interaktif sering dikenal dengan pendekatan pertanyaan anak yang dimana peserta didik saling berinteraksi antara peserta didik dengan pendidik agar peserta didik dapat bertanya dan peserta didik dapat menemukan jawaban atas pertanyaan mereka sendiri.

b. Ciri-Ciri Pembelajaran Interaktif

Menurut Suparman yang dikutip oleh Majid (2013) dalam bukunya Pembelajaran interaktif memiliki karakteristik yang khas, antara lain:

1. Adanya variasi kegiatan pembelajaran secara kelompok dan perseorangan.
2. Keterlibatan keseluruhan keterampilan peserta didik dalam kognitif, afektif dan psikomotorik
3. Guru hanya berperan sebagai fasilitator
4. Suasana kelas yang fleksibel, dan menyenangkan.
5. Berpotensi pada suasana pembelajaran yang lebih efektif dan efisien.
6. Dapat diterapkan didalam kelas maupun luar kelas.
7. Dapat membangun keaktifitas peserta didik.

c. Tujuan Pembelajaran Interaktif

Adapun tujuan pembelajaran interaktif diantaranya sebagai berikut:

1. Meningkatkan peserta didik dalam pembelajaran supaya menjadi aktif.
2. Meningkatkan pemahaman sosial antara peserta didik dengan lingkungan sekitar.
3. Mendorong siswa dan membuat konsep yang mudah dipelajari dan tidak mudah dilupakan peserta didik.
4. Melatih peserta didik belajar berfikir analitis dan mencoba memecahkan masalah yang dihadapi sendiri.

Berdasarkan tujuan diatas dapat disimpulkan dari tujuan pembelajaran interaktif yaitu meningkatkan kemampuan pesert didik menjadi aktif, membuat

konsep yang mudah dipelajari, dan siswa dapat memecahkan masalahnya yang dihadapi sendiri.

d. Manfaat dan Keuntungan Menggunakan Model Interaktif

Manfaat dan keuntungan yang diperoleh dalam penggunaan interaktif pada proses belajar mengajar, yaitu:

1. Interaksi antara pengajar dan pelajar menjadi lancar sehingga kegiatan pembelajaran akan lebih efektif dan efisien.
2. Meningkatkan motivasi belajar didalam kelas memberikan inovasi baru kepada peserta didik. Berdasarkan manfaat dan keuntungan diatas dapat disimpulkan yaitu pendidik dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik dan memberikan inovasi-inovasi baru sehingga pengajaran menjadi lancar agar pembelajaran akan menjadi lebih efektif dan efisien.

e. Kekurangan Model Pembelajaran Intraktif

Kekurangan dari model pembelajaran interaktif yaitu karena odelini menjadi rutin dan kehilangan tujuannya yang esensi. Sekali peserta didik perlu berfikir tentang suatu objek. Jadi penting melakukannya dengan serius, tidak sebagai sesuatu yang rutin.

4. Pengertian Motivasi Belajar

a. Pengertian Motivasi Belajar

Motivasi berasal dari kata latin, yaitu "*movere*" yang berarti dorongan atau daya penggerak. Menurut Fillmore H. Stanford dalam buku Mangkunegara (dalam Asti Yukiana Dewi 2019) menyatakan bahwa "*motivation as an energizing condition of the organism that services to direct*

that organism toward the goal of a certain class” motivasi sebagai suatu kondisi yang menggerakkan manusia kearah suatu tujuan tertentu). Motivasi dapat juga dikatakan sebagai daya penggerak dari dalam dan diluar diri sendiri seseorang untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu demi mencapai suatu tujuan yang diinginkan.

Dalam setiap kegiatan belajar, motivasi sangat dibutuhkan untuk membangkitkan gairah belajar setiap peserta didik sehingga dalam kegiatan belajar dapat berjalan dengan baik. Pengertian menurut Sudirman (2018) yaitu “keseluruhan daya penggerak didalam diri peserta didik yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin keberlangsungan dari kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang diharapkan oleh subjek belajar itu dapat tercapai”. Uno (2017) menyatakan bahwa motivasi belajar merupakan dorongan internal dan eksternal pada peserta didik yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkahlaku, yang pada umumnya dengan beberapa indikator yang mendukung.

Dari sekian pengertian motivasi menurut para ahli diatas, bisa disimpulkan bahwa motivasi belajar merupakan dorongan yang timbul baik itu dari dalam maupun dari luar diri peserta didik, yang dapat menimbulkan atau memunculkan semangat dan gairah belajar serta mengarahkan pada kegiatan belajar peserta didik sehingga tujuan yang diharapkan dapat tercapai.

b. Peran dan Fungsi Motivasi Belajar

Motivasi dalam belajar memiliki peran penting dikarenakan sebagai pendorong kemampuan diri seseorang untuk mencapai suatu tujuan tertentu.

Djamara (2015) menyatakan bahwa ketidakaannya minat terhadap suatu mata pelajaran bisa menjadi penyebab mengapa peserta didik tidak mengikuti pelajaran yang telah diberikan, dapat dijadikan sebagai tanda bahwa peserta didik tidak mempunyai motivasi dalam belajar. Kurangnya motivasi intrinsik dalam belajar maka diperlukan bantuan dengan cara memberikan motivasi ekstrinsik kepada peserta didik. Motivasi instrinsik maupun motivasi ekstrinsik sangat berfungsi sebagai pendorong, penggerak, dan penyeleksi perbuatan.

1) Motivasi sebagai pendorong perbuatan

Sesuatu yang belum diketahui oleh peserta didik bisa menimbulkan minat untuk belajar serta mendorong peserta didik dalam belajar mencaritahu. Sikap ini yang mendasari dan mendorong sejumlah perbuatan untuk belajar. Sehingga, motivasi yang fungsinya sebagai pendorong mempengaruhi sikap yang seharusnya peserta didik dalam rangka proses belajar.

2) Motivasi penggerak perbuatan

Motivasi mengarahkan dalam yang harus dilakukan sesuai dengan rumusan tujuannya. Dorongan psikologis yang melahirkan sikap bagi peserta didik dapat membentuk psikifisik. Akal pikiran peserta didik berproses dengan sikap seseorang yang cenderung memunculkan keinginan perbuatan belajar.

3) Pesertadidik yang mempunyai motivasi belajar dapat membedakan mana perbuatan yang bisa dilakukan dan mana perbuatan yang harus diabaikan sehingga bisa mencapai tujuan tertentu. Sesuatu yang dicari peserta didik

merupakan tujuan belajar yang harus dicapainya sedangkan sesuatu yang bisa mengganggu tujuan belajar peserta didik dapat disingkirkan.

c. Ciri-Ciri Seseorang Memiliki Motivasi Belajar (Sudirman, 2003:83)

Ciri-ciri seseorang memiliki motivasi dalam belajar, yaitu:

- 1) Tekun dalam menyelesaikan tugas-tugas serta terus menyelesaikannya sampai selesai.
- 2) Ulet serta tidak mudah menyerah dalam menghadapi setiap kesulitan.
- 3) Sering mencari solusi dalam memecahkan masalah soal-soal.
- 4) Jika sudah yakin dengan pendapatnya akan tetap dipertahankan.
- 5) Sering bosan dengan tugas-tugas rutin yang diberikan.
- 6) Lebih suka bekerja secara mandiri atau selfwork.
- 7) Tidak akan mau melepas sesuatu yang telah diyakini.
- 8) Sering memiliki minat terhadap berbagai macam masalah.

Dari uraian diatas kita dapat menarik kesimpulan bahwa tingginya motivasi belajar pada diri seseorang akan mencerminkan pada setiap tingkahlakunya. Apabila seseorang mempunyai ciri-ciri sama seperti diatas, berarti orang itu memiliki motivasi yang kuat. Seseorang yang mempunyai motivasi belajar tinggi, akan mempunyai beberapa ciri yang berbeda dengan dirinya apabila dibandingkan dengan seseorang yang mempunyai motivasi belajar rendah.

d. Indikator Motivasi Belajar

Motivasi itu mempunyai indikator-indikator untuk mengukurnya. Sebagaimana Sardiman menyebutkan bahwa motivasi memiliki indikator sebagai berikut:

- 1) Tekun dalam menghadapi tugas
- 2) Ulet dalam menghadapi kesulitan
- 3) Menunjukkan minat
- 4) Senang bekerja mandiri
- 5) Cepat bosan pada tugas-tugas rutin
- 6) Dapat mempertahankan pendapatnya
- 7) Tidak mudah melepas hal yang diyakini itu
- 8) Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal

5. Pengertian Belajar

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) belajar dapat diartikan suatu usaha untuk memperoleh kepandaian atau pengetahuan baru. Secara umum dapat dikemukakan bahwa adalah suatu proses perumateri perilaku akibat terjalin interaksi baik secara individu maupun kelompok dengan lingkungan yang ada.

Proses belajar mengajar adalah suatu aspek dari lingkungan sekolah diorganisasi. Lingkungan ini diatur dan diawasi sedemikian rupa agar kegiatan belajar terarah pada tujuan pendidikan. Tercapainya tujuan proses belajar mengajar yang baik dalam kegiatan pendidikan dan pengajaran, memerlukan usaha terciptanya interaksi yang baik pula antara guru dan murid. Komponen utama yang harus dipenuhi dalam proses belajar mengajar ialah tujuan, bahan, model, metode, alat serta penilaian.

Berdasarkan defenisi tersebut menunjukkan bahwa proses belajar mengaja rmerupakan kegiatan pembelajaran yang dilakukan secara bersama dan saling berkaitan antara peserta didik, pengajar, dan lingkungan dengan

mengkoordinasikan tujuan, bahan, model dan strategi, agar peserta didik dapat belajar secara efektif, sehingga dapat tercapai tujuan yang diharapkan. Salah satu langkahnya yaitu harus menguasai teknik-teknik penyajian atau metode mengajar.

Istilah pembelajaran dan pengajaran menurut Agus Suprijono (2009), yaitu pembelajaran merupakan terjemahan dari *learning* dan pengajaran terjemahan dari *teaching*. Perbedaan diantara keduanya tidak saja pada arti leksikal, namun juga pada implementasi kegiatan belajar mengajar. Berdasarkan arti kamus, pengajaran adalah proses pembuatan, cara mengajarkan. Pengajaran adalah proses penyampaian. Arti tersebut melahirkan konstruksi belajar mengajar berpusat pada guru. Pembuatan atau cara mengajarkan di terjemahkan sebagai kegiatan guru mengajari peserta didik dan peserta didik sebagai pihak penerima. Pengajaran seperti ini merupakan proses instruktif guru bertindak sebagai “panglima” guru di anggap paling dominan dan guru dipandang sebagai orang yang paling mengetahui. Pengajaran adalah interaksi imperatif. Pengajaran merupakan transpansi pengetahuan.

Pembelajaran berdasarkan makna leksikal berarti proses, cara, pembuatan mempelajari. Perbedaan istilah ini dengan pengajaran adalah pada tindakan ajar. Pada pengajaran guru mengajar diartikan sebagai upaya guru mengorganisir lingkungan terjadinya pembelajaran. Guru mengajar dalam perspektif pembelajaran adalah guru menyediakan fasilitas belajar bagi peserta didiknya untuk mempelajarinya. Jadi subjek pembelajaran adalah peserta didik. Pembelajaran berpusat pada pesertadidik. Pembelajaran adalah dialog interaktif.

Pembelajaran merupakan proses organik dan konstruktif, bukan mekanis seperti halnya pengajaran.

Metode pembelajaran menurut Suwardi (2007), adalah cara yang digunakan oleh guru untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien. Metode pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran menurut yaitu:

a. Metode Ceramah

Metode ceramah merupakan penuturan bahan pelajaran secara lisan dan dapat digunakan dimana saja. Metode ini dapat diterapkan dengan baik apabila didukung oleh alat atau media.

b. Metode Tanya jawab

Metode Tanya jawab merupakan bentuk pertanyaan yang harus dijawab terutama bagi guru kepada siswa atau sebaliknya siswa kepada guru.

c. Metode diskusi

Metode diskusi merupakan metode interaksi antara peserta atau peserta dengan guru untuk menganalisis, memecahkan masalah, atau memperdebatkan topik tertentu. Bertujuan untuk tukar menukar gagasan, pemikiran. Informasi/pengalaman diantara peserta sehingga dicapai kesepakatan pokok-pokok pikiran. Untuk mencapai kesepakatan tersebut para peserta dapat saling beradu argumentasi untuk meyakinkan peserta lainnya kesepakatan pikiran inilah yang kemudian ditulis sebagai hasil diskusi. Diskusi biasanya digunakan sebagai bagian yang tak terpisahkan dari penerapan berbagai metode lainnya seperti: penjelasan, ceramah, curah pendapat, permainan dan lain-lain.

d. Metode Demonstrasi

Metode ini merupakan penyajian pelajaran dengan memperagakan atau mempertunjukkan kepada siswa suatu proses atau situasi tertentu yang sedang dipelajari.

e. Metode Kerja Kelompok

Metode kerja kelompok dapat diartikan sebagai bekerjanya sejumlah siswa yang terbagi-bagi menjadi kelompok kecil untuk mencapai tujuan tertentu.

f. Metode pemberian tugas

Istilah lain dari metode pemberian tugas adalah resetasi, dimana sejumlah tugas diberikan oleh guru dan penyelesaian tugas dapat secara individual maupun kelompok.

g. Metode Eksperimen

Metode eksperimen digunakan dalam pembelajaran dimaksudkan sebagai kegiatan guru atau siswa untuk mencoba mengerjakan sesuatu serta mengamati dengan mata kepala sendiri proses dan hasil belajar.

h. Metode Penemuan

Dalam metode penemuan, para siswa berusaha menemukan sendiri informasi-informasi, data-data, bahan-bahan untuk mencapai tujuan. Metode ini berorientasi pada keaktifan siswa.

i. Metode Simulasi

Simulasi adalah suatu tindakan peniruandari proses yang nyata. Dalam metode simulasi siswa dapat berperilaku sebagai orang lain/tokoh ataupun siswa-siswa dapat terlibat dalam situasi tiruan.

j. Metode pengajaran unit

Metode ini merupakan suatu cara belajar mengajar dimana guru dan siswa mengarahkan dan memusatkan kegiatan mereka pada pemecahan masalah yang telah dirumuskan bersama-sama.

Dalam pelaksanaan pembelajaran guru dapat mengkombinasikan berbagai macam metode. Dengan menggunakan lebih dari satu metode mengajar maka akan menghilangkan kebosanan dan lebih bervariasi.

Menurut Agus Suprijono (2009), metode pembelajaran yang mampu untuk meningkatkan kekompakan siswa dan menghilangkan rasa jenuh yaitu pembelajaran aktif ataupun kooperatif karena siswa akan ikut serta aktif dalam pembelajaran.

6. Pengertian Hasil Belajar Siswa

Menurut Purwanto (2010:46) “Hasil belajar adalah perubahan perilaku siswa akibat belajar. Perubahan perilaku disebabkan karena siswa mencapai penugasan atas sejumlah bahan diberikan dalam proses belajar mengajar”. Sedangkan menurut Rifa’I dan Anni (2009:85) “Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh peserta didik setelah mengalami kegiatan belajar. Perolehan aspek-aspek perubahan perilaku tersebut tergantung pada apa yang dipelajari oleh peserta didik”. Menurut Sanjaya (2009:13) “Hasil belajar berkaitan dengan pencapaian dalam memperoleh kemampuan sesuai dengan tujuan khusus yang direncanakan”.

Menurut Suprijono (2011:5) “Hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, pengertian-pengertian, sikap_sikap, apresiasi dan keterampilan”. Merujuk pemikiran Gagne dalam Suprijono (2009:5-6) menyatakan hasil belajar berupa:

- 1) Informasi verbal, yaitu kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tulisan. Kemampuan merespon secara spesifik. Kemampuan tersebut tidak memerlukan manipulasi symbol, pemecahan masalah maupun penerapan aturan.
- 2) Keterampilan intelektual, yaitu kemampuan mempresentasikan konsep dan lambing. Keterampilan intelektual meliputi kemampuan mengkategorikan analitis-sitesis fakta konsep dan mengembangkan prinsip-prinsip keilmuan.
- 3) Strategi kognitif, yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya sendiri. Kemampuan ini meliputi penggunaan konsep dan kaidah dalam memecahkan masalah.
- 4) Keterampilan motorik, yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam urusan dan koordinasi sehingga terwujud otomatis megerakjasmani.
- 5) Sikap, yaitu kemampuan menerima dan menolak objek berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut. Sikap merupakan kemampuan menjadikan nilai sebagai standar perilaku.

Berdasarkan pandangan-pandangan di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan perubahan perilaku berupa kemampuan tertentu yang diperoleh pembelajaran setelah mengalami proses belajar. Hasil belajar ekonomi sendiri dapat diartikan sebagai hasil yang dicapai siswa berupa penguasaan pengetahuan

dan keterampilan yang dikembangkan oleh mata pelajaran ekonomi yang ditandai dengan adanya pencapaian tujuan pembelajaran yang diperoleh berdasarkan pengalaman siswa serta ditunjukkan dengan nilai tes ekonomi berdasarkan pedoman penilaian yang ditentukan oleh sekolah.

Hasil belajarsiswadapatdiketahuisetelahadanya proses penilaian oleh guru. Hasil dari penilaian hasil belajar dijadikan sebagai pedoman atau kriteria dari pencapaian tujuan pembelajaran yang ditentukan oleh guru sebelumnya. Penilaian tersebut dilaksanakan oleh guru sebelum, saat maupun setelah aktivitas belajar.

7. Tiga Ranah Hasil Belajar

Penilaian hasil belajar adalah proses pemberi nilai terhadap hasil-hasil belajar yang dicapai siswa dengan kriteria tertentu. Objek penilaian hasil belajar disini ada tiga ranah hasil belajar menurut Bloom, yaitu ranah kognitif, efektif, dan psikomotor.

Ranah kognitif menurut Anni (2009:86) berkaitan dengan hasil belajar yang berupa pengetahuan, kemampuan dan kemahiran intelektual:

Ranah kognitif mencakup kategori berikut:

1. Pengetahuan (*knowledge*)
2. Pemahaman (*comprehension*)
3. Penerapan (*application*)
4. Analisis (*analysis*)
5. Sintesis (*synthesis*).
6. Penilaian (*evaluation*).

Ranah Efektif menurut Sudjana (2008:53): Berkenaan dengan nilai dan sikap. Tipe hasil belajar efektif tampak pada siswa dalam berbagai tingkah laku seperti atensi/perhatian terhadap pelajaran, disiplin, motivasi belajar, menghargai guru dan temankelas, kebiasaan belajar, dan lain-lain. Ranah efektif mencakup kategori berikut:

1. Penerimaan (receiving).
2. Penanggapan (responding).
3. Penilaian (valuing).
4. Pengorganisasian (organization).
5. Pembentukanpolahidup (organization by a value complex)

Menurut Sudjana (2009:54) hasil belajar psikomotor tampak dalam bentuk keterampilan (skill), kemampuan bertindak individu kategori psikomotor mencakup kategori berikut:

1. Persepsi (perception).
2. Kesiapan (set).
3. Gerakan Terbimbing (guded response).
4. Gerakan Terbiasa (mechanism).
5. Gerakan Kompleks (complex overt response).
6. Penyesuaian (adaptation)
7. Kreativitas (originality).

8. Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik adalah suatu model terapan pembelajaran terpadu yang mengintegrasikan beberapa mata pelajaran dalam satu kesatuan yang terikat

oleh tema (Fogarty, 1991). Pembelajaran tematik merupakan satu usaha memadukan pengetahuan secara komprehensif dan terintegrasi. Pembelajaran terpadu di sekolah dasar membantu mengembangkan pemahaman siswa yang berakibat siswa menjadi lebih terlibat dalam pembelajaran (Slekar, et al, 2003).

Pembelajaran tematik sebagai salah satu pendekatan integrasi secara alami menghubungkan fakta-fakta dan ide-ide dalam upaya untuk memahami dunia. Melalui jaringan tema, siswa dapat menghubungkan ide-ide dengan pengalaman dan lingkungan tempat tinggal siswa. Menyadari pentingnya terintegrasi dalam menyongsong kebutuhan belajar remaja muda pada abad ke-21 dan mempersiapkan mereka untuk mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi yang diperlukan di era dunia semakin global (Davies, 2011). Siswa juga harus mempelajari keterampilan penting untuk sukses di dunia saat ini, seperti berpikir kritis, pemecahan masalah, komunikasi, dan kolaborasi (Partnership for 21st Century Skill, 2009). Kelas yang menggabungkan keterampilan abad ke-21 untuk siswa SD tidak hanya mungkin dilakukan di sekolah dasar saat ini, tapi juga sangat penting untuk dasar pembelajaran abad ke-21 (Mc Kenna, 2011).

Pembelajaran tematik memungkinkan siswa untuk mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi. Dalam kerangka dasar dan struktur kurikulum 2006, khususnya mengenai struktur kurikulum SD/MI, salah satunya ditentukan bahwa pembelajaran pada kelas I sampai III dilaksanakan melalui pendekatan tematik (BNSP, 2006).

Penetapan pendekatan tematik pada pembelajaran di SD dikarenakan perkembangan siswa pada kelas rendah sekolah dasar pada umumnya berada pada

tingkat perkembangan yang masih melihat sebagai sesuatu sebagai satu keutuhan serta baru mampu memahami hubungan antara konsep secara sederhana. Pembelajaran yang dilakukan dengan matapelajaran yang terpisah akan menyebabkan kurang mengembangkan siswa untuk berpikir holistic dan membuat kesulitan bagi siswa untuk mengaitkan konsep dengan kehidupan mereka sehari-hari.

Undang-Undang memberikan tanggung jawab yang besar terhadap pendidikan untuk mendidik siswa menjadi manusia yang utuh secara fisik, intelektual, emosional, dan spiritual. Pada domain fisika dalam membentuk manusia yang sehat, pada domain intelektual yaitu berilmu, cakap, kreatif, merupakan keterampilan tingkat tinggi yang harus diajarkan kepada siswa. Pada domain emosional, yaitu berakhlak mulia, demokratis, dan bertanggung jawab mengharuskan siswa diajarkan karakter yang luhur, sedangkan pada domain spiritual adalah beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa mengharapakan siswa bersikap religius.

Dalam Standar Isi Kurikulum 2006 disebutkan bahwa peningkatan mutu pendidikan diarahkan untuk meningkatkan kualitas manusia Indonesia seutuhnya melalui olahhati, olahpikir, olahrasa, dan olahraga agar memiliki daya saing dalam menghadapi tantangan global (BSNP, 2006:3). Ini berarti bahwa tujuan pendidikan harus memberikan pengetahuan dan keterampilan secara holistic pada ranah kognitif, efektif, dan psikomotorik.

Berdasarkan karakteristik siswa tingkat sekolah dasar, maka pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa tersebut adalah pembelajaran tematik,

pembelajaran yang dapat mengembangkan kemampuan siswa baik pada aspek kognitif, efektif, dan psikomotorik, dan pembelajaran yang dapat mengembangkan keterampilan tingkat tinggi kepada siswa mulai tingkat sekolah dasar, agar siswa mampu menghadapi persaingan global.

Pembelajaran tematik integrative merupakan salah satu kebijakan konsep dan implementasi kurikulum yang telah digagas sejak kurikulum berbasis kompetensi (KBK) pada tahun 2004. (Depdiknas, 2003) Khususnya untuk Sekolah Dasar (SD) atau Madrasah Ibtidaiyah (MI). Kebijakan tersebut telah disempurnakan melalui peraturan pemerintah nomor 19 tahun 2005 tentang standar nasional pendidikan (SNP) dan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 41 Tahun 2007 tentang standar proses yang meneguhkan tentang pentingnya pembelajaran tematik integratif untuk pendidikan di SD (Permendiknas, 2005).

Pada tahun 2013, kebijakan tersebut mengalami revisi dan penyempurnaan melalui kurikulum 2013 (K-13) yang secara prinsip tetap mengusung esensi pembelajaran tematik integrative untuk SD masih banyak menemui kendala dan masalah Hasil study literatur yang dilakukan oleh Sukini (2012) mengemukakan bahwa (1) Guru masih kurang memahami langkah-langkah melakukan pemetaan KD dengan tema dari beberapa matapelajaran terkait, (2) Guru masih kurang memahami perancangan pembelajaran yang berupa penyusunan silabus dan RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) dengan menggunakan pendekatan tematik, (3) Guru belum dapat menyampaikan pembelajaran tematik. Pembelajaran yang disampaikan masih terkotak kotak dalam berbagai matapelajaran yang

ditematikan, (4) Guru belum mampu menyusun instrument penilaian untuk pembelajaran tematik.

B. Penelitian Relevan

Untuk mempermudah peneliti dalam melakukan penelitian, maka peneliti mendeskripsikan beberapa karya yang mempunyai relevansi dengan judul penelitian ini. Adapun karya-karya tersebut diantaranya:

1. Penelitian Elfa Sumiyati (2017) yang berjudul “Penggunaan Model Pembelajaran Interaktif Berbasis Aktivitas Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Kelas VI Pada Pembelajaran PKN SD Negeri 09 Kabawetan”.

Hasil dari penelitian membuktikan bahwa penerapan pembelajaran menggunakan model pembelajaran interaktif berbasis aktivitas dapat meningkatkan prestasi belajar dan pemahaman konsep bagi siswa PKN pada kelas VI SD Negeri 09 Kabawetan Kab. Kepahiang Prov. Bengkulu.

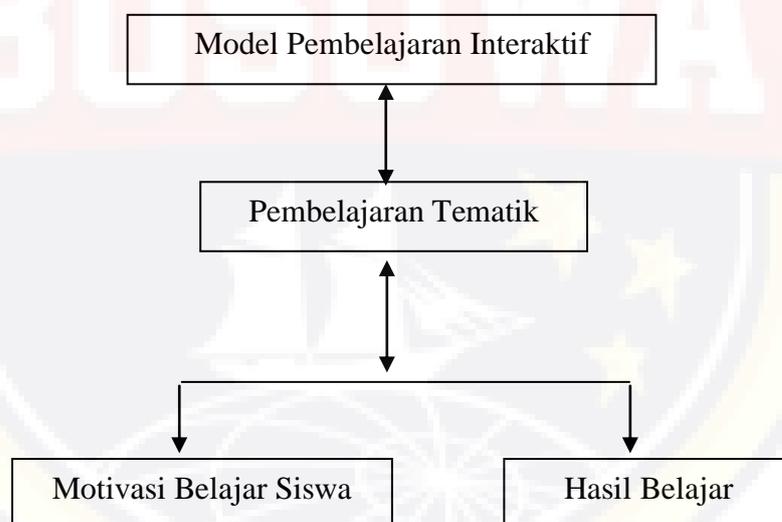
2. Hasil penelitian Harnika Sari, Y. Ason, Burham (2017) yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar”. Hasil dari penelitian bahwa untuk meningkatkan hasil belajar kognitif, efektif, dan psikomotor peserta didik.

C. Kerangka Pikir

Kerangka berfikir berfungsi untuk memudahkan peneliti dalam melakukan penelitian. Melalui Model Pembelajaran Interaktif diharapkan siswa dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Menggunakan model pembelajaran interaktif ini siswa belajar membiasakan diri untuk lebih aktif didalam kelas.

Model pembelajaran interaktif ini dinilai cukup baik dalam menerapkan pembelajaran tematik. Sehingga dapat membuat motivasi dan hasil belajar siswa meningkat serta suasana kelas dalam pembelajaran lebih menarik lagi. Rendahnya motivasi dan hasil belajar pembelajaran tematik siswa disebabkan karena kurang aktifnya siswa didalam sebuah pembelajaran, maka model pembelajaran interaktif merupakan salah satu model yang tepat untuk meningkatkan atau memberikan pemahaman motivasi dan hasil belajar siswa sehingga siswa akan lebih aktif didalam kelas khususnya pada pembelajaran tematik. Dibawah ini adalah gambar kerangka pemikiran pada penelitian ini.

Gambar 2.1 Kerangka Pikir



D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis dalam penelitian ini yaitu, model pembelajaran interaktif memiliki peranan yang cukup signifikan terhadap motivasi dan hasil belajar tematik siswa dan demikian ada efektivitas model pembelajaran interaktif terhadap motivasi dan hasil belajar siswa.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian

1. Jenis Penelitian

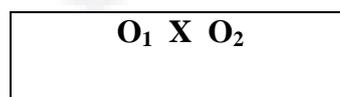
Pada penelitian ini, penulis menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif, karena data yang diperoleh menggunakan angka-angka atau simbol-simbol yang nantinya sebagai jumlah atau hasil yang memiliki perbandingan yang pasti dan memberikan makna tentang sesuatu.

Jenis penelitian yang digunakan untuk penelitian ini adalah penelitian Eksperimen, yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah desain *pre-eksperimental* dengan jenis satu kelompok *one-group pretest-posttest*. Desain *pre-eksperimental* adalah rancangan penelitian eksperimen yang belum menunjukkan eksperimen yang sesungguhnya karena dalam prosesnya masih memungkinkan adanya variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variabel terikat.

2. Desain Penelitian

Desain penelitian ini dengan cara memberi tes awal sebelum peneliti memberikan tes akhir kepada kelompok sampel penelitian. Rancangan model ini dapat dilihat pada gambar berikut.

Gambar 3.1 Gambar Desain Penelitian



Keterangan:

O_1 = nilai *pretest* (sebelum diberikan perlakuan)

O_2 = nilai *posttest* (setelah diberikan perlakuan)

X = perlakuan (*treatment*)

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di SDN 290 Inpres Kasisi' khususnya di kelas V, yang berlokasi di alamat Kasisi,- Lembang Gasing, Kecamatan Mengkendek Kab. Tana Toraja Prov. Sulawesi Selatan. Waktu penelitian dilaksanakan pada semester ganjil tahun 2021/2022.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi pada penelitian ini yaitu seluruh siswa SDN 290 Inpres Kasisi' Tahun Ajaran 2021/2022.

Tabel 3.1 Populasi Siswa di SDN 290 Inpres Kasisi'

No	Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah
		L	P	
1	I	4	8	12
2	II	7	8	15
3	III	8	10	18
4	IV	15	13	28
5	V	11	10	21
6	VI	11	9	20
Jumlah		56	58	114

2. Sampel

Sampel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu semua siswa kelas V SDN 290 Inpes Kasisi' yang berjumlah 21 orang (eksperimen).

Tabel 3.2 Sampel Siswa Kelas V SDN 290 Inpres Kasisi'

No	Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah
		L	P	
1	V	11	10	21

D. Variabel Penelitian dan Definisi Operasional

1. Variabel

Adapun variabel yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Variabel X = Variabel bebas (*independent variabel*) pada penelitian ini adalah Model pembelajaran interaktif.
- b. Variabel Y = Variabel terikat (*dependent variabel*) pada penelitian ini adalah motivasi belajar dan hasil belajar.

2. Definisi Operasional Variabel

- a. Model pembelajaran interaktif yang digunakan dalam penelitian ini yaitu, dengan melibatkan seluruh peserta didik untuk aktif dalam aktivitas pembelajaran dan guru berperan sebagai fasilitator, dengan demikian suasana kelas akan lebih efektif, efisien, fleksibel dan juga menyenangkan.
- b. Motivasi belajar sebagai satu sistem kekuatan yang mendorong individu untuk melakukan sesuatu mempunyai peranan yang sangat penting dalam

proses belajar yang dilakukan, dimana jika murid termotivasi dalam pembelajaran yang dilakukan, maka tingkat hasil belajar murid juga akan memuaskan. Dengan memberikan motivasi seperti semangat, perhatian dari guru dan orang tua akan memacu daya tarik murid untuk melakukan pembelajaran yang lebih efektif sehingga hasil belajarnya akan meningkat.

- c. Hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan mengajar. Dalam hal ini hasil belajar yang dicapai murid dalam bidang studi tertentu setelah mengikuti proses belajar mengajar. Hasil belajar yang dimaksudkan dalam tulisan ini adalah tingkat keberhasilan murid menguasai bahan pelajaran setelah memperoleh pengalaman dalam suatu kurun waktu tertentu. Salah satu cara untuk mengetahui sejauh mana tingkat keberhasilan murid dalam usaha belajarnya adalah dengan menggunakan alat ukur. Alat ukur yang bisa digunakan adalah tes. Hasil pengukuran dengan memakai tes merupakan indikator keberhasilan murid yang dicapai dalam belajarnya. Hasil belajar yang dicapai murid dipengaruhi oleh dua faktor utama yakni faktor dalam diri murid itu sendiri dan faktor dari luar murid atau faktor lingkungan. Faktor yang datang dari dalam diri murid terutama kemampuan yang dimilikinya. Faktor kemampuan murid besar sekali pengaruhnya terhadap hasil belajar yang dicapai. Disamping faktor kemampuan yang dimiliki murid, juga ada faktor lain, seperti motivasi belajar, minat dan perhatian, sikap

dan kebiasaan belajar, ketekunan, sosial ekonomi, faktor fisik dan lain-lain.

E. Teknik Pengumpulan Data

Guna memperoleh data dan informasi yang akurat, maka dalam penelitian ini digunakan sejumlah teknik pengumpulan data seperti:

1. Observasi

Observasi merupakan salah satu cara untuk pengumpulan data dengan mengadakan pengamatan secara langsung. Cara yang paling efektif untuk menggunakan metode observasi adalah melengkapinya dengan format pengamatan sebagai instrument. Format tersebut yang disusun berisi item-item tentang peristiwa atau tingkah laku yang digambarkan akan terjadi. Dalam penelitian ini metode yang digunakan bertujuan untuk mengamati secara langsung proses pembelajaran.

2. Angket (kuesioner)

Angket atau Kuesioner Angket atau kuesioner adalah “daftar pertanyaan yang disusun sedemikian rupa terstruktur dan terencana, yang dipakai untuk mengumpulkan data kuantitatif”. Metode angket atau kuesioner digunakan untuk mengumpulkan data motivasi terhadap hasil belajar. Metode angket atau kuesioner telah dilengkapi dengan alternatif jawaban sehingga responden tinggal memilih salah satu jawaban yang telah disediakan dan menjawabnya sesuai dengan keadaannya dirinya. Penskoran instrumen dibuat dengan menggunakan skala Likert dengan empat alternatif jawaban. Skala linkert merupakan skala yang

digunakan untuk mengukur sikap pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial.

Bentuk alat ukur motivasi belajar adalah skala likers penilaian, dimana setiap itemnya dilengkapi dengan lima pilihan jawaban, yaitu: Sangat setuju (SS), Setuju (S), Kurang Setuju (KS), Tidak Setuju (TS) dan Sangat Tidak Setuju (STS). Skor pilihan jawaban tersebut bergantung kepada bentuk pernyataan itemnya dengan skornya masing-masing adalah SS = 5, S = 4, KS = 3, TS = 2, dan STS = 1. Sedangkan untuk pernyataan negatif skornya masing-masing adalah SS = 1, S = 2, KS = 3, TS = 2, dan STS = 5

Tabel 3.3 Alternatif Jawaban

Pilihan Jawaban	Skor Item Positif	Skor Item Negatif
Sangat setuju (SS)	5	1
Setuju (S)	4	2
Kurang Setuju (KS)	3	3
Tidak Setuju (TS)	2	4
Sangat Tidak Setuju (STS)	1	5

3. Metode Tes

Beberapa pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh kelompok. Cara yang digunakan dalam pengumpulan data penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Tes Awal (*Pretest*)

Tes awal dilakukan sebelum *treatment*, *pretest* yang diberikan kepada peserta didik sebelum kegiatan pembelajaran dilaksanakan, tujuannya untuk mengetahui sejauh mana hasil belajar peserta didik sebelum menggunakan model pembelajaran interaktif dalam pembelajaran.

b. Pemberian Perlakuan (*Treatment*)

Dalam hal ini, peneliti menggunakan model pembelajaran interaktif sebagai metode belajar di kelas V SDN 290 Inpres Kasisi'.

c. Tes akhir (*Posttest*)

Setelah *treatment*, tindakan selanjutnya adalah *posttest* atau tes yang diberikan kepada setelah kegiatan pembelajaran dilaksanakan, tujuannya untuk mengetahui sejauh mana peserta didik menguasai bahan yang telah diajarkan. *Posttest* juga dimaksudkan untuk mengetahui perbedaan yang terjadi antara tes yang dilakukan setelah suatu program pembelajaran dilakukan. Tindakan ini untuk mengetahui pengaruh efektivitas model pembelajaran interaktif terhadap motivasi dan hasil belajar pada pembelajaran tematik kelas V SDN 290 Inpres Kasisi'.

4. Dokumentasi

Dokumentasi adalah suatu Teknik Pengumpulan data yang digunakan untuk memperoleh data sekunder berupa gambaran penelitian dan gambar-gambar dalam melakukan penelitian.

F. Teknik Analisis Data

Tenik analisis data dalam penelitian ini adalah teknik kuantitatif. Setelah data sudah terkumpul dari hasil pengumpulan data, maka kegiatan yang akan dilakukan selanjutnya adalah melakukan analisis data tersebut. Dalam penelitian ini menggunakan penelitian instrument statistik sebagai berikut:

1. Kisi-kisi Instrumen

Angket ini digunakan dalam pengumpulan data motivasi belajar siswa kelas V SDN 290 Inpres Kasisi' dengan berpedoman pada skala likert. Dalam skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial, maka variabel yang akan diukur menjadi komponen yang dapat diukur. Lalu komponen yang diukur ini dijadikan sebagai titik tolak untuk menyusun item instrumen yang dapat pertanyaan yang kemudian dijawab oleh responden. Skoring dalam angket menggunakan model skala likert dengan bobot skor sebagai beriku:

- a. Jawaban sangat setuju diberi nilai 5
- b. Jawaban setuju diberi nilai 4
- c. Jawaban kurang setuju diberi nilai 3
- d. Jawaban tidak setuju diberi nilai 2
- e. Jawaban sangat tidak setuju diberi nilai 1

2. Pengujian Instrumen

a. Uji Validitas

Validitas merupakan suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan suatu instrumen, dengan kata lain uji validitas adalah suatu langka pengujian yang

dilakukan terhadap isi dari suatu instrumen, dengan tujuan untuk mengukur ketepatan instrumen yang digunakan dalam suatu penelitian Arsi, (2021).

Untuk melakukan uji validitas dalam penelitian ini menggunakan program SPSS 16 (*Statistical Product and Service Solution*) dengan menggunakan korelasi *Brivariate pearson* (*product moment person*). Adapun rumus validitas yang digunakan adalah rumus korelasi *product moment* dengan rumus sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X) (\sum Y)}{\sqrt{\{N(\sum X^2) - (\sum X)^2\} - \{N(\sum Y^2) - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

r_{xy} : Koefisien korelasi antara variabel X dan variabel Y dua variabel yang dikorelasikan

$\sum XY$: Jumlah perkalian X dan Y

$\sum X$: Jumlah nilai X

$\sum Y$: Jumlah nilai Y

$\sum X^2$: Jumlah kuadrat dari X

$\sum Y^2$: Jumlah kuadrat dari Y

Untuk penujian valitas di atas digunakan untuk perhitungan angket secara keseluruhan. Kemudian untuk mengetahui valid atau tidaknya butir soal maka hasil perhitungan r_{xy} atau r_{hitung} harus dikorelasikan dengan r_{tabel} . Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka butir soal dikatakan valid, sebaliknya jika $r_{hitung} \leq r_{tabel}$ maka butir soal dikatakan tidak valid dengan nilai signifikansi 0,05.

b. Uji Reabilitas

Uji reabilitas pada suatu instrument penelitian adalah sebuah uji yang digunakan untuk mengetahui apakah suatu kuesioner yang digunakan dalam pengumpulan data penelitian sudah dapat dikatakan reliable atau tidak. Dewi dan Sudaryanto, (2020).Rebilitas menunjukkan pada suatu pengertian bahwa suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk dapat digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik. Uji reabilitas angket dapat dilakukan setelah uji validitas anket diketahui.

Uji reabilitas angket pada penelitian ini yaitu menggunakan program SPSS 16 dengan metode *Alpha Cronbach's*. adapun rumusnya yaitu sebagai berikut:

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma_t^2}{\sigma_t^2} \right)$$

Keterangan:

- r_{11} : Reliabilitas yang dicari
- n : Jumlah item pertanyaan yang diuji
- $\sum \sigma_t^2$: Jumlah varians skor tiap-tiap item
- σ_t^2 : Varians total

Jika nilai $\alpha > 0,70$ artinya reliabilitas mencukupi (*sufficient reliability*). Dengan demikian jika $\alpha > 0,90$ maka reliabilitas tinggi dan jika $\alpha > 0,50-0,70$ maka reliabilitas moderat dan jika $\alpha < 0,50$ maka reliabilitas rendah. Tingkat taraf signifikansi $\alpha = 0,05$.

3. Uji Prasyarat

a. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data dalam penelitian tersebut normal atau tidak. Dalam penelitian ini uji normalitas dilakukan pada beberapa variabel yakni perlakuan sebagai variabel bebas yang dimanipulasi (X) serta sebelum dan sesudah diberikan perlakuan sebagai variabel lain (Y_1 dan Y_2). Dalam penelitian ini dapat menggunakan bantuan program SPSS dengan signifikan 0,05. Data berdistribusi normal jika signifikannya $> 0,05$.

b. Uji Hipotesis

Hipotesis pada penelitian ini dianalisis dengan kuantitatif untuk mengetahui efektivitas model pembelajaran interaktif terhadap motivasi dan hasil belajar pada pembelajaran tematik kelas V SDN 290 Inpres Kasisi'. Uji hipotesis digunakan untuk menguji kebenaran hipotesis yang diajukan, adapun jalannya menunjukkan angket. Setelah uji persyaratan terpenuhi selanjutnya dilakukan uji hipotesis menggunakan statistik t, dengan bantuan program SPSS untuk mengetahui derajat kesetaraan hubungan, memprediksi besarnya hubungan antara variabel, serta meramalkan besarnya variabel terikat jika nilai variabel bebas diketahui. Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ pada tingkat kesalahan taraf 5% maka terdapat pengaruh signifikan antara variabel bebas (X) dengan variabel terikat (Y). Sedangkan, Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ pada tingkat kesalahan taraf 5% maka tidak terdapat pengaruh signifikan antara variabel bebas (X) dengan variabel terikat (Y). Adapun rumusnya yaitu, sebagai berikut:

$$t = r \left\{ \frac{n - 2}{1 - r^2} \right\}^{\frac{1}{2}}$$

Keterangan:

r : Korelasi product moment

n : Jumlah responden

Kriteria pengambilan keputusan menggunakan statistik t, yaitu sebagai berikut:

- a. Nilai signifikansi $t < 0,05$ atau koefisien t hitung signifikansi pada taraf kurang dari 5% maka H_0 ditolak, yang berarti pemanfaatan lingkungan sekolah sebagai sumber belajar secara menyeluruh mempengaruhi motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas V.
- b. Nilai signifikansi $t > 0,05$ atau koefisien t hitung signifikansi pada taraf.
- c. Lebih dari 5% maka H_0 diterima, yang berarti pemanfaatan lingkungan sekolah sebagai sumber belajar secara menyeluruh mempengaruhi motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas V.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskriptif Pelaksanaan Penggunaan Model Pembelajaran Interaktif

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 11 Juli sampai 16 Juli 2022 dengan membahas secara rinci hasil penelitian dari Efektivitas model pembelajaran interaktif terhadap motivasi dan hasil belajar pada pembelajaran tematik kelas V SDN 290 Inpres Kasisi' Kab. Tana Toraja yang terletak di Kasisi'- Lembang Gasing, Kecamatan Mengkendek Kab. Tana Toraja Prov. Sulawesi Selatan.

Guru adalah salah satu komponen yang penting dalam proses pembelajaran dalam pendidika. Berdasarkan hasil observasi di SDN 290 Inpres Kasisi' Kab. Tana Toraja, setiap kelas memiliki guru yang biasa disebut sebagai wali kelas. Disana terdapat guru olahraga dan agama, sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan baik.

Siswa juga merupakan salah satu komponen utama dalam proses pembelajaran dalam pendidikan di SDN 290 Inpres Kasisi' Kab. Tana Toraja terdapat 114 siswa dari kelas I-IV dengan 56 siswa laki-laki dan 58 siswa perempuan. Berdasarkan tingkatan kelas I sebanyak 12 siswa, kelas II sebanyak 15 siswa, kelas III sebanyak 18 siswa, Kelas IV sebanyak 28 siswa, kelas V sebanyak 21 siswa dan kelas VI 20 siswa. Sampel dalam penelitian ini adalah kelas V sebanyak 21 siswa, jumlahnya terdiri atas 11 siswa laki-laki dan 10 siswa perempuan.

Penelitian ini dilaksanakan selama dua kali pertemuan, yang dimana hari pertama peneliti memberikan *pre-test* kepada 21 siswa dikelas V. Pertama-tama peneliti memberikan *pre-test* dikelas V untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terkait materi tentang organ gerak hewan dan manusia. Setelah memberikan *pre-test* dan melihat jawaban siswa, ternyata banyak siswa tersebut mendapat nilai rendah. Dari *pre-test* tersebut menunjukkan bahwa masih banyak siswa belum bisa membedakan manakah organ gerak pada hewan dan manusia. Maka dari itu peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian ini menggunakan model pembelajaran interaktif untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik.

Dalam penelitian ini guru terlebih dahulu membuka salam dan doa serta menyampaikan tujuan yang harus dicapai siswa dalam pembelajaran ini. Sebelum memasuki pelajaran, peneliti bertanya kepada siswa apakah masih mengingat pelajaran organ gerak pada hewan dan manusia? Sebagian siswa banyak yang menjawab masih ingat dan tahu. Tetapi ketika siswa ditanya apa perbedaan organ gerak pada hewan dan manusia dari materi tersebut seluruh siswa diam dan tidak ada yang ingin menjawab. Ada yang ingin menjawab tapi ragu dengan jawabannya. Setelah memberikan pertanyaan tersebut maka peneliti menjelaskan materi pelajaran lebih perlahan agar siswa mampu memahami dan menguasai apa yang disampaikan. Siswa diberikan contoh tentang organ gerak pada hewan dan manusia . Siswa memulai latihan dengan hal yang sederhana seperti mengerjakan dan menyelesaikan soal. Peneliti menunjuk 2 orang siswa untuk naik kedepan

membacakan hasil jawaban dari soal yang diberikan sehingga siswa lebih aktif dalam pembelajaran.

Banyak dari siswa tersebut antusias untuk maju kedepan dan memcakan hasil jawabannya, siswa juga sering bertanya ketika masih ragu dalam menjawab soal. Ketika semuanya telah mengerjakan telah mengerjakan soal tersebut maka peneliti memberikan metode dengan membagikan soal latihan kepada siswa juga membantu siswa dalam mengerjakan soal yang masih kurang dipahami. Peneliti memberikan motivasi kepada siswa agar tidak takut bertanya dan memberikan kepada siswa yang kurang aktif untuk menjawab pertanyaan. Dengan memberikan latihan soal, peneliti lebih menunjukkan dan membantu siswa yang kurang memahami materi serta tidak lagi didominasi oleh 2 atau beberapa siswa saja melainkan semuanya turut aktif lagi dalam sebuah pembelajaran. Pada pertemuan terakhir diberikan *post-test* untuk melihat sampai sejauh mana model pembejaran yang digunakan telah berhasil atau tidak terhadap motivasi dan hasil belajar siswa.

2. Pengujian Instrumen

Dalam penelitian ini, dilakukan pengujian instrument terlebih dahulu pada angket dan soal test berdasarkan teknik analisis data yang telah dijelaskan pada bab sebelumnya. Pengujian instrument penelitian dilakukan untuk mengetahui validitas, reabilitas, daya beda soal dan tingkat kesukaran soal. Pengujian tersebut dilakukan di kelas V SDN 290 Inpres Kasisi' Kab. Tana Toraja sebagai kelas uji instrument sebanyak 21 siswa. Berikut ini hasil pengujian instrument:

a. Angket

Tabel 4.1 Data Hasil Penelitian Angket Motivasi Belajar

No	Nama Siswa	X
1	Adriana Pasangka	140
2	Anugrah Prasetyo	140
3	Brayen Raplace Mangguali	144
4	Claudia Keisya Marissing	150
5	Destrueight Renal Lili Padang	147
6	Eric Pakadang	130
7	Ferdianto Panggalo	136
8	Filsya Siren	130
9	Freno Anugrah Parabang	190
10	Gerald Marciano Palinoan	178
11	Isyana Pakadang	170
12	Jelita Rasti Pakambanan	170
13	Marinus Septian Tandiayuk	170
14	Mira Lili Padang	170
15	Mito Tandiarrang	134
16	Reis	131
17	Stavy Kayangan	130
18	Wilda Yanti Lilipadang	162
19	Yunita Patila	164
20	Gabriel Rada	186
21	Kristian Patinggi	116
	Rata-Rata	151,8095

Berdasarkan hasil uji motivasi belajar yang diperoleh melalui angket/kuesioner yang terdiri dari 40 butir pertanyaan dan 21 responden dengan menggunakan skala *likert* yang terdiri dari lima alternative jawaban yaitu SS (sangat setuju), S (setuju), KS (kurang setuju), TS (tidak setuju), STS (sangat tidak setuju). Skor maksimal dari alternative jawaban yaitu 5 dan skor minimal yaitu 1. Berdasarkan data tabel di data motivasi belajar (dapat dilihat pada lampiran), menunjukkan bahwa hasil uji coba instrument motivasi belajar (X) Dalam penelitian ini nilai terendah yaitu 116 dan tertinggi 196 dengan rata-rata 151,8095.

Tabel 4.2 Data Interval Motivasi Belajar

No	Interval	Kategori	Frekuensi	Presentase
1.	100-120	SR	1	4,8%
2.	121-140	R	8	38,1%
3.	141-160	S	3	14,3%
4.	161-180	T	7	33,3%
5.	181-200	ST	2	9,5%
Jumlah			21	100%

1) Validitas Angket

Dalam penelitian ini, item pernyataan pada angket terdiri dari 40 pernyataan dapat dilihat pada lampiran. Adapun rumus yang digunakan untuk menguji validitas item pertanyaan angket menggunakan rumus korelasi *Brivariate pearson (Product Moment Pearson)* untuk memperoleh nilai r_{hitung} dengan bantuan program SPSS 16. Kemudian nilai r_{hitung} yang diperoleh akan dibandingkan dengan nilai r_{tabel} untuk pengambilan keputusan dengan taraf signifikan 0,05. Item pertanyaan dinyatakan valid apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$. Berdasarkan jumlah responden sebanyak 21, maka diperoleh nilai r_{tabel} dengan $n-2 = 21-2 = 19$ dan diperoleh nilai r_{tabel} sebesar 0,433. Adapun data hasil uji validitas instrument penelitian ini sebagai berikut.

Tabel 4.3 Validitas Angket Motivasi Belajar (X)

NO	r_{hitung}	R_{tabel}	Perbandingan	Keterangan
1	0,612	0,433	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
2	0,739	0,433	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
3	0,628	0,433	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
4	0,685	0,433	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
5	0,735	0,433	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
6	0,686	0,433	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
7	0,664	0,433	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid

8	0,780	0,433	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
9	0,664	0,433	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
10	0,612	0,433	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
11	0,739	0,433	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
12	0,628	0,433	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
13	0,685	0,433	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
14	0,735	0,433	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
15	0,685	0,433	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
16	0,664	0,433	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
17	0,780	0,433	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
18	0,664	0,433	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
19	0,664	0,433	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
20	0,780	0,433	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
21	0,612	0,433	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
22	0,739	0,433	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
23	0,445	0,433	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
24	0,780	0,433	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
25	0,735	0,433	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
26	0,686	0,433	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
27	0,664	0,433	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
28	0,780	0,433	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
29	0,664	0,433	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
30	0,612	0,433	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
31	0,739	0,433	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
32	0,628	0,433	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
33	0,780	0,433	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
34	0,685	0,433	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
35	0,686	0,433	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
36	0,664	0,433	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
37	0,780	0,433	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
38	0,664	0,433	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
39	0,449	0,433	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
40	0,780	0,433	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid

Berdasarkan tabel uji validitas di atas, menunjukkan bahwa pengujian 40 item, semua item memiliki $r_{hitung} > r_{tabel}$ sehingga dapat dikatakan bahwa semua item tersebut valid. Adapun data hasil perhitungan r_{hitung} SPSS dapat dilihat pada lampiran output uji validitas angket item motivasi belajar (hal).

2) Reabilitas Angket

Dalam penelitian ini menggunakan rumus *Cronbach's Alpha* dengan bantuan program SPSS 16. Adapun soal dikatakan reliable jika nilai *Cronbach's Alpha* $> 0,60$.

Tabel 4.4 Output Hasil Uji Reabilitas Angket Motivasi Belajar

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
0.959	40

Berdasarkan tabel output uji reabilitas diatas menunjukkan nilai *Cronbach's Alphas* sebesar 0.959 sehingga dapat disimpulkan bahwa semua item pertanyaan yang valid pada angket dinyatakan reliable atau konsisten karena nilai *Cronbach's Alpha* $> 0,60$.

b. Soal Tes

1). Analisis Statistik Deskriptif

Berdasarkan pemberian pembelajaran Tematik siswa kelas V SDN 290 Inpres Kasisi' Kab. Tana Toraja dengan menggunakan model pembelajaran interaktif, jenis penelitian eksperimen dengan menggunakan *Pretest* dan *Posttest* maka diperoleh hasil analisis statistic deskriptif dapat diliha pada tabel dibawah ini.

a. Analisis Statistik Deskriptif Data *Pretest* dan *Posttest*

No	Nama	Jenis Kelamin	Nilai Pretest	Nilai Posttest
1.	Adriana Pasangka	P	40	80
2.	Anugrah Prasetyo	L	40	80
3.	Brayen Ralpace Mangguali	L	35	65

4.	Claudia Keisya Marissing	P	50	85
5.	Destrueight Renal Lili Padang	L	55	90
6.	Eric Pakadang	L	50	85
7.	Ferdianto Panggalo	L	40	80
8.	Filsya Siren	P	35	70
9.	Freno Anugrah Parabang	L	60	90
10.	Gerald Marciano Palinoan	L	40	80
11.	Isyana Pakadang	P	55	85
12.	Jelita Rasti Pakambanan	P	60	90
13.	Marinus Septian Tandiyuk	L	60	90
14.	Mira Lili Padang	P	40	80
15.	Mito Tandiarang	P	35	75
16.	Reis	L	50	85
17.	Stavy Kayangan	P	60	90
18.	Wilda Yanti Lilipadang	P	50	85
19.	Yunita Patila	P	40	80
20.	Gabriel Rada	L	60	90
21.	Kristian Patinggi	L	45	85
Jumlah			1.000	1.740
Rata-rata			47,61	82.85

Efektivitas model pembelajaran interaktif kelas V SDN 290 Inpres Kasisi' Kab. Tana Toraja untuk mencari *mean* (rata-rata) skor nilai pretest dari siswa kelas V SDN 290 Inpres Kasisi' Kab. Tana Toraja dapat dilihat melalui tabel di bawah ini.

Tabel 4.5 Perhitungan Untuk Mencari Mean (Rata-Rata) Nilai (Pretest)

X	F	F.X
35	3	105
40	6	240
45	1	45
50	4	200
55	2	110
60	5	300

Jumlah 21 1000

Sumber ; Perolehan nilai siswa kelas V SDN 290 Inpres Kasisi' Kab. Tana Toraja

Dari data di atas dapat diketahui bahwa nilai dari = 1.000, sedangkan nilai dari N sendiri adalah 21. Maka dari itu nilai rata-rata (*mean*) dapat diperoleh sebagai berikut.

$$X = 47,61$$

Dari hasil perhitungan di atas maka diperoleh nilai rata-rata dari tes hasil belajar siswa kelas V SDN 290 Inpres Kasisi' Kab. Tana Toraja sebelum menggunakan model pembelajaran interaktif . Adapun nilai statistik tes hasil belajar siswa terlihat sebelum diberikan perlakuan diperoleh nilai maximum hasil belajar siswa adalah 60 dan skor terendah 35. Lebih jelasnya dapat dilihat dari tabel berikut.

Tabel 4.6 Skor Tes Hasil Belajar Siswa (Pretest)

No	Kategori	Nilai
1	Sampel	21
2	Nilai Tertinggi	60
3	Nilai Terendah	35
4	Nilai rata-rata	47,61

Berdasarkan tabel 4.6 Hasil belajar siswa untuk (*pretest*) dengan kategori sampel 21, nilai tertinggi 60, nilai terendah 35, dan rata-rata 47,61. Dapat

dikatakan bahwa nilai siswa kurang pada test hasil belajar siswa untuk perlakuan awal (*Pretest*).

Efektivitas model pembelajaran interaktif kelas V SDN 290 Inpres Kasisi' Kab. Tana Toraja. Untuk mencari *mean* (rata-rata) skor nilai *posttest* dari siswa kelas V SDN 290 Inpres Kasisi' Kab. Tana Toraja dapat dilihat dari tabel di bawah ini.

Tabel 4.7 Perhitungan Untuk Mean (Rata-Rata) Nilai Posttest

X	F	F.X
65	1	65
70	1	70
75	1	75
80	6	480
85	6	510
90	6	540

Jumlah 21 1740

Sumber : perolehan nilai siswa kelas V SDN 290 Inpres Kasisi'

Dari data di atas dapat diketahui bahwa nilai = 1740, sedangkan nilai dari N adalah 21. Maka dari itu nilai rata-rata (*mean*) dapat diperoleh sebagai berikut :

$$X = 82,85$$

Dari hasil perhitungan di atas maka diperoleh nilai rata-rata tes hasil belajar siswakesel V SDN 290 Inpres Kasisi' Kab. Tana Toraja setelah menggunakan model pembelajaran interaktif yaitu 82,85. Adapun nilai statistik tes hasil belajar siswa terlihat bahwa setelah diberikan perlakuan diperoleh nilai maximum tes hasil belajar adalah 90 dan skor terendah 65. Lebih jelasnya dapat dilihat dari tabel berikut :

Tabel 4.8 Skor Tes Hasil Belajar Siswa (*Posttest*)

No	Kategori	Nilai
1	Sampel	21
2	Nilai tertinggi	90
3	Nilai terendah	65
4	Nilai rata-rata	82,85

Berdasarkan tabel 4. tes hasil belajar siswa untuk (*posttest*) dengan kategori sampel 21, nilai tertinggi yaitu 90, nilai terendah yaitu 65, dan rata-rata 82,85. Dapat dikatakan bahwa nilai siswa pada tes hasil belajar siswa untuk *posttest* sangat meningkat.

2. Analisis Statistik Inferensial

a. Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Predicted Value
N		21
Normal Parameters ^a	Mean	47.6190476
	Std. Deviation	8.38627869
Most Extreme Differences	Absolute	.195
	Positive	.147
	Negative	-.195
Kolmogorov-Smirnov Z		.893
Asymp. Sig. (2-tailed)		.403
a. Test distribution is Normal.		

Dari tabel dijelaskan bahwa data berdistribusi normal yang dapat dilihat dari nilai signifikansi atau probabilitasnya. Nilai probabilitas atas nilai sig yang didapat dari data soal tes hasil belajar $> 0,05$ maka data-data tersebut berdistribusi normal.

b. Uji Hipotesis

Berdasarkan dengan rumus hipotesis penelitian yaitu “ada efektivitas model pembelajaran interaktif terhadap motivasi dan hasil belajar pada pembelajaran tematik kelas V SDN 290 Inpres Kasisi’ Kab. Tana Toraja”. Maka teknik yang digunakan untuk menguji hipotesis tersebut adalah teknik statistik inferensial dengan menggunakan uji-t pada data yang telah diperoleh.

Paired Samples Test								
	Paired Differences					t	Df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 PreTest - PostTest	-35.238	4.323	.943	-37.206	-33.270	37.352	20	.000

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa hasil pengujian hipotesis pada *independent sampel tes* nilai sig. (2-tailed) sebesar $0,000 <$ dari nilai alpha $0,05$ maka model pembelajaran interaktif memiliki peranan yang cukup signifikan terhadap motivasi dan hasil belajar tematik siswa dan demikian ada efektivitas model pembelajaran interaktif terhadap motivasi dan hasil belajar siswa.

B. Pembahasan Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SDN 290 Inpres Kasisi’ Kabupaten Tana Toraja, untuk mengetahui efektivitas model pembelajaran interaktif terhadap motivasi dan hasil belajar pada pembelajaran tematik kelas V SDN 290 Inpres Kasisi’ Kabupaten Tana Toraja. Hasil data penelitian didapat secara keseluruhan,

peneliti mengumpulkan data dengan observasi, tes, angket dan dokumentasi. dimana peneliti terlebih dahulu membagikan angket kepada peserta didik untuk mengukur motivasi belajar siswa. Setelah itu peneliti melakukan kegiatan *pretest* kepada peserta didik setelah itu memberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran interaktif pada proses pembelajaran tematik siswa kelas V setelah itu memberikan *posttest* untuk mengukur hasil belajar siswa. Data yang diperoleh tersebut akan diolah dan diproses sesuai dengan tahapan yang dilakukan dalam penelitian jenis penelitian eksperimen dengan metode kuantitatif.

Model pembelajaran interaktif adalah model pembelajaran yang berorientasi pada peserta didik, dimana peserta didik dilibatkan langsung dalam berbagai jenis kegiatan pembelajaran dikelas. Membuat peserta didik menjadi saling berinteraksi dalam berbuat dan berfikir yang menghasilkan umpan balik agar peserta didik dapat bertanya dan menekan jawaban mereka sendiri. Menurut Faire & Cosgrove yang dikutip dalam buku Nelly Wedyawati, Yasinta Lisa (2019) mengatakan bahwa model pembelajaran interaktif, sering dikenal dengan nama pendekatan pertanyaan anak. Model ini dirancang agar siswa akan bertanya dan kemudian menemukan jawaban pertanyaan mereka sendiri. Berdasarkan penjelasan tersebut dapat diketahui bahwa model pembelajaran interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan juga dapat memberikan peningkatan terhadap hasil belajar siswa.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Elfa Sumiyati (2017) mengenai “Penggunaan Model Pembelajaran Interaktif Berbasis Aktivitas Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Kelas VI Pada

Pembelajaran PKN SD Negeri 09 Kabawetan”, dimana hasil dari penelitian ini membuktikan bahwa penerapan pembelajaran menggunakan model pembelajaran interaktif berbasis aktivitas dapat meningkatkan prestasi belajar dan pemahaman konsep bagi siswa PKN pada kelas VI SD Negeri 09 Kabawetan Kab. Kepahiang Prov. Bengkulu.

Penelitian ini juga diperkuat dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Harnika Sari, Y. Ason, Burham (2017) mengenai “Penerapan Model Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar”, dimana hasil dari penelitian ini menyatakan bahwa hasil belajar kognitif, efektif, dan psikomotor peserta didik meningkat.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada setiap pertemuan, penggunaan model pembelajaran interaktif sangat efektif digunakan dalam proses pembelajaran dikarenakan model pembelajaran interaktif memiliki keunggulan tersendiri sehingga selama proses pembelajaran berlangsung menunjukkan bahwa semua peserta didik sangat termotivasi dalam mengikuti kegiatan belajar dengan tekun dan sungguh-sungguh sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat. Sesuai dengan hasil analisis data yang telah dilakukan peneliti yang menunjukkan bahwa hasil pengujian hipotesis pada *independent sampel tes* nilai sig. (2-tailed) sebesar $0,000 <$ dari nilai alpha 0,05 maka model pembelajaran interaktif memiliki peranan yang cukup signifikan terhadap motivasi dan hasil belajar tematik siswa dan demikian ada efektivitas model pembelajaran interaktif terhadap motivasi dan hasil belajar siswa.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Setelah melakukan penelitian maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran interaktif sangat efektif digunakan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran tematik. Penggunaan model pembelajaran interaktif membuat peserta didik termotivasi dalam belajar membuat peserta didik lebih aktif dan bersemangat dalam proses pembelajaran, sehingga hasil belajar yang baik dapat diraih oleh semua peserta didik.

Berdasarkan pengujian hipotesis menunjukkan bahwa hasil pengujian hipotesis pada *independent sampel tes* nilai sig. (2-tailed) sebesar $0,000 <$ dari nilai alpha 0,05 maka model pembelajaran interaktif memiliki peranan yang cukup signifikan terhadap motivasi dan dan hasil belajar tematik siswa dan demikian ada efektivitas model pembelajaran interaktif terhadap motivasi dan hasil belajar siswa.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang telah diuraikan di atas maka dapat diberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi peserta didik

Peserta didik diharapkan lebih aktif dan bersemangat dalam mengikuti proses belajar mengajar. Keaktifan peserta didik dalam proses belajar mengajar ini dapat mempengaruhi daya tarik peserta didik, motivasi belajar peserta didik sehingga mempengaruhi hasil belajarnya.

2. Bagi guru

Guru diharapkan dapat menggunakan model pembelajaran yang lebih kreatif dari sebelumnya, sehingga peserta didik menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran.

3. Bagi sekolah

Pihak dari sekolah diharapkan selalu memperhatikan guru dalam pemilihan model pembelajaran, dengan cara membuat kebijakan-kebijakan yang dapat meningkatkan dan mengembangkan mutu pendidikan sehingga dapat mencapai tujuan yang diharapkan, serta menyediakan berbagai sarana penunjang dalam pembelajaran seperti media dan model pembelajaran yang variatif.

BOSOWA



DAFTAR PUSTAKA

- A.M, Sudirman. 2014. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- AA. Anwar Prabu Mangkunegara. 2017. *Manajemen Sumber Daya Manusia Perusahaan*. Bandung: Rosda
- Abdul Aziz Wahab. (2012). *Metode dan Model-model Mengajar, Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)*. Bandung: Alfabeta
- Abdul Aziz Wahab. (2012). *Metode dan Model-Model Mengajar, Ilmu pengetahuan sosial (IPS)*. Bandung: Alfabeta.
- Achmad Rifa'I dan Chatarina Tri Anni. 2009, *Psikologi Pendidikan*. Semarang Unnes Pres.
- Anni. (2009). *Psikologi Belajar*. Semarang: UNNES.
- Arends, 2011. Dalam Trianto. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif. Ed ke 4*. (hal.41) Jakarta : Kencana.
- Aris Shoimin. 68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013/ Aris Shoimin- Yogyakarta: Ar-Ruzz Media 2014.
- Aris, shoimin. 2014. *68 model pembelajaran inovatif dalam kurikulum2013*. Yogyakarta : Ar-Ruzz Media
- Asti Yuliana Dewi (2019). Pengaruh Kepemimpinan dan Kemampuan Berkomunikasi Terhadap Motivasi Belajar Mata Pelajaran Eknomi. *Dinamika Pendidikan*, 1(2),10-35.
- Dasna, I. W. (2015). *Modul: Desain dan Model Pembelajaran Inovatif dan Interaktif*. Universitas Terbuka. (online) (<https://repository.ut.ac.id/4324/1/MPDR5203-M1.pdf>), diakses 22 April 2016.
- Davies, M. Brown, R. S. 2011. A Programmatic Approach to Teaming and Thematic Instrution. *Nort Carolina Middle School Assoiation Journal*. Vol.12, No. 1
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. (2010). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Djamarah, Syaiful Bahri. (2015). *Psikologi Belajar*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Isjoni dan Mohd. Arif Ismail. 2008. *Model-model Pembelajaran Mutakhir*. Yogyakarta: Pustaka Belajar

- Ismail. (2003). *Model-model pembelajaran*, Jakarta: Direktorat Pendidikan Lanjutan Pertama Depdiknas.
- Krulik, S., & Rudnick, J, A. 1966. *The new sourcebook for teaching reasoning and problem solving in junior and senior high school*. Boston: Allyn and Bacon.
- Lestari, Putri, and A. H. (2018). "Penerapan Model Quantum Teaching Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips Kelas Viii Smp Pgr 3 Jakarta." *Research and Development Journal of Education*, 5(1):45. (<https://doi.org/10.30998/rdje.v5i1.3387>, Diakses 06 Februari 2022)
- Majid, Abdul. 2013. *Strategi Pembelajaran*. Remaja Rosdakarya; Bandung.
- Nelly Wedyawati dan Yasinta Lisa. 2019. *Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Penerbit Deepublish.
- Nugroho, Fajar. 2015. *Keterampilan Berpikir Kritis Siswa pada Kesetimbangan Kimia Melalui Pembelajaran Berbasis Masalah*. Skripsi. Jakarta: Unuversitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah.
- Prayekti. 2008. *Penerapan Model Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran IPA di SD*. Jurnal Teknodik. 1 (1), 9-11.
- Purwanto. 2010. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Riduwan. (2015). *Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru Dan Karyawan Dan Peneliti Pemula*. ALFABETA
- Rusman, dkk. 2011. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: Rajawali press
- Sanjaya, Wina. 2009. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Prenada: Jakarta.
- Shoimin, Aris. 2014. *68 Model Pembelajaran INOVATIF dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: AR-RUZZ MEDIA
- Sudirman, 2003. *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Sudjana, Nana. (2008). *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensido.
- Sudjana, Nana. (2008). *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Snar Baru Algensindo.

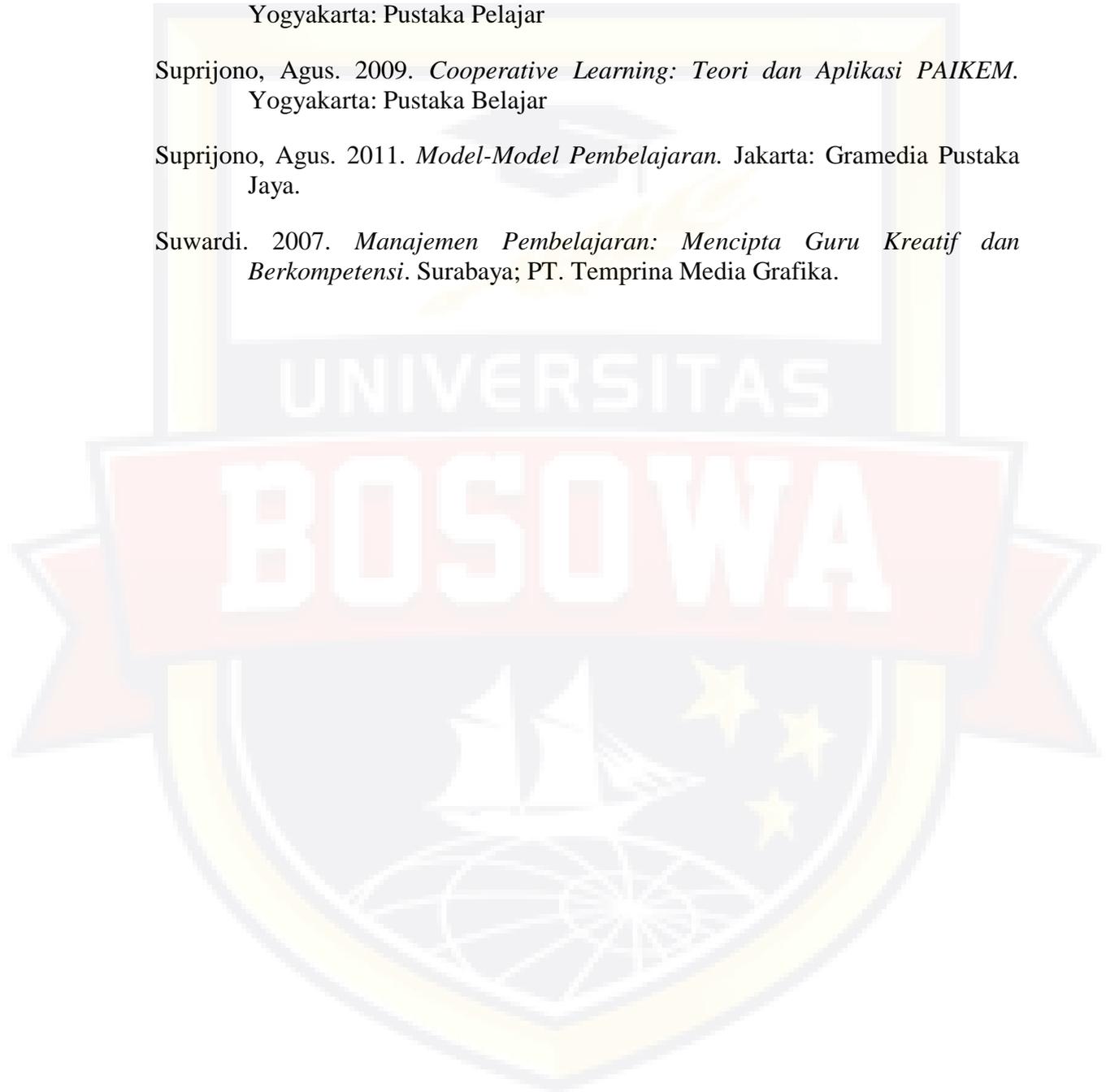
Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabet.

Suprijono, Agus. 2009. *Cooperatif Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar

Suprijono, Agus. 2009. *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Belajar

Suprijono, Agus. 2011. *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: Gramedia Pustaka Jaya.

Suwardi. 2007. *Manajemen Pembelajaran: Mencipta Guru Kreatif dan Berkompetensi*. Surabaya; PT. Temprina Media Grafika.





Lampiran 1. Kisi-Kisi Motivasi Belajar

No	Variabel	Indikator	Pernyataan		Jumlah Soal
			Positif	Negatif	
1	Motivasi Belajar	Tekun dalam menghadapi tugas	1, 2, 4	3, 5	5
		Ulet dalam menghadapi Kesulitan	6, 8, 10	7, 9	5
		Menunjukkan minat	11, 13, 15	12, 14	5
		Senang bekerja mandiri	16, 17, 18, 19	20	5
		Cepat bosan pada tugas-tugas rutin	21, 23, 24	22, 25	5
		Dapat mempertahankan Pendapatnya	26, 27, 29	28, 30	5
		Tidak mudah melepas hal yang diyakini itu	31, 34, 35	32, 33	5
		Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal	36, 37, 38, 39	40	5
Jumlah butir					40

Lampiran 2. Angket Motivasi Siswa

Nama :

No. Absen :

Kelas :

Hari/Tanggal :

Aturan menjawab angket:

1. Pada angket ini terdapat 40 butir pertanyaan. Berilah jawaban yang benar-benar cocok dengan pilihanmu.
2. Jawabanmu jangan dipengaruhi oleh jawaban pernyataan lain maupun temanlain.
3. Catat tanggapan kamu pada lembar jawaban yang tersedia dengan memberikan tanda check (√) sesuai keterangan pilihan jawaban.

Keterangan pilihan jawaban:

STS = Sangat Tidak Setuju

TS = Tidak Setuju

KS = Kurang Setuju

S = Setuju

SS = Sangat Setuju

No.	Pernyataan	Pilihan jawaban				
		SS	S	KS	TS	STS
1	Saya mengerjakan tugas dengan sungguh-sungguh.					
2	Saya menyelesaikan tugas dengan tepat waktu.					
3	Bagi saya yang terpenting adalah mengerjakan soal atau tugas tepat waktu tanpa peduli dengan hasil yang akan saya peroleh.					
4	Setiap ada tugas saya langsung mengerjakannya.					
5	Saya tidak serius dalam mengerjakan soal maupun tugas yang diberikan oleh guru.					
6	Jika nilai saya jelek, saya akan terus rajin belajar agar nilai saya menjadi baik.					
7	Jika nilai saya jelek, saya tidak mau belajar lagi.					
8	Saya akan merasa puas apabila saya dapat mengerjakan soal dengan memperoleh nilai baik.					
9	Jika ada soal yang sulit maka saya tidak akan mengerjakannya.					
10	Apabila saya menemui soal yang sulit maka saya akan berusaha untuk mengerjakan sampai saya menemukan jawabannya.					
11	Saya selalu mendengarkan penjelasan guru dengan baik.					
12	Saya lebih senang berbicara sendiri dengan teman dan tidak mendengarkan pada saat guru menjelaskan.					
13	Saya selalu bertanya kepada guru mengenai materi yang belum saya pahami.					
14	Saya malas bertanya kepada guru mengenai materi yang tidak saya pahami.					
15	saya selalu menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru.					
16	Saya selalu mengerjakan sendiri tugas yang diberikan oleh guru					
17	Dalam mengerjakan tugas maupun soal saya mencontoh milik teman.					
18	Saya dapat menyelesaikan tugas dengan kemampuan saya sendiri.					
19	Saya lebih senang mengerjakan tugas bersama dengan teman.					
20	Saya sering mencontoh jawaban milik teman karena sayatidak percaya dengan jawaban saya.					

21	Saya senang belajar pembelajaran tematik karena guru mengajar dengan menggunakan berbagai cara.					
22	Menurut saya kegiatan belajar tematik membosankan karena guru hanya menjelaskan materi dengan berceramah saja.					
23	Saya senang belajar pembelajaran tematik karena guru menggunakan permainan dalam pembelajaran.					
24	Saya senang belajar pembelajaran tematik karena pada saat pembelajaran dibentuk kelompok-kelompok.					
25	Saya merasa bosan dalam belajar karena pada saat pembelajaran hanya mencatat saja.					
26	Saya selalu memberikan pendapat saat diskusi.					
27	Jika ada pendapat yang berbeda, maka saya akan menanggapi.					
28	Saya hanya diam saja dan tidak pernah memberikan pendapat saat diskusi.					
29	Saya berusaha untuk mempertahankan pendapat saya saat diskusi.					
30	Saya selalu gugup ketika sedang berpendapat di depan teman.					
31	Saya tidak mudah terpengaruh dengan jawaban teman.					
32	Jika jawaban saya berbeda dengan teman maka saya akan mengganti jawaban saya sehingga sama dengan jawaban teman.					
33	Saya selalu ragu-ragu dalam menjawab pertanyaan.					
34	Saya yakin dapat memperoleh nilai terbaik karena tugas-tugas saya kerjakan dengan baik.					
35	Setiap saya mengerjakan soal, saya mempunyai target nilai minimal tertinggi di atas rata-rata karena saya yakin dapat mengerjakan seluruh soalnya dengan benar.					
36	Saya tertantang untuk mengerjakan soal-soal yang dianggap sulit oleh teman.					
37	Saya senang jika mendapat tugas dari guru.					
38	Apabila dalam buku ada soal yang belum dikerjakan maka saya akan mengerjakannya.					
39	Saya mencari sumber-sumber lain yang sesuai untuk menyempurnakan tugas yang saya kerjakan.					
40	Saya lebih senang mengerjakan soal yang mudah daripada yang sulit.					

Lampiran 3: Pertemuan 1 (pretest)**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**

SATUAN PENDIDIKAN	: SDN 290 Inpres Kasisi'
KELAS / SEMESTER	: V / 1 (SATU)
TEMA	: 1. Organ Gerak Hewan dan Manusia
SUB TEMA	: 1. Organ Gerak Hewan
PERTEMUAN	: 1(SATU)
ALOKASI WAKTU	: 1 X PERTEMUAN

A. KOMPETENSI INTI

1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga, dan negara..
3. Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan bendabenda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.
4. Menunjukkan keterampilan berfikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR IPA :

- 3.1 Menjelaskan alat gerak dan fungsinya pada hewan dan manusia serta cara memelihara kesehatan alat gerak manusia.

INDIKATOR

- Menyebutkan alat gerak hewan dan manusia
- Membedakan alat gerak pasif dan alat gerak aktif

4.1 Membuat model sederhana alat gerak manusia dan hewan.

Bahasa Indonesia :

3.1 Menentukan pokok pikiran dalam teks lisan dan tulis.

INDIATOR

- Menyebutkan pengertian, fungsi, dan cara menentukan ide pokok bacaan
- Menentukan ide pokok setiap paragraf dalam bacaan

4.1 Menyajikan hasil identifikasi pokok pikiran dalam teks tulis dan lisan secara lisan, tulis, dan visual.

Indikator

Mengembangkan ide pokok menjadi sebuah paragraf

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan membaca teks tentang organ gerak hewan dan manusia, siswa dapat menyebutkan alat gerak hewan dan manusia secara benar.
2. Dengan kegiatan membaca, siswa dapat menentukan ide pokok setiap paragraf dalam bacaan secara tepat.
3. Dengan menulis, siswa dapat mengembangkan ide pokok menjadi sebuah paragraf secara runtut.
4. Dengan berdiskusi, siswa dapat menyebutkan pengertian, fungsi, dan cara menentukan ide pokok bacaan secara percaya diri.

D. MATERI PEMBELAJARAN**IPA**

- gerak dan fungsinya pada hewan dan manusia

Bahasa Indonesia

- pokok pikiran dalam teks lisan dan tulis

- Menentukan ide pokok

E. PENDEKATAN DAN METODE PEMBELAJARAN

- Pendekatan : Scientific.
- Metode : Diskusi Kelompok, Tanya Jawab, Ceramah.
- Model : Pembelajaran Interaktif

F. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> - Mengajak siswa berdoa menurut agama dan keyakinan masing-masing. - Menyanyikan Lagu Indonesia Raya bersama-sama. - Membaca Buku selama 15 menit sebelum belajar. - Mengecek kehadiran siswa. - Mempersiapkan materi ajar. - Menginformasikan tema dan tujuan yang akan disampaikan. - Mengkondisikan siswa pada situasi belajar. 	20 menit
Inti	<p>Mengamati :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Siswa mengamati secara seksama gambar cerita yang terdapat pada buku siswa. - Fokus pengamatan siswa pada gambar dan rangkaian cerita. - Siswa menyajikan dan mengomunikasikan hasil pengamatannya secara tertulis ke dalam kolom yang tersedia pada buku siswa. <p>Berlatih :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Setelah memahami tentang gambar cerita, siswa mengamati rangkaian gambar untuk kemudian menyusun menjadi sebuah cerita. Guru memberikan kebebasan kepada siswa untuk berimajinasi dalam mengartikan gambar. <p>Mengumpulkan Data :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Eksplorasi: siswa mengeksplorasi gambar secara cermat dalam menggali informasi. 2. Pengumpulan Data: siswa mengolah 	110 Menit

	<p>data menjadi sebuah informasi yang berguna melalui konsep pelaporan tertulis.</p> <p>3. Komunikasi: merangsang keingintahuan siswa dengan dialog interaktif.</p> <p>Berkreasi :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru mengatakan kalimat penghubung yang menjembatani perpindahan kompetensi dari cerita gambar ke organ gerak hewan. • Siswa mengamati rangka organ gerak tulang pada hewan vertebrata beserta fungsinya. <p>Menanya :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya atau memberikan tanggapan. <p>Membaca :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan sebuah narasi informasi secara menarik dengan konsep interaktif untuk menghubungkan materi tentang organ gerak pada hewan vertebrata dengan isi bacaan yang akan dibaca siswa. • Siswa diminta untuk membaca teks tentang Gerak Ikan di Air. <p>Mengasosiasi (mengolah data) :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Selasai membaca, secara mandiri siswa menuliskan ide pokok dari masing-masing paragraf. <p>Mengkomunikasikan :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Secara mandiri siswa diminta untuk mengemukakan pendapatnya berdasarkan pemahaman yang sudah didapatkannya selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Guru mengidentifikasi dan menganalisa jawaban masing-masing siswa untuk mengetahui sejauh mana tingkat pemahaman siswa mengenai aktivitas yang bisa dilakukan jika badan sehat (misalnya bermain dengan bola besar) serta cara merawat rangka tubuh manusia. 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> - Guru dan siswa bersama-sama menyimpulkan kegiatan pembelajaran. - Bertanya jawab dengan siswa tentang kegiatan pembelajaran (refleksi). - Melakukan penilaian. - Menyanyikan Lagu Daerah. 	45 Menit

	- Guru mengajak siswa berdoa.	
--	-------------------------------	--

G.MEDIA/ ALAT DAN SUMBER

PEMBELAJARAN MEDIA/ ALAT

PEMBELAJARAN :

- Gambar dan teks bacaan.

SUMBER PEMBELAJARAN :

- Buku Siswa.

H.PENILAIAN

1. TEHNIK PENILAIAN :

a. Penilaian Sikap

Percaya diri, peduli, tanggung jawab, disiplin

b. Penilaian Pengetahuan

Tes Tertulis

c. Penilaian Keterampilan

Unjuk Kerja

2. BENTUK INSTRUMEN PENILAIAN

a. Penilaian Sikap

Disiplin, Tanggung Jawab, Peduli, Percaya diri

b. Penilaian Pengetahuan

Siswa mengerjakan soal latihan tertulis, remedial, dan pengayaan pada buku siswa.

Tana Toraja, 12 Juli 2022

Peneliti

Millenia Olvina Sanna

NIM : 4518103019

Lampiran 4 : Soal pretest

Nama :

Kelas :

Organ Gerak Manusia dan Hewan

Salah satu cirri dari makhluk hidup adalah bergerak. Secara umum, gerak dapat diartikan berpindah tempat atau perubahan posisi sebagian atau seluruh bagian dari tubuh. Makhluk hidup akan bergerak apabila ada rangsangan yang mengenai sebagian atau seluruh bagian tubuhnya.

Gerak pada manusia dan hewan menggunakan organ gerak yang tersusun dalam siste gerak. Organ gerak berguna untuk berjalan, berlari, melompat, meloncat, memegang, menggali, memanjat, berenang, dan sebagainya.

Organ gerak pada hewan dan manusia memilii kesamaan. Alat-alat gerak yang digunakan pada manusia dan hewan ada dua macam, yaitu alat gerak pasif berupa tulang dan alat gerak aktif berupa otot. Kedua alat gerak ini akan bekerja sama dalam melakukan pergerakan. Kerjasama anantara kedua alat gerak tersebut membentuk suatu sistem yang disebut sistem gerak.

Tulang disebut alat gerak pasif karena tulang tidak dapat bergerak dengan sendirinya. Tanpa adanya alat gerak aktif yang memengaruhi tulang, maka tulang-tulang pada manusia dan hewan akan diam dan tidak dapat membentuk alat pergerakan yang sesungguhnya. Walaupun merupakan alat gerak pasif, akan tetapi tulang mempunyai peranan yang besar dalam sistem gerak manusia dan hewan.

Otot disebut alat gerak aktif karena otot memiliki suatu senyawa kimia yang membuatnya dapat bergerak. Pada saat otot yang menempel pada tulang bergerak, otot tersebut akan membuat tulang bergerak.

Teks berjudul “Organ Gerak Manusia dan Hewan” terdiri atas lima paragraf. Masing masing paragraf tersusun dari ide atau gagasan pokok ditambah dengan kalimatkalimat pengembang. Berdasarkan informasi di atas, temukan ide pokok dan kalimat pengembang dari masing-masing paragraf.

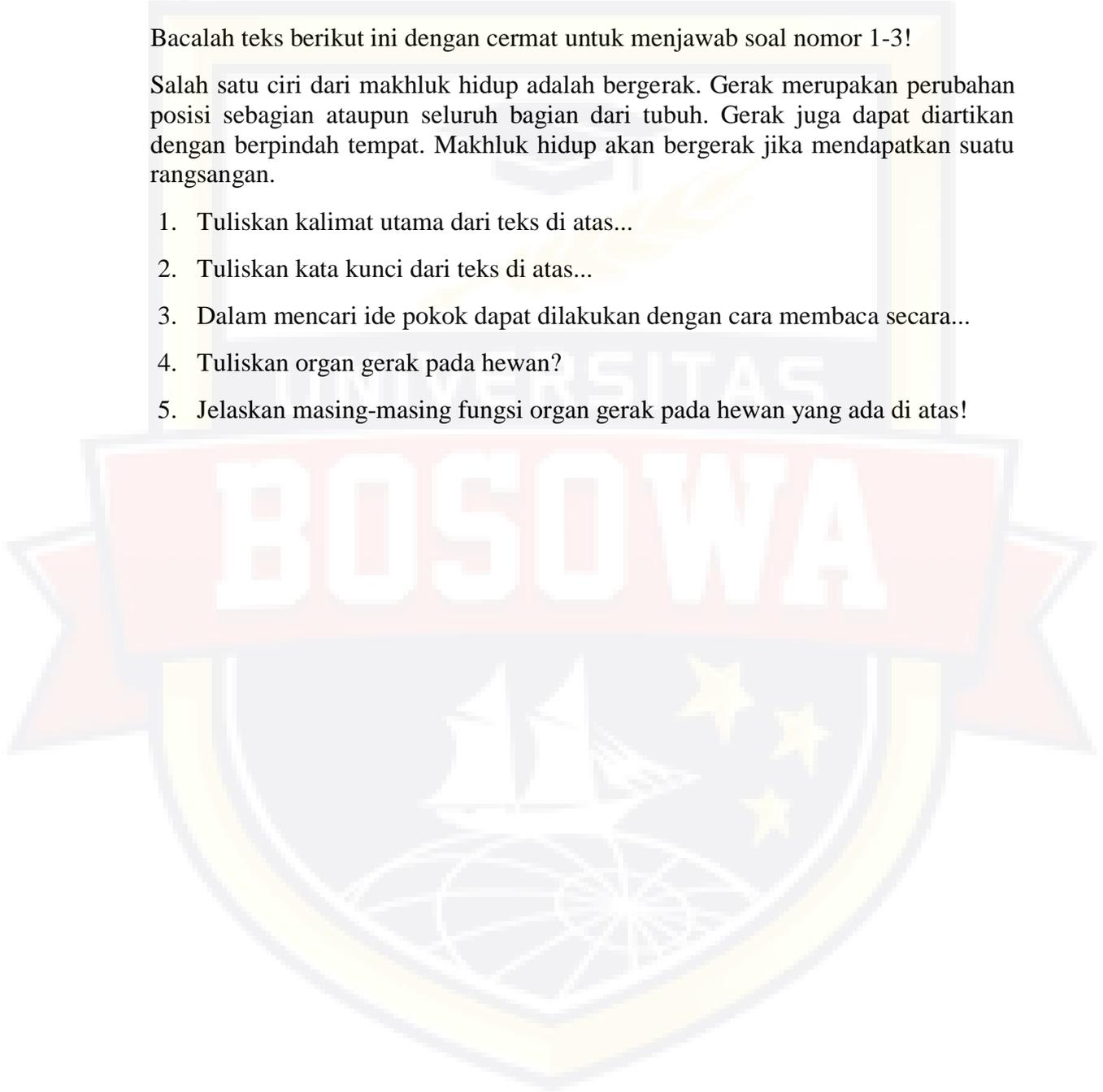
Paragraf	Ide Pokok	Kalimat Pengembang
1		
2		
3		
4		
5		

Lampiran 5 : Soal posttest**Nama :****Kelas :**

Bacalah teks berikut ini dengan cermat untuk menjawab soal nomor 1-3!

Salah satu ciri dari makhluk hidup adalah bergerak. Gerak merupakan perubahan posisi sebagian ataupun seluruh bagian dari tubuh. Gerak juga dapat diartikan dengan berpindah tempat. Makhluk hidup akan bergerak jika mendapatkan suatu rangsangan.

1. Tuliskan kalimat utama dari teks di atas...
2. Tuliskan kata kunci dari teks di atas...
3. Dalam mencari ide pokok dapat dilakukan dengan cara membaca secara...
4. Tuliskan organ gerak pada hewan?
5. Jelaskan masing-masing fungsi organ gerak pada hewan yang ada di atas!



BOSOWA

Lampiran 6 : Surat Keterangan Selesai Meneliti

PEMERINTAH KABUPATEN TANA TORAJA
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH DASAR NEGERI 290 INPRES KASISI'
Alamat : Kasisi' - Lembang Gasing, Kecamatan Mengkendek

SURAT KETERANGAN
Nomor : 60/DP/UPT/ SDN 290/ VII/2022

Sehubungan dengan surat dari Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Nomor A. 413/FKIP/Unibos/VII/2022, hal izin mengadakan penelitian, maka kepala sekolah SDN.290 INPRES KASISI' dengan ini menerangkan nama Mahasiswa di bawah ini:

Nama	: Millenia Olyvina Sanna
Nim	: 4518103019
Fakultas	: FKIP
Prodi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jenjang	: SI

Benar telah mengadakan penelitian di SDN.290 INPRES KASISI' tanggal 11 juli 2022 s/d 16 juli 2022 guna melengkapi data pada penyusunan Skripsi yang berjudul **"Efektivitas Model Pembelajaran Interaktif Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Pada Pembelajaran Tematik Kelas v SDN 290 Inpres Kasisi' kabupaten Tana Toraja.**

Demikian Surat Keterangan dibuat untuk dapat digunakan seperlunya.



Kasisi', 16 Juli 2022
Kepala Sekolah,
YULIANI, S.Th
NIP. 196907301995072001

Lampiran 7 : Dokumentasi Selama Penelitian

Sebelum memulai pelajaran siswa berdoa terlebih dahulu.



Pembagian lembaran angket kepada Siswa.



Siswa melakukan pembelajaran secara kelompok.

RIWAYAT HIDUP



Millenia Olvina Sanna, lahir di Gasing pada tanggal 03 Agustus 2000. Anak pertama dari dua bersaudara. Ayahnya bernama Oktavianus Sandi dan ibunya bernama Rosdiana Tandi Ampang. Penulis memulai pendidikannya di SDN 290 Inpres Kasisi' pada tahun 2006 dan tamat pada tahun 2012. Selanjutnya, pada tahun yang sama ia melanjutkan ke SMP Katolik Minanga dan tamat pada tahun 2015. Kemudian ia melanjutkan pendidikannya ke SMA Kristen Makale dan tamat pada tahun 2018. Setelah itu, ia melanjutkan pendidikannya ke Universitas Bosowa dan memilih program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) dan tamat pada tahun 2022.