

PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS SISWA DI KELAS V SD GMIM 17 MANADO

Gracia L. Sigar, Margareta O. Sumilat, Sarah S. N. Tombokan

Universitas Negeri Manado

Email: sigargracia@gmail.com, margaretasumilat@unima.ac.id,
sarahtombokan@unima.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa setelah penerapan media interaktif dan penggunaan model yang tepat dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Dalam penelitian menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK), atau Classroom Action Reserch (CAR). Hasil Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan Media Pembelajaran Interaktif menggunakan model pembelajaran Discovery Learning dengan materi Jenis Usaha Ekonomi pada siklus I menunjukkan bahwa hanya 3 siswa dari 10 siswa yang mencapai KKM pada pembelajaran IPS dengan presentasi nilai siklus I : 60,5% dengan jumlah KKM pada pembelajaran IPS di SD GMIM 17 MANADO yaitu 75% dan selanjutnya pada siklus II terdapat 8 orang siswa yang sudah mencapai nilai KKM dengan presentasi nilai 91%. Jadi dapat disimpulkan bahwa Media Pembelajaran Interaktif dengan menggunakan model pembelajaran Discovery Learning untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa di kelas V SD GMIM 17 MANADO dengan materi Jenis Usaha Ekonomi yang di gunakan dalam bentuk multimedia audio visual ini berhasil.

Kata kunci: Media Interaktif, Hasil Belajar, IPS



PENDAHULUAN

Sistem pendidikan di Indonesia ternyata telah mengalami banyak perubahan. Perubahan-perubahan itu terjadi karena telah dilakukan berbagai usaha pembaharuan dalam pendidikan. Akibat pengaruh itu pendidikan nasional semakin mengalami kemajuan, pendidikan di sekolah-sekolah telah menunjukkan perkembangan yang sangat pesat. Dengan demikian melalui pendidikan diharapkan dapat meningkatkan kualitas kehidupan pribadi maupun masyarakat, serta mampu menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas dan profesional.

Tujuan pendidikan nasional yaitu berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi

manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Dengan demikian melalui pendidikan diharapkan dapat meningkatkan kualitas kehidupan pribadi maupun masyarakat, serta mampu menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas dan profesional.

Penggunaan media dan metode pembelajaran yang dipilih guru merupakan salah

satu cara meningkatkan kualitas pembelajaran. Hamalik (2001:32) juga menyatakan bahwa, “untuk lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses Pendidikan dan pengajaran disekolah perlu digunakan metode dan Teknik pembelajaran yang tepat”.

Berdasarkan observasi dilakukan dalam kelas V SD GMIM 17 MANADO terdapat 10 orang siswa 3 orang laki-laki dan 7 orang perempuan, dan dalam pembelajaran IPS di kelas V siswa yang capai KKM hanya 3 orang dan yang belum capai KKM 7 orang. Pada pembelajaran IPS kelas V nilai KKM yaitu 75, Kriteria paling rendah untuk menyatakan peserta didik mencapai ketuntasan dinamakan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Menentukan ketuntasan belajar peserta didik jika diperoleh hasil rata-rata kurang memuaskan.

Dalam pembelajaran peneliti mendapati kalau guru belum memakai media pembelajaran jenis apapun dalam proses pembelajaran dan guru hanya mencatat materi pelajaran sehingga dalam



proses pembelajaran banyak siswa yang kurang aktif dan belum mampu memahami materi IPS. Sehingga membuat peneliti menggunakan media pembelajaran interaktif yang berbasis video YouTube dan PPT mengenai jenis usaha ekonomi dan peneliti memakai model pembelajaran *discovery learning* untuk membantu berjalannya media pembelajaran interaktif yang di pilih peneliti agar dapat membuat siswa bisa lebih aktif dalam proses pembelajaran dan siswa lebih Minat ketika belajar IPS dan siswa tidak merasa bosan ketika sedang melakukan pembelajaran dalam kelas.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kualitas pembelajaran akan meningkat jika guru mampu menciptakan kondisi belajar yang aktif, kreatif, dan mengefektifkan komunikasi interaksi guru dan siswa menggunakan media pembelajaran interaktif dengan model pembelajaran yang tepat. Akibatnya keaktifan, partisipasi, dan hasil belajar siswa menjadi rendah khususnya pada mata pelajaran IPS dan peneliti menggunakan Media Pembelajaran Interaktif untuk dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Rorimpandey (2022) Media pembelajaran adalah alat apa saja yang dapat dimanfaatkan untuk mendukung proses pembelajaran yang efektif, Roulina (2021). Dalam Wullur, dkk (2022) mengemukakan bahwa kata media berasal dari bahasa latin yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Dalam suatu video pembelajaran harus memiliki unsur audio dan visual. Penggunaan media pembelajaran sangatlah membantu pendidik dalam menyampaikan materi pembelajarannya. Arsyadb(2014:19) menyatakan bahwa, “pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap siswa.” Dalam menggunakan media video ini selain mempunyai tujuan juga mempunyai fungsi sehingga proses dalam pembelajaran akan sesuai dengan yang diharapkan. Sebagaimana yang kita tahu, secara garis besar jenis-jenis media pembelajaran ada 4 jenis yaitu; 1) Media Audio, 2) Media Visual, 3) Media Audio-visual dan 4)



Media Multimedia. Pemanfaatan Media Pembelajaran tentunya mengembangkan pola pikir guru dan siswa.

Berdasarkan latar belakang masalah, dapat diidentifikasi masalah-masalah dalam pembelajaran IPS kelas V SD GMIM 17 MANADO yaitu sebagai berikut : (1) Siswa menganggap bahwa guru adalah satu-satunya sumber belajar dan media pembelajaran hanya dari buku siswa dan buku guru saja, (2) Siswa Masih banyak yang kurang aktif dalam belajar IPS, (3) Media pembelajaran interaktif masih belum digunakan dalam meningkatkan kemampuan belajar siswa di kelas V SD GMIM 17 MANADO.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, Bagaimana penggunaan media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan hasil belajar IPS mata pelajaran Jenis Usaha Ekonomi siswa kelas V SD GMIM 17 Manado?

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut. (1) Untuk mengetahui peningkatan keaktifan belajar setelah penggunaan media pembelajaran interaktif dan penggunaan media yang tepat dalam pembelajaran ilmu

Pengetahuan Sosial. (2) Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar setelah penerapan media interaktif dan penggunaan model yang tepat dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

Manfaat penelitian ini yaitu : 1.)Bagi Siswa ,Dari penelitian ini siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna, sehingga siswa menjadi lebih menguasai dan terampil dalam pembelajaran pemecahan masalah dengan penggunaan media pembelajaran interaktif sehingga hasil belajar lebih meningkat dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. 2.)Bagi Guru,Informasi hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi informasi serta masukan berharga bagi para guru dalam melakukan berbagai upaya untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran interaktif khususnya dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dan mata pelajaran lain pada umumnya. 3.)Bagi Orang Tua Siswa,Hasil penelitian ini dapat dijadikan dasar bahwa betapa pentingnya perhatian orang tua dengan aktivitas dan prestasi belajar putra-putrinya. Dengan demikian, akan menggugah hati para orang tua siswa untuk berpartisipasi aktif dalam

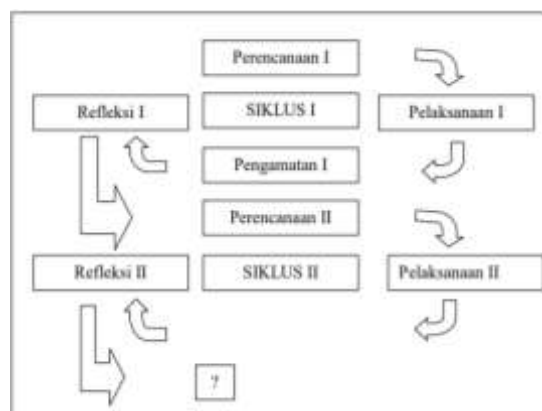


rangka menyukseskan pendidikan putra-putrinya. 4.)Bagi Sekolah,Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi informasi berharga bagi kepala sekolah untuk mengambil suatu kebijakan yang paling tepat dalam kaitan dengan upaya menyajikan strategi pembelajaran yang efektif dan efisien di sekolah.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini merupakan jenis penelitian tindakan kelas (PTK), atau *Classroom Action Reserch* (CAR). Penelitian mengambil konsep pokok penelitian tindakan menurut Matthew B. Miles dan A. Michael Hubberman yang dikutip oleh Arikunto (2008:16) yang terdiri dari empat tahapan yang lazim dilalui yaitu perencanaan, pelaksanaan, tindakan observasi, dan refleksi secara visual keempat tahapan itu dapat digambarkan seperti dibawah ini.

Gambar 1. Alur Siklus Penelitian Tindakan Kelas



Penelitian tindakan kelas dapat bertujuan untuk meningkatkan mutu proses dan hasil pembelajaran, mengatasi masalah pembelajaran, dan menumbuhkan budaya akademik (Suharsimi Arikunto, 2008: 61). Dapat disimpulkan bahwa PTK bertujuan untuk memperbaiki permasalahan yang sedang dihadapi dalam proses belajar mengajar.

Subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas V SD GMIM 17 MANADO, Tahun pelajaran 2023/2024 dengan jumlah 10 orang siswa terdiri dari 3 siswa laki-laki dan 7 siswa perempuan. Peneliti mengumpulkan data penelitian menggunakan beberapa teknik berikut, yaitu:

1. Observasi



Peneliti melakukan observasi awal untuk mengetahui permasalahan yang ada di dalam kelas dan permasalahan dalam proses keberlangsungan pembelajaran sehingga peneliti dapat menentukan solusi yang tepat untuk mengatasi permasalahan. Peneliti juga melakukan observasi sebagai pedoman dalam pelaksanaan penelitian untuk mengetahui tingkat keterampilan kreativitas siswa setelah diterapkannya model discovery learning. Begitu juga dengan bantuan guru menyesuaikan langkah-langkah penerapan Model Discovery Learning.

2. Tes

Tes instrumen pengumpulan data digunakan sebagai alat ukur dalam proses evaluasi. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan tes uraian. Tes uraian adalah pertanyaan yang menuntut kemampuan berpikir siswa. Peneliti memberikan uraian pada evaluasi siklus I dan siklus II. Soal tes diberikan pada akhir pertemuan setiap siklus. Tujuan peneliti memberikan tes evaluasi adalah untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa.

Setelah melakukan persiapan, selanjutnya yaitu melaksanakan penelitian dalam dua siklus. Pada siklus I, peneliti melaksanakan

kegiatan pembelajaran selama jam pelajaran (3x35 menit). Berdasarkan rancangan perangkat pembelajaran yang telah peneliti susun pada siklus I. Siklus II merupakan rangkaian kegiatan tindak lanjut dari hasil siklus I. Jika dalam pelaksanaannya siklus I terdapat hambatan dan juga kekurangan maka siklus II dilaksanakan sebagai bentuk perbaikan dari siklus I atau untuk menguatkan hasil.

Teknik analisis data yang peneliti gunakan dalam penelitian ini yaitu analisis kuantitatif. Analisis kuantitatif digunakan untuk menguraikan capaian hasil belajar siswa yang ditinjau dari hasil evaluasi siklus I dan siklus II. Analisis kuantitatif digunakan untuk menguraikan capaian hasil belajar siswa yang ditinjau dari hasil evaluasi siklus I dan siklus II. Analisis data hasil belajar siswa Perhitungan skor hasil belajar dilakukan dengan melihat adanya peningkatan pada setiap siklus. Peningkatan hasil belajar dilihat dari hasil soal evaluasi pada setiap akhir siklus. Hasil belajar siswa dapat diukur dengan menggunakan beberapa rumus sebagai berikut:

Menghitung nilai rata-rata siswa siswa secara keseluruhan dengan menggunakan rumus:



$$\frac{\text{jumlah skor keseluruhan siswa}}{\text{jumlah keseluruhan siswa}} \times 100$$

Menghitung presentasi siswa yang mencapai KKM dengan menggunakan rumus:

$$\frac{\text{jumlah siswa yang mencapai KKM}}{\text{jumlah seluruh siswa}} \times 100$$

HASIL PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SD GMIM 17 MANADO pada pembelajaran IPS di Kelas V SD. Penelitian ini menggunakan Media pembelajaran interaktif pada pembelajaran IPS tentang jenis usaha ekonomi untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD dengan jumlah siswa 10 orang terdiri dari 3 laki-laki dan 7 perempuan. Penelitian ini dilakukan dalam 2 siklus, dimana masing-masing siklus terdiri dari satu kali pertemuan dengan waktu 3x35 menit.

SIKLUS I

Pelaksanaan siklus I ini dilakukan pada tanggal 21-maret-2024 dengan materi Jenis usaha ekonomi yang dikelola sendiri . Pelaksanaan tindakan pada setiap siklus meliputi empat tahap yaitu perencanaan, Pelaksanaan tindakan, observasi dan

refleksi. Pada pembelajaran siklus I dilakukan berdasarkan data-data yang diperoleh dimulai dari penyusunan perangkat pembelajaran yaitu RPP, bahan ajar, materi, soal evaluasi, lembar penilaian dan menyiapkan sumber belajar seperti buku pelajaran dan sumber dari internet juga media pembelajarn interaktif yang berbentuk video pembelajaran. Menyiapkan soal evaluasi. Untuk itu disusunlah rencana tindakan pada siklus I dengan menerapkan model Discovery Learning dengan pendekatan saintific.

Hasil proses belajar mengajar di siklus I ternyata masih belum mencapai hasil yang maksimal dengan menggunakan Media pembelajaran interaktif, dan jumlah siswa yang mencapai KKM hanya 3 orang dari 10 siswa, itu artinya masih ada 7 orang yang belum mencapai KKM.Setelah di refleksi tindakan siklus I ternyata masih banyak kendala- kendala yang ditemukan pada proses pembelajaran, terlebih lagi hasil evaluasi yang belum memenuhi syarat tuntas belajar atau belum memenuhi target yang diharapkan.



Tabel 1. Data Hasil Evaluasi Siklus I

	NAMA SISWA	Soal / Skor					Skor	Ket
		1	2	3	4	5		
		15	15	20	25	25		
1	Siswa 1	15	10	10	10	10	55	BT
2	Siswa 2	15	10	10	20	20	75	T
3	Siswa 3	10	10	10	10	5	45	BT
4	Siswa 4	15	15	15	15	25	85	T
5	Siswa 5	15	15	20	20	15	85	T
6	Siswa 6	10	10	10	5	10	45	BT
7	Siswa 7	10	10	15	10	5	50	BT
8	Siswa 8	10	5	5	10	15	45	BT
9	Siswa 9	10	15	10	15	10	60	BT
10	Siswa 10	15	10	15	10	10	60	BT
	JUMLAH	125	110	120	125	125	605	

Dari data hasil belajar siswa pada siklus I diperoleh hasil sebagai berikut:

1. Nilai rata-rata siswa secara keseluruhan adalah:

$$\frac{605}{10} \times 100 = 60,5$$

2. Presentasi siswa yang mencapai KKM adalah sebagai berikut:

$$\frac{3}{10} \times 100 = 37,5$$

SIKLUS II

Tahap ini dilaksanakan sesuai dengan siklus I akan tetapi pada siklus II difokuskan untuk dapat memperbaiki pada setiap kekurangan-kekurangan yang ada di siklus I, diantaranya Peneliti lebih meningkatkan kreatifitas dalam pemilihan video pembelajaran dalam memberikan materi agar siswa mampu memahami materi tersebut sehingga dapat terwujudnya

pemberlajaran yang aktif dan juga menyenangkan bagi siswa. Pelaksanaan tindakan dilaksanakan sesuai dengan rancangan pembelajaran yang sudah disiapkan oleh guru dan dilaksanakan pada 22, Maret 2024. Berdasarkan pengamatan pelaksanaan penelitian pada siklus II terjadi peningkatan dalam hasil belajar, siswa begitu semangat dalam memecahkan masalah.

Siswa juga sudah lebih semangat untuk belajar karena mereka sudah paham materi yang diajarkan dan cara penyampaian materi sudah sangat baik melalui media video mereka bisa lebih cepat memahami materi yang diberikan. Dari kegiatan pembahasan yang sudah dilakukan pada siklus II ini, peneliti dapat merefleksi bahwa hasil yang diperoleh dalam pembelajaran sudah mencapai ketuntasan belajar dan siswa juga sudah aktif dalam pembelajaran.



Tabel 2. Data Hasil Evaluasi Siklus Ii

NO	NAMA SISWA	Soal / Skor					Skor	Ket
		1	2	3	4	5		
		15	15	20	25	25		
1	Siswa 1	15	15	20	25	25	100	T
2	Siswa 2	15	15	20	25	25	100	T
3	Siswa 3	15	15	15	10	15	70	BT
4	Siswa 4	15	15	20	20	25	95	T
5	Siswa 5	15	10	20	25	25	95	T
6	Siswa 6	15	15	15	20	25	90	T
7	Siswa 7	15	15	20	20	25	95	T
8	Siswa 8	15	15	10	10	20	70	BT
9	Siswa 9	15	15	20	25	25	100	T
10	Siswa 10	15	15	20	20	25	95	T
	JUMLAH	150	145	180	200	235	910	

Dari data hasil belajar siswa pada siklus II diperoleh hasil sebagai berikut:

1. Nilai rata-rata siswa siswa secara keseluruhan adalah:

$$\frac{910}{10} \times 100 = 91$$

2. Presentasi siswa yang mencapai KKM adalah sebagai berikut:

$$\frac{8}{10} \times 100 = 80$$

Berdasarkan hasil yang diperoleh siswa melalui tes, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa dengan adanya penerapan media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran dapat membantu siswa agar bisa lebih aktif dalam kelas dan dapat membantu untuk membangkitkan semangat belajar siswa baik secara individu maupun kelompok dan media pembelajaran interaktif juga dapat berpengaruh baik untuk siswa maupun untuk guru dalam proses pembelajaran dan membantu guru agar lebih

efektif ketika memberikan materi agar siswa tidak gampang bosan ketika belajar dan dapat dikatakan berhasil dalam pembelajaran mengenai hasil belajar ips siswa kelas V SD GMIM 17 MANADO.

PEMBAHASAN

Pembelajaran yang dibuat dengan baik akan mempengaruhi proses pelaksanaan kegiatan serta hasil belajar mengajar. Setiap siklus dalam penelitian ini selalu menyusun perencanaan pembelajaran sebagai suatu acuan dalam pelaksanaan pembelajaran. Penelitian ini dilaksanakan dengan dua siklus yang pelaksanaannya terdiri dari empat alur yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi.

Pembahasan ini didasarkan pada hasil dari penelitian melalui tindakan kelas yang sudah diuraikan pada Bab IV, dan pada siklus I masih terdapat beberapa siswa yang juga masih sangat keliru dalam menjawab pertanyaan yang sudah diberikan oleh peneliti dan juga masih ada beberapa siswa yang kurang aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini disebabkan karena adanya kurang pengawasan dari guru dalam memperkenalkan materi dan juga siswa belum mampu mengetahui materi dengan



kelas sehingga pada saat mengerjakan soal siswa masih kurang mampu untuk menjawab soal tersebut dengan baik dan benar guru juga belum bisa mengatasi bagaimana cara agar siswa mampu terlibat dalam proses pembelajaran.

Dan pada saat itu juga guru harus melakukan stimulus untuk pencapaian belajar agar siswa dapat mencapai ketuntasan belajar dan juga daya serap siswa pada materi pelajaran serta kegiatan siswa dan juga guru. Dan ketika guru melakukan stimulus ternyata pada saat pelaksanaan siklus I belum berhasil dikarenakan masih ada beberapa siswa yang belum tuntas dalam pembelajaran, dan pada saat di siklus II guru membuat RPP dengan materi yang sama tetapi dengan soal yang berbeda. Dan kekurangan yang terdapat pada siklus I guru sudah dapat memperbaiki dan melakukan yang lebih baik di siklus II sehingga siswa bisa lebih aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran yang berlangsung dan siswa dapat menjawab pertanyaan yang diberikan guru.

Dengan demikian hasil penelitian ini dapat sejalan dengan penelitian yang juga dilakukan oleh Aliyyah, R. R., Amini, A., Subasman, I., Herawati, E. S. B., &

Febiantina, S.(2021) tentang upaya meningkatkan hasil belajar ipa melalui penggunaan media video pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian bahwa media pembelajaran interaktif yang di pakai dalam bentuk multimedia interaktif online berbasis audio visual yaitu video pembelajaran apalagi ketika melalui youtube dan menampilkan PPT dapat membantu untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran IPS pada materi Jenis Usaha Ekonomi dikelas V SD GMIM 17 MANADO, dan data yang didapat pada ketuntasan individu pada siklus I persentasenya yang didapat hanya 60,5% karena pada siklus I hanya 3 siswa yang tuntas dalam pengerjaan soal yang berarti masih ada 7 siswa yang belum paham dalam pembelajaran dan masih kurang aktif dalam proses pembelajaran.

Maka dengan adanya hasil siswa yang masih kurang berhasil, selanjutnya diadakan pengkajian kembali tentang permasalahan ini untuk dilanjutkan pada siklus II, pada siklus II mencapai ketuntasan belajar siswa yaitu 91% yang dimana sudah ada 8 siswa yang aktif dan mengerti dalam pembelajaran melalui video pembelajaran



atau sesuai dengan media pembelajaran interaktif, sehingga capai nilai KKM yang telah ditetapkan.

Dengan demikian hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan media pembelajaran interaktif dikatakan berhasil.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan Media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan hasil belajar IPS kelas V SD GMIM 17 MANADO karena media pembelajaran interaktif yang berbentuk multimedia interaktif audio visual ini dapat membuat siswa untuk berfikir kritis, meningkatkan juga rasa ingin tahu, dan meningkatkan rasa saling menghargai antara siswa yang satu dengan siswa yang lainnya juga meningkatkan semangat belajar dari siswa.

SARAN

Dalam rangka pencapaian keberhasilan pembelajaran IPS pada kelas V SD GMIM 17 MANADO disarankan : (1) Kepada guru, diharapkan menerapkan

Media pembelajaran interaktif pada pembelajaran IPS untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan juga sebagai seorang guru agar harus memilih media pembelajaran interaktif lewat multimedia interaktif berbasis audio visual sehingga siswa tidak merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran. (2) Kepada Kepala sekolah, sebagai pemimpin untuk mengambil kebijakan kepada setiap guru agar menerapkan Media pembelajaran interaktif dalam kegiatan pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran IPS sesuai dengan pokok bahasannya. (3) Diharapkan siswa, agar dapat bersemangat dan tidak bosan dalam belajar, lebih memperhatikan guru, lebih rajin sekolah agar tidak ketinggalan mata pelajaran, dan lebih aktif dalam pembelajaran jangan takut ketika menjawab pertanyaan guru. Sebagai calon guru hendaknya memiliki keterampilan yang baik dalam merancang suatu pembelajaran agar siswa lebih termotivasi dalam mengikuti KBM, oleh karena itu pembelajaran harus dibuat menyenangkan dan mudah untuk dipahami siswa.



DAFTAR PUSTAKA

Agung, A.A Gede. 1998. Pengantar Evaluasi Pendidikan. Singaraja: STKIP Singaraja.

Alfitry, S. (2020). Model Discovery Learning Dan pemberian motivasi dalam Pembelajaran

konsep motivasi prestasi belajar. Pekanbaru: Gurupedia.Com.

Aqib, Zaenal. 2011. Penelitian Tindakan Kelas. Bandung: Yrama Widya.

Darmadi. 2011. Metode penelitian pendidikan. Bandung: Alfabeta

Daldjoeni, N, 1997. Dinas Pendidikan DIY. (2006). Model kurikulum tingkat satuan pendidikan kelas Sekolah

dasar. Yogyakarta: Dinas Pendidikan DIY.

Early F. N Kodoati, Wilson. Takaendengan, Widdy H. F Rorimpandey (2022).

PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN OLEH GURU KELAS IV SD NEGERI POPARENG.

<https://youtu.be/I9-N9IcgD1o?si=2qpeXHwWdD04js> CA (jenis usaha ekonomi yang dikelola sendiri)

https://youtu.be/_u4WgGk0m28?si=htS0VinFnVdhaqNZ (jenis usaha ekonomi yang dikelola kelompok)

Kaukaba dipantara. (2013). Media interaktif media inovatif. Media pembelajaran Interaktif

-inovatif, yogyakarta.

Nurkancana, Wayan dan P.P.N Sunartana. 2002. Evaluasi Pendidikan. Surabaya: Usaha

Nasional.

Suwandi, S. 2014, Penelitian Tindakan Kelas, Surakarta: Yuma Pustaka. Suyadi, Teori

Pembelajaran Anak Usia Dini Dalam Kajian Neurosains, (Bandung Remaja Rosdakarya, 2015).

Tempay, T. J., Rorimpandey, W. H. F., & Liando, M. A. J. (2024). Penggunaan Media

Video Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Pembelajaran IPA Siswa Kelas V

SD Kristen 3 Bangunan Wuwuk. Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan, 10(9), 852-860.

