P-ISSN 2656-4262 | E-ISSN 2807-6109
JURNAL ILMIAH NIZAMIA
Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Agama
Volume 04, No. 3, Juli 2022

UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA KELAS V SD NEGERI SUKODADI I KECAMATAN PAITON

EFFORTS TO INCREASE SCIENCE LEARNING OUTCOMES THROUGH INTERACTIVE LEARNING MODEL AT CLASS V SD NEGERI SUKODADI I DISTRICT PAITON

Suwarna
SDN Sukodadi I Paiton
Jl. Raya Paiton No. 12, Sukodadi Paiton, Probolinggo

Diterima : 24 Juni 2022
Direvisi : 25 Juni 2022
Disetujui : 30 Juni 2022

ABSTRACT

Improving the quality of education is the responsibility of all parties involved in education, especially for elementary school teachers, who are the spearhead in basic education. Elementary school teachers are the people who have the most role in creating quality human resources that can compete in the era of rapid technological development. The low acquisition of science learning outcomes at SDN Sukodadi I, Paiton District, shows an indication of the low learning performance of students and the ability of teachers to manage quality learning. The purpose of this study was to apply an interactive learning model to science subjects with group work, as an effort to improve and improve the learning process for grade 5 students at SD Negeri Sukodadi I, Paiton District, Probolinggo Regency. This type of research is classroom action research (CAR). Improving student learning evaluation results in the implementation of learning in cycle I to cycle II, is caused by the high motivation and creativity of students in learning material about social studies. With the development of understanding of the material in line with the development of motivation and creativity, students will increasingly exist in improving achievement results learn it. This can be seen in the results of student achievement in the first cycle with an average of 69.38 in the first cycle and the second cycle to 78.96 with an increase of 9.58 points. Meanwhile, learning mastery also increased in each cycle I and II, namely 50% to 87.5%.

Keyword: Learning Outcomes, Interactive Learning Model, Science

ABSTRAKSI

Meningkatkan mutu pendidikan adalah menjadi tanggungjawab semua pihak yang terlibat dalam pendidikan terutama bagi guru sekolah dasar, yang merupakan ujung tombak dalam pendidikan dasar guru sekolah dasar adalah orang yang paling berperan dalam menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas yang dapat bersaing di jaman pesatnya perkembangan teknologi. Rendahnya perolehan hasil belajar mata pelajaran IPA di SDN Sukodadi I Kecamatan Paiton menunjukkan adanya indikasi terhadap rendahnya kinerja belajar siswa dan kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran yang berkualitas. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menerapkan model pembelajaran interaktif pada mata pelajaran IPA dengan kerja kelompok, sebagai suatu upaya perbaikan dan peningkatan proses pembelajaran pada siswa kelas 5 SD Negeri Sukodadi I Kecamatan Paiton Kabupaten Probolinggo. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) atau *classroom*. Meningkatkannya hasil evaluasi belajar siswa pada pelaksanaan pembelajaran pada siklus I ke siklus ke II, disebabkan oleh tingginya motivasi dan kreatifitas siswa dalam mempelajaran materi tentang IPS .Dengan berkembangnya pemahaman

materi yang sejalan dengan berkembangnya motivasi dan kreatifitas, maka siswa akan semakin eksis dalam meningkatkan hasil prestasi belajarnya. Hal ini dapat dilihat pada hasil prestasi siswa pada siklus ke I dengan rata-rata 69,38 pada siklus I dan siklus Ii menjadi 78,96 dengan peningkatan sebesar 9,58 poin. Sedangkan ketuntasan belajar juga meningkat masing-masing siklus I dan II yaitu 50% menjadi 87,5%.
Kata Kunci: Hasil Belajar, Model Pembelajaran Interaktif, IPA

PENDAHULUAN

Kurikulum 2013 yang mulai diberlakukan di sekolah dasar bertujuan untuk menghasilkan lulusan yang kompeten dan cerdas sehingga dapat melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi. Hal ini hanya dapat tercapai apabila proses pembelajaran yang berlangsung mampu mengembangkan seluruh potensi yang dimiliki siswa, dan siswa terlibat langsung dalam pembelajaran IPA. Di samping itu kurikulum berbasis kompetensi memberi kemudahan kepada guru dalam menyajikan pengalaman belajar, sesuai dengan prinsip belajar sepanjang hidup yang mengacu pada empat pilar pendidikan universal, yaitu belajar untuk mengetahui (learning to know), belajar dengan melakukan (learning to do), belajar untuk hidup dalam kebersamaan (learning to live together), dan belajar menjadi diri sendiri (learning to be).

Untuk itu guru perlu meningkatkan mutu pembelajarannya, dimulai dengan rancangan Pembelajaran yang baik dengan memperhatikan tujuan, karakteristik siswa, materi yang diajarkan, dan sumber belajar yang tersedia. Kenyataannya masih banyak ditemui proses pembelajaran yang kurang berkualitas, tidak efisien dan kurang mempunyai daya tarik, bahkan cenderung membosankan, sehingga hasil belajar yang dicapai tidak optimal. Hal ini dapat dilihat dari hasil belajar IPA siswa kelas 5 di SD Negeri Sukodadi I Kecamatan Paiton Kabupaten Probolinggo yang masih rendah yaitu hanya mencapai 33,33% siswa yang tuntas belajar IPA. Rendahnya perolehan hasil belajar mata pelajaran IPA SD Negeri Sukodadi I Kecamatan Paiton Kabupaten Probolinggo menunjukkan adanya indikasi terhadap rendahnya kinerja belajar siswa dan kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran yang berkualitas.

Berdasarkan hal tersebut diatas, penerapan model pembelajaran interaktif menjadi alternatif untuk dapat meningkatkan prestasi belajar siswa dalam mata pelajaran IPA. Penelitian ini dilakukan peneliti yang bertugas sebagai tenaga Widyaiswara dengan berkolaborasi dengan guru-guru SD Negeri Sukodadi I Kecamatan Paiton Kabupaten Probolinggo. Dengan berkolaborasi ini, diharapkan kemampuan profesional guru dalam merancang model pembelajaran akan lebih baik lagi dan dapat menerapkan model pembelajaran yang lebih bervariatif.

Identifikai masalah yang ada adalah : a. Rendahnya perolehan hasil belajar mata pelajaran IPA SD Negeri Sukodadi I Kecamatan Paiton Kabupaten Probolinggo menunjukkan adanya indikasi terhadap rendahnya kinerja belajar siswa dan kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran yang berkualitas; b Model pembelajaran yang bervariatif masih sangat rendah dan guru cenderung menggunakan model konvesional pada setiap pembelajaran yang dilakukannya.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan sebelumnya, maka rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini adalah a Bagaimana penerapan model pembelajaran interaktif terhadap mata pelajaran IPA tema makanan sehat pada siswa kelas V SD Negeri Sukodadi I Kecamatan Paiton semester ganjil tahun pelajaran 2019/ 2020?; dan b. Apakah penerapan model pembelajaran interaktif dapat meningkatkan hasil belajar mata pelajaran IPA tema makanan sehat pada siswa kelas V SD Negeri Sukodadi I Kecamatan Paiton semester ganjil tahun pelajaran 2019/ 2020? Secara umum tujuan penelitian ini adalah untuk menerapkan model pembelajaran interaktif pada pelajaran IPA dengan kerja kelompok, sebagai suatu upaya perbaikan dan peningkatan proses pembelajaran.

Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat bagi siswa, dimana pembelajaran interaktif memberikan pengalaman baru dan diharapkan memberikan kontribusi terhadap peningkatan belajarnya. Siswa memiliki kesadaran bahwa proses pembelajaran adalah dalam rangka mengembangkan potensi dirinya, karena itu keberhasilan pembelajaran sangat ditentukan oleh siswa. Disamping itu, melalui

penelitian ini siswa terlatih untuk dapat memecahkan masalah dengan pendekatan ilmiah dan siswa didorong aktif secara fisik, mental, dan emosi dalam pembelajaran.

Bagi guru, penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan profesional, dan pembelajaran interaktif menjadi alternative pembelajaran IPA untuk meningkatkan prestasi siswa. Memberikan kesadaran guru untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran yang disesuaikan dengan tujuan, materi, karakteristik siswa, dan kondisi pembelajaran. Guru mempunyai kemampuan dalam merancang model pembelajaran interaktif yang merupakan hal baru bagi guru, dan menerapkannya dalam pembelajaran IPA.

Dengan penelitian ini, kemampuan guru mengaktifkan siswa dan memusatkan pembelajaran pada pengembangan potensi diri siswa juga meningkat, sehingga pembelajaran lebih menarik, bermakna, menyenangkan, dan mempunyai daya tarik. Disamping itu penelitian ini dapat memperkaya pengalaman guru dalam melakukan perbaikan dan meningkatkan kualitas pembelajaran dengan refleksi diri atas kinerjanya melalui PTK.

Bagi kepala sekolah penelitian ini dapat dijadikan masukan untuk kebijakan dalam upaya meningkatkan proses belajar mengajar (PBM) dan meningkatkan prestasi belajar siswa serta perlunya kerjasama yang baik antar guru dan antara guru dengan kepala sekolah.

KAJIAN PUSTAKA

1. Pengertian Belajar

Dalam keseluruhan proses pendidikan di sekolah kegiatan belajar merupakan kegiatan yang paling utama. Menurut Slameto (2010:2) belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Sedangkan menurut Hamdani (2011:21) belajar merupakan perubahan tingkah laku atau penampilan, dengan serangkaian kegiatan. Misalnya dengan membaca, mengamati, mendengarkan, meniru, dan sebagainya.

Sejalan pendapat Rusman (2012:1) mengungkapkan belajar dapat dipandang sebagai proses yang diarahkan kepada tujuan dan proses berbuat melalui berbagai pengalaman. Menurut Rifa‟i dan Anni (2011:82) belajar merupakan proses penting bagi perubahan perilaku setiap orang dan belajar itu mencakup segala sesuatu yang dipikirkan dan dikerjakan oleh seseorang. Belajar memegang peranan penting dalam perkembangan, kebiasaan, sikap, keyakinan, tujuan, kepribadian, dan persepsi seseorang. Berdasarkan berbagai pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku dan kecakapan individu yang diperoleh melalui hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

2. Prinsip-prinsip Belajar

Belajar membutuhkan suatu prinsip agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Adapun prinsip-prinsip belajar dalam pembelajaran menurut Hamdani (2011:22) sebagai berikut : (1) kesiapan belajar; (2) perhatian; (3) motivasi; (4) keaktifan siswa; (5) mengalami sendiri; (6) pengulangan; (7) materi pelajaran yang menantang; (8) balikan dan penguatan; (9) perbedaan individual.

Sedangkan Hamalik (2014) menyebutkan prinsip-prinsip belajar sebagai berikut: (1) belajar bertujuan yang berkenaan dengan pengembangan perilaku siswa; (2) belajar didasarkan atas kebutuhan dan motivasi tertentu; (3) belajar dilaksanakan melalui pengalaman; (4) belajar bersifat keseluruhan; (5) belajar membutuhkan bimbingan; (6) belajar dipengaruhi oleh faktor dari dalam dan luar individu; (7) belajar dihadapkan pada masalah yang perlu dipecahkan; (8) hasil belajar dapat ditransfer ke dalam situasi lain. Dari beberapa pendapat dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan proses perubahan tingkah laku akibat interaksi dengan lingkungan.

Menurut Slameto (2010:54) berpendapat bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi belajar banyak jenisnya tetapi dapat digolongkan menjadi dua golongan saja, yaitu faktor intern dan faktor ekstern. Faktor intern adalah faktor yang ada dalam individu, sedangkan faktor ekstern adalah faktor yang ada di luar individu.

3. Hasil Belajar

Hasil belajar berdasarkan taksonomi Bloom (1956) dapat diklasifikasikan kedalam tiga ranah (domain), yaitu: Domain kognitif berhubungan dengan hasil berupa pengetahuan, kemampuan dan kemahiran

intelektual. Ranah kognitif meliputi kategori pengetahuan (*knowledge),* pemahaman (comprehension), penerapan (*application),* analisis (analysis), penilaian (*evaluation)*, dan mencipta *(creating)*). Indikator ranah kognitif dalam pembelajaran IPA dengan menerapkan Pendekatan *Contextual Teaching and Learning* berbantuan media Audiovisual diantaranya: 1) menjelaskan pengertian cahaya; 2) menyebutkan gaya otot; 3) membedakan gaya otot merambat lurus dan cahaya dapat dipantulkan dalam kehidupan sehari-hari; 4) membedakan gaya otot dapat dibiaskan dan cahaya dapat diuraikan; 5) menjelaskan sifat cahaya bila mengenai permukaan cermin; 6) menjelaskan sifat cahaya dapat menembus benda bening; 7) menjelaskan pemantulan cahaya.

Domain Afektif berkaitan dengan perasaan, sikap, minat, dan nilai siswa. Kategori tujuannya berentangan dari keinginan untuk menerima sampai dengan pembentukan pola hidup. Kategori tujuan siswa afektif adalah *receiving* (sikap menerima), *responding* (memberikan respons), *valuing* (nilai), *organization* (organisasi), *characterization* (karakterisasi).

Domain Psikomotorik berkaitan dengan kemampuan fisik siswa seperti keterampilan fisik dan syaraf, manupulasi objek dan koordinasi syaraf. Katagori jenis perilaku untuk psikomotorik adalah persepsi (*perception),* kesiapan (*set),* gerakan terbimbing *(guided response)*, gerakan terbiasa (*mechanism),* gerakan kompleks (*complex overt response)*,penyesuaian (*adaptation),* dan kreativitas (*originality)*).

Berdasarkan penjelasan tentang hasil belajar, maka dapat disimpulkan bahwa siswa dapat dikatakan berhasil dalam pembelajaran IPA apabila pengetahuan, keterampilan, sikap perilaku, pengalaman dan daya pikir siswa mengalami peningkatan yang baik, hasil belajar yang diukur dalam penelitian ini adalah hasil belajar kognitif. Hasil belajar siswa digunakan guru untuk dijadikan kriteria dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Apabila tujuan pembelajaran tercapai maka dapat dikatakan bahwa pembelajaran IPA sudah diterapkan.

4. Model Pembelajaran Interaktif

Model pembelajaran interaktif adalah suatu pendekatan belajar yang merujuk pada pandangan konstruktivis. Terdapat beberapa definisi tentang model pembelajaran interaktif: Margaretha mengemukakan bahwa model pembelajaran interaktif menitik beratkan pada pertanyaan siswa sebagai ciri sentralnya dengan cara menggali pertanyaanpertanyaan siswa.

Sedangkan Suparman mengemukakan bahwa model pembelajaran interaktif merupakan proses yang memungkinkan para pembelajar aktif melibatkan diri dalam keseluruhan proses, baik secara mental maupun fisik. Hal ini diperkuat oleh Faire dan Cosgrove yang mengemukakan bahwa model pembelajaran interaktif dirancang agar siswa mau bertanya, kemudian menemukan jawaban mereka sendiri.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa model pembelajaran interakif dirancang untuk menjadikan suasana belajar mengajar berpusat pada siswa agar aktif membangun pengetahuannya melalui penyelidikan terhadap pertanyaan yang mereka ajukan sendiri. Dalam hal ini siswa diberi kesempatan untuk melibatkan keingintahuannya dengan cara membuat pertanyaan mengenai topik yang akan dipelajari, kemudian melakukan penyelidikan atas pertanyaan yang mereka ajukan sendiri, sehingga mereka dapat menemukan jawaban atas pertanyaan sendiri. Siswa bertanya melalui aktivitas terbuka dengan berbagai alasan.

Kegiatan belajar interaktif tidak ditekankan pada "hasil", tetapi pada "proses" belajar. Jadi yang lebih utama adalah menyusun strategi bagaimana siswa memperoleh pengetahuan dengan cara "mengalami", bukan "menghafal". Menurut Piaget dan Slavin, struktur pengetahuan dikembangkan dalam otak manusia melalui dua cara, yaitu asimilasi dan akomodasi, yang berarti struktur pengetahuan baru dibuat atas struktur pengetahuan yang sudah ada, pengetahuan yang sudah ada dimodifikasi untuk menyesuaikan datangnya pengetahuan baru.

5. Karakteristik Model Pembelajaran Interaktif

Menurut Endang Komara pembelajaran interaktif memiliki karakteristik sebagai berikut: a. Adanya variasi kegiatan klasikal, kelompok, dan perseorangan; b. Keterlibatan mental (pikiran, perasaan) siswa tinggi; c. Guru berperan sebagai fasilitator, narasumber, dan manajer kelas demokratis; d. Menerapkan

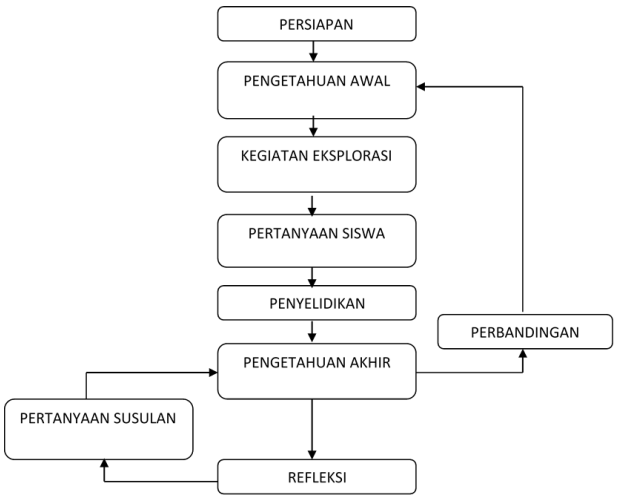
komunikasi banyak arah; e. Suasana kelas yang fleksibel, demokratis, menantang, dan tetap terkendali oleh tujuan; f. Potensial dapat menghasilkan dampak pengiring lebih efektif; g. Dapat digunakan didalam maupun luar kelas.

Dalam pembelajaran, peran guru mempunyai hubungan yang erat dengan cara mengaktifkan siswa dalam belajar, terutama dalam proses mengembangkan keterampilan. Menurut balen, mengembangkan keterampilan yang harus dimiliki siswa adalah keterampilan berpikir, keterampilan sosial, dan keterampilan ptaktis. Keterampilan tersebut dapat dikembangankan dalam situasi belajar mengajar yang interaktif antara guru dengan siswa, dan siswa dengan siswa.

6. Sintaks Model Pembelajaran Interaktif

Menurut Faire dan Cosgrove dalam Abdul Majid, tahapan pembelajaran interaktif terdiri dari tujuh tahapan, yaitu dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2.1. Sintak model pembelejaran interaktif



Pada tahap kegiatan awal dari pembelajaran interaktif interaktif ini yaitu persiapan guru dan siswa memilih dan mencari informasi tentang latar belakang topik yang akan dibahas dalam kegiatan pembelajara. Guru mengumpulkan sumber-sumber yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran, seperti percobaan apa yang akan digunakan, dan media apa saja yang akan digunakan untuk menunjang pembelajaran.

Pada tahap pengetahuan awal, guru menggali pengetahuan awal siswa mengenai hal-hal yang telah diketahui oleh siswa tentang topik yang akan dipelajari. Pengetahuan awal siswa ini dapat digali dengan menyajikan sebuah permasalahan berkaitan dengan topik yang akan dibahas, kemudian menanyakan pendapat siswa atas permasalahan tersebut. Pengetahuan awal siswa dapat menjadi tolak ukur untuk membandingkan dengan pengetahuan mereka setelah melakukan kegiatan.

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ketiga ini adalah menampilkan kegiatan untuk memancing rasa ingin tahu siswa. Selanjutnya siswa didorong untuk mengajukan pertanyaan yang berkaitan dengan dengan topik kegiatan yang dimaksud. Kegiatan yang dilakukan untuk memunculkan keingintahuan siswa bisa diajukan dalam bentuk pertanyaan, demonstrasi, menampilkan fenomena melalui video atau gambar. Kemudian meminta siswa untuk menceritakan dan menanyakan pendapat mereka mengenai apa yang telah dilihatnya.

Setelah melakukan kegiatan eksplorasi melalui berbagai kegiatan demonstrasi atau fenomena, pada tahap ini masing-masing siswa diberikan kesempatan untuk membuat pertanyaan dalam kelompoknya, kemudian siswa membacakan pertanyaan yang dibuat dalam kelompoknya tersebut. Sementara itu, guru menulis pertanyaanpertanyaan tersebut di papan tulis. Pada tahap ini, siswa dimungkinkan mendapat kesulitan dalam membuat pertanyaan. Oleh karena itu, guru harus memberikan motivasi dan merangsang siswa agar mau bertanya dan mengarahkan pertanyaan siswa.

Dalam proes penyelidikan, akan terjadi interaksi antara siswa dengan guru, siswa dengan siswa, siswa dengan media, serta siswa dengan alat. Pada tahap ini, siswa diberi kesempatan untuk menemukan konsep melalui pengumpulan, pengeorganisasian, dan menganalisis data dalam suatu kegiatan yang telah dirancang oleh guru. Sementara itu, guru membantu siswa agar dpat menemukan jawaban terhadap pertanyan yang mereka ajukan. Kemudian secara berkelompok, siswa melakukan penyelidikan melalui observasi atau pengamatan.

Pada tahap pengetahuan akhir, siswa membacakan hasil yang diperolehnya. Guru mengarahkan siswa untuk melakukan diskusi kelas. Jawaban-jawaban siswa dikumpulkan dan dibandingkan dengan pengetahuan awal sebelum siswa melakukan penyelidikan yang

ditulis sebelumnya. Dalam hal ini siswa diminta untuk dibandingkan apa yang sekarang mereka ketahui dengan apa yang sebelumnya mereka ketahui.

Tahap akhir adalah refleksi, yaitu kegiatan berpikir tentang apa yang baru terjadi atau baru saja dipelajari. Intinya adalah berpikir kembali mengenai apa yang telah dipelajari, kemudian mengedepankannya menjadi struktur pengetahuan baru. Pada saat ini, siswa diberi waktu untuk mencerna, menimbang, membandingkan, menghayati, dan melakukan diskusi dengan dirinya sendiri.

7. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran Interaktif

Menurut Renny dalam Abdul Majid, kelebihan pembelajaran iteraktif adalah: a. Siswa lebih banyak diberikan kesempatan untuk melibatkan keingin tahuannya pada objek yang akan dipelajari; b. Melatih mengungkapkan rasa ingin tahu melalui pertanyaanpertanyaan yang diajukan oleh guru; c. Memberikan sarana bermain bagi siswa melalui kegiatan eksplorasi dan investigasi; d. Guru menjadi fasilitator, motivator, dan perancang aktivitas belajar. ; e. Menempatkan siswa sebagai subjek pembelajar aktif; f. Hasil lebih bermakna

Adapun kekurangan dari model pembelajaran ini sangat bergantung pada kecakapan guru dalam menyusun dan mengembangkan dinamika kelompok.

8. Pembelajaran IPA di SD

Sekolah dapat menjadi tempat bagi siswa untuk belajar tentang berbagai gejala alam, salah satunya adalah melalui pembelajaran IPA. Namun, hal tersebut perlu disesuaikan dengan struktur kognitif anak. Oleh karena itu, pengajaran IPA dan keterampilan proses IPA perlu disesuaikan dengan tahap perkembangan kognitif anak.

Berkaitan dengan hal di atas, Piaget membagi tahap perkembangan kognitif anak menjadi: (1) sensorimotor (0-2 tahun); (2) praoperasional (2-7 tahun); (3) operasional konkret (7-11 tahun); (4) operasional formal (11-15 tahun). Sementara usia anak Sekolah Dasar di Indonesia bervariasi antara 6-12 tahun. Dengan demikian, anak SD berada pada tahap akhir praoperasional sampai dengan awal tahap operasional formal.

METODE PENELITIAN

Subyek penelitian ini adalah siswa kelas V SDN Sukodadi I Kecamatan Paiton yang berjumlah sebanyak 24 siswa dan terdiri dari 13 siswa laki-laki, 11 siswa perempuan.

Penelitian ini dilaksanakan di Kelas V SDN Sukodadi I Kecamatan Paiton yang terletak di desa Sukodadi Kecamatan Paiton. Sedangkan pelaksanaan penelitian ini berlangsung selama tiga bulan yaitu bulan Agustus hingga bulan Oktober 2019.

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research) yang dilaksanakan dengan mengikuti prosedur penelitian berdasarkan pada prinsip Kemmis S, MC Taggar R (1988) yang mencakup kegiatan perencanaan (planning), tindakan (action), observasi (observation), refleksi (reflection) atau evaluasi. Keempat kegiatan ini berlangsung secara berulang dalam bentuk siklus. Penelitian ini dilakukan dengan cara berkolaborasi antara widyaiswara dengan guru SD Negeri Sukodadi I Kecamatan Paiton Kabupaten Probolinggo.

Penelitian Tindakan Kelas ini terdiri atas tiga siklus kegiatan, dan satu siklus kegiatan terdiri dari dua kali pertemuan sebagai berikut.

SIKLUS 1

Tahap Perencanaan (*Planning*)

1. Mengidentifikasi masalah
2. Menganalisis dan merumuskan masalah
3. Merancang model Pembelajaran interaktif
4. Mendiskusikan penerapan model pembelajaran interaktif
5. Menyiapkan instrumen (angket, pedoman observasi, tes akhir)
6. Menyusun kelompok belajar siswa
7. Merencanakan tugas kelompok

Tahap Melakukan Tindakan (*Action*)

1. Melaksanakan langkah-langkah tindakan sesuai dengan yang sudah direncanakan
2. Menerapkan model pembelajaran interaktif (anak diusahakan untuk bertanya dan menemukan jawabannya)
3. Melakukan pengamatan terhadap setiap langkah-langkah kegiatan sesuai rencana
4. Memperhatikan alokasi waktu yang ada dengan banyaknya kegiatan yang dilaksanakan
5. Mengantisipasi dengan melakukan solusi apabila menemui kendala saat melakukan tahap tindakan

Tahap Mengamati (observasi)

1. Melakukan diskusi dengan guru SD Negeri Sukodadi I dan kepala Sekolah untuk rencana observasi
2. Melakukan pengamatan terhadap penerapan model pembelajaran interaktif yang dilakukan guru kelas lima
3. Mencatat setiap kegiatan dan perubahan yang terjadi saat penerapan model pembelajaran interaktif
4. Melakukan diskusi dengan guru untuk membahas tentang kelamahan-kelemahan atau kekurangan yang dilakukan guru serta memberikan saran perbaikan untuk pembelajaran berikutnya

Tahap refleksi (*reflection*)

1. Menganalisis temuan saat melakukan observasi pelaksanaan observasi
2. Menganalisis kelemahan dan keberhasilan guru saat menerapkan model pembelajaran interaktif dengan kerja kelompok dan mempertimbangkan langkah selanjutnya
3. Melakukan refleksi terhadap penerapan model pembelajaran interaktif dengan kerja kelompok
4. Melakukan refleksi terhada kreativitas siswa dalam pembelajaran IPA
5. Melakukan refleksi terhadap hasil belajar siswa

SIKLUS II

Tahap Perencanaan (*Planning*)

1. Hasil refleksi dievaluasi, didiskusikan, dan mencari upaya perbaikan untuk diterapkan pada pembelajaran berikutnya
2. Mendata masalah dan kendala yang dihadapi saat pembelajaran
3. Merancang perbaikan II berdasarkan refleksi siklus I

Tahap Melakukan Tindakan (*Action*)

1. Melakukan analisis pemecahan masalah
2. Melaksanakan tindakan perbaikan II dengan memaksimalkan penerapan model pembelajaran interaktif dengan kerja kelompok

Tahap Mengamati (*observation*)

1. Melakukan pengamatan terhadap penerapan model pembelajaran interaktif dengan kerja kelompok
2. Mencatat perubahan yang terjadi
3. Melakukan diskusi membahas masalah yang dihadapi saat pembelajaran dan memberikan balikan

Tahap Refleksi (Reflection)

1. Merefleksi proses pebelajaran interakti dengan kerja kelompok
2. Merfleksi hasil belajar siswa dengan penerapan model pembelajaran interaktif dengan kerja kelompok
3. Menganalisis temuan dan hasil akhir penelitian
4. Rekomendasi

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif. Pengumpulan data yang dilakukan dengan teknik observasi, wawancara, dan documenter. Teknik observasi digunakan untuk menggali berbagai kejadian, peristiwa, keadaan, tindakan yang berkaitan dengan system yang berlangsung pada proses pembelajaran di kelas. Jadi observasi dipakai untuk menggali data yang terlihat, terdengar, atau terasakan dimana kesemuanya dipandang sebagai suatu hamparan kenyataan (Stuart, 1977) yang mungkin saja diangkat sebagai aspek penting terkait dengan system pembelajaran di sekolah.

Teknik wawancara mendalam (in depth interview) digunakan untuk menggali apa yang ada di dalam proses pembelajarnnya baik bagi guru maupun bagi siswa. Sedangkan documenter digunakan untuk menggali data yang bersifat dokumen.

Teknik analisis data yang akan digunakan dalam penelitian ini dua tahap. Tahap pertama untuk data kuantitatif dianalisis dengan statistic deskriptif selanjutnya dimaknai dengan analisis kualiatif.

Ketika pengumpulan data berlangsung, peneltian akan dengan sendirinya terlibat melakukan perbandingan-perbandingan dalam rangka memperkaya data bagi tujuan konseptual, kategori dan teorisasi. Reduksi data dilakukan untuk memastikan data terkumpul dengan selengkap mungkin untuk kemudian dipilah-pilahkan ke dalam suatu konsep tertentu, kategori tertentu, atau tema tertentu (Muhajir, 1989).

HASIL PENELITIAN

1. Penjelasan Per Siklus

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas dilaksanakan dengan alur tahapan yaitu perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi disajikan dalam dua siklus, setelah terlebih

dahulu penjelasan tentang pembelajaran, "organ dan fungsi pencernaan pada hewan atau manusia " penelitian ini dilakukan 2 kali putaran dan langkah – langkahnya diilustrasikan sebagai berikut :

Siklus I

Perencanaan tindakan dengan menyusun scenario pembelajaran bersama guru kelas dengan memprediksi kesulitan – kesulitan yang akan muncul dalam proses belajar mengajar agar secepatnya bisa teratasi atau dikendalikan serta mengarahkan guru menyusun Rencana Pembelajaran (RP). Adapun Rencana Pembelajaran tersusun sebagai berikut: a. melaksanakan kegiatan pembelajarasesuai desain yang telah disusun dan observer melaksanakan kegiatan pengamatan terhadap jalannya proses pembelajaran. Adapun pelaksanaannya siklus I terbagi menjadi 2 tindakan yaitu tindakan 1 dilaksanakan hari Rabu tanggal 4 September 2019 dan tindakan 2 hari Rabu tanggal 11 September 2019; b. Mengobservasi proses pembelajaran melalui instrument observasi. Adapun yang diobservasi adalah kegiatan guru dan kegiatan siswa; c. Merefleksi hasil pengamatan dengan guru dan kepala sekolah untuk mencapai alternatif pemecahan masalah yang ditemui selama proses pembelajaran berlangsung kemudian menyusun rencana pembelajaran kembali pada siklus berikutnya.

Siklus II

Pada kegiatan siklus II ini peneliti menetapkan langkah dan proses sebagai berikut: a. Perencanaan dengan menyusun rencana perbaikan, membuat rencana perbaikan pembelajaran (RPP) dan melaksanakan kegiatan sesuai rencana pembelajaran pada siklus II; b. Melaksanakan pembelajaran sesuai desain RPP yang telah disusun dan observer melaksanakan pengamatan dengan instrument yang tersedia. Kegiatan pembelajaran siklus II juga terbagi menjadi 2 tindakan diantaranya tindakan 1 pada hari Rabu tanggal 25 September 2019 dan tindakan 2 hari Rabu tanggal 1 Oktober 2019; Mengobservasi proses pembelajaran oleh observer dengan menggunakan instrument yang tersedia, juga menggunakan catatan lapangan untuk mencatat hal – hal yang muncul diluar aspek – aspek yang ada pada instrument; d. Merefleksi hasil pengamatan dan membandingkan antara hasil pada siklus I dengan hasil pada siklus II.

2. Proses Analisis Data

Dari tindakan yang telah dilaksanakan dapat dilaporkan adanya peningkatan kemampuan mengajar bagi guru dan peningkatan aktivitas belajar bagi siswa kelas 5 SD Negeri Sukodadi I Kecamatan Paiton Kabupaten Probolinggo.

a. Siklus I

Berikut adalah hasil observasi terhadap kegiatan guru dan siswa serta hasil evaluasi belajar siswa.

Aktivitas guru dalam pembelajaran sudah mencapai 77,77% dengan kriteria baik. Namun perolehan tersebut masih kurang memenuhi KKM yang ditentukan yaitu 85%.

Hasil observasi aktivitas siswa pada siklus I tindakan 1 dan 2 menunjukkan rata-rata 59,44% dengan kriteria cukup. Adapun secara rinci aktivitas siswa yang terbagi menjadi 3 aspek yaitu aspek kreativitas mencapai rata-rata 60,83% dan kerjasama siswa dan penyampaian ide sama yaitu 58,75% .

Rata-rata hasil belajar siswa mencapai 69,38 dengan jumlah siswa yang tuntas 12 atau 50% dari 24 jumlah siswa, sedangkan yang belum tuntas juga 12 siswa atau 50%. Hal tersebut menunjukkan hasil belajar belum memuaskan karena pencapaian ketuntasan masih di bawah 70%.

b. Refleksi

Dari hasil analisis data pada siklus I pada kegiatan aktifitas guru menunjukkan adanya kurang maksimalnya guru dalam memberikan permasalahan dan membimbing siswa dalam berdiskusi kelompok. Untuk aktivitas siswa juga belum maksimal karena siswa belum mampu dalam bekerjasama dengan baik dan hanya sebagian siswa saja yang dapat menuangkan idenya pada saat berdiskusi, sehingga berdampak pada kemampuan siswa dalam memahami materi yang dipelajari. Hal tersebut dibuktikan dengan ketuntasan belajar yang belum mencapai 70%. Dengan pencapaian hasil pada pembelajaran siklus I yang masih rendah maka, proses perbaikan dilanjutkan pada siklus II dengan tema yang sama dam model pembelajaran yang sama juga yaitu model pembelajaran interaktif.

a. Siklus II

Aktivitas guru dalam pembelajaran sudah mencapai 100% dengan kriteria sangat baik. Pencapaian tersebut sudah memenuhi KKM yang ditentukan yaitu 85%.

Hasil observasiaktivitas siswa pada siklus II tindakan 1 dan 2 menunjukkan rata-rata 81,25% dengan kriteria sangat baik. Adapun secara rinci aktivitas siswa yang terbagi menjadi 3 aspek yaitu aspek kreativitas mencapai rata-rata 81,67% dan kerjasama siswa sebesar 81,25% dan penyampaian ide yaitu 80,83% .

Rata-rata hasilbelajar siswa mencapai meningkatn menjadi 78,96 dengan jumlah siswa yang tuntas 21 atau 87,5% dari 24 jumlah siswa, sedangkan yang belum tuntas adalah 3 siswa atau 12,5%. Hal tersebut menunjukkan hasil belajar sudah memuaskan karena pencapaian ketuntasan masih di atas 70%.

b. Refleksi

Dari hasil analisis data pada siklus II pada kegiatan aktifitas guru menunjukkan adanya maksimalnya guru dalam pembelajaran. Untuk aktivitas siswa juga maksimal karena siswa sudah mampu dalam bekerjasama dengan baik dan hanya sebagian siswa saja yang dapat menuangkan idenya pada saat berdiskusi, sehingga berdampak pada kemampuan siswa dalam memahami materi yang dipelajari. Hal tersebut dibuktikan dengan meningkatnya ketuntasan belajar yang mencapai diatas 70%. Dengan pencapaian hasil pada pembelajaran siklus II yang mengalami peningkatan dan sesuai dengan kriteria yang ditetapkan, maka proses perbaikan tidak dilanjutkan pada siklus III.

3. Pembahasan

Penelitian ini menunjukkan pengaruh model interaktif dengan keaktifan belajar siswa, yang ditunjukkan peningkatan persentase rata-rata setiap indikator keaktifan. Peningkatan persentase rata-rata setiap indikator dapat dilihat pada table dibawah ini.

Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I dan Siklus II

No.	Aktivitas Siswa	Prosentase		Peningkatan
		Siklus I	Siklus II	
1	Kreativitas	60.83	81.67	20.83
2	Kerjasama	58.75	81.25	22.50
3	Penyampaian Ide	58.75	80.83	22.08

Secara keseluruhan, seluruh indikator mengalami peningkatan. Hanya beberapa indikator keaktifan belajar siswa yang menonjol peningkatanya yaitu memperhatikan penjelasan guru, menyusun dan menjawab pertanyaan. Siswa lebih aktif mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru karena siswa akan lebih mudah menemukan dan memahami konsep yang sulit jika mereka saling berdiskusi dengan temannya.

Hasil belajar siswa dalam penelitian ini secara keseluruhan dari siklus I dan siklus II dengan penerapan model pembelajaran interaktif dapat dilihat pada table berikut ini:

Hasil Belajar Siswa Siklus I, dan Siklus II

No.	Uraian	Hasil		Peningkatan
		Siklus I	Siklus II	
1	Rata-rata	69.38	78.96	9.58
2	Tuntas	50.00%	87.50%	37.50%
3	Belum Tuntas	50.00%	12.50%	-37.50%

Hasil penelitian ini menunjukkan seluruh aspek penelitian mengalami peningkatan. Pembelajaran dengan penerapan model interaktif mampu meningkatkan kemampuan akademik, meningkatkan kemampuan berfikir kritis, serta meningkatkan aktifitas siswa.

KESIMPULAN DAN SARAN

1. Kesimpulan

Hasil pengolahan data yang diperoleh dari penelitian menjelaskan bahwa pelaksanaan model pembelajaran Interaktif di kelas V SD Negeri Sukodadi I Kecamatan Paiton Kabupaten Probolinggo mampu meningkatkan keaktifan belajar IPA. Secara keseluruhan rata-rata persentase keaktifan siswa mengalami peningkatan yaitu 59,44% pada siklus I dan meningkat menjadi 81,25% pada siklus II. Hasil tersebut menunjukkan pengaruh keaktifan belajar siswa terhadap hasil belajar siswa yang meningkat dengan rata-rata 69,38 pada siklus I dan siklus Ii menjadi 78,96 dengan peningkatan sebesar 9,58 poin. Sedangkan ketuntasan belajar juga meningkat masing-masing siklus I dan II yaitu 50% menjadi 87,5%.

2. Saran

Berdasarkan kesimpulan dari hasil penelitian, maka penulis menyarankan; 1) Penerapan model pembelajaran Interaktif dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif model pembelajaran pada mata pelajaran IPA dalam upaya peningkatan keaktifan belajar siswa; 2) Penerapan model pembelajaran Interaktif dapat meningkatkan keterampilan guru sehingga pelaksanaan pembelajaran dengan pendekatan tersebut dapat lebih dioptimalkan. Guru segera merefleksi diri tentang kelemahan dalam pembelajaran yang dilaksanakan agar tercapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Guru hendaknya juga lebih termotivasi dalam menggunakan model pembelajaran yang bervariasi dalam kegiatan pembelajaran maupun kegiatan penelitian sejenis.

DAFTAR PUSTAKA

Arifin, Zainal. (1994). *Pendekatan Dalam Proses Belajar Mengajar*. Remaja RoMadrasah Ibtidaiyah (MI) CV. Remaja karya. Bandung.

Hasibuan, J.J, Mudjiono (1988), *Proses Belajar Mengajar*. CV. Remaja Karya. Bandung.

Kemmis, S. dan MC. Toggart.R. (Ed.1988). *The Action Resesarch Planner*. Deakin. Deakin University: Australia

Muhadjir, Noeng (1989). *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Yogyakarta: Rake Sarasin.

Poedjiadi, A. (1990). *Pendidikan Sains dan Teknologi di Masa yang akan datang*.Disampaikan pada Seminar Puskur Balitbang Dikbud, Jakarta.

Poedjiadi, A. (1993). *Mewujudkan literasi Sains dan Teknologi Melalui Pendidikan*, hal 4-6. Disampaikan pada seminar FPMIPA IKIP-Bandung.

Oemar Hamalik. Proses Belajar Mengajar. (Jakarta: PT Bumi Aksara. PT Bumi Aksara. 2011).h.27.