

**PENGARUH PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN INTERAKTIF
(EXPLICIT INSTRUCTION) TERHADAP HASIL BELAJAR ILMU
PENGETAHUAN SOSIAL (IPS) MURID KELAS V SD
NEGERI 191 LEMBANNA KECAMATAN KAJANG
KABUPATEN BULUKUMBA**



SKRIPSI

Skripsi ini diajukan untuk Memenuhi Syarat Mencapai Gelar Sarjana

Pendidikan pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Muhammadiyah Makassar

Oleh :

**ASWINDA SARI
10540 8644 13**

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR S1
AGUSTUS 2017**

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

*"Kesuksesan hanya dapat diraih dengan segala upaya dan usaha
Yang disertai dengan doa, karena sesungguhnya nasib seorang
Manusia tidak akan berubah dengan sendirinya tanpa berusaha"*

**Setiap usaha keras dan kesabaran
Akan membuahkan hasil
Sebab sesungguhnya sesudah kesulitan itu
Ada kemudahan**

*Penyesalan tidak akan mengembalikan sesuatu yang telah hilang
Kecemasan tidak akan membuat masa depan lebih baik
Keteguhan hati dan kesabaran adalah kunci meraih kesuksesan*

*Kupersembahkan karya ini buat:
Kedua orang tuaku, saudaraku, dan sahabatku,
Atas keikhlasan dan doanya dalam mendukung penulis
Mewujudkan harapan menjadi kenyataan*

ABSTRAK

Aswinda Sari. 2017. *Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Interaktif (Explicit Instruction) terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas V SDN 191 Lembanna Kecamatan Kajang Kabupaten Bulukumba*. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing I Dra. Hj.Syahribulan, K. M.Pd dan pembimbing II Dr.H. Nursalam, M.Si

Penelitian ini di latar belakangnya kurangnya penguasaan guru terhadap model-model pembelajaran yang ada dan rendahnya minat serta motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS sehingga hasil belajar IPS siswa kelas V SDN 191 Lembanna Kecamatan Kajang Kabupaten Bulukumba tergolong rendah. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran interaktif (*explicit instruction*) terhadap mata pelajaran IPS siswa kelas IV SDN 191 Lembanna Kecamatan Kajang Kabupaten Bulukumba tahun ajaran 2016/2017.

Jenis penelitian ini adalah penelitian pra-eksperimen bentuk Pre Test Post Test Design yaitu sebuah eksperimen yang dalam pelaksanaannya hanya melibatkan satu kelas sebagai kelas eksperimen tanpa adanya kelas pembanding (kelas kontrol) yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran interaktif (*explicit instruction*) dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pokok bahasan memahami Kenampakan Alam dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada murid kelas V SD Negeri 191 lembanna Kecamatan kajang Kabupaten bulukumba tahun ajaran 2016/2017. Satuan eksperimen dalam penelitian ini adalah murid Kelas V sebanyak 18 orang. Penelitian dilaksanakan selama 5 kali pertemuan.

Hasil analisis statistik deskriptif terhadap hasil belajar murid terhadap model pembelajaran interaktif (*explicit instruction*) positif, pemahaman materi dan konsep dari Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dengan model pembelajaran interaktif (*explicit instruction*) ini menunjukkan hasil belajar yang lebih baik dari pada sebelum diterapkan model pembelajaran interaktif (*explicit instruction*). Hasil analisis statistik inferensial menggunakan rumus uji t, diketahui bahwa nilai t Hitung yang diperoleh adalah 6,45 dengan frekuensi db = 18 - 1 = 17, pada taraf signifikansi 50% diperoleh t Tabel = 2,11. Jadi, t Hitung > t tabel atau hipotesis nol (H₀) ditolak dan hipotesis alternatif (H₁) diterima. Hal ini membuktikan bahwa aplikasi model pembelajaran interaktif (*explicit instruction*) dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) mempunyai pengaruh dari pada sebelum model pembelajaran interaktif (*explicit instruction*).

Kata kunci: Pengaruh model pembelajaran, *model pembelajaran interaktif*
(*explicit instruction*)

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillah segala puji bagi Allah SWT, Tuhan semesta alam. Allah yang paling agung untuk membuka jalan bagi setiap maksud kita, Allah yang paling suci untuk menjadi energi bagi petunjuk hidup dan kesuksesan kita. Tiada daya dan kekuatan kecuali dengan bimbingan dari-Nya sehingga skripsi dengan judul “**Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Interaktif (*Explicit Instruction*) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Kelas V SDN 191 Lembanna Kecamatan Kajang, Kabupaten Bulukumba**” dapat diselesaikan.

Setiap orang dalam berkarya selalu mengharapkan kesempurnaan, termasuk dalam tulisan ini. Penulis menyadari keterbatasan pengetahuan dan kemampuan yang dimiliki, tetapi penulis telah mengerahkan segala daya dan upaya untuk membuat tulisan ini selesai dengan baik dan bermanfaat dalam dunia pendidikan.

Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan akademik guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Muhammadiyah Makassar. Skripsi ini berupaya memberi gambaran dan informasi sejauh mana pengaruh penggunaan model pembelajaran interaktif (*explicit instruction*) dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pokok bahasan memahami unsur-unsur cerita rakyat pada murid kelas V SD Negeri 191 Lembanna Kecamatan Kajang Kabupaten Bulukumba.

Motivasi dari berbagai pihak sangat membantu dalam perampungan tulisan ini. Segala rasa hormat, penulis mengucapkan terima kasih kepada kedua orang tua, Colleng dan Samsiah yang telah berdoa, berjuang, rela berkorban tanpa pamrih dalam mengasuh, membesarkan, mendidik, dan membiayai penulis dalam proses pencarian ilmu. Tak lupa pula penulis mengucapkan terima kasih dan penghargaan kepada:

1. Dr. H. Abdul Rahman Rahim, SE.,MM. Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar.
2. Erwin akib, S.Pd, M.Pd., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.
3. Sulfasyah, MA., Ph.D., Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.
4. Fitriani Saleh, S.Pd., M.Pd., Sekretaris Jurusan Pendidikan Matematika Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.
5. Dra. Hj. Rahmiah.B,M.Si., Penasehat Akademik yang senantiasa memberikan masukan dan bimbingan selama proses perkuliahan.
6. Dra. Hj.Syahribulan, M.Pd., Pembimbing I dan Dr. Nursalam, M.Si._Pembimbing II, yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan, arahan serta motivasi sejak awal penyusunan proposal hingga selesainya skripsi ini.
7. Bapak-bapak dan Ibu-ibu Dosen Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah ikhlas mentransfer ilmunya kepada penulis.

8. Hj. Rosmawati, S.pd, Kepala sekolah SD Negeri 191 Lembanna atas bantuannya selama penulis mengadakan penelitian.
9. H.Ahmad, S. Pd. MM, Guru kelas V SD Negeri 191 Lembanna, sekaligus sebagai Validator, atas segala bimbingan dan kerjasamanya selama penulis mengadakan penelitian.
10. Bapak/Ibu Guru serta seluruh staf SD Negeri 191 Lembanna yang telah memberikan bantuan dan petunjuknya selama penulis mengadakan penelitian.
11. Siswa-siswi SD Negeri 191 Lembanna khususnya Kelas V atas kerjasama, motivasi serta semangatnya dalam mengikuti proses pembelajaran.
12. Rekan seperjuangan Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Angkatan 2013 terkhusus Kelas I Universitas Muhammadiyah Makassar, terima kasih atas solidaritas yang diberikan selama menjalani perkuliahan, semoga keakraban dan kebersamaan kita tidak berakhir sampai disini.
13. Saudara-saudaraku yang setia dan tulus mengorbankan waktu, tenaga, materi, doa, dukungan dan masukan kepada penulis demi terselesainya skripsi ini serta seluruh keluarga besar.
14. Andi Alfian Ghalib S.T yang setia dan tulus mengorbankan waktu, tenaga, materi, doa, dukungan dan masukan kepada penulis demi terselesainya skripsi ini.

15. Semua pihak yang telah memberikan bantuan yang tidak sempat disebutkan satu persatu semoga menjadi ibadah dan mendapat imbalan dari-Nya

Akhirnya, dengan segala kerendahan hati, penulis senantiasa mengharapkan kritikan dan saran dari berbagai pihak, selama saran dan kritikan tersebut sifatnya membangun karena penulis yakin bahwa suatu persoalan tidak akan berarti sama sekali tanpa adanya kritikan. Mudah-mudahan dapat memberi manfaat bagi para pembaca, terutama bagi diri pribadi penulis. Aamiin.

Makassar, Juli 2017

penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	iii
SURAT PERNYATAAN.....	iv
SURAT PERJANJIAN	v
MOTO DAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xvi
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
 BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian	6
 BAB II KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS	
A. Kajian Pustaka	
..	
1. Hasil Penelitian yang Relevan	9
2. Hakikat pendidikan	11
a. Pengertian Pendidikan.....	9
b. Unsur-Unsur Pendidikan.....	11
3. Konsep Dasar Belajar	

a.	Pengertian Belajar	12
b.	Aktivitas Belajar.....	13
c.	Jenis-Jenis Belajar	15
d.	Prinsip Dasar Belajar.....	18
4.	Defenisi Hasil Belajar	
a.	Pengertian Hasil Belajar	19
b.	Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar	20
c.	Penilaian Hasil Belajar	22
5.	Defenisi Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)	
a.	Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).....	24
b.	Tujuan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)	25
c.	Ruang Lingkup Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).....	27
d.	Karakteristik Pembelajaran IPS di SD.....	28
e.	Penilaian Prestasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).....	29
6.	Model Pembelajaran Interaktif	
a.	Defenisi Model Pembelajaran	31
b.	Konsep Pembelajaran Interaktif	31
c.	Defenisi Model Pembelajaran Interaktif	32
d.	Karakteristik Model Pembelajaran Interaktif	33
e.	Model <i>Explicit Intuction</i>	34
f.	Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran Interaktif.....	37
B.	Kerangka Pikir	38
C.	Hipotesis Penelitian.....	40
 BAB III METODE PENELITIAN		
A.	Rencana Penelitian	41
B.	Populasi dan Sampel	42
C.	Variabel Penelitian.....	44

D. Defenisi Operasional Variabel	44
E. Prosedur Penelitian.....	45
F. Instrumen Penelitian.....	46
G. Teknik Pengumpulan Data	46
H. Teknik Analisis Data.....	47
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	51
B. Pembahasan.....	65
BAB V SARAN DAN KESIMPULAN	
A. Saran	69
B. Kesimpulan.....	70
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN-LAMPIRAN	
RIWAYAT HIDUP	

DAFTAR TABEL

Tabel

1.1. Jumlah Siswa SD Negeri 191 Lembanna Kecamatan Kajang Kabupaten Bulukumba.....	42
1.2. Jumlah Siswa SD Negeri 191 Lembanna Kecamatan Kajang	42
3.1. Tingkat Penguasaan Materi.....	47
4.1. Skor Nilai <i>Pre-Test</i>	50
4.2 Perhitungan untuk mencari <i>mean</i> (rata – rata) nilai <i>pretest</i>	51
4.3. Tingkat Penguasaan Materi <i>Pretest</i>	52
4.4. Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial.....	53
4.5. Skor Nilai <i>Post-Test</i>	54
4.6. Perhitungan untuk mencari <i>mean</i> (rata-rata) nilai <i>post-tes</i>	56
4.7. Tingkat Penguasaan Materi <i>Post-test</i>	57
4.8. Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial.....	58
4.9 Hasil Analisis Data Observasi Aktivitas Murid	59
4.10. Analisis skor <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>	61

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1. Bagan Skema Kerangka Pikir	38

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu kebutuhan yang harus dipenuhi dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara. Melalui pendidikan yang berkualitas, maka masyarakat mempunyai peranan dalam melakukan perubahan dan pembangunan bangsa. Pendidikan yang berkualitas dapat ditempuh melalui Sekolah Dasar, Sekolah Menengah Pertama, Sekolah Menengah Atas sampai kepada Perguruan Tinggi. Pendidikan berguna untuk mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Berhasil atau tidaknya suatu proses pendidikan sangat dipengaruhi oleh pembelajaran yang berlangsung. Pembelajaran adalah suatu proses yang rumit karena tidak sekedar menyerap informasi dari guru tetapi melibatkan berbagai kegiatan dan tindakan yang harus dilakukan untuk mendapat hasil belajar yang lebih baik.

Menurut (Kemendiknas) “ undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, pasal 3, Tujuan Pendidikan nasional adalah mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Menurut Mulyasa (2002:32), pembelajaran dikatakan berhasil dan berkualitas apabila seluruhnya atau setidaknya sebagian besar peserta didik terlibat secara aktif baik fisik, mental maupun sosial dalam proses pembelajaran, disamping menunjukkan kegairahan belajar yang tinggi, semangat belajar yang besar, dan rasa percaya diri sendiri. Menurut Hamalik (2006:172), belajar tidak

cukup hanya dengan belajar mendengar dan melihat tetapi harus dengan melakukan aktifitas yang lain diantaranya membaca, bertanya, menjawab, berpendapat, mengerjakan tugas, menggambar, mengkomunikasikan, presentasi, diskusi, menyimpulkan dan memanfaatkan peralatan.

Meningkatkan mutu pendidikan adalah menjadi tanggung jawab semua pihak yang terlibat dalam pendidikan terutama bagi guru Sekolah Dasar (SD) yang merupakan ujung tombak dalam pendidikan dasar. Guru Sekolah Dasar (SD) adalah orang yang paling berperan dalam menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas yang dapat bersaing di jaman pesatnya perkembangan teknologi. Guru Sekolah Dasar (SD) dalam setiap pembelajaran diharapkan selalu menggunakan pendekatan, strategi, metode dan model pembelajaran yang dapat memudahkan siswa memahami materi yang diajarkan terutama pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

Ilmu Pengetahuan Sosial atau *social studies* merupakan pengetahuan mengenai segala sesuatu yang berhubungan dengan masyarakat. Di Indonesia pelajaran ilmu pengetahuan sosial disesuaikan dengan berbagai perspektif sosial yang berkembang di masyarakat. Kajian tentang masyarakat dalam Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dapat dilakukan dalam lingkungan yang terbatas, yaitu lingkungan sekitar sekolah dan siswa atau dalam lingkungan luas, yaitu lingkungan Negara lain, baik yang ada di masa sekarang maupun di masa lampau. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai dari sekolah dasar hingga menengah atas.

Menurut Suradisastra, dkk (2009:6), Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan kajian yang luas tentang manusia dan dunianya. Dalam hal ini, manusia dapat disebut sebagai makhluk sosial di lingkungan masyarakat. Siswa sebagai makhluk sosial tidak dapat hidup secara individu melainkan selalu hidup bersama dengan sesamanya terlebih dalam mengatasi masalah atau rintangan pada proses pembelajaran.

Menunjang keberhasilan proses belajar mengajar, seorang guru harus memiliki kompetensi profesional, yaitu guru harus mampu mengelolah materi dan mampu menciptakan proses pembelajaran yang menarik dan menyenangkan sehingga antusias untuk menerima pelajaran. Namun masih sering terdengar keluhan dari para guru di lapangan tentang materi pelajaran yang terlalu banyak dan keluhan kekurangan waktu untuk mengajarkannya semua, dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas penggunaan model pembelajaran yang bervariasi masih sangat rendah dan guru cenderung menggunakan model konvensional pada setiap pembelajaran yang dilakukannya. Hal ini mungkin disebabkan kurangnya penguasaan guru terhadap model-model pembelajaran yang ada, padahal penguasaan terhadap model-model pembelajaran sangat diperlukan untuk meningkatkan kemampuan profesional guru dan sangat sesuai dengan kurikulum berbasis kompetensi.

Uraian di atas jelaslah bahwa mata pelajaran IPS sangatlah berbeda dengan kenyataan pada saat observasi. Hal ini terungkap berdasarkan hasil observasi pembelajaran yang penulis lakukan pada tanggal 02 Mei 2017 di kelas V SDN 191 Lembanna Kec.Kajang Kab.Bulukumba, menunjukkan bahwa proses

pembelajaran IPS di kelas tersebut masih menggunakan model pembelajaran langsung yang strategi mengajarnya lebih banyak diberikan melalui ceramah. Proses pembelajaran semacam ini masih didominasi oleh guru dan tidak memberikan akses bagi murid untuk berkembang secara mandiri melalui penemuan dalam proses berpikirnya sehingga murid menjadi pasif. Pembelajaran ini terkesan monoton dan kurang menarik yang menyebabkan siswa mengalami depresi mental seperti bosan dan mengantuk, serta masih rendahnya pemahaman konsep dasar IPS siswa yang masih kurang, hal ini menyebabkan siswa mengalami kesulitan memecahkan masalah-masalah yang kemudian berdampak pada rendahnya minat serta motivasi belajar siswa sehingga berujung pada ketidaksukaan murid terhadap pelajaran IPS. Hal ini dapat diubah dengan melakukan bimbingan atau pendekatan tentang pelurusan konsep yang sudah diterima sebelumnya. Dengan penggunaan model pembelajaran interaktif, pembelajaran IPS tidaklah membosankan akan tetapi proses pembelajaran yang berlangsung akan menyenangkan sehingga anak akan dapat menyimpan memori dalam jangka panjang (*long time*).

Berdasarkan hal tersebut di atas, penerapan model pembelajaran interaktif menjadi alternatif untuk dapat meningkatkan prestasi belajar siswa dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), diharapkan kemampuan profesional guru dalam merancang model pembelajaran akan lebih baik lagi dan dapat menerapkan model pembelajaran yang lebih bervariasi. Di samping itu dapat meningkatkan kemampuan guru dalam merefleksi diri terhadap kinerja yang

telah dilakukannya, sehingga dapat melakukan perubahan dan perbaikan kualitas pembelajaran dan mengelola proses pembelajaran yang lebih terpusat pada siswa.

Model pembelajaran Interaktif adalah suatu cara atau teknik pembelajaran yang digunakan guru pada saat menyajikan bahan pelajaran dimana guru pemeran utama dalam menciptakan situasi interaktif yang edukatif, yakni interaksi antara guru dengan siswa, siswa dengan siswa dan dengan sumber pembelajaran dalam menunjang tercapainya tujuan belajar. Menurut Syah (1998) proses belajar mengajar keterlibatan siswa harus secara totalitas, artinya melibatkan pikiran, penglihatan, pendengaran dan psikomotor (keterampilan, salah satunya sambil menulis). Dalam proses mengajar seorang guru harus mengajak siswa untuk mendengarkan, menyajikan media yang dapat dilihat, memberi kesempatan untuk menulis dan mengajukan pertanyaan atau tanggapan sehingga terjadi dialog kreatif yang menunjukkan proses belajar mengajar yang interaktif.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis termotivasi melaksanakan penelitian dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Interaktif (*Explicit Instruction*) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Kelas V SDN 191 Lembanna Kecamatan Kajang Kabupaten Bulukumba**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan sebelumnya, maka rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

Apakah penggunaan model pembelajaran interaktif (*explicit instruction*) berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) kelas V SDN 191 Lembanna, Kec.Kajang, Kab.Bulukumba ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah

Untuk mengetahui Pengaruh Model Pembelajaran Interaktif (*explicit instruction*) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) kelas V SDN 191 Lembanna, Kec.Kajang, Kab.Bulukumba

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah:

Manfaat Teoretis:

- a. Melalui hasil penelitian ini diharapkan guru Sekolah Dasar dan peneliti memiliki pengetahuan dan wawasan tentang penerapan model interaktif (*explicit instruction*) dalam pembelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) sebagai salah satu bentuk inovasi pembelajaran di Sekolah Dasar.
- b. Sebagai bahan pertimbangan bagi guru ilmu pengetahuan social agar dapat menciptakan iklim yang benar-benar menunjang proses belajar mengajar secara optimal melalui pengembangan kurikulum pengajaran yang sesuai dengan pembelajaran ilmu pengetahuan social (IPS).
- c. Hasil penelitian ini diharapkan guru Sekolah Dasar dan peneliti memiliki inovasi pembelajaran yang baru sehingga dapat dijadikan sebagai sarana didalam meningkatkan kualitas pendidikan di indonesia khususnya pembelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) melalui penerapan model

interaktif (*explicit instruction*) terhadap aktivitas dan hasil belajar ilmu pengetahuan sosial (IPS) .

- d. Sebagai tolak ukur dalam menentukan langkah-langkah yang akan ditempuh demi perbaikan dalam hal pengajaran tentang membaca pemahaman.

Manfaat Praktis:

- a. Hasil penelitian ini diharapkan guru Sekolah Dasar mendapat pengalaman secara langsung dalam menerapkan model interaktif (*explicit instruction*) pada pembelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) .
- b. Hasil penelitian ini di harapkan peneliti mendapat pengalaman nyata dan dapat menerapkan model interaktif (*explisit instruction*) pada pembelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) .
- c. Hasil penelitian ini diharapkan lembaga pendidikan dapat menjadikan sebagai bahan acuan dalam melakukan penelitian selanjutnya dan memberikan pengetahuan tentang penerapan model interaktif (*explicit instruction*) .
- d. Bagi peneliti, mendapatkan pengalaman langsung dalam proses belajar mengajar serta mengembangkan model pembelajaran yang diterapkan didalam kelas.
- e. Bagi pembaca, menambah wawasan serta memberikan motivasi untuk mengembangkan dalam melakukan penelitian selanjutnya.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS

A. Kajian Pustaka

1. Hasil Penelitian yang Relevan

Berikut ini dikemukakan penelitian yang relevan dengan membahas permasalahan yang sesuai dengan penelitian ini, yaitu: Surohmah, (2012): Penerapan Model Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Siswa Kelas V SDN Kalisongo 03 Kecamatan Dau Kabupaten Malang. Fakultas Keguruan dan Ilmu pendidikan, Universitas Negeri Malang. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara ditemukan bahwa pembelajaran IPA di kelas V SDN Kalisongo 03 masih belum membuat siswa menemukan konsep sendiri dalam pembelajaran. Dari 26 siswa hanya 8 siswa yang terlihat aktif dan serius memperhatikan guru. Siswa kurang termotivasi untuk mengemukakan gagasan maupun mengemukakan pertanyaan. Pada akhir pembelajaran guru membuat kesimpulan sendiri dari kegiatan yang telah dilaksanakan dengan mencatat di papan tulis. Data hasil belajar siswa yang diperoleh pada ulangan harian materi sebelumnya tentang materi gaya, menunjukkan bahwa siswa belum mencapai ketuntasan belajar secara klasikal. Ketuntasan klasikal hanya mencapai 38,46% sedangkan yang belum tuntas mencapai 61,54%. Salah satu model pembelajaran yang tepat untuk mengatasi permasalahan pembelajaran di atas yaitu dengan menggunakan model pembelajaran interaktif. Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan: (1) penerapan model pembelajaran interaktif pada mata pelajaran IPA, (2) aktivitas

siswa selama penerapan model interaktif pada pembelajaran IPA, dan (3) hasil belajar siswa setelah penerapan model interaktif pada pembelajaran IPA.

Pendekatan penelitian ini adalah deskriptif kualitatif dan jenis penelitian adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang meliputi 4 tahap yaitu: (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) observasi, dan (4) refleksi. Pengumpulan data menggunakan teknik observasi, tes, catatan lapangan dan dokumentasi.

Hasil penelitian menunjukkan penerapan model interaktif dapat meningkatkan pembelajaran IPA siswa kelas V SDN Kalisongo 03 kecamatan Dau Kabupaten Malang tahun ajaran 2011/2012. Persentase keberhasilan guru dalam menerapkan model interaktif pada siklus I mencapai 80,62% dengan kategori baik dan pada siklus II mencapai 92,82% dengan kategori sangat baik. Aktivitas siswa meningkat yaitu pada siklus I rata-rata memperoleh nilai aktivitas sebesar 65,63, sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 75. Hasil belajar juga meningkat. Pada tindakan pada siklus I rata-rata hasil belajar siswa meningkat menjadi 74,28 dengan kategori baik dan mengalami peningkatan lagi pada siklus II menjadi 84,19 dengan kategori sangat baik.

Berdasarkan hasil penelitian, disarankan dalam tahap persiapan, direncanakan dengan baik yaitu dengan memberi penugasan awal kepada siswa dan dalam membuat pertanyaan, siswa dikondisikan agar semua berani mengajukan pertanyaan, dan pertanyaan tidak hanya dibaca namun ditulis di papan tulis. Selain itu, pada tahap penyelidikan, siswa dalam kelompok sebaiknya bergantian dalam melakukan percobaan sehingga semua siswa memiliki pengalaman langsung dalam pembelajaran

2. Hakikat Pendidikan

a. Pengertian Pendidikan

Pendidikan merupakan suatu aspek kehidupan yang sangat mendasar bagi pembangunan bangsa dalam suatu negara. Dalam arti luas, pendidikan sama dengan hidup. Pendidikan adalah segala situasi dalam hidup yang mempengaruhi pertumbuhan seseorang atau dengan kata lain pendidikan adalah pengalaman belajar. Oleh karena itu, pendidikan dapat pula didefinisikan sebagai keseluruhan pengalaman belajar setiap orang sepanjang hidupnya. Dalam artian sempit, pendidikan adalah sekolah atau persekolahan (*Schooling*). Menurut Leod (dalam Syah,2008:10) mengemukakan pengertian bahwa “pendidikan adalah perbuatan atau proses untuk memperoleh pengetahuan”. Sedangkan menurut Hadi (2005:18) dalam buku pengantar pendidikan mengatakan “pendidikan itu adalah pengaruh, bantuan atau tuntunan yang diberikan oleh orang yang bertanggung jawab kepada anak didik”.

b. Unsur-unsur pendidikan

Proses pendidikan itu sendiri melibatkan banyak hal yang dijabarkan dalam unsur-unsur pendidikan. Menurut Tirtahardja, dkk (2008: 15) unsur-unsur pendidikan antara lain sebagai berikut:

1. Subjek yang dibimbing (peserta didik)
2. Orang yang membimbing (pendidik)
3. Interaksi antara peserta didik dengan pendidik (interaksi pendidikan)
4. Kearah mana bimbingan ditujukan (tujuan pendidikan)
5. Pengaruh yang diberikan dalam bimbingan (materi pendidikan)
6. Cara yang digunakan dalam hubungan (alat dan metode)
7. Tempat dimana peristiwa bimbingan berlangsung (lingkungan pendidikan)

Menurut Tirtahardja, dkk (2008: 15), Peserta didik adalah anak yang belum dewasa, yang memerlukan usaha, bantuan, bimbingan orang lain untuk menjadi dewasa, guna dapat melaksanakan tugasnya sebagai makhluk Tuhan, sebagai umat manusia, sebagai warga negara, sebagai anggota masyarakat dan sebagai suatu pribadi atau individu. Sedangkan pendidik adalah orang yang bertanggung jawab terhadap pelaksanaan pendidikan dengan sasaran peserta didik. Interaksi edukatif adalah komunikasi timbal balik antara peserta didik dengan pendidik kearah tujuan pendidikan. Interaksi ini dilakukan dalam suatu lingkungan pendidikan tertentu.

3. Konsep Dasar Belajar

a. Pengertian Belajar

Belajar dilakukan siswa dan merupakan kegiatan penting untuk meraih peningkatan pengetahuan dan keterampilan. Dengan adanya suatu kegiatan belajar yang baik. Hamalik (2011: 21) mengemukakan pengertian belajar adalah suatu bentuk pertumbuhan dalam diri seseorang yang dinyatakan dalam cara-cara bertingkah laku yang baru berkat pengalaman dan latihan. Belajar menurut Slameto (2010:2) dapat diartikan sebagai berikut:

“Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya”

Sedangkan sugihartono (2007: 74-76) mengidentifikasi ciri-ciri perilaku belajar yaitu:

1. Perubahan tingkah laku terjadi secara sadar
2. Perubahan bersifat kontinu dan fungsional
3. Perubahan bersifat positif dan aktif
4. Perubahan bersifat permanen
5. Perubahan dalam belajar bertujuan untuk terarah
6. Perubahan mencakup seluruh aspek perilaku

Dari pendapat beberapa ahli di atas dapat disimpulkan yang disebut belajar merupakan suatu proses memperoleh pengetahuan dan pengalaman dalam wujud perubahan tingkah laku dan kemampuan bereaksi yang relatif permanen atau menetap karena adanya interaksi individu dengan lingkungannya.

b. Aktivitas Belajar

a). Pengertian Aktivitas Belajar

Aktivitas belajar adalah segenap rangkaian kegiatan atau aktivitas secara sadar yang dilakukan seseorang yang mengakibatkan perubahan dalam dirinya, berupa perubahan pengetahuan atau kemahiran yang sifatnya tergantung pada banyaknya perubahan. Sahaja Irwan. 2014.

b). Tipe Aktivitas Belajar

Travels (Suprijono, 2009: 7) menggolangkan kegiatan belajar yaitu:

Belajar gerakan, belajar pengetahuan, dan belajar pemecahan masalah. Ada pula aktivitas belajar berupa: belajar informasi, belajar konsep, belajar prinsip, belajar keterampilan dan belajar sikap. Secara ekletis, kegiatan tersebut dapat dirangkum menjadi tipe kegiatan belajar: keterampilan, pengetahuan, informasi, konsep, sikap dan pemecahan masalah

Kegiatan belajar keterampilan berfokus pada pengalaman belajar melalui gerak yang dilakukan peserta didik. Kegiatan belajar ini merupakan panduan gerak, stimulus, dan respons yang tergabung dalam situasi belajar. Ketiga unsur ini menumbuhkan pola gerak yang terkordinasi pada diri peserta didik. Kegiatan belajar ketampilan terjadi jika peserta didik menerima stimulus kemudian merespon dengan menggunakan gerak.

Kegiatan belajar pengetahuan merupakan dasar bagi semua kegiatan belajar. Kegiatan belajar pengetahuan merupakan ranah kognitif. Ranah ini mencakup pemahaman terhadap suatu pengetahuan, perkembangan kemampuan dan keterampilan berpikir.

Kegiatan belajar informasi adalah kegiatan peserta didik memahami simbol, seperti kata, istilah, pengertian dan peraturan. Kegiatan belajar informasi wujudnya berupa hafalan. Peserta didik mengenali, mengulang, dan mengingat fakta atau pengetahuan yang dipelajari. Belajar informasi yang terbaik adalah dengan memformulasikan informasi kedalam rangkaian bermakna bagi peserta didik dalam kehidupannya.

Kegiatan belajar konsep adalah belajar mengembangkan inferensi logika atau membuat generalisasi dari fakta ke konsep. Konsep adalah ide atau

pengertian umum yang disusun dengan kata simbol dan tanda. Dengan belajar konsep peserta didik dapat memahami dan membedakan benda-benda, peristiwa atau kejadian yang ada dalam lingkungan sekitar. Kegiatan belajar sikap atau yang dikenal dengan kegiatan belajar efektif. Sikap berhubungan dengan minat, nilai, penghargaan, pendapat dan prasangka.

Kegiatan belajar memecahkan masalah merupakan tipe kegiatan belajar dalam usaha mengembangkan kemampuan berfikir. Berfikir adalah aktivitas kognitif tingkat tinggi, berfikir melibatkan asimilasi dan akomodasi berbagai pengetahuan dan struktur kognitif atau skema kognitif yang dimiliki peserta didik untuk memecahkan persoalan .

c. Jenis-jenis belajar

Menurut Slameto (2010: 5-6) jenis-jenis belajar terbagi menjadi 11 macam, umumnya jenis-jenis ini digunakan untuk cara-cara seseorang dapat menangkap materi yang dipelajari sesuai dengan kebutuhannya. Jenis-jenis belajar tersebut akan diuraikan dibawah ini:

1. Belajar Bagian (*part learning, fractioned learning*)

Umumnya belajar bagian dilakukan seseorang bila dihadapkan pada materi belajar yang bersifat luas, misalnya mempelajari sajak atau gerakan-gerakan motorik seperti silat. Dalam hal ini individu memecah seluruh materi pelajaran menjadi bagian-bagian yang satu sama lain berdiri sendiri. Sebagai lawan dari cara belajar keseluruhan atau belajar global.

2. Belajar dengan wawasan (*learning by insight*)

Konsep ini diperkenalkan oleh W. Kohler, salah seorang tokoh psikologi Gestalt pada permulaan tahun 1971. Sebagai suatu konsep, wawasan (*insight*) iniberorientasi pada data yang bersifat tingkah laku (perkembangan yang lembut dalam menyelesaikan suatu persoalan dan kemudian secara tiba-tiba terjadi reorganisasi tingkah laku. Teori wawasan merupakan proses mereorganisasikan pola-pola tingkahlakuyang telah terbentuk dengan suatu persoalan.

3. Belajar Deskriminatif (*discriminatif learning*)

Belajar diskriminatif diartikan sebagai suatu usaha untuk memilih sifat situasi/ stimulus dan kemudian menjadikannya sebagai pedoman dalam bertingkah laku. Dengan pengertian ini maka dalam eksperimen, subjek diminta untuk berespon secara berbeda-bedaterhadapstimulusyang berlainan.

4. Belajar global/keseluruhan (*global whole learning*)

bahan pelajaran dipelajari secara keseluruhan dan berulang sampai seorang pelajar mampu menguasainya. Belajarglobalini merupakan lawan dari belajar bagian.

5. Belajar insidental (*incidental teaching*)

Konsep ini bertentangan dengan anggapan bahwa belajar itu berarah tujuan (intensional), sebab belajar dalam insidental pada individu tidak ada kehendak untuk belajar.Darisalah satu penelitian ditemukan bahwa dalam belajar insidental (dibandingkan dengan belajar intensionl), jumlah frekuensi materi belajar yang diperhatikan tidak memegang peran penting, prestasi individu menurun dengan meningkatnya motivasi.

6. Belajar instrumental (*instrumental learning*)

Dalam konsep ini, reaksi siswa yang diperlihatkan diikuti oleh tanda-tanda yang mengarah pada siswa tersebut akan mendapat hadiah, hukuman, berhasil atau gagal. Oleh karena itu cepat atau lambatnya seseorang belajar dapat diatur dengan memberikan penguatan (*reinforcement*) atas dasar tingkat-tingkat kebutuhan. Dalam hal ini maka salah satu bentuk belajar instrumental yang khusus adalah pembentukan tingkah laku.

7. Belajar intensional (*Intentional learning*)

Belajar dengan arah tujuan merupakan lawan dari belajar insidental, konsep ini memiliki arah tujuan belajar.

8. Belajar laten (*latent learning*)

Perubahan tingkah laku yang terlihat tidak terjadi secara cepat, dan oleh karena itu disebut laten.

9. Belajar mental (*mental learning*)

Perubahan tingkah laku yang terjadi tidak terlihat secara nyata, melainkan berupa perubahan proses kognitif karena ada bahan yang dipelajari. Ada tidaknya belajar mental ini terlihat pada tugas-tugas yang bersifat motoris.

10. Belajar produktif (*productive learning*)

Belajar adalah mengatur kemungkinan untuk melakukan transfer tingkah laku dari satu situasi ke situasi lain. Belajar disebut produktif apabila individu mampu mentransfer prinsip menyelesaikan satu persoalan dalam situasi satu ke situasi lainnya.

11. Belajar verbal (*verbal learning*)

Belajar verbal adalah belajar mengenai materi verbal dengan melalui latihan dan ingatan

d. Prinsip Dasar Belajar

Seorang guru atau pembimbing harus dapat menyusun sendiri prinsip-prinsip belajar, yaitu prinsip belajar yang dapat dilaksanakan dalam situasi dan kondisi yang berbeda, dan oleh setiap siswa secara individual. Prinsip belajar menurut Slameto (2010:27-28) antara lain:

1. Berdasarkan prasyarat yang diperlukan untuk belajar
 2. Setiap siswa diusahakan berprestasi aktif dalam kegiatan belajar, meningkatkan minat dan membimbing untuk mencapai tujuan instruksional.
 3. Dapat menimbulkan motivasi yang kuat pada siswa guna.
 4. Belajar dilingkungan yang menantang guna mengembangkan kemampuan belajar yang efektif.
- a. Sesuai hakikat belajar
1. Belajar melalui tahap demi tahap sesuai perkembangannya
 2. Belajar merupakan proses organisasi dan adaptasi
 3. Belajar adalah hubungan antara pengertian satu dengan lainnya sehingga mendapat pengertian yang diharapkan.
- b. Sesuai materi atau bahan yang harus dipelajari
1. Belajar bersifat keseluruhan

2. Belajar harus mengembangkan kemampuan tertentu sesuai dengan tujuan
- c. Syarat keberhasilan belajar
1. Belajar memerlukan sarana yang cukup
 2. Dalam proses belajar perlu adanya pengayakan berkali-kali.

4. Defenisi Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Dalam proses belajar mengajar terdapat beberapa unsur yakni tujuan, bahan, metode, dan alat serta penilaian. Tujuan sebagai arah dari proses belajar mengajar pada hakikatnya adalah rumusan tingkah laku yang diharapkan dapat dikuasai oleh siswa setelah menerima atau menempuh pengalaman belajarnya. Bahan adalah seperangkat pengetahuan ilmiah yang dijabarkan dari kurikulum untuk disampaikan atau dibahas dalam proses belajar mengajar agar sampai kepada tujuan yang telah ditetapkan. Metode atau alat adalah cara atau tehnik yang digunakan dalam mencapai tujuan. Sedangkan penilaian adalah upaya atau tindakan untuk mengetahui sejauh mana tujuan yang telah ditetapkan itu tercapai atau tidak. Dengan kata lain, penilaian berfungsi sebagai alat untuk mengetahui keberhasilan proses dan hasil belajar siswa.

Proses adalah kegiatan yang dilakukan oleh siswa dalam mencapai tujuan pengajaran, sedangkan hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Menurut Hamalik (2003) dalam Jihad (2008: 15), hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian dan sikap-sikap, serta apersepsi dan abilitas.

Pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan tingkah laku siswa secara nyata setelah dilakukan proses belajar mengajar yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Berhasil atau tidaknya proses belajar seseorang individu juga dipengaruhi oleh beberapa faktor baik itu faktor yang berasal dari dalam (*intern*), maupun faktor yang berasal dari luar dirinya (*ekstern*). Hasil belajar siswa pada hakekatnya merupakan interaksi dari beberapa faktor.

Menurut Purwanto (2006: 112) faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah:

1. Faktor yang ada pada diri organisme itu sendiri yang disebut faktor individual (*Intern*)
2. Faktor dari luar individu yang kita sebut faktor eksternal (*ekstern*)

Yang termasuk dalam faktor individu antara lain: faktor kematangan atau pertumbuhan, kecerdasan, motivasi dan faktor pribadi. Sedangkan yang dimaksud faktor sosial antara lain faktor keluarga/keadaan rumah, guru dan cara mengajarnya, lingkungan dan belajar mengajarnya, lingkungan dan kesempatan tersedia. Sedangkan menurut Slameto (2010: 54-72) faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar meliputi:

1. Faktor internal (faktor yang berasal dari dalam)
 - a. Faktor jasmaniah, antara lain: kesehatan, cacat tubuh
 - b. Faktor psikologis, antara lain: intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, kesiapan.

- c. Faktor kelelahan.
2. Faktor eksternal (faktor yang berasal dari luar)
- a. Faktor keluarga, antara lain: cara orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, latar belakang kebudayaan.
 - b. Faktor sekolah, antara lain: metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran diatas ukuran, keadaan gedung, metode belajar, tugas rumah.
 - c. Faktor masyarakat, antara lain: kegiatan siswa dalam masyarakat, media massa, teman bergaul, bentuk kehidupan masyarakat.

Menurut Dimiyati dan Mudjiyono (2000: 237-253), faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar terdiri dari:

- a. Faktor internal siswa (faktor dalam diri siswa) yakni keadaan atau kondisi jasmani dan rohani siswa
 - 1. Sikap terhadap belajar
 - 2. Motivasi belajar
 - 3. Konsentrasi belajar
 - 4. Mengolah bahan ajar
 - 5. Menyimpan perolehan hasil belajar
 - 6. Menggali hasil belajar yang tersimpan
 - 7. Kemampuan berprestasi atau unjuk hasil belajar
 - 8. Rasa percaya diri siswa

9. Intelegensi dan keberhasilan belajar
 10. Kebiasaan belajar
 11. Cita-cita siswa
- b. Faktor eksternal siswa (faktor dari luar siswa) yakni kondisi lingkungan di sekitar siswa:
1. Guru sebagai pembina siswa belajar
 2. Sarana dan prasarana pembelajaran
 3. Kebijakan penilaian
 4. Lingkungan sekolah siswa di sekolah
 5. Kurikulum sekolah

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah faktor yang berasal dari dalam diri siswa dan faktor yang berasal dari luar dari siswa.

c. Penilaian Hasil Belajar

Dalam dunia pendidikan, menilai merupakan salah satu kegiatan yang tidak dapat ditinggalkan. Menilai merupakan salah satu proses belajar dan mengajar. Di Indonesia, kegiatan menilai hasil belajar bidang akademik di sekolah dicatat dalam buku laporan yang disebut rapor.

Menurut Syah (2005: 150) pengungkapan hasilbelajar ideal meliputi segenap ranah psikologis yang berubah sebagai akibat pengalaman dan proses belajar siswa.

Menurut Syah (2005: 150) ranah atau jenis prestasi terbagi tiga:

- a. Ranah cipta atau *kognitif*

1. Pengamatan
 2. Ingatan
 3. Pemahaman
 4. Penerapan
 5. Analisis
 6. Sintesis
- b. Ranah rasa atau *afektif*
1. Penerimaan
 2. Sambutan
 3. Apresiasi
 4. Internalisasi
 5. Karakterisasi
- c. Ranah karsa atau *psikomotorik*
1. Keterampilan bergerak dan bertindak
 2. Kecakapan ekspresi verbal dan nonverbal

Sedangkan klasifikasi menurut Bloom yang diikuti Arikunto (2008: 117) secara garis besar terdiri dari tiga aspek yaitu: kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotorik (keterampilan). Hasil belajar yang diperoleh siswa sesudah belajar adalah sebagai berikut

- a. Ranah *kognitif* mencakup kegiatan otak, yaitu segala upaya yang menyangkut aktivitas otak termasuk ranah proses berfikir. Dalam ranah kognitif terdapat 6 jenjang proses berfikir, yaitu 1) Pengetahuan atau ingatan (*knowledge*), 2)

Pemahaman (*comprehention*), 3) aplikasi atau penerapan (*applicational*), 4) Analisis (*analisyst*), Sintesis (*Syntesis*), Penilaian (*evaluation*).

- b. Ranah *afektif* berkenaan dengan sikap nilai, ada beberapa jenis aktegori ranah afektif sebagai hasil belajar. Kategorinya dimulai dari tingkat yang dasar atau sederhana sampai tingkat yang kompleks, yaitu 1) *reciving/attending*, 2) *responding* atau jawaban; 3) *Valuing* (penilaian); 4) organisasi dan 5) karakteristik nilai atau internalisasi nilai.
- c. Ranah *psikomotorik*, hasil belajar psikomotorik tamapk dalam bentuk keterampilan dan kemamapuan bertindak individu. Ada 6 tingkatan keterampilan, yaitu: 1) gerakan reflek; 2) keterampilan pola gerakan-gerakan dasar; 3) keterampilan perceptual; 4) kemampuan dibidang fisik; 5) gerakan-gerakan skill; 6) kemampuan yang berkenaan dengan komunikasi non-decursive seperti gerakan ekspresif dan interpretatif.

Tes hasil belajar untuk mengukur prestasi belajar dapat berupa tes lisan maupun tulisan, tetapi jenis tes yang digunakan pada umumnya adalah tes prestasi belajar yang dapat dilihat indikatornya, seperti tes formatif, tes sumatif, atau nilai akhir yang tercantum pada buku laporan pendidikan (raport).

5. Defenisi Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

a. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial(IPS) diberikan mulai tingkat sekolah dasar (SD).Menurut Suradisastra, dkk (1993:6), Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan kajian yang luas tentang manusia dan dunianya. Dalam hal ini, manusia dapat disebut sebagai makhluk sosial di lingkungan masyarakat. Siswa

sebagai makhluk sosial tidak dapat hidup secara individu melainkan selalu hidup bersama dengan sesamanya terlebih dalam mengatasi masalah atau rintangan pada proses pembelajaran. Seperti menurut Saripudin (1989:2), Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang dirancang dan dilaksanakan untuk mengembangkan karakteristik siswa dalam cara berfikir, bersikap dan berperilaku sosial untuk dapat hidup bermasyarakat menjadi warga negara Indonesia yang baik.

Di Indonesia, merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan kepada siswa mulai dari SD/MI/SDLB sampai SMP/MTs/SMPLB. IPS mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Pada jenjang SD/MI mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) memuat materi geografi, sejarah, sosiologi dan ekonomi. Melalui pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), siswa diarahkan untuk menjadi warga negara Indonesia yang demokratis dan bertanggungjawab serta warga dunia yang cinta damai.

b. Tujuan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

1. Mengetahui konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya.
2. Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingintahu, inkuiri, memecahkan masalah dan keterampilan dalam kehidupan sosial.
3. Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan.

4. Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerja sama danberkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal,nasional dan global (Mulyasa, 2007:126).

Dalam penggunaan kelompok kecil, mendorong siswa lebih bergairah dan termotivasi dalam mempelajari Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).Dengan kelompok belajar tersebut, sikap kepedulian sosial, sikap saling percaya,tanggung jawab siswa, nilai gotong royong, kesediaan menerima ataumemberi dan moral yang positif dikembangkan secara mendasar.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) mempunyai fungsi bagi masyarakat.Menurut Simangunsong dan Abidin (1987:37) menjelaskan, IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang dipakai untuk membina siswa agar:

1. Mengenal sesame manusia, memaklumi harkat kemanusiaannya serta bagaimana menghormatinya.
2. Memahami bahwa umat manusia saling membutuhkan.
3. Memahami bagaimana harus bertanggungjawab terhadapmasyarakatnya.
4. Memahami bagaimana harus berpartisipasi.
5. Mengenal dan memahami berbagai bentuk, susunan, riwayat, perkembangan, kegiatan-kegiatan dan mobilitas masyarakatnya.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) menjadi salah satu mata pelajaran yang dapat melatih siswa untuk menjadi siswa yang menghormati, membutuhkan, bertanggung jawab dan berpartisipasi antar siswa yang lain dalamkeberagaman. Hal tersebut dapat menggunakan kelompok-kelompok yang bervariasi dalam proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dengan siswa yang beragam.

Kelompok-kelompok yang bervariasi tersebut dapat terwujud dalam pembelajaran metode tutor sebaya untuk mencapai tujuan yaitu hasil belajar yang lebih baik.

c. Ruang Lingkup Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Ruang lingkup mata pelajaran IPS menurut Mulyasa (2007:126), meliputi aspek-aspek sebagai berikut:

1. Manusia, tempat, dan lingkungan.
2. Waktu, keberlanjutan, dan perubahan.
3. Sistem sosial dan budaya.
4. Perilaku ekonomi dan kesejahteraan.

Keempat ruang lingkup kajian ini diberikan kepada siswa sejak dari kelas satu SD sampai kelas enam. Perbedaan untuk setiap jenjang kelas adalah sempit luasnya materi berdasarkan lingkungan terdekat siswa sampai yang terjauh, yakni dari lingkungan diri siswa sendiri, keluarga, sekolah, tetangga, masyarakat, kabupaten/kota/provinsi dan Indonesia sampai peran bangsa Indonesia pada era global.

Pada kelas satu SD, materi IPS lebih menekankan pada memahami identitas diri siswa sendiri dan keluarganya serta mendeskripsikan lingkungan rumah. Pada kelas dua masih pada lingkungan keluarga, namun juga telah mengkaji lingkup kedudukan dan peran anggota keluarga dalam lingkungan tetangga terdekat. Kelas tiga sudah mulai memberikan pemahaman kepada siswa tentang pentingnya kerjasama di lingkungan sekolah dan rumah serta memahami jenis pekerjaan dan penggunaan uang. Kelas empat lingkup materi IPS telah mengkaji sumber daya (sejarah, alam, suku bangsa, kondisi sosial budaya) yang

ada di lingkungan kabupaten/kota/propinsi dimana siswa tinggal. Sementara kelas lima kajian materi lebih menitikberatkan kajian yang bersifat nasional. Sedangkan pada kelas enam materi IPS telah mulai mengkaji hal-hal yang berkaitan dengan peranan bangsa Indonesia di dunia internasional.

Ruang lingkup materi pelajaran dalam penelitian ini adalah materi IPS kelas IV. Materi tersebut berdasarkan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dengan Standar Kompetensi (SK) adalah “Menghargai berbagai peninggalan dan tokoh sejarah yang berskala nasional pada masa Hindu-Budha dan Islam, keragaman kenampakan alam dan suku bangsa serta kegiatan ekonomi di Indonesia”. Pada Kompetensi Dasar (KD) “Menghargai keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia” diperlukan interaksi, baik antara siswa dengan siswa, siswa dengan guru, maupun siswa dengan sumber belajar dalam proses pembelajaran. Materi ini memerlukan komunikasi antara siswa dalam proses pembelajaran serta pengalaman siswa dalam kehidupan sehari-hari yang relevan dengan materi.

d. Karakteristik Pembelajaran IPS di SD

Pembelajaran IPS di SD/MI memiliki karakteristik masing-masing sesuai dengan aspek yang menjadi pembelajaran, akan tetapi satu hal yang menjadi kesamaan yaitu ruang lingkup yang dipelajarinya adalah manusia dalam kontak sosialnya atau manusia sebagai anggota masyarakat.

Pembelajaran IPS pada umumnya memiliki karakteristik, yaitu sebagai berikut :

- a. Kerangka kerja IPS lebih menekankan pada bidang praktis tentang peristiwa gejala dan masalah sosial dari pada teoritis keilmuan.

- b. Dalam pembelajaran objek studinya, IPS menekankan pada keterpaduan aspek-aspek yang terpisah satu sama lain.
- c. Kerangka kerja IPS berlandaskan ilmu-ilmu sosial sebagai induknya dan menjadikan ilmu-ilmu sosial sebagai sumber materinya.

Trianto (2010:179) menyatakan bahwa :

Urutan pembelajaran yaitu, memberikan motivasi atau menarik perhatian, menjelaskan tujuan pembelajaran kepada, mengingatkan kompetensi prasyarat, member stimulus (masalah, topic, konsep), member petunjuk belajar, menumbuhkan penampilan, member umpan balik, menilai penampilan dan menyimpulkan”.

Sedangkan menurut Gulo (2010:2) “Strategi pembelajaran adalah suatu seni dan ilmu untuk membawakan pengajaran dikelas sedemikian rupa sehingga tujuan yang telah ditetapkan dapat dicapai secara efektif dan efisien.”

e. Penilaian Prestasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Penilaian merupakan bagian yang penting dan tidak terpisahkan dari proses pembelajaran. Penilaian dapat diartikan sebagai proses menentukan nilai suatu objek, yang merupakan hasil belajar siswa. Untuk dapat menentukan suatu nilai atau harga suatu objek diperlukan adanya ukuran atau kriteria. “Penilaian adalah suatu tindakan untuk memberikan interpretasi terhadap hasil pengukuran dengan menggunakan norma tertentu untuk mengetahui tinggi rendahnya atau baik buruknya aspek tertentu” (Sugihartono, dkk, 2007:130). Pengukuran di sini dimaksudkan untuk mengetahui seberapa jauh perubahan tingkah laku siswa setelah mengalami proses pembelajaran. Menurut Sudjana (2005:3), “penilaian hasil belajar adalah proses pemberian nilai terhadap hasil-hasil belajar yang

dicapai siswa dengan kriteria tertentu.” Dalam penilaian hasil belajar, peranan tujuan instruksional yang berisi rumusan kemampuan dan tingkah laku yang diinginkan dan dikuasai oleh siswa menjadi unsur penting sebagai dasar dan acuan dalam penilaian. Jenis penilaian menurut Bahri dan Zain (2006: 106), yaitu:

1. Tes *Formatif* merupakan penilaian yang digunakan untuk mengukur satu atau beberapa pokok bahasan tertentu. Penilaian ini bertujuan untuk memperoleh gambaran tentang daya serap siswa terhadap pokok bahasan tersebut.
2. Tes *Subsumatif* merupakan tes yang meliputi sejumlah bahan pengajaran tertentu yang telah diajarkan dalam waktu tertentu. Tes ini bertujuan untuk memperoleh gambaran daya serap siswa.
3. Tes *Sumatif* merupakan tes yang diadakan untuk mengukur daya serap siswa terhadap bahan pokok-pokok bahasan yang telah diajarkan selama satu semester, satu atau dua tahun pelajaran. Tes ini bertujuan untuk menetapkan tingkat keberhasilan belajar siswa dalam satu periode belajar tertentu.

Penilaian untuk prestasi belajar dalam penelitian ini digunakan alat berupa tes hasil belajar dalam bentuk objektif. Jenis tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis tes formatif guna memperoleh gambaran tentang daya serap siswa terhadap pokok bahasan IPS mengenai keanekaragaman budaya. Hal tersebut juga mempertimbangkan kesesuaian dengan karakteristik siswa IV yang akan diberikan tes, sehingga setelah menggunakan metode tutor sebaya, siswa lebih memahami isi pelajaran.

6. Model Pembelajaran Interaktif

a. Definisi Model Pembelajaran

Model dimaknakan sebagai suatu objek atau konsep yang digunakan untuk merepresentasikan suatu hal Meyer (Trianto 2009: 21). Menurut Trianto (2009: 22) model pembelajaran adalah "suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran tutorial dan untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran termasuk didalamnya buku-buku, film, komputer, kurikulum dan lain-lain".

Sedangkan menurut Trianto (2007: 3) "model Pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar.

b. Konsep Pembelajaran Interaktif

Dalam proses pembelajaran dikenal beberapa istilah yang memiliki kemiripan makna, sehingga seringkali yang merasa bingung untuk membedakan. Istilah-istilah tersebut adalah pendekatan pembelajaran, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, teknik pembelajaran dan model pembelajaran.

Pendekatan pembelajaran dapat diartikan sebagai titik tolak atau sudut pandang kita terhadap proses pembelajaran, yang merujuk pada pandangan tentang terjadinya suatu proses yang sifatnya masih sangat umum, di dalamnya mewadahi, menginspirasi, menguatkan, dan melatari metode pembelajaran dengan cakupan teoritis tertentu Komara (2014: 29). Dilihat dari pendekatannya, pembelajaran terdapat dua jenis pendekatan, yaitu; (1) pendekatan pembelajaran

yang berorientasi atau terpusat pada siswa (*student centered approach*) dan (*teacher centered approach*).

Dari pendekatan pembelajaran yang telah ditetapkan selanjutnya diturunkan ke dalam strategi pembelajaran. Strategi pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan guru yang berupa siasat dalam merencanakan materi. Strategi pembelajaran yang dipilih juga amat bergantung pada tujuan pembelajaran yang hendak dicapai, macam dan jumlah peserta didik yang terlibat dalam proses pembelajaran, serta lama waktu yang tersedia untuk mencapai tujuan tersebut. Meskipun demikian strategi pembelajaran masih bersifat konseptual dan untuk mengimplementasikannya digunakan metode tertentu.

Apabila pendekatan, strategi dan metode sudah terangkai menjadi satu kesatuan yang utuh maka terbentuklah model pembelajaran. Jadi, model pembelajaran pada dasarnya merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan oleh guru.

Dengan demikian pembelajaran interaktif adalah pembelajaran yang akan berhasil jika seorang guru membangun pembelajaran melalui pendekatan, strategi, metode dan pada akhirnya melahirkan model pembelajaran interaktif.

c. Definisi Model Pembelajaran Interaktif

(Komara, 2014: 42).

Menurut Balen (Komara, 2014: 42) “pada model pembelajaran interaktif peran guru mempunyai hubungan erat dengan cara mengaktifkan murid dalam belajar, terutama dalam proses pengembangan keterampilan berpikir, sosial, dan

keterampilan praktis”. Ketiga keterampilan tersebut dapat dikembangkan dalam situasi belajar mengajar yang interaktif antara guru dengan siswa dan siswa dengan siswa. Pola interaksi optimal antara guru dengan siswa, antara siswa dengan guru dan antara siswa dengan siswa merupakan komunikasi multiarah yang sesuai dengan konsep siswa aktif, selain itu model pembelajaran interaktif dapat membantu perkembangan kognitif murid.

Piaget (Suprijono, 2009: 25) menyatakan bahwa “perkembangan kognitif sangat berpengaruh terhadap perkembangan bahasa seseorang”. Semakin matang individu dalam proses pembelajaran semakin matang perkembangan kognitifnya sehingga semakin matang pula kemampuan berbahasanya.

d. Karakteristik Model Pembelajaran Interaktif

Usman (Komara, 2014:43), mengatakan bahwa: “pola interaksi optimal antara guru dan siswa, antara siswa dan guru dan antara siswa dan siswa merupakan komunikasi multiarah yang sesuai dengan konsep siswa aktif”. Sebagaimana yang dikehendaki para ahli dalam pendidikan modern, hal ini sulit terjadi pada pelaksanaannya karena pada umumnya interaksi hanya terjadi antar siswa pandai dan guru. Agar siswa termotivasi dalam komunikasi multiarah, maka guru perlu memilih strategi pembelajaran yang menyenangkan.

Pembelajaran dapat dikatakan interaktif jika para siswa terlibat secara aktif dan positif baik mental maupun fisik dalam keseluruhan proses kegiatan pembelajaran, karakteristik pembelajaran interaktif yaitu :

Terdapat variasi kegiatan baik klasikal, kelompok maupun perorangan. Keterlibatan siswa yang tinggi. Guru berperan sebagai fasilitator belajar, manajer

kelas, menerapkan pola komunikasi banyak arah, suasana kelas yang fleksibel, demokratis dan tetap terkendali oleh tujuan yang telah ditetapkan. Dapat digunakan didalam dan atau diluar kelas/ruangan.

Dengan melihat data diatas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa karakteristik model pembelajaran interaktif adalah :

- 1) Guru bertanya pada siswa untuk mencari dan menulis atau mengajukan pertanyaan seputar materi yang akan dibahas.
- 2) Pola interaksi optimal antara guru dan siswa, antara siswa dan guru dan antara siswa dan siswa.
- 3) Anak akan Menemukan jawaban pertanyaan mereka sendiri.

e. Model *Explicit Instruction*

Model pembelajarn interaktif merupakan model pembelajaran yang memungkinkan siswa interaktif dengan guru, teman sekelasnya dan media pembelajaran. Model pembelajaran ini dapat menangani perbedaan individual siswa, karena siswa dapat maju sesuai dengan kemampuannya tanpa harus menunggu teman sekelasnya. Proses pembelajaran pada model pembelajaran interaktif memungkinkan siswa untuk melakukan keleluasaan untuk belajar mandiri, tanpa terganggu oleh yang lain dan mengikuti tes untuk setiap unit bahasan yang telah dipelajarinya dan terus maju sesuai kemampuannya dengan bantuan dan arahan guru, atau mengulang proses pembelajaran pada unit yang sama sampai mencapai penguasaan minimal sesuai target yang telah ditetapkan Menurut Rosnelli (2009 : 85).

Sintaks Model Pembelajaran Interaktif

Menurut Faire dan Cosgrove dalam Abdul Majid (2014:87), tahapan pembelajaran interaktif terdiri dari tujuh tahapan, yaitu dapat dilihat pada bagan berikut:

1. Tahap Persiapan (Preparation)

Pada tahap kegiatan awal dari pembelajaran interaktif ini yaitu persiapan guru dan siswa memilih dan mencari informasi tentang latar belakang topik yang akan dibahas dalam kegiatan pembelajaran. 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 ini, apersepsi yang diberikan oleh guru adalah memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengemukakan kembali materi yang telah dipelajari pada pertemuan sebelumnya. Pada tahap persiapan lebih banyak dilakukan sebelum kegiatan pembelajaran, seperti menyiapkan alat-alat percobaan dan media pembelajaran.

2. Tahap Pengetahuan Awal (Before View)

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 dibandingkan dengan pengetahuan mereka setelah melakukan kegiatan.

3. Tahap Kegiatan Eksplorasi (Exploratory)

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 topic 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.

4. Tahap Pertanyaan Siswa (Children Questions)

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 pertanyaan-pertanyaan 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. Setelah semua pertanyaan kelompok terhimpun, guru mengajak siswa untuk menyeleksi pertanyaan yang telah ditulis di papan tulis. Jenis pertanyaan yang diajukan siswa mungkin ada yang sesuai, mungkin juga ada yang tidak. Oleh karena itu, hendaknya guru mengarahkan siswa untuk memilih pertanyaan yang berkaitan dengan topik yang jawabannya dapat diselidiki melalui kegiatan penyelidikan dan investigasi.

5. Tahap Penyelidikan (Investigation)

Dalam proses 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, pengorganisasian, dan menganalisis data dalam suatu kegiatan yang telah dirancang oleh guru. Sementara itu, guru membantu siswa agar dapat menemukan jawaban terhadap pertanyaan yang mereka ajukan. Kemudian secara berkelompok, siswa melakukan penyelidikan melalui observasi atau pengamatan.

6. Tahap Pengetahuan Akhir (After Views)

Pada tahap pengetahuan akhir, siswa membacakan hasil yang di perolehnya. Guru mengarahkan siswa untuk melakukan diskusi kelas. Jawaban jawaban siswa dikumpulkan dan dibandingkan dengan pengetahuan awal sebelum siswa melakukan penyelidikan yang di tulis sebelumnya. Dalam hal ini siswa di minta untuk di bandikan apa yang sekarang mereka ketahui dengan apa yang sebelumnya mereka ketahui.

7. Tahap Refleksi (Reflection)

Tahap terakhir adalah refleksi, yaitu kegiatan berpikir tentang apa yang baru terjadi atau baru saja dipelajari. Intinya adalah berpikir kembali mengenai apa yang telah dipelajari, kemudian mengedepankanya menjadi struktur pengetahuan baru. Pada saat ini, siswa di beri waktu untuk mencerna, menimbang, membandingkan, menghayati, dan melakukan diskusi dengan dirinya sendiri. Pada tahap ini pula siswa di rangsang untuk mengemukakan pendapat tentang apa yang telah di peroleh setelah proses pembelajaran. Siswa juga di beri

kesempatan untuk mengajukan pertanyaan susulan jika ada yang kurang di pahami setelah mengadakan penyelidikan, dan guru memberikan penguatan serta meluruskan hal-hal yang masih keliru

f. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran Interakti

1)Kelebihan:

- a) Siswa benar-benar dapat menguasai pengetahuannya.
- b) Semua siswa aktif / terlibat dalam pembelajaran.

2)Kekurangan:

Memerlukan waktu lama sehingga siswa yang tampil tidak begitu lama.

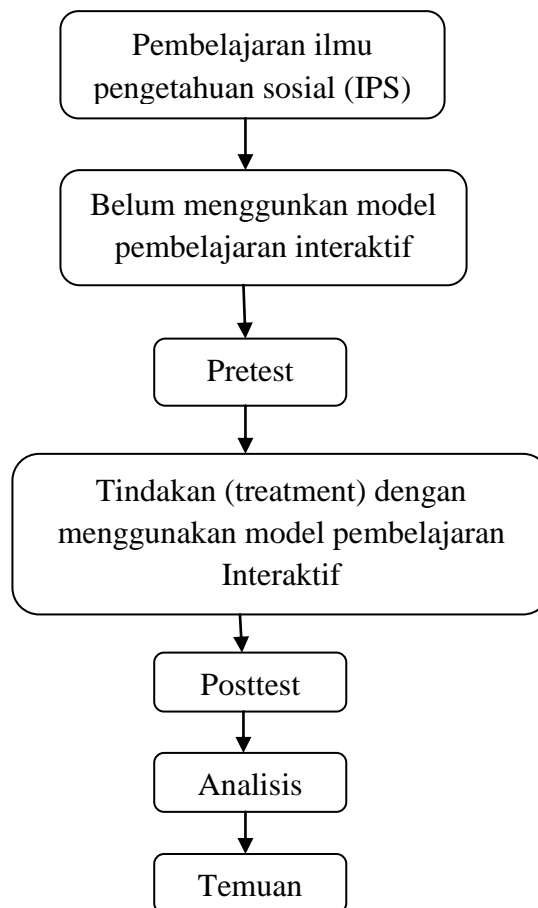
B. Kerangka Pikir

Proses pembelajaran dipandang berkualitas jika berlangsung efektif, bermakna dan ditunjang oleh sumber daya yang baik. Proses pembelajaran dapat dikatakan berhasil dan efektif ditinjau dari ketuntasan belajar siswa, aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran, kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran, dan respon siswa terhadap pembelajaran. Oleh karena itu guru sebagai pendidik bertanggung jawab merencanakan dan mengelola kegiatan-kegiatan pembelajaran sesuai dengan tuntutan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai pada setiap mata pelajaran dalam hal ini pelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) .

Model pembelajaran interaktif adalah suatu cara atau teknik pembelajaran yang digunakan oleh guru pada saat menyajikan bahan ajar yang menuntut guru menciptakan suasana interaktif yang edukatif, yakni interaksi

antara guru dengan siswa, siswa dengan siswa dan dengan sumber pembelajaran dalam menunjang tercapainya tujuan belajar.

Model pembelajaran interaktif (*explicit instruction*) diharapkan dapat meningkatkan minat maupun partisipasi siswa dalam proses pembelajaran dan sebagai motivasi belajar siswa untuk mengembangkan potensi yang dimiliki serta mengasah pemahaman konsep yang sudah diketahui, sehingga akan berdampak pada meningkatnya hasil belajar ilmu pengetahuan sosial (IPS) siswa.



Gambar 2.1 bagan kerangka pikir

C. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan landasan teori dan kerangka pikir diatas, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah penggunaa model pembelajaran interaktif (*explicit instruction*) memiliki pengaruh terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial pada murid kelas V SD Negeri 191 Lembanna Kecamatan Kajang Kabupaten Bulukumba.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

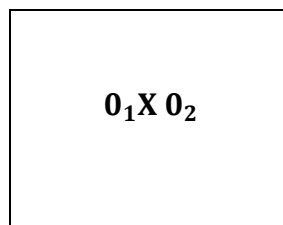
1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen, yaitu metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan (Sugiyono, 2006: 72). Menurut Gay (Emzir, 2007: 63) Penelitian eksperimen merupakan satu-satunya metode penelitian yang dapat menguji secara benar hipotesis menyangkut hubungan kausal (sebab akibat).

2. Desain Penelitian

Desain penelitian ini merupakan penelitian pre-eksperimental designs jenis *One-Group Pretest-Posttest Design*. Dalam penelitian ini hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan (treatment). Adapun desain penelitian ini adalah sebagai berikut.

Desain Penelitian



Keterangan:

O_1 = tes awal (*pretest*)

O_2 = tes akhir (*posttest*)

X = perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran interaktif

Model eksperimen ini melalui ini melalui tiga langkah yaitu :

- a) Memberikan *pretest* untuk mengukur variabel terikat (hasil belajar) sebelum perlakuan dilakukan.
- b) Memberikan perlakuan kepada kelas subjek penelitian dengan menerapkan model pembelajaran interaktif (*explicit instruction*).
- c) Memberikan *posstest* untuk mengukur variabel terikat setelah perlakuan dilakukan.

B. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah keseluruhan jumlah yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai karakteristik dan kualitas tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk diteliti dan kemudian ditarik kesimpulannya. (Sugiono 2016:117). Dalam penelitian ini populasinya adalah keseluruhan subyek/objek yang berada pada kelas V SD Negeri 191 Lembanna Kecamatan Kajang Kabupaten Bulukumba.

Tabel 1.1. Jumlah Siswa SD Negeri 191 Lembanna Kecamatan Kajang Kabupaten Bulukumba.

No	Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah
		Laki-laki	Perempuan	
1	Lima (V)	10	8	18
Jumlah		10	8	18

Sumber : Data Sdn 191 Lembanna

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari sejumlah karakteristik yang dimiliki oleh populasi yang digunakan untuk penelitian. Untuk itu sampel yang diambil dari populasi harus betul-betul representatif (mewakili). Sugiono (dalam sujarweni 2016:71). Teknik sampling yang digunakan adalah *Nonprobability Sampling* yaitu pengambilan anggota sampel yang tidak memberi peluang atau kesempatan sama bagi setiap anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel. Untuk itu dalam tehnik penentuan sampel yang akan dijadikan subjek peneltian dilakukan dengan metode sampel jenuh, yaitu seluruh anggota populasi dijadikan sampel.

Tabel 1.2. Jumlah Siswa SD Negeri 191 Lembanna Kecamatan Kajang .

No	Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah
		Laki-laki	Perempuan	
1	Lima (V)	10	8	18
Jumlah		10	8	18

Sumber : Data Sdn 191 Lembanna

Jadi jumlah sampel dalam penelitian ini adalah semua siswa kelas V SDN 191 Lembanna Kecamatan Kajang Kabupaten Bulukumba berjumlah 10 siswa laki-laki dan 8 siswi perempuan.

C. Variabel Penelitian

a. Variabel Terikat

Variabel terikat yaitu variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 191 Lembanna Kecamatan Kajang Kabupaten Bulukumba.

b. Variabel Bebas

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penggunaan model pembelajaran interaktif pada siswa kelas V SD Negeri 191 Lembanna Kecamatan Kajang Kabupaten Bulukumba

D. Definisi Operasional Variabel

Variabel yang dilibatkan dalam penelitian ini secara operasional didefinisikan sebagai berikut :

1. Hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial yang dimaksud dalam penelitian ini adalah nilai yang diperoleh murid pada tes awal (*pretest*) dan nilai yang diperoleh murid pada saat tes akhir (*posttest*).
2. Model pembelajaran interaktif adalah suatu cara atau teknik pembelajaran yang digunakan oleh guru pada saat menyajikan bahan ajar yang menuntut guru menciptakan suasana interaktif yang edukatif, yakni interaksi antara

guru dengan siswa, siswa dengan siswa dan dengan sumber pembelajaran dalam menunjang tercapainya tujuan belajar .

E. Prosedur Penelitian

Adapun tahap-tahap prosedur dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Tahap Persiapan

Tahap ini merupakan suatu tahap persiapan untuk melakukan suatu perlakuan, pada tahap ini langkah-langkah yang harus dilakukan peneliti adalah sebagai berikut :

- a) Menelaah materi pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial untuk Kelas V SD Negeri 191 Lembanna Kecamatan Kajang Kabupaten Bulukumba.
- b) Melakukan konsultasi dengan dosen pembimbing serta pihak sekolah mengenai rencana teknis penelitian.
- c) Membuat skenario pembelajaran dikelas dalam hal ini Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sesuai dengan materi yang akan diajarkan.
- d) Mempersiapkan instrumen penelitian.
- e) Mempersiapkan observer.

2. Tahap Pelaksanaan

a. Pra pelaksanaan

- 1) Memberikan penjelasan secara singkat dan menyeluruh kepada murid kelas V SD Negeri 191 Lembanna Kecamatan Kajang Kabupaten Bulukumba sehubungan dengan penelitian yang akan dilakukan.
- 2) Memberikan tes awal dengan menggunakan instrument test (*pretest*) untuk mengetahui hasil belajar murid sebelum menerapkan model pembelajaran interaktif

b. Perlakuan

- 1) Memberikan perlakuan dengan menerapkan model pembelajaran interaktif (*explicit instruction*)
- 2) Memberikan tes akhir (*Posttest*)

F. Instrument Penelitian

Instrument yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

1. Tes Hasil Belajar

Tes hasil belajar dengan jenis pretest dan posttest. *Pretest* digunakan sebelum model pembelajaran interaktif (*explicit instruction*) diterapkan, sedangkan *posttest* digunakan setelah murid mengikuti pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran interaktif (*explicit instruction*).

2. Lembar observasi aktivitas murid dalam pembelajaran

Lembar observasi ini digunakan untuk mengamati aktivitas murid dalam mengelola pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran interaktif (*explicit instruction*). Lembar observasi merupakan gambaran keseluruhan aspek yang berhubungan dengan kurikulum yang menjadi pedoman dalam pembelajaran. Lembar observasi ini berisi item-item yang akan diamati pada saat terjadi proses pembelajaran.

G. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*), adapun langkah-langkah (prosedur) pengumpulan data yang akan dilakukan sebagai berikut:

1. Tes awal (*pretest*)

Tes awal dilakukan sebelum treatment, *Pretest* dilakukan untuk mengetahui kemampuan ilmu pengetahuan sosial yang dimiliki oleh murid sebelum diterapkannya model pembelajaran interaktif (*explicit instruction*).

2. Treatment (pemberian perlakuan)

Hal ini peneliti menerapkan model pembelajaran interaktif (*explicit intruction*) pada pembelajaran ilmu pengetahuan sosial.

3. Tes akhir (*posttest*)

Setelah treatment, tindakan selanjutnya adalah *posttest* untuk mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran interaktif (*explicit instruction*).

H. Teknik Analisis Data

Untuk menganalisis data yang diperoleh dari hasil penelitian akan digunakan analisis statistik deskriptif dan inferensial. Data yang terkumpul berupa nilai *pretest* dan nilai *posttest* kemudian dibandingkan. Membandingkan kedua nilai tersebut dengan mengajukan pertanyaan apakah ada perbedaan antara nilai yang didapatkan antara nilai *pretest* dengan nilai *Post test*. Pengujian perbedaan nilai hanya dilakukan terhadap rerata kedua nilai saja, dan untuk keperluan itu digunakan teknik yang disebut dengan uji-t (*t-test*). Dengan demikian langkah-langkah analisis data eksperimen dengan model eksperimen dengan *One Group Pretest Posttest Design* adalah sebagai berikut:

1. Analisis Data Statistik Deskriptif

Merupakan statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul selama proses

penelitian dan bersifat kuantitatif. Adapun langkah-langkah dalam penyusunan melalui analisis ini adalah sebagai berikut:

a) Rata-rata (Mean)

$$\bar{x} = \frac{\sum_{i=1}^n x_i}{n}$$

b) Persentase (%) nilai rata-rata

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Dimana:

- P = Angka persentase
 f = frekuensi yang dicari persentasenya
 N = Banyaknya sampel responden.

Dalam analisis ini peneliti menetapkan tingkat kemampuan siswa dalam penguasaan materi pelajaran sesuai dengan prosedur yang dicanangkan oleh Depdikbud (2003) yaitu:

Tabel 3.1. Tingkat Penguasaan Materi

Tingkat Penguasaan (%)	Kategori Hasil Belajar
0 – 34	Sangat Rendah
35 – 54	Rendah
55 – 64	Sedang
65 – 84	Tinggi
85 – 100	Sangat tinggi ¹

2. Analisis Data Statistik Inferensial

Dalam penggunaan statistik inferensial ini peneliti menggunakan teknik statistik t (uji t). Dengan tahapan sebagai berikut :

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum X^2 d}{N(N-1)}}}$$

Keterangan :

- Md = mean dari perbedaan *pretest* dan *posttest*
- X₁ = hasil belajar sebelum perlakuan (*pretest*)
- X₂ = Hasil belajar setelah perlakuan (*posttest*)
- d = Deviasi masing-masing subjek
- $\sum X^2 d$ = Jumlah kuadrat deviasi
- N = subjek pada sampel

Langkah-langkah dalam pengujian hipotesis adalah sebagai berikut :

- a) Mencari harga “Md” dengan menggunakan rumus:

$$Md = \frac{\sum d}{N}$$

Keterangan:

- Md = mean dari perbedaan *pretest* dengan *posttest*
- $\sum d$ = jumlah dari gain (*posttest* – *pretest*)
- N = subjek pada sampel.

- b) Mencari harga “ $\sum X^2 d$ ” dengan menggunakan rumus:

$$\sum X^2 d = \sum d - \frac{(\sum d)^2}{N}$$

Keterangan :

- $\sum X^2 d$ = Jumlah kuadrat deviasi
- $\sum d$ = jumlah dari gain (post test – pre test)
- N = subjek pada sampel.

- c) Menentukan harga t_{Hitung} dengan menggunakan rumus:

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum X^2 d}{N(N-1)}}}$$

Keterangan :

Md	= mean dari perbedaan <i>pretest</i> dan <i>posttest</i>
X_1	= hasil belajar sebelum perlakuan (<i>pretest</i>)
X_2	= Hasil belajar setelah perlakuan (<i>posttest</i>)
D	= Deviasi masing-masing subjek
$\sum X^2d$	= Jumlah kuadrat deviasi
N	= subjek pada sampel

- d) Menentukan aturan pengambilan keputusan atau kriteria yang signifikan Kaidah pengujian signifikan :

Jika $t_{\text{Hitung}} > t_{\text{Tabel}}$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, berarti penerapan model pembelajaran interaktif (*explicit instruction*) berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN 191 Lembanna, Kec. Kajang, Kab. Bulukumba.

- e) Jika $t_{\text{Hitung}} < t_{\text{Tabel}}$ maka H_0 ditolak, berarti penerapan model pembelajaran interaktif (*explicit instruction*) tidak berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN 191 Lembanna, Menentukan harga t_{Tabel}

Mencari t_{Tabel} dengan menggunakan table distribusi t dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan $dk = N - 1$

- f) Membuat kesimpulan apakah model pembelajaran interaktif (*explicit instruction*) berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN 191 Lembanna, Kec. Kajang, Kab. Bulukumba

BAB IV
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. HASIL PENELITIAN

1. Deskripsi Hasil *Pretest* Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Murid Kelas V SD Negeri 191 Lembanna sebelum diterapkan Model Pembelajaran Interaktif (*Eksplisit Instruction*)

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti di SD Negeri 191 lembanna Kabupaten Bulukumba mulai tanggal 10 Juni – 22 juli 2017, maka diperoleh data-data yang dikumpulkan melalui instrumen tes sehingga dapat diketahui hasil belajar murid berupa nilai dari kelas V SD Negeri 191 Lembanna.

Data hasil belajar murid kelas V SD Negeri 191 Lembanna dapat diketahui sebagai berikut :

Tabel 4.1. Skor Nilai *Pre-Test*

No	Nama Murid	Nilai
1	ABDILLA	67
2	AFRIZAL AMRADI	60
3	ANDIKA	40
4	ANISAH NUR FADILLAH	67
5	HARLINA	40

6	HASRUL	33
7	KAYLA SASYA	47
8	MUH. DIFA AL. FAROUK	40
9	MUSHFIRA	40
10	MUH. RAIHAN	80
11	MUH. RISKI	80
12	MUH. SYARMANSYAH	80
13	NUR ANNISA ALI DIA	67
14	NUR AMALIA	40
15	NUR HIDAYAH	40
16	NURUL INSANI S	40
17	RIFKI ADRIANSYAH	73
18	ZAHRUL RAMADAN	87

Untuk mencari *mean* (rata-rata) nilai *pre-test* dari murid kelas V SD

Negeri 191 Lembanna dapat dilihat melalui tabel di bawah ini :

Tabel 4.2. Perhitungan untuk mencari *mean* (rata – rata) nilai *pretest*

X	F	F.X
33	1	33

40	7	280
47	1	47
60	1	60
67	3	201
73	1	73
80	3	240
87	1	87
Jumlah	18	1021

Dari data di atas dapat diketahui bahwa nilai dari $\sum fx = 1021$, sedangkan nilai dari N sendiri adalah 18. Oleh karena itu dapat diperoleh nilai rata-rata (*mean*) sebagai berikut :

$$\begin{aligned}\bar{x} &= \frac{\sum_{i=1}^k fx_i}{n} \\ &= \frac{1021}{18} \\ &= 56,72\end{aligned}$$

Dari hasil perhitungan di atas maka diperoleh nilai rata-rata dari hasil belajar murid kelas V SD Negeri 191 Lembanna sebelum penerapan model pembelajaran interaktif (*explicit instruction*) yaitu 56,72. Adapun dikategorikan pada pedoman Departemen pendidikan dan kebudayaan (Depdikbud), maka keterangan murid dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.3. Tingkat Penguasaan Materi *Pretest*

No	Interval	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori Hasil Belajar
1	0 – 34	1	5,56	Sangat Rendah
2	35 – 54	8	44,44	Rendah

3	55 – 64	1	5,56	Sedang
4	65 – 84	7	38,89	Tinggi
5	85 – 100	1	5,56	Sangat tinggi
Jumlah		18	100	

Berdasarkan data yang dapat dilihat pada tabel di atas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar murid pada tahap *pretest* dengan menggunakan instrumen test dikategorikan sangat rendah yaitu 5,55%, rendah 44,44%, sedang 5,55%, tinggi 38,88% dan sangat tinggi berada pada presentase 5,55%. Melihat dari hasil presentase yang ada dapat dikatakan bahwa tingkat kemampuan murid dalam memahami serta penguasaan materi pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) sebelum diterapkan model pembelajaran interaktif (*explicit instruction*) tergolong rendah.

Tabel 4.4 Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar IPS

Skor	Kategorisasi	Frekuensi	%
$0 \leq x < 65$	Tidak tuntas	10	55,56
$65 \leq x \leq 100$	Tuntas	8	44,44
Jumlah		18	100,0

Apabila Tabel 4.4 dikaitkan dengan indikator kriteria ketuntasan hasil belajar murid yang ditentukan oleh peneliti yaitu jika jumlah murid yang mencapai atau melebihi nilai KKM ($65 \geq 75\%$), sehingga dapat disimpulkan

bahwa hasil belajar Bahasa Indonesia murid Kelas V SD Negeri 191 Lembanna Kabupaten Bulukumba pada pokok bahasan memahami kenampakan alam daratan dan alam perairan di Indonesia belum memenuhi kriteria ketuntasan hasil belajar secara klasikal dimana murid yang tuntas hanya $44,44\% \leq 75\%$.

2. Deskripsi Hasil Belajar (*Posttest*) Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Murid Kelas V SD Negeri 191 Lembanna setelah diterapkan Model Pembelajaran Interaktif (*EksPLICIT Instruction*)

Selama penelitian berlangsung terjadi perubahan terhadap kelas setelah diberikan perlakuan. Perubahan tersebut berupa hasil belajar yang datanya diperoleh setelah diberikan post- test. Perubahan tersebut dapat dilihat dari data berikut ini :

Data hasil belajar IPS murid kelas V SD Negeri 191 Lembanna setelah penerapan model pembelajaran interaktif (*explicit instruction*) :

Tabel 4.5. Skor Nilai *Post-Test*

No	Nama Murid	Nilai
1	ABDILLA	93
2	AFRIZAL AMRADI	80
3	ANDIKA	60
4	ANISAH NUR FADILLAH	87

5	HARLINA	47
6	HASRUL	53
7	KAYLA SASYA	80
8	MUH. DIFA AL. FAROUK	40
9	MUSHFIRA	67
10	MUH. RAIHAN	93
11	MUH. RISKI	80
12	MUH. SYARMANSYAH	100
13	NUR ANNISA ALI DIA	80
14	NUR AMALIA	67
15	NUR HIDAYAH	73
16	NURUL INSANI S	87
17	RIFKI ADRIANSYAH	80
18	ZAHRUL RAMADAN	93

Untuk mencari *mean* (rata-rata) nilai *post-test* dari murid kelas V SD Negeri 191 Lembanna.

Tabel 4.6. Perhitungan untuk mencari *mean* (rata-rata) nilai *post-test*

X	F	F.X
40	1	40
47	1	47
53	1	53
60	1	60
67	2	134
73	1	73
80	5	400
87	2	174
93	3	273
100	1	100
Jumlah	18	1354

Dari data hasil *post-test* di atas dapat diketahui bahwa nilai dari $\sum fx = 1354$ dan nilai dari N sendiri adalah 18. Kemudian dapat diperoleh nilai rata-rata (*mean*) sebagai berikut :

$$\begin{aligned}\bar{x} &= \frac{\sum_{i=1}^k fx_i}{n} \\ &= \frac{1354}{18} \\ &= 75,22\end{aligned}$$

Dari hasil perhitungan di atas maka diperoleh nilai rata-rata dari hasil belajar murid kelas V SD Negeri 191 Lembanna setelah penerapan model

pembelajaran interaktif yaitu 75,22 dari skor ideal 100. Adapun di kategorikan pada pedoman Departemen pendidikan dan kebudayaan (Depdikbud), maka keterangan murid dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.7. Tingkat Penguasaan Materi *Post-test*

No	Interval	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori Hasil Belajar
1	0 – 34	-	0,00	Sangat Rendah
2	35 – 54	3	16,67	Rendah
3	55 – 64	1	5,56	Sedang
4	65 – 84	8	44,44	Tinggi
5	85 – 100	6	33,33	Sangat tinggi
Jumlah		18	100	

Berdasarkan data yang dapat dilihat pada tabel di atas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar murid pada tahap *post-test* dengan menggunakan instrumrn test dikategorikan sangat tinggi yaitu 33,33%, tinggi 44,44%, sedang 5,56%, rendah 16,67%, dan sangat rendah berada pada presentase 0,00%. Melihat dari hasil presentase yang ada dapat dikatakan bahwa tingkat kemampuan murid dalam memahami serta penguasaan materi pelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) setelah diterapkan model pembelajaran interaktif (*explicit instruction*) tergolong tinggi.

Tabel 4.8 Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar IPS

Skor	Kategorisasi	Frekuensi	%
$0 \leq x < 65$	Tidak tuntas	4	22,22
$65 \leq x \leq 100$	Tuntas	14	77,78
Jumlah		18	100,0

Apabila Tabel 4.8 dikaitkan dengan indikator kriteria ketuntasan hasil belajar murid yang ditentukan oleh peneliti yaitu jika jumlah murid yang mencapai atau melebihi nilai KKM ($65 \geq 75\%$), sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar IPS murid Kelas V SD Negeri 191 Lembanna Kabupaten Bulukumba pada pokok bahasan memahami kenampakan alam daratan dan alam perairan di Indonesia telah memenuhi kriteria ketuntasan hasil belajar secara klasikal dimana murid yang tuntas adalah $77,785\% \leq 75\%$.

3. Deskripsi Aktivitas Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Murid Kelas V SD Negeri 191 Lembanna selama diterapkan Model Pembelajaran Interaktif (*EksPLICIT Instruction*)

Hasil pengamatan aktivitas murid dalam mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran interaktif (*explicit instruction*) pokok bahasan memahami kenampakan alam daratan dan alam perairan di Indonesia selama 3 kali pertemuan dinyatakan dalam persentase sebagai berikut:

Tabel 4.9 Hasil Analisis Data Observasi Aktivitas Murid

HASIL ANALISIS DATA AKTIVITAS MURID

No.	Aktivitas Murid	Jumlah Murid yang Aktif pada Pertemuan ke-					Rata-rata	%	Kategori
		1	2	3	4	5			
1.	Murid yang hadir pada saat pembelajaran	<i>P R E T E S T</i>	18	17	18	<i>P O S T E S T</i>	17,67	98,17	Aktif
2.	Murid yang tidak memperhatikan pada saat guru menjelaskan materi.		3	1	1		1,67	9,28	Tidak Aktif
3.	Murid yang memperhatikan pada saat guru menjelaskan materi.		15	16	17		16	88,89	Aktif
4.	Murid yang menjawab pertanyaan guru baik secara lisan maupun tulisan.		17	15	16		16	88,89	Aktif
5.	Murid yang bertanya pada saat proses pembelajaran berlangsung.		14	17	14		15	83,33	Aktif
6.	Murid yang mengajukan diri untuk mengerjakan soal di papan tulis		8	11	12		10,33	57,40	Tidak Aktif
7.	Murid yang mengerjakan soal dengan benar		17	15	16		16	88,89	Aktif
8.	Murid yang mampu menyimpulkan materi pembelajaran pada akhir pembelajaran		18	17	18		17,67	98,17	Aktif
	Rata-rata						76,63	Aktif	

Hasil pengamatan untuk pertemuan I sampai dengan pertemuan III menunjukkan bahwa :

- a. Persentase kehadiran murid sebesar 98,17%
- b. Persentase murid yang tidak memperhatikan pada saat guru menjelaskan materi 9,28%
- c. Persentase murid yang memperhatikan pada saat guru menjelaskan materi 88,89 %
- d. Persentase murid yang menjawab pertanyaan guru baik secara lisan maupun tulisan 88,89%
- e. Persentase murid yang bertanya pada saat proses pembelajaran berlangsung 83,33%
- f. Persentase murid yang mengajukan diri untuk mengerjakan soal di papan tulis 57,46%
- g. Persentase murid yang mengerjakan soal dengan benar 88,89%
- h. Persentase murid yang mampu menyimpulkan materi pembelajaran pada akhir pembelajaran 98,17%
- i. Rata-rata persentase aktivitas murid terhadap pelaksanaan IPS dengan menggunakan model pembelajaran interaktif (*explicit instruction*) pada pokok bahasan memahami unsur-unsur cerita rakyat yaitu 76,63%

Sesuai dengan kriteria aktivitas murid yang telah ditentukan peneliti yaitu murid dikatakan aktif dalam proses pembelajaran jika jumlah murid yang aktif $\geq 75\%$ baik untuk aktivitas murid perindikator maupun rata-rata aktivitas murid, dari hasil pengamatan rata-rata persentase jumlah murid yang aktif

melakukan aktivitas yang diharapkan yaitu mencapai 76,63% sehingga dapat disimpulkan bahwa aktivitas murid dalam proses pembelajaran ilmu pengetahuan sosial pokok bahasan memahami kenampakan alam daratan dan alam perairan di Indonesia telah mencapai kriteria aktif.

4. Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Interaktif (Explicit Instruction) pada Murid Kelas V SD Negeri 191 Lembanna

Sesuai dengan hipotesis penelitian yakni “penggunaan model pembelajaran interaktif (*explicit instruction*) memiliki pengaruh terhadap hasil belajar bahasa Indonesia pada murid kelas V SD Negeri 191 Lembanna Kecamatan Kajang Kabupaten Bulukumba.”, maka teknik yang digunakan untuk menguji hipotesis tersebut adalah teknik statistik inferensial dengan menggunakan uji-t.

Tabel 4.10. Analisis skor *Pre-test* dan *Post-test*

No	X1 (<i>Pre-test</i>)	X2 (<i>Post-test</i>)	d = X2 - X1	d ²
1	67	93	26	676
2	60	80	20	400
3	40	60	20	400
4	67	87	20	400
5	40	47	7	49

6	33	53	20	400
7	47	80	33	1089
8	40	40	0	0
9	40	67	27	729
10	80	93	13	169
11	80	80	0	0
12	80	100	20	400
13	67	80	13	169
14	40	67	27	729
15	40	73	33	1089
16	40	87	47	2209
17	73	80	7	49
18	87	93	6	36
	1021	1360	339	8993

Langkah-langkah dalam pengujian hipotesis adalah sebagai berikut :

1. Mencari harga “Md” dengan menggunakan rumus:

$$\begin{aligned}
 Md &= \frac{\sum d}{N} \\
 &= \frac{339}{18}
 \end{aligned}$$

$$= 18,83$$

2. Mencari harga " $\sum X^2d$ " dengan menggunakan rumus:

$$\begin{aligned}\sum X^2d &= \sum d^2 - \frac{(\sum d)^2}{N} \\ &= 8993 - \frac{(339)^2}{18} \\ &= 8993 - \frac{114921}{18} \\ &= 8993 - 6384,5 \\ &= 2608,5\end{aligned}$$

3. Menentukan harga t_{Hitung}

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum X^2d}{N(N-1)}}}$$

$$t = \frac{18,83}{\sqrt{\frac{2608,5}{18(18-1)}}}$$

$$t = \frac{18,83}{\sqrt{\frac{2608,5}{306}}}$$

$$t = \frac{18,83}{\sqrt{8,52}}$$

$$t = \frac{18,83}{2,92}$$

$$t = 6,45$$

4. Menentukan harga t_{Tabel}

Untuk mencari t_{Tabel} peneliti menggunakan table distribusi t dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan $d.f = N - 1 = 18 - 1 = 17$ maka diperoleh $t_{0,05} = 2,11$

Setelah diperoleh $t_{Hitung} = 6,45$ dan $t_{Tabel} = 2,11$ maka diperoleh $t_{Hitung} > t_{Tabel}$ atau $6,45 > 2,11$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Ini berarti bahwa penerapan model pembelajaran interaktif (*explicit instruction*) berpengaruh terhadap hasil belajar murid .

B. HASIL PEMBAHASAN

Model pembelajaran Interaktif adalah suatu cara atau teknik pembelajaran yang digunakan guru pada saat menyajikan bahan pelajaran dimana guru pemeran utama dalam menciptakan situasi interaktif yang edukatif, yakni interaksi antara guru dengan siswa, siswa dengan siswa dan dengan sumber pembelajaran dalam menunjang tercapainya tujuan belajar. Menurut Syah (1998) proses belajar mengajar keterlibatan siswa harus secara totalitas, artinya melibatkan pikiran, penglihatan, pendengaran dan psikomotor (keterampilan, salah satunya sambil menulis). Dalam proses mengajar seorang guru harus mengajak siswa untuk mendengarkan, menyajikan media yang dapat dilihat, memberi kesempatan untuk menulis dan mengajukan pertanyaan atau tanggapan sehingga terjadi dialog kreatif yang menunjukkan proses belajar mengajar yang interaktif.

Model pembelajaran interaktif adalah model pembelajaran yang berorientasi pada siswa (*student centered*), dimana siswa dilibatkan langsung dalam berbagai jenis kegiatan pembelajaran di kelas. Model pembelajaran

Interaktif membuat siswa saling berinteraksi dalam berbuat dan berpikir (*hands on and minds on*) yang menghasilkan umpan balik secara langsung terhadap materi pelajaran yang diberikan (Hake, 2000 : 65).

Model pembelajaran interaktif (*explicit instruction*) merupakan salah satu model yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar murid. Dalam pelaksanaannya, gaya mengajar guru disesuaikan dengan gaya belajar murid sehingga murid dapat menyerap materi pelajaran sesuai dengan gaya belajar masing-masing serta daya serap murid terhadap materi pelajaran dapat dicapai secara maksimal.

Berdasarkan hasil *pree-test*, nilai rata-rata hasil belajar murid 56,72 dengan kategori yakni sangat rendah yaitu 5,55%, rendah 44,44%, sedang 5,55%, tinggi 38,88% dan sangat tinggi berada pada presentase 5,55%.. Melihat dari hasil presentase yang ada dapat dikatakan bahwa tingkat kemampuan murid dalam memahami serta penguasaan materi pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) sebelum diterapkan model pembelajaran interaktif (*explicit instruction*) tergolong rendah.

Selanjutnya nilai rata-rata hasil *post-test* adalah 75,22. Jadi hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) setelah diterapkan model pembelajaran interaktif (*explicit instruction*) mempunyai hasil belajar yang lebih baik dibanding dengan sebelum penerapan model pembelajaran interaktif (*explicit instruction*). Selain itu persentasi kategori hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) murid juga meningkat yakni sangat tinggi yaitu 33,33%, tinggi 44,44%, sedang 5,56%, rendah 16,67%, dan sangat rendah berada pada presentase 0,00%.

Berdasarkan hasil analisis statistik inferensial dengan menggunakan rumus uji t, dapat diketahui bahwa nilai t_{hitung} sebesar 6,45. Dengan frekuensi (dk) sebesar $18 - 1 = 17$, pada taraf signifikansi 5% diperoleh $t_{tabel} = 2,11$. Oleh karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ pada taraf signifikansi 0,05, maka hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternative (H_a) diterima yang berarti bahwa penerapan model pembelajaran interaktif (*explicit instruction*) mempengaruhi hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

Hasil analisis diatas yang menunjukkan adanya pengaruh penerapan model pembelajaran interaktif (*explicit instruction*) terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), sejalan dengan hasil observasi yang dilakukan. Berdasarkan hasil observasi terdapat perubahan pada murid dimana pada awal kegiatan pembelajaran ada beberapa murid yang melakukan kegiatan lain atau bersikap cuek selama pembelajaran berlangsung. Hal ini dapat dilihat pada pertemuan pertama murid yang melakukan kegiatan lain sebanyak 3 orang, sedangkan pada pertemuan terakhir hanya 1 murid yang melakukan kegiatan lain pada saat guru menjelaskan materi. Pada awal pertemuan, hanya sedikit murid yang aktif pada saat pembelajaran berlangsung. Akan tetapi sejalan dengan diterapkannya model pembelajaran interaktif (*explicit instruction*) murid mulai aktif pada setiap pertemuan.

Hasil observasi menunjukkan banyaknya jumlah murid yang menjawab pada saat diajukan pertanyaan dan murid yang mengajukan diri untuk mengerjakan soal di papan tulis. Murid juga mulai aktif dan percaya diri untuk menanggapi jawaban dari murid lain sehingga murid yang lain ikut termotivasi

untuk mengikuti pelajaran. Proses pembelajaran yang menyenangkan membuat murid tidak lagi keluar masuk pada saat pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif dan statistik inferensial yang diperoleh serta hasil observasi yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran interaktif (*explicit instruction*) memiliki pengaruh terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada murid kelas V SD Negeri 191 Lembanna.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Kesimpulan yang lebih rinci berkaitan pelaksanaan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dengan model pembelajaran interaktif (explicit instruction) pada murid kelas V SD Negeri 191 Lembanna :

1. Berdasarkan data yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa secara umum hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) murid kelas V SD Negeri 191 Lembanna sebelum penerapan model pembelajaran interaktif (explicit instruction) dikategorikan rendah. Hal ini ditunjukkan dari perolehan persentase hasil belajar siswa yaitu sangat rendah yaitu 5,55%, rendah 44,44%, sedang 5,55%, tinggi 38,88% dan sangat tinggi berada pada presentase 5,55%.
2. Berdasarkan data yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa secara umum model pembelajaran interaktif (explicit instruction) berpengaruh terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) murid kelas V SD Negeri 191 Lembanna dapat dilihat dari perolehan persentase yaitu sangat tinggi yaitu 33,33%, tinggi 44,44%, sedang 5,56%, rendah 16,67%, dan sangat rendah berada pada presentase 0,00%.
3. Berdasarkan uji hipotesis yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran interaktif (explicit instruction) berpengaruh terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) murid kelas V SD Negeri 191 Lembanna setelah diperoleh $t_{Hitung} = 6,45$ dan t_{Tabel}

= 2,11 maka diperoleh $t_{\text{Hitung}} > t_{\text{Tabel}}$ atau $6,45 > 2,11$. . Sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Ini berarti bahwa penerapan model pembelajaran interaktif (*explicit instruction*) berpengaruh terhadap hasil belajar murid.

B. Saran

Berdasarkan temuan yang berkaitan hasil penelitian penerapan model pembelajaran interaktif (*explicit instruction*) yang mempengaruhi hasil belajar Bahasa Indonesia amurid kelas V SD Negeri 191 Lembanna, maka dikemukakan beberapa saran sebagai berikut :

1. Kepada para pendidik khususnya guru SD Negeri 191 Lembanna, disarankan untuk menerapkan model pembelajaran interaktif (*explicit instruction*) untuk membangkitkan minat dan motivasi siswa untuk belajar.
2. Kepada Peneliti, diharapkan mampu mengembangkan model pembelajaran interaktif (*explicit instruction*) ini dengan menerapkan pada materi lain untuk mengetahui apakah pada materi lain cocok dengan metode pembelajaran ini demi tercapainya tujuan yang diharapkan dan juga bagi Calon Peneliti, akan lebih dapat mengembangkan dan memperkuat model ini serta memperkuat hasil penelitian ini dengan cara mengkaji terlebih dahulu dan mampu mengadakan penelitian yang lebih sukses.

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, Surohmah. (2012): Penerapan Model Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Siswa Kelas V SDN Kalisongo 03 Kecamatan Dau Kabupaten Malang. *Skripsi*. Malang : Fakultas Keguruan dan Ilmu pendidikan, Universitas Negeri Malang. Berdasarkan
- Ali M, 2004. Guru dalam *Proses Belajar Mengajar*. Bandung : Sinar Baru.
- Amir, Lie. (2008). Materi Kuliah *Ilmu Pengetahuan Sosial* . Bandung : Rosda Karya
- Bahri dan Zain, 2006. *Jenis-Jenis Penelitian*. Bandung : Sinar Baru
- Dimyanti Dan Mudjiyono. 2000. *Faktor–Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- E Mulyasa , 2002. *Defenisi Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- FKIP . 2016. *Pedoman Penulisan Skripsi*. Makassar. Universitas Muhamadiyah Makasar
- Hadi, Soedomo. 2005. *Pengantar Pendidikan* . Bandung : Rosda Karya
- Hamalik, oemar. 2006. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Jihat, Asep. 2008. Defenisi Hasil Belajar . Makassar: CV. Berkah Utami
- Komara, 2014. *Model pembelajaran interaktif*. Bandung : Sinar Baru
- Margono, S. 2004. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta : Rineka Cipta
- Materi Pendidikan Nasional (Permendiknas) No 22. 2006. *Tujuan Pembelajaran IPS*
- Purwanto, Ngalim 2010. *Tujuan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)*. Bandung : Sinar Baru

- Sudjana 2005. *Penilaian Hasil Belajar*. Bandung : Alfabeta
- Sugiyono. 2006. *Metode Penelitian Eksperimen, Kuantitati, Dan Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugihartono, 2007. *Konsep Dasar Belajar . . Bandung: CV. Alfabeta*
- Slameto. 2010. *Belajar Dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta : Rineka Cipta
- Suprijono , 2009. *Tipe Aktifitas Belajar . Jambi: CV. Alfabeta*
- Supriatnah, Yatna. 2008. *Metode Dan Model-Model Mengajar Ilmu Pengetahuan Sosial . Bandung : Alfabeta*
- Suradisatra, Djodjo . 2009. *Ilmu pengetahuan alam (IPS)*. Jakarta : Rineka Cipta
- Suyono dan Hariyono. 2013. *Belajar Dan Pembelajaran Teori dan Konsep Dasar*. Bandung: Remaja Rosdakarya Offset
- Syah, Muhibbin. 2008. *Defenisi Pendidikan dan Tujuan Pendidikaan*. Jakarta: KencanaPenada Media.
- Tirtahardja, dkk. 2008. *Unsur-Unsur Pendidikan . Jakarta: Universitas Terbuka*.
- Trianto, 2009. *Model-Model Pembelajara*. Jakarta: KencanaPenada Media.
- Umaedi,dkk 2004.<http://jurnalbidandiah.blogspot.com/2012/04/model-pembelajaran-explicit-instruction.html#ixzz3WDvFG8mb>, diakses 02 April 2015.
- <http://irwansahaja.blogspot.in/2014/06/pengertian-aktivitas-belajar-dan.html?m=1>, diakses 03 April 2015.
- Nur,Dkk.2013.ModelPembelajaranInteraktif.([http://haediwrooms.blogspot.com/2013/12/ model-pembelajaran-interaktif.html](http://haediwrooms.blogspot.com/2013/12/model-pembelajaran-interaktif.html), diakses 02 April 2015).

**L
A
M
P
I
R
A
N**

Lampiran A

- **Lampiran I : Jadwal Penelitian**
- **Lampiran II : RPP**
- **Lampiran III : Teks Pretest**
- **Lampiran IV : Teks Posttest**
- **Lampiran V : Daftar Hadir Murid**

Lampiran I

JADWAL PELAKSANAAN PENELITIAN
KELAS V SDN SDN 191 LEMBANNA KEC. KAJANG KAB. BULUKUMBA
TAHUN PELAJARAN 2016/2017

No	Hari/Tanggal	Alokasi Waktu	Materi
1.	Senin, 12 Juni 2017		Membawa surat penelitian kesekolah
2.	Senin, 17 Juli 2017	2 × 35 Menit	Pretest (Tes Awal)
3.	Selasa , 18 Juli 2017	2 × 35 Menit	Kenampakan Alam Daratan Dan Perairan Di Indonesia
4.	Rabu, 19 Juli 2017	2 × 35 Menit	Persebaran Flora Dan Fauna Di Indonesia
5.	Kamis, 20 Juli 2017	2 × 35 Menit	Cuaca Dan Iklim Di Indonesia
6.	Jumat, 21 Juli 2017	2 × 35 Menit	Evaluasi
7.	Sabtu, 22 Juli 2017	2 × 35 Menit	Posttest (Tes Akhir)

Kajang , Juli 2017

Guru Kelas

H. Akhmad, S.Pd. MM

NIP: 19700518 200502 2 002

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**(RPP)**

Satuan Pendidikan : Sekolah Dasar (SD)
Nama Sekolah : SD Negeri 191 Lembanna
Mata Pelajaran : I P S
Kelas/Semester : V (Lima) / I (Satu)
Alokasi Waktu : 2 X 35 Menit

A. Standar Kompetensi

1. Menghargai berbagai peninggalan dan sejarah yang berskala nasional pada masa Hindu-Budha, dan Islam, keragaman kenampakan alam dan suku bangsa serta kegiatan ekonomi di Indonesia

B. Kompetensi Dasar

- 1.3 Mengenal keragaman kenampakan alam dan buatan serta pembagian wilayah waktu di Indonesia dengan menggurtakan peta/atlas/globe dan media lainnya

C. Indikator

- Mengenalkan kenampakan alam daratan dan perairan dengan media gambar
- Membedakan kenampakan alam daratan dan perairan

D. Tujuan Pembelajaran

- Siswa dapat mengenal kenampakan alam daratan
- Siswa dapat mengenal kenampakan alam perairan
- Siswa mampu membedakan antara kenampakan alam daratan dan

perairan di Indonesia

❖ **Karakter siswa yang diharapkan :**

♦ *Semangat kebangsaan, Cinta tanah air , Gemar membaca.*

E. Materi Pokok

- Kenampakan alam daratan di Indonesia
- Kenapakan alam perairan di Indonesia

F. Metode/Model Pembelajaran

Metode : Ceramah, Diskusi,tanya jawab, Pemberin tugas

Model : Model Pembelajaran Interaktif

G. Langkah-Langkah Pembelajaran

• **Kegiatan awal**

Apersepsi :

- Membuka pelajaran dengan salam dan berdoa'a bersama dengan penuh *khidmat*;
- Memperllihatkan kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kerapian pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran.
- Mengkondisikan siswa untuk menerima pelajaran..
- Menyiapkan materi ajar
- Mengajukan beberapa pertanyaan materi minggu lalu
- Menyampaikan standar kompetensi, kompentensi dasar dan tujuan yang akan dicapai.
- Memberikan motivasi dan menjelaskan tujuan pembelajaran

• **Kegiatan inti**

Eksplorasi :

Dalam kegiatan eksplorasi, guru:

- Guru menggali pengetahuan awal siswa mengenai hal yang telah diketahui siswa tentang topik yang akan dipelajari.
- Guru menyajikan sebuah permasalahan berkaitan dengan topik yang akan dibahas.
- Guru menanyakan pendapat siswa atas permasalahan berkaitan dengan pembelajaran.
- Guru menampilkan media gambar sesuai materi pembelajaran
- Guru membagikan kartu gambar untuk memancing rasa ingin tahu siswa.
- Melibatkan peserta didik secara aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran dengan beberapa kartu gambar

Elaborasi :

Dalam kegiatan elaborasi, guru:

- Memfasilitasi peserta didik melalui pemberian tugas, diskusi, dan lain-lain untuk memunculkan gagasan baru baik secara lisan maupun tertulis;
- Memberi kesempatan untuk berpikir, menganalisis, menyelesaikan masalah, dan bertindak tanpa rasa takut;
- Memfasilitasi peserta didik berkompetisi secara sehat untuk meningkatkan prestasi belajar;
- Memfasilitasi peserta didik untuk menyajikan hasil kerja individual maupun kelompok;
- Memfasilitasi peserta didik melakukan kegiatan yang menumbuhkan kebanggaan dan rasa percaya diri peserta didik.

Konfirmasi :

Dalam kegiatan konfirmasi, guru:

- Guru bertanya jawab tentang hal-hal yang belum diketahui siswa

- Guru bersama siswa bertanya jawab meluruskan kesalahan pemahaman, memberikan penguatan dan penyimpulan

- **Kegiatan Penutup**

Dalam kegiatan penutup, guru:

- Bersama-sama dengan peserta didik dan/atau sendiri membuat rangkuman/simpulan pelajaran;
- Melakukan penilaian dan/atau refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan secara konsisten dan terprogram;
- Memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran;
- Merencanakan kegiatan tindak lanjut dalam bentuk pembelajaran remedi, program pengayaan, layanan konseling dan/atau memberikan tugas baik tugas individual maupun kelompok sesuai dengan hasil belajar peserta didik;

H. Alat Dan Sumber Bahan

- Alat Peraga : Media gambar, kartu gambar
- Sumber : Buku IPS kelas V
Buku yang relevan

I. Penilaian

Nilai Budaya Dan Karakter Bangsa	Indikator Pencapaian Kompetensi	Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen	Instrumen/ Soal
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Semangat kebangsaan : Cara berpikir, bertindak, dan berwawasan yang menempatkan kepentingan bangsa dan negara di atas kepentingan diri dan kelompoknya. ▪ Cinta tanah air : Cara berfikir, bersikap, dan berbuat yang menunjukkan kesetiaan, kepedulian, dan penghargaan yang tinggi terhadap bahasa, lingkungan fisik, sosial, budaya, ekonomi, dan politik bangsa ▪ Gemar membaca: 	<ul style="list-style-type: none"> - Mengenalkan keragaman kenampakan alam daratan dan perairan di indonesia - Menyebutkan ciri-ciri kenampakan alam - Membedakan kenampakan alam daratan dan perairan 	Tertulis	Jawab singkat	<ul style="list-style-type: none"> - Sebutkan ciri-ciri kenampakan alam

Kebiasaan menyediakan waktu untuk membaca berbagai bacaan yang memberikan kebajikan bagi dirinya.				
---	--	--	--	--

Kriteria Penilaian

1. Produk (Hasil Diskusi)

No.	Aspek	Kriteria	Skor
1.	Konsep	* semua benar	4
		* sebagian besar benar	3
		* sebagian kecil benar	2
		* semua salah	1

2. Performansi

No.	Aspek	Kriteria	Skor
1.	Pengetahuan	* Pengetahuan	4
		* Kadang-kadang pengetahuan	2
		* Tidak pengetahuan	1
2.	Sikap	* Sikap	4
		* kadang-kadang Sikap	2

		* tidak Sikap	1
--	--	---------------	---

3. Lembar Penilaian

No	Nama Siswa	Performan		Produk	Jumlah Skor	Nilai
		Pengetahuan	Sikap			
1.						
2.						
3.						
4.						
5.						
6						
7						
8						
9						
10						
11						
12						
13						
14						
15						
16						

17						
18						

CATATAN :

Nilai = (Jumlah skor : jumlah skor maksimal) X 10.

Kajang, juli 2017

Guru kelas V

Mahasiswa

(H. Akhmad, S.Pd. MM)

(Aswinda Sari)

NIP: 196603061986111002

NIM : 10540864413

Mengetahui

Kepalah Sekolah

SD Negeri 191 Lembanna

(Hj. Rosmawati, S.Pd)

NIP :19680502 199405 2 001

BAHAN AJAR

KENAMPAKAN ALAM WILAYAH INDONESIA

Kenampakan Alam (bentang alam) adalah segala sesuatu yang dibentuk oleh peristiwa yang berada di alam. Kenampakan Alam dapat dilihat pada permukaan bumi yang meliputi wilayah daratan dan wilayah perairan. Kenampakan Alam tersebut banyak memberikan keuntungan berupa kekayaan dari berbagai sumber daya alam.

Kenampakan alam merupakan berbagai bentukan muka bumi yang terjadi secara alamiah. Kenampakan alam terdiri dari dua bagian pokok, yakni kenampakan alam berupa daratan dan kenampakan alam berupa perairan

Kenampakan Alam Di Wilayah Daratan

Kenampakan alam di wilayah daratan merupakan bagian dari permukaan bumi yang tidak digenangi air dan berbentuk padat. Wilayah daratan di Indonesia memiliki tanah yang subur sehingga menyebabkan curah hujan yang teratur dan banyaknya gunung berapi sehingga dimanfaatkan sebagai tempat berpijak dan sumber kehidupan manusia. Kenampakan Alam yang termasuk wilayah daratan yaitu : Dataran Tinggi, Dataran Rendah, Pegunungan, Gunung, Pantai, Tanjung,

a. Pegunungan



Pegunungan Bukit Barisan

Pengunungan adalah sekumpulan bukit yang membentuk barisan. Di wilayah Indonesia banyak terdapat pegunungan di antara pegunungan bukit barisan di Sumatra, pegunungan kapur utara, pegunungan dieng, pegunungan serayu, pegunungan tengger, dan pegunungan sewu yang semuanya terdapat di Jawa. Di Kalimantan, terdapat pegunungan meratus, pegunungan schwaner, dan pegunungan muller

b. Gunung



Gunung Kerinci

Gunung adalah kenampakan alam yang berupa daratan yang menonjol dengan ketinggian minimal 2000 kaki atau sekitar 610 m. Tujuh gunung yang tertinggi di Indonesia adalah:

- Gunung Kerinci (3.085 m)
- Gunung Rinjani (3.726 m dpl)
- Gunung Semeru (3.676 m)
- Gunung Bukit Raya (2.278 m)

c. Dataran tinggi



Dataran tinggi Gayo

Dataran tinggi (disebut juga plateau atau plato) adalah dataran yang luas terletak pada ketinggian 300-600 meter di atas permukaan laut. Dataran tinggi berada di daerah pegunungan atau dikelilingi oleh bukit-bukit sehingga udaranya sangat dingin dan segar. Dataran tinggi terbentuk sebagai hasil erosi dan sedimentasi. Dataran tinggi bisa juga terjadi oleh bekas kaldera luas, yang tertimbun material dari lereng gunung sekitarnya.

d. Dataran rendah



Kota Balik Papan

Dataran rendah merupakan wilayah dataran yang relatif datar, luas dan memiliki ketinggian kurang dari 200 meter di atas permukaan laut. Di Indonesia daerah dataran rendah merupakan daerah yang penuh dengan kedinamisan dan kegiatan penduduk yang sangat beragam. Daerah dataran rendah cocok dijadikan wilayah pertanian, dan sentra-sentra bisnis dimanfaatkan sebagai tempat perkebunan tebu atau kelapa, lahan pertanian, industri dan pemukiman.

e. Tanjung



Tanjung Kelayang

Tanjung adalah daratan yang menjorok ke laut. Tanjung yang luas biasa juga disebut semenanjung. Tanjung adalah kebalikan dari teluk, dan biasanya keduanya dapat ditemukan pada suatu garis pantai yang sama.

Kenampakan Alam Di Wilayah Perairan

Kenampakan Alam di wilayah perairan merupakan bagian dari permukaan bumi yang digenangi air. Wilayah Indonesia memiliki perairan yang sangat luas yaitu dua pertiga bagian dari keseluruhan luas wilayah negara. Kenampakan Alam yang termasuk wilayah perairan yaitu : Sungai, Danau, Laut, Rawa, Teluk,

a. Danau



Danau Toba

Danau merupakan permukaan bumi berupa cekungan di darat yang sangat luas dan digenangi oleh air yang dikelilingi daratan. Danau yang terbentuk berasal dari letusan gunung berapi yang biasa disebut sebagai danau vulkanik. Danau tektonik yaitu danau yang terbentuk disebabkan adanya pergeseran muka bumi. Dan danau buatan yaitu danau yang sengaja dibuat oleh manusia dengan cara membendung aliran sungai dan danau buatan biasanya sering disebut sebagai waduk

b. Sungai



Sungai Kapuas

Sungai merupakan bagian dari permukaan bumi yang rendah dan aliran air yang mengalir dari dataran tinggi menuju dataran rendah dan bermuara di laut. Sungai pada bagian awal berukuran kecil yang bermula dari daerah pegunungan. Sedangkan yang mengalir ke tempat yang lebih rendah akhirnya bermuara di danau/laut. Semakin dekat ke arah laut, maka semakin melebar. Sungai dimanfaatkan oleh masyarakat sebagai tempat memelihara ikan dan digunakan untuk irigasi mengairi sawah.

c. Laut



Laut Jawa

Laut merupakan bagian permukaan bumi yang luas, digenangi air yang dalam dan paling rendah. Laut menghubungkan antar pulau yang satu dengan pulau lainnya. Wilayah Indonesia sekitar dua pertiganya merupakan lautan, namun kondisinya kurang terjaga sehingga mudah mendatangkan ancaman sengketa batas wilayah dengan negara tetangga. Kedalaman laut di wilayah Indonesia berbeda-beda, ada yang dalam maupun dangkal. Biasanya mencapai 1.000 meter atau lebih. Air laut rasanya asin karena mengandung garam. Di dalam laut terdapat banyak kehidupan antara lain tumbuhan laut, kerang dan beragam jenis ikan yang dapat diolah menjadi makanan dan obat-obatan.

Beberapa manfaat laut bagi manusia adalah:

- Tempat rekreasi dan hiburan
- Tempat hidup sumber makanan kita, seperti ikan, cumi-cumi, udang, rumput laut, dll.
- Pembangkit listrik tenaga ombak, pasang surut, angin, dsb.
- Tempat budidaya ikan, kerang mutiara, rumput laut, dll.

- Laut merupakan penyumbang terjadinya hujan dan pengatur iklim
- Air laut dapat diolah menjadi garam

a. Teluk



Teluk Sulaiman

Teluk adalah tubuh perairan yang menjorok ke daratan dan dibatasi oleh daratan pada ketiga sisinya. Oleh karena letaknya yang strategis, teluk banyak dimanfaatkan sebagai pelabuhan. Teluk adalah kebalikan dari tanjung, dan biasanya keduanya dapat ditemukan pada suatu garis pantai yang sama. Karena Indonesia memiliki puluhan ribu pulau, maka di Indonesia banyak sekali terdapat teluk.

b. Selat



Selat Karimata

LEMBAR EVALUASI

NAMA MURID :

KELAS :

kerjakalah pertanyaan-pertanyaan di bawah ini dengan benar !

1. Sebutkan kenampakan alam diwilayah daratan !
2. Apa saja manfaat laut bagi kehidupan manusia ?
3. Jelaskan apa yang dimaksud dengan danau ?
4. Sebutkan dan tuliskan danau yang kalian ketahui !
5. Jelaskan apa yang kalian ketahui tentang selat .

LEMBAR KEGIATAN MURID (LKM)

NAMA MURID :

KELAS :

Jawablah pertanyaan-pertanyaan di bawa ini !

1. Jelaskan perbedaan antara gunung dan pegunungan
2. Daratan yang menjorok kelaut disebut....
3. Jelaskan manfaat sungai bagi manusia.



Sungai seruyan

4. Perhatikan gambar



Gambar.1



Gambar.2

Apakah gambar 1 dan 2 termasuk kenampakan alam yang sama atau tidak?

Berikan alasannya.

5. Mengapa tanjung termasuk kenampakan alam daratan sementara tanjung adalah daratan yang menjorok ke laut.

Kunci jawaban

1. Pegunungan adalah sekumpulan bukit yang membentuk barisan. Contohnya, pegunungan bukit barisan . sedangkan gunung adalah bukit yang sangat besar dan tinggi . contohnya, gunung kerinci yang ada di Sumatera.
2. Daratan yang menjorok ke laut di sebut dengan tanjung.
3. Sebagai tempat memelihara ikan dan digunakan untuk irigasi mengairi sawah. Selain itu, sebagai sarana transportasi yang menghubungkan antar daerah, sumber tenaga listrik, perikanan, olahraga, dan rekreasi serta digunakan untuk pengangkutan kayu hasil penebangan dan pasar terapung.
4. Tidak termasuk kenampakan alam yang sama karena gambar 1 menunjukkan kenampakan alam perairan yang disebut danau. Sedangkan gambar 2 menunjukkan kenampakan alam daratan yang disebut gunung.
5. Karena tanjung adalah daratan yang menjorok kelaut yang bagian dari permukaan bumi itu tidak digenangi air dan berbentuk padat.

Lampiran III**SOAL *PRETEST* KELAS V SDN. 191 LEMBANNA**

Nama :
Kelas/Semester :
Sekolah : **SDN 191 Lembanna**
Pokok Bahasan : **Kenampakan Alam**
Waktu : **2 x 40 Menit**

Petunjuk:

1. Tulislah Nama, NIS, dan Kelas pada lembar jawaban yang telah disediakan!
2. Periksalah dan bacalah soal-soal dengan cermat sebelum menjawabnya!
3. Sebaiknya dahulukan menjawab soal yang dianggap mudah!
4. Periksalah pekerjaan Anda sebelum dikumpulkan!

Soal

1. Jelaskan apa yang dimaksud dengan kenampakan alam ?
2. Sebutkan kenampakan alam diwilayah daratan !
3. Menurut kalian, adakah angin yang menguntungkan dan yang merugikan bagi kehidupan manusia? Jelaskan pendapat kalian !
4. Apa perbedaan cuaca dengan iklim ? jelaskan !
5. Apa yang menyebabkan indonesia mengalami musim hujan ?

Lampiran IV**SOAL Posttest KELAS V SDN. 191 LEMBANNA**

Nama :
Kelas/Semester :
Sekolah : SDN 191 Lembanna
Pokok Bahasan : Kenampakan Alam
Waktu : 2 x 40 Menit

Petunjuk:

1. Tulislah Nama, NIS, dan Kelas pada lembar jawaban yang telah disediakan!
2. Periksalah dan bacalah soal-soal dengan cermat sebelum menjawabnya!
3. Sebaiknya dahulukan menjawab soal yang dianggap mudah!
4. Periksalah pekerjaan Anda sebelum dikumpulkan!

Soal

6. Jelaskan perbedaan antara gunung dan pegunungan
7. Daratan yang menjorok kelaut disebut....
8. Jelaskan manfaat sungai bagi manusia.



Sungai seruyan

9. Perhatikan gambar



Gambar.1



Gambar.2

Apakah gambar 1 dan 2 termasuk kenampakan alam yang sama atau tidak?

Berikan alasannya.

10. Mengapa tanjung termasuk kenampakan alam daratan sementara tanjung adalah daratan yang menjorok ke laut.

Lampiran V

DAFTAR HADIR SISWA KELAS V
SDN 191 LEMBANNA KEC. KAJANG KAB. BULUKUMBA

NO.	NAMA MURID	L/P	PERTEMUAN					KET	
			1	2	3	4	5		
1	Abdilla	L	P R E T E S	√	√	√	√	√	P O S T T E S T
2	Ridho Apriansah	L		√	√	√	√	√	
3	Muhammad Ridwan	L		√	√	√	√	√	
4	Munawir	L		√	√	√	√	√	
5	Reski Maulana	L		√	√	√	√	√	
6	Asrullah	L		√	√	√	√	√	
7	Riska Aulia	P		√	√	√	√	√	
8	Yuri Wardana Putri	P		√	√	√	√	√	
9	Fitrah Masnawi	P		√	√	√	√	√	
10	Putri Nur Oktaviani	P		√	√	√	√	√	
11	Indah Anjarwati	P		√	√	√	√	√	
12	Yusnita	P		√	√	√	√	√	

13	Nurul Maulida	P		√	√	√	√	√		
14	Ayu Adelia Handayani	P		√	√	√	√	√		
15	Irmawati	P		√	√	√	√	√		
16	Afrizal Amradi	L		√	√	√	√	√		
17	Rifki Adriansyah	L		√	√	√	√	√		
18	Zahrul Ramadan	L		√	√	√	√	√		

Ket: a : alfa (tanpa pemberitahuan)

s : sakit

i : izin

Laki-laki = **10** orang

Perempuan = **8** orang +

Jumlah siswa = **18** orang

kajang, juli 2017

Peneliti

Aswinda Sari
NIM. 10540864413

Lampiran B

- **Lampiran I : Data Skor perolehan hasil
(pretest)**
- **Lampiran II : Data Skor perolehan hasil
(Posttest)**
- **Lampiran III : Hasil analisis data aktivitas siswa**
- **Lampiran IV : Dokumentasi**

Lampiran I**Data Skor Nilai *Pre-Test***

NO	NAMA MURID	NILAI
1	ABDILLA	67
2	AFRIZAL AMRADI	60
3	ANDIKA	40
4	ANISAH NUR FADILLAH	67
5	HARLINA	40
6	HASRUL	33
7	KAYLA SASYA	4
8	MUH. DIFA AL. FAROUK	40
9	MUSHFIRA	40
10	MUH. RAIHAN	80
11	MUH. RISKI	80
12	MUH. SYARMANSYAH	80
13	NUR ANNISA ALI DIA	67
14	NUR AMALIA	40
15	NUR HIDAYAH	40
16	NURUL INSANI S	40
17	RIFKI ADRIANSYAH	73
18	ZAHRUL RAMADAN	87

Lampiran II

Skor Nilai *Post-Test*

NO	NAMA MURID	NILAI
1	ABDILLA	93
2	AFRIZAL AMRADI	80
3	ANDIKA	60
4	ANISAH NUR FADILLAH	87
5	HARLINA	47
6	HASRUL	53
7	KAYLA SASYA	80
8	MUH. DIFA AL. FAROUK	40
9	MUSHFIRA	67
10	MUH. RAIHAN	93
11	MUH. RISKI	80
12	MUH. SYARMANSYAH	100
13	NUR ANNISA ALI DIA	80
14	NUR AMALIA	67
15	NUR HIDAYAH	73
16	NURUL INSANI S	87
17	RIFKI ADRIANSYAH	80
18	ZAHRUL RAMADAN	93

HASIL ANALISIS DATA AKTIVITAS MURID

No.	Aktivitas Murid	Jumlah Murid yang Aktif pada Pertemuan ke-					Rata-rata	%	Kategori	
		1	2	3	4	5				
1.	Murid yang hadir pada saat pembelajaran		18	17	18		17,67	98,14	Aktif	
2.	Murid yang tidak memperhatikan pada saat guru menjelaskan materi.		3	1	1		1,67	9,26	Tidak Aktif	
3.	Murid yang memperhatikan pada saat guru menjelaskan materi.		15	16	17		16	88,89	Aktif	
4.	Murid yang menjawab pertanyaan guru baik secara lisan maupun tulisan.	<i>P R E T E S T</i>	17	15	16	<i>P O S T E S T</i>	16	88,89	Aktif	
5.	Murid yang bertanya pada saat proses pembelajaran berlangsung.		14	17	14		15	83,33	Aktif	
6.	Murid yang mengajukan diri untuk mengerjakan soal di papan tulis		8	11	12		10,33	57,40	Tidak Aktif	
7.	Murid yang mengerjakan soal dengan benar		17	15	16		16	88,89	Aktif	
8.	Murid yang mampu menyimpulkan materi pembelajaran pada akhir pembelajaran		17	15	18		16,66	92,59	Aktif	
Rata-rata									75,92	Aktif

KEGIATAN PROSES BELAJAR MENGAJAR DI KELAS







Aswinda Sari , lahir di Kajang, Provinsi Sulawesi Selatan, pada tanggal 12 Maret 1995. Anak kedua dari tiga bersaudara dari pasangan Muh.Ilyas dan Asmah.

Penulis menyelesaikan pendidikan dasar di SDN 104 Jannaiya tahun 2007. Pada tahun 2010 menyelesaikan pendidikan tingkat menengah di SMP

Negeri 2 Kajang dan tamat di SMA Negeri 1 Kajang pada tahun 2013 kemudian Penulis melanjutkan pendidikan di perguruan tinggi Universitas Muhammadiyah Makassar pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Muhammadiyah Makassar sampai tahun 2017.

Selama berstatus sebagai mahasiswa, penulis giat dalam mengikuti perkuliahan dikampus dan mengikuti seminar yang diadakan oleh kampus. Untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan menulis skripsi dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Interaktif (*Explicit Instruction*) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Kelas V SDN 191 Lembanna Kecamatan Kajang Kabupaten Bulukumba**