

Meningkatkan Hasil Belajar IPA pada Materi Fungsi dan Manfaat Rangka dengan Media Pembelajaran Interaktif pada Siswa Kelas V SD

Ibrahim Daulay^{1✉}, Nurhaliza Zaend², Defi Handayani³
(1,2,3) Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP Pangeran Antasari

✉ Corresponding author
[nurhaliza12072000@gmail.com]

Abstrak

Buruknya prestasi akademik siswa kelas lima di SDS Bina 3 Taruna Medan dalam mata kuliah IPA, terutama yang berkaitan dengan sistem kerangka, adalah masalah yang coba ditangani oleh penelitian ini. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil pembelajaran IPA bagi siswa dengan memanfaatkan sumber belajar interaktif. Dua puluh tujuh siswa kelas lima dari SDS Bina Taruna 3 Medan berpartisipasi dalam penelitian ini. Desain yang digunakan didasarkan pada pendekatan Penelitian Tindakan Kelas Kemmis dan McTaggart. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa IPA kelas lima SDS Bina Taruna 3 Medan dapat belajar lebih efektif ketika teknologi interaktif digunakan. Proporsi keterlibatan siswa, yang dianggap tidak mencukupi pada tindakan pertama Siklus I sebesar 53,3% dan pada tindakan kedua pada 60%, menunjukkan peningkatan ini. Di sisi lain, tindakan pertama pada pertemuan kedua menerima 66,7%, dan tindakan kedua menerima 86,7%, keduanya dinilai baik. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa penggunaan materi pembelajaran interaktif telah meningkatkan hasil belajar siswa kelas lima di SDS Bina Taruna 3 Medan.

Kata Kunci: Hasil Belajar, IPA, Media Interaktif

Abstract

The poor academic achievement of fifth-grade students at SDS Bina 3 Taruna Medan in science courses, especially those related to the skeletal system, is a problem that this study attempts to address. This study aims to improve science learning outcomes for students by utilizing interactive learning resources. Twenty-seven fifth-grade students from SDS Bina Taruna 3 Medan participated in this study. The design used was based on the Kemmis and McTaggart Classroom Action Research approach. The results showed that fifth-grade science students at SDS Bina Taruna 3 Medan could learn more effectively when interactive technology was used. The proportion of student engagement, which was considered insufficient in the first action of Cycle I at 53.3% and in the second action at 60%, showed this improvement. On the other hand, the first action at the second meeting received 66.7%, and the second action received 86.7%, both of which were considered good. Thus, it can be said that the use of interactive learning materials has improved the learning outcomes of fifth-grade students at SDS Bina Taruna 3 Medan.

Keywords: Learning Outcomes, Science, Interactive Media

PENDAHULUAN

Melalui pendidikan, karakter siswa dibentuk baik secara batin maupun eksternal, menuntun mereka dari sifat bawaan mereka menuju masyarakat yang lebih baik dan lebih penuh kasih. Dalam rangka mewujudkan visi kemanusiaan masa depan dengan tetap menjaga nilai-nilai budaya negara dan Pancasila, merupakan proses yang tidak pernah berakhir dan konstan yang dapat menghasilkan kualitas yang langgeng. (2019, Sujana).

Dari sudut pandang filsafat, pendidikan merupakan hak dasar setiap manusia. Sesuai dengan konstitusi UUD 1945, pendidikan seharusnya inklusif, demokratis, dan bebas diskriminasi, serta dapat dinikmati oleh seluruh warga negara tanpa kecuali. Pengajaran yang baik adalah yang memperhatikan perkembangan Murid dalam kegiatan belajar. Hal ini sangat penting peranannya bagi guru.

Tujuan dan tujuan pendidikan di Indonesia dituangkan dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Peralatan Pendidikan Nasional. Semua aspek program pendidikan nasional Indonesia tercakup dalam undang-undang ini, termasuk definisi pendidikan, tujuan dan tujuannya, berbagai jenis pendidikan, tingkat dan standarnya, dan komponen penting lainnya. Sistem pendidikan Indonesia dibentuk oleh kerangka kerja ini. Sujana (2019). Pendidikan inovatif dan berkualitas tinggi mendorong kreativitas di masyarakat, terutama pada generasi muda, memberdayakan mereka untuk memecahkan masalah dan menghasilkan konsep baru yang terkait dengan proyek pembangunan besar. Safitri (2022). Lebih lanjut, "proses pembelajaran sains di sekolah "mengembangkan keterampilan dalam penyelidikan ilmiah dan pemahaman terhadap lingkungan alam (Hisbullah, 2018).

Keterampilan yang dikembangkan siswa setelah mengikuti kegiatan pendidikan disebut sebagai capaian pembelajaran (Nugraha, 2020). "Kemampuan khusus, yang mencakup domain kognitif, afektif, dan psikomotorik, yang dicapai atau dikuasai siswa setelah menyelesaikan proses belajar mengajar" adalah bagaimana Kunandar (2013) mendefinisikan hasil ini (hlm. 62). Menurut pendapat spesialis yang berbeda, hasil belajar tidak hanya mencakup peningkatan keterampilan kognitif, afektif, dan psikomotorik tetapi juga perkembangan umum dan hasil yang dicapai setelah terlibat dalam kegiatan pendidikan. Sangat penting untuk diingat bahwa tidak setiap prosedur berjalan sesuai rencana, dan sering terjadi bahwa tujuan pembelajaran yang dimaksudkan tidak terpenuhi.

"Sains" didefinisikan oleh Menteri Pendidikan Nasional (2006) sebagai badan pengetahuan metodis yang terorganisir yang secara umum berlaku dan terdiri dari kumpulan data yang dikumpulkan melalui eksperimen dan observasi. Sains penting karena membantu siswa belajar bagaimana berpikir logis, rasional, kritis, efektif, akurat, dan efisien.

Salah satu mata pelajaran yang sangat membantu pengembangan pengetahuan teknis di dunia alam adalah Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), yaitu gagasan belajar tentang alam yang memiliki banyak hubungan dengan keberadaan manusia. Bidang penelitian ini berupaya mengungkap banyak fakta yang belum ditemukan tentang kosmos sekaligus memicu rasa ingin tahu dan kapasitas manusia untuk memajukan pengetahuan dan teknologi. Akibatnya, hasil dari bidang ini dapat diperluas menjadi ilmu kontemporer dan digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Yenggi (2022).

Salah satu mata pelajaran yang penting untuk mencapai tujuan pendidikan secara keseluruhan adalah ilmu pengetahuan alam (IPA). Sains mendukung mata pelajaran lain dengan memfasilitasi pemikiran analitis, logis, dan sistematis. Untuk mencapai hasil yang lebih baik, pembelajaran ilmiah diterapkan di semua jenjang pendidikan karena pentingnya informasi ilmiah. Oleh karena itu, peningkatan sumber daya manusia dan daya cipta serta kualitas pendidik sangat penting untuk mencapai kemajuan tersebut. Guru diharapkan memahami esensi pembelajaran, yang meliputi tiga bidang keterampilan: kemampuan kognitif, integrasi domain afektif dan psikomotorik, dan pembelajaran berdasarkan pengalaman yang mendorong perubahan dan perkembangan di ketiga bidang ini, untuk menjaga kualitas dan kreativitas siswa melalui pembelajaran IPA.

Pembelajaran multimedia interaktif, menurut Surjono, merupakan program pendidikan terpadu yang menggunakan bantuan komputer untuk mencapai tujuan pembelajaran dan menggabungkan teks, grafik, video, animasi, dan aspek lainnya. Pengguna dapat berinteraksi secara aktif dengan program (2017: 41). Mengingat perkembangan informasi dan teknologi, Arham dan Dwiningsih mengklaim bahwa multimedia interaktif merupakan inovasi krusial bagi media pendidikan (2016: 1120). Guru harus mampu menghasilkan media yang membangkitkan minat siswa dalam belajar dan berdampak baik pada hasil belajar yang diinginkan di era digital ini. Keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran dapat ditingkatkan dengan penggunaan media interaktif sebagai alat instruksional.

Menurut pengamatan yang dilakukan pada Rabu, 20 Maret 2024, di SDS BINA TARUNA 3 MEDAN, kemampuan belajar IPA siswa masih relatif rendah, dan beberapa dari mereka menyatakan keraguan untuk terlibat dalam kegiatan kelas. Siswa sebagian besar menyalin apa yang dikatakan guru selama kelas, dan ada kelangkaan komentar siswa yang mencolok.

Kesulitan ini diakibatkan oleh ketersediaan dan penggunaan media pendidikan, terutama media interaktif, yang belum digunakan sepenuhnya oleh guru selama proses belajar mengajar. Karena penyajian materi pengajaran masih berulang, melelahkan, dan terlalu berpusat pada guru, siswa akibatnya memiliki kecenderungan untuk mengambil sikap pasif terhadap pembelajaran. Siswa menjadi kurang tertarik untuk belajar sains sebagai akibat dari kurangnya hubungan antara guru dan siswa. Karena tidak ada cukup kegiatan pembelajaran yang menarik untuk membangkitkan minat dan imajinasi siswa, mereka menjadi bosan dalam pengaturan ini. Dengan demikian, prestasi siswa di bawah rata-rata dan kurang dari persyaratan ketuntasan minimum (KKM) sekolah, yang merupakan nilai ideal 70 dari 100, menurut hasil ujian tengah semester tahun akademik 2023/2024. Hanya 10 dari 30 mahasiswa yang memenuhi KKM, dan 20 sisanya tidak. Oleh karena itu, ada kebutuhan mendesak akan solusi untuk meningkatkan hasil belajar sains bagi anak-anak. Situasi ini menunjukkan keterputusan antara harapan dan kenyataan, yang dihasilkan dari pengetahuan guru yang tidak memadai tentang bagaimana media dapat meningkatkan pembelajaran, terutama dalam hal meningkatkan kinerja siswa di kelas ilmiah.

Materi pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa harus digunakan untuk menutup kesenjangan saat ini. Oleh karena itu, media interaktif berbasis PowerPoint dapat menjadi pengganti yang baik yang berpotensi meningkatkan pembelajaran, terutama di kelas ilmiah. Karena interaktif dan dapat menggabungkan grafik, suara, dan animasi berdasarkan mata pelajaran guru, PowerPoint adalah alat yang ampuh untuk melibatkan siswa. Akibatnya, PowerPoint dapat menyediakan sumber daya pengajaran yang disesuaikan agar sesuai dengan kebutuhan siswa.

Peneliti tertarik untuk melakukan penelitian berjudul Meningkatkan Hasil Pembelajaran IPA tentang materi fungsi dan manfaat rangka manusia Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif untuk Siswa Kelas IV di SDS BINA TARUNA 3 MEDAN.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang akan mendeskripsikan penerapan media interaktif untuk meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas V SDS Bina Taruna 3 Medan.

Prosedur ini menganut model Kemmis dan McTaggart, yang terdiri dari fase persiapan, tindakan, pengamatan, dan refleksi, klaim Rochiati Wiratmaja (2009:66).

Subjek Penelitian

Berikut ini adalah demografis dan sampel untuk proyek studi tindakan kelas ini:

1. Semua murid kelas IV sejumlah 30 murid terdiri atas 12 murid perempuan serta 18 murid laki-laki.
2. Pengajar kelas V yang mengajar pelajaran IPA

Desain Penelitian

Variabel penelitian adalah kualitas, sifat, atau nilai yang terkait dengan orang, benda, atau aktivitas yang menunjukkan varians tertentu seperti yang dinilai oleh peneliti untuk membuat kesimpulan. Variabel, menurut pendapat Hadi, adalah representasi dari variasi fenomena dan temuan studi (2006: 29). Menurut sudut pandang ini, apa pun yang menjadi fokus penelitian dianggap sebagai variabel. Variabel sangat penting untuk kemajuan penelitian yang mulus. Variabel penelitian berikut dimaksudkan untuk memecahkan masalah saat ini:

1. Variabel input: SDS Bina Taruna 3
2. Variabel Proses : Media belajar Interaktif
3. Variabel output: Perbaikan Prestasi Belajar Murid

Gambar Umum Siklus I (satu)

Tiga (3) pertemuan membentuk siklus pertama. Penyajian konten akan menjadi fokus utama pertemuan pertama dan kedua, sedangkan evaluasi akhir Siklus I akan menjadi fokus utama pertemuan ketiga.

- a. Tahap perencanaan
Berikut ini adalah tahap perencanaan yang sedang berlangsung:
 - 1) meneliti sumber daya pengajaran yang akan digunakan dari berbagai sumber.
 - 2) Buat Rencana Implementasi Pembelajaran (RPP) untuk melacak keadaan instruksional kelas saat kegiatan sedang dilakukan.
 - 3) menyiapkan instrumen penilaian (tes) yang akan dilaksanakan pada akhir kegiatan setiap siklus, dengan mempertimbangkan luasnya masalah dalam proses pembelajaran.
 - 4) Buat lembar kerja observasi kegiatan untuk guru dan siswa, serta standar yang digunakan untuk menilai tindakan mereka.
- b. Tahap Pelaksanaan Tindakan
 - 1) memberi siswa pengenalan umum tentang gagasan media interaktif melalui PowerPoint.
 - 2) Melalui penggunaan media berbasis PowerPoint interaktif, instruktur memimpin siswa dalam pembelajaran sains. Prosesnya melibatkan pemberian informasi umum tentang subjek, membentuk kelompok, menunjuk pemimpin kelompok untuk memfasilitasi diskusi kelompok, melakukan kerja kelompok, memilih perwakilan, meminta kelompok mempresentasikan temuan mereka, meringkas, dan kemudian melakukan evaluasi dan refleksi.
- c. Tahap Observasi
Pada titik ini, dengan menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan yang berfokus pada kegiatan siswa, dilakukan observasi tentang bagaimana tindakan yang telah dilakukan dilaksanakan.
- d. Tahap refleksi
Pada titik ini, data atau hasil dari fase observasi dikumpulkan dan diperiksa. Temuan ini akan ditawarkan sebagai analisis dari kegiatan yang telah dilakukan. Refleksi yang direncanakan memerlukan penilaian pencapaian dan kekurangan dalam mencapai tujuan penelitian, yang akan memandu tindakan untuk siklus berikutnya yang bertujuan untuk mencapai tujuan akhir. Selain itu, refleksi akan dilakukan pada akhir setiap siklus atau pada akhir setiap tindakan dalam penelitian ini.

Gambaran Umum Siklus II

Langkah-langkah kerja dari siklus sebelumnya, yang disempurnakan dan ditingkatkan berdasarkan wawasan yang diperoleh dari Siklus I, diulang dalam kegiatan Siklus II. Tindakan siklus ini dilakukan secara spiral, yang memungkinkan pengembangan siklus yang lebih kecil, yang masing-masing dibangun di atas siklus sebelumnya. Siklus II diatur menjadi tiga pertemuan, yang pertama dan kedua dikhususkan untuk presentasi materi, sedangkan pertemuan ketiga disisihkan untuk evaluasi akhir siklus.

Data dan Teknik Pengumpulan Data

1. Jenis Data
Jenis data kualitatif dan kuantitatif dikumpulkan untuk penelitian ini.
 - a. Data kualitatif ialah data yang didapatkan dari aktivitas murid serta aktivitas pengajar.
 - b. Data kuantitatif ialah data yang didapatkan dari hasil evaluasi yang diberikan kepada murid.
 2. Sumber Data
Sumber data pada studi ini ialah pengajar serta siswa
 - a. Pengajar, data diambil dari hasil pengamatan selama proses pembelajaran.
 - b. Siswa, informasi yang dikumpulkan dari temuan observasi serta uji.
Observasi, dokumentasi, dan pengujian akan digunakan untuk mengumpulkan data untuk penelitian tindakan kelas.
1. Lembar penelitian, formulir observasi, dan alat untuk menilai kinerja kognitif, emosional, dan psikomotorik digunakan dalam observasi.
 2. Untuk menunjang observasi, dilakukan dokumentasi untuk mendokumentasikan proses pembelajaran.

3. Ujian tertulis digunakan untuk penilaian untuk mengukur pemahaman siswa tentang komponen tanaman dan tujuannya.

Teknis Analisis Data

Sementara data yang diperoleh dari hasil pembelajaran IPA dinilai secara objektif, data yang dikumpulkan dari lembar observasi dianalisis secara kualitatif. Rata-rata (rata-rata) kelas dan persentase kelengkapan pembelajaran dipastikan dengan cara analisis data kuantitatif. Rumus berikut dapat digunakan untuk menunjukkan bagaimana data kuantitatif disajikan:

- a. Daya serap Individual (DSI)

$$DSI = \frac{\text{jumlah nilai perolehan}}{\text{jumlah nilai maksimal}} \times 100$$

Jika tingkat penyerapan individu minimal 70%, kelas dianggap telah menyelesaikan pembelajaran individu.

- b. Ketuntasan belajar klasikal (KBK)

$$KBK = \frac{\text{siswa yang tuntas belajar}}{\text{jumlah seluruh siswa}} \times 100$$

Ketika setidaknya 70% siswa telah mencapai kompetensi individu, kelas dikatakan telah selesai belajar.

- c. Daya serap klasikal (DSK)

$$DSK = \frac{\text{skor total persentase tes}}{\text{skor ideal seluruh tes}} \times 100$$

Ketika setidaknya 70% siswa telah mencapai penguasaan individu, kelas dikatakan telah memenuhi tujuan pembelajarannya.

Indikator Keberhasilan

Kategori penguasaan pembelajaran individu dan klasik termasuk dalam penyelesaian ini. Kriteria Kelengkapan Minimum (KKM) sekolah untuk pengajaran sains menetapkan penguasaan pembelajaran individu; seorang siswa harus menerima setidaknya 70 poin; Skor di bawah 70 menunjukkan bahwa siswa belum menguasai mata pelajaran. Di sisi lain, seluruh tingkat keberhasilan prestasi belajar siswa dievaluasi secara kolektif oleh penguasaan pembelajaran klasik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Melalui penggunaan materi pembelajaran interaktif di SDS Bina Taruna 3 Medan, penulis yang juga peneliti bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa IPA kelas lima. Meskipun hanya dua siklus yang digunakan, penulis, bertindak dalam peran mereka sebagai peneliti, melakukan proses pembelajaran selama beberapa siklus. Pembahasan berikut menunjukkan temuan penelitian.

Hasil Tes Akhir Pertemuan Siklus 1

Evaluasi pembelajaran, yang terdiri dari tes dengan 5 soal, dapat digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa dengan mengacu pada isi materi. Tabel persentase di bawah ini memberikan ringkasan singkat dari temuan tes Siklus I.

Tabel 1. Persentase Hasil Tes Analisis Evaluasi Siklus I Pertemuan Kedua

No	Nilai Perolehan	Jumlah Siswa	Persentase
1	8	5	16,66%
2	7	14	56,66%
3	6	7	23,33%
4	5	1	3,33%
	260	30	100%

Berdasarkan hasil tes yang dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran interaktif pada siklus I yang meliputi dua kali pertemuan, pertemuan pertama menghasilkan total skor 195. Jika dibagi dengan 30 siswa, ini menghasilkan skor rata-rata 6,5. Sebaliknya, pertemuan kedua

siklus pertama menghasilkan skor total 206, yang mengarah ke skor rata-rata 6,8 jika dibagi dengan jumlah siswa yang sama. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif belum berhasil, menunjukkan perlunya siklus selanjutnya.

Hasil Akhir Tindakan Siklus II

Tabel persentase berikut menunjukkan temuan evaluasi pembelajaran siswa siklus kedua.

Tabel 2. Persentase Hasil Analisis Tes Evaluasi Siklus II Pertemuan Kedua

No	Nilai Perolehan	Jumlah Siswa	Persentase
1	10	1	3,33%
2	9	1	3,33%
3	8	3	10%
4	7	25	86%
5	6	0	0%
	225	30	100%

Hasil ujian yang dilakukan selama Siklus II menunjukkan bahwa hasil belajar siswa telah meningkat. Skor rata-rata untuk pertemuan pertama Siklus II adalah 6,9, dihitung dengan membagi skor total 208 dengan 30 siswa. Jika dibagi dengan jumlah siswa yang sama, skor rata-rata pada pertemuan kedua adalah 7,5, dengan skor total naik menjadi 225.

Peneliti dapat menyimpulkan bahwa penggunaan materi pembelajaran interaktif pada subjek "fungsi dan manfaat rangka" dalam kurikulum IPA kelas lima di SDS Bina Taruna 3 Medan telah meningkatkan prestasi akademik siswa berdasarkan analisis hasil yang diperoleh siswa selama pelaksanaan siklus I dan II. Oleh karena itu, studi tindakan kelas ini tidak perlu dibawa ke siklus berikutnya.

Pembahasan

Tingkat capaian pembelajaran yang dicapai oleh siswa digunakan untuk mengevaluasi efektivitas setiap kegiatan pembelajaran. Instrumen penilaian yang banyak digunakan yang dibuat khusus untuk mengevaluasi hasil belajar siswa digunakan untuk mengevaluasi hasil ini. Karakteristik individu peserta didik seperti motivasi, fokus, observasi, dan daya tanggap merupakan faktor yang mempengaruhi hasil pembelajaran. Selain itu, pengetahuan, penciptaan konsep, kemampuan, dan pengembangan sikap peserta didik semuanya dipengaruhi oleh pengaruh eksternal.

Penelitian yang dilakukan selama dua siklus telah mengungkapkan bahwa penggunaan media interaktif dalam pengajaran ilmiah meningkatkan hasil belajar siswa kelas lima di SDS Bina Taruna Medan. Peningkatan yang signifikan terlihat baik pada siklus pertama dan kedua dari banyak kegiatan yang dilakukan, termasuk guru dan siswa serta pemeriksaan hasil tes siswa. Dengan bantuan guru mereka, siswa diajarkan untuk mengidentifikasi materi selama proses pembelajaran ini, yang membantu mereka untuk memahami dan mengamati ide-ide teoritis yang dibahas. Selain itu, karena guru mendorong mereka untuk mengekspresikan diri dan menemukan fakta sendiri, para siswa secara aktif terlibat dalam proses pembelajaran.

Hasil dari pengamatan awal siklus pertama terhadap aktivitas instruktur menunjukkan skor persentase rata-rata 60%, sedangkan skor pertemuan kedua adalah 66,7%, keduanya termasuk dalam kategori "belum berhasil". Persentase rata-rata untuk aksi tahap pertama adalah 53,3%, dan untuk tahap kedua adalah 60%, berdasarkan pengamatan kegiatan siswa selama siklus pertama. Meskipun perbaikan dilakukan, temuan ini juga termasuk dalam kategori belum berhasil.

Nilai rata-rata 6,5 diperoleh dari pemeriksaan hasil tes pembelajaran siklus pertama. Hal ini menunjukkan bahwa siswa kelas lima di SDS Bina Taruna 3 Medan tidak cukup baik dalam tema Skeleton. Selain itu, skor 6,8% tercatat pada pertemuan kedua siklus pertama, yang juga dianggap di bawah kinerja yang memuaskan. Oleh karena itu, tindakan siklus kedua harus ditingkatkan, dengan penekanan pada peningkatan aktivitas instruktur dan siswa selama proses pembelajaran.

Berdasarkan pengamatan guru selama dua pertemuan pertama siklus kedua, persentase rata-rata untuk pertemuan pertama dan kedua masing-masing adalah 80% dan 93,3%, dan keduanya diklasifikasikan sangat baik. Menurut temuan ini, strategi pengajaran yang digunakan di kelas merupakan pengganti yang baik untuk meningkatkan hasil belajar dan minat siswa pada kelas ilmiah.

Menurut temuan observasi aktivitas siswa siklus kedua, skor persentase rata-rata pertemuan pertama adalah 66,7%, namun skor persentase rata-rata pertemuan kedua adalah 86,7%, yang dianggap sangat baik. Ini menyiratkan bahwa kesulitan siswa dalam pemecahan masalah telah sangat berkurang, dan bahwa keterlibatan mereka dalam proses pendidikan telah meningkat sebagai akibat dari penggunaan teknologi interaktif.

Hasil evaluasi level 1 siklus II mengungkapkan skor rata-rata 6,9, dan kegiatan siklus II mendapatkan skor rata-rata 7,5, keduanya berada dalam kategori baik. Untuk mengurangi kebosanan siswa, menarik perhatian mereka saat mereka belajar, dan membuat pembelajaran menjadi menyenangkan, materi pendidikan studi disampaikan melalui media pembelajaran interaktif.

Penggunaan materi pembelajaran interaktif dapat meningkatkan hasil belajar dan pemahaman siswa, mendorong mereka untuk berpartisipasi lebih aktif dalam proses pendidikan, dan meningkatkan pengalaman belajar mereka, sesuai dengan definisi yang diberikan di atas. Temuan penelitian memberikan lebih banyak bukti untuk argumen ini.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis penelitian tindakan kelas dapat disimpulkan, media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan hasil belajar IPA materi fungsi dan manfaat rangka manusia siswa kelas V SDS Bina Taruna 3 Medan. Hal ini terlihat dari tingkatan persentase ketuntasan dan hasil aktivitas siswa telah mengalami peningkatan di setiap siklus. Dan hasil pembelajaran baik dari aktivitas siswa maupun guru telah mengalami peningkatan.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan disarankan:

1. Kepala sekolah disarankan untuk mendukung guru agar lebih aktif selama proses pembelajaran dilaksanakan dan melengkapi sarana dan prasarana.
2. Pada mata pelajaran IPA untuk menggunakan media pembelajaran interaktif, terutama guru yang kesulitan dalam meningkatkan antusiasme siswa dalam belajar.
3. Siswa diharapkan untuk mengikuti kegiatan belajar mengajar dengan tertib dan mengikuti aturan yang ada.

DAFTAR PUSTAKA

- Arham, U U, & Dwi Ningsih. Keefekifan Multimedia Interaktif Berbasis Blended Learnig Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa, 4(2), 111-118.
- Depdiknas. (2006). *Permendiknas No. 22 Tahun 2006 berisi tentang Ilmu Pengetahuan*. Jakarta.
- Herman, Dwi Surjono. (2017). *Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Yogyakarta: UNY.
- Hisbullah. (2018). *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Dasar*. Makasar: Aksara Timur.
- Kunandar. (2013). *Penilaian Autentik*. Jakarta: Raja Grasindo.
- Wiratmadja, R. (2009). *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Safitri, Dewi. (2019). *Menjadi Guru Profesional*. Riau: Indragiri.
- Sudjana. (2019). *Penilaian Hasil Belajar*. Jakarta: Remaja Rosdakarya.