

---

# Penerapan Media Interaktif dengan Model *Discovery Learning* pada Pembelajaran Tematik untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VI SDN 62 Lebong

---

**Gita Riskyana**

Universitas Bengkulu  
gitariskyana03@gmail.com

**Dalifa**

Universitas Bengkulu  
dalifa@gmail.com

**Feri Noperman**

Universitas Bengkulu  
ferinoperman@gmail.com

## Abstract

*This study aims to describe the application of interactive media in discovery learning (DL) model in thematic learning, describe the activity and learning outcomes of learners with interactive media using DL model in learning in sixth grade VI SDN 62 Lebong. This type of research is classroom action research. The subjects of this study were teachers and students of sixth grade SDN 62 Lebong the research instruments used were observation sheets and evaluation tests. Observation data analysis techniques using the formula average score, highest score, lowest score, difference score and range of values for each criterion while the analysis of test data using the formula to find the average value and the percentage of completion of learning. The application of learning using the learning model Discovery Learning with interactive media runs smoothly and can improve the liveliness and learning outcomes of students proved by the results of the study showed the liveliness and learning outcomes of students in the first cycle of good predicate and increased in the second cycle with the predicate very good . Thus it can be concluded that learning with interactive media with discovery learning model can increase the liveliness and learning outcomes of students in thematic learning in sixth grade SDN 62 Lebong*

*Keywords: Thematic Learning, Interactive Learning Media; Learners Activity; and Discovery Learning.*

## Pendahuluan

Penerapan kurikulum 2013 pada Sekolah Dasar (SD) yang memusatkan pembelajaran pada peserta didik dan menempatkan peserta didik sebagai subjek, sedangkan guru berperan sebagai fasilitator guna mengembangkan sikap,

pengetahuan, dan keterampilan peserta didik merupakan karakteristik dalam menggunakan pembelajaran tematik. Khaidir (2015) mengatakan bahwa pembelajaran tematik adalah program pembelajaran yang berangkat dari satu tema atau topik tertentu dan kemudian dielaborasi dari berbagai aspek atau ditinjau dari beberapa perspektif mata pelajaran yang bisa diajarkan di sekolah. Pendapat tersebut sejalan dengan Hidayah (2015) pembelajaran tematik adalah suatu konsep pembelajaran yang melibatkan beberapa mata pelajaran untuk memberikan pengalaman yang bermakna pada anak.

Pembelajaran tematik terdiri dari beberapa mata pelajaran yang disatukan berdasarkan tema yang ada di kurikulum. Menurut pendapat Hidayah (2015) tematik integratif merupakan pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan berbagai kompetensi dari berbagai mata pelajaran ke dalam berbagai tema, pengintegrasian terwujud dalam dua hal yakni: 1) Integrasi keterampilan dan pengetahuan dalam proses pembelajaran, 2) Integrasi berbagai konsep dasar yang terkait.

Pembelajaran tematik memiliki berbagai keunggulan baik secara individu ataupun kelompok untuk memahami konsep-konsep dan prinsip-prinsip keilmuan yang diajarkan. Seperti yang diungkapkan oleh Rusman (2016: 153) bahwa pembelajaran Tematik memiliki beberapa keunggulan diantaranya: pengalaman dan kegiatan pembelajaran sangat relevan dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan anak usia Sekolah Dasar, kegiatan belajar akan lebih bermakna dan berkesan bagi peserta didik, sehingga hasil belajar dapat bertahan lebih lama, membantu mengembangkan keterampilan berfikir peserta didik, mengembangkan keterampilan sosial seperti, kerja sama, toleransi, komunikasi, serta tanggapan terhadap gagasan orang lain.

Dampak dari adanya pandemi Covid 19 adalah terhentinya semua proses pembelajaran tatap muka dan digantikan dengan pembelajaran secara daring atau virtual. Semua peserta didik melaksanakan proses pembelajaran jarak jauh menggunakan internet. Pandemi covid 19 memaksa peserta didik belajar di rumah kurang lebih satu tahun dan pada saat ini pemerintah mulai membuka kembali sekolah yang berada pada daerah zona hijau. Peserta didik yang telah berada pada zona hijau mulai menjalankan aktivitas belajar mengajar. Meskipun proses belajar mengajar telah dilaksanakan secara normal namun peserta didik tetap melakukan kebiasaan baru seperti menerapkan protokol kesehatan. Pada saat peserta didik melakukan proses belajar mengajar setelah pandemi peserta didik kehilangan keaktifan dalam proses belajar di sekolah, hal ini dikarenakan peserta didik telah terbiasa belajar di rumah sehingga mereka harus menyesuaikan lagi suasana belajar di kelas. Dalam proses pembelajaran dibutuhkan keaktifan belajar sebagai dasar untuk mengembangkan materi lebih lanjut. Apabila peserta didik pasif dalam belajar maka proses pembelajaran akan terhambat. Selain itu pembelajaran yang pasif akan menghambat kreatifitas pola pikir peserta didik dalam memahami suatu konsep yang akan disampaikan dan menuangkan ide-ide yang dimiliki. Oleh karena itu peserta didik aktif merupakan salah satu tuntutan dalam suatu proses pembelajaran, sehingga pembelajaran lebih bermakna dan daya ingat pesera didik tentang apa yang telah dipelajari.

Berdasarkan observasi langsung pada peserta didik kelas VI SD 62 Lebong di guru mengutarakan bahwa dapat beberapa masalah yang menunjukkan adanya penurunan keaktifan dan hasil belajar peserta didik setelah, yang ditandai dengan peserta didik yang saat bertanya tidak menjawab, peserta didik tidak aktif dalam proses diskusi, peserta didik kurang fokus, serata peserta didik tidak mau maju saat ditunjuk oleh guru ditambah dengan Proses belajar mengajar yang di lakukan guru monoton, guru hanya menjelaskan materi dengan metode ceramah membuat peserta didik menjadi bosan dan sebagian besar peserta didik tidak bisa menemukan konsep sendiri sehingga peserta didik sulit untuk memahami materi yang di sampaikan oleh guru dan dari hasil ulangan harian yang di dapatkan juga menurun pada pembelajaran IPA, IPS dan Bahasa Indonesia KKM yang di tetapkan pada ketiga mata pelajaran tersebut adalah 75 dan siswa yang mendapat nilai di bawah 75 masih

banyak hal ini di buktikan dengan nilai yang menurun dari hasil ulangan harian peserta didik yang di laksanakan sebelum penelitian. Nilai yang di dapatkan oleh peserta didik pada mata pelajaran IPA 6 dari 10 peserta didik masih belum tuntas (60%) ,pada pelajaran IPS 7 dari 10 (70%) orang siswa belum tuntas, dan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia 6 dari 10 peserta didik belum tuntas (60%). Selain itu penyebab menurunnya hasil belajar dan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran adalah karena peserta didik masih harus menyesuaikan diri kembali dalam pembelajaran tatap muka setelah 1 tahun mereka melakukan pembelajaran secara daring. Saat pembelajaran secara daring mereka terbiasa secara individu memahami materi dan menggunakan media teknologi dalam belajar, kini mereka kembali menerapkan proses pembelajaran tatap muka di mana mereka belajar dan memahami materi melalui penjelasan guru dan buku peserta didik. Sehingga mengakibatkan hasil yang kurang optimal, peserta didik kurang aktif dalam proses pembelajaran berlangsung dan peserta didik tidak fokus dalam pembelajaran, sering meminta izin pada guru untuk meninggalkan kelas dan sering berbicara dengan teman yang lain.

Berdasarkan masalah-masalah tersebut, maka dibutuhkan solusi belajar yang menuntut peserta didik agar aktif selama proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran sangat dibutuhkan kreativitas guru dalam mengajar. Maka dari itu, salah satu media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik adalah dengan menggunakan media interaktif dengan model *Discovery Learning* (DL). Menurut Sutisna, dkk (2015) bahwa penggunaan media berbasis teknologi meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik. Hal ini didukung pendapat Ridha, dkk (2021) yang menyatakan bahwa proses pembelajaran dengan menggunakan media interaktif sangat membantu guru dan peserta didik, dengan pembelajaran interaktif juga dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar.

Menurut Munir (2012) Multimedia interaktif adalah multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Dengan media interaktif terdapat variasi dalam proses pembelajaran sehingga peserta didik tidak merasa bosan dan materi yang diajarkan mudah untuk dipahami. Penerapan pembelajaran dengan menggunakan model *Discovery Learning* (DL) dapat meningkatkan motivasi serta hasil belajar siswa. Sejalan dengan pendapat sulfemi wahyu bagja (2019) penggunaan model pembelajaran *Discovery Learning* memberikan pengalaman nyata,berfikir tingkat tinggi,berpusat pada peserta didik,kritis dan kreatif, pengetahuan bermakna dalam kehidupan,dekat dengan kehidupan nyata,adanya perubahan perilaku,pengetahuan. Menurut (2018) pembelajaran dengan menggunakan model *Discovery Learning* dapat meningkatkan kemampuan berfikir kreatif dan hasil belajar siswa, karna dengan roses menemukan siswa dapat berfikir analisis dan mencoba untuk memecahkan sendiri masalah yang di hadapi. Dari beberapa pendapat tersebut model pembelajaran *discoveri learnig* dapat meningkatkan kembali hasil belajar siswa setelah masa pandemi covid 19.

Penerapan media interaktif untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik diperkuat dengan hasil penelitian Wulandari, dkk (2017) media interaktif layak digunakan sebagai media pembelajaran dan dapat menarik perhatian peserta didik, dengan media interaktif dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan uraian di atas media interaktif dapat diartikan sebagai suatu media pembelajaran yang inovatif untuk digunakan dalam mengembangkan keaktifan belajar peserta didik pasca pandemi dalam proses pembelajaran. Maka dari itu penelitian ini berjudul “Penerapan Media Interaktif Dengan Model *Discovery Learning* Pada Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas Vi Sdn 62 Lebong”.

## Metode

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*) PTK. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari 4 komponen yaitu: 1. rencana, 2. tindakan, 3. observasi dan 4. refleksi (Winarni, 2018: 221). Instrumen yang dipakai dalam penelitian ini menggunakan lembar observasi dan tes evaluasi. Lembar observasi terdiri dari lembar evaluasi guru dan siswa kemudian lembar evaluasi terdiri dari 15 soal pilihan ganda. Penelitian ini dilakukan di kelas VI SDN 62 Lebong dengan jumlah siswa 10 orang yang terdiri dari 4 siswa laki-laki dan 6 siswa perempuan.

Instrumen yang dipakai dalam penelitian ini menggunakan lembar observasi yang terdiri dari 12 point yang diambil dari indikator keaktifan belajar siswa dan langkah-langkah *Discovery Learning* adapun indikator keaktifan siswa dan langkah-langkah *Discovery Learning*: 1. Aktif dari proses mengalami, 2. Aktif belajar yang terbentuk dalam interaksi/peristiwa belajar aktif, 3. Keaktifan belajar terjadi melalui proses mengatasi masalah. Dan langkah-langkah *Discovery Learning*: (1) stimulasi, (2) identifikasi masalah, (3) pengumpulan data, (4) pengolahan data, (5) pembuktian, (6) menarik kesimpulan.

Data penelitian ini dikumpulkan dengan menggunakan teknik observasi dan tes. Menurut Sugiono (2016:162) teknik pengumpulan data dengan observasi digunakan bila penelitian berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam dan bila responden yang digunakan tidak terlalu besar.

Data observasi ini digunakan untuk merefleksikan siklus yang telah dilakukan dan diolah secara deskriptif untuk data penerapan media interaktif dengan menggunakan model *Discovery Learning* dan hasil belajar. Rumus yang digunakan dalam teknik analisis penelitian ini adalah sebagai berikut.

### 1. Analisis Data Observasi Guru dan Siswa

$$\text{Rata-rata skor} = \frac{\text{jumlah skor}}{\text{jumlah observer}}$$

Skor tertinggi = jumlah butir observasi x skor tertinggi tiap butir observasi

Skor terendah = jumlah butir observasi x skor terendah tiap butir soal

Selisih skor = skor tertinggi – skor terendah

$$\text{Kisaran nilai untuk tiap kriteria} = \frac{\text{selisih skor}}{\text{jumlah kriteria ketramplan}}$$

(Sudjana: 2011)

Pada lembar observasi terhadap aktivitas belajar peserta didik terdapat 12 deskriptor yang diamati dengan rentang penilaian 1 sampai 4. Berdasarkan rumusan masalah yang telah disebutkan di atas maka dapat diperoleh data sebagai berikut:

1. Skor nilai tertinggi yaitu 48
2. Skor nilai terendah yaitu 12
3. Selisih skor yaitu 36
4. Kisaran nilai untuk tiap kriteria yaitu

$$\frac{48 - 12}{4} = \frac{36}{4} = 9$$

Jadi, rentang nilai untuk aktivitas guru dan peserta didik dalam pembelajaran dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

**Tabel 1 Kriteria Ketuntasan Aktivitas Guru Dan Siswa**

No	Kriteria	Rentang
1	Sangat baik (SB)	39-48
2	Baik (B)	30-38
3	Cukup (C)	21-29
4	Kurang (K)	12-20

### 2. Analisis Data Hasil Belajar Siswa

a. nilai rata-rata

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{\sum N}$$

Ket:

$\bar{X}$  = nilai rata-rata

$\sum X$  = jumlah seluruh nilai

$\sum N$  = jumlah seluruh peserta didik

(Sujana, 2017:109)

Adapun kriteria rata-rata kelas yang di kelompokkan sebagai berikut:

**Tabel 2 Kriteria Rata-Rata Kelas**

Kriteria	Skor
Sangat baik	86-100
Baik	71-85
Cukup	56-70
Kurang	41-55
Sangat kurang	0-40

(Arifin: 2015)

b. Persentase Ketuntasan Belajar

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

Keterangan:

P = Persentase yang akan di cari

$\sum f$  =Jumlah peserta didik yang tuntas

$\sum N$  = Jumlah seluruh peserta didik

## Hasil

Berdasarkan penelitian tindakan kelas yang telah di lakukan sebanyak dua siklus peneliti memperoleh data keaktifan dan hasil belajar siswa yang mengalami peningkatan.peningkatan aktifitas guru dengan menggunakan model Discovery Learning dapat di lihat pada tabel 3

**Tabel 3 Perbandingan Aktifitas Guru**

Keterangan	Siklus 1	Siklus 2
1	31	40
2	31	40
Jumlah	62	80
Rata-rata	31	40
Kategori penilaian	Baik	Sangat Baik

Pada tabel 3 dapat di lihat peningkatan aktifitas guru setelah digunakan media interaktif model Discovery Learning dimana pada siklus I nilai rata-rata guru ada pada kategori baik dan pada siklus II aktivitas guru ada pada kategori sangat baik. Dan pada aktivitas peserta didik dapat di lihat pada tabel 4

**Tabel 4 Perbandingan keaktifan siswa**

Keterangan	Siklus 1	Siklus 2
1	33	44
2	33	44
Jumlah	66	88
Rata-rata	33	44
Kategori penilaian	Baik	Sangat Baik

Berdasarkan tabel 4 dapat di lihat peningkatan keaktifan peserta didik setelah digunakan media interaktif dengan model *Discovery Learning* dimana pada siklus I nilai rata-rata peserta didik ada pada kategori baik dan pada siklus II keaktifan peserta didik ada pada kategori sangat baik.

Berdasarkan pelaksanaan penelitian yang telah di lakukan, peneliti memperoleh data bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan hasil belajar dengan menggunakan media interaktif dengan model *Discovery Learning* pada mata pelajaran IPA, IPS dan Bahasa Indonesia dapat di lihat pada tabel 5,6,7.

**Tabel 5 Hasil Tes Evaluasi Peserta didik Mata Pelajaran IPA, IPS dan Bahasa Indonesia**

Keterangan	IPA		IPS		Bahasa Indonesia	
	Siklus I	Siklus II	Siklus I	Siklus II	Siklus I	Siklus II
	Jumlah seluruh peserta didik	10	10	10	10	10
jumlah peserta didik yang mengikuti tes	10	10	10	10	10	10
Jumlah peserta didik yang tuntas	3	8	2	9	2	9
Jumlah peserta didik yang belum tuntas	7	2	8	1	8	1
Nilai rata-rata	60	860	65	89	620	89
Ketuntasan belajar klasikal	30%	80%	30%	90%	20%	90%

## Pembahasan

### 1. Keterlaksanaan Pembelajaran Menggunakan Model DI dengan Media Interaktif

Berdasarkan permasalahan yang dipaparkan pada latar belakang penelitian ini, maka dilaksanakan penelitian tindakan dengan menggunakan model pembelajaran DL dengan media interaktif sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik kelas VI SD Negeri 62 Lebong. Setelah dilaksanakan penelitian yang berlangsung dalam dua siklus hasil yang diperoleh yaitu penerapan media interaktif dalam pembelajaran dapat meningkatkan keaktifan belajar. Hal ini disebabkan dengan adanya peningkatan skor keaktifan dan hasil belajar peserta didik dari siklus pertama ke siklus kedua. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Sinurat (2020). *Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Model Drill and Practice untuk Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik dalam Pembelajaran Jarak Jauh*. menyatakan bahwa Mengatasi masalah pembelajaran pada masa COVID-19 dibutuhkan suatu inovasi baru dalam pembelajaran untuk mendorong peserta didik berpartisipasi aktif dalam kelas. Penggunaan media pembelajaran interaktif menjadi strategi yang digunakan untuk mengatasi masalah tersebut. Media pembelajaran interaktif menjadi sarana untuk menghantarkan informasi sehingga peserta didik memperoleh pengetahuan yang utuh melalui aktivitas belajar. Kemudian penelitian Erlis Nurhayati (2020) *Meningkatkan Keaktifan Peserta didik Dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Quiziz pada Masa Pencegahan Penyebaran Covid-19*. Penelitian dapat disimpulkan bahwa media *game* edukasi *quiziz* dapat meningkatkan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran daring pada masa pencegahan penyebaran Covid-19. Dan penelitian Ariantini (2019) *model discovery learning berbantuan power point meningkatka hasil belajr ips siswa SD*. Penerapan model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media *power point* dapat meningkatka hasil belajar pada muatan ips. Penerapan model pembelajaran *discovery*

learning berbantuan media power point melibatkan seluruh siswa dalam pembelajaran di harapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa sehingga pembelajaran dapat lebih bermakna.

## 2. Keaktifan Belajar

Peserta didik dikatakan aktif jika jumlah hasil observasi yang dinilai oleh observer menunjukkan skor rata-rata peserta didik masuk ke kategori baik dengan rentang nilai 30-35. Keaktifan belajar peserta didik diukur dengan menerapkan media interaktif sebagai media pembelajaran. Hal ini dilakukan pada setiap siklus, sehingga tingkat keaktifan belajar peserta didik meningkat sesuai dengan yang diharapkan. Maka dari itu penelitian ini dilakukan sebanyak II siklus, dan setiap siklus terdiri dari 1 pertemuan. Berdasarkan hasil pengolahan data diketahui bahwa hasil pengolahan data keaktifan belajar mengalami peningkatan setiap siklusnya, dari siklus I dengan nilai 29% dalam kategori baik, Kemudian meningkat pada siklus II dengan nilai 71% dalam kategori sangat baik. Dari data tersebut dapat di simpulkan bahwa penerapan media interaktif dengan model DL pada pembelajaran tematik mampu meningkatkan keaktifan belajar peserta didik kelas VI SDN 62 Lebong, sejalan dengan pendapat Rofisn (2020), apabila peserta didik selalu bertanya, menjawab pertanyaan, mengemukakan ide dan pendapat, mampu berinteraksi dengan peserta didik lainnya, serta mampu memecahkan setiap masalah yang ditemui dalam proses pembelajaran maka keaktifan belajar peserta didik sudah tercipta.

## 3. Hasil belajar peserta didik

Peserta didik dikatakan aktif jika jumlah hasil observasi yang dinilai oleh observer menunjukkan skor rata-rata peserta didik masuk ke kategori sangat baik dengan rentang nilai 86-100. Hasil belajar peserta didik diukur dengan menggunakan lembar tes evaluasi. Hal ini dilakukan pada setiap siklus, sehingga tingkat keaktifan belajar peserta didik meningkat sesuai dengan yang diharapkan. Maka dari itu penelitian ini dilakukan sebanyak II siklus, dan setiap siklus terdiri dari 1 pertemuan.

Berdasarkan hasil tes evaluasi hasil belajar peserta didik meningkat di setiap siklusnya. Hasil tes evaluasi pada siklus dua menunjukkan peningkatan hasil tes evaluasi. Hasil tes evaluasi siklus dua pada mata pelajaran IPA terdapat 8 siswa yang memiliki nilai tuntas dan 2 orang tidak tuntas dengan nilai rata-rata adalah 86.5 yaitu sangat baik. Kemudian pada mata pelajaran IPS terdapat 9 siswa tuntas dan 1 siswa tidak tuntas dengan nilai rata-rata 86 dan yang terakhir mata pelajaran Bahasa Indonesia terdapat 9 orang yang tuntas dan ada 1 orang yang tidak tuntas dengan nilai rata-rata 87,5. Penelitian ini dikatakan berhasil karena setiap mata pelajaran memiliki nilai rata-rata rentan nilai 86-100 dengan predikat sangat baik. Sejalan dengan pendapat rusman (2015: 5) mengemukakan hasil belajar merupakan kemampuan yang di miliki siswa setelah ia menerima pengalaman selama proses kegiatan pembelajaran.

## Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang Penerapan Media Interaktif Pada Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VI SDN 62 Lebong didapatkan kesimpulan sebagai berikut:

1. Penerapan media interaktif telah diterapkan dengan baik. Hal ini dikakenakan adanya peningkatan di setiap siklus. Penerapan media interaktif dalam pembelajaran di kelas VI SDN 62 Lebong berjalan dengan baik, peserta didik sangat berantusias dalam mengikuti pembelajaran, sarana dan prasarana yang ada pada sekolah juga sangat mendukung dalam pengadaan pembelajaran menggunakan media interaktif untuk meningkatka keaktifan belajar peserta didik setelah masa pandemi COVID-19.
2. Adanya peningkatan aktivitas peserta didik dalam proses belajar mengajar setelah diterapkannya media interaktif dalam proses belajar mengajar.

Hasil belajar peserta didik meningkat setelah diterapkannya media interaktif dengan menggunakan model *Discovery Learning* yang dibuktikan dengan hasil tes peserta didik dari siklus I hingga siklus II meningkat.

## **Saran**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan dengan menggunakan media interaktif, terdapat beberapa saran yang dapat disampaikan antara lain:

1. Bagi guru, dalam proses pembelajaran guru harus lebih memberikan variasi dalam proses pembelajaran agar peserta didik lebih tertarik dan lebih mudah dalam memahami pelajaran yang diberikan.
2. Bagi peserta didik, media dalam pembelajaran sangat membantu peserta didik dalam proses pembelajaran salah satunya dengan menggunakan media interaktif *power point*, sarana dan prasarana pendukung sangat penting seperti ketersediaan proyektor, jaringan listrik dan jaringan wifi.
3. Bagi sekolah, sarana dan prasarana dalam pembelajaran sangat diburuhkan dalam proses pembelajaran seperti jumlah proyektor yang tersedia di sekolah, meratanya jaringan wifi di lingkungan sekolah dan ketersediaan listrik pada setiap kelas yang perlu ditingkatkan lagi.

Bagi peneliti selanjutnya, sebaiknya penggalan masalah yang ada pada siswa dan sekolah lebih detail lagi agar solusi dan penyelesaian masalah dapat dilakukan lebih maksimal lagi.

## **Referensi**

- Arifin, Z. (2015). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT REMAJA ROSDAKARYA.
- Arikunto, Suharsimi; Suharjono dan Supriadi. (2012). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Aqib, Z. (2016). *Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*. Bandung: Yrama Widya.
- Aqib, Z. (2016). *Model-model, Media dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovativ)*. Bandung: Yrama Widya.
- Deanis, F. (2012). *Berfikir Kreatif*. Jakarta: Erlangga.
- Hidayah, N. (2015). Pembelajaran Tematik Integratif di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 2(1):34-49.
- Kunandar. (2013). *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Majid, A. (2014). *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Bandung: PT ROSDAKARYA.
- Munir. (2012). *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Ramli. (2012). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Kalimantan Selatan: IAIN Antasari Press.
- Rohmawati, Afifatu. (2017). Efektivitas Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 9(1):15-32.
- Sadiman, Arief S.; Rahardjo, R.; Haryono, Anung dan Rahardjito. (2012). *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Setiawan, Adib Rifqi. (2020). Pembelajaran Tematik Berorientasi Literasi Sainifik. *Jurnal Basicedu*, 4(1):51-69.



- Sinar. (2018). *Metode Active Learning – Upaya Peningkatan Keaktifan dan Hasil belajar Siswa*. Yogyakarta: Deepublish.
- Wardani, IGAK dan Wihardit, Kuswaya. (2019). *Penelitian Tindakan Kelas*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Winarni, E.W. (2018). *Teori dan Praktik Penelitian Kuantitatif Kualitatif Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dan R&D*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Yuniati, Neni; Purnama, Bambang Eka dan Nugroho, Gesang Kristianto. (2011). Pembuatan Media Interaktif Ilmu Pengetahuan Alam pada Sekolah Dasar Negeri Kroyo 1 Sragen. *Journal Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi*, 3(4):25-29.
- Sulfemi Bagja Wahyu; Yuliana Desi.(2019).Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan.*Jurnal Rontal Keilmuan Pkn Vol.5(1), 17-30*.
- Cintia Irma Nichen.(2018). Penerapan Model Pembelajaran Descovey Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kreatif An Hasil Belajar Siswa.*jurnal perspektif ilmu pendidikan. Vol,32(1),69-77*.