

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN
INTERAKTIF TERHADAP HASIL BELAJAR PADA
MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN
ALAM (IPA) SISWA KELAS IV SDN CUPAK**

SKRIPSI

*untuk memenuhi sebagian persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan*



**Oleh:
EXELA NURFADILAH
NIM. 18004069**

**JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2022**

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

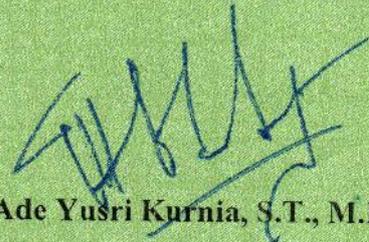
**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
TERHADAP HASIL BELAJAR ILMU PENGETAHUAN ALAM (IPA)
SISWA KELAS IV SDN CUPAK**

Nama : Exela Nurfadilah
NIM/BP : 18004069/ 2018
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan

Padang, 24 Agustus 2022

Disetujui Oleh:

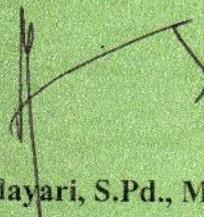
Pembimbing



Meldi Ade Yusri Kurnia, S.T., M.Pd.T.

NIP. 198405232008121003

Ketua Jurusan



Dr. Abna Hidayari, S.Pd., M.Pd

- NIP. 198301262008122002

HALAMAN PENGESAHAN

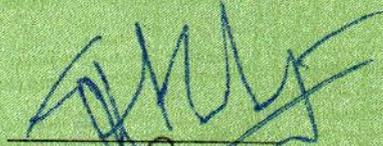
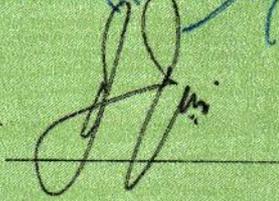
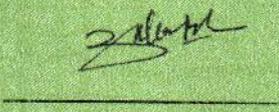
Dinyatakan Lulus Setelah Mempertahankan Skripsi Di Depan Tim Penguji
Program Studi Teknologi Pendidikan Jurusan Kurikulum Dan Teknologi
Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan

Universitas Negeri Padang

Judul : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif
Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)
Siswa Kelas IV SDN Cupak
Nama : Exela Nurfadilah
NIM/BP : 18004069/ 2018
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan

Padang, 24 Agustus 2022

Tim Penguji

Nama	Tanda Tangan
Ketua : Meldi Ade Yusri Kurnia, S.T., M.Pd.T. NIP. 198405232008121003	
Anggota 1. Drs. Syafril, M. Pd. NIP. 196004141984031004	
2. Dra. Zuliarni, M.Pd NIP. 195907271985032001	

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Exela Nurfadilah

NIM/BP : 18004069/2018

Tempat/Tgl Lahir : Cupak, 03 Maret 1998

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul: “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Siswa Kelas IV SDN Cupak” adalah benar merupakan karya asli saya, kecuali kutipan yang disebutkan sumbernya. Apabila terdapat kesalahan dan kekeliruan dalam skripsi ini sepenuhnya merupakan tanggung jawab saya sebagai penulis.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.



Exela Nurfadilah
NIM. 18004069

ABSTRAK

Exela Nurfadilah (2022) : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Siswa Kelas IV SDN Cupak.

Pertumbuhan teknologi pada kesimpulannya pula memasuki kepada dunia pembelajaran. Sekolah pula mempunyai kedudukan berarti dalam kelancaran proses pendidikan. Disaat ini penyelenggara pendidikan semakin sadar, artinya media yang menunjang pendidikan. Pembelajaran dengan memakai media interaktif bisa dijadikan sumber alternatif guna kurangi kejenuhan partisipan didik dalam proses pendidikan. khususnya bisa digunakan pada disaat pendidikan IPA di tingkatan SDN Cupak. Oleh karena itu, kasus yang dikaji dalam penelitian ini merupakan “Apakah ada pengaruh pemakaian media interaktif berbasis *adobe flash cs6* pada siswa kelas IV SDN 12 dan SDN 05 Cupak Kabupaten Solok.”

Jenis penelitian ini merupakan penelitian eksperimen semu (*quasi eksperiment research*). Terdiri atas 2 kelas ialah kelas eksperimen serta kelas kontrol. Dengan metode menyamakan kelas eksperimen yakni kelas IV SDN 12 Cupak dengan perlakuan memakai media pendidikan interaktif serta kelas kontrol yaitu kelas IV SDN 05 Cupak diberi perlakuan tidak memakai media interaktif. Mempunyai jumlah siswa yang sama ialah 25 orang. Penelitian ini dilakukan pada mata pelajaran IPA semester 2 tahun ajaran 2021/ 2022. Untuk pengujian hipotesis, penelitian ini memakai statistik uji t, dengan taraf signifikan 5% (= 0,05).

Hasil penelitian menunjukkan nilai rata-rata kelas eksperimen yang memakai media interaktif ialah 80,36. Nilai rata-rata kelas kontrol yang tidak memakai media interaktif yakni 70,84. Bersumber pada perhitungan uji t (t-test) diperoleh t_{hitung} 7,43 sebaliknya t_{tabel} pada taraf signifikan α 0,05= 2,01. Bila dibandingkan, sehingga $t_{hitung} > t_{tabel}$ ialah $7,43 > 2,01$. Yang berarti bahwa H_0 ditolak serta H_1 yang diterima. Dengan demikian pemakaian media interaktif mempengaruhi secara signifikan terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV di SDN 12 Cupak.

Kata Kunci: Pengaruh Penggunaan Media, Hasil Belajar, IPA.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum wa Rahmatullah wa Barakatuh.

Puji dan syukur penulis ucapkan kehadirat Allah SWT, karena berkat rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan baik. Skripsi ini berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Siswa Kelas IV SDN Cupak”. Penulisan skripsi ini bertujuan untuk melengkapi syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Program Studi Teknologi Pendidikan Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP) Universitas Negeri Padang (UNP).

Dalam melaksanakan dan menyelesaikan penulisan skripsi ini telah banyak mendapatkan bantuan, dorongan, petunjuk, pelajaran, bimbingan dan motivasi dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada:

1. Bapak Meldi Ade Kurnia Yusri, S.T., M.Pd.T. selaku Penasihat Akademik dan Dosen Pembimbing yang telah meluangkan waktu dan memberikan bimbingan dengan sepenuh hati sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan baik.
2. Ibu Dr. Abna Hidayati, M.Pd. selaku Ketua Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
3. Ibu Dr. Ullfia Rahmi, M.Pd. selaku Sekertaris Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Padang.
4. Bapak Drs. Syafril, M.Pd. selaku Dosen Penguji yang telah memberikan saran dan masukkan dalam penyempurnaan skripsi.
5. Ibu Dra. Zuliarni, M.Pd. selaku Dosen Penguji yang telah memberikan saran dan masukkan dalam penyempurnaan skripsi.
6. Bapak dan Ibu staff Dosen Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan beserta Tenaga Kependidikan yang telah membekali penulis dengan ilmu yang sangat bermanfaat.

7. Teristimewa kedua orang tua tercinta, Papa dan Mama yang setiap hari mendoakan dan memberikan dukungan moral, material, serta kasih sayang yang tak terhingga.
8. Kepada kakak tersayang Dona, Beni, Dani, Silvia, Vani, Lidya serta adik Rendi dan Robi yang selalu memberi semangat.
9. Kepada Mr. F yang selalu membantu dan memberi suport terbaik dalam segala hal.
10. Kepada Poy-poyku tersayang Ica Maniez, Mami Key, Cece Gelembung, Syila, Syitra, Mayang dan Ijui yang selalu membantu baik untuk tempat tinggal, mengantarkan ke kampus untuk revisi dan lain-lain.
11. Kepada sahabat Triska Gustiani yang telah menemani, saling mengingatkan, dan selalu mendukung dalam keadaan suka dan duka.
12. Seluruh sahabat dan rekan-rekan seperjuangan Teknologi Pendidikan 2018, terima kasih atas kenangan yang telah diberikan selama perkuliahan.
13. Semua pihak yang telah membantu dalam perencanaan, penyusunan dan penyelesaian skripsi ini.

Penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari pembaca atas ketidak sempurnaan skripsi ini. Harapan penulis semoga skripsi ini bermanfaat bagi berbagai pihak.

Wassalamu 'alaikum wa Rahmatullah wa Barakatuh.

Padang, Agustus 2022

Exela Nurfadilah
NIM. 18004069

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL.....	vi
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR LAMPIRAN.....	ix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Pembatasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	7
BAB II LANDASAN TOERI	9
A. Pengaruh.....	9
B. Media Pembelajaran.....	10
C. Media Pembelajaran Interaktif.....	14
D. Hasil Belajar.....	18
E. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA).....	23
F. Kajian Penelitian yang Relevan	25
G. Kerangka Konseptual.....	30
BAB III METODE PENELITIAN	31
A. Jenis Penelitian.....	31

B.	Populasi dan Sampel	31
C.	Instrumen Penelitian.....	33
D.	Pengumpulan Data	33
E.	Prosedur Penelitian.....	34
F.	Teknik Analisis Data.....	36
BAB IV	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	41
A.	Deksripsi Data.....	41
B.	Analisis Data	44
C.	Pembahasan.....	48
BAB V	KESIMPULAN DAN SARAN	51
A.	Kesimpulan	51
B.	Saran.....	51
DAFTAR PUSTAKA	53
LAMPIRAN	56

DAFTAR TABEL

	Hal
Tabel 1. Nilai Rata-rata Ujian Tengah Semester 1 Mata pelajaran IPA Siswa Kelas IV TA 2021/2022 SDN 36, SDN 12, SDN 05, dan SDN 26 Cupak.....	4
Tabel 2. Daftar Populasi Kelas IV SDN 36, SDN 12, SDN 05 dan SDN 26 Cupak	31
Tabel 3. Skenario Pembelajaran pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	34
Tabel 4. Perhitungan $(dk) \log s^2$	38
Tabel 5. Data Nilai Hasil Belajar IPA Kelas Eksperimen.....	41
Tabel 6. Data Nilai Hasil Belajar Kelas Kontrol.....	43
Tabel 7. Perbedaan Nilai Hasil Belajar Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	44
Tabel 8. Hasil Perhitungan Pengujian Liliefors Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol.....	45
Tabel 9. Hasil Hitung Uji Homogenitas Pengujian Barlett pada Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol.....	46
Tabel 10. Data Hasil Perhitungan Nilai Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	46
Tabel 11. Hasil Perhitungan Nilai Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol dengan Rumus t-test.....	47
Tabel 12. Silabus Tematik Kelas IV	61
Tabel 13. Kompetensi Dasar dan Indikator SDN 12 Cupak	64
Tabel 14. Kegiatan Inti Pembelajaran SDN 12 Cupak.....	65
Tabel 15. Kompetensi Dasar dan indikator SDN 05 Cupak.....	69
Tabel 16. Kegiatan Inti Pembelajaran SDN 05 Cupak.....	71
Tabel 17. Kisi-kisi Soal Mata Pelajaran IPA Kelas IV	74

Tabel 18.	Distribusi Data Hasil Belajar Siswa Kelas IV.....	82
Tabel 19.	Uji Normalitas Data Kelas Eksperimen	83
Tabel 20.	Uji Nomalitas Data Kelas Kontrol	84
Tabel 21.	Uji Homogenitas Data Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	85
Tabel 22.	Data Hasil Perhitungan Nilai Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	86
Tabel 23.	Hasil Perhitungan Nilai Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol dengan Rumus t-test.....	86

DAFTAR GAMBAR

	Hal
Gambar 2.1 Kerangka Konseptual	30
Gambar 4.1 Histogram Hasil Belajar Kelas Eksperimen	42
Gambar 4.2 Histogram Hasil Belajar Kelas Kontrol.....	43

DAFTAR LAMPIRAN

	Hal
Lampiran 1. Profil Sekolah	56
Lampiran 2. Silabus Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	61
Lampiran 3. RPP Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	64
Lampiran 4. Kisi-Kisi Soal Mata Pelajaran IPA Kelas IV	74
Lampiran 5. Soal	77
Lampiran 6. Lembar Jawaban.....	81
Lampiran 7. Distribusi Data Hasil Belajar Siswa	82
Lampiran 8. Uji Normalitas Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Pengujian <i>Liliefors</i>	83
Lampiran 9. Uji Homogenitas Hasil Belajar Siswa Dengan Uji <i>Barlett</i>	85
Lampiran 10. Uji Hipotesis Dengan Menggunakan Uji-t.....	86
Lampiran 11. Tabel L.....	87
Lampiran 12. Tabel <i>Chi Shquare</i> (x)	88
Lampiran 13. Tabel t.....	89
Lampiran 14. Surat Izin Penelitian Dari Jurusan	90
Lampiran 15. Surat Izin Telah Melaksanakan Penelitian Di Sekolah ...	92
Lampiran 16. Foto-Foto Proses Penelitian.....	94

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Zaman terus mengalami perubahan demikian pula dengan dunia pendidikan juga akan selalu berkembang, baik itu dari segi sarana dan prasarana pendidikan yang memadai. Begitu juga dengan media yang dipakai dalam proses belajar mengajar semakin kompleks. Perkembangan teknologi pada akhirnya juga merambah kepada dunia pendidikan. Sekolah juga memiliki peran penting dalam kelancaran proses pembelajaran. Banyak sekolah sekarang sudah menggunakan teknologi untuk memperlancar pembelajaran di sekolah.

Undang-Undang Republik Indonesia No 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan Nasional mengemukakan bahwa:

“Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”.

Berdasarkan UU No 20 tahun 2003 sistem pendidikan nasional, maka kita dituntut untuk kreatif sehingga menciptakan suasana belajar yang nyaman dalam proses pembelajaran. Kreativitas dapat ditingkatkan melalui pembelajaran yang kondusif dalam pendidikan formal serta dilandasi dengan adanya ilmu pengetahuan dan didukung kurikulum yang diimplementasikan oleh guru dalam proses pembelajaran. Dengan pendidikan, manusia dapat mewujudkan semua potensi diri pribadi maupun sebagai warga masyarakat. Dalam rangka mewujudkan potensi diri harus melewati proses pendidikan yang diimplementasikan dalam pembelajaran.

Saat ini penyelenggara pendidikan semakin sadar pentingnya media yang membantu pembelajaran. Proses kesadaran ini tumbuh secara bertahap. Hal ini menyebabkan semakin meluasnya kemajuan di bidang komunikasi dan teknologi maka pembelajaran berbasis media ini akan semakin meningkat dalam proses pembelajaran di kelas IV sekolah dasar yang ada di Cupak Kabupaten Solok serta ditemukan dinamika proses belajar, maka pelaksanaan kegiatan pembelajaran semakin menuntut media yang bervariasi pula.

Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan diharapkan mampu mengatasi masalah pendidikan di Indonesia dan bisa membantu menjalankan program-program pendidikan dari Departemen Pendidikan Nasional. Hal ini didukung dengan kompetensi dari jurusan kurikulum dan teknologi pendidikan yang mampu mengkaji dan mengembangkan berbagai sumber daya belajar untuk kepentingan pembelajaran pada setiap jenjang dan jalur pendidikan dalam upaya mencapai keberhasilan pendidikan. Sejalan dengan jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan mampu menciptakan media yang bervariasi dan meningkatkan hasil belajar peserta didik pada era globalisasi saat ini.

Berdasarkan permasalahan di atas dan sejalan dengan peran yang dilakukan oleh Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan sebagai fasilitator dalam media pembelajaran. Pembelajaran dengan menggunakan media interaktif dapat dijadikan sumber *alternatif* untuk mengurangi kejenuhan peserta didik dalam proses pembelajaran. Mengingat perkembangan pendidikan saat ini terhadap teknologi harus sejalan termasuk dalam hal penggunaan media untuk proses pembelajaran. Media pembelajaran memiliki banyak jenis media yang digunakan oleh sekolah umumnya, untuk itu perlu pemulihannya dengan cermat dan benar agar dapat digunakan secara tepat guna, khususnya dapat digunakan pada saat pembelajaran IPA di tingkat SD.

Carin and Sund (1993) mendefinisikan IPA sebagai “Pengetahuan yang sistematis dan tersusun secara teratur, berlaku umum, dan berupa kumpulan data observasi dan eksperimen”. Merujuk pada pengertian IPA, maka dapat

disimpulkan bahwa hakikat IPA meliputi 4 unsur utama yaitu: (1) Sikap, rasa ingin tahu tentang benda, fenomena alam, makhluk hidup, serta hubungan sebab akibat yang menimbulkan masalah baru yang dapat dipecahkan melalui prosedur yang benar. (2) Proses atau prosedur pemecah masalah melalui metode ilmiah. (3) Produk, berupa fakta, prinsip, teori, dan hukum. (4) Aplikasi, penetapan metode ilmiah, dan konsep IPA dalam kehidupan sehari-hari.

Pada tingkat SD, Pembelajaran IPA bertujuan untuk meletakkan dasar-dasar prinsip pemahaman akan IPA, yang nanti dapat diaplikasikan di lingkungan sekitar. Pembelajaran IPA di SD menekankan pada pemberian pengalaman belajar secara langsung melalui penggunaan dan pengembangan keterampilan proses dan sikap ilmiah. Dalam kurikulum 2013 pembelajaran IPA dilaksanakan secara *Scientific inquiry* untuk menambah kemampuan berpikir, bekerja dan bersikap ilmiah serta mengomunikasikannya sebagai aspek penting dalam kehidupan.

Telah dilakukan observasi di SD yang ada di Cupak. SD yang ada di Cupak yaitu, SDN 12, SDN 36, SDN 05, SDN 26, SDN 33, SDN 35, SDN 04, SDN 17, SDN 08, SDN 03. Dari semua SD yang ada di Cupak, ada beberapa SD akses lokasinya jauh dari jalan raya, diantaranya SDN 05, SDN 26, SDN 36 dan SDN 12. SD yang jauh dari jalan raya memiliki jumlah peserta didik yang tidak sama dengan SDN pada umumnya. Dalam proses pembelajaran SD tersebut memiliki permasalahan yang homogen. Pada tanggal 18 November 2021, 2, 7 dan 15 Maret 2022 dilakukan observasi pada Sekolah Dasar yang lokasinya jauh dari jalan raya di Cupak, bersamaan dengan itu dilakukan wawancara dengan masing-masing guru bahwa sekolah tersebut masih menggunakan media yang terbatas dalam proses pembelajaran. Guru menjelaskan materi pembelajaran melalui buku cetak dan didukung dengan papan tulis.

Setelah dilakukan pengamatan dari ke empat sekolah dasar tersebut pada saat proses pembelajaran berlangsung di dalam kelas, hal ini terlihat pada

raut wajah peserta didik, dan suasana pembelajaran yang kurang menyenangkan membuat siswa tidak dapat menerima pembelajaran dengan baik. Hal tersebut terlihat bahwa guru hanya lebih banyak menjelaskan dengan ceramah dan sekali-kali membacakan atau memperlihatkan gambar yang ada didalam buku panduan tersebut. Dalam proses pembelajaran tersebut keadaan ini membuat peserta didik lebih suka bercerita dengan teman sebangkunya dan cenderung tidak memperhatikan guru dalam menyampaikan materi. Kemudian menyebabkan siswa kurang tertarik pada pembelajaran yang yang diberikan oleh guru, sehingga siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran dan salah satu yang temukan adalah terlihat dari capaian hasil belajar peserta didik yang masih renda, seperti yang dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Nilai Rata-rata Ujian Tengah Semester 1 Mata pelajaran IPA Siswa Kelas IV TA 2021/2022 SDN 36, SDN 12, SDN 05, dan SDN 26 Cupak

NO	Kelas	Nilai Rata-Rata MID Semester 1
1	IV SDN 36	61.60
2	IV SDN 12	68
3	IV SDN 05	68
4	IV SDN 26	66

Sumber: (Guru kelas IV SDN 36, 12, 05, dan 26 Cupak)

Tabel 1 memperlihatkan bahwa hasil ujian MID semester 1 mata pelajaran IPA kelas IV SDN 36, SDN 12, SDN 05 dan SDN 26 di Cupak yang masih belum tercapai. Dengan itu, memanfaatkan penggunaan sebuah media pembelajaran agar mempermudah dan membantu siswa memecahkan masalah dalam belajar. Berdasarkan dari hasil observasi bahwa sarana dan prasarana sangat mendukung dalam penggunaan media pembelajaran interaktif. Selain itu, siswa akan lebih termotivasi dan lebih senang dalam proses pembelajaran. Sekolah Dasar di Kabupaten Solok merupakan sekolah yang masih menggunakan buku cetak saat proses pembelajaran berlangsung dan belum menerapkan atau menggunakan media pembelajaran yang berbasis komputer di kelas.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Fitria Hanim (2016) menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran interaktif berbasis *adobe flash* berpengaruh terhadap hasil belajar pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Media pembelajaran interaktif dapat mengurangi kejenuhan peserta didik dalam proses pembelajaran IPA. Media interaktif sebagai salah satu bentuk media yang melibatkan indera pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam proses pembelajaran, media interaktif dapat menampilkan unsur gambar dan suara secara bersamaan.

Penggunaan media interaktif maka akan memungkinkan peserta didik termotivasi untuk belajar lebih giat dan dapat memahami pelajaran dengan lebih baik termasuk menyelesaikan soal-soal dalam suatu konsep mata pelajaran IPA dengan materi Gaya dan gerak, sehingga akan tercipta pembelajaran yang efektif, efisien, serta menyenangkan yang pada akhirnya bisa meningkatkan hasil belajar yang baik sesuai dengan tujuan pembelajaran. Penggunaan media interaktif bisa menurunkan keabstrakan konsep agar peserta didik mampu menangkap arti dari konsep materi pelajaran. Media interaktif juga bisa menarik perhatian siswa.

Oleh karena itu, penggunaan sebuah media pembelajaran yang berbasis *adobe flash cs6* ini agar pembelajaran di kelas lebih menyenangkan dan tidak membosankan bagi murid saat melaksanakan proses pembelajaran. Setiap guru harus mengetahui sikap dan karakter bagi muridnya pada saat proses pembelajaran agar lebih mudah menerapkan metode dan teknik pembelajaran apa yang cocok untuk diterapkan di dalam kelas agar pembelajaran tersebut lebih efektif.

Diharapkan dengan adanya penelitian ini dapat membantu guru dalam menemukan solusi dalam penggunaan media pembelajaran yang disesuaikan dengan pendekatan pembelajaran yang cocok untuk diterapkan pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Mengingat bahwa kualitas pendidikan sangat ditentukan oleh kualitas pembelajaran. Di antara langkah-

langkah yang dapat dilakukan adalah dengan memanfaatkan teknologi yang ada seperti media pembelajaran yang berbasis *adobe flash cs6*.

Oleh karena itu dari pemaparan di atas peneliti berharap dapat mengkaji penggunaan media pembelajaran *adobe flash* yang merupakan sebuah *software* yang didesain khusus oleh *adobe* dan program aplikasi standar *authoring tool professional* untuk digunakan membuat animasi dan bitmap yang sangat menarik untuk keperluan pembangunan situs *web* yang interaktif dan dinamis. *Adobe flash cs6* menyediakan berbagai macam fitur yang akan membantu para animator untuk membuat animasi menjadi semakin mudah dan menarik. Dengan menggunakan media pembelajaran ini maka dalam proses pembelajaran diharapkan dapat merangsang siswa dan membantu siswa memahami konsep mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dengan materi Gaya, sehingga siswa tidak mengalami kesulitan dalam menerima materi yang diberikan oleh guru, dan kemampuan siswa dalam memahami konsep materi yang diberikan akan membantu peningkatan hasil belajar.

Berdasarkan masalah diatas tersebut akan melaksanakan penelitian dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Pada Siswa Kelas IV SDN Cupak”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Pemanfaatan media pembelajaran masih terbatas
2. Masih kurangnya perhatian siswa dalam memperhatikan guru ketika menyampaikan materi pelajaran.
3. Metode yang digunakan tidak melibatkan siswa secara aktif.
4. Capaian hasil belajar peserta didik masih rendah.

C. Pembatasan Masalah

Dari semua fenomena identifikasi masalah, dilakukan pembatasan masalah pada bagian penyajian materi pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran interaktif yang mencakup:

- a. Materi Ilmu Pengetahuan Alam yang dibahas sesuai dengan silabus kelas IV MID semester 2 pada Kompetensi Dasar 3.4: Menghubungkan gaya dengan gerak pada peristiwa di sekitar.
- b. Aspek yang akan diteliti dalam penelitian ini hanya pada satu aspek penilaian yaitu aspek kognitif dengan menggunakan media interaktif.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah, dirumuskan masalah sebagai berikut:

Apakah terdapat pengaruh penggunaan Media Interaktif berbasis *adobe flash cs6* pada siswa kelas IV SDN 12 dan SDN 05 Cupak Kabupaten Solok?

E. Tujuan Penelitian

Agar penelitian ini mempunyai sasaran yang jelas dan dapat diukur ketercapaiannya maka ditetapkan tujuan penelitian ini adalah untuk menyelidiki:

Untuk melihat pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *adobe flash cs 6* pada mata pelajaran IPA kelas IV SDN 12 dan SDN 05 Cupak .

F. Manfaat Penelitian

Manfaat dari hasil penelitian ini adalah:

1. Peserta didik, sebagai sumber belajar yang dapat digunakan untuk menghidupkan suasana belajar, mendorong motivasi, keaktifan, kreativitas dan meningkatkan penguasaan materi IPA.
2. Bagi guru, dapat membantu guru untuk menentukan suatu media yang kreatif dan mampu menarik perhatian siswa dan sebagai pelengkap dalam pembelajaran.
3. Peneliti lain, sebagai masukan, sumber ide dan referensi dalam mengembangkan bahan ajar.
4. Peneliti, sebagai modal dasar untuk mengembangkan diri dalam bidang penelitian, menambah pengetahuan, pengalaman sebagai calon pendidik, dan memenuhi syarat untuk menyelesaikan sarjana kependidikan di jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan FIP UNP.