

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA INTERAKTIF DAN MOTIVASI
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA DI KELAS IV SEKOLAH
DASAR GUGUS 7 LEMBAH GUMANTI**

TESIS



Oleh:

**ROFI SURYADI
NIM. 15124056**

*Ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan dalam
mendapatkan gelar Magister Pendidikan*

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN DASAR
PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2017**

ABSTRACT

Rofi Suryadi. 2017. The Effects of Using the Interactive Media Toward Students' Motivation and Learning Outcomes in Learning Natural Science at Class IV of SD Gugus 7 Lembah Gumanti.

There were four purposes of this research. The first purpose was to describe the learning outcomes of the students who were taught by using the interactive media and those who were taught by using the conventional model. The second purpose was to describe the learning outcomes of the experimental class students who had high motivation in learning and the control class students who also had high motivation. The third purpose was to describe the learning outcomes of the experimental class students who had low motivation in learning and the control class students who also had low motivation. Finally, the fourth purpose of the research was to describe the interaction between the interactive media and students' motivation toward their learning outcomes.

The population of the research was the students of class IV SDN Gugus 7 Sungai Nanam Kabupaten Solok in the academic year of 2015/2016. The sampling technique used was the purposive sampling. The method of the research was quasi experiment using the 2x2 factorial design. The interactive media was the free variable of the research. Meanwhile, the learning motivation was its moderator or psychological variable and the learning achievement was its dependent variable. The research data were analyzed by using the two-way ANAVA.

The research results were divided into four. First, were the use of the interactive media and the conventional model influenced students' learning outcomes with the score $t_{\text{count}} = 4,435$ on the level of $\alpha = 0,05$. Second, the students' high motivation affected their learning outcomes with the score of $t_{\text{count}} = 5,389$ on level of $\alpha = 0,05$. Third, the students' low motivation did not influence their learning outcomes with the score of $t_{\text{count}} = 0,505$ on the level of $\alpha = 0,05$. Finally, both learning motivation and model interacted with their learning outcomes with the score of $t_{\text{count}} = 7,108$ on the level of $\alpha = 0,05$

ABSTRAK

Rofi suryadi, 2017. “ Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPA Di Kelas IV Sekolah Dasar Gugus 7 Lembah Gumanti. “

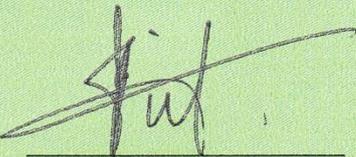
Penelitian ini bertujuan (1) mendeskripsikan pengaruh hasil belajar dengan menggunakan media interaktif dan model konvensional antara siswa yang mengikuti media interaktif dengan siswa yang mengikuti model pembelajaran konvensional, (2) mendeskripsikan pengaruh hasil belajar IPA siswa yang memiliki motivasi tinggi antara kelas eksperimen dengan siswa yang memiliki motivasi tinggi kelas kontrol, (3) mendeskripsikan ada atau tidak pengaruh hasil belajar IPA siswa yang memiliki motivasi rendah antara kelas eksperimen dengan siswa yang memiliki motivasi rendah kelas kontrol, (4) mendeskripsikan interaksi antara media interaktif dengan motivasi siswa terhadap hasil belajar.

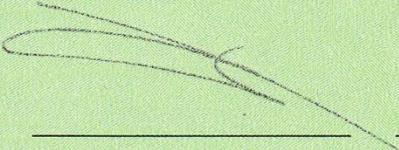
Populasi penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Gugus 7 Sungai Nanam Kabupaten Solok tahun pelajaran 2015/2016. Sampel di ambil dengan *purposive sampling*. Penelitian ini dirancang menggunakan metode eksperimen semu (*Quasy Experiment*) dengan desain faktorial 2x2, media interaktif sebagai variabel bebas sedangkan motivasi belajar sebagai variabel moderator atau variabel psikologi, prestasi belajar sebagai variabel terikat. Data di analisis dengan menggunakan ANAVA dua arah.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa : (1) terdapat pengaruh hasil belajar IPA siswa dengan menggunakan media interaktif dan model konvensional dengan nilai $t_{hitung} = 4,435$ pada taraf nyata $\alpha = 0,05$ (2) terdapat pengaruh hasil belajar IPA kelompok siswa yang mempunyai motivasi tinggi dengan menggunakan media interaktif dan model pembelajaran konvensional dengan nilai $t_{hitung} = 5,389$ pada taraf nyata $\alpha = 0,05$ (3) tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara hasil belajar IPA kelompok siswa yang mempunyai motivasi rendah dengan menggunakan media interaktif dan model pembelajaran konvensional dengan nilai $t_{hitung} = 0,505$ pada taraf nyata $\alpha = 0,05$ (4) terdapat interaksi antara motivasi belajar dan model pembelajaran dalam mempengaruhi hasil belajar IPA $t_{hitung} = 7,108$ pada taraf nyata $\alpha = 0,05$

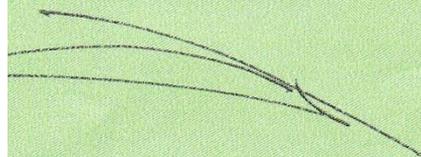
PERSETUJUAN AKHIR TESIS

Mahasiswa : *Rofi Suryadi*
NIM : 15124056

Nama	Tanda Tangan	Tanggal
<u>Dr. Farida F, MT, M.Pd</u> Pembimbing I		_____

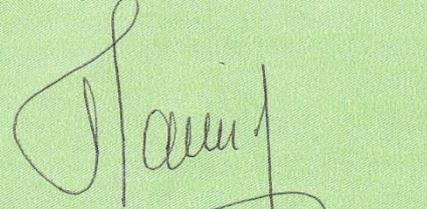
<u>Dr. Alwen Bentri, M.Pd</u> Pembimbing II		_____
---	--	-------

Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang



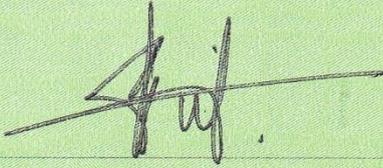
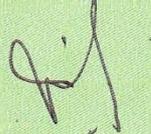
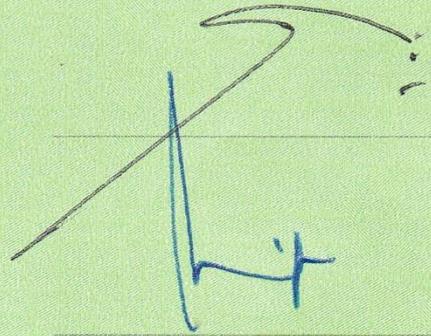
Dr. Alwen Bentri, M.Pd
NIP. 19610722 198602 1002

Ketua Program Studi/Konsentrasi



Dr. Taufina Taufik, M.Pd
NIP. 19620504 198803 2002

**PERSETUJUAN KOMISI
UJIAN TESIS MAGISTER KEPENDIDIKAN**

No.	Nama	Tanda Tangan
1.	<u>Dr. Farida F. MT, M.Pd</u> (Ketua)	
2.	<u>Dr. Alwen Bentri, M.Pd</u> (Sekretaris)	
3.	<u>Dr. Mardiah Harun, M.Ed</u> (Anggota)	
4.	<u>Dr. Desyandri, M.Pd</u> (Anggota)	
5.	<u>Dr. Yahya, M.Pd</u> (Anggota)	

Mahasiswa
Mahasiswa : *Rofi Suryadi*
NIM : 15124956
Tanggal Ujian : 06 April 2017

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Karya tulis saya, tesis dengan judul **Pengaruh Penggunaan Media Interaktif dan Motivasi Terhadap Hasil Belajar Siswa di Kelas IV Sekolah Dasar Gugus 7 Lembah Gumanti** adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik baik di Universitas Negeri Padang maupun di perguruan tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini murni gagasan, penilaian, dan rumusan saya sendiri, tanpa bantuan tidak sah dari pihak lain, kecuali arahan Tim Pembimbing.
3. Di dalam karya tulis ini tidak terdapat hasil karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali dikutip secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan di dalam naskah saya yang disebutkan nama pegarangnya dan dicantumkan pada daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya, dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidak benaran pernyataan ini, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah saya peroleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan yang berlaku.

Padang, 06 April 2017

Saya yang menyatakan



Rofi Suryadi
NIM. 15124956

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan kehadirat Allah SWT atas berkat rahmat dan karunia-Nya, yang telah memberikan kekuatan dan kemampuan untuk dapat menyelesaikan tesis ini yang berjudul **“Pengaruh Penggunaan Media Interaktif dan Motivasi Terhadap Hasil Belajar IPA Di Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 06 Sungai Nanam”** dengan baik. Tesis ini diajukan sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan Pendidikan S-2 di Program Studi Pendidikan Dasar Pascasarjana Universitas Negeri Padang.

Tesis ini dapat diselesaikan berkat dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu penulis menyampaikan rasa terima kasih yang sedalamnya kepada:

1. Bapak Prof. Drs. H. Ganefri, M.Pd., Ph.D selaku Rektor Universitas Negeri, yang telah memberikan izin untuk mengikuti kuliah Pendidikan Dasar S2 di Universitas Negeri Padang.
2. Bapak Dr. Alwen Benti, M.Pd selaku Dekan FIP Universitas Negeri Padang sekaligus Pembimbing II yang telah bersedia meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan dengan penuh kesabaran serta saran dalam penulisan tesis ini.
3. Ibu Dr. Taufina Taufik, M.Pd., selaku Koordinator S2 Pendidikan Dasar, yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian.
4. Ibu Dr. Farida, F, M.Pd., M.T. selaku Pembimbing I yang telah bersedia meluangkan waktu membimbing, memberikan saran penuh kesabaran dalam penulisan tesis ini.

5. Ibu Dr. Mardiah Harun, M.Ed., Bapak Dr. Desyandri, M.Pd, dan Bapak Dr. Yahya, M.Pd. selaku kontributor yang telah memberikan masukan dan saran untuk kesempurnaan tesis ini.
6. Ibu Ernizam, S.Pd. selaku Kepala SD Negeri 06 Sungai Nanam yang telah memberikan izin kepada penulis untuk mengadakan penelitian terhadap siswa kelas IV.
7. Teristimewa untuk istri tercinta (Rona lovita) dan anak-anak serta keluarga peneliti, yang selalu memberikan dorongan moril maupun materil untuk kesuksesan penulis dalam menyelesaikan studi dan tesis ini.
8. Bapak Husnul Ghatim, S.Pd, Bapak Zulkifli, S.Pd, Bapak Juniadi, S.Pd, serta Rekan-rekan Pendidikan Dasar kelas B angkatan 2015 yang seperjuangan dengan penulis yang telah memberikan semangat dan dorongan sehingga penulis mampu menyelesaikan tesis ini.
9. Untuk semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu dalam membantu penyelesaian tesis ini.

Penulis menyadari keterbatasan dan kemampuan penulis masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu penulis mengharapkan kritikan dan saran yang positif untuk kesempurnaan tesis ini. Semoga tesis ini bermanfaat bagi Program Studi Pendidikan Dasar Pascasarjana Universitas Negeri Padang dan semua pihak pada umumnya.

Padang, April 2017

Penulis

DAFTAR ISI

Tabel	halaman
ABSTRACT	i
ABSTRAK	ii
PERSETUJUAN AKHIR <i>TESIS</i>	iii
PERSETUJUAN KOMISI UJIAN <i>TESIS</i>	iv
SURAT PERNYATAAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Pembatasan Masalah.....	5
D. Perumusan Masalah.....	6
E. Tujuan Penelitian.....	7
F. Manfaat Penelitian.....	8
BAB II. KAJIAN PUSTAKA	
A. Kajian Teori.....	9
1 Media Pembelajaran.....	9
2 Tinjauan Tentang Media Interaktif.....	14
3 Motivasi Belajar Siswa.....	19
4 Tinjauan tentang Hasil Belajar Siswa.....	22
5 Pendekatan Konvensional.....	33

6	Pembelajaran IPA di SD	34
B.	Kajian Penelitian yang Relevan.....	37
C.	Kerangka Berfikir.....	37
D.	Hipotesis Penelitian.....	39
BAB III. METODOLOGI PENELITIAN		
A.	Jenis Penelitian.....	40
B.	Tempat dan Waktu Penelitian.....	41
C.	Populasi dan Sampel.....	41
D.	Definisi Operasional.....	43
E.	Variabel Penelitian.....	45
F.	Desain Penelitian	46
G.	Prosedur Penelitian	47
H.	Teknik Pengumpulan Data.....	50
I.	Instrumen Penelitian.....	50
BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		
A.	Deskripsi Data.....	62
B.	Pengujian Persyaratan Analisis	64
C.	Pengujian Hipotesis.....	68
D.	Pembahasan	74
BAB V. KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN		
A.	Kesimpulan.....	83
B.	Implikasi.....	84
C.	Saran.....	85
DAFTAR KEPUSTAKAAN.....		87
LAMPIRAN		

DAFTAR TABEL

Tabel	halaman
1. Ulangan Harian Siswa Kelas IV SDN 06 Gugus 7 Lembah Gumanti.....	3
2. Keadaan Populasi Siswa Kelas IV SDN Gugus 7 Lembah Gumanti.....	41
3. Rancangan Penelitian Randomized Kontrol Group Only Design.....	46
4. Desain Penelitian.....	46
5. Kategori Validasi Butir Soal.....	57
6. Kriteria Pengelompokan Motivasi Belajar siswa.....	62
7. Deskripsi Hasil Belajar.....	63
8. Hasil Uji Normalitas Data Hasil Belajar Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	64
9. Hasil Uji Normalitas Motivasi Tinggi Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	65
10. Hasil Uji Normalitas Motivasi Rendah Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	66
11. Ringkasan Hasil Uji Homogenitas Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	67
12. Ringkasan Hasil Uji Homogenitas Hasil Belajar Siswa Kelompok Motivasi Tinggi Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	67
13. Ringkasan Hasil Uji Homogenitas Hasil Belajar Siswa Kelompok Motivasi Rendah Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	68
14. Tabel uji T.....	68

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Konseptual.....	38
2. Diagram Alir Pengolahan Angket Motivasi Belajar.....	55
3. Diagram Alir Pengolahan Data Hasil Belajar.....	60
4. Grafik Interaksi antara Media Interaktif dengan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa.....	81

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Uji Kesamaan Rata-rata.....	90
2. Kisi-kisi Angket Motivasi Belajar.....	92
3. Lembar Angket Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SDN 06 Sungai Nanam Solok.....	93
4. RPP kelas Eksperimen.....	95
5. RPP kelas kontrol.....	101
6. Materi pelajaran.....	108
7. Soal Ulangan Harian (UH).....	113
8. Lembar Jawaban UH Siswa.....	115
9. Analisis Hasil Belajar Siswa Kelompok Eksperimen Kelas IV B SDN 06 Sungai Nanam.....	116
10. Analisis Hasil Belajar Kelompok Eksperimen dengan Motivasi Belajar Tinggi Kelas IV B SDN 06 Sungai Nanam.....	118
11. Analisis Hasil Belajar Kelompok Eksperimen dengan Motivasi Belajar Rendah Kelas IV B SDN 06 Sungai Nanam.....	119
12. Analisis Hasil Belajar Kelompok Kontrol Kelas IV A SDN 06 Sungai Nanam.....	120
13. Analisis Hasil Belajar Kelompok Kontrol dengan Motivasi Belajar Tinggi Kelas IV A SDN 06 Sungai Nanam.....	122
14. Analisis Hasil Belajar Kelompok Kontrol dengan Motivasi Belajar Rendah Kelas IV A SDN Sungai Nanam.....	123
15. Daftar Distribusi Frekuensi.....	124
16. Uji Normalitas.....	126
17. Uji Homogenitas.....	129
18. Hipotesis	130

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran merupakan suatu proses interaksi antara siswa dengan pendidik dan sumber belajar serta lingkungan. Dalam proses pembelajaran, pendidik harus memiliki strategi agar siswa dapat mencapai tujuan dalam mendapatkan hasil pembelajaran yang efektif dan optimal. Pendidikan memiliki peranan yang sangat penting untuk perkembangan potensi yang dimiliki siswa. Pada hakikatnya, pembelajaran merupakan proses penyampaian informasi dari pendidik kepada siswa. Oleh karena itu suatu pembelajaran dikatakan berhasil jika informasi yang disampaikan oleh guru dapat diterima dan dipahami dengan baik oleh siswa.

Pelaksanaan pembelajaran di kelas idealnya harus jauh lebih baik lagi, apalagi dengan adanya perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi. Perkembangan Teknologi dalam pembelajaran sekarang ini memungkinkan siswa untuk mengakses terhadap sumber-sumber belajar yang sifatnya terbuka dan menggambarkan kondisi dunia nyata yang tidak hanya melibatkan siswa dengan lingkungan saja, akan tetapi dalam kegiatan pembelajaran juga dapat memanfaatkan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) dengan menggabungkan *link* dan *tool* yang memungkinkan pemakai untuk melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi dan berkomunikasi (Rusman, 2012:140).

Upaya meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa guru perlu menerapkan strategi pembelajaran dan menggunakan media dalam proses pembelajaran agar dapat dipahami siswa, tetapi dalam proses pembelajaran guru jarang sekali menggunakan media pembelajaran dan metode yang digunakan sering kali metode ceramah.

Pembelajaran dengan metode ceramah menempatkan guru sebagai tokoh sentral yang memberikan materi kepada siswa, siswa hanya mendengar penjelasan dari guru kemudian disalin ke dalam catatan. Selain itu, siswa terlihat kurang aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Misalnya, ketika guru memberi pertanyaan, yang menjawab dan yang menanggapi hanya beberapa siswa, dan itupun seringkali siswa yang sama. Siswa sangat jarang mengajukan pertanyaan kepada guru maupun kepada temannya selama proses pembelajaran. Interaksi yang kurang antara guru dengan siswa, siswa dengan guru menyebabkan proses pembelajaran menjadi kurang hidup, kurang menarik, dan menyebabkan perhatian siswa terbagi.

Selain itu pemanfaatan sumber belajar yang kurang maksimal baik oleh guru sendiri maupun siswa memberikan suasana pembelajaran yang kurang menyenangkan, sehingga siswa cepat bosan dan jenuh dalam mengikuti proses pembelajaran. Ketika guru berupaya menghidupkan proses pembelajaran, seperti dengan meminta siswa untuk maju kedepan kelas untuk mengerjakan tugas, partisipasi siswa sangat rendah. Mereka tidak begitu tertarik dengan apa yang dilakukan gurunya dan sibuk dengan aktivitasnya masing-masing. Masih banyak siswa yang tidak menyelesaikan tugas yang

diberikan guru tepat pada waktunya, siswa tidak aktif selama proses pembelajaran, siswa juga kurang termotivasi di kelas sehingga masih banyak nilai ulangan harian siswa dibawah Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) sebesar 65. Hal tersebut dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Nilai Ulangan Harian Siswa Kelas IV SDN 06 Gugus 7 Lembah Gumanti

No	Kelas	Persentase Ketuntasan
1	IV a	54,5 %
2	IV b	63,15 %

(Sumber: Tata Usaha Gugus 7 Lembah Gumanti)

Berdasarkan Tabel di atas, menunjukkan nilai ulangan harian siswa tidak mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang telah ditetapkan. Hal ini diduga siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini didukung dengan hasil wawancara penulis dengan guru kelas IV SDN 06 Sungai Nanam, yang mengatakan bahwa (1) siswa cenderung bersikap pasif selama proses pembelajaran, (2) minat dan motivasi siswa masih rendah, (3) dalam hal mengemukakan pendapat siswa agak pemalu karena kurang pandai berkomunikasi. Selain guru, penulis juga mewawancarai beberapa siswa, mereka mengungkapkan (1) kurang begitu tertarik untuk belajar IPA karena materinya banyak hafalan, (2) dalam hal pembelajaran guru kurang sekali menggunakan media pembelajaran, guru cenderung menggunakan buku paket (3) dalam pembelajaran guru lebih sering bercerita (ceramah).

Guru memegang peranan yang paling utama dalam pembelajaran, maka guru perlu meningkatkan motivasi belajar siswa. Media pembelajaran yang digunakan berfungsi sebagai alat bantu mengajar oleh guru. Pemanfaatan media yang baik sangat berpengaruh dalam pembelajaran

karena proses belajar merupakan proses transfer ilmu, hal ini didukung oleh Sardiman (2010:13) tentang hakekat proses pembelajaran menyatakan bahwa "proses pembelajaran pada hakekatnya adalah proses komunikasi yaitu proses penyampaian pesan melalui media-media tertentu kepada penerima pesan". Guru sebagai sumber pesan perlu mengelola informasi supaya dapat diterima dengan baik oleh siswa.

Salah satu alat yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan informasi pembelajaran adalah media pembelajaran. Menurut Syahyenni (2008:8) menyebutkan bahwa "Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk mengantarkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan dan minat siswa dalam proses pembelajaran, seperti media audio, media visual, media audio visual, media komputer dan lain-lain".

Media yang sesuai dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi salah satunya adalah media interaktif. Begitu pentingnya media dalam pembelajaran pada siswa sehingga guru harus menyajikan pembelajaran dengan baik pada siswa agar pembelajaran menjadi menyenangkan.

Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan pada tanggal 19-24 Mei 2016 dan wawancara pada tanggal 26 dan 28 Mei 2014 di SDN 06 Sungai Nanam, peneliti menemukan beberapa permasalahan. Penulis menemukan media-media di perpustakaan sepertinya jarang dipakai, hal ini terlihat dari

media itu sendiri yang telah berdebu dan tak terawat, disana penulis melihat ada beberapa media interaktif.

Bertolak dari permasalahan yang telah diuraikan, maka penulis tertarik untuk melaksanakan penelitian tentang “**Pengaruh Penggunaan Media Interaktif dan Motivasi terhadap Hasil Belajar Siswa di Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 06 Sungai Nanam**”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan studi awal yang penulis lakukan, maka ditemukan beberapa permasalahan. Permasalahan-permasalahan itu antara lain:

1. Motivasi belajar siswa dalam pembelajaran masih rendah.
2. Media yang digunakan masih bersifat sederhana
3. Pembelajaran masih didominasi oleh guru dan kurang melibatkan siswa.
4. Penggunaan model pembelajaran belum sesuai dengan materi ajar, lebih banyak menggunakan model konvensional dan monoton.
5. Sulitnya siswa memahami materi yang diberikan guru, karena pembelajaran kurang menarik.
6. Hasil belajar IPA siswa rendah.
7. Motivasi siswa terhadap mata pelajaran IPA masih kurang.
8. Siswa kurang aktif dalam pembelajaran dan kurang berani dalam mengungkapkan ide serta mengomunikasikan pemikirannya.

C. Pembatasan Masalah

Pada penelitian ini masalah dibatasi pada aspek Motivasi dan hasil belajar siswa. Motivasi merupakan salah satu faktor mempengaruhi keberhasilan dalam belajar. Oleh karena itu, penelitian ini akan difokuskan pada pengaruh media interaktif terhadap motivasi dan hasil belajar IPA di kelas IV SDN 06 Sungai Nanam kabupaten Solok Tahun Ajaran 2016/2017.

1. Motivasi akan menyebabkan terjadinya suatu perubahan energi yang ada pada diri manusia, sehingga akan bergayut dengan persoalan gejala kejiwaan, perasaan dan juga emosi, untuk kemudian bertindak atau melakukan sesuatu.
2. Hasil belajar merupakan tujuan akhir dilaksanakannya kegiatan pembelajaran di sekolah. Hasil belajar dapat ditingkatkan melalui usaha sadar yang dilakukan secara sistematis mengarah kepada perubahan yang positif yang kemudian disebut dengan proses pembelajaran. Akhir dari proses pembelajaran yaitu perolehan suatu hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa di kelas terkumpul dalam himpunan hasil belajar kelas. Semua hasil belajar tersebut merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar.
3. Media Interaktif dibedakan menjadi dua: (1) media berbasis telekomunikasi, misalnya *teleconference*, kuliah jarak jauh, (2) media berbasis *mikroprosesor*, misalnya, *computer-assisted instruction*, permainan komputer, sistem tutor intelijen, interaktif, *hypermedia*, dan *compact (video) disc*.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan pembatasan masalah, dapat dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut:

1. Apakah terdapat pengaruh hasil belajar siswa kelas IV SDN 06 dengan menggunakan media interaktif dibandingkan dengan hasil belajar siswa kelas IV SDN 06 dengan model pembelajaran konvensional?

2. Apakah terdapat pengaruh hasil belajar siswa kelas IV SDN 06 yang memiliki motivasi tinggi dengan menggunakan media interaktif dibandingkan dengan hasil belajar siswa yang memiliki motivasi tinggi dengan model pembelajaran konvensional?
3. Apakah terdapat pengaruh hasil belajar siswa kelas IV SDN 06 yang memiliki motivasi rendah dengan menggunakan media interaktif dibandingkan dengan hasil belajar siswa yang memiliki motivasi rendah dengan model pembelajaran konvensional?
4. Apakah terdapat interaksi antara media interaktif terhadap motivasi yang dimiliki siswa dan mempengaruhi hasil belajar siswa pada pelajaran di kelas IV SDN 06 ?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk menguji ada atau tidaknya pengaruh hasil belajar dengan menggunakan media interaktif dan model konvensional di kelas IV SDN 06 .
2. Untuk menguji ada atau tidaknya pengaruh hasil belajar siswa yang memiliki motivasi tinggi antara kelas eksperimen dengan siswa yang memiliki motivasi tinggi kelas kontrol di kelas IV SDN 06.
3. Untuk menguji ada atau tidaknya pengaruh hasil belajar siswa yang memiliki motivasi rendah kelas eksperimen dengan hasil belajar siswa yang memiliki motivasi rendah kelas kontrol di kelas IV SDN 06.

4. Untuk menguji ada atau tidaknya interaksi antara media intraktif terhadap motivasi dan hasil belajar di kelas IV SDN 06.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi:

1. Siswa
 - a. Dapat meningkatkan motivasi belajar siswa
 - b. Siswa dapat terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran
 - c. Sebagai bahan untuk menggunakan media-media interaktif yang tersedia di sekolah
2. Guru

Sebagai masukan dalam melaksanakan pembelajaran IPA dan meningkatkan kualitas proses pembelajaran.
3. Kepala Sekolah

Sebagai bahan masukan agar dapat membuat kebijakan untuk meningkatkan mutu pembelajaran terutama dalam pembelajaran IPA
4. Pengawas

Melakukan pembinaan terhadap guru dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran IPA dengan menggunakan media interaktif.
5. Dinas Pendidikan

Melakukan pengadaan media-media interaktif untuk sekolah-sekolah demi terciptanya pembelajaran yang menyenangkan.