



Upaya Peningkatan Hasil Belajar melalui Bantuan CD Interaktif pada Siswa Sekolah Dasar

Firsta Bagus Sugiharto¹, Kardiana Metha Rozhana¹, Feronika Iten¹

¹Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan

Universitas Tribhuwana Tungadewi

Jl. Telaga Warna, Tlogomas, Malang, 65144, Indonesia

Volume 9 Nomor 2
Oktober 2022: 99-110
DOI: 10.30997/dt.v9i2.5628

Article History

Submission: 21-04-2022

Revised: 29-08-2022

Accepted: 08-09-2022

Published: 25-10-2022

Kata Kunci:

Hasil Belajar, Media Pembelajaran, CD interaktif

Keywords:

Learning Outcomes, Learning Media, Interactive CD

Korespondensi:

(Firsta Bagus Sugiharto)

(Telp.085704080973)

(bagusfirsta@unitri.ac.id)

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran tema 3 tugasku sehari-hari subtema 1 pembelajaran 1 dengan muatan materi Bahasa Indonesia, Matematika, dan SBdP. Subjek penelitian ini yaitu seluruh anggota kelas 2 SDN Merjosari 4 Kota Malang yang berjumlah 28 siswa. Adapun media ajar yang digunakan untuk mendukung berlangsungnya kegiatan pembelajaran adalah dengan memanfaatkan media CD interaktif. Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model siklus Kurt Lewin yang menerapkan empat tahapan tindakan yakni perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Pelaksanaan penelitian ini dinyatakan berhasil jika 85% siswa mendapatkan nilai rata-rata di atas ≥ 75 . Hasil pelaksanaan penelitian ini ketuntasan belajar siswa mencapai: (1) ketuntasan hasil belajar siswa secara klasikal pada siklus I yaitu 86,70% siswa mendapatkan nilai ≥ 75 , kemudian meningkat pada pelaksanaan tindakan siklus II yaitu 95,43% siswa memperoleh nilai ≥ 75 . Berdasarkan temuan penelitian tersebut menunjukkan bahwa CD interaktif mampu mendorong peningkatan hasil belajar siswa.

Efforts to Improve Learning Outcomes Through Interactive CD Assistance for Elementary School Students

Abstract: This study aims to improve student learning outcomes in learning theme 3 of my daily tasks and sub-theme 1 of learning 1 with the content of Indonesian, Mathematics, and SBdP materials. The subjects of this study were all members of class 2 SDN Merjosari 4 Malang City, totaling 28 students. The teaching media used to support the ongoing learning activities is to use interactive CD media. This study uses Classroom Action Research with Kurt Lewin's cycle model, which applies four action stages: planning, action, observation, and reflection. The implementation of this research is declared successful if 85% of students get an average score above 75. The results of the implementation of this study achieve student learning completeness: (1) classical student learning outcomes in cycle I, namely 86.70% of students get a score of 75, then increased in the implementation of the second cycle of action namely 95.43% of students scored 75. Based on the study's findings, it was shown that



PENDAHULUAN

Pelaksanaan pembelajaran yang diperoleh melalui pendidikan merupakan suatu usaha sadar yang dilakukan oleh seseorang untuk memperoleh pengetahuan baru yang dengan demikian dapat menambah wawasan baru serta dapat menciptakan pengalaman belajar bagi setiap orang. (Omeri, 2015) menyatakan bahwa pendidikan adalah suatu bagian penting dari kehidupan manusia dan tak bisa ditinggalkan. Selanjutnya (Suarjo, 2016) menyatakan pendidikan pada hakikatnya yaitu sebuah usaha yang dilakukan oleh peserta didik diharapkan mampu dalam memecahkan persoalan pada kehidupannya.

Kegiatan pembelajaran yang dilakukan melalui proses pendidikan sangat berperan penting untuk memajukan kehidupan suatu bangsa agar warga negara dapat memperoleh suatu kualitas pendidikan yang layak dalam mengikuti perkembangan zaman saat ini. (Sahrani, 2017) berpendapat tentang pendidikan adalah sistem yang teratur dan memiliki misi yang luas

yaitu sesuatu yang berkaitan dengan perkembangan fisik, kesehatan, keterampilan, pikiran, perasaan, kemauan, sosial sampai masalah kepercayaan. Selanjutnya (Hatuti, 2014) menyatakan setiap orang memiliki pendidikan. Sumber pengetahuan seseorang tidak bisa terlepas dari niat belajar yang kuat. Adanya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dapat mengantarkan seseorang bisa mengikuti, merubah pola hidup dan tingkah lakunya.

Kirom (2017) menyatakan bahwa yang menjadi faktor utama dan paling penting dalam melaksanakan pembelajaran adalah guru dan siswa, karena yang memegang penting peranan proses pembelajaran yaitu guru dan siswa, karena tujuan pendidikan secara umum adalah untuk dapat merubah tingkah laku siswa. Selanjutnya (Sofiah, 2018) juga berpendapat pada kegiatan mengajar guru adalah pemeran utama yang menciptakan situasi interaktif dan edukatif, yakni komunikasi antara guru dan peserta didiknya, dengan adanya penunjang kegiatan belajar untuk

mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Kemudian dikatakan lagi oleh (MZ & Rahmawati, 2019) bahwa guru adalah seseorang yang mampu memberikan fasilitas untuk dapat melakukan proses pemberi ilmu pengetahuan dari sumber belajar ke peserta didik. Berdasarkan adanya uraian tersebut maka sebagai seorang guru profesional sangat dituntut untuk dapat menjadi fasilitator belajar yang baik bagi siswa.

Hasil pengamatan yang telah dilakukan pada kelas II SDN Merjosari 04 Kota Malang menunjukkan bahwa hasil belajar siswa masih rendah atau belum mencapai ketuntasan secara maksimal. Hal ini ditunjukkan dengan perolehan hasil belajar siswa kelas II tahun ajaran 2021/2022, dari jumlah 28 siswa hanya 16 siswa yang telah mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang ditentukan oleh sekolah adalah 75 dengan persentase ketuntasan secara klasikal 57,14% siswa, selanjutnya 12 siswa yang mendapatkan nilai dibawah KKM dengan persentase 42,86%. Hal ini menunjukkan bahwa perlu adanya penanganan perbaikan kualitas pembelajaran yang dilakukan di kelas untuk meningkatkan hasil

belajar siswa. Salah satu faktor penyebab rendahnya hasil belajar tersebut adalah terbatasnya media yang digunakan untuk mendukung kegiatan pembelajaran. Adapun media yang efektif digunakan dalam pembelajaran di masa ini adalah media yang memanfaatkan teknologi interaktif. Hal ini sebagaimana temuan penelitian (Hayumuti et al., 2016) yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berhasil meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa dengan perolehan 85,71% bernilai rata-rata 85,04. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh (Nugraha & Rodiyana, 2020) menunjukkan bahwa adanya bantuan media interaktif mampu membantu guru dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Bantuan peran teknologi yang interaktif dapat memberikan pengalaman baru bagi siswa. Berdasarkan paparan tersebut, penggunaan media interaktif berbasis teknologi dipandang efektif dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa kelas II SDN Merjosari 04 Kota Malang.

Adapun tujuan dilaksanakannya penelitian ini adalah untuk dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas

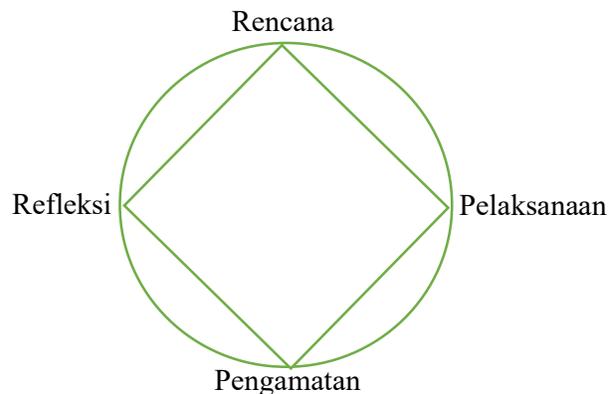
II SDN Merjosari 04 Kota Malang pada materi tema 3 tugasku sehari-hari, subtema 1 pembelajaran 1 bermuatan konten materi Bahasa Indonesia, Matematika dan SBdP. Temuan penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan sebuah kajian dalam upaya peningkatan hasil belajar belajar melalui pemanfaatan media interaktif di Sekolah Dasar.

METODE

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan skema spiral menggunakan empat fase, yaitu: perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Keempat skema tersebut adalah satu kesatuan siklus. Penggunaan metode PTK dalam penelitian ini dipandang tepat mengingat tujuan penelitian ini yakni untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran. Adapun peran peneliti dalam pelaksanaan penelitian ini adalah sebagai pengamat kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan siswa di kelas untuk memperoleh data yang sesuai dengan tujuan penelitian yang telah direncanakan. Adapun instrumen pengumpulan data yang digunakan pada masing-masing siklus adalah

observasi, wawancara, catatan harian dan tes (Sanjaya, 2013). Data yang diperoleh dari penelitian ini merupakan data dari hasil observasi, wawancara, catatan harian, dan tes. Subjek penelitian ini adalah seluruh siswa kelas 2 SDN Merjosari 4 Kota Malang yang berjumlah 28 siswa yakni 17 laki-laki dan 11 perempuan.

Adapun desain penelitian yang digunakan pada penelitian ini mengacu pada Penelitian Tindakan kelas oleh Kurt Lewin dalam (Susanto, 2016) dapat di lihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 1 Bagan Alur Penelitian Tindakan Kelas Model Kurt Lewin

Pelaksanaan penelitian ini menerapkan dua siklus untuk melihat perkembangan belajar siswa. Pada setiap siklus dilakukan sesuai dengan perubahan yang dicapai seperti yang telah didesain pada faktor-faktor yang diselidiki. Prosedur pelaksanaan tiap siklus meliputi:

perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi.

Pada penelitian ini menerapkan analisis data yakni analisis data kuantitatif dan analisis data kualitatif. Analisis data kuantitatif pada penelitian ini adalah analisis data untuk hasil tes yang telah diterapkan guna untuk melihat hasil belajar siswa secara klasikal setelah adanya pengimplementasian multimedia CD interaktif. Adapun pertimbangan yang digunakan untuk menghitung ketuntasan hasil belajar secara klasikal mengacu pada (Astuti et al., 2018) yaitu sebagai berikut:

$$KB = \frac{NS}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

KB = Persentase ketuntasan perolehan hasil belajar siswa, *NS* = jumlah siswa yang memperoleh nilai ≥ 75 , *N* = jumlah keseluruhan peserta didik

Pada penelitian ini dinyatakan berhasil manakala rata-rata hasil belajar siswa sebanyak 85% telah mencapai atau lebih dari KKM yang ditetapkan yaitu 75.

Teknik analisis data kualitatif pada penelitian ini yaitu dengan melakukan reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Selain itu dilakukan juga dengan melakukan triangulasi untuk menguji keabsahan data yang diperoleh

dari hasil observasi, wawancara, dan catatan harian.

HASIL & PEMBAHASAN

Hasil

Data Pra Siklus

Berdasarkan data hasil pelaksanaan observasi pra siklus yang dilaksanakan pada senin 14 Desember 2020 berlangsung pada pukul 08:00-11:30 WIB menunjukkan bahwa siswa tidak aktif pada saat mengikuti proses pembelajaran yang berlangsung sehingga suasana kelas menjadi tidak efektif dan media ajar digunakan kurang mendukung kegiatan pembelajaran. Siswa cenderung sibuk sendiri pada saat guru menyampaikan materi pelajaran. Pengamatan ketersediaan media ajar menemukan bahwa media yang tersedia belum interaktif. Adapun hasil belajar siswa pada pembelajaran tema 3 tugasku sehari-hari subtema 1 pembelajaran 1 juga masih rendah ditunjukkan dengan hasil belajar dan ketuntasan secara klasikal hanya 16 siswa yang mendapat nilai tuntas atau di atas KKM yakni 57,14%, sedangkan 12 siswa lainnya mendapatkan nilai dibawah KKM yakni 42,86%. Temuan pra siklus tersebut kemudian menjadi dasar pertimbangan untuk melaksanakan PTK pada kelas II SDN Merjosari 04 Kota Malang dengan

memanfaatkan CD Interaktif dalam upaya meningkatkan hasil belajar.

Data Siklus I

Pelaksanaan tindakan siklus I berlangsung pada hari senin tanggal 20 September 2021 dengan materi pelajaran tema 3 tugasku sehari-hari subtema 1 pembelajaran 1. Adapun muatan materi dalam pembelajaran tersebut adalah materi Bahasa Indonesia, Matematika, dan SBdP. Pada kegiatan awal pelaksanaan tindakan guru mengajak siswa untuk memulai kegiatan dengan berdoa dan melakukan kegiatan apersepsi untuk menyemangati siswa, guru menyampaikan kepada siswa bahwa kegiatan pembelajaran yang akan berlangsung menerapkan CD interaktif untuk menyampaikan materi kepada siswa dan memanfaatkan video interaktif yang terdapat dalam CD interaktif.

Pada kegiatan inti siswa memperhatikan penjelasan guru sebelum membuka video yang terdapat dalam CD interaktif, setelah itu guru mulai memutar video yang terdapat pada CD interaktif. Selanjutnya siswa mengamati video materi tersebut bersama-sama. Video diputar secara bertahap per-materi, pada materi Bahasa Indonesia memaparkan teks tentang denah rumah. Kemudian dilanjutkan dengan pemaparan materi dari guru dan

tanya jawab mengenai materi tersebut, selanjutnya guru memutar kembali materi berikutnya yaitu konten Matematika mengenai pecahan nilai mata uang. Dilanjutkan dengan kegiatan tanya jawab bersama guru, setelah itu siswa mengerjakan latihan soal yang telah guru siapkan. Berikutnya guru melanjutkan video materi konten SBdP tentang bunyi birama. Siswa membahas materi ajar tersebut dengan guru dan mengerjakan soal latihan yang terdapat pada Lembar Kerja Siswa (LKS).

Hasil pelaksanaan tindakan siklus I menunjukkan bahwa ketuntasan hasil belajar siswa secara klasikal jumlah siswa yang mendapatkan nilai mencapai KKM atau di atas KKM berjumlah 21 siswa dengan persentase 75,00% siswa tuntas sedangkan yang belum tuntas berjumlah 7 siswa dengan persentase 25,00% Siswa tidak tuntas.

Refleksi Siklus I

Berdasarkan hasil observasi pada tindakan siklus 1 menunjukkan bahwa ada beberapa kendala yang ditemukan yakni (1) siswa kurang memahami soal yang diberikan oleh guru, (2) siswa masih ragu-ragu untuk menyampaikan pendapatnya, (3) masih ada beberapa siswa yang enggan untuk ikut serta

aktif pada kegiatan pembelajaran yang berlangsung, (4) penyampaian materi dari guru terlalu cepat pada pembahasan setelah memutar video sehingga membuat sebagian siswa tidak memahami dengan baik materi pelajaran yang disampaikan.

Data Siklus II

Pelaksanaan tindakan siklus II berlangsung pada hari Senin 27 September 2021 pada pukul 07:00-11:00 WIB dengan materi pelajaran tema 3 tugasku sehari-hari subtema 1 pembelajaran 1, muatan materi yang terdapat pada pembelajaran 1 yaitu Bahasa Indonesia, Matematika, dan SBdP. Pelaksanaan tindakan siklus II bertujuan untuk dapat memperbaiki permasalahan yang dihadapi pada tindakan siklus I. Oleh karena itu, pada siklus II ini guru melakukan tindakan penyampaian materi yang sama dengan siklus I yakni pada awal pembelajaran guru bersama dengan siswa membuka kegiatan pembelajaran dengan berdoa dan dilanjutkan dengan kegiatan apersepsi awal untuk menyemangati siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Selain itu, pada awal kegiatan pembuka guru menyampaikan bahwa pada kegiatan pembelajaran yang berlangsung akan mengimplementasikan multimedia CD interaktif untuk mendukung materi ajar

yang hendak dipelajari. Selanjutnya dalam kegiatan inti guru membuka materi ajar menggunakan multimedia CD interaktif dan memanfaatkan video untuk konten Bahasa Indonesia mengenai penggunaan teks tentang denah. Setelah siswa memperhatikan materi tersebut guru bersama dengan siswa membahas kembali materi tersebut dan siswa mengerjakan soal latihan yang siapkan dalam bentuk LKS, kemudian siswa membacakan hasil pekerjaannya di depan kelas.

Kegiatan berikutnya guru memutar kembali video materi selanjutnya yaitu Matematika dengan pembahasan tentang nilai mata uang. Setelah materi tersebut selesai, guru bersama dengan siswa membahas materi tersebut dan siswa mengerjakan latihan soal. Kemudian guru melanjutkan pada materi terakhir yaitu SBdP tentang nada birama pada sebuah lagu, dan siswa mengerjakan soal latihan. Kegiatan selanjutnya, siswa mengerjakan soal pilihan ganda tes akhir yang guru berikan untuk mengetahui capaian belajar siswa pada tema 3, sub tema 1, pembelajaran 1. Berdasarkan pengamatan, pada siklus 2 guru menyampaikan materi secara bertahap dan lebih tertata sehingga mendorong siswa untuk mampu menguasai materi dengan baik.

Hasil pelaksanaan tindakan siklus II menunjukkan bahwa adanya peningkatan yang baik dari hasil tes yang guru berikan kepada siswa melalui soal latihan. Untuk hasil peningkatan skor ketuntasan secara klasikal nilai siswa pada tindakan siklus sebelumnya siswa yang tuntas berjumlah 21 orang dengan persentase 75,00% dan meningkat pada tindakan siklus II menjadi 26 anak yang tuntas dengan persentase 92,85% sedangkan untuk yang tidak tuntas hanya 2 anak dengan persentase 7,15%.

Refleksi Siklus II

Berdasarkan hasil pelaksanaan tindakan pada siklus II menunjukkan bahwa hasil belajar siswa meningkat. Dilihat dari paparan hasil data yang diperoleh di atas, maka tindakan penerapan siklus dapat dihentikan cukup sampai pada siklus II. Hal ini karena adanya bantuan CD interaktif telah berhasil dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas 2 pada pembelajaran tema 3 tugasku sehari-hari subtema 1 pada materi pembelajaran yang ke-1.

Pembahasan

Temuan penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan yang baik sebagaimana ditunjukkan pada tindakan siklus I bahwa siswa yang memperoleh nilai tuntas

berjumlah 21 siswa dengan perolehan persentase ketuntasan secara klasikal yaitu 75,00% selanjutnya meningkat pada siklus II menjadi 26 siswa tuntas dengan persentase 92,85%. Temuan penelitian tersebut membuktikan bahwa media ajar yakni CD interaktif berperan penting untuk mendukung capaian belajar siswa.

Meningkatnya hasil belajar siswa tentunya tidak terlepas dari adanya bantuan media CD interaktif yang digunakan dalam mendukung kegiatan belajar mengajar sehingga hal ini membuktikan pentingnya peran media ajar CD interaktif dalam mendukung kegiatan belajar mengajar. Hal ini selaras dengan pandangan (Wibowo, 2013) bahwa CD Interaktif merupakan media yang di dalamnya terdapat *Compact Disk* (CD) untuk menyatukan serta menjalankan animasi berupa suara, video, teks dan program yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran. Pemanfaatan CD interaktif dalam pembelajaran pun menurut (Maulana, 2017) dapat memudahkan siswa untuk belajar secara mandiri dan siswa bisa memilih materi sesuai dengan kebutuhannya.

Selanjutnya (Halimatusyadiah et al., 2020) menyatakan bahwa CD Interaktif adalah bagian dari metode pembelajaran di

sekolah yang sangat membantu siswa dalam meningkatkan kegiatan belajar. Pandangan ini pada dasarnya mendukung temuan penelitian ini dimana penggunaan CD interaktif dalam kegiatan pembelajaran ternyata mampu meningkatkan efektivitas kegiatan belajar yang kemudian berimplikasi pada peningkatan hasil belajar siswa.

Rahmawati (Rahmawati, 2016) menjelaskan bahwa CD interaktif memiliki keunggulan yaitu diantaranya adalah dapat menampilkan informasi dalam bentuk teks maupun grafik, dapat berinteraksi dengan siswa, dan dapat diadaptasi sesuai dengan kebutuhan siswa. Sehingga dengan hadirnya teknologi canggih dapat menunjang tercapainya tujuan pembelajaran yang telah direncanakan oleh pendidik. Selain itu, CD interaktif ini memiliki ciri khas yang mampu menunjang kegiatan pembelajaran dan menjadikan siswa mampu memahami materi pelajaran dengan baik. Ciri khas yang dimaksudkan adalah adanya fitur-fitur yang dapat diintegrasikan oleh siswa dan mudah untuk dibawa oleh pengguna untuk diulang materi yang telah dikemas dalam CD interaktif. Pandangan Rahmawati tersebut sesungguhnya menjelaskan bagaimana efektivitas pembelajaran di kelas II SDN

Merjosari 04 Kota Malang dapat meningkat setelah guru mengimplementasi pembelajaran yang memanfaatkan CD interaktif sebagai media pembelajaran. Antusias siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran menunjukkan peningkatan karena adanya dukungan media CD interaktif yang memuat materi lebih mudah dipahami. Siswa belajar tidak hanya terpaku pada guru saja di depan kelas tetapi juga memperoleh pemahaman yang lebih baik mengenai materi yang ditampilkan dalam CD interaktif.

Hasil temuan penelitian ini menunjukkan bahwa peran media CD interaktif sangat bermakna bagi siswa dan mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Rahman (2020) menyatakan bahwa CD interaktif dalam kegiatan pembelajaran membantu proses komunikasi antara guru dan peserta didik agar menjadi lebih efektif. Pembelajaran yang aktif dan konstruktif itulah yang mempengaruhi peningkatan hasil belajar. Siswa akan lebih banyak belajar dengan baik dengan dukungan pemaparan materi disampaikan menggunakan stimulus yang tepat yaitu CD interaktif. Stimulus yang dimaksud disini yaitu CD interaktif sebagai media pembelajaran yang merujuk pada peranannya sebagai alat bantu mengajar

bagi guru untuk menyampaikan materi pengajaran kepada siswa, meningkatkan kreativitas siswa dan meningkatkan perhatian siswa dalam proses pembelajaran (Tafonao, 2018). Peranan CD interaktif sebagai alat bantu dalam menjelaskan materi tema 3, sub tema 1, pembelajaran 1 guna meningkatkan hasil belajar siswa berdasarkan temuan penelitian ini efektif dalam menarik perhatian siswa dan meningkatkan pemahaman siswa baik pada materi Bahasa Indonesia, Matematika maupun SBdP. Hal ini didukung pula oleh temuan (Nugraha & Rodiyana, 2020) bahwa media CD interaktif dapat meningkatkan efektifitas pembelajaran, dapat memudahkan guru dalam menjelaskan materi, sebagai pembangkit minat siswa dalam belajar, mengatasi kejenuhan pada siswa, serta dapat memutar ulang materi yang ingin dipelajari kembali. Berdasarkan paparan tersebut, penggunaan media CD interaktif mampu memberikan suasana pembelajaran yang lebih bermakna dan mampu menciptakan suasana belajar yang mengesankan.

Temuan pada penelitian ini pada dasarnya membuktikan pentingnya penggunaan media pembelajaran dalam hal ini CD interaktif guna menyediakan kegiatan pembelajaran yang berorientasi

pada capaian belajar siswa. Guru sebagai fasilitator pembelajaran memiliki peran penting untuk memfasilitasi kebutuhan siswa sehingga mampu menciptakan pembelajaran yang berkesan dan menyenangkan bagi siswa. Berkaitan dengan hal tersebut, pemanfaatan CD interaktif secara tepat berpotensi meningkatkan hasil belajar siswa. (Audie, 2019) menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran selain untuk mempermudah pendidik menyampaikan materi kepada peserta didik juga membantu meningkatkan hasil belajar siswa. Sehingga terciptanya umpan-balik terhadap pendidik serta peserta didik tersebut. Berkaitan dengan hal tersebut maka dapat dinyatakan bahwa CD interaktif memiliki posisi sebagai alat bantu dalam kegiatan pembelajaran bagi guru (*teaching aids*) (Jauhari, 2018).

SIMPULAN

Peranan CD interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran tema 3 tugasku sehari-hari subtema 1 pembelajaran 1 di kelas II SDN Merjosari 04 Kota Malang dengan hasil perolehan pada tiap tindakan yaitu pada pelaksanaan siklus I siswa yang mendapatkan nilai tuntas berjumlah 21 siswa dengan persentase ketuntasan secara

klasikal yakni 75,00% kemudian pada pelaksanaan siklus II meningkat menjadi 26 siswa yang tuntas dengan persentase 92,85%. Hal inilah yang membuktikan bahwa CD interaktif mampu memberikan kesan pembelajaran yang menarik bagi siswa sehingga dapat mempengaruhi peningkatan hasil belajar. Selain dapat meningkatkan hasil belajar CD interaktif mampu memberikan pengalaman menarik bagi kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan sehingga mampu membuka wawasan siswa dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar di kelas bersama dengan guru.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terimakasih kepada seluruh rekan-rekan dosen, kepala sekolah SDN Merjosari 04 Bapak Bambang Edi Sunarka yang telah memberikan tempat untuk diadakan penelitian ini serta guru kelas Ibu Mar'atus Sholihah yang telah bersedia memberikan waktu agar penelitian ini bisa berlangsung pada proses belajar mengajar dan kepada seluruh pihak yang telah bersedia membantu dalam keberlangsungan penelitian serta berkontribusi dalam memberikan dana agar pelaksanaan penelitian ini dapat

berjalan dengan lancar sesuai dengan perencanaan yang telah dibuat.

DAFTAR PUSTAKA

- Astuti, T. I., Idrus, I., & Yennita, Y. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Materi Biologi Siswa SMP. *Diklabio: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Biologi*, 2(1), 5-9. <https://doi.org/10.33369/diklabio.2.1.5-9>
- Audie, N. (2019). Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*.
- Halimatusyadiah, H., Suryana, Y., & Ganda, N. (2020). CD Interaktif Berbasis Flash Sebagai Media Pembelajaran Kondisi Geografis Indonesia Kelas V. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(4).
- Hatuti, E. (2014). Penggunaan Media Tiga Dimensi dapat Meningkatkan Hasil Belajar IPA pada Siswa Kelas IVB. *Jurnal PGSD*, 12(1), 55-62.
- Hayumuti, H., Susilo, H., & Manahal, S. (2016). Penggunaan Multimedia CD Interaktif Dalam Peningkatan Aktivitas Dan Hasil Belajar IPA Tema Selalu Berhemat Energi Di Kelas IV SDN Klandaran Kediri. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 1(7). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.17977/jp.v1i7.6591>
- Jauhari, M. I. (2018). Peran Media Pembelajaran dalam Pendidikan Islam. *PIWULANG: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1(1), 54. <https://doi.org/10.32478/ngulang.v1i1.155>
- Kirom, A. (2017). Peran Guru Dan Peserta Didik Dalam Proses

- Pembelajaran Berbasis Multikultural. *Jurnal Al-Murabbi*, 3(1).
- Maulana, I. T. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran CD Interaktif Mata Diklat Jaringan Dasar. *Indonesian Journal of Computer Science*, 6(1), 96-108. <https://doi.org/10.33022/ijcs.v6i1.4>
- MZ, S., & Rahmawati, A. F. (2019). Peranan Guru Dalam Penggunaan Multimedia Interaktif Di Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana*.
- Nugraha, E., & Rodiyana, R. (2020). Media Pembelajaran CD Interaktif Untuk Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*.
- Omeri, N. (2015). Pentingnya Pendidikan Karakter Dalam Dunia Pendidikan. *Manajer Pendidikan*, 9(3).
- Rahman, T. (2020). Pengembangan Model Kemampuan Membaca Bahasa Jawa Bebasan Melalui Pemanfaatan CD Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Mandiri Di Kelas VII SMP YBB PGRI Kragilan. *Pelita Calistung*, 1(1).
- Rahmawati, I. Y. (2016). CD Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Berbahasa Bagi Anak Usia Dini Di Ponorogo. *Jurnal Indria*, 1(1). <https://doi.org/10.24269/jin.v1i1.225>
- Sahroni, D. (2017). Pentingnya Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran. *Prosiding Seminar Bimbingan Dan Konseling*.
- Sanjaya, W. (2013). *Perencanaan Dan Desain Pembelajaran* (6th ed.). Kencana Prenada Media Group.
- Sofiah, S. (2018). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Interaktif Berbasis Aktivitas Pada Mata Pelajaran PKn Kelas VI SD Negeri 111/IX Jaluko Kabupaten Muaro Jambi. *JPGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.33369/pgsd.11.2.91-99>
- Suarjo, S. (2016). Upaya Meningkatkan Keaktifan Dan Prestasi Belajar Siswa Melalui Pendekatan Teknik Berpikir, Berpasangan, Berbagi Pada Mata Pelajaran PKn Di Kelas IV SDN 07 Kabawetan. *JPGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9(2).
- Susanto, H. (2016). *Modul Guru Pembelajar (Bakteriologi)*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Wibowo, E. J. (2013). Media Pembelajaran Interaktif Matematika Untuk Siswa Sekolah Dasar Kelas IV. *Seminar Riset Unggulan Nasional Informatika Dan Komputer*. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.0809/seruni.v2i1.584>