Validitas: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran

Vol. 1, No. 1 (2025), p 188-198
ISSN: p-xxxx-xxxx, e-xxxx-xxxx

DOI:xxxxxxxxx/IJEMR.Volxx.issnxx

Peningkatan Hasil Belajar IPA Dengan Penggunaan Media Interaktif Mouse Mischief Pada Siswa Kelas II MI No.46/E.3 Lempur

Hartarto[1], Hasanah[2]
[1]MI No.46/E.3 Lempur, [2]MI NW Penakak
Email: hartartokerinci@gmail.com[1], adekapaul88@gmail.com[2]

ABSTRACT

This study aims to improve students' learning outcomes in Natural Sciences (IPA) through the use of interactive media, Mouse Mischief. The method used is Classroom Action Research (CAR), conducted in two cycles, each consisting of planning, action, observation, and reflection stages. The research subjects were fourth-grade students at MI No.46/E.3 Lempur in the 2020/2021 academic year. The research findings indicate that the implementation of interactive media, Mouse Mischief, effectively enhances students' participation in learning, improves their understanding of IPA concepts, and significantly increases their learning outcomes. The improvement is evident from the evaluation results, where the learning mastery percentage increased from 63% in the first cycle to 89% in the second cycle. Thus, interactive media, Mouse Mischief, can be considered an alternative in IPA learning to enhance the quality of the learning process and students' achievement.

Keywords: *IPA Learning Outcomes, Interactive Media, Mouse Mischief.*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) melalui penggunaan media interaktif Mouse Mischief. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari dua siklus, masing-masing dengan tahapan perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV MI No.46/E.3 Lempur tahun ajaran 2020/2021. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media interaktif Mouse Mischief mampu meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran, memperbaiki pemahaman konsep IPA, serta meningkatkan hasil belajar mereka secara signifikan. Peningkatan terlihat dari hasil evaluasi siklus I ke siklus II, dengan persentase ketuntasan belajar meningkat dari 63% menjadi 89%. Dengan demikian, media interaktif Mouse Mischief dapat dijadikan sebagai alternatif dalam pembelajaran IPA guna meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar siswa.

Kata Kunci: Hasil Belajar IPA, Media Interaktif, Mouse Mischief.

Pendahuluan

Pendidikan merupakan salah satu bentuk perwujudan kebudayaan manusia yang dinamis dan sarat perkembangan (Trianto, 2009: 1). Perubahan atau perkembangan pendidikan merupakan hal yang seharusnya terjadi sejalan dengan perubahan dan perkembangan kebudayaan manusia. Pendidikan selalu mengalami pembaharuan dalam

rangka mencari struktur kurikulum, sistem pendidikan, media pembelajaran, metode pengajaran yang efektif dan efisien serta menyenangkan bagi siswa. Pembaharuan tersebut nantinya diharapkan mampu merubah siswa menjadi lebih baik.

Tujuan pendidikan dapat diperoleh melalui proses pembelajaran. Pembelajaran merupakan suatu upaya yang sengaja dilakukan oleh guru untuk menyampaikan ilmu pengetahuan, mengorganisir dan menciptakan sistem lingkungan dengan berbagai metode sehingga siswa dapat melakukan kegiatan belajar secara efektif dan efisien serta dengan hasil yang optimal (Sugihartono, dkk , 2007: 81). Kegiatan pembelajaran dilaksanakan dengan menerapkan berbagai strategi dan metode pembelajaran yang menyenangkan, kontekstual, efektif, efisien, dan bermakna (Arnie Fajar, 2002: 15). Hal tersebut bertujuan untuk mengembangkan dan meningkatkan kompetensi, kreativitas, kemandirian, kerjasama, solidaritas, kepemimpinan, empati, toleransi, dan kecakapan hidup siswa guna membentuk watak serta meningkatkan peradaban bangsa. Siswa seharusnya lebih banyak aktif dalam proses pembelajaran.

Belajar merupakan suatu kegiatan yang dilakukan individu untuk mencapai suatu perubahan, Menurut (Azhar, 2011:1) Belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri seseorang sepanjang hidupnya. Proses itu terjadi karena adanya interaksi antara sesorang dan lingkunganya. Oleh karena itu, salah satu perubahan tingkah laku pada seseorang. Salah satu perubahan tingkah laku bahwa seseorang telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku pada diri seseorang itu mungkin disebabkan oleh terjadinya perubahan pada tingkat pengetahuan, keterampilan, atau sikapnya. Menurut (Arief dkk, 2012:1) Belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup, sejak dia masih bayi hingga keliang lahat nanti.

Jadi bisa disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses perubahan maupun reaksi yang dialami oleh individu mencakup pengetahuan, tingkah laku maupun sikap sebagai hasil individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungan dan perubahan itu benar-benar di inginkan oleh individu bukan karena pengaruh obat-obatan atau yang lainnya.

Kegiatan belajar di sekolahan meliputi aktivitas kegiatan penyampaian materi dari guru kepada siswa agar seorang siswa mempunyai pengetahuan yang memadai dan materi tersebut mempunyai manfaat dikehidupan nyata siswa, dalam kegiatan belajar mengajar tidak hanya melibatkan guru dan murid tetapi harus ada alat penunjang pembelajaran apalagi dalam pelajaran IPA yang sebagian anak tidak suka dan nilainya cenderung rendah maka seorang guru harus mencari cara agar pembelajaran IPA tidak lagi menjadi mata pelajaran yang tidak disukai dan agar kegiatan belajar mengajar bisa dilakasanakan dengan mudah seperti halnya penggunaan metode dan media pembelajaran.

Winarno, dkk. (2009: 2) mengemukakan bahwa media pembelajaran merupakan salah satu unsur yang amat penting dalam pembelajaran selain metode mengajar. Kedua unsur ini saling berkaitan. Pemilihan salah satu metode mengajar tertentu akan mempengaruhi jenis media pembelajaran yang digunakan. Meskipun masih ada juga

beberapa aspek lain yang perlu diperhatikan dalam pembelajaran. Menurut Hamalik (Winarno, dkk., 2009: 2) pemakaian media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu. Selain membangkitkan minat dan motivasi siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan memadatkan informasi.

Berdasarkan hasil pengamatan terhadap siswa kelas IV MI No.46/E.3 Lempur pada saat proses pembelajaran di dalam kelas, nampak bahwa sebagian siswa kurang fokus dan kurang antusias ketika guru memberikan penjelasan. Ada yang bercakap-cakap dan bercanda dengan teman. Bahkan ada yang sibuk bermain sendiri sehingga mengganggu konsentrasi teman yang sedang memperhatikan guru. Kemauan belajar sebagian siswa juga kurang. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar afektif IPA yang berupa sikap dan minat siswa mengikuti pembelajaran masih rendah.

Hasil belajar kognitif IPA yang diperoleh siswa kelas IV MI No.46/E.3 Lempur juga masih rendah, hal ini ditunjukkan pada nilai ulangan harian materi energi panas dan bunyi sebagian siswa masih belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Batas nilai KKM IPA yang ditetapkan adalah 66. Hasil rata-rata kelas 61 dengan 4 siswa (36%) yang tuntas dan 7 siswa (64%) tidak tuntas.

Rendahnya hasil belajar kognitif dan afektif IPA pada siswa kelas IV MI No.46/E.3 Lempur disebabkan oleh beberapa faktor, diantaranya peneliti sebagai guru sering kali mengajar hanya dengan menggunakan media papan tulis dan textbook saja. Kurangnya kreatifitas dan inovasi guru dalam mengembangkan media pembelajaran membuat proses pembelajaran di kelas membosankan bagi siswa. Strategi mengajar yang digunakan terkesan monoton, kurang menarik, tidak bervariasi dan cenderung ekspositori sehingga interaksi antara guru dan siswa, siswa dengan siswa tidak dinamis. Pembelajaran hanya berlangsung searah dan kurang melibatkan keaktifan siswa. Peran guru cenderung dominan sehingga partisipasi siswa dalam proses pembelajaran rendah dan siswa cenderung kurang tertarik untuk mendengarkan penjelasan-penjelasan guru yang monoton. Peneliti menyadari penggunaan media papan tulis membuat waktu tidak efisien. Waktu yang digunakan guru untuk menulis materi di papan tulis cukup memakan waktu banyak. Sehingga alokasi waktu untuk menjelaskan materi dan memberikan evaluasi kadang waktunya tidak mencukupi.

Mencermati kesenjangan di atas, berbagai upaya penyelesaian perlu dicari dan dilakukan agar kualitas proses pembelajaran IPA dapat ditingkatkan yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar yang lebih baik, ditandai dengan sikap dan minat belajar yang tinggi serta nilai ulangan harian sebagian besar siswa kelas IV sudah memenuhi

Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Salah satu upaya yang dilakukan oleh peneliti dalam memperbaiki proses pembelajaran IPA yaitu melalui penggunaan media interaktif Mouse Mischief.

Peneliti memilih solusi pembelajaran menggunakan Media Interaktif Mouse Mischief dengan alasan bahwa media interaktif Mouse Mischief merupakan salah satu bentuk media presentasi yang dapat membantu guru dalam menyajikan materi pembelajaran IPA terutama materi yang tak mungkin dialami langsung oleh siswa di dalam kelas.

Pada kelas IV semester 2 materi IPA tentang perubahan kenampakan bumi dan benda langit banyak membahas fenomena-fenomena di alam yang jarang ditemui dan dialami siswa secara langsung. Siswa mempelajari berbagai perubahan lingkungan fisik di permukaan bumi contohnya terbentuknya bukit pasir, bentuk-bentuk kenampakan bulan, terjadinya pasang surut air laut, abrasi di pantai, dan sebagainya. Pengalaman tentang pengetahuan tersebut masih terlalu abstrak bagi siswa. Anak Usia SD/MI perkembangan kognitifnya masih berada pada tahap operasional konkret. Guru dapat mengurangi tingkat keabstrakan materi pembelajaran dengan menampilkan gambar ilustrasi wujud nyata dari objek yang diamati siswa pada media interaktif Mouse Mischief sehingga memudahkan siswa memahami materi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran yang dibantu dengan sarana visual akan lebih efektif karena 83% dari yang dipelajari lewat indera penglihatan sedangkan 11% dari yang dipelajari lewat indera pendengaran (Rusman, 2012: 145).

Melalui penggunaan media interaktif Mouse Mischief membuat pembelajaran IPA terasa lebih menyenangkan karena siswa merasa belajar dengan setengahnya bermain. slide presentasi pembelajaran yang ditampilkan guru di depan kelas tidak hanya menarik karena dapat menampilkan obyek dalam bentuk gambar-gambar visual akan tetapi juga bersifat interaktif. Dimana slide itu nantinya dapat mendukung penggunaan mouse lebih dari satu, sehingga siswa dapat ikut berinteraksi secara aktif menggunakan mousenya sendiri untuk mengerjakan kuis yang telah disediakan dalam slide presentasi pembelajaran tersebut. Melalui penggunaan media interaktif Mouse Mischief ini diharapkan dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa dalam belajar IPA, sehingga pada akhirnya akan dapat meningkatkan hasil belajar kognitif dan afektif siswa pada mata pelajaran IPA. Oleh karena itu judul penelitian tindakan kelas ini adalah "Penggunaan Media Interaktif Mouse Mischief untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif dan Afektif IPA pada Siswa Kelas IV MI No.46/E.3 Lempur".

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari tahapan perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV MI No.46/E.3 Lempur, yang berjumlah 11 siswa. Data dikumpulkan melalui tes hasil belajar, observasi aktivitas siswa, dan wawancara dengan

guru. Teknik analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif untuk melihat peningkatan hasil belajar dari siklus I ke siklus II.

Hasil dan Diskusi

1. Deskripsi Kondisi Awal

Sebelum dilakukan tindakan, hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPA masih tergolong rendah. Berdasarkan hasil ulangan harian yang dilakukan sebelum intervensi, nilai rata-rata siswa hanya mencapai 61, dengan persentase ketuntasan belajar sebesar 36%. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan.

Beberapa faktor yang menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa antara lain:

a. Kurangnya motivasi belajar: Banyak siswa yang kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran karena metode yang digunakan masih bersifat konvensional.
b. Minimnya partisipasi dalam diskusi kelas: Siswa cenderung pasif dalam proses pembelajaran, sehingga interaksi dan eksplorasi konsep belum optimal.
c. Kurangnya pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran: Metode pembelajaran yang masih mengandalkan ceramah dan buku teks menyebabkan siswa kurang tertarik terhadap materi yang disampaikan.

2. Hasil Siklus I

Pada siklus pertama, diterapkan media interaktif Mouse Mischief dengan mode individu, di mana setiap siswa diberikan kesempatan untuk menjawab pertanyaan secara mandiri menggunakan mouse yang telah dikoneksikan dengan perangkat komputer guru. Hasil evaluasi setelah penerapan Mouse Mischief menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata siswa menjadi 70, dengan persentase ketuntasan mencapai 63%. Walaupun terjadi peningkatan, masih terdapat beberapa kendala, di antaranya:

a. Kesulitan dalam penggunaan teknologi: Sebagian siswa masih belum terbiasa menggunakan perangkat teknologi dalam pembelajaran, sehingga perlu adanya bimbingan tambahan.
b. Kurangnya koordinasi dalam menjawab pertanyaan: Beberapa siswa masih merasa bingung dengan mekanisme penggunaan Mouse Mischief, sehingga waktu yang dibutuhkan dalam menjawab pertanyaan cukup lama.
c. Kurang efektifnya mode individu: Siswa cenderung fokus pada jawaban masing-masing tanpa adanya diskusi atau kerja sama yang dapat meningkatkan pemahaman konsep secara mendalam.

3. Hasil Siklus II

Pada siklus kedua, metode pembelajaran disempurnakan dengan menggunakan mode kelompok, di mana siswa bekerja sama dalam kelompok kecil untuk menjawab pertanyaan menggunakan Mouse Mischief. Setiap kelompok terdiri dari 3-4 siswa, dan

mereka diminta untuk berdiskusi sebelum memilih jawaban yang dianggap benar. Hasil evaluasi pada siklus II menunjukkan peningkatan yang lebih signifikan:

a. Nilai rata-rata siswa meningkat menjadi 78.
b. Persentase ketuntasan belajar meningkat menjadi 89%.
c. Siswa lebih aktif dalam berdiskusi dan antusias dalam mengikuti pembelajaran.
d. Kolaborasi antar siswa meningkat, sehingga mereka lebih mudah memahami materi yang diajarkan.

Faktor-faktor yang berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar pada siklus II meliputi:

a. Meningkatnya partisipasi siswa
   - Pembelajaran yang lebih interaktif membuat siswa lebih tertarik untuk berpartisipasi.
   - Siswa lebih aktif dalam mengemukakan pendapat dan menyampaikan argumen.
b. Penyajian materi yang lebih menarik
   - Tampilan visual dalam Mouse Mischief membantu siswa memahami konsep secara lebih baik.
   - Media interaktif membuat materi lebih mudah dipahami dibandingkan dengan metode ceramah.
c. Kolaborasi antar siswa
   - Siswa belajar bekerja sama dalam menyelesaikan soal-soal yang diberikan.
   - Diskusi antar teman sebaya membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.

4. Analisis Peningkatan Hasil Belajar

Peningkatan hasil belajar siswa dari siklus I ke siklus II dapat dijelaskan melalui beberapa aspek utama:

a. Perbandingan Nilai Rata-Rata

Siklus	Nilai Rata-Rata	Persentase Ketuntasan
Awal	61	36%
Siklus I	70	63%
Siklus II	78	89%

Terlihat bahwa penerapan metode pembelajaran berbasis Mouse Mischief memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

b. Dampak terhadap Motivasi dan Partisipasi Siswa
   - Siswa menjadi lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran.
   - Tingkat partisipasi dalam diskusi kelas meningkat secara signifikan.
   - Suasana belajar menjadi lebih menyenangkan dan tidak monoton.

c. Efektivitas Penggunaan Teknologi dalam Pembelajaran
   - Media interaktif membantu siswa memahami materi dengan lebih baik.
   - Penggunaan Mouse Mischief memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dibandingkan dengan metode konvensional.
   - Siswa lebih mudah mengingat konsep karena adanya elemen visual dan interaktif dalam pembelajaran.

Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif seperti Mouse Mischief dalam pembelajaran IPA dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Dengan adanya pendekatan yang lebih menarik, partisipatif, dan kolaboratif, siswa lebih termotivasi dan aktif dalam memahami konsep yang diajarkan. Keberhasilan metode ini memberikan rekomendasi bagi guru untuk terus mengembangkan strategi pembelajaran yang inovatif guna meningkatkan kualitas pendidikan.

Berdasarkan data awal yang diambil dari hasil ulangan harian IPA pada materi energi panas dan bunyi menunjukkan rata-rata nilai 61 dengan 4 siswa (36%) yang tuntas dan 7 siswa (64%) tidak tuntas. Siswa yang mendapat nilai berkategori baik sebesar 37%, berkategori cukup sebesar 27%, berkategori kurang 27%, dan sisanya berkategori sangat kurang sebesar 9%. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar kognitif IPA masih rendah. Oleh karena itu, perlu adanya tindakan perbaikan pembelajaran yang harus segera dilakukan guru untuk meningkatkan hasil belajar kognitif IPA yang masih rendah tersebut.

Pada saat observasi pembelajaran IPA sebelum dilaksanakan tindakan, peneliti sebagai guru lebih banyak menyampaikan pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah dan sesekali diselingi diskusi secara klasikal. Guru pada saat mengajar lebih banyak menggunakan media papan tulis dan textbook saja. Berdasarkan hasil pengamatan peneliti, pembelajaran IPA kurang menarik perhatian siswa. Siswa terlihat kurang antusias mengikuti pembelajaran.

Anak usia SD/MI menurut Piaget (Haryono, 2013: 50) perkembangan kognitifnya masih dalam tahap operasional konkret, yang cara berpikirnya masih terkait dengan benda-benda nyata. Masih menurut Piaget bahwa seorang anak dalam belajarnya akan lebih berhasil apabila disesuaikan dengan tahap perkembangan kognitifnya. Oleh karena itu, untuk membantu siswa dalam memahami sesuatu yang abstrak agar menjadi lebih konkret perlu memanfaatkan media pembelajaran yang tepat sebagai sarana penyampaian materi pembelajaran IPA. Media pembelajaran yang dimaksudinteraktif Mouse Mischief. Dengan menggunakan Mouse Mischief, slide presentasi pembelajaran yang ditampilkan guru di depan kelas tidak hanya menarik karena dapat menampilkan obyek dalam bentuk gambar-gambar, akan tetapi juga bersifat interaktif. Ketika siswa ikut terlibat aktif dalam pembelajaran sebenarnya siswa diajak memanfaatkan semua alat inderanya. Menurut kerucut pengalaman Dale (Rusman, 2012: 165) semakin banyak alat indera yang digunakan untuk menerima dan mengolah informasi semakin besar kemungkinan tersebut dimengerti dan dipahami serta dipertahankan dalam ingatan.

Penelitian tindakan kelas ini terdiri dari 2 siklus, penggunaan media interaktif Mouse Mischief pada siklus I dan II berbeda. Pada siklus I media interaktif Mouse Mischief dioperasikan dengan mode individu sedangkan pada siklus II media interaktif Mouse Mischief dioperasikan dengan mode team. Dalam pembelajaran siklus I, aktivitas belajar IPA yang diamati pada aspek sikap dan minat siswa, menunjukkan peningkatan. Jika dibandingkan antara pertemuan pertama dan kedua siklus I, rerata persentase sikap dan minat siswa dalam pembelajaran meningkat sebesar 20% dari 49% menjadi 69%. Peningkatan sikap dan minat siswa pada siklus I, disebabkan guru memanfaatkan media interaktif Mouse Mischief dalam menyampaikan materi pembelajaran. Dengan adanya media interaktif Mouse Mischief dapat menarik perhatian siswa, sehingga siswa lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran IPA. Pembelajaran IPA terlihat menyenangkan. Namun dalam hal interaksi dengan teman terlihat sedikit kurang, siswa cenderung individualis karena kurangnya aktivitas diskusi kelompok pada proses pembelajaran.

Hasil belajar IPA pada siklus I yang diperoleh dari nilai tes tertulis menunjukkan peningkatan jika dibandingkan dengan kondisi awal, nilai terendah naik sebanyak 86% dari 28 menjadi 52. Nilai tertinggi naik 5% dari 84 menjadi 88. Rata-rata nilai naik 13% dari 61 menjadi 69. Persentase jumlah siswa yang telah tuntas belajar juga meningkat sebesar 19% dari 36% menjadi 55%. Peningkatan ini dikarenakan suasana belajar yang menyenangkan. Hal ini sesuai dengan yang dikatakan Munadi (Rusman, 2012: 124) bahwa salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah faktor psikologis diantaranya minat dan motivasi. Dengan menggunakan media interaktif Mouse Mischief, siswa merasa belajar dengan setengahnya bermain. Sehingga minat dan motivasi belajar siswa menjadi meningkat.

Walaupun telah terjadi peningkatan aktivitas dan hasil belajar IPA, namun persentase keberhasilan tindakan belum memenuhi karena belum mencapai 75%. Untuk itu penelitian dilanjutkan ke siklus II dengan melihat catatan-catatan penting yang masih perlu direfleksikan lagi untuk pembelajaran berikutnya. Pada siklus II aktivitas belajar IPA meningkat dibandingkan siklus I. Jika dibandingkan antara pertemuan kedua siklus I dan pertemuan pertama siklus II rerata sikap dan minat siswa meningkat sebesar 8% dari 69% menjadi 77%.

Jika dibandingkan antara pertemuan pertama dan kedua siklus II, aktivitas belajar IPA juga mengalami peningkatan. Rerata persentase sikap dan minat siswa dalam pembelajaran meningkat sebesar 3% dari 77% menjadi 80%. Hasil belajar IPA pada siklus II juga meningkat dibandingkan siklus I. Jika dibandingkan dengan siklus I, nilai terendah naik sebanyak 29% dari 52 menjadi 67. Nilai tertinggi naik 6% dari 88 menjadi 93. Rata-rata nilai naik 13% dari 69 menjadi 78. Persentase jumlah siswa yang telah tuntas belajar juga meningkat sebesar 82% dari 55% menjadi 100%.

Tabel 4.9 : Perbandingan Hasil Belajar Siswa

	Kondisi Awal	Siklus I	Siklus II	Refleksi dari kondisi awal ke kondisi akhir
Nilai minimum	28	52	67	Nilai minimum naik 39
Nilai maksimum	84	88	93	Nilai maksimum naik 9
Rerata Nilai	61	69	78	Rerata nilai naik 17

Peningkatan hasil belajar pada siklus II, menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif Mouse Mischief dalam pembelajaran IPA dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar sehingga siswa antusias dan tertarik dalam proses pembelajaran IPA. Pembelajaran IPA menjadi menyenangkan dan siswa lebih mudah memahami materi pembelajaran yang disampaikan guru. Media interaktif Mouse Mischief yang digunakan pada siklus II ini juga lebih efektif dibandingkan siklus I. Media interaktif Mouse Mischief yang digunakan pada siklus II dioperasikan dengan mode team sehingga disamping membuat siswa lebih antusias juga membuat siswa aktif berdiskusi dan bekerja sama dengan teman.

Tindakan pada siklus II sudah cukup efektif diterapkan dalam pembelajaran dan penggunaan media interaktif Mouse Mischief sudah lebih optimal untuk meningkatkan hasil belajar IPA. Dengan adanya media interaktif Mouse Mischief pembelajaran IPA akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa. Selain itu pembelajaran juga akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa, dan memungkinkan siswa untuk dapat menguasai tujuan pembelajaran lebih baik. Karena melalui media pembelajaran, hal-hal yang abstrak dapat dikongkretkan, dan hal-hal yang kompleks dapat disederhanakan (Haryono, 2013: 64).

Berdasarkan perbandingan data kondisi awal, siklus I, dan siklus II yang dijabarkan pada pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa tindakan yang dilakukan pada siklus I maupun siklus II membawa peningkatan hasil belajar IPA. Hasil belajar mengalami peningkatan sebesar 17 dari rerata 61 pada kondisi awal menjadi 78 pada siklus II. Persentase jumlah siswa yang tuntas belajar meningkat sebesar 64% dari 36% pada kondisi awal menjadi 100% pada siklus II.

Dengan demikian hipotesis penelitian yang menyatakan bahwa penggunaan media interaktif Mouse Mischief dapat meningkatkan hasil belajar kognitif dan afektif IPA pada siswa kelas IV MI No.46/E.3 Lempur Tahun Pelajaran 2020/2021 dapat terbukti

Kesimpulan

Penggunaan media interaktif Mouse Mischief dalam pembelajaran IPA di kelas IV MI No.46/E.3 Lempur mampu meningkatkan hasil belajar siswa, baik dari aspek kognitif maupun afektif. Pembelajaran yang dilakukan dengan langkah-langkah sistematis, mulai dari penjelasan tujuan, penggunaan perangkat pendukung, penyampaian materi dengan presentasi interaktif, hingga pelaksanaan kuis dalam mode individu dan tim, memberikan dampak positif terhadap pemahaman dan minat belajar siswa. Peningkatan hasil belajar kognitif terlihat dari kenaikan nilai rata-rata kelas, yang semula 69 dengan tingkat ketuntasan 55% pada siklus I, menjadi 78 dengan ketuntasan 100% pada siklus II. Sementara itu, hasil belajar afektif juga menunjukkan peningkatan signifikan, dengan rata-rata sikap dan minat siswa yang semula 59% (kategori tinggi) pada siklus I meningkat menjadi 79% (kategori sangat tinggi) pada siklus II. Dengan demikian, penerapan media interaktif Mouse Mischief dalam pembelajaran IPA yang dirancang secara efektif dapat meningkatkan hasil belajar siswa, baik dari segi pemahaman materi maupun minat dan sikap positif terhadap pembelajaran.

Daftar Pustaka

Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (2010). *Kerangka Landasan untuk Pembelajaran Pengajaran dan Asesmen.* Penerjemah: Agung Prihantoro. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Arikunto, S. (2002). *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktek.* Jakarta: Rineka Cipta.

Baharuddin, & Wahyuni, E. N. (2010). *Teori Belajar dan Pembelajaran.*

Yogyakarta: Ar-Ruzz Media. Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran.*

Yogyakarta: Gava Media. Depdiknas. (2002). *Standar Penilaian.* Jakarta: Depdiknas.

Haryono. (2013). *Pembelajaran IPA yang Menarik dan Mengasyikkan.* Yogyakarta: Kepel Press.

Maharani, E. (2014). *Panduan Sukses Menulis Penelitian Tindakan Kelas yang Simpel, Cepat, dan Memikat.* Yogyakarta: Parasmu.

Munadi, Y. (2010). *Media Pembelajaran.* Jakarta: Gaung Persada.

Nonadita. (2010). *Gratis! Keliling Indonesia & Belajar di Luar Negeri karena Blog.* Yogyakarta: B First.

Nurgiyantoro, B. (2012). *Penilaian pembelajaran Bahasa Berbasis Kompetensi.*

Yogyakarta: BPFE-Yogyakarta. Pastore, R. (2012). *Principles of Teaching*. Diakses dari

Putra, S. R. (2013). *Desain Belajar Mengajar Kreatif Berbasis Sains.* Yogyakarta:

Diva Press. Rusman. (2012). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer.* Bandung:

Sulistyorini, S. (2007). *Model Pembelajaran IPA Sekolah Dasar dan Penerapannya dalam KTSP.* Yogyakarta: Tiara Wacana.

Susilana, R., & Riyana, C. (2011). *Media Pembelajaran.* Bandung: Wacana Prima.

Suyadi. (2012). *Buku Panduan Guru Profesional-Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dan Penelitian Tindakan Sekolah (PTS).*

Yogyakarta: ANDI. Syuri, I., & Nurhasanah. (2011). *Next Step IPA Aktif 4.* Jakarta: Erlangga.

Wardhana, Y. (2010). *Teori Belajar dan Mengajar.* Bandung: PT Pribumi Mekar.

Winarno, et al. (2009). *Teknik Evaluasi Multimedia Pembelajaran.* Genius Prima Media.