

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA
INTERAKTIF DENGAN KONSEP *TRI HITA KARANA* UNTUK
PEMBELAJARAN TEMATIK DI SD KELAS III GUGUS 6
KECAMATAN ABIANSEMAL, BADUNG, BALI**

I Made Astra Winaya, S.Pd.,M.Pd¹⁾

Dewa Ayu Made Manu Okta Priantini, S.Pd.,M.Pd.²⁾

Ni Luh Gede Karang Widiastuti, S.Pd.,M.Pd³⁾

Program Studi Pendidikan Sekolah Dasar ,

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Dwijendra Denpasar

E-mail: winaya@undwi.ac.id

Abstract

This study aims to develop interactive multimedia-based learning media with the concept of *Tri Hita Karana*. This learning media is intended for third grade elementary school students because the theme of learning is a lot to discuss human behavior in maintaining good relations with fellow humans, the environment and God. The purpose of this research is (1) to produce interactive learning media with the concept of *Tri Hita Karana* that is valid, practical, and effective, (2) to know the validity of interactive multimedia learning media with the *Tri Hita Karana* concept for elementary school students, (3) knowing the level of practicality of multimedia learning media with the *Tri Hita Karana* concept for elementary students, and (4) knowing the effectiveness of interactive multimedia learning media with the *Tri Hita Karana* concept in increasing students' learning motivation in the classroom. The type of research used, namely research and development (R & D) adopted from the Dick and Carey model. The design of this study was carried out in several stages, namely: (1) Determination of learning materials and basic competencies to be achieved by students. (2) needs analysis. (3) Development of learning media. (4) Trial of learning media. The population in this study were all third grade elementary school students in the cluster 6 area of Abiansemal District, Badung Regency consisting of 4 schools. The population in this study was 72 students. The technique of determining samples by means of random sampling with those chosen to be the primary school sample 1 Abiansemal 14 people and primary school 2 Abiansemal 10 people. Data was collected using observation, validation, questionnaire, and learning outcome tests. After the collected data were analyzed descriptively qualitative. As for the results of his research, namely: First, the results of the study of the validity of the learning media are in the valid category and feasible to use. Second, the results of the study showed that the learning media developed had fulfilled the practicality requirements, namely: 1) the implementation of the learning media, 2) the teacher's response to the learning media, and 3) the students' response to the learning media. Third, the results of the study showed the test scores of students' learning outcomes obtained an average of 76.73 and from 24 students reached completeness 95.83% when viewed from the value of the minimum completeness criteria used by the researcher, namely 72. The average motivation score was 3 , 78 in the very high category. Therefore, the learning media developed can be said to be effective. Fourth, there are several obstacles faced in implementing media learning both from the readiness of teachers and students, but can be overcome.

Keywords: Learning Media, Interactive Multimedia, *Tri Hita Karana*, Motivation, Learning Outcomes.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dengan konsep *Tri Hita Karana*. Media pembelajaran ini diperuntukan untuk siswa kelas III SD karena tema pembelajarannya banyak membahas perilaku manusia dalam menjaga hubungan baik dengan sesama manusia, lingkungan dan Tuhan. Tujuan dari penelitian ini adalah (1) untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif dengan konsep *Tri Hita Karana* yang berkualitas valid, praktis, dan efektif, (2) mengetahui validitas media pembelajaran multimedia interaktif dengan konsep *Tri Hita Karana* untuk siswa SD, (3) mengetahui tingkat kepraktisan media pembelajaran multimedia dengan konsep *Tri Hita Karana* untuk siswa SD, dan (4) mengetahui efektivitas media pembelajaran multimedia interaktif dengan konsep *Tri Hita Karana* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di kelas. Jenis penelitian yang digunakan, yaitu penelitian dan pengembangan (R&D) mengadopsi dari model Dick and Carey. Rancangan penelitian ini dilakukan dalam beberapa tahapan, yaitu: (1) Penetapan Materi pembelajaran dan kompetensi dasar yang akan dicapai siswa. (2) Analisis kebutuhan. (3) Pengembangan media pembelajaran. (4) Uji coba media pembelajaran. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa-siswi kelas III sekolah dasar yang ada di wilayah gugus 6 Kecamatan Abiansemal, Kabupaten Badung yang terdiri dari 4 sekolah. Jumlah populasi dalam penelitian ini adalah 72 orang siswa. Teknik penentuan sampel dengan cara *random sampling* dengan yang terpilih menjadi sampel SD 1 Abiansemal 14 orang dan SD 2 Abiansemal 10 orang. Data dikumpulkan menggunakan teknik observasi, validasi, kuesioner, dan tes hasil belajar. Setelah data terkumpul dianalisis secara deskriptif kualitatif. Adapun hasil penelitiannya, yaitu: *Pertama*, Hasil penelitian validitas media pembelajaran berada pada kategori valid dan layak digunakan. *Kedua*, hasil penelitian menunjukkan media pembelajaran yang dikembangkan telah memenuhi syarat kepraktisan, yaitu: 1) keterlaksanaan media pembelajaran, 2) respon guru terhadap media pembelajaran, dan 3) respon siswa terhadap media pembelajaran. *Ketiga*, hasil penelitian menunjukkan nilai tes hasil belajar siswa didapatkan rata-rata 76,73 dan dari 24 orang siswa mencapai ketuntasan 95,83% jika dilihat dari nilai KKM yang digunakan peneliti yaitu 72. Adapun nilai rata-rata motivasi diperoleh sebesar 3,78 dengan kategori sangat tinggi. Oleh karena itu, media pembelajaran yang dikembangkan dapat dikatakan efektif. *Keempat*, terdapat beberapa kendala-kendala yang dihadapi dalam mengimplemantasikan media pembelajaran baik dari kesiapan guru dan siswa, namun telah dapat diatasi.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Multimedia Interaktif, *Tri Hita Karana*, Motivasi, Hasil belajar.

I. PENDAHULUAN

Berlakunya Kurikulum 2013 sebagai bentuk pembaharuan dan penyempurnaan kurikulum sebelumnya menghendaki pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student center*) dengan pendekatan tematik (Winaya, 2016). Menurut Natajaya dan Dantes (2015) mengungkapkan pembelajaran tematik adalah pembelajaran

terpadu yang menggunakan tema sebagai pokok atau kajian yang memungkinkan dapat mengaitkan atau mengintegrasikan pencapaian tujuan-tujuan belajar beberapa mata pelajaran terkait sehingga memberikan pengalaman belajar secara langsung dan *powerful* kepada anak didik. Tema digunakan sebagai pokok pikiran atau gagasan pokok yang dijadikan pokok pembahasan dalam pembelajaran yang

berkaitan dengan pengalaman anak didik. Selanjut dengan itu, Karli (2015) menjelaskan pembelajaran tematik sebagai suatu pendekatan belajar mengajar yang melibatkan beberapa mata pelajaran dalam satu tema untuk memberikan pengalaman bermakna bagi siswa. Pengalaman bermakna maksudnya anak memahami konsep – konsep yang telah mereka pelajari itu melalui pengalaman langsung dan menghubungkannya dengan konsep lain yang sudah mereka pahami. Selain itu, dalam pembelajaran tematik guru dituntut inovatif dalam mengemas pembelajaran di kelas. Menurut Iskandar (2008) semakin inovatif guru maka semakin baik pula kemampuannya mengelola pembelajaran.

Sekolah-sekolah SD di Gugus 6 Kecamatan Abiansemal Kabupaten Badung, telah mengimplemantasikan kurikulum 2013 sejak tahun ajaran 2015/2016. Dalam kegiatan pembelajaran di kelas pun sudah menggunakan pedekatan tematik. Namun, kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan cenderung monoton dan konvensional sehingga kurang optimal dalam membangkitkan motivasi belajar siswa. Menurut Winaya (2013:2) mengungkapkan model pembelajaran konvensional yang menekankan ceramah kurang mampu merangsang siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Sejalan dengan itu, menurut Lasmawan (2010: 128) suasana belajar dengan model konvensional akan semakin menjauhkan pencapaian tujuan pembelajaran yang hendak ingin dicapai. Serta jika ditinjau dari psikologi pembelajaran, anak SD berada pada tahap operasional kongkrit sehingga pembelajaran tematik yang dilaksanakan diupayakan menggunakan media pembelajaran untuk membantu proses pencapaian tujuan pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang tersebut, membuat penulis memiliki keinginan kuat mengembangkan sebuah media pembelajaran berbasis multimedia interaktif yang valid,

praktis, dan efektif untuk mendukung pencapaian tujuan pembelajaran tematik di sekolah SD Gugus 6 Kecamatan Abiansemal Badung. Adapun media pembelajaran yang dikembangkan adalah media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dengan konsep *Tri Hita Karana*. Tujuan dari penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut: (1) untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif dengan konsep *Tri Hita Karana* yang berkualitas valid, praktis, dan efektif, (2) mengetahui validitas media pembelajaran multimedia interaktif dengan konsep *Tri Hita Karana* untuk siswa SD, (3) mengetahui tingkat kepraktisan media pembelajaran multimedia dengan konsep *Tri Hita Karana* untuk siswa SD, dan (4) mengetahui efektivitas media pembelajaran multimedia interaktif dengan konsep *Tri Hita Karana* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di kelas.

Produk multimedia dalam pembelajaran dapat berupa bahan ajar multimedia pembelajaran, buku elektronik, program pelatihan. Dalam pembelajaran, “multimedia dapat mengubah hakikat membaca, multimedia menjadikan kegiatan membaca menjadi dinamis dengan memberi dimensi baru pada kata-kata, menghidupkan teks dengan menyertakan bunyi, gambar, musik, animasi dan video” (I Kadek Suartama & I Komang Sudarma, 2007). Media pembelajaran multimedia interaktif dengan konsep *Tri Hita Karana* adalah media pembelajaran yang menggabungkan dan mensinergikan semua media yang terdiri dari teks, grafis, foto, video dan animasi yang menggambarkan cara menjaga keharmonisan hubungan manusia dengan manusia, manusia dengan alam dan manusia dengan Tuhan yang merupakan konsep dari ajaran *Tri Hita Karana*. Sejalan dengan hal tersebut Azhar (2011: 26) menyatakan fungsi dari media pembelajaran dalam pembelajaran, sebagai berikut: (1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi. (2) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian siswa sehingga menimbulkan motivasi. (3)

Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu. (4) Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada mahasiswa tentang peristiwa dilingkungan mereka.

Pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif dengan konsep *Tri Hita Karana* memiliki beberapa kelebihan, diantaranya; (1) menarik indra dan menarik minat, karena merupakan gabungan antara pandangan, suara dan gerakan. (2) meningkatkan motivasi belajar, dimana dengan terakomodasinya kebutuhan siswa, maka siswa pun akan termotivasi untuk terus belajar, (3) memberikan umpan balik, dimana media pembelajaran interaktif dapat menyediakan umpan balik yang segera terhadap hasil belajar yang dilakukan oleh peserta didik.

Karena keterbatasan biaya dan waktu yang penulis miliki, sehingga pengembangan media pembelajaran ini difokuskan pada pembelajaran tematik di kelas III yang sebagian besar temanya tentang kehidupan manusia di masyarakat, hubungan manusia dengan alam, serta hubungan manusia dengan Tuhan. Tema tersebut sangat sejalan dengan konsep *Tri Hita Karana* yang dipegang teguh oleh masyarakat Bali dalam menjaga hubungan harmonis dengan sesama manusia, alam dan Tuhan. Dengan pengembangan media pembelajaran ini akan menjadikan pembelajaran menjadi lebih bermakna dan menyenangkan karena siswa tidak hanya mempelajari tentang konsep, teori dan fakta tetapi juga aplikasinya dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Natajaya dan Dantes, (2015) menjelaskan bermakna artinya, dalam pembelajaran terpadu, siswa akan memahami konsep-konsep yang mereka pelajari itu melalui pengalaman langsung dan menghubungkannya dengan konsep lain yang sudah mereka pahami. Kecenderungan pembelajaran tematik diyakini sebagai pendekatan yang berorientasi pada praktek pembelajaran yang sesuai dengan keutuhan

anak. Pelaksanaan pendekatan ini bertolak dari satu topik atau tema yang dipilih untuk dikembangkan guru. Menurut Pratomo, (2009) tujuan dari tema ini bukan untuk literasi bidang studi, akan tetapi konsep-konsep dari bidang studi terkait dijadikan alat atau wahana untuk mempelajari dan menjelajahi tema tersebut.

Pembelajaran tematik yang dilaksanakan dalam penelitian ini sebagai bentuk suatu usaha mengintegrasikan pengetahuan, sikap, dan keterampilan, serta pemikiran yang kreatif siswa dengan menggunakan tema-tema untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajarnya. Peneliti melihat motivasi belajar siswa merupakan salah satu faktor utama yang menentukan keberhasilan belajarnya. Menurut hasil penelitian Winaya (2013) menunjukkan motivasi belajar berkontribusi positif terhadap hasil belajar. Sejalan dengan itu, hasil penelitian Hamdu dan Lisa (2015) memperoleh interpretasi data tentang tingkat reliabilitas tinggi dan besarnya pengaruh motivasi belajar terhadap prestasi belajar IPA adalah sebesar 48,1%. Motivasi belajar dapat timbul karena faktor intrinsik, berupa hasrat dan keinginan berhasil dan dorongan kebutuhan belajar, harapan akan cita-cita. Sedangkan faktor ekstrinsiknya adalah adanya penghargaan, lingkungan belajar yang kondusif, dan kegiatan belajar yang menarik. Uno (2010:31) mengklasifikasikan indikator motivasi belajar sebagai berikut: (a) adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil, (b) adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, (c) adanya harapan dan cita-cita masa depan, (d) adanya penghargaan dalam belajar, (e) adanya kegiatan yang menarik dalam belajar, (f) adanya lingkungan belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan siswa dapat belajar dengan baik.

Menurut Trianto (2010) belajar pada dasarnya adalah proses perubahan tingkah laku seseorang berkat adanya pengalaman.

Perubahan sebagai hasil dari proses belajar dapat diindikasikan dalam beberapa bentuk seperti perubahan pengetahuan, pemahaman, sikap dan tingkah laku, kecakapan, keterampilan dan kemampuan, serta perubahan aspek-aspek yang lain yang ada pada individu yang belajar. Menurut Djamarah (2006 dalam Winaya, 2013) mengungkapkan hasil kegiatan pembelajaran tercermin dalam perubahan perilaku baik secara material-substansial, struktur fungsional, maupun secara behavior.

II. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan, yaitu penelitian dan pengembangan (R&D) mengadopsi dari model Dick and Carey. Rancangan penelitian ini dilakukan dalam beberapa tahapan, yaitu: (1) Penetapan Materi pembelajaran dan kompetensi dasar yang akan dicapai siswa. (2) Analisis kebutuhan. (3) Pengembangan media pembelajaran. (4) Uji coba media pembelajaran. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa-siswi kelas III sekolah dasar yang ada di wilayah gugus 6 kecamatan Abiansemal, Kabupaten Badung yang terdiri dari 4 sekolah. Jumlah populasi dalam penelitian ini adalah 72 siswa. Jumlah sampel penelitian ini adalah 24 orang dilakukan dengan sampel total (*total sampling*) pada dua sekolah yaitu: SD 1 Abian sema 14 orang dan SD 2 Abiansemal 10 orang.

Dalam penelitian ini data yang dikumpulkan adalah tentang (1) untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif dengan konsep *Tri Hita Karana* yang berkualitas valid, praktis, dan efektif, (2) mengetahui validitas media pembelajaran multimedia interaktif dengan konsep *Tri Hita Karana* untuk siswa SD, (3) mengetahui tingkat kepraktisan media pembelajaran multimedia dengan konsep *Tri Hita Karana* untuk siswa SD, dan (4)

mengetahui efektivitas media pembelajaran multimedia interaktif dengan konsep *Tri Hita Karana* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di kelas.

Data penelitian ini berupa data kualitatif dan data kuantitatif. Oleh karena itu, pengolahan datanya menggunakan *Mix Method* yaitu campuran antara analisis kualitatif dan analisis kuantitatif. Analisis kualitatif digunakan pada data yang membutuhkan pemaknaan secara naratif baik pada *content* maupun proses. Sedangkan data validasi, hasil belajar dan motivasai siswa analisis datanya menggunakan analisis deskriptif kuantitatif.

III. HASIL PENELITIAN

Adapun hasil penelitian yang dibahas meliputi validasi media pembelajaran, tingkat kepraktisan media pembelajaran, dan efektivitas media pembelajaran.

3.1 Tahapan Validasi Media Pembelajaran

Validasi media pembelajaran ditempuh melalui validasi oleh pakar dan validasi oleh praktisi. Validasi pakar dilaksanakan oleh ahli media dan ahli isi. Skor hasil validasi media pembelajaran oleh ahli media adalah 3,84, ahli isi sebesar 4,12 dengan kategori valid, serta praktisi sebesar 4,43 dengan kategori valid. Sehingga secara keseluruhan diperoleh skor rata-rata validitas media pembelajaran adalah sebesar 4,13 dengan kategori valid. Adapun skor hasil validasi perangkat pendukung media pembelajaran meliputi skor rata-rata validitas buku petunjuk media sebesar 4,46, RPP 4,41, dan LKS 4,59. Sehingga secara keseluruhan diperoleh skor rata-rata validitas perangkat pendukung media sebesar 4,49 dengan kategori valid. Berdasarkan hasil tersebut secara keseluruhan media pembelajaran dan perangkat pendukungnya valid dan layak digunakan. Walaupun media dan perangkat

yang dikembangkan valid dan layak digunakan dalam pembelajaran, namun masih ada beberapa saran yang harus ditindaklanjuti untuk dilakukan revisi sehingga media menjadi lebih baik.

Hasil penelitian validitas media pembelajaran berada pada kategori valid dan layak digunakan. Hal ini sejalan dengan pengembangan media yang dilaksanakan oleh Sukmana (2013) dimana diperoleh skor rata-rata validasi media pembelajaran oleh ahli media sebesar 4,78 dengan kategori sangat valid atau 95,62% berkualifikasi sangat baik, skor rata-rata validasi media oleh ahli isi sebesar 4,15 dengan kategori valid atau 83,08% berkualifikasi baik, dan skor rata-rata validasi buku petunjuk media oleh ahli media sebesar 4,67 dengan kategori sangat valid atau 93,33% berkualifikasi sangat baik. Penelitian sebelumnya juga dilaksanakan oleh Semadiartha (2012) dimana diperoleh media pembelajaran yang 90,75% berkualifikasi sangat baik/sangat valid, LKS yang 92% berkualifikasi sangat baik/sangat valid, RPP dengan 95,75% berkualifikasi sangat baik/sangat valid, dan buku petunjuk dengan 96,50% berkualifikasi sangat baik/sangat valid.

Diperolehnya media pembelajaran yang valid dan layak digunakan disebabkan oleh beberapa faktor.

- 1) Komponen-komponen media pembelajaran yang dikembangkan sesuai dengan indikator/deskriptor yang telah ditetapkan pada instrumen validitas.
- 2) Media pembelajaran sesuai dengan aspek-aspek pengukuran validitas yaitu validitas isi dan validitas konstruk. Media pembelajaran memenuhi validitas isi berarti dalam pengembangannya telah didasarkan atas isi materi dan teori-teori yang dijadikan acuan dalam perumusan dan penyusunannya. Sedangkan media pembelajaran yang memenuhi validitas konstruk berarti dalam

pengembangannya memperhatikan keterkaitan antara komponen dalam media pembelajaran tersebut dan disusun secara sistematis. Media pembelajaran juga dilengkapi dengan buku petunjuk, RPP dan LKS yang mendukung penggunaan media pembelajaran.

- 3) Media pembelajaran ini telah disusun sesuai dengan tuntutan kurikulum yang terdapat di sekolah.

Faktor-faktor tersebut menyebabkan media pembelajaran yang dikembangkan telah memenuhi kriteria valid sesuai dengan yang diharapkan, baik dari segi isi maupun konstruksinya, sehingga layak digunakan dalam pembelajaran.

3.2 Tingkat Kepraktisan Media Pembelajaran

Kepraktisan media pembelajaran diukur dari tiga hal, yaitu: 1) keterlaksanaan media pembelajaran, 2) respon guru terhadap media pembelajaran, dan 3) respon siswa terhadap media pembelajaran. Media pembelajaran dikatakan praktis jika pengamatan terhadap keterlaksanaan pembelajaran minimal memperoleh skor 2,5 termasuk dalam kategori baik/praktis.

Dari hasil penelitian, keterlaksanaan media pembelajaran diperoleh skor rata-rata 3,55 dengan kategori sangat tinggi/sangat praktis, respon guru terhadap pembelajaran diperoleh skor 3,75 dengan kategori sangat positif/praktis, dan respon siswa terhadap media pembelajaran diperoleh skor rata-rata 3,52 dengan kategori sangat positif/praktis. Ini berarti hasil penelitian menunjukkan media pembelajaran yang dikembangkan telah memenuhi syarat kepraktisan. Hasil penilaian kepraktisan media ini mendukung hasil penelitian yang dilaksanakan oleh Semadiartha (2012), dimana dalam penelitian tersebut diperoleh rata-rata skor keterlaksanaan media pembelajaran sebesar 3,58 dengan kategori sangat terlaksana/sangat praktis, rata-rata skor

respon guru sebesar 3,70 dengan kategori sangat positif, dan rata-rata skor respon siswa sebesar 3,59 dengan kategori sangat positif.

Media pembelajaran yang dikembangkan juga mengintegrasikan komponen permainan sehingga membantu memudahkan siswa untuk memantapkan konsep materi, bersemangat, termotivasi dan belajar dalam suasana yang menyenangkan. Mahtarami dan Irvansayah (2010), menyatakan penggunaan permainan sebagai media pembelajaran lebih efektif untuk memperdalam materi. Pendapat ini senada dengan pernyataan Dani (2008), yang mengungkapkan bahwa *education game* merupakan salah satu alat bantu dalam pengajaran baik untuk siswa maupun guru yang cukup efektif dalam membantu guru (tutor) dalam menyampaikan materi pendidikannya sehingga daya serap siswa lebih tinggi dibandingkan dengan cara konvensional. Alasan yang mendasari pendapat tersebut diantaranya: (1) siswa cepat menyerap informasi dan pengetahuan dari materi yang disampaikan, (2) gambar, video, dan animasi dalam media lebih menarik dibandingkan teks, (4) interaktif, dan (5) berorientasi kepada pemecahan masalah.

Menurut tanggapan guru penggunaan media interaktif mempermudah guru dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan yang diharapkan, karena di dalamnya terdapat cakupan materi yang lengkap. Materi dalam media pembelajaran sudah memenuhi KI dan KD yang harus dicapai, sesuai dengan perkembangan ilmu dan teknologi, mudah dipahami, serta penyajian dan bahasa yang digunakan sudah baik. Kelebihan media pembelajaran adalah meningkatkan minat belajar siswa karena bisa menunjukkan materi secara kontekstual, pembelajaran tidak monoton karena melibatkan TIK dan menciptakan variasi metode pembelajaran. Pembelajaran

menggunakan media pembelajaran meningkatkan kemandirian siswa juga kemampuan menggunakan teknologi dalam pembelajaran. Siswa berhadapan langsung dengan komputer sehingga memberikan pengalaman baru bagi siswa. Siswa juga merasa tertantang untuk menemukan jawaban pada LKS dan memperoleh skor tinggi pada *games* dan evaluasi dengan cara mengeksplorasi materi yang terdapat dalam media pembelajaran, sehingga siswa lebih fokus pada kegiatan pembelajaran dan siswa lebih mudah dikondisikan.

Ditinjau dari keterlaksanaan pembelajaran pada pertemuan pertama diperoleh rata-rata keterlaksanaan sebesar 3,28, ini berarti media pembelajaran pada pertemuan pertama praktis dilaksanakan oleh guru. Meskipun tergolong praktis namun belum bisa dikatakan optimal, karena ada beberapa kendala yang dialami selama kegiatan pembelajaran pada pertemuan pertama dengan menggunakan media pembelajaran interaktif yang dikembangkan. Kendala tersebut antara lain adalah sebagai berikut.

- 1) Dalam menerapkan media pembelajaran berbasis komputer, guru mengalami kesulitan dalam memahami penggunaan media pembelajaran. Hal ini terlihat dari kemampuan guru dalam mengarahkan siswa apabila siswa menemukan kesulitan dalam penggunaan media.
- 2) Siswa dan guru masih belum lancar melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan bantuan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dengan konsep Tri Hita Karana. Hal ini disebabkan guru dan siswa terbiasa melaksanakan pembelajaran yang konvensional di kelas, serta guru kurang terbiasa menggunakan komputer dalam mengajar.
- 3) Siswa belum mampu memahami petunjuk penggunaan media pembelajaran dengan baik. Hal ini

dikarenakan siswa tidak mencermati petunjuk penggunaan media sebelum menggunakannya.

- 4) Siswa kesulitan mengikuti petunjuk yang diberikan pada LKS karena kebiasaan siswa yang cenderung pasif dalam pembelajaran yaitu hanya duduk dan membaca, sehingga beberapa petunjuk yang menginstruksikan siswa untuk aktif melakukan kegiatan peragaan cenderung tidak dilaksanakan secara benar.
- 5) Siswa masih belum memahami bahwa kegiatan pembelajaran tersebut harus berpusat pada siswa yang aktif mencari informasi melalui berbagai sumber, yaitu lingkungan (tubuh sendiri), media pembelajaran yang digunakan, buku-buku penunjang, dan hasil diskusi dengan kelompok atau partner belajarnya. Hal ini menyebabkan guru cenderung harus aktif membimbing setiap kelompok siswa dalam melakukan diskusi dan menggunakan media pembelajaran.
- 6) Waktu pembelajaran tidak sesuai dengan alokasi waktu yang direncanakan karena siswa atau kelompok siswa tidak serta merta dapat aktif berdiskusi dan melakukan eksplorasi media secara mandiri, sehingga guru harus kembali mengulang petunjuk dan membimbing kelompok satu persatu, menyebabkan waktu tersita untuk pengulangan-pengulangan tersebut.

Bertolak dari kendala-kendala yang dihadapi pada pertemuan pertama, maka peneliti bersama guru IPA yang diajak mengamati keterlaksanaan pembelajaran mendiskusikan rancangan penanganan terhadap kendala-kendala yang dialami dalam pembelajaran. Rancangan penanganan yang akan diberikan berdasarkan hasil diskusi adalah sebagai berikut.

- 1) Guru diberikan beberapa penjelasan mengenai kesulitan-kesulitan yang

dihadapi dalam memahami media pembelajaran. Dengan penanganan seperti ini, diharapkan agar guru mampu memahami penggunaan media pembelajaran dengan lebih baik dan mampu mengarahkan siswa apabila mengalami kesulitan.

- 2) Guru dan siswa diberikan pemahaman tentang metode pembelajaran inovatif yang menggunakan multistimulus, artinya pembelajaran tidak hanya disampaikan dengan ceramah dari guru sementara siswa harus membaca dan mendengarkan, tetapi juga siswa aktif mencari tahu sendiri, baik melalui diskusi, dan eksplorasi sumber serta media yang ada seperti lingkungan, tubuh sendiri dan media pembelajaran interaktif.
- 3) Siswa diarahkan untuk memahami petunjuk media pembelajaran sebelum menerapkan media pembelajaran. Selain itu siswa diarahkan juga untuk mencermati LKS dengan lebih teliti dan menyeluruh.
- 4) Guru berusaha memotivasi siswa dengan meminta siswa mencermati kembali deskripsi kegiatan yang ada pada LKS. Guru menuntun siswa yang memerlukan bantuan dan perlahan-lahan bantuan dikurangi. Ini dilakukan agar siswa tidak mengalami kebingungan dan keraguan saat melakukan kegiatan yang dilakukan sehingga prosedur kerja siswa menjadi terstruktur.
- 5) Guru berusaha mengubah *mindset* siswa tentang proses pembelajaran yang selama ini dianggap hanya merupakan kegiatan datang ke kelas, duduk manis, membaca, mendengarkan ceramah guru dan mencatat. Guru memberikan penjelasan bahwa proses pembelajaran merupakan kegiatan yang aktif dan menyenangkan, siswa tidak hanya harus duduk rapi atau diam di satu tempat saja selama pembelajaran, akan tetapi siswa

boleh bergerak aktif selama pembelajaran dengan tujuan untuk melaksanakan instruksi pada LKS.

- 6) Agar pembelajaran berlangsung secara efisien, maka siswa diberikan arahan mengenai proses pembelajaran yang akan berlangsung sebelum pelajaran dimulai, serta melakukan simulasi dan demonstrasi terhadap satu kelompok siswa yang dicermati oleh siswa lain. Siswa yang kurang paham disarankan agar bertanya pada saat simulasi sehingga pada saat pembelajaran yang sebenarnya berlangsung, siswa sudah tidak terlalu banyak menemui kendala lagi.

Pelaksanaan pembelajaran pada pertemuan kedua disesuaikan dengan refleksi terhadap kendala-kendala yang dialami pada pertemuan pertama serta upaya perbaikan yang dilakukan. Berdasarkan penanganan perbaikan-perbaikan yang dirancang oleh peneliti dan guru IPA dapat memberikan dampak positif terhadap pelaksanaan pembelajaran pada pertemuan kedua. Hal ini dapat ditunjukkan dari meningkatnya rata-rata skor keterlaksanaan pada pertemuan kedua yaitu sebesar 3,48. Ini berarti media pembelajaran praktis digunakan oleh guru. Secara kuantitatif, rata-rata skor keterlaksanaan pada pertemuan kedua meningkat sebesar 0,20 dibandingkan dengan pertemuan pertama.

Berdasarkan hasil refleksi pada pertemuan kedua ada beberapa perubahan yang menuju ke arah positif dibandingkan pada pertemuan pertama antara lain: 1) siswa dan guru sudah lebih biasa menggunakan media pembelajaran, ini ditandai dengan sikap guru dan siswa yang lancar dalam mengoperasikan media sesuai dengan kebutuhan, dan guru dapat memberi bimbingan kepada siswa apabila menemui masalah dengan medianya; 2) siswa dan guru mulai terbiasa dengan pembelajaran yang berbantuan media pembelajaran

berbasis komputer, ini terlihat dari siswa yang mulai aktif belajar sendiri dan guru yang mulai mengurangi kegiatan ceramah; 3) siswa mulai lancar menggunakan komputer, ini tampak dari sikap siswa yang tidak ragu-ragu lagi dalam mengoperasikan komputer untuk menjalankan media pembelajarannya masing-masing; 4) siswa mulai terlihat aktif melaksanakan instruksi-instruksi yang terdapat pada LKS, dimana siswa mulai memperagakan beberapa gerakan yang diinstruksikan pada LKS bersama dengan kelompoknya; 6) alokasi waktu yang disediakan mulai dimanfaatkan secara lebih efisien oleh guru dan siswa.

3.3 Efektivitas Media Pembelajaran

Tahap terakhir pada penelitian dan pengembangan media pembelajaran ini adalah menguji tingkat keefektivan produk pengembangan ini dalam proses pembelajaran. Tingkat keefektivan produk dalam penelitian ini diukur dengan melaksanakan pra-eksperimen dengan desain *One-Group Posttest-Only Design* terhadap 24 orang siswa kelas III di SD gugus 6 Kecamatan Abiansemal. Keefektivan media pembelajaran diketahui dengan memberikan tes hasil belajar yang terdiri dari 30 butir soal objektif dan angket motivasi belajar siswa. Tes hasil belajar dan angket motivasi belajar diberikan pada akhir pembelajaran dengan materi gerak manusia (rangka dan otot). Media pembelajaran dikatakan efektif apabila dipenuhinya indikator efektivitas media pembelajaran yaitu (1) dari hasil tes diperoleh persentase ketuntasan $\geq 75\%$ dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM) adalah 72, (2) skor rata-rata motivasi minimal berada pada kategori tinggi yaitu $2,50 \leq RM < 3,50$.

Hasil penelitian menunjukkan nilai tes hasil belajar siswa didapatkan rata-rata 76,73 dan dari 24 orang siswa mencapai ketuntasan 95,83% jika dilihat dari nilai KKM yang digunakan peneliti yaitu 72.

Adapun nilai rata-rata motivasi diperoleh sebesar 3,78 dengan kategori sangat tinggi. Oleh karena itu, media pembelajaran yang dikembangkan dapat dikatakan efektif. Hasil ini mendukung penelitian yang dilaksanakan oleh Khikmah (2013), dimana hasil uji coba produk pengembangan berupa media CD interaktif yang diterapkan dalam proses pembelajaran biologi secara klasikal yaitu $\geq 80\%$ siswa mencapai KKM yang ditetapkan (80). Disamping itu CD interaktif yang dikembangkan memperoleh tanggapan positif dari siswa pada uji coba skala terbatas maupun uji coba skala luas, yakni sebanyak 100% siswa menyatakan media pembelajaran menarik motivasi untuk mempelajari materi pada media. Hasil senada juga dikemukakan oleh Semadiartha (2012), yang menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar matematika siswa dengan rata-rata skor prestasi belajar 77,5 yang 100% berada diatas KKM yang ditetapkan yaitu 75, dan rata-rata skor motivasi belajar yakni 3,54 dengan kategori sangat tinggi.

Temuan ini merupakan pembuktian bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran dapat meningkatkan dan motivasi dan hasil belajar siswa. Hal ini terjadi karena media ini menjadikan proses pembelajaran menjadi lebih baik. Perbaikan proses belajar ketika pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif dimungkinkan karena beberapa faktor, diantaranya: a) media interaktif ini mengubah pembelajaran yang statis menjadi dinamis, sehingga dapat membangkitkan minat belajar dan meningkatkan motivasi belajar, b) media dapat mengkonkretkan materi yang abstrak sehingga belajar siswa menjadi lebih mudah dan ringan, c) media bersifat interaktif sehingga mampu menjaga minat belajar siswa. Belajar dengan menggunakan media interaktif memecahkan batasan ruang dan

waktu, melengkapi kekurangan pembelajaran tradisional di kelas, memperpanjang dan memperluas ruang pembelajaran dan memperkuat interaksi, d) media interaktif menyajikan pembelajaran yang menyenangkan, sehingga menumbuhkan minat belajar siswa. Media interaktif pada umumnya memiliki standar skenario, gambar hidup (dinamis), dan *game* menarik yang membawa siswa ke dalam lingkungan belajar yang santai dan menyenangkan, e) melatih keterampilan. Materi berbasis komputer mampu melatih siswa untuk menguasai keterampilan informasi yang diperlukan, memperoleh dan mengirim informasi baru dengan cepat melalui teknologi yang relevan.

Smaldino (2011) menyatakan, media pembelajaran berbasis komputer memberikan beberapa keuntungan antara lain: a) individualisasi pembelajaran, b) mampu mengakomodasi kebutuhan khusus siswa, c) mampu memberikan pantauan terhadap hasil belajar siswa, d) memungkinkan terjadinya manajemen informasi, 5) memberikan pengalaman belajar multisensorik, 6) meningkatkan partisipasi pebelajar.

Dari enam keuntungan menggunakan media pembelajaran berbasis komputer yang dinyatakan oleh Smaldino tersebut, produk pengembangan ini ditekankan pada dua keuntungan yakni individualisasi pembelajaran dan memberikan pengalaman belajar multisensorik.

Slavin (2011) menjelaskan, individualisasi pembelajaran merupakan penyesuaian proses pembelajaran secara tepat sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan siswa. Ketika siswa mampu belajar cepat, maka ia akan mempercepat pembelajaran yang berlangsung menuju pada pembelajaran selanjutnya. Namun ketika seorang siswa mengalami kesulitan dalam proses belajarnya, maka ia dapat memberikan lebih banyak waktu untuk

pembelajaran. Dengan kata lain, pengendalian komputer ini yang berada ditangan siswa dimana media interaktif mampu mengakomodasi siswa yang lamban menerima pelajaran, sehingga apabila pengendalian komputer berada ditangan siswa tingkat kecepatan belajar dapat disesuaikan dengan tingkat penguasaan. Berdasarkan hal ini, komputer dan media pembelajaran ini memungkinkan siswa melakukan individualisasi pembelajaran yaitu mengendalikan laju dan urutan pembelajarannya, yang meberikan mereka lebih banyak kontrol terhadap hasil yang mereka capai. Arsyad (2011) mengemukakan komputer dapat mengakomodasi siswa yang lamban menerima pelajaran, karena komputer dapat memberikan iklim yang lebih efektif dengan cara yang lebih individual.

Keefektivan media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar juga dikarenakan media tersebut dapat memvisualisasikan materi yang bersifat abstrak dan sulit untuk dilihat secara langsung. Adri (2007) bahwa multimedia mempunyai fungsi khusus berupa teknologi animasi, simulasi dan visualisasi, siswa mendapatkan informasi yang lebih real dari informasi yang bersifat abstrak sehingga akan dapat mengembangkan aspek kognitifnya. Media pembelajaran interaktif ini juga menampilkan informasi materi disertai kegiatan evaluasi yang diaplikasikan dalam bentuk *games*, sehingga menjadikan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan. Berdasarkan penelitian Rohwati (2012) menyimpulkan bahwa penggunaan *education game* baik secara teori maupun empirik dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar dan aktivitas siswa, karena siswa belajar dengan senang dan santai, namun tetap serius. Pembelajaran juga lebih hidup dan siswa lebih menikmati, karena siswa belajar sambil memanfaatkan teknologi komputer

yang semula belum maksimal penggunaannya.

Hasil penelitian Wahyuni dan Kristianingrum (2008) juga menyatakan bahwa CD interaktif yang diterapkan dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar dan peran aktif siswa, karena siswa menyukai suasana kelas yang menyenangkan dan tidak membosankan. Peran guru dalam kegiatan pembelajaran juga menjadi faktor keefektivan media pembelajaran interaktif. Guru dalam proses pembelajaran lebih berperan sebagai fasilitator dan motivator yang dapat memberikan kemudahan pada siswa agar siswa dapat belajar seoptimal mungkin. Siswa dilatih untuk bekerjasama serta berkompetisi antar kelompok dalam penyelesaian permasalahan baik yang disajikan dalam LKS maupun *games* dan soal evaluasi, sehingga siswa benar-benar menjadi pusat pembelajaran dan guru sebagai fasilitator. Guru memfasilitasi siswa yang ingin bertanya jika siswa belum paham dengan materi yang terdapat dalam media pembelajaran maupun siswa yang belum paham pengoperasian media pembelajaran. Ketidakhahaman siswa dalam pengoperasian media pembelajaran dikarenakan siswa kurang memperhatikan petunjuk penggunaan media pembelajaran yang terdapat pada buku petunjuk. Majid (2009) menyatakan bahwa salah satu unsur yang memegang peranan penting dalam keberhasilan proses pembelajaran adalah bagaimana cara guru melaksanakan proses pembelajaran.

Sebagian besar siswa tuntas dalam pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis Tri Hita Karana pada tema Bumi dan Alam Sekitar, walaupun begitu masih terdapat beberapa siswa yang belum tuntas. Faktor yang menyebabkan hal ini yaitu faktor internal dalam diri siswa. Faktor internal dapat berupa faktor psikologis yang ada pada diri

siswa antara lain motivasi, perhatian, konsentrasi, pemahaman serta ingatan. Penyebab lainnya adalah kemampuan berpikir siswa yang berbeda, serta tidak semua siswa terbiasa menggunakan media pembelajaran komputer untuk belajar.

Media pembelajaran interaktif juga dapat memotivasi siswa dalam belajar. Hal ini terlihat dari hasil rata-rata skor angket motivasi belajar yang menunjukkan motivasi belajar siswa berada pada kategori sangat tinggi yaitu 3,78. Adanya motivasi belajar siswa ini membantu dalam mencapai hasil belajar yang optimal. Menurut Sardiman (2003) motivasi merupakan daya penggerak dari dalam diri siswa untuk melakukan aktivitas belajar. Motivasi tersebut timbul karena media pembelajaran membuat siswa belajar mandiri dengan suasana yang menyenangkan. Pendapat ini senada dengan pernyataan Arsyad (2011) yang menyatakan bahwa media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak, sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan memungkinkan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya. Suasana pembelajaran yang menarik, berbeda dari biasanya serta menyenangkan mempermudah siswa dalam belajar, sehingga akan berakibat pada pencapaian pemahaman siswa terhadap materi menjadi baik.

Beberapa hal yang dipaparkan di atas dicermati sebagai faktor yang menyebabkan media pembelajaran yang dikembangkan memenuhi aspek efektivitas (efektif). selain itu, beberapa faktor inilah yang menyebabkan adanya peningkatan hasil belajar dan motivasi belajar biologi siswa. Setelah diperoleh media pembelajaran yang efektif, selanjutnya dilakukan revisi terhadap media pembelajaran sesuai dengan temuan pada saat uji coba lapangan.

Secara umum kualitas media pembelajaran yang dikembangkan telah memenuhi keseluruhan aspek kualitas media pembelajaran yaitu valid, praktis dan efektif. namun media pembelajaran ini tentu memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan media pembelajaran ini yaitu sebagai berikut.

- 1) Media pembelajaran yang dikembangkan dilengkapi dengan pendukungnya seperti buku petunjuk, LKS dan RPP, sehingga media pembelajaran ini mudah diterapkan pada kegiatan pembelajaran.
- 2) Media pembelajaran ini dilengkapi dengan informasi-informasi mengenai kompetensi dasar, indikator dan tujuan pembelajaran sehingga memudahkan siswa memahami apa tujuan yang diharapkan dari pembelajaran.
- 3) Media pembelajaran dilengkapi dengan *games* menarik dan menantang sehingga memotivasi siswa untuk menggunakan media seperti bermain *game*.
- 4) Media pembelajaran ini juga dilengkapi dengan soal evaluasi yang dapat digunakan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap materi.
- 5) Media pembelajaran ini dikembangkan dengan menggunakan flash, yang kompatibel dan bisa dijalankan pada komputer dan *notebook* oleh siapa saja.

Adapun kekurangan yang masih dimiliki oleh media pembelajaran ini adalah media ini hanya terbatas untuk materi gerak manusia untuk kelas III saja. Jadi, media pembelajaran ini nantinya perlu dikembangkan lebih luas untuk materi lainnya terutama yang berkaitan dengan tema tubuh manusia. Dengan adanya kelebihan dan kekurangan ini tentu nantinya perlu diadakan pembahasan dan penyempurnaan lebih lanjut mengenai media pembelajaran ini.

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan dari hasil pelaksanaan penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan beberapa hal berikut ini. *Pertama*, Hasil penelitian validitas media pembelajaran berada pada kategori valid dan layak digunakan. *Kedua*, hasil penelitian menunjukkan media pembelajaran yang dikembangkan telah memenuhi syarat kepraktisan, yaitu: 1) keterlaksanaan media pembelajaran, 2) respon guru terhadap media pembelajaran, dan 3) respon siswa terhadap media pembelajaran. *Ketiga*, hasil penelitian menunjukkan nilai tes hasil belajar siswa didapatkan rata-rata 76,73 dan dari 24 orang siswa mencapai ketuntasan 95,83% jika dilihat dari nilai KKM yang digunakan peneliti yaitu 72. Adapun nilai rata-rata motivasi diperoleh sebesar 3,78 dengan kategori sangat tinggi. Oleh karena itu, media pembelajaran yang dikembangkan dapat dikatakan efektif. *Keempat*, terdapat beberapa kendala-kendala yang dihadapi dalam mengimplemantasikan media pembelajaran baik dari kesiapan guru dan siswa, namun telah dapat diatasi.

Berdasarkan temuan penelitian, pembahasan dan refleksi akademik terkait dengan teori sejenis serta keunggalan yang dimiliki oleh media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dengan konsep *Trihita Karana* maka dapat diformulasikan saran sebagai berikut: bahwa hasil penelitian menunjukkan penggunaan media ini efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Untuk itu, perlu diperkenalkan dan dikembangkan lebih lanjut kepada guru, siswa dan praktisi pendidik lainnya sebagai inovasi dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

Arnyana, I. B. P. 2004. Pengembangan Perangkat Model Belajar

Berdasarkan Masalah dipandu Strategi Kooperatif serta Pengaruh Implementasinya terhadap Kemampuan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Menengah Atas pada Pelajaran Ekosistem. *Disertasi* (tidak diterbitkan) PSSJ Biologi: PPS Universitas Negeri Malang.

Depdiknas. 2008. *Rancangan Penilaian Hasil Belajar*. Jakarta: Depdiknas.

Dick, W. and Carey L. 1990. *Systematic Design of Instruction*. (3rd Ed). New York: Harper Collins Publisher.

Hamdu, Ghullam dan Lisa Agustina. 2015. Pengaruh Motivasi Belajar Siswa terhadap Pestasi Belajar IPA di Sekolah Dasar (Studi Kasus terhadap Siswa Kelas IV SDN Tarumanagara Kecamatan Tawang Kota Tasikmalaya). Portal Jurnal Universitas Pendidikan Indonesia Vol. 11 No. 1 April 2015. Diunduh Tanggal 03 Agustus 2018.

Karli, Hilda. 2015. "Penerapan Pembelajaran Tematik SD di Indonesia". *E-jurnal EduHumaniora* vol 2 no 1 Tahun 2015. E-ISSN 2579-5457. Diunduh Tanggal 03 Agustus 2018.

Lasmawan.2010. Menelisik Pendidikan IPS dalam Persepektif Kontekstual Empirik.Singaraja: Mediakom Indonesia Press Bali.

Mungin, E.W. 2012. "Mengurai Realita dan Problematika Pendidikan Dasar Serta Antisipasi Menghadapi Globalisasi". *Makalah* disajikan dalam Seminar Nasional Kajian

- Pendidikan Dasar Uneversitas Pendidikan Ganesha pada tanggal 11 April 2012.
- Natajaya, I Nyoman dan Nyoman Dantes.2015. “Perancangan Model Transpormasi Pendidikan Teknohumanistik yang Terintegrasi dengan Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar”. Jurnal Pendidikan Ganesha. Vol.4 No.1 ISSN: 2303-288X. Singaraja: Undiksha Press.
- Setyosari, P. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangn*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Suartama, I K dan I K Sudarma. 2007. Laporan Penelitian (Pengembangan Compac Disc Multimedia Interaktif pada Mata Kuliah Media Pembelajaran) Singaraja: Undiksha
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta
- Sutjiono, T. A. S. 2005. Pendayagunaan media pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Penabur*. No.04/Th.IV/Julii 2005. Tersedia pada: <http://www.bpkpenabur.or.id/jurnal/04/076-084.pdf>.
- Trianto. 2010. *Model Pembelajaran Terpadu-Konsep, Strategi, dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Surabaya: Bumi Aksara.
- Yuliani. 2011. “Pengembangan Multimedia Pembelajaran IPS untuk Siswa SMP Kelas VII”. *Tesis* tidak dipublikasikan.Surakarta: FTP UNS.
- Wena, Made (2010) *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*, Jakarta. Bumi aksara.
- Winaya, I Made Astra. 2013. “Pengaruh Model ARCS Terhadap Hasil Belajar Ditinjau dari Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS di Kelas IV SD CHIS Denpasar”. *E-jurnal Pascasarjana Undiksha vol.3 Tahun 2013*. Diunduh Tanggal 19 Juni 2015.
- Winaya, I Made Astra. 2016. “Pengaruh Model *Quantum Teaching* terhadap Hasil Belajar ditinjau dari Keterampilan Berpikir Kritis Siswa pada Pembelajaran IPA di Kelas V SD N. 1 Selanbawak”. *Jurnal Kajian Pendidikan Widya Accarya FKIP Universitas Dwijendra ISSN NO. 2085-0018 Maret 2016*