

## **ABSTRAK**

### **UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA MELALUI PENERAPAN PENDEKATAN INTERAKTIF DALAM PEMBELAJARAN IPA TENTANG KONSEP CIRI-CIRI DAN KEBUTUHAN MAKHLUK HIDUP**

**Oleh:**  
**Ai Nunung**  
**NIM. 1007711**

Penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan untuk menghilangkan kebiasaan siswa yang kurang berani mengungkapkan pertanyaan ketika ada materi pelajaran yang tidak dimengerti oleh mereka dan juga kebiasaan belajar yang hanya bersifat hapalan saja. Metode pembelajaran yang digunakan adalah metode ceramah, tanya jawab, dan penelitian dengan pendekatan interaktif. Maka, diadakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) pada pembelajaran IPA dengan materi ciri-ciri dan kebutuhan makhluk hidup di kelas III di SD Negeri Arjasari I. PTK ini dilaksanakan untuk menjawab atau menyelesaikan permasalahan-permasalahan yang timbul selama proses pembelajaran. Dimulai dari bagaimana merencanakan pembelajaran dengan menerapkan pendekatan interaktif pada mata pelajaran IPA tentang konsep ciri-ciri dan kebutuhan makhluk hidup. Kemudian cara menerapkan pendekatan interaktif dalam pembelajaran IPA tentang konsep ciri-ciri kebutuhan makhluk hidup, juga melihat hasil yang dicapai setelah melakukan pembelajaran menggunakan pendekatan interaktif ini. Penelitian ini terdiri dari 3 siklus dengan subyek penelitian sebanyak 30 siswa. Teknik pengumpulan data penelitian dilakukan dengan menggunakan pedoman tes tertulis, lembar observasi, catatan lapangan, Lembar Kerja Siswa (LKS) dan kamera. Dari hasil penelitian pada siklus I siswa terlihat kurang aktif karena guru hanya menggunakan media gambar sehingga nilai rata-rata siswa pun hanya 73,9 dengan ketuntasan mencapai 78,57%, dari refleksi siklus I terdapat kekurangan dalam menggunakan media sehingga pelitian pada siklus II menggunakan media langsung berupa makhluk hidup dan makhluk tak hidup sehingga nilai rata-rata yang diperoleh siswa pun mengalami peningkatan menjadi 80,3 dengan ketuntasan mencapai 83,33%, hasil dari refleksi siklus II peneliti ingin melihat siswa lebih interaktif dalam pembelajaran maka peneliti menggunakan permainan *scrable* dalam menyampaikan materi tentang ciri-ciri dan kebutuhan makhluk hidup sehingga nilai rata-rata yang diperoleh siswa mencapai 84,3 dengan ketuntasan mencapai 93,3%. Dari data awal siswa yang yang mencapai rata-rata nilai 64 dengan ketuntasan belajarnya mencapai 43,33% mengalami kenaikan yang cukup signifikan menjadi 84,3 dengan ketuntasan mencapai 93,3%. Sehingga kenaikan tersebut dapat dipresentasikan sekitar 50%.

Kata kunci : hasil belajar, pendekatan interaktif, Ilmu Pengetahuan Alam, ciri-ciri dan kebutuhan makhluk hidup.

## **ABSTRACT**

### **EFFORTS TO IMPROVE STUDENT LEARNING OUTCOMES APPROACH THROUGH APPLICATION OF INTERACTIVE LEARNING ABOUT NATURAL SCIENCES CONCEPT AND CHARACTERISTICS OF LIVING THINGS NEED**

**by:  
Ai Nunung  
NIM 1007711**

This research was conducted with the aim to eliminate the habit of students who lacked the courage to question when there is subject matter that is not understood by them as well as study habits merely memorizing it. The learning method used is the method of lectures, discussion , and research with an interactive approach. Thus, held Classroom Action Research (CAR) in learning science with material characteristics and needs of living things in the third grade in Elementary School Arjasari I. Tod is implemented to address or resolve issues that arise during the learning process. Starting from how to plan lessons with an interactive approach to teaching science concepts of the characteristics and needs of living things. Then I apply an interactive approach to learning science concepts of the characteristics of living things needs, also seeing the results achieved after learning using the interactive approach. The study consisted of 3 cycles by as many as 30 students study subjects. Research data collection techniques performed using guidelines written tests, observation sheets, field notes, student worksheet (LKS) and the camera. From the results of the research in the first cycle students were less active as a teacher only using media images so that the average value was only 73,9 students to achieve mastery 78,57, from the first cycle there is a lack of reflection in the use of media so research the second cycle using media directly in the form of living beings and non-living beings so that the average value obtained by the students was increased to 80,3 to the completeness reaches 83,33 %, results of the second cycle of reflection researchers wanted to see more students in the interactive learning games scrable the researchers used in conveying material about the characteristics and needs of living things so that the average value obtained with 84,3 students achieve mastery reached 93,3%. From the preliminary data of students who achieve an average of 64 with mastery learning value reaches 43,33% experienced a significant increase to 84,3 with 93,3% achieving mastery. So that the increase can be presented approximately 50%.

**Keywords** : learning, interactive approach, Natural Sciences, the characteristics and needs of living things .