



**HUBUNGAN PENGGUNAN MEDIA *LCD* DAN
KEAKTIFAN SISWA TERHADAP HASIL BELAJAR
IPS KELAS IV SDN DI UNGARAN TIMUR
KABUPATEN SEMARANG**

SKRIPSI

**disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana
Pendidikan**

Oleh

Diah Ayu Vitaloka

1401415151

JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2019

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Diah Ayu Vitaloka

NIM : 1401415151

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)

Judul : *Hubungan Penggunaan Media LCD dan Keaktifan Siswa terhadap Hasil Belajar IPS Kelas IV SDN di Ungaran Timur Kabupaten Semarang*

menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Hubungan Penggunaan Media *LCD* dan Keaktifan Siswa terhadap Hasil Belajar IPS Kelas IV SDN di Ungaran Timur Kabupaten Semarang” benar-benar hasil karya peneliti. Pendapat atau temuan orang lain dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, Juni 2019

Peneliti



Diah Ayu Vitaloka

NIM 1401415151

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi berjudul "Hubungan Penggunaan Media *LCD* dan Keaktifan Siswa terhadap Hasil Belajar IPS Kelas IV SDN di Ungaran Timur Kabupaten Semarang" karya,

Nama : Diah Ayu Vitaloka

NIM : 1401415151

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

telah disetujui pembimbing untuk diajukan ke Panitia Ujian Skripsi.

Semarang, Juni 2019

Mengetahui,
Ketua Jurusan
Pendidikan Guru Sekolah Dasar,



Ansori, M.Pd.
NIP. 196008201987031003

Pembimbing,

A handwritten signature in black ink, consisting of a stylized 'H' followed by a long horizontal line that curves upwards at the end.

Drs. H. A. Zaenal Abidin, M.Pd
NIP. 195605121982031003

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Skripsi berjudul "Hubungan Penggunaan Media LCD dan Keaktifan Siswa terhadap Hasil Belajar IPS Kelas IV SDN di Ungaran Timur Kabupaten Semarang" karya,

Nama : Diah Ayu Vitaloka

NIM : 1401415151

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

telah dipertahankan dalam Panitia Sidang Skripsi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang pada hari Senin tanggal 15 Juli 2019.

Semarang, 15 Juli 2019

Panitia Ujian

Sekretaris



Dr. Achmad Rifai RC, M.Pd.
NIP. 195908211984031001

Dr. Isa Ansori, M.Pd.
NIP. 196008201987031003

Penguji I,

Dra Sumilah, M.Pd
NIP: 195703231981112001

Penguji II,

Dr. Eko Purwanti, M.Pd
NIP: 195710261982032001

Penguji III,

Drs. H. A. ZaenalAbidin, M.Pd
NIP.195605121982031003

**SURAT PERNYATAAN
PENGUNAAN REFERENSI DAN SITASI
DALAM PENULISAN SKRIPSI**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Diah Ayu Vitaloka

NIM : 1401415151

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

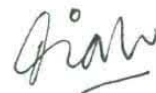
menyatakan bahwa skripsi berjudul "Hubungan Penggunaan media *LCD* dan Keaktifan Siswa terhadap Hasil Belajar IPS Kelas IV Gugus Gatot Subroto Kecamatan Ungaran Timur Kabupaten Semarang".

1. Telah memenuhi pasal 5 Peraturan Rektor Universitas Negeri Semarang Nomor 43 Tahun 2017, tentang Penggunaan Referensi dan Sitasi dalam Penyusunan Tugas Akhir, Skripsi/ Proyek Akhir, Tesis, dan Disertasi Universitas Negeri Semarang, bahwa setiap Tugas Akhir, Skripsi/ Proyek Akhir, Tesis, dan Disertasi yang disusun wajib merujuk pada jurnal ilmiah dengan jumlah minimal 5 artikel dari jurnal internasional, 10 artikel dari jurnal nasional terakreditasi, dan 20 artikel dari jurnal nasional.
2. Telah memenuhi pasal 6 Peraturan Rektor Universitas Negeri Semarang Nomor 43 Tahun 2017, tentang Penggunaan Referensi dan Sitasi dalam Penyusunan Tugas Akhir, Skripsi/ Proyek Akhir, Tesis, dan Disertasi Universitas Negeri Semarang, bahwa setiap Tugas Akhir, Skripsi/ Proyek Akhir, Tesis, dan Disertasi harus terdapat sitasi (mengutip) karya ilmiah dosen UNNES minimal 10 sitasi dari karya ilmiah dosen jurnal UNNES.

Atas pernyataan ini **Saya secara pribadi** siap menanggung resiko/ sanksi hukum yang dijatuhkan apabila ditemukan adanya pelanggaran terhadap ketentuan Peraturan Rektor Universitas Negeri Semarang Nomor 43 Tahun 2017, tentang Penggunaan Referensi dan Sitasi dalam Penyusunan Tugas Akhir, Skripsi/ Proyek Akhir, Tesis, dan Disertasi Universitas Negeri Semarang.



Semarang, Juni 2019
Pembuat Pernyataan,



Diah Ayu Vitaloka
NIM 1401415151

MOTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

“Anak-anak hidup dan tumbuh sesuai kodratnya sendiri. Pendidik hanya dapat merawat dan menuntun tumbuhnya kodrat itu.” (Ki Hadjar Dewantara)

“Guru jangan hanya memberi pengetahuan yang perlu dan baik saja tetapi harus juga mendidik si murid akan dapat mencari sendiri pengetahuan itu dan memakainya guna amal keperluan umum. Pengetahuan yang baik dan perlu itu yang manfaat untuk keperluan lahir batin dalam hidup bersama” (Ki Hadjar Dewantara)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan kepada:

Kedua orang tua saya yaitu Bapak Robani dan Ibu Sri Wiyanti yang telah mendo'akan, mendukung dan selalu menguatkan dalam segala keadaan.

PRAKATA

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah memberikan berkah, rahmat dan hidayah-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Hubungan Penggunaan Media *LCD* dan Keaktifan Siswa terhadap Hasil Belajar IPS Kelas IV SDN di Ungaran Timur Kabupaten Semarang”. Peneliti menyadari bahwa skripsi ini dapat terselesaikan atas bantuan dari banyak pihak. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M. Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan untuk menyelesaikan studi S1 di Universitas Negeri Semarang;
2. Dr. Achmad Rifai RC, M.Pd., Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kemudahan pelayanan berupa izin, rekomendasi penelitian dan persetujuan pengesahan skripsi ini;
3. Drs. Isa Ansori, M.Pd., Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan dan kepercayaan kepada peneliti dalam penyusunan skripsi ini;
4. Drs.H. A. Zaenal Abidin, M. Pd., dosen pembimbing sekaligus penguji 3 yang senantiasa memberikan bimbingan, arahan, dan masukan dengan penuh keikhlasan dalam penyusunan skripsi ini;
5. Dra. Sumilah, M.Pd., penguji 1 yang telah menguji skripsi ini dengan penuh keikhlasan dalam memberikan masukan untuk kesempurnaan penyusunan skripsi ini;
6. Dr. Eko Purwanti, M.Pd, penguji 2 yang telah menguji dengan teliti dan memberikan arahan, masukan, serta saran untuk kesempurnaan skripsi ini;
7. Dosen dan karyawan Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kemudahan pelayanan berupa izin, rekomendasi penelitian dan persetujuan pengesahan skripsi ini;
8. Sunarto, S.Pd., Sugeng Muhlisisn, S.Pd., Drs. Kolis, S.Pd.I., Sidjarwoto, S.Pd., dan Sudarwan, S.Pd., Kepala Sekolah Dasar Gugus Gatot Subroto

Kecamatan Ungaran Timur Kabupaten Semarang yang telah memberikan izin dan bantuan dalam penelitian skripsi ini;

9. Seluruh Guru dan Siswa Sekolah Dasar Gugus Gatot Subroto Kecamatan Ungaran Timur Kabupaten Semarang yang telah membantu dalam penelitian skripsi ini;
10. Bapak, ibu, dan keluarga tercinta yang senantiasa memberikan motivasi dan doa;
11. Teman-teman seperjuangan jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang angkatan 2015 yang senantiasa memberikan semangat dan bantuan;
12. Semua pihak yang telah banyak membantu dalam penyusunan skripsi yang tidak dapat disebutkan satu per satu

Semoga semua pihak yang telah membantu peneliti dalam penyusunan skripsi ini mendapatkan balasan pahala dari Allah SWT. Peneliti berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak khususnya bagi peneliti sendiri.

Semarang, Juli 2019

Peneliti,



Diah Ayu Vitaloka

NIM 1401415151

ABSTRAK

Vitaloka, Diah Ayu. 2019. *Hubungan Penggunaan Media LCD dan Keaktifan Siswa terhadap Hasil Belajar IPS Kelas IV SDN di Ungaran Timur Kabupaten Semarang*. Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing Drs. H. A. Zaenal Abidin, M. Pd. 289 halaman.

Pendidikan merupakan suatu hal yang dilakukan manusia secara terus menerus, baik itu dalam keadaan apapun, dimanapun, dan kapanpun. Pendidikan di Indonesia sendiri memiliki tujuan yaitu melahirkan generasi-generasi yang dapat mengembangkan potensi dirinya, sehingga berguna bagi dirinya sendiri, masyarakat, bangsa, dan Negara. Namun ada beberapa faktor yang menimbulkan permasalahan dalam belajar khususnya muatan pelajaran IPS. Siswa yang tidak tuntas dalam pembelajaran IPS di Gugus Gatot Subroto Kecamatan Ungaran Timur Kabupaten Semarang adalah 46,42%, sementara itu sebanyak 53,58% telah memenuhi KKM. Tujuan penelitian ini adalah untuk menguji hubungan antara penggunaan media *LCD* terhadap hasil belajar IPS, antara keaktifan siswa terhadap hasil belajar IPS, serta antara penggunaan media *LCD* dan keaktifan siswa secara bersama-sama terhadap hasil belajar IPS.

Penelitian ini termasuk penelitian kuantitatif model korelasi dengan populasi sebanyak 178 siswa dan sampel sebanyak 139 siswa menggunakan teknik sampling *non-probability sampling* yaitu sampel kuota. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini melalui angket, wawancara, observasi, dan dokumen. Hasil uji prasyarat menunjukkan variabel penggunaan media *LCD* dan keaktifan siswa berdistribusi normal, linier, dan tidak terdapat hubungan multikolinieritas. Teknik analisis data dengan statistik deskriptif, analisis korelasi sederhana, analisis korelasi ganda, analisis regresi linier sederhana, dan analisis regresi ganda.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Terdapat hubungan yang positif antara penggunaan media *LCD* dengan hasil belajar IPS dengan tingkat hubungan yang kuat dan kontribusi sebesar 47,7%. (2) Terdapat hubungan yang positif antara keaktifan siswa dengan hasil belajar IPS dengan tingkat hubungan yang kuat dan kontribusi sebesar 46,6%. (3) Terdapat hubungan yang positif antara penggunaan media *LCD* dan keaktifan siswa bersama-sama dengan hasil belajar IPS dengan tingkat hubungan yang kuat dan kontribusi sebesar 60,3%.

Simpulan dalam penelitian ini yaitu terdapat hubungan yang positif baik secara sendiri maupun bersama-sama antara penggunaan *LCD* dan keaktifan siswa terhadap hasil belajar IPS kelas IV Gugus Gatot Subroto Kecamatan Ungaran Timur Kabupaten Semarang. Saran dalam penelitian ini yaitu guru lebih meningkatkan motivasi siswa untuk belajar serta mengajak siswa untuk bekerja, terlibat, dan berpartisipasi, sehingga anak dapat mencapai hasil belajar yang optimal.

Kata kunci: hasil belajar IPS; keaktifan siswa; media *LCD*.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN KEASLIAN	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI.....	iv
PENGUNAAN REFERENSI DAN SITASI	v
MOTO DAN PERSEMBAHAN	vi
PRAKATA	vii
ABSTRAK	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR DIAGRAM	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	8
1.3 Pembatasan Masalah	9
1.4 Rumusan Masalah	9
1.5 Tujuan	10
1.6 Manfaat Penelitian	10
1.6.1 Manfaat Teoritis	10
1.6.2 Manfaat Praktis	11
BAB II KAJIAN PUSTAKA	12
2.1 Kajian Teori	12
2.1.1 Hakikat Belajar.....	12
2.1.2 Hakikat Pembelajaran	16
2.1.3 Hasil Belajar.....	17
2.1.4 Hakikat Media <i>LCD</i>	19

2.1.5	Tercipta Pembelajaran Aktif	29
2.1.6	Muatan Pelajaran IPS	36
2.1.7	Hubungan Penggunaan Media <i>LCD</i> dengan Hasil Belajar IPS	40
2.1.8	Hubungan Keaktifan Siswa dengan Hasil Belajar IPS	40
2.1.9	Hubungan antara Penggunaan Media <i>LCD</i> dan Keaktifan Siswa terhadap Hasil Belajar IPS	41
2.2	Kajian Empiris	43
2.3	Kerangka Berpikir	60
2.4	Hipotesis	63
BAB III METODE PENELITIAN		64
3.1	Desain Penelitian	64
3.1.1	Jenis dan Desain Penelitian	64
3.1.2	Prosedur Penelitian	65
3.1.3	Subyek Penelitian, Lokasi dan Waktu Penelitian	66
3.2	Populasi dan Sampel	67
3.2.1	Populasi	67
3.2.2	Sampel	68
3.3	Variabel Penelitian	71
3.3.1	Variabel Bebas	71
3.3.2	Variabel Terikat	71
3.4	Definisi Operasional Variabel	71
3.4.1	Variabel Penggunaan Media <i>LCD</i>	71
3.4.2	Variabel Keaktifan Siswa	72
3.4.3	Variabel Hasil Belajar IPS Siswa	73
3.5	Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data	73
3.5.1	Instrumen Penelitian	73
3.5.2	Teknik Pengumpulan Data	77
3.5.3	Uji Coba Instrumen	82
3.5.4	Analisis Data	89
3.6	Teknik Analisis Data	91
3.6.1	Analisis Statistik Deskriptif	91

3.6.2	Analisis Pengujian Hipotesis	94
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....		101
4.1	Hasil Penelitian	101
4.1.1	Deskripsi Data Hasil Penelitian	101
4.1.2	Uji Persyaratan Analisis Data	119
4.1.3	Analisis Pengujian Hipotesis	123
4.2	Pembahasan	130
4.2.1	Deskripsi Penggunaan Media <i>LCD</i>	130
4.2.2	Deskripsi Keaktifan Siswa.....	130
4.2.3	Deskripsi Hasil Belajar IPS.....	131
4.2.4	Hubungan dan Besarnya Kontribusi Penggunaan Media <i>LCD</i> dengan Hasil Belajar IPS.....	131
4.2.5	Hubungan dan Besarnya Kontribusi Keaktifan Siswa dengan Hasil Belajar IPS	135
4.2.6	Hubungan dan Besarnya Kontribusi Penggunaan Media <i>LCD</i> dan Keaktifan Siswa dengan Hasil Belajar	139
4.3	Implikasi Hasil Penelitian	141
4.3.1	Implikasi Teoritis	141
4.3.2	Implikasi Praktis	143
4.3.3	Implikasi Pedagogis	144
BAB V PENUTUP.....		145
5.1	Simpulan.....	145
5.2	Saran.....	146
DAFTAR PUSTAKA		148
LAMPIRAN.....		155

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Ruang Lingkup Materi IPS Kelas IV	38
Tabel 3.1 Waktu Penelitian	67
Tabel 3.2 Data Populasi Siswa Kelas IV SD Gugus Gatot Subroto Kecamatan Ungaran Timur Kabupaten Semarang	68
Tabel 3.3 Data Sampel Daerah Siswa Kelas IV SD Gugus Gatot Subroto Kecamatan Ungaran Timur Kabupaten Semarang	70
Tabel 3.4 Skor Alternatif Jawaban Penggunaan Media <i>LCD</i>	76
Tabel 3.5 Skor Alternatif Jawaban Keaktifan Siswa	77
Tabel 3.6 Skor untuk Setiap Butir Soal pada Skala Likert	83
Tabel 3.7 Rekapitulasi Uji Validitas Uji Coba Penggunaan Media <i>LCD</i>	85
Tabel 3.8 Rekapitulasi Uji Validitas Uji Coba Keaktifan Siswa	86
Tabel 3.9 Interpretasi Nilai r	88
Tabel 3.10 Kriteria Variabel Penggunaan Media <i>LCD</i>	93
Tabel 3.11 Kriteria Variabel Keaktifan Siswa	93
Tabel 3.12 Kategori Penilaian Hasil Belajar IPS	94
Tabel 3.13 Pedoman Interpretasi terhadap Koefisien Korelasi.....	95
Tabel 3.14 Interpretasi Koefisien Korelasi	97
Tabel 4.1 Item Penelitian Variabel Penggunaan Media <i>LCD</i>	102
Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi Skor Variabel Penggunaan Media <i>LCD</i>	103
Tabel 4.3 Distribusi Frekuensi Indikator Memperjelas Penyampaian Materi Pembelajaran	106
Tabel 4.4 Distribusi Frekuensi Indikator Meningkatkan Motivasi Siswa untuk Belajar.....	107
Tabel 4.5 Distribusi Frekuensi Indikator Menarik Perhatian Siswa	107
Tabel 4.6 Distribusi Frekuensi Indikator Adanya Kegiatan Belajar Mengajar yang Interaktif.....	108
Tabel 4.7 Distribusi Frekuensi Indikator Media Memperjelas Informasi.....	108
Tabel 4.8 Item Penelitian Variabel Variabel Keaktifan Siswa	110

Tabel 4.9 Distribusi Frekuensi Skor Variabel Keaktifan Siswa	111
Tabel 4.10 Distribusi Frekuensi Indikator Bertanya	113
Tabel 4.11 Distribusi Frekuensi Indikator Bekerja, Berlibat, dan Berpartisipasi	113
Tabel 4.12 Distribusi Frekuensi Indikator Menemukan dan Memecahkan Masalah.....	114
Tabel 4.13 Distribusi Frekuensi Indikator Menemukan Gagasan.....	115
Tabel 4.14 Distribusi Frekuensi Indikator Berkomunikasi Efektif.....	115
Tabel 4.15 Distribusi Frekuensi Indikator Bekerja Sama	116
Tabel 4.16 Distribusi Nilai Hasil Belajar IPS	117
Tabel 4.17 Hasil Uji Normalitas Distribusi Data	120
Tabel 4.18 Hasil Uji Linieritas Data	121
Tabel 4.19 Hasil Uji Multikolinieritas	122
Tabel 4.20 Hasil Analisis Korelasi Product Moment Hubungan Penggunaan Media <i>LCD</i> dengan Hasil Belajar.....	123
Tabel 4.21 Hasil Analisis Korelasi Product Moment Hubungan Keaktifan Siswa dengan Hasil Belajar	124
Tabel 4.22 Hasil Uji Analisis Korelasi Ganda	125
Tabel 4.23 Hasil Analisis Regresi Linier Sederhana Penggunaan Media <i>LCD</i> dengan Hasil Belajar.....	126
Tabel 4.24 Hasil Analisis Regresi Linier Sederhana Keaktifan Siswa dengan Hasil Belajar	127
Tabel 4.25 Hasil Analisis Regresi Ganda	128

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir	62
Gambar 3.1 Desain Penelitian Korelasi Paradigma Ganda.....	65
Gambar 3.2 Bagan Korelasi Ganda.....	96

DAFTAR DIAGRAM

Diagram 4.1 Frekuensi Penggunaan Media <i>LCD</i>	105
Diagram 4.2 Frekuensi Keaktifan Siswa	112
Diagram 4.3 Frekuensi Nilai Hasil Belajar IPS	118

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Kisi-Kisi Instrumen Penelitian.....	156
Lampiran 2	Daftar Populasi Penelitian.....	158
Lampiran 3	Daftar Sampel Penelitian.....	163
Lampiran 4	Instrumen Wawancara Guru	165
Lampiran 5	Daftar Nilai PTS Gasal IPS Kelas IV SDN Leyangan.....	167
Lampiran 6	Daftar Nilai PTS Gasal IPS Kelas IV SDN Kalirejo 01	169
Lampiran 7	Daftar Nilai PTS Gasal IPS Kelas IV SDN Beji 02.....	171
Lampiran 8	Daftar Nilai PTS Gasal IPS Kelas IV SDN Beji 01.....	173
Lampiran 9	Daftar Nilai PTS Gasal IPS Kelas IV MI Ma'arif Beji.....	175
Lampiran 10	Kisi-Kisi Instrumen Penggunaan Media <i>LCD</i> (Uji Coba)	176
Lampiran 11	Kisi-Kisi Instrumen Keaktifan Siswa (Uji Coba).....	177
Lampiran 12	Angket Uji Coba Penggunaan Media <i>LCD</i>	178
Lampiran 13	Angket Uji Coba Keaktifan Siswa	181
Lampiran 14	Hasil Validitas Angket Penggunaan Media <i>LCD</i>	184
Lampiran 15	Hasil Validitas Angket Keaktifan Siswa	188
Lampiran 16	Rekapitulasi Uji Validitas Uji Coba Angket Penggunaan Media <i>LCD</i>	192
Lampiran 17	Rekapitulasi Uji Validitas Uji Coba Angket Keaktifan Siswa.....	193
Lampiran 18	Perhitungan Uji Reliabilitas	194
Lampiran 19	Kisi-Kisi Instrumen Penggunaan Media <i>LCD</i> (Setelah Uji Coba)..	196
Lampiran 20	Kisi-Kisi Instrumen Keaktifan Siswa (Setelah Uji Coba).....	197
Lampiran 21	Angket Penggunaan Media <i>LCD</i>	198
Lampiran 22	Angket Keaktifan Siswa.....	201
Lampiran 23	Lembar Pengamatan Penggunaan Media <i>LCD</i>	204
Lampiran 24	Lembar Pengamatan Keaktifan Siswa	206
Lampiran 25	Rekapitulasi Skor Angket Penggunaan Media <i>LCD</i>	208
Lampiran 26	Rekapitulasi Skor Angket Keaktifan Siswa	214
Lampiran 27	Rekapitulasi Skor Pengamatan Penggunaan Media <i>LCD</i>	220

Lampiran 28	Rekapitulasi Skor Pengamatan Keaktifan Siswa	226
Lampiran 29	Item Penelitian Variabel Penggunaan Media <i>LCD</i>	232
Lampiran 30	Item Penelitian Variabel Keaktifan Siswa.....	233
Lampiran 31	Analisis Deskriptif Data Hasil Belajar IPS PTS Semester I.....	234
Lampiran 32	Daftar Nilai PTS Genap IPS Kelas IV SDN Leyangan.....	235
Lampiran 33	Daftar Nilai PTS Genap IPS Kelas IV SDN Kalirejo 01	237
Lampiran 34	Daftar Nilai PTS Genap IPS Kelas IV SDN Beji 02.....	239
Lampiran 35	Daftar Nilai PTS Genap IPS Kelas IV SDN Beji 01	241
Lampiran 36	Hasil Analisis Deskriptif Hasil Belajar IPS PTS Genap	243
Lampiran 37	Uji Normalitas	244
Lampiran 38	Uji Linieritas Penggunaan Media <i>LCD</i>	245
Lampiran 39	Uji Linieritas Keaktifan Siswa	246
Lampiran 40	Uji Multikolinieritas	247
Lampiran 41	Uji Korelasi Sederhana.....	248
Lampiran 42	Uji Korelasi Ganda.....	249
Lampiran 43	Uji Regresi Linier Sederhana	251
Lampiran 44	Uji Regresi Linier Ganda.....	252
Lampiran 45	Surat Pengantar Dosen Pembimbing.....	253
Lampiran 46	Surat Pengantar Validasi Angket.....	254
Lampiran 47	Surat Keterangan Validitas.....	255
Lampiran 48	Surat Ijin Penelitian	256
Lampiran 49	Surat Keterangan Pelaksanaan Penelitian	261
Lampiran 50	Sitasi Jurnal	266
Lampiran 51	Dokumentasi.....	278

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu hal yang dilakukan manusia secara terus menerus, baik itu dalam keadaan apapun, dimanapun, dan kapanpun. Pendidikan di Indonesia sendiri memiliki tujuan yaitu melahirkan generasi-generasi yang dapat mengembangkan potensi dirinya, sehingga berguna bagi dirinya sendiri, masyarakat, bangsa, dan negara sesuai dengan Pasal 2 Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, bahwa pendidikan nasional berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945. Sedangkan Pasal 3 menegaskan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 67 Tahun 2013 Tentang Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum Sekolah Dasar/ Madrasah Ibtidaiyah menerangkan bahwa salah satu karakteristik kurikulum 2013 yaitu mengembangkan keseimbangan antara pengembangan sikap spiritual dan sosial, rasa ingin tahu, kreativitas, kerja sama dengan kemampuan intelektual dan

psikomotorik. Kurikulum 2013 bertujuan untuk mempersiapkan manusia Indonesia agar memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warga negara yang beriman, produktif, kreatif, inovatif, dan afektif serta mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban dunia. Selain itu, dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan 81A Tahun 2013 tentang Implementasi Kurikulum 2013 juga dijelaskan bahwa dalam kegiatan pembelajaran perlu menggunakan prinsip yaitu: (1) berpusat pada peserta didik, (2) mengembangkan kreativitas peserta didik, (3) menciptakan kondisi menyenangkan dan menantang, (4) bermuatan nilai, etika, estetika, logika, dan kinestetika, dan (5) menyediakan pengalaman belajar yang beragam melalui penerapan berbagai strategi dan metode pembelajaran yang menyenangkan, kontekstual, efektif, efisien, dan bermakna.

Pengembangan kompetensi telah tertuang dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Tahun 2016 Nomor 21 Bab II. Tingkat Kompetensi dikembangkan berdasarkan kriteria; (1) Tingkat perkembangan peserta didik, (2) Kualifikasi kompetensi Indonesia, (3) Penguasaan kompetensi yang berjenjang. Selain itu Tingkat Kompetensi juga memperhatikan tingkat kerumitan/kompleksitas kompetensi, fungsi satuan pendidikan, dan keterpaduan antar jenjang yang relevan.

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah, bahwa IPS adalah salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai dari SD/MI mata pelajaran IPS memuat materi Geografi, Sejarah, dan Ekonomi. Susanto (2013:137)

berpendapat bahwa IPS merupakan ilmu pengetahuan yang mengkaji berbagai disiplin ilmu dan humaniora serta kegiatan dasar manusia yang dikemas secara ilmiah dalam rangka memberi wawasan dan pemahaman yang mendalam kepada siswa, khususnya di tingkat dasar dan menengah. Pada pendidikan di Indonesia, tingkat wawasan dan pemahaman siswa dapat diukur dengan diadakannya evaluasi hasil belajar.

Menurut Susanto (2013:5) hasil belajar yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik sebagai hasil dari kegiatan belajar. Faktor yang mempengaruhi hasil belajar, yaitu faktor eksternal dan faktor internal. (1) Faktor eksternal diantaranya keluarga, sekolah, dan masyarakat. (2) Faktor internal diantaranya kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan.

Faktor eksternal yang memengaruhi hasil belajar salah satunya adalah sekolah. Sekolah sebaiknya memiliki sarana prasarana dan media pembelajaran yang memadai. Pada pembelajaran IPS seharusnya memiliki media pembelajaran yang dapat merangsang siswa untuk meningkatkan potensi dalam dirinya. Media pembelajaran yang dipakai guru adalah *LCD* sebagai media berbasis visual. Menurut Asyhar (2014:89) media berbasis visual dalam hal ini *LCD* dapat meningkatkan pemahaman dan menajamkan ingatan siswa. Penggunaan media *LCD* dalam pembelajaran dapat merangsang siswa untuk memperhatikan materi yang sedang diajarkan dan menghubungkan isi materi dengan dunia nyata. Jika siswa terangsang untuk memperhatikan materi, berarti menunjukkan pemahaman

pada siswa meningkat, hal tersebut diharapkan akan diikuti dengan meningkatnya hasil belajar siswa. Menurut Hamzah Uno (2014:122) tujuan media dalam hal ini *LCD* untuk merangsang peserta didik agar dapat mengikuti pembelajaran. Media dapat juga digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran dengan baik dan memotivasi dan menguatkan pemahaman siswa. Siswa yang dapat mengikuti pembelajaran yang baik, diharapkan akan mendapat hasil belajar yang baik pula. Sadiman (2014:17-18) berpendapat bahwa penggunaan media dapat meningkatkan gairah belajar peserta didik, terdapat interaksi langsung antara peserta didik dengan lingkungan, dan peserta didik dapat belajar secara mandiri. Ketika peserta didik memiliki gairah belajar yang tinggi, maka peserta didik akan selalu berusaha untuk memahami materi dengan baik yang kedepannya diharapkan akan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Faktor internal yang memengaruhi hasil belajar salah satunya adalah sikap. Sikap yang ditunjukkan ketika peserta didik memiliki gairah belajar yang tinggi adalah aktif dalam kegiatan pembelajaran. Pada pembelajaran di dalam kelas, siswa memiliki keaktifan yang berbeda-beda. Menurut Hamzah Uno (2017:75) jika siswa kurang aktif dalam pembelajaran, berakibat pada rendahnya pemahaman siswa pada materi yang sedang diajarkan. Rendahnya pemahaman siswa terhadap materi akan berpengaruh terhadap rendahnya hasil belajar siswa. Dimiyati (2015:116-117) berpendapat bahwa belajar membutuhkan keterlibatan aktif peserta didik, namun pada kenyataannya berbeda. Dalam kegiatan belajar mengajar keterlibatan siswa masih rendah karena didominasi oleh guru. Jika

keaktifan siswa rendah, maka akan berakibat pada sulit tercapainya hasil belajar yang maksimal.

Merujuk penjelasan di atas dapat diketahui apabila guru dapat menggunakan media *LCD* dengan baik dalam pembelajaran, secara otomatis dapat merangsang siswa untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran, dan pada gilirannya dapat meningkatkan hasil belajar siswa di sekolah.

Berdasarkan hasil pengamatan, angket, dan wawancara yang dilakukan dengan guru dan siswa kelas IV SD di Gugus Gatot Subroto Kecamatan Ungaran Timur dapat ditemukan permasalahan yaitu kegiatan pembelajaran belum optimal berpusat pada siswa. Guru kelas dalam menggunakan metode diskusi khususnya mata pelajaran IPS, belum dapat merangsang siswa untuk aktif dalam pembelajaran dan kurang menggali kemampuan siswa dalam mengeluarkan pendapat, partisipasi pembelajaran secara klasikal juga masih rendah, siswa cenderung pasif dan hanya beberapa siswa yang aktif.

Pada mata pelajaran IPS guru masih menggunakan metode yang kurang menarik dalam menyampaikan materi, sehingga menjadikan siswa kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran. Dalam hal media, guru kelas belum dapat memfasilitasi di setiap mata pelajaran secara maksimal, dikarenakan keterbatasan alat peraga/media pembelajaran dan kemampuan guru kelas dalam mengoperasikan media IT yang ada.

Terdapat 61,8% siswa mengaku guru kelasnya belum menampilkan gambar melalui media *LCD*. Penggunaan media *LCD* masih terbatas dan hanya guru-guru muda saja yang sering menggunakannya. Selain karena kurang paham cara

pengoperasiannya, guru juga sering kerepotan saat merangkai *LCD*. Karena *LCD* belum terpasang di kelas masing-masing. Dalam hasil angket, 51,7% siswa masih belum bertanya kepada guru kelas dalam pembelajaran. Beberapa alasannya adalah malu dan takut.

Permasalahan di atas berpotensi dampak hasil belajar siswa kelas IV dalam 5 mata pelajaran (PPKn, Bahasa Indonesia, IPA, IPS, dan SBdP), khususnya mata pelajaran IPS memiliki banyak siswa yang belum tuntas KKM, sehingga perlu dilakukan solusi pemecahan masalah mengingat pentingnya penyelesaian masalah terhadap mata pelajaran tersebut. Siswa yang tidak tuntas dalam pembelajaran IPS adalah 46,42% yaitu sebanyak 82 siswa dari total 178 siswa, sementara itu sebanyak 53,58% yaitu 96 siswa telah memenuhi KKM.

Penelitian terdahulu yang mendasari penelitian ini, beberapa diantaranya adalah penelitian yang dilakukan oleh Samsul Hariadi (2017) Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Program Pascasarjana Universitas Kanjuruhan Malang, dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *LCD Proyektor* dan Motivasi Belajar terhadap Prestasi Belajar Mata Pelajaran IPS”. Kesimpulan sebagai temuan hasil penelitian ini adalah (1) Ada pengaruh penggunaan media *LCD proyektor* terhadap prestasi belajar siswa mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial kelas VIII MTs Negeri Sampung. (2) Ada pengaruh motivasi belajar terhadap prestasi belajar siswa mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas VIII MTs Negeri Sampung. (3) Secara bersama-sama ada pengaruh antara pembelajaran penggunaan media *LCD proyektor* dan Motivasi belajar terhadap

prestasi belajar pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial kelas VIII MTs Negeri Sampung kecamatan Sampung kabupaten Ponorogo.

Penelitian lain yang mendasari permasalahan ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Setiawan Eko Nugroho (2018) dengan judul “Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar IPS Melalui Model Pembelajaran Kooperatif dengan Strategi *Games Competition*”. Dengan mengimplementasikan model pembelajaran kooperatif dengan strategi *games competition* dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa hingga meningkat 8% yaitu dari siklus 1 sebesar 59% dengan kriteria cukup aktif menjadi 67% pada siklus 2 dengan kriteria aktif. Implementasi model pembelajaran kooperatif dengan strategi *games competition* ini juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa, meningkat menjadi 18,75% yaitu pada siklus 1 sebesar 68,75% meningkat menjadi 87,5% pada siklus 2.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti mengadakan penelitian korelasi berjudul “Hubungan Penggunaan Media *LCD* dan Keaktifan Siswa terhadap Hasil Belajar IPS Kelas IV SDN di Ungaran Timur Kabupaten Semarang”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, permasalahan yang dapat diidentifikasi sebagai berikut :

- 1.2.1 Aktivitas guru dalam pengelolaan pembelajaran IPS cenderung menggunakan metode diskusi secara klasikal sehingga aktivitas siswa dalam pembelajaran belum maksimal. Partisipasi siswa dalam pembelajaran berdiskusi sangat rendah, siswa cenderung pasif dan hanya beberapa siswa yang aktif.
- 1.2.2 Guru belum memaksimalkan penggunaan media pembelajaran.
- 1.2.3 Penggunaan media *LCD* masih sangat terbatas.
- 1.2.4 Kurangnya minat dan antusias siswa dalam mengikuti mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.
- 1.2.5 Semangat belajar atau motivasi belajar masih rendah.
- 1.2.6 Keaktifan siswa masih kurang dalam pembelajaran.
- 1.2.7 Berdasarkan hasil data dokumen, IPS merupakan mata pelajaran yang memiliki rata-rata paling rendah diantara 5 mata pelajaran (PPKn, Bahasa Indonesia, IPA, IPS, dan SBdP) yaitu 46,42%.

1.3 Pembatasan Masalah

Dalam penelitian ini peneliti membatasi masalah pada penggunaan media *LCD*, keaktifan siswa, dan hasil belajar IPS siswa kelas IV SD Gugus Gatot Subroto Kecamatan Ungaran Timur Kabupaten Semarang. Peneliti ingin mengetahui hubungan penggunaan media *LCD* dan keaktifan siswa terhadap hasil belajar IPS kelas IV SD Gugus Gatot Subroto Kecamatan Ungaran Timur Kabupaten Semarang.

1.4 Rumusan Masalah

- 1.4.1 Apakah ada hubungan yang positif penggunaan media *LCD* dengan hasil belajar IPS kelas IV SD Gugus Gatot Subroto Kecamatan Ungaran Timur Kabupaten Semarang?
- 1.4.2 Apakah ada hubungan yang positif keaktifan siswa dengan hasil belajar IPS kelas IV SD Gugus Gatot Subroto Kecamatan Ungaran Timur Kabupaten Semarang?
- 1.4.3 Apakah ada hubungan yang positif penggunaan media *LCD* dan keaktifan siswa dengan hasil belajar IPS kelas IV SD Gugus Gatot Subroto Kecamatan Ungaran Timur Kabupaten Semarang?

1.5 Tujuan Penelitian

- 1.5.1 Untuk menguji hubungan penggunaan media *LCD* dengan hasil belajar IPS kelas IV SD Gugus Gatot Subroto Kecamatan Ungaran Timur Kabupaten Semarang.
- 1.5.2 Untuk menguji hubungan keaktifan siswa dengan hasil belajar IPS kelas IV SD Gugus Gatot Subroto Kecamatan Ungaran Timur Kabupaten Semarang.
- 1.5.3 Untuk menguji hubungan penggunaan media *LCD* dan keaktifan siswa dengan hasil belajar IPS kelas IV SD Gugus Gatot Subroto Kecamatan Ungaran Timur Kabupaten Semarang.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoretis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat sebagai bahan referensi yang dapat digunakan untuk memperoleh gambaran mengenai hubungan penggunaan media *LCD* dan keaktifan siswa terhadap hasil belajar IPS kelas IV SD Gugus Gatot Subroto Kecamatan Ungaran Timur Kabupaten Semarang, penelitian ini juga dapat dijadikan sebagai bahan kajian dan pertimbangan dalam penelitian lanjutan yang masih relevan di masa mendatang.

1.6.2 Manfaat Praktis

1.6.2.1 Siswa

Dengan penggunaan media *LCD* siswa dapat mengalami pembelajaran yang bervariasi dan menantang sehingga dapat meningkatkan aktivitas dan antusiasme belajar siswa dalam mata pelajaran IPS.

1.6.2.2 Guru

Memberikan wawasan pengetahuan dan pemahaman bagi guru tentang kontribusi dampak penggunaan media *LCD* dan keaktifan siswa terhadap hasil belajar IPS, sehingga guru menjadi lebih kreatif dalam mendesain pembelajaran, serta menambah pengalaman guru dalam menyelesaikan permasalahan pembelajaran.

1.6.2.3 Sekolah

Dapat digunakan sebagai salah satu informasi untuk meningkatkan mutu pendidikan yang berhubungan dengan penggunaan media *LCD* dan keaktifan siswa.

1.6.2.4 Peneliti

Penelitian ini dapat menjadi wawasan pengetahuan untuk peneliti yang selanjutnya akan menjadi bekal menjadi guru yang profesional.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teori

2.1.1 Hakikat Belajar

2.1.1.1 Pengertian Belajar

Menurut Dimiyati (2015:7), belajar adalah tindakan dan sikap peserta didik yang kompleks. Belajar sebagai tindakan hanya dialami peserta didik. Sedangkan Dalyono (2015:49) mendefinisikan belajar adalah kegiatan yang bertujuan memberikan perubahan tingkah laku, sikap, kebiasaan, ilmu pengetahuan, keterampilan, dan sebagainya dalam diri peserta didik. Slameto (2010:2) berpendapat bahwa belajar adalah kegiatan seseorang untuk mendapatkan perubahan perilaku secara keseluruhan dari hasil pengalaman hubungan dengan lingkungan.

Seseorang yang belajar akan mengalami perubahan tingkah laku. Perubahan terjadi karena interaksi dengan lingkungannya, bukan karena kedewasaan, kelelahan, penyakit atau pengaruh obat-obatan. Perubahan bersifat tetap, awet, dan menetap bukan hanya sesaat (Sinegar, 2014:5). Sedangkan Susanto (2016:4) berpendapat bahwa belajar adalah aktivitas yang dilakukan seseorang dengan sadar untuk mendapatkan konsep, pemahaman, atau pengetahuan baru agar seseorang berubah menjadi baik dalam berfikir, merasa, maupun dalam bertindak. Uno (2017:144) berpendapat bahwa belajar adalah

kegiatan yang dilakukan secara sadar untuk berubah menjadi lebih baik sebagai usaha untuk mencapai tujuan kurikulum.

Peneliti mengelaborasi pendapat dari Dimiyati (2015:7), Dalyono (2015:49), Slameto (2010:2), Sinegar (2014:5), Susanto (2016:4), dan Uno (2017:144) bahwa belajar merupakan kegiatan secara sadar yang dilakukan seseorang dengan tujuan untuk memberikan perubahan tingkah laku dari hasil pengalaman hubungan dengan lingkungan. Perubahan tersebut terjadi bukan karena kedewasaan, kelelahan, penyakit, ataupun obat-obatan.

2.1.1.2 Ciri-Ciri Belajar

Dalyono (2015:49-51) mengemukakan terdapat enam ciri-ciri belajar, antara lain: (a) belajar adalah suatu usaha; (b) belajar bertujuan untuk memberikan perubahan tingkah laku; (c) belajar bertujuan mengubah kebiasaan; (d) belajar bertujuan untuk mengubah sikap; (e) belajar bertujuan untuk mengubah keterampilan; dan (f) belajar bertujuan untuk menambah pengetahuan dalam berbagai bidang ilmu.

Menurut Sinegar (2014:5-6) belajar memiliki ciri-ciri sebagai berikut: (a) terdapat kemampuan untuk berubah; (b) perubahan menetap atau dapat disimpan; (c) perubahan akibat interaksi dengan lingkungan; (d) perubahan bukan karena kedewasaan, kelelahan, penyakit atau pengaruh obat-obatan.

Peneliti mengelaborasi pendapat dari Dalyono (2015:49-51) dan Sinegar (2014:5-6) bahwa ciri-ciri belajar adalah (a) adanya usaha; (b) mengalami perubahan tingkah laku; (c) perubahan bersifat tetap; (d) perubahan terjadi setelah

adanya interaksi; (e) perubahan dapat meningkatkan wawasan; dan (f) perubahan bukan karena kedewasaan, kelelahan, penyakit, atau pengaruh obat-obatan.

2.1.1.3 Faktor yang Memengaruhi Belajar

Dalyono (2015:55-60) mengemukakan terdapat dua faktor yang dapat memengaruhi peserta didik, antara lain:

- a. Faktor internal (dari dalam diri peserta didik), yaitu: kesehatan; inteligensi dan bakat; minat dan motivasi; serta cara belajar.
- b. Faktor eksternal (dari luar diri peserta didik), yaitu: keluarga; sekolah; masyarakat; serta lingkungan sekitar.

Menurut Slameto (2010:54-72) terdapat dua faktor yang memengaruhi belajar yang dijabarkan sebagai berikut:

- a. Faktor-Faktor Intern
 1. Faktor jasmaniah, yaitu: kesehatan dan cacat tubuh.
 2. Faktor psikologi, yaitu: inteligensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, dan kesiapan.
 3. Faktor kelelahan, yaitu: kelelahan jasmani dan kelelahan rohani (bersifat psikis).
- b. Faktor-Faktor Ekstern
 1. Faktor keluarga, yaitu: cara orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, dan latar belakang kebudayaan.

2. Faktor sekolah, yaitu: metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pengajaran, waktu sekolah, standar pelajaran di atas ukuran, keadaan gedung, metode belajar, dan tugas rumah.
3. Faktor masyarakat, yaitu: kegiatan siswa dalam masyarakat, mass media, teman bergaul, dan bentuk kehidupan masyarakat.

Faktor-faktor yang memengaruhi belajar menurut Karwati (2015:218-219) antara lain: (a) Faktor internal, yaitu jasmaniah, psikologis, dan kelelahan; dan (b) Faktor eksternal, yaitu keluarga, sekolah, dan masyarakat.

Peneliti mengelaborasi pendapat dari Dalyono (2015:49-51), Sinegar (2014:5-6), dan Karwati (2015:218-219) bahwa faktor yang memengaruhi belajar ada dua, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal yaitu faktor dari dalam peserta didik meliputi faktor jasmaniah atau kesehatan; psikologi termasuk intelegensi, minat dan bakat; serta faktor kelelahan yaitu kelelahan jasmani dan kelelahan rohani. Sedangkan faktor eksternal yaitu faktor yang berasal dari luar peserta didik meliputi keluarga, sekolah, dan masyarakat.

2.1.2 Hakikat Pembelajaran

2.1.2.1 Pengertian Pembelajaran

Sinegar (2014:17) berpendapat bahwa pembelajaran harus menghasilkan belajar peserta didik dan dilakukan dengan perencanaan yang terstruktur. Sedangkan menurut Susanto (2016:19), pembelajaran diartikan sebagai proses, perbuatan, cara mengajar, atau mengajarkan sehingga anak didik mau belajar.

Peneliti mengelaborasi pendapat dari Sinegar (2014:17) dan Susanto (2016:19) bahwa pembelajaran adalah sebuah kegiatan belajar mengajar yang di dalamnya terdapat usaha dan perencanaan agar peserta didik mau belajar.

2.1.2.2 Prinsip Pembelajaran

Asmani (2014:149-153), mengemukakan terdapat lima prinsip dalam pembelajaran, antara lain: (a) prinsip kesiapan dan motivasi; (b) prinsip penggunaan alat pemusat perhatian; (c) prinsip partisipasi aktif siswa; (d) prinsip umpan balik; (e) prinsip pengulangan.

Menurut Susanto (2016:86-89) terdapat sepuluh prinsip pembelajaran di Sekolah Dasar, antara lain: (a) prinsip motivasi; (b) prinsip latar belakang; (c) prinsip pemusatan perhatian; (d) prinsip keterpaduan; (e) prinsip pemecahan masalah; (f) prinsip menemukan; (g) prinsip belajar sambil bekerja; (h) prinsip belajar sambil bermain; (i) prinsip perbedaan individu; dan (j) prinsip hubungan sosial.

Peneliti mengelaborasi pendapat dari Asmani (2014:149-153) dan Susanto (2016:86-89) bahwa prinsip-prinsip dalam pembelajaran yaitu: (1) kesiapan dan

motivasi; (2) prinsip alat pemusat perhatian; (3) prinsip keaktifan siswa; (4) prinsip umpan balik; (5) prinsip pengulangan; (6) prinsip pemecahan masalah; (7) prinsip perbedaan individu; (8) prinsip belajar sambil bermain dan bekerja; (9) prinsip interaksi sosial; serta (10) prinsip keterpaduan.

2.1.3 Hasil Belajar

2.1.3.1 Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah perubahan pada diri peserta didik setelah kegiatan belajar mengajar berupa aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik (Susanto, 2016:5). Menurut Karwati (2015:216), hasil belajar adalah pencapaian yang diperoleh peserta didik akibat usaha dalam bentuk penguasaan, pengetahuan, dan keterampilan dasar sehingga peserta didik mengalami perubahan perilaku sehari-hari. Hasil belajar menurut Rifa'i (2012:69) adalah perubahan tingkah laku yang dialami peserta didik akibat proses pembelajaran.

Peneliti mengelaborasi pendapat dari Susanto (2016:5), Karwati (2015:216), dan Rifa'i (2012:69) bahwa hasil belajar adalah perubahan yang terjadi pada diri peserta didik pada kehidupan sehari-hari setelah mengalami kegiatan pembelajaran dalam bentuk aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dalam penelitian ini, hasil belajar difokuskan pada muatan pelajaran IPS kelas IV pada Kompetensi Dasar 3.2 Mengidentifikasi keragamansosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang tahun pelajaran 2018/2019 pada aspek kognitif.

2.1.3.2 Faktor yang Memengaruhi Hasil Belajar

Menurut Susanto (2016:12) ada dua hal yang memengaruhi hasil belajar, antara lain: (a) siswa, yaitu tingkah laku intelektual, motivasi, minat, dan kesiapan siswa, baik jasmani maupun rohani; dan (b) lingkungan, yaitu sarana prasarana, kompetensi guru, kreatifitas guru, sumber-sumber belajar, metode, serta dukungan lingkungan keluarga, dan lingkungan.

Faktor-faktor yang memengaruhi hasil belajar menurut Djaali (2009:98) antara lain:

- a. Faktor internal, yaitu: jasmani, kecerdasan, minat dan motivasi, serta cara belajar.
- b. Faktor eksternal, yaitu: keluarga, sekolah, masyarakat, dan lingkungan sekitar.

Peneliti mengelaborasi pendapat dari Susanto (2016:12) dan Djaali (2009:98) bahwa faktor yang memengaruhi hasil belajar ada dua, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal yaitu faktor yang terdapat dalam diri siswa, yaitu jasmani, rohani, intelektual, minat, motivasi, kesiapan siswa, dan cara belajar. faktor eksternal yaitu faktor yang terdapat pada luar diri siswa, yaitu keluarga, sekolah, masyarakat, dan lingkungan sekitar. Dalam penelitian ini faktor yang dapat memengaruhi hasil belajar antara lain penggunaan media *LCD* dan keaktifan siswa.

2.1.4 Hakikat Media LCD

2.1.4.1 Pengertian Media

Dalam metodologi pengajaran terdapat dua aspek yang sangat berpengaruh, yaitu metode pengajaran dan media pengajaran sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar. Media pengajaran adalah suatu alat pada kegiatan belajar mengajar dalam komponen metodologi sebagai lingkungan belajar yang dioperasikan oleh seorang guru (Sudjana, 2017:1).

Menurut Rifa'i (2012:161), media pembelajaran yaitu alat bantu yang dioperasikan guru pada kegiatan belajar mengajar agar materi pembelajaran tersampaikan. Media berperan untuk meningkatkan strategi pembelajaran. Sedangkan Aqib (2013:50) menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan merangsang terjadinya kegiatan belajar mengajar pada peserta didik.

Hamdani (2016:89) berpendapat bahwa media merupakan alat bantu guru untuk menyampaikan materi kepada peserta didik supaya mudah dimengerti dan dipahami peserta didik sehingga meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik. Sedangkan menurut Sadiman (2014:7), media adalah segala sesuatu yang digunakan untuk mengirim pesan sehingga mampu merangsang pikiran, perasaan, perhatian, minat, dan perhatian agar kegiatan belajar mengajar berjalan lancar.

Pengertian media menurut Karwati (2015:224) adalah alat, metode, atau teknik dalam kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan komunikasi dalam pembelajaran. Menurut Daryanto (2016:5) media pendidikan adalah media yang digunakan sebagai alat pembelajaran.

Peneliti mengelaborasi pendapat dari Sudjana, 2017:1), Rifa'i (2012:161), Aqib (2013:50), Hamdani (2016:89), Sadiman (2014:7), Karwati (2015:224), dan Daryanto (2016:5) bahwa media merupakan alat pada kegiatan belajar mengajar yang digunakan sebagai penyalur informasi dan pendukung dalam pelaksanaan pembelajaran agar dapat menyalurkan pesan dan merangsang peserta didik supaya aktif serta berpartisipasi dalam pembelajaran.

2.1.4.2 Manfaat Media

Aqib (2013:51) menyampaikan terdapat delapan manfaat media pembelajaran secara umum, antara lain: (a) menyeragamkan penyampaian materi; (b) pembelajaran lebih jelas dan menarik; (c) terjadi interaksi dalam proses pembelajaran; (d) menghemat waktu dan tenaga; (e) meningkatkan kualitas hasil belajar; (f) menumbuhkan sikap positif belajar; (g) meningkatkan peran guru untuk lebih positif dan produktif.

Menurut Hamdani (2016:89-90), media memiliki beberapa fungsi, antara lain: (a) sebagai sarana bantu agar pembelajaran lebih efektif; (b) media sebagai komponen untuk menciptakan situasi pendidikan yang diharapkan; (c) media dapat mencapai tujuan pendidikan; (d) media mempercepat proses untuk mencapai tujuan pendidikan; (e) media meningkatkan kualitas kegiatan belajar mengajar; (f) media mengurangi penyakit verbalisme.

Manfaat media secara umum menurut Sadiman (2014:17-18) adalah sebagai berikut: (a) memperjelas penyajian pesan agar verbalisme berkurang; (b) mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera; (c) mengatasi sifat pasif

anak jika pemilihan media tepat dan bervariasi; (d) masalah dasar pendidikan dapat diatasi dengan media.

Arsyad (2017:29-30) mengemukakan bahwa manfaat media dalam kegiatan pembelajaran antara lain yaitu: (a) media dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar; (b) media dapat menarik dan merangsang perhatian peserta didik sehingga meningkatkan motivasi peserta didik; (c) media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu; (d) media dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada peserta didik tentang peristiwa-peristiwa di lingkungannya.

Peneliti mengelaborasi pendapat dari Aqib (2013:51), Hamdani (2016:89-90), Sadiman (2014:17-18), dan Arsyad (2017:29-30) bahwa manfaat media adalah (1) mengatasi perbedaan pengalaman; (2) menkonkritkan konsep-konsep yang abstrak; (3) mengatasi keterbatasan; (4) interaksi langsung; (5) menghasilkan keseragaman pengamatan; (6) merangsang dan membangkitkan motivasi untuk belajar; serta (7) menanamkan konsep dasar yang benar, konkrit, dan realistik.

2.1.4.3 Klasifikasi Media

Aqib (2013:52) mengklasifikasikan media menjadi tiga jenis media pembelajaran, antara lain:

- a. Media grafis (komunikasi verbal), terdiri atas gambar/foto, sketsa, diagram, bagan/*chart*, grafik/*graphs*, kartun, poster, peta/*globe*, papan flannel, dan papan buletin.

- b. Media audio (berkaitan dengan indra pendengaran), terdiri atas radio dan alat perekam pita magnetik.
- c. Multimedia (dibantu proyektor *LCD*), misalnya file program komputer multimedia.

Menurut Hamdani (2016:90-92), terdapat enam jenis media yang biasa digunakan dalam kegiatan belajar mengajar, antara lain: (a) media grafis, yaitu: gambar/foto, sketsa, diagram, bagan/chart, grafik (*graphs*); (b) teks; (c) audio; (d) grafik; (e) animasi; (f) video.

Beberapa jenis media yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar menurut Sudjana (2017:3-4) antara lain:

- a. Media grafis (media dua dimensi), misalnya gambar, foto, grafik, bagan atau diagram, poster, kartun, komik, dan sebagainya.
- b. Media tiga dimensi, contohnya model padat (*solid model*), model penampang, model susun, model kerja, *mock up*, *diorama*, dan sebagainya.
- c. Media proyeksi, misalnya *slide*, *strips*, *film*, penggunaan OHP dan *LCD*.
- d. Media lingkungan sebagai media pembelajaran.

Karwati (2015:235-243) menyederhanakan pengelompokan media sebagai berikut: (a) Media visual, yaitu: media visual diproyeksikan, media visual tidak diproyeksikan, gambar fotografik, dan media grafis.; (b) Media audio; (c) Media audio-visual; (d) Media cetak, yaitu buku pelajaran, surat kabar, majalah, ensiklopedi, buku suplemen, dan pengajaran berprogram.; (e) Media model; (f) Media realia; (g) Belajar benda sebenarnya melalui *specimen*; (h)Komputer, yaitu

Computer Assisted Instruction (CAI) dan *Computer Managed Instruction* (CMI); (i) Multimedia; serta (j) Internet.

Peneliti mengelaborasi pendapat dari Aqib (2013:52), Hamdani (2016:90-92), Sudjana (2017:3-4), dan Karwati (2015:235-243) bahwa jenis-jenis media antara lain: (1) media visual berupa media yang dapat diproyeksikan seperti OHP dan *LCD* serta media yang tidak dapat diproyeksikan seperti grafis, dua dimensi, dan tiga dimensi; (2) media audio berupa radio dan alat perekam; (3) media audio-visual; (4) media cetak berupa teks; (5) media model; (6) media relia; (7) media komputer yaitu CIA dan CMI; (8) multimedia yaitu penggabungan dua atau lebih media; (9) internet; (10) lingkungan sebagai media pembelajaran.

2.1.4.4 Media Proyeksi

Klasifikasi media proyeksi menurut Sudjana (2017:96-128) adalah sebagai berikut: (a) Over Head Projector (OHP); dan (b) Slide dan Filmstrip. Menurut Uno (2017:131) media diproyeksikan yang banyak dikenal adalah OHP, *slide*, *filmstrips*, dan *opaque*. Sedangkan media yang dapat memproyeksikan adalah proyektor yaitu *overhead projector*, *slide projector*, *opaque projector* termasuk *LCD*.

Peneliti mengelaborasi pendapat dari Sudjana (2017:96-128) dan Uno (2017:131) bahwa ada beberapa media proyeksi, antara lain OHP, *slide*, *filmstrips*, *opaque*, *overhead projector*, *slide projector*, *opaque projector*, dan *LCD*. Namun, media proyeksi yang sering digunakan dalam pembelajaran di sekolah adalah *LCD*.

2.1.4.5 Pengertian Media LCD

Media *LCD* merupakan jenis media perangkat keras yang dapat memproyeksikan sesuatu (Sudjana, 2015:96). Menurut Karwati (2015:235) Media *LCD* merupakan media visual yang diproyeksikan berbantuan komputer sebagai media pembelajaran untuk menarik minat peserta didik untuk belajar. Daryanto (2016:213) berpendapat bahwa Media *LCD* (*Liquid Crystal Display*) merupakan alat optik yang dapat menghasilkan cahaya tanpa mematikan lampu ruangan untuk memproyeksikan tulisan, gambar, atau keduanya pada layar.

Peneliti mengelaborasi pendapat dari Sudjana, 2015:96), Karwati (2015:235), dan Daryanto (2016:213) bahwa *LCD* merupakan media pembelajaran elektronik berupa perangkat keras yang dapat menampilkan gambar visual berupa tulisan, gambar, atau keduanya pada layar untuk menarik minat siswa agar dapat mencapai tujuan pembelajaran.

2.1.4.6 Kelebihan Media LCD

Menurut Sadiman (2014:62-64), *LCD* memiliki beberapa kelebihan, antara lain: (a) gambar lebih jelas; (b) guru dapat mengajar dan berhadapan dengan peserta didik; (c) dapat memproyeksikan benda kecil; (d) dapat menarik minat siswa; (e) tidak memerlukan operator; (f) lebih sehat dibanding papan tulis; (g) dapat digunakan semua ukuran kelas; (h) teknik penyajian menarik dan tidak membosankan; (i) mengefisienkan tenaga dan waktu; serta (j) dapat dikontrol oleh guru.

Kelebihan *LCD* menurut Sudjana (2015:97-98), yaitu: (1) praktis; (2) memberikan waktu tatap muka dengan peserta didik; (3) memberikan waktu mencatat bagi peserta didik; (4) bervariasi, menarik, dan tidak membosankan; (5) penyajian dengan berbagai kombinasi warna; (6) dapat digunakan terus-menerus; (7) dapat menyesuaikan materi pembelajaran; (8) dibawah kontrol guru; (9) tidak membutuhkan operator khusus.

Menurut Daryanto (2016:218), kelebihan penggunaan media *LCD* antara lain: (a) menghasilkan variasi warna yang baik; (b) intensitas cahaya tinggi; (c) proyektor paling kuat; (d) pantulan proyeksi jelas pada ruangan terang; (e) menjangkau kelompok besar; (f) dapat digunakan berkali-kali; (g) tembok dapat sebagai bidang proyeksi; (h) dapat menampilkan unsur-unsur media. Petunjuk pengoperasian *LCD* secara umum sebagai berikut:

- a. Hubungkan *LCD* dengan listrik, apabila lampu indikator *power* berwarna *orange* berarti *LCD* siap digunakan;
- b. Buka lensa;
- c. Tekan 2 detik tombol *power*, tunggu hingga berwarna hijau dan *display* tampil sepenuhnya selama 10-30 detik;
- d. Nyalakan peralatan pendukung;
- e. Tekan tombol *source* untuk memilih peralatan yang didisplay atau *automatic source* untuk pencarian peralatan terdekat.

Peneliti mengelaborasi pendapat dari Sadiman (2014:62-64), Sudjana (2015:97-98), dan Daryanto (2016:218) bahwa *LCD* memiliki kelebihan daripada media yang lainnya yaitu: (1) menghasilkan variasi warna yang baik sehingga

gambar lebih jelas; (2) intensitas cahaya tinggi sehingga lebih sehat; (3) awet; (4) menarik, tidak membosankan dan dapat menarik minat siswa; (5) menjangkau kelompok besar; (6) dapat digunakan berkali-kali atau terus menerus; (7) dibawah kontrol guru; (8) dapat menampilkan unsur-unsur media.

2.1.4.7 Kekurangan Media LCD

Menurut Sadiman (2014:62-64), kelemahan penggunaan media *LCD* antara lain: (a) *LCD* memerlukan peralatan khusus; (b) *LCD* memerlukan waktu, usaha, dan persiapan yang baik; serta (c) jika guru kurang menguasai *LCD*, media ini hanya sebagai pengganti papan tulis dan peserta didik akan pasif.

Kelemahan *LCD* menurut Sudjana (2015:97-98), yaitu: (a) memerlukan bantuan perangkat keras lainnya; (b) persiapan harus baik dan terencana; (c) memerlukan keterampilan khusus; (d) memerlukan penataan ruang yang baik; (e) cara kerja harus sistematis dan terarah; (f) memiliki keterampilan menulis materi yang baik.

Daryanto (2016:218) berpendapat, kekurangan *LCD* sebagai media proyeksi adalah: (a) pengganti *light blub*; (b) harus tersedia listrik; (c) mudah panas; (d) setelah 1000 jam pemakaian warna berubah kekuningan; (e) perlu keterampilan khusus; (f) butuh perawatan khusus; (g) berbantuan media lain.

Peneliti mengelaborasi pendapat dari Sadiman (2014:62-64), Sudjana (2015:97-98), dan Daryanto (2016:218) bahwa selain memiliki kelebihan, *LCD* juga memiliki beberapa keterbatasan antara lain: (1) membutuhkan persiapan yang baik (2) harus tersedia listrik; (3) mudah panas; (4) penataan ruang harus baik; (5)

perlu keterampilan khusus; (6) butuh perawatan khusus; (7) berbantuan media lain.

2.1.4.8 Manfaat Penggunaan Media LCD

Manfaat penggunaan media *LCD* menurut Daryanto (2016:223-224) antara lain: (a) media dapat mengatasi keterbatasan pengalaman peserta didik; (b) media menanamkan konsep dasar yang betul, konkrit, dan nyata; (c) media meningkatkan keinginan dan minat siswa; (d) media merangsang motivasi peserta didik; (e) media memperjelas informasi; (f) media mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.

Manfaat media dalam kegiatan belajar mengajar (media *LCD*) di sekolah menurut Sudjana (2017:2) adalah sebagai berikut: (a) pembelajaran lebih menarik minat peserta didik; (b) dapat memperjelas makna materi pembelajaran; (c) ada variasi dalam metode pembelajaran; (d) peserta didik lebih aktif dalam pembelajaran.

Peneliti mengelaborasi pendapat dari Daryanto (2016:223-224) dan Sudjana (2017:2) bahwa media *LCD* memiliki banyak manfaat antara lain: (1) media dapat mengaktifkan peserta didik; (2) media menanamkan konsep dasar yang betul, konkrit, dan nyata; (3) media menarik minat siswa; (4) media merangsang motivasi peserta didik; (5) media memperjelas informasi; (6) media mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.

2.1.4.9 Indikator Media LCD

Menurut Asyhar (2012:41) indikator penggunaan media pembelajaran (media *LCD*) antara lain: (a) memperjelas penyampaian materi pembelajaran; (b) meningkatkan motivasi siswa untuk belajar; (c) menarik perhatian siswa; (d) adanya kegiatan belajar mengajar yang interaktif; (e) keterampilan guru dalam penyampaian materi pembelajaran.

Indikator penggunaan media *LCD* menurut Daryanto (2016:223-224) antara lain: (a) media dapat mengatasi keterbatasan pengalaman peserta didik; (b) media menenangkan konsep dasar yang betul, konkrit, dan nyata; (c) media meningkatkan keinginan dan minat siswa; (d) media merangsang motivasi peserta didik; (e) media memperjelas informasi; (f) media mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.

Elaborasi dari pendapat Asyhar (2012:41) dan Daryanto (2016:223-224) dijadikan sebagai indikator penelitian pada variabel penggunaan media *LCD* adalah: (a) memperjelas penyampaian materi pembelajaran, (b) meningkatkan motivasi siswa untuk belajar; (c) menarik perhatian siswa; (d) adanya kegiatan belajar mengajar yang interaktif; (e) media memperjelas informasi.

2.1.5 Tercipta Pembelajaran Aktif

2.1.5.1 Pembelajaran Aktif

Pembelajaran aktif adalah metode pengajaran yang mengikutsertakan peserta didik untuk aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Pembelajaran aktif menggiring peserta didik untuk melakukan pengalaman belajar yang bermakna dan berfikir apa yang akan dilakukan dalam kegiatan belajar mengajar (Warsono, 2017:12). Menurut Asmani (2014:74), pembelajaran aktif beranggapan bahwa belajar dapat meningkatkan pemahaman terhadap pengalaman dan informasi yang dilakukan oleh peserta didik. Pembelajaran ini juga beranggapan bahwa mengajar dapat mengembangkan inisiatif dan tanggung jawab peserta didik untuk tetap belajar seumur hidupnya.

Sinegar (2014:106) berpendapat bahwa pembelajaran aktif digunakan untuk memaksimalkan kemampuan peserta didik, sehingga peserta didik dapat memperoleh hasil belajar yang maksimal sesuai karakteristiknya serta mempertahankan perhatian peserta didik pada kegiatan belajar mengajar. Sedangkan menurut Uno (2017:77) pembelajaran aktif mengharapkan adanya keaktifan siswa dalam hal berfikir, berinteraksi, mencoba, menemukan konsep baru, atau menghasilkan sebuah karya.

Peneliti mengelaborasi pendapat dari Warsono (2017:12), Asmani (2014:74), Sinegar (2014:106), dan Uno (2017:77) bahwa pembelajaran aktif merupakan sebuah strategi pembelajaran yang melibatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Keaktifan tersebut berupa berfikir, berinteraksi, mencoba,

menemukan konsep baru, menghasilkan karya, berinisiatif, dan bertanggung jawab.

2.1.5.2 Pengertian Keaktifan Siswa

Kecenderungan psikologi beranggapan bahwa anak disebut sebagai makhluk yang aktif. Anak memiliki motivasi melakukan sesuatu, serta memiliki kemauan, dan aspirasinya sendiri. Belajar tidak dapat dipaksa dan dilimpahkan kepada orang lain (Dimiyati, 2015:44).

Menurut Asmani (2014:40), aktif dalam kegiatan belajar mengajar merujuk pada guru yang dapat menciptakan keadaan pembelajaran agar peserta didik aktif bertanya, mempertanyakan, dan mengemukakan pendapat. Belajar adalah proses aktif peserta didik dalam meningkatkan wawasannya. Peran aktif peserta didik sangat penting untuk menciptakan generasi kreatif.

Sinegar (2014:107) berpendapat bahwa belajar terjadi bila peserta didik aktif dalam kegiatan belajar mengajar dan dapat menentukan materi yang akan dipelajari dan cara mempelajarinya. Kondisi tersebut dapat dikatakan keaktifan siswa.

Peneliti mengelaborasi pendapat dari Dimiyati (2015:44), Asmani (2014:40), dan Sinegar (2014:107) bahwa keaktifan siswa merupakan suatu kegiatan belajar mengajar yang dapat melibatkan siswa untuk terlibat aktif untuk bertanya, mempertanyakan, mengemukakan pendapat, meningkatkan wawasan, menentukan materi, dan menentukan cara mempelajarinya.

2.1.5.3 Bentuk-Bentuk Keaktifan Siswa

Dalam kegiatan belajar mengajar, peserta didik akan memperlihatkan keaktifan. Bentuk keaktifan siswa ada dua, yaitu keaktifan fisik dan keaktifan psikis. Keaktifan fisik meliputi membaca, mendengar, menulis, berlatih keterampilan-keterampilan, dan sebagainya. Keaktifan psikis contohnya menggunakan pengetahuan untuk menyelesaikan masalah, membandingkan dua konsep, menyimpulkan hasil percobaan, dan kegiatan psikis yang lainnya (Dimiyati, 2015:45)

Menurut Hamalik (dalam Karwati, 2015:153-154) terdapat delapan kelompok bentuk keaktifan siswa, yaitu: (a) visual; (b) lisan; (c) mendengar; (d) menulis; (e) menggambar; (f) metrik; (g) mental; dan (h) emosional.

Peneliti mengelaborasi pendapat dari Dimiyati (2015:45) dan Hamalik (dalam Karwati, 2015:153-154) bahwa bentuk-bentuk keaktifan siswa banyak bentuknya dari keaktifan fisik hingga keaktifan psikis. Keaktifan fisik berupa membaca atau visual, lisan, mendengar, menulis, menggambar, metrik, berlatih keterampilan-keterampilan, dan sebagainya. Sedangkan keaktifan psikis berkaitan dengan mental dan emosional.

2.1.5.4 Faktor Keaktifan Siswa

Dalam Asmani (2014:152) mengemukakan cara-cara yang dapat dilakukan untuk mengaktifkan siswa, antara lain:

- a. Memberikan pertanyaan ketika proses kegiatan belajar mengajar.
- b. Mengerjakan latihan pada setiap akhir pembahasan.

- c. Melakukan percobaan dan memikirkan hipotesis.
- d. Membentuk kelompok belajar.
- e. Menerapkan pembelajaran kontekstual, kooperatif, dan kolaboratif.

Ciri pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan siswa menurut Uno (2017:33) antara lain: (a) siswa aktif mengemukakan pendapat, bertanya, dan memberi simpulan; (b) adanya interaksi dengan peserta didik; (c) memberi kesempatan siswa menilai karyanya sendiri; (d) mengoptimalkan sumber belajar.

Karwati (2015:154) faktor yang dapat meningkatkan keaktifan siswa adalah: (a) memberikan motivasi kepada peserta didik; (b) menjelaskan tujuan pendidikan; (c) mengingatkan kompetensi belajar; (d) memberikan stimulus; (e) memberi arahan; (f) memberi umpan balik; (g) memberi evaluasi; dan (h) menyimpulkan materi pelajaran.

Peneliti mengelaborasi pendapat dari Asmani (2014:152), Uno (2017:33), dan Karwati (2015:154) bahwa faktor yang dapat meningkatkan keaktifan siswa antara lain: (1) guru memotivasi siswa; (2) memberikan pertanyaan; (3) memberikan soal latihan dan evaluasi; (4) membentuk kelompok belajar; (5) memberikan umpan balik dan simpulan materi pembelajaran; (6) menerapkan model pembelajaran kontekstual, kooperatif, dan kolaboratif.

2.1.5.5 Cara Belajar Siswa Aktif (CBSA)

Cara Belajar Siswa Aktif (CBSA) sama maknanya dengan *Student Active Learning (SAL)*. CBSA merupakan salah satu strategi dalam kegiatan belajar mengajar yang mendorong keaktifan dan partisipasi peserta didik secara maksimal

agar peserta didik dapat mengalami perubahan kearah yang lebih baik. Indikator CBSA dari segi siswa ada empat, yaitu: (a) keinginan, keberanian menunjukkan minat, kebutuhan, dan permasalahannya; (b) keinginan, keberanian, dan kesempatan untuk ikutserta dalam kegiatan belajar mengajar; (c) menampilkan usaha dan kekreatifan belajar dalam menjalani dan menyelesaikan kegiatan belajar mengajar hingga berhasil; (d) kebebasan dan keleluasaan melakukan hal tersebut tanpa tekanan guru atau pihak lainnya (Sudjana, 2010:20-21).

Dalyono (2015:193-204) menyatakan bahwa CBSA merupakan salah satu strategi dalam kegiatan belajar mengajar yang menuntut keaktifan dan partisipasi peserta didik agar dapat merubah tingkah lakunya menjadi lebih efektif dan efisien. Prinsip-prinsip CBSA antara lain: (a) stimulasi belajar; (b) perhatian dan motivasi; (c) respon yang dipelajari; (d) penguatan; serta (e) pemakaian dan pemindahan.

Menurut Uno (2017:32) secara sederhana, CBSA dapat berarti strategi pembelajaran untuk meningkatkan keaktifan siswa secara jasmani, rohani, kecerdasan, dan psikis. CBSA memiliki tujuan meningkatkan hasil belajar pada tiga ranah, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik.

CBSA menurut Dimiyati (2015:115) adalah strategi pembelajaran untuk meningkatkan kecerdasan dan psikis peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar yang melibatkan peserta didik. Rambu-rambu CBSA antara lain: (a) kuantitas dan kualitas pembelajaran; (b) pendorong siswa menunjukkan minat, keinginan, dan motivasi; (c) keikutsertaan peserta didik dalam pembelajaran; (d) usaha dan kreativitas peserta didik; (e) rasa ingin tahu; (f) rasa lapang dan

independen; (g) kuantitas dan kualitas guru untuk mendorong keaktifan; (h) guru sebagai inovator dan motivator; (i) guru tidak otoriter; (j) kuantitas dan kualitas metode serta media; (k) keterikatan guru dan program pembelajaran; (l) variasi interaksi guru dan peserta didik; (m) aktivitas dan kesenangan peserta didik.

Peneliti mengelaborasi pendapat dari Sudjana, 2010:20-21), Dalyono (2015:193-204), Uno (2017:32), dan Dimiyati (2015:115) bahwa CBSA merupakan salah satu strategi dalam kegiatan belajar mengajar yang mendorong keaktifan dan partisipasi peserta didik secara maksimal agar peserta didik dapat merubah tingkah laku kearah yang lebih baik guna meningkatkan kecerdasan dan psikis peserta didik tersebut agar terjadi peningkatan hasil belajar.

2.1.5.6 Indikator Keaktifan Siswa

Asmani (2014:92) mengemukakan bahwa terdapat enam indikator keaktifan siswa dilihat dari aspek siswa aktif, yaitu: (a) membangun konsep bertanya; (b) bertanya; (c) bekerja, terlibat, dan berpartisipasi; (d) menemukan dan memecahkan masalah; (e) mengemukakan gagasan; dan (f) mempertanyakan gagasan.

Indikator keaktifan siswa menurut Sinegar (2014:112-113) adalah sebagai berikut: (a) berfikir komplek (*complex thinking*); (b) memproses informasi (*information processing*); (c) berkomunikasi efektif (*effective communication*); (d) bekerja sama (*cooperation/colaboration*); serta (e) berdaya nalar efektif (*effective habits of mind*).

Elaborasi indikator keaktifan siswa menurut Asmani (2014:92) dan Sinegar (2014:112-113) dijadikan indikator penelitian pada variabel keaktifan siswa antara lain: (a) bertanya; (b) bekerja, terlibat, dan berpartisipasi; (c) menemukan dan memecahkan masalah; (d) mengemukakan gagasan; (e) berkomunikasi efektif; (f) bekerja sama.

2.1.6 Muatan Pelajaran IPS

2.1.6.1 Pengertian IPS

Menurut Gunawan (2016:48), IPS merupakan bahan kajian yang telah disederhanakan, diadaptasi, diseleksi, dan dimodifikasi dan diorganisasikan dari konsep-konsep dan keterampilan Sejarah, Geografi, Sosiologi, Antropologi, dan Ekonomi. Sedangkan Susanto (2016:138) berpendapat bahwa IPS hakikatnya untuk meningkatkan konsep pemikiran berdasarkan kenyataan di lingkungan sosial peserta didik agar dapat menciptakan warga negara yang baik dan bertanggung jawab terhadap bangsa dan negara.

Peneliti mengelaborasi pendapat dari Gunawan (2016:48) dan Susanto (2016:138) bahwa IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang terdapat pada sekolah dasar yang bertujuan meningkatkan wawasan dan pengetahuan peserta didik agar dapat menciptakan warga Negara yang baik dan bertanggung jawab terhadap bangsa dan negara.

2.1.6.2 Tujuan Pendidikan IPS

Menurut Gunawan (2016:51), muatan pelajaran IPS bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

- a. Mengetahui konsep-konsep kehidupan masyarakat dan lingkungannya;
- b. Memiliki kemampuan untuk berfikir kritis dan logis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial;
- c. Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan;

- d. Memiliki kemampuan berkomunikasi, kerjasama, dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk ditingkat lokal, nasional, dan global.

Tujuan utama pembelajaran IPS adalah mengembangkan bakat peserta didik untuk peka pada masalah sosial di masyarakat, berkepribadian positif terhadap perbaikan segala permasalahan, memiliki keterampilan menyelesaikan masalah sehari-hari pada dirinya dan masyarakat (Susanto, 2016:145).

Peneliti mengelaborasi pendapat dari Gunawan (2016:51) dan Susanto (2016:145) bahwa tujuan pendidikan IPS adalah (1) mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat; (2) memiliki mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi dalam masyarakat; serta (3) terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari.

2.1.6.3 Ruang Lingkup IPS

Menurut Gunawan (2016:51), ruang lingkup muatan pelajaran IPS meliputi: (a) manusia, tempat, dan lingkungan; (b) waktu, keberlanjutan, dan perubahan; (c) sistem sosial dan budaya; (d) perilaku ekonomi dan kesejahteraan; (e) IPS SD sebagai Pendidikan Global (*global education*).

Susanto (2016:159-160) mengemukakan tema-tema pembelajaran IPS di Sekolah Dasar antara lain: (a) pendidikan IPS sebagai pendidikan nilai (*value education*); (b) pendidikan IPS sebagai pendidikan multikultural (*multicultural education*); (c) pendidikan IPS sebagai pendidikan global (*global education*).

Peneliti mengelaborasi pendapat dari Gunawan (2016:51) dan Susanto (2016:159-160) bahwa ruang lingkup IPS terdiri atas (1) manusia, tempat, dan lingkungan; (2) waktu, keberlanjutan, dan perubahan; (3) sistem sosial dan budaya (IPS sebagai pendidikan multikultural) (4) perilaku ekonomi dan kesejahteraan (IPS sebagai pendidikan nilai); (5) IPS SD sebagai Pendidikan Global (*global education*).

Adapun Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar mata pelajaran IPS kelas IV Sekolah Dasar dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 67 Tahun 2013 tentang Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum Sekolah Dasar/ Madrasah Ibtidaiyah adalah sebagai berikut:

KOMPETENSI INTI	KOMPETENSI DASAR
1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya	1.1 Menerima karunia Tuhan YME yang telah menciptakan waktu dengan segala perubahannya 1.2 Menjalankan ajaran agama dalam berfikir dan berperilaku sebagai penduduk Indonesia dengan mempertimbangkan kelembagaan sosial, budaya, ekonomi dan politik dalam masyarakat 1.3 Menerima karunia Tuhan YME yang telah menciptakan manusia dan lingkungannya
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya	2.1 Menunjukkan perilaku jujur, disiplin bertanggung jawab, peduli, santun dan percaya diri sebagaimana ditunjukkan oleh tokoh-tokoh pada masa Hindu Buddha dan Islam dalam kehidupannya sekarang 2.2 Menunjukkan perilaku rasa ingin tahu, peduli, menghargai, dan bertanggungjawab terhadap kelembagaan sosial, budaya, ekonomi dan politik 2.3 Menunjukkan perilaku santun, toleran dan peduli dalam melakukan interaksi

	<p>sosial dengan lingkungan dan teman sebaya</p>
<p>3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain</p>	<p>3.1 Mengenal manusia, aspek keruangan, konektivitas antar ruang, perubahan dan keberlanjutan dalam waktu, sosial, ekonomi, dan pendidikan</p> <p>3.2 Memahami manusia, perubahan dan keberlanjutan dalam waktu pada masa praaksara, Hindu Budha, Islam dalam aspek pemerintah, sosial, ekonomi, dan pendidikan</p> <p>3.3 Memahami manusia dalam hubungannya dengan kondisi geografis di sekitarnya</p> <p>3.4 Memahami kehidupan manusia dalam kelembagaan sosial, ekonomi, pendidikan, dan budaya di masyarakat sekitar</p> <p>3.5 Memahami manusia dalam dinamika interaksi dengan lingkungan alam, sosial, budaya, dan ekonomi</p>
<p>4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia</p>	<p>4.1 Menceritakan tentang hasil bacaan mengenai pengertian ruang, konektivitas antar ruang, perubahan, dan keberlanjutan dalam waktu, sosial, ekonomi, dan pendidikan dalam lingkup masyarakat di sekitarnya</p> <p>4.2 Merangkum hasil pengamatan dan menceritakan manusia, perubahan dan keberlanjutan dalam waktu pada masa praaksara, Hindu Budha, Islam dalam aspek pemerintah, sosial, ekonomi, dan pendidikan</p> <p>4.3 Menceritakan manusia dalam hubungannya dengan lingkungan geografis tempat tinggalnya</p> <p>4.4 Mendeskripsikan kehidupan manusia dalam kelembagaan sosial, pendidikan, ekonomi, dan budaya di masyarakat sekitar</p> <p>4.5 Menceritakan manusia dalam dinamika interaksi dengan lingkungan alam, sosial, budaya, dan ekonomi</p>

Tabel 2.1. Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar IPS Kelas IV SD

2.1.7 Hubungan Penggunaan Media *LCD* dengan Hasil Belajar IPS

Menurut Asyhar (2012:71) untuk ukuran terbatas, gambar digital proyeksi dapat ditampilkan dengan menggunakan monitor komputer atau laptop pribadi. Namun untuk sasaran kelompok besar atau massal dibutuhkan monitor televisi yang lebih besar atau panel *LCD* dengan overhead proyektor. Penggunaan media *LCD* dalam pembelajaran dapat merangsang siswa untuk memperhatikan materi yang sedang diajarkan. Jika peserta didik dapat lebih fokus kepada pembelajaran, maka dapat meningkatkan kemauan belajar peserta didik agar hasil belajar IPS khususnya kelas IV di SDN Gugus Gatot Subroto Kecamatan Ungaran Timur Kabupaten Semarang dapat meningkat. Namun guru juga berperan aktif dalam peningkatan hasil belajar menggunakan media *LCD*. Guru yang dapat menggunakan media *LCD* dengan baik akan lebih mempengaruhi peningkatan hasil belajar siswa, begitupun sebaliknya guru yang tidak dapat menggunakan *LCD* dengan baik akan mempengaruhi hasil belajar siswa.

Dalam penelitian ini peneliti berasumsi positif antara penggunaan media *LCD* dengan hasil belajar IPS kelas IV di SDN Gugus Gatot Subroto Kecamatan Ungaran Timur Kabupaten Semarang.

2.1.8 Hubungan Keaktifan Siswa dengan Hasil Belajar IPS

Menurut Dalyono (2015:44) kecenderungan psikologis dewasa ini menganggap anak adalah makhluk yang aktif. Anak memiliki dorongan untuk berbuat sesuatu, mempunyai kemauan dan aspirasi sendiri. Belajar tidak bisa dipaksakan oleh orang lain dan juga tidak bisa dilimpahkan kepada orang lain.

Siswa yang aktif dapat memahami materi pembelajaran dengan baik. Sebaliknya, siswa yang kurang aktif kurang dapat memahami materi pembelajaran yang telah diajarkan oleh guru. Guru juga dapat berperan dalam meningkatkan keaktifan siswa. Guru dapat memancing siswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran melalui metode dan pendekatan yang inovatif, agar siswa dapat memahami materi pembelajaran. Jika siswa dapat memahami pembelajaran dengan baik, maka akan berpengaruh positif terhadap hasil belajar IPS khususnya kelas IV di SDN Gugus Gatot Subroto Kecamatan Ungaran Timur Kabupaten Semarang.

Berdasarkan hal tersebut peneliti berasumsi positif antara keaktifan siswa dengan hasil belajar IPS kelas IV di SDN Gugus Gatot Subroto Kecamatan Ungaran Timur Kabupaten Semarang.

2.1.9 Hubungan antara Penggunaan Media *LCD* dan Keaktifan Siswa terhadap Hasil Belajar IPS

Menurut Karwati (2015:235), media *LCD* merupakan media visual yang diproyeksikan berbantuan komputer sebagai media pembelajaran untuk menarik minat peserta didik untuk belajar. Sinegar (2014:107) berpendapat bahwa belajar terjadi bila peserta didik aktif dalam kegiatan belajar mengajar dan dapat menentukan materi yang akan dipelajari dan cara mempelajarinya. Kondisi tersebut dapat dikatakan keaktifan siswa.

Hasil belajar menurut Susanto (2016:5) menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik sebagai hasil dari kegiatan belajar. Hasil belajar siswa

adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Untuk mengetahui hasil belajar yang telah dicapai dapat diketahui dengan mengadakan evaluasi.

Dalam sebuah pembelajaran, media *LCD* merupakan salah satu media penunjang berjalannya kegiatan belajar mengajar. Dalam era modern, penggunaan media *LCD* dalam proses pembelajaran sudah menjadi hal yang umum. Jika media tersebut dapat dimanfaatkan dengan baik maka dapat mendorong peserta didik untuk lebih aktif dalam pembelajaran di dalam kelas. Keaktifan yang diharapkan mencakup keaktifan visual, mental, ingatan, dan emosional. Keaktifan siswa dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan yang berdampak pada meningkatnya hasil belajar IPS khususnya kelas IV di SDN Gugus Gatot Subroto Kecamatan Ungaran Timur Kabupaten Semarang.

Dari uraian di atas, peneliti menyimpulkan bahwa penggunaan media *LCD* pada proses pembelajaran serta keaktifan siswa yang tinggi akan mengakibatkan hasil belajar yang diperoleh akan baik. Nilai yang difokuskan pada ranah kognitif, yaitu hasil belajar IPS kelas IV di SDN Gugus Gatot Subroto Kecamatan Ungaran Timur Kabupaten Semarang.

Peneliti berasumsi bahwa terdapat hubungan yang positif antara penggunaan media *LCD* dan keaktifan siswa terhadap hasil belajar IPS kelas IV di SDN Gugus Gatot Subroto Kecamatan Ungaran Timur Kabupaten Semarang.

2.2 Kajian Empiris

Penelitian ini didasarkan pada hasil penelitian relevan yang dilakukan oleh beberapa peneliti yang meneliti tentang penggunaan media *LCD* dan keaktifan siswa. Adapun hasil penelitian tersebut antara lain :

1. Penelitian yang dilakukan oleh Endang Susilowati tahun 2016 (Volume 1, Nomor 1) dengan judul “Penggunaan Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT pada Materi Struktur Tumbuhan Untuk Peningkatan Hasil Belajar dan Keaktifan Siswa Kelas VIII-F SMP Negeri 32 Semarang”. Hasil penelitian menunjukkan pengaruh penggunaan pembelajaran kooperatif tipe TGT berupa peningkatan hasil belajar Siklus I 77,17, Siklus II 83,23, rata-rata 79,09 tergolong baik .Untuk aktivitas siswa Siklus I 3,09, Siklus II 3,38 rata-rata 3,24 kategori baik, kinerja guru Siklus I 3,40 Siklus II 3,55, rata-rata 3,48 kategori amat baik, pembelajaran berpusat pada siswa dan terbangun suatu komunitas belajar yang kondusif sebagai upaya membangun kompetensi, sehingga permasalahan yang dihadapi dapat diminimalkan.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Djoko Hari Supriyanto tahun 2017 (Volume 3, Nomor 1) dengan judul “Peningkatan Keaktifan dan Prestasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA Melalui Metode Pembelajaran *Group Investigation* Kelas IV di SDN Tambakromo 2”. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah dilakukan pembelajaran dengan metode pembelajaran *Group Investigation*. Selain itu bimbingan dari guru juga membantu dalam proses pembelajaran. Pada siklus I nilai rata-rata mencapai 63, dan pada siklus II nilai rata-rata mencapai 69. Untuk ketuntasan

belajar siswa, pada siklus I mencapai 63,18%, sedangkan pada siklus II mencapai 77,27%. Maka, siswa kelas IV SDN Tambakromo 2 telah mencapai ketuntasan belajar secara klasikal. Dari hasil penelitian juga menunjukkan adanya peningkatan keaktifan belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari prosentase keaktifan belajar siswa pada siklus I adalah 31,81%, mengalami peningkatan pada siklus II menjadi 63,53%. Peningkatan dari siklus I sampai siklus II ini disebabkan karena siswa bisa menginvestigasi sendiri maupun secara berkelompok permasalahan-permasalahan yang ada, sehingga siswa dapat memecahkan dan menemukan jawaban dari permasalahan tersebut.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Emosda dan Eka Putri Anggraini tahun 2018 (Volume 3, Nomor 1) dengan judul “Hubungan Gaya Mengajar Guru dengan Keaktifan Belajar Siswa Sekolah Dasar”. Hasil penelitian menunjukkan uji dari uji normalitas untuk data gaya mengajar guru $L_o (0,0903) < L_{tabel} (0,1153)$, sedangkan data keaktifan belajar siswa didapat $L_o (0,1014) < L_{tabel} (0,1153)$. Uji homogenitas varians yang digunakan adalah Uji F dikatakan homogen apabila $F_{hitung} < F_{tabel}$, berdasarkan analisis data diperoleh $F_{hitung} (2,006) < F_{tabel} (3,15)$ maka berdasarkan hasil analisis dapat disimpulkan bahwa data bervariasi homogen. Dengan menggunakan rumus $(n-2)59-2 = 57$ pada $\alpha = 0,05$, maka dengan $dk 2$, untuk uji dua pihak $t_{0,95} = 1,6720$ mudah dilihat bahwa $t_{hitung} = 11,15883 > t_{tabel} = 1,6720$ maka terdapat hubungan gaya mengajar guru dengan keaktifan belajar siswa kelas V SD N 51/IV Kota Jambi.
4. Penelitian yang dilakukan oleh Ani Julia, Rindah Permatasari, dan Indria Susilawatitahun 2018 (Volume 6, Nomor 2) dengan judul “Penerapan Model Course Review Horay (CRH) Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa pada

Mata Pelajaran IPA di Kelas III SDN 7 Kebebu”. Hasil penelitian menunjukkan nilai dari jumlah 15 orang siswa yang mengalami peningkatan aktivitas belajar sebesar 61,27 dengan kategori kurang aktif pada siklus I dan meningkat menjadi 75,72 dengan kategori aktif pada siklus II. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa model Course Review Horay yang diterapkan dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan keaktifan siswa pada mata pelajaran IPA di kelas III SDN 7 Kebebu.

5. Penelitian yang dilakukan oleh Rochmad Ari Setyawan, Firosalia Kristin dan Indri Anugrahenitahun 2019 (Volume 3, Nomor 1) dengan judul “Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas 5 SD Melalui Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament*”. Hasil penelitian ini adalah dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa kelas 5 SD Negeri Karangduren 02 dengan menggunakan langkah-langkah model pembelajaran *Teams Games Tournament*. Hal tersebut dibuktikan dengan data meningkatnya rata-rata keaktifan pra-siklus sebesar 16,10 dengan kategori kurang aktif, siklus I rata-rata keaktifan meningkat menjadi 17,10 dengan kategori cukup aktif, dan siklus II rata-rata keaktifan meningkat menjadi 29,64 dengan kategori aktif. Untuk hasil belajar juga mengalami peningkatan dengan KKM yang ditentukan adalah 70, pada tahap prasiklus rata-rata hasil belajar siswa adalah 64,72 dengan frekuensi tuntas adalah 5 siswa dengan persentase 17,86% dan frekuensi tidak tuntas 23 siswa dengan persentase 82,14%. Pada siklus I rata-rata hasil belajar siswa meningkat sebanyak 5,77 menjadi 70,49 dengan frekuensi siswa tuntas sebanyak 17

siswa dengan persentase 60,71% dan frekuensi 11 siswa tidak tuntas dengan persentase 39,29%. Siklus II hasil belajar siswa kembali mengalami peningkatan sebanyak 19,51 menjadi 90,00 dengan frekuensi siswa tuntas sebanyak 26 siswa dengan persentase 92,86% dan frekuensi 2 siswa tidak tuntas dengan persentase 7,14%.

6. Penelitian yang dilakukan oleh Yulia Utamitahun 2017 (Volume 1, Nomor 1) dengan judul “Pengaruh Pemanfaatan Media Pembelajaran Proyektor *LCD* menggunakan Program Power Point terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Menentukan Volume Kubus dan Balok Pada Bangun Ruang”. Temuan penelitian ini sebagai berikut: (1) hasil belajar matematika siswa yang menggunakan media pembelajaran Proyektor *LCD* menggunakan Program Power Point diperoleh nilai rata-rata (\bar{X})= 8,43 dan standart deviasi (s) = 1,382, (2) hasil belajar matematika siswa yang menggunakan media pengajaran kertas karton diperoleh nilai rata-rata (\bar{X} = 7,36) dan standart deviasi (s) = 1,777. Artinya hasil belajar siswa yang diajar dengan media Pembelajaran Proyektor *LCD* lebih baik dari pada yang diajar dengan media kertas karton. Uji hipotesis menunjukkan bahwa $t_{hitung} = 2,518$ dan $t_{tabel} = 2,007$, untuk $\alpha = 0,05$ sehingga $t_{hitung} > t_{tabel}$,maka dapat disimpulkan bahwa Media Pembelajaran Proyektor *LCD* menggunakan Program Power Point berpengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa dalam menentukan volume kubus dan balok pada bangun ruang.
7. Penelitian yang dilakukan oleh Fanggi Ananta Tirtanatahun 2014 (Volume 3, Nomor 1 dan 3) dengan judul “Penerapan *Numbered Heads Together* untuk

Meningkatkan Keaktifandan Prestasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran *Entrepreneurship*”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) penerapan *numbered heads together* di kelas XI Perhotelan SMK Muhammadiyah berjalan baik, (2) penerapan *numbered heads together* dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa, dan (3) penerapan *numbered heads together* dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

8. Penelitian yang dilakukan oleh Apri Ardianto dan Widodo Budhitahun 2016 (Volume 3, Nomor 1) dengan judul “Hubungan Antara Gaya Mengajar Guru, Keaktifan Siswa dan Bimbingan Belajar di Luar Sekolah dengan Prestasi Belajar Fisika”. Hasil penelitian menunjukkan ada hubungan positif yang sangat signifikan antara gaya mengajar guru, keaktifan siswa, dan bimbingan belajar di luar sekolah dengan prestasi belajar fisika. Nilai koefisien determinasi $R^2 = 0.430$. Sumbangan efektif ketiga *predictor* sebesar 43,011%. Berasal dari gaya mengajar guru 16,128%, keaktifan siswa 6,440% dan bimbingan belajar di luar sekolah 20,442 %.
9. Penelitian yang dilakukan oleh Laelatul Badriah dan Rani Ayu Sholicha tahun 2016 (Volume 7, Nomor 1) dengan judul “Hubungan Kreativitas Guru dan Lingkungan Belajar terhadap Keaktifan Siswa Kelas III MIN Jejeran Bantul Tahun Ajaran 2015/2016”. Hasil penelitian menunjukkan adanya hubungan antara kreativitas guru dan lingkungan belajar terhadap keaktifan siswa dalam kategori cukup kuat. Hasil tersebut dibuktikan dari hasil perhitungan statistik dengan koefisien korelasi dan analisis regresi, dimana terdapat korelasi antara $R_{y. x_1-x_2}$ sebesar 0,450 pada taraf signifikan 5%

dengan sampel sebanyak 55 siswa. Nilai r hitung $>$ nilai r tabel yaitu $0,450 > 0,266$ pada taraf signifikansi 5% dengan kategori cukup kuat.

10. Penelitian yang dilakukan oleh Esy Widyastuti dan Sri Adi Widodo tahun 2016 dengan judul “Hubungan Antara Minat Belajar Matematika Keaktifan Siswa dan Fasilitas Belajar di Sekolah dengan Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas X SMK Se-Kecamatan Umbulharjo”. Jadi dapat disimpulkan bahwa keberhasilan belajar siswa dalam mempelajari matematika ditandai dengan prestasi belajarnya yang merupakan hasil evaluasi akhir dari kegiatan belajar itu sendiri. Salah satunya dari kedua faktor yang mempengaruhi prestasi belajar tersebut. Agar siswa meraih prestasi belajar yang maksimal, kedua faktor harus dikondisikan agar mendukung proses pembelajaran. Sehingga tujuan pendidikan dapat berjalan lancar, teratur, efektif, dan efisien dalam proses belajar mengajar.
11. Penelitian yang dilakukan oleh Regina Arzica Pranata dan Ivan Hanafi tahun 2017 (Volume 1, Nomor 1) dengan judul “Pengaruh Keaktifan Siswa dalam Kegiatan Ekstrakurikuler Multimedia Club (M2C) Terhadap Prestasi Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran Komposisi Foto Digital Kelas XI Multimedia SMKNegeri 2 Jakarta”. Terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara pengaruh keaktifan siswa dalam kegiatan ekstrakurikuler Multimedia Club terhadap prestasi belajar siswa ranah keterampilan dalam mata pelajaran komposisi foto digital dengan korelasi product moment menghasilkan r hitung sebesar 0,571 dengan r tabel pada tabel signifikansi 5% sebesar 0,44 sehingga r hitung $>$ r tabel. Dibuktikan pula dengan persamaan regresi $Y' = 67,48$

+ 0,136X. Nilai koefisien determinasi sebesar 32,55 yang berarti sumbangan pengaruh keaktifan siswa dalam kegiatan ekstrakurikuler Multimedia Club terhadap prestasi belajar siswa ranah keterampilan dalam mata pelajaran komposisi foto digital adalah sebesar 32,55%, sedangkan 67,45% ditentukan oleh faktor lain.

12. Penelitian yang dilakukan oleh Wawan Suseno, Ipung Yuwono, dan Gatot Muhsetyo tahun 2017 (Volume 2, Nomor 10) dengan judul “Peningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII Pada Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel dengan Pembelajaran Kooperatif *TGT*”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran kooperatif tipe *TGT* telah terlaksana dengan sangat baik, keaktifan belajar siswa yang diperoleh dari hasil observasi dan angket berada pada kategori tinggi dan baik, hasil belajar siswa mencapai 87,5 % dan telah mencapai nilai ≥ 70 .
13. Penelitian yang dilakukan oleh Haerudin tahun 2018 (Volume 2, Nomor 1) dengan judul “Meningkatkan Keaktifan Siswa pada Pembelajaran Sejarah Melalui Penerapan Model *Jigsaw Plus* pada Siswa Kelas XII IPS 3 SMAN 1 Selong Tahun Pembelajaran 2017/2018”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *Jigsaw Plus* dalam pembelajaran Masa Orde Reformasi telah berhasil meningkatkan keaktifan siswa kelas XII IPS 3 SMA Negeri 1 Selong tahun pembelajaran 2017/2018.
14. Penelitian yang dilakukan oleh Lukman Hakim, Fahrial Amiq, Dona Sandy Yudasmaratah tahun 2018 (Volume 1, Nomor 2) dengan judul “Upaya Meningkatkan Keaktifan Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani

Menggunakan Metode Bermain untuk Siswa Kelas V SDN 2 Pagelaran Kabupaten Malang”. Hasil penelitian yang telah diperoleh bahwa penggunaan metode bermain dalam pembelajaran pendidikan jasmani sub-bab kebugaran jasmani, dapat meningkatkan keaktifan siswa kelas V SDN 2 Pagelaran Kabupaten Malang.

15. Penelitian yang dilakukan oleh Abdurrohman tahun 2018 dengan judul “Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa dalam Pelajaran Melalui Kelompok Kecil”. Dalam penelitian ini ditemukan: (1) keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran PAI sebelum diadakan tindakan dalam kategori tinggi dan sangat tinggi masih rendah yaitu 20,8% atau 5 Orang. (2) Peningkatan keaktifan siswa setelah diberi tindakan melalui kelompok kecil yaitu $T_0 = 20,8\%$, $T_1 = 54,2\%$, $T_2 = 62,5\%$, dan $T_3 = 95,8\%$. (3) Hasil belajar siswa sebelum diadakan tindakan yaitu 33,3% atau 8 Orang siswa. (4) Peningkatan hasil belajar siswa setelah diberi tindakan melalui kelompok kecil yaitu $T_0 = 33,3\%$, $T_1 = 58,4\%$, $T_2 = 79,2\%$, dan $T_3 = 91,7\%$. Dengan demikian, telah terbukti bahwa pembelajaran metode kelompok kecil dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa.
16. Penelitian yang dilakukan oleh Suci Setyawati, Firosalia Kristin, dan Indri Anugraheni tahun 2019 (Volume 6, Nomor 2) dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa Kelas 2 SD”. Penelitian ini telah menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa, pada pra siklus 31% atau sebanyak 5 siswa yang memperoleh nilai lebih dari KKM. Pada siklus I

mengalami peningkatan menjadi 69% atau sebanyak 11 siswa. Pada siklus II mencapai 94% atau sebanyak 15 siswa. Maka dapat di hitung peningkatan pada penelitian keaktifan dari siklus I ke siklus II sebesar 14%, peningkatan hasil belajar siklus I ke siklus II sebesar 36%.Maka dapat di simpulkan bahwa pembelajaran dengan menerapkan model PBL mampu meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa kelas II SDN Tawang 01.

17. Penelitian yang dilakukan oleh Muchtar Ali A Satar tahun 2018 (Volume 7, Nomor 5) dengan judul “Pengaruh Keaktifan Siswa dalam Kepengurusan Organisasi Siswa Intra Sekolah (OSIS) terhadap Motivasi Belajar di SMA Negeri Sekecamatan Wates”. Hasil pengujian hipotesis menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan antara keaktifan siswa dalam kepengurusan OSIS terhadap motivasi belajar dengan nilai r_{hitung} 0,499 $> r_{tabel}$ 0,1203. Nilai Sig 0,00 $<$ taraf signifikansi 0,05. Persamaan Regresi $Y = 16,226 + 0,499X$ menunjukkan bahwa penerapan keaktifan siswa dalam kepengurusan OSIS bertambah satu, maka prestasi belajar bertambah 0,499. Nilai determinasi $R^2 = 33,3\%$ yang berarti sumbangan pengaruh keaktifan siswa dalam kepengurusan OSIS dengan motivasi belajar siswa SMA/MA Negeri Sekecamatan Wates adalah 33,3% sehingga masih terdapat 66,7% faktor lain yang dapat mempengaruhi motivasi belajar.
18. Penelitian yang dilakukan oleh Novita Lestari dan Eka Mustofa tahun 2014 (Volume 2, Nomor 2) dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Realia terhadap Keaktifan Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Sekolah Dasar Negeri Setia Darma 03 Tambun Selatan”.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa media realia dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa pada pelajaran IPA kelas IV di Sekolah Dasar Negeri Setia Darma 03 Tambun Selatan.

19. Penelitian yang dilakukan oleh Sindi Eka Setia Pranata tahun 2014 (Volume 2, Nomor 3) dengan judul “Penerapan Multimedia Berbasis Komputer dan LCD Proyektor Terhadap Hasil Belajar *Passing* Bawah Bolavoli pada Anak Tunarungu”. Dari hasil analisis data penelitian dapat disimpulkan bahwa selama 2 kali perlakuan, dengan menggunakan tes ketrampilan psikomotor yang diukur menggunakan *Brumbach forearms pass wall volley test* pada saat *pre-test* dan *post-test* terdapat pengaruh penerapan multimedia berbasis komputer dan LCD proyektor terhadap hasil belajar *passing* bawah bolavoli sebesar 14,78 %, yang dibuktikan dengan hasil t hitung $>$ t tabel ($6,876 > 1,943$) dengan signifikan 0,05.
20. Penelitian yang dilakukan oleh Tri Handoko, Suhartono, Trisaptuti Susiani tahun 2014 (Volume 3, Nomor 6.1) dengan judul “Penggunaan Media LCD dalam Peningkatan Pembelajaran IPS di Kelas V SD”. Simpulan penelitian ini adalah media LCD dapat meningkatkan pembelajaran IPS kelas V SD Negeri Tanjungsari tahun ajaran 2012/2013.
21. Penelitian yang dilakukan oleh Lukas Nasution, Sri Buwono, dan Okianna tahun 2015 dengan judul “Efektivitas Penggunaan Media LCD dalam pembelajaran Akuntansi Mata Pelajaran Ekonomi SMA Negeri 1 Sekadau”. Hasil penelitian menunjukkan setelah memperoleh data observasi, wawancara dan mengukur efektivitas penggunaan media LCD, peneliti

menyimpulkan bahwa penggunaan media *LCD* efektif dalam pembelajaran akuntansi pada mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 1 Sekadau Kabupaten Sekadau.

22. Penelitian yang dilakukan oleh Dedi Wahyudi dan Devi Septya Wardani tahun 2017 (Volume 18, Nomor 1) dengan judul “Upaya Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Akidah Akhlak Melalui Multimedia *LCD* Proyektor”. Berdasarkan hasil penelitian disimpulkan bahwa penerapan media: (1) Meningkatkan aktivitas belajar peserta didik. Hal tersebut berdasarkan studi pustaka yang peneliti peroleh. (2) Meningkatkan hasil belajar. Hal ini berdasarkan studi pustaka yang peneliti peroleh, dari hasil belajar pra siklus-siklus mengalami peningkatan.
23. Penelitian yang dilakukan oleh Dwi Dani Apriyani tahun 2017 (Volume 7, Nomor 2) dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Proyeksi Terhadap Hasil Belajar Matematika”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kelas eksperimen yaitu kelas yang menggunakan media proyeksi mempunyai hasil belajar yang cukup baik atau lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yaitu kelas yang menggunakan media konvensional. Maka dapat dikatakan terdapat pengaruh penggunaan media proyeksi terhadap hasil belajar matematika pada bangun ruang sisi datar.
24. Penelitian yang dilakukan oleh Amri Baihaqi Mashuda tahun 2019 (Volume 5, Nomor 1) dengan judul “Peningkatan Keaktifan dan Prestasi Belajar Siswa SMP PGRI Sengon dalam Pembelajaran Fisika menggunakan Metode PEO”. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan yang signifikan dari siklus I dan II

dalam keterlaksanaan pembelajaran. Peningkatan siklus I ke siklus II sebesar 8,33 %.

25. Penelitian yang dilakukan oleh Rizki Umi Nurbaeti, Suharto Linuwih, dan Saiful Ridlo tahun 2015 (Volume 4, Nomor 1) dengan judul “Perbandingan dan Hubungan Antara Skor Tes, Keaktifan, dan Keterampilan Proses Menggunakan *Scramble* Berbantuan CD”. Hasil uji t skor tes, keaktifan, dan keterampilan proses diperoleh $t_{hitung} \geq t_{tabel}$, maka hipotesis yang menyatakan ada perbedaan skor tes, keaktifan, dan keterampilan proses antara pembelajaran menggunakan model *scramble* berbantuan CD dengan pembelajaran yang menggunakan metode ceramah berbantuan CD diterima. Hasil uji korelasi diperoleh $r_{hitung} \geq r_{tabel}$, maka hipotesis yang menyatakan ada hubungan antara keaktifan dan keterampilan proses dengan skor tes dalam pembelajaran menggunakan model *scramble* berbantuan CD diterima. Jadi, ada perbedaan dan hubungan antara skor tes, keaktifan, dan keterampilan proses siswa dalam pembelajaran daur air menggunakan model *scramble* berbantuan CD dengan pembelajaran menggunakan metode ceramah berbantuan CD.
26. Penelitian yang dilakukan oleh Ummu Farwah tahun 2015 (Volume 1, Nomor 2) dengan judul “Penerapan *Project Based Learning* (PBL) dengan Media *Blog* Pembelajaran Kimia untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Materi Redoks pada Peserta Didik Kelas X MIPA 2 SMA Negeri 1 Kedungwuni Kabupaten Pekalongan Semester 2 Tahun Pelajaran 2014/2015”. Hasil penelitian menunjukkan terjadi peningkatan rata-rata nilai

ulangan harian dari 71,08 menjadi 80,94 dan ketuntasan klasikal dari 55% menjadi 85,29%.

27. Penelitian yang dilakukan oleh Daru Wahyuningsih tahun 2016 (Volume 1, Nomor 1) dengan judul “Active Learning Through Discussion in E-Learning”. Dalam ketiga subjek, para peneliti menerapkan strategi dan kemudian menganalisis hasilnya melalui data statistik setiap kursus e-learning. Berdasarkan penelitian, ditunjukkan bahwa siswa dapat melakukan pembelajaran aktif melalui diskusi dalam e-learning.
28. Penelitian yang dilakukan oleh Setyo Adi Nugroho dan Nugroho tahun 2016 (Volume 4, Nomor 2) dengan judul “Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa Melalui Penerapan Teori Konstruktivisme Berbasis Media *Wondershare Quizcreator*”. Kesimpulan penelitian pada artikel ini adalah penerapan metode belajar konstruktivisme dengan memanfaatkan media belajar *Wondershare Quiz Creator* telah berhasil meningkatkan keaktifan dan meningkatkan hasil belajar siswa kelas II SD Negeri 2 Pacarmulyo Wonosobo.
29. Penelitian yang dilakukan oleh Sri Wuryani Budi Astuti tahun 2016 (Volume 1, Nomor 1) dengan judul “Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif *Pokemon Card* untuk Meningkatkan Keterampilan Proses Belajar Materi Organisasi Kehidupan Siswa Kelas VII”. Hasil yang diperoleh saat mengamati keaktifan siswa didapatkan hasil nilai 80 – 100 ada 25%, nilai 60-79 ada 15,63 % dan nilai < 60 ada 59,38%. Dengan hasil ulangan harian yang tertinggi nilainya 75 dan yang terendah 45. Setelah dilakukan Siklus II untuk

nilai keaktifan siswa didapatkan nilai 80 -100 ada 62,5 %, nilai 60 – 79 ada 21,88 % dan nilai < 60 ada 15,63 % dengan hasil Ulangan harian sebagai berikut: nilai terendah 65, tertinggi 95 dengan nilai rata – rata 62,26. Perbedaan perolehan hasil siklus I ke siklus II menunjukkan peningkatan yang signifikan.

30. Penelitian yang dilakukan oleh Zulaikha Marta Sani, Sudarmin, Sri Nurhayati tahun 2016 (Volume 1, Nomor 1) dengan judul “Pembelajaran *Team Game Tournament* Berbantuan Media *Number Card* untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa”. Berdasarkan hasil analisis tersebut disimpulkan bahwa pembelajaran *Team Game Tournament* berbantuan media *Number Card* dapat meningkatkan keaktifan siswa kelas XI IPA 3 SMA N 9 Semarang.
31. Penelitian yang dilakukan oleh Fardatun Ni'mah tahun 2017 (Volume 3, Nomor 1) dengan judul “Penerapan Strategi Pembelajaran *Active Knowledge Sharing* Disertai Media Video Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar IPA Siswa Kelas VI”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai aspek keaktifan belajar IPA siswa sebelum diberi tindakan strategi pembelajaran *active knowlegde sharing* disertai media video (prasiklus) masih rendah. Keaktifan belajar siswa prasiklus yang dilihat dari aspek keaktifan sebesar 47,5%. Pada siklus I, telah diterapkan tindakan strategi pembelajaran *active knowlegde sharing* disertai media video terjadi peningkatan rata-rata capaian aspek keaktifan belajar IPA siswa mencapai 69,01%. Pada akhir siklus II tindakan strategi pembelajaran *active knowlegde sharing* disertai media video keaktifan belajar IPA siswa meningkat menjadi 82,11%.

32. Penelitian yang dilakukan oleh Margaret Fitzsimons tahun 2014 (Volume 3, Nomor 1) dengan judul “Engaging Students' Learning Through Active Learning”. Hasilnya positif dengan keterlibatan siswa dan peringkat pembelajaran yang sangat tinggi dan umpan balik dari bisnis menunjukkan penghargaan karena memiliki perspektif generasi yang berbeda membantu proyek mereka. Modul berhasil diperluas untuk 2013 dan 2014 untuk memperhitungkan umpan balik dengan meningkatkan bobot tugas untuk siswa, dengan memperkenalkan refleksi setiap dua minggu dan dengan menyimpan log dan notulen dari semua pertemuan dengan bisnis.
33. Penelitian yang dilakukan oleh Mohamed Ibrahim tahun 2014 (Volume 5, Nomor 2) dengan judul “Educators’ Use of Technology in Arkansas Public Schools”. Hasil penelitian tentang pendidik APS menyatakan bahwa menggunakan teknologi untuk membuat dan menyampaikan pelajaran membantu mereka dalam mengajar dan menyelesaikan pekerjaan administrasi, menghemat waktu mereka, dan memungkinkan mereka untuk fokus pada pengajaran. Mereka mengindikasikan bahwa menciptakan komunitas pelajar untuk berbagi ide tentang teknologi memiliki pengaruh yang jauh lebih besar pada praktik mereka daripada kegiatan pengembangan profesional atau konsultasi koordinator teknologi.
34. Penelitian yang dilakukan oleh Abile Teshita, Abdulkadir Beyan and Diriba Shankotahun 2016 (Volume 2, Nomor 1) dengan judul “Improving students’ learning through Liquid Crystal Display (*LCD*) based instruction: An action research”. Namun, hasilnya tidak menunjukkan ketidaksepakatan yang kuat

terhadap penggunaan perangkat teknologi ini karena nilai rata-rata menyimpang menuju skala yang belum diputuskan. Mengenai tingkat persetujuan siswa dalam memperoleh pelajaran setelah intervensi, ada sedikit peningkatan dalam kaitannya dengan keadaan ketidakstabilan mereka yang ditampilkan sebelum intervensi. Membuang-buang waktu dihindari, dan beberapa pelajaran telah dipelajari dengan baik. Namun, penelitian lebih lanjut diperlukan untuk memperbaiki situasi dengan sangat baik.

35. Penelitian yang dilakukan oleh Mark Nichol tahun 2016 (Volume 20, Nomor 1) dengan judul “Reading and Studying on the Screen: An Overview of Literature Towards Good Learning Design Practice”. Dalam konteks ini sudah saatnya untuk mempertimbangkan potensi membaca di layar dari perspektif desain pembelajaran. Artikel ini membahas studi yang berkaitan dengan membaca di layar, dan menyarankan prinsip praktik yang baik untuk desain pembelajaran di layar saja.
36. Penelitian yang dilakukan oleh Netty Apriyanti, Rizki Israeni Nur, Suzieleez Syrene Abdul Rahim, and Mohd Shahril Nizam Shahrarom tahun 2017 (Volume 1, Nomor 2) dengan judul “The Effectiveness of Using Multimedia in Teaching Physics to Gauge Student Learning Outcomes In The Senior High School in Indonesia”. Analisis data menunjukkan bahwa menggunakan multimedia meningkatkan hasil belajar siswa. Efek ukuran hasil adalah 0,82 yang menunjukkan peningkatan yang signifikan. Berdasarkan temuan, penelitian ini menunjukkan bahwa menggunakan multimedia sangat efektif

dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam Fisika, terutama dalam gerak lurus ke depan.

Berdasarkan penelitian di atas yang menyatakan bahwa terdapat hubungan positif antara penggunaan media *LCD* dengan hasil belajar IPS siswa, dan juga penelitian yang menyatakan hubungan positif antara keaktifan siswa dengan hasil belajar IPS siswa dijadikan pijakan untuk memperkuat deskripsi, asumsi, dan prediksi peneliti di dalam penelitian yang dilakukan dengan judul “Hubungan Penggunaan Media *LCD* dan Keaktifan Siswa terhadap Hasil Belajar IPS Kelas IV Gugus Gatot Subroto Kecamatan Ungaran Timur Kabupaten Semarang”

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah sebagai berikut:

1. Lokasi penelitian di SD Negeri Gugus Gatot Subroto Kecamatan Ungaran Timur Kabupaten Semarang, yaitu SDN Beji 01, SDN Beji 02, SDN Kalirejo 01, dan SDN Leyangan.
2. Berikut ini uraian indikator dari variabel, yaitu:
 - a. Dalam penelitian ini, yang menjadi landasan peneliti untuk mengukur penggunaan media *LCD* siswa kelas IV SD Gugus Gatot Subroto Kecamatan Ungaran Timur Kabupaten Semarang indikatornya yaitu: (a) memperjelas penyampaian materi pembelajaran, (b) meningkatkan motivasi siswa untuk belajar; (c) menarik perhatian siswa; (d) adanya kegiatan belajar mengajar yang interaktif; (e) media memperjelas informasi.

- b. Dalam penelitian ini, yang menjadi landasan peneliti untuk mengukur keaktifan siswa kelas IV SD Gugus Gatot Subroto Kecamatan Ungaran Timur Kabupaten Semarang indikatornya yaitu: (a) bertanya; (b) bekerja, terlibat, dan berpartisipasi; (c) menemukan dan memecahkan masalah; (d) mengemukakan gagasan; (e) berkomunikasi efektif; (f) bekerja sama.
- c. Dalam penelitian ini, yang menjadi landasan peneliti untuk mengukur hasil belajar kognitif terutama hasil belajar materi IPS kelas IV SD Gugus Gatot Subroto Kecamatan Ungaran Timur Kabupaten Semarang tahun 2018/2019 adalah nilai Penilaian Tengah Semester (PTS) pada Kompetensi Dasar 3.2 Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang.

2.3 Kerangka Berfikir

Uma Sekaran (dalam Sugiyono (2015:91)) berpendapat bahwa kerangka berfikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting, sehingga untuk mengetahui keterkaitan antara satu variabel dengan variabel lainnya berdasarkan teori dan kenyataan yang ada menggunakan kerangka berfikir. Menurut Sugiyono (2015:91), kerangka berfikir yang baik akan menjelaskan secara teoritis bertautan antar variabel yang akan diteliti.

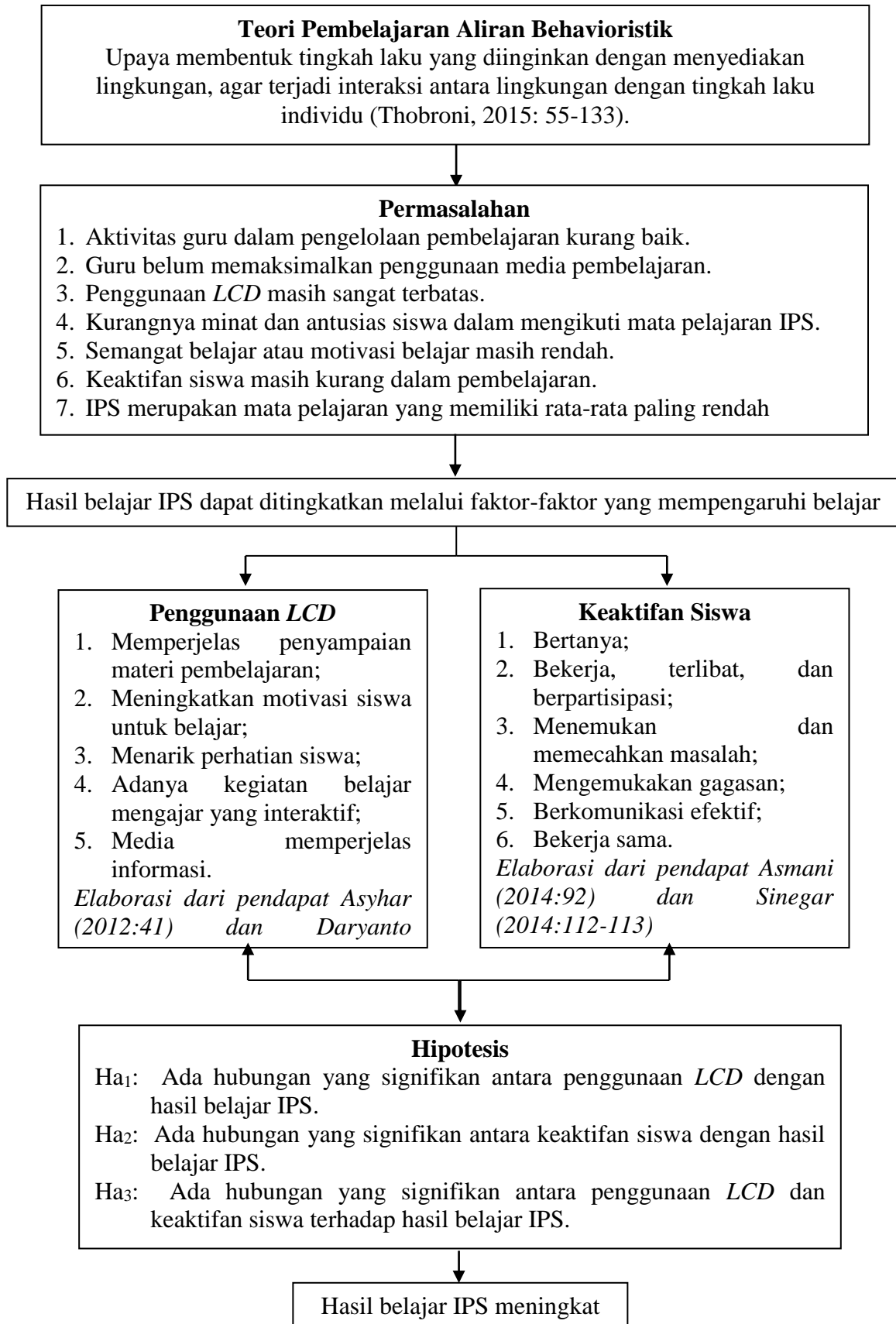
Menurut Asyhar (2012:71) untuk ukuran terbatas, gambar digital proyeksi dapat ditampilkan dengan menggunakan monitor komputer atau laptop pribadi.

Namun untuk sasaran kelompok besar atau massal dibutuhkan monitor televisi yang lebih besar atau panel *LCD* dengan overhead proyektor. Penggunaan media *LCD* dapat membuat peserta didik menjadi terangsang untuk belajar aktif dan termotivasi untuk belajar, hal tersebut dapat memaksimalkan hasil belajar peserta didik.

Menurut Asmani (2014:40), aktif dalam kegiatan belajar mengajar merujuk pada guru yang dapat menciptakan keadaan pembelajaran agar peserta didik aktif bertanya, mempertanyakan, dan mengemukakan pendapat. Belajar adalah proses aktif peserta didik dalam meningkatkan wawasannya. Peran aktif peserta didik sangat penting untuk menciptakan generasi kreatif. Siswa yang aktif akan lebih memahami materi yang berakibat dengan hasil belajar yang meningkat, begitu pula sebaliknya.

Apabila siswa menggunakan media *LCD* dan aktif dalam pembelajaran maka hasil belajar yang diperoleh akan menjadi lebih baik termasuk hasil belajar IPS. Jika hal tersebut disadari dan dilaksanakan oleh siswa kelas IV SD Gugus Gatot Subroto Kecamatan Ungaran Timur Kabupaten Semarang maka akan mempengaruhi hasil belajar di sekolah terutama hasil belajar IPS.

Bedasarkan uraian berikut maka dapat digambarkan ke dalam bentuk bagan sebagai berikut:



Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berfikir

2.4 Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan (Sugiyono, 2015:96). Peneliti menggunakan hipotesis asosiatif pada penelitian ini, hipotesis asosiatif merupakan hipotesis yang menunjukkan dugaan tentang hubungan dua variabel atau lebih. Berdasarkan uraian kajian teori, kajian empiris, dan kerangka berpikir diatas, maka dapat disusun hipotesis sebagai berikut.

Ha₁: Ada hubungan yang signifikan antara penggunaan media *LCD* dengan hasil belajar IPS kelas IV SD Gugus Gatot Subroto Kecamatan Ungaran Timur Kabupaten Semarang.

Ha₂: Ada hubungan yang signifikan antara keaktifan siswa dengan hasil belajar IPS kelas IV SD Gugus Gatot Subroto Kecamatan Ungaran Timur Kabupaten Semarang.

Ha₃: Ada hubungan yang signifikan antara penggunaan media *LCD* dan keaktifan siswa terhadap hasil belajar IPS kelas IV SD Gugus Gatot Subroto Kecamatan Ungaran Timur Kabupaten Semarang.

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian yang telah dilakukan di kelas IV SD Gugus Gatot Subroto Kecamatan Ungaran Timur Kabupaten Semarang, dapat diambil simpulan sebagai berikut:

1. Terdapat hubungan yang positif antara penggunaan media *LCD* dengan hasil belajar IPS siswa kelas IV SD Gugus Gatot Subroto Kecamatan Ungaran Timur Kabupaten Semarang, yang ditunjukkan dengan koefisien korelasi sebesar $0,691 > 0,195$ dengan tingkat hubungan yang kuat antara penggunaan media *LCD* dengan hasil belajar IPS karena berada pada interval $0,600-0,799$. Sedangkan kontribusi penggunaan media *LCD* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV SD Gugus Gatot Subroto Kecamatan Ungaran Timur Kabupaten Semarang sebesar 47,7% artinya penggunaan media *LCD* memberikan sumbangan sebesar 47,7% terhadap hasil belajar IPS. Sehingga sisanya sebesar 52,3% dipengaruhi oleh faktor lain atau variabel-variabel lain.
2. Terdapat hubungan yang positif antara keaktifan siswa dengan hasil belajar IPS siswa kelas IV SD Gugus Gatot Subroto Kecamatan Ungaran Timur Kabupaten Semarang, yang ditunjukkan dengan koefisien korelasi sebesar $0,683 > 0,195$ dengan tingkat hubungan yang kuat antara keaktifan siswa dengan hasil belajar IPS karena berada pada interval $0,600-0,799$. Sedangkan kontribusi keaktifan siswa terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV SD Gugus

Gatot Subroto Kecamatan Ungaran Timur Kabupaten Semarang sebesar 46,6% artinya keaktifan siswa memberikan sumbangan sebesar 46,6% terhadap hasil belajar IPS. Sehingga sisanya sebesar 53,34% dipengaruhi oleh faktor lain atau variabel-variabel lain.

3. Terdapat hubungan yang positif antara penggunaan media *LCD* dan keaktifan siswa bersama-sama dengan hasil belajar IPS siswa kelas IV SD Gugus Gatot Subroto Kecamatan Ungaran Timur Kabupaten Semarang, yang ditunjukkan dengan koefisien korelasi sebesar $0,776 > 0,195$ dengan tingkat hubungan yang kuat antara penggunaan media *LCD* dan keaktifan siswa bersama-sama dengan hasil belajar IPS karena berada pada interval 0,600-0,799. Sedangkan kontribusi penggunaan media *LCD* dan keaktifan siswa terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV SD Gugus Gatot Subroto Kecamatan Ungaran Timur Kabupaten Semarang sebesar 60,3% artinya penggunaan media *LCD* dan keaktifan siswa memberikan sumbangan sebesar 60,3% terhadap hasil belajar IPS. Sehingga sisanya sebesar 39,7% dipengaruhi oleh faktor lain atau variabel-variabel lain.

Dengan demikian penelitian ini diterima yaitu ada hubungan yang positif antara penggunaan Media *LCD* dan keaktifan siswa dengan hasil belajar IPS siswa kelas IV SD Gugus Gatot Subroto Kecamatan Ungaran Timur Kabupaten Semarang

5.2 Saran

Berdasarkan hasil dari penelian yang telah dilakukan, maka terdapat beberapa saran yang dapat peneliti sampaikan, yaitu:

- 1) Sekolah sebaiknya meningkatkan penggunaan media *LCD* dengan menampilkannya dalam bentuk *powerpoint*, gambar, dan video agar dapat memotivasi siswa untuk belajar, dengan cara menyediakan media *LCD* di setiap kelasnya untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.
- 2) Guru sebaiknya lebih meningkatkan motivasi siswa untuk belajar menggunakan media *LCD* serta mengajak siswa untuk bekerja, terlibat, dan berpartisipasi guna meningkatkan keaktifan siswa, sehingga anak dapat mencapai hasil belajar yang optimal.
- 3) Peneliti yang akan melanjutkan penelitian sejenis disarankan untuk mengembangkan dengan metode dan jenis penelitian yang lain misalnya dengan eksperimen. Temuan hal-hal baru pada penelitian selanjutnya diharapkan dapat diterapkan untuk meningkatkan kualitas pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrohman. 2018. Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa dalam Pelajaran Melalui Kelompok Kecil. *Artikel Jurnal*. Palembang: Program Pascasarjana, Universitas PGRI Palembang.
- Abustan, Nawir. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Elektronik LCD terhadap Prestasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas V. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*. 1(1): 34-39.
- Apriyani, Dwi Dani. (2017). Pengaruh Penggunaan Media Proyeksi Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Formatif*. 7 (2): 115-123.
- Apriyanti, Netty, dkk. (2017). The Effectiveness of Using Multimedia in Teaching Physics to Gauge Student Learning Outcomes In The Senior High School in Indonesia. *International Research Journal of Education and Sciences (IRJES)*. 1(2): 11-14.
- Aqib, Zainal. 2013. *Model-Model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: CV Yrama Widya.
- Ardianto, Apri & Widodo Budhi. (2016). Hubungan Antara Gaya Mengajar Guru, Keaktifan Siswa dan Bimbingan Belajar di Luar Sekolah dengan Prestasi Belajar Fisika. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika*. 3 (1): 32-43.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Asnia, dkk. (2014). Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Kimia Siswa Kelas XI IPA melalui Strategi Pembelajaran Tipe Active Knowledge Sharing di SMA Negeri 2 Tanjung Raja. *Artikel Jurnal*. Tanjung Raja: FKIP Universitas Sriwijaya
- Asmani, Jamal Ma'mur. 2014. *7 Tips Aplikasi PAKEM*. Jogjakarta: DIVA Press.
- Astuti, Sri Wuryani Budi. (2016). Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Pokemon Card untuk Meningkatkan Ketrampilan Proses Belajar Materi Organisasi Kehidupan Siswa Kelas VII. *Jurnal Scientia Indonesia*. 1 (1): 23-28.
- Badriah, Laelatul & Rani Ayu Sholicha. (2016). Hubungan Kreativitas Guru dan Lingkungan Belajar terhadap Keaktifan Siswa Kelas III MIN Jejeran Bantul Tahun Ajaran 2015/2016. *Jurnal Literasi*. 7 (1): 34-47.
- Dalyono. 2015. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Daryanto. 2016. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Penerbit Gava Media.
- Dimiyati & Mujiono. 2015. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Emosda & Eka Putri Anggraini. (2018). Hubungan Gaya Mengajar Guru dengan Keaktifan Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Gendala Pendidikan Dasar*. 3 (1): 87-104.
- Fitzsimons, Margaret. (2014). *Engaging Students' Learning through Active Learning*. *Irish Journal of Academic Practice*. 3(1):1-26.
- Gunawan, Rudy. 2016. *Pendidikan IPS*. Bandung: Alfabeta.
- Haerudin. (2018). Meningkatkan Keaktifan Siswa pada Pembelajaran Sejarah Melalui Penerapan Model Jigsaw Plus pada Siswa Kelas XII IPS 3 SMAN 1 Selong Tahun Pembelajaran 2017/2018. *Fajar Historia*. 2 (1): 70-88.
- Hakim, Lukman, dkk. (2018). Upaya Meningkatkan Keaktifan Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Menggunakan Metode Bermain untuk Siswa Kelas V SDN 2 Pagelaran Kabupaten Malang. *Journal of Teaching Physical Education in Elementary School*. 1(2): 65-77.
- Hamdani. 2016. *Dasar-Dasar Kependidikan*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Handoko, Tri, dkk. (2014). Penggunaan Media LCD dalam Peningkatan Pembelajaran IPS di Kelas V SD. *Kalam Cendekia*. 3 (6.1): 608-612.
- Hariadi, Samsul. (2017). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran LCDProyektor dan Motivasi Belajar terhadap Prestasi Belajar Mata Pelajaran IPS. *Jurnal Penelitian dan Pendidikan IPS (JPPI)*. 11(1): 100-110.
- Ibrahim, Mohamed. (2014). *Educators' Use of Technology in Arkansas Public Schools*. *ArATE Electronic Journal*. 5(2).
- Julia, Ani, dkk. (2018). Penerapan Model Course Review Horay (CRH) Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa pada Mata Pelajaran IPA di Kelas III SDN 7 Kebebu. *Jurnal Pendidikan Dasar*. 6 (2): 66-73.
- Karwati, Euis & Donni Juni Priansa. 2015. *Manajemen Kelas (Classroom Management)*. Bandung: Alfabeta.
- Lestari, Novita & Eka Mustika. (2014). Pengaruh Penggunaan Media Realia terhadap Keaktifan Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Sekolah Dasar Negeri Setia Darma 03 Tambun Selatan. *Jurnal Pedagogik*. 2(2): 1-8.
- Lestari, Zuly & Benedictus Kusmanto. (2016). Kemampuan Mengajar Guru, Keaktifan Belajar dan Motivasi Belajar dengan Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMP N 2 Salam. *UNION: Jurnal Pendidikan Matematika*. 4(1): 57-64.

- Mashuda, Amri Baihaqi. (2019). Peningkatan Keaktifan dan Prestasi Belajar Siswa SMP PGRI Sengon dalam Pembelajaran Fisika menggunakan Metode PEO. *Jurnal Pendidikan Fisika dan Teknologi*. 5 (1): 59-63.
- Nasution, Lukas, dkk. 2015. Efektivitas Penggunaan Media LCD dalam pembelajaran Akuntansi Mata Pelajaran Ekonomi SMA Negeri 1 Sekadau. *Artikel Jurnal*. Pontianak: Program Studi Pendidikan Ekonomi FKIP Untan, Pontianak.
- Nguyen, Viet Anh. (2017). The Impact of Online Learning Activities on Student Learning Outcome in Blended Learning Course. *Journal of Information & Knowledge Management (JIKM)*.
- Nichol, Mark. (2016). Reading and Studying on the Screen: An Overview of Literature Towards Good Learning Design Practice. *Journal of Open, Flexible and Distance Learning*. 20 (1): 33-43.
- Ni'mah, Fardatun. (2017). Penerapan Strategi Pembelajaran *Active Knowledge Sharing* Disertai Media Video Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar IPA Siswa Kelas VI. *Jurnal Profesi Keguruan*. 3 (1): 43-59.
- Nugroho, Setiawan Eko. 2018. Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar IPS Melalui Model Pembelajaran Kooperatif dengan Strategi *Games Competition*. *Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia (JPPI)*. 3(1): 1-9.
- Nugroho, Setyo Adi & Nugroho. (2016). Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa Melalui Penerapan Teori Konstruktivisme Berbasis Media *Wondershare Quizcreator*. *Indonesia Journal of Curriculum and Educational Technology Studies*. 4 (2): 73-78.
- Nurbaeti, Rizki Umi, dkk. (2015). Perbandingan dan Hubungan Antara Skor Tes, Keaktifan, dan Keterampilan Proses Menggunakan *Scramble* Berbantuan CD. *Journal of Primary Education*. 4 (1): 42-47.
- Permendikbud nomor 67 tahun 2013 tentang Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum Sekolah. Jakarta: Pemerintah RI.
- Permendikbud nomor 81A tahun 2013 tentang Implementasi Kurikulum 2013. Jakarta: Pemerintah RI.
- Permendikbud nomor 24 tahun 2016 tentang KI KD Kurikulum 2013. Jakarta: Permendikbud.
- Permendikbud nomor 21 tahun 2016 tentang Pengembangan Kompetensi. Jakarta: Pemerintah RI
- Permendiknas nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi. Jakarta: Permendiknas.
- Pranata, Regina Arzica & Ivan Hanafi. (2017). Pengaruh Keaktifan Siswa dalam Kegiatan Ekstrakurikuler Multimedia Club (M2C) Terhadap Prestasi

- Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran Komposisi Foto Digital Kelas XI Multimedia SMK Negeri 2 Jakarta. *Jurnal Pinter*. 1 (1): 1-4.
- Pranata, Sindi Eka Setia. (2014). Penerapan Multimedia Berbasis Komputer dan LCD Proyektor Terhadap Hasil Belajar *Passing* Bawah Bolavoli pada Anak Tunarungu. *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*. 2 (3): 653-656.
- Priyatno, Duwi .2016. *Belajar Alat Analisis Data dan Cara Pengolahannyadengan SPSS*. Jogjakarta: Gava Media.
- Purwanti, Eko & d.k.k. 2018. *Pedoman Penulisan Skripsi Jurusan PGSD Tahun2018*. Semarang.
- Ramlah, dkk. (2014). Pengaruh Gaya Belajar dan Keaktifan Siswa Terhadap Prestasi Belajar Matematika (Survey Pada SMP Negeri di Kecamatan Klari Kabupaten Karawang. *Jurnal Ilmiah Solusi*. 1(3): 68-75.\
- Riduwan. 2018. *Dasar-dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Rifa'i, Achmad & Catharina Tri Anni. 2012. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: Pusat Pengembangan MKU/MKDK-LP3.
- Rohman, Nur & Dian Nurul Safitri. (2018). Efektifitas Pembelajaran Berbasis LCD *Projector* dengan Model Pembelajaran Kontekstual terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan Edutama*. 5(2): 79-88.
- Sadiman, Arief. 2014. *Media Pendidikan*. Depok: Rajawali Pers.
- Sani, Zulaikha Marta. (2016). Pembelajaran *Team Game Tournament* Berbantuan Media *Number Card* untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa. *Jurnal Scientia Indonesia*.1 (1): 56-65.
- Sarminto, Joko, dkk. (2016). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran LCD Proyektor terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi. *Artikel Jurnal*. Pontianak; Program Studi Pendidikan Ekonomi FKIP UNTAN.
- Satar, Muchtar Ali A. (2018). Pengaruh Keaktifan Siswa dalam Kepengurusan Organisasi Siswa Intra Sekolah (OSIS) terhadap Motivasi Belajar di SMA Negeri Sekecamatan Wates. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*. 7(5): 458-465.
- Setyawan, Rochmad Ari, dkk. (2019). Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas 5 SD Melalui Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament*. *Jurnal Basicedu*. 3 (1): 187-193.
- Setyawati, Suci, dkk. (2019). Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar

- Siswa Kelas 2 SD. *Jurnal Ilmiah Pengembangan Pendidikan*. 6 (2): 93-99.
- Setyono, Ikhsan Dwi. (2016). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Komputer terhadap Prestasi Belajar Matematika Ditinjau dari Keaktifan Belajar Siswa. *Artikel Jurnal*. Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Sinegar, Eveline & Hartini Nara. 2014. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Menengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana, Nana. 2010. *Cara Belajar Siswa Aktif dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- _____ & Ahmad Rifa'i. 2017. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta
- Supriyanto, Djoko Hari. (2017). Peningkatan Keaktifan dan Prestasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA Melalui Metode Pembelajaran *Group Investigation* Kelas IV di SDN Tambakromo 2. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*. 3(1): 29-40.
- Susanto, Ahmad. 2016. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenada Media.
- Suseno, Wawan, dkk. (2017). Peningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII Pada Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel dengan Pembelajaran Kooperatif *TGT*. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*. 2(10): 1298-1307.
- Susilowati, Endang. (2016). Penggunaan Pembelajaran Kooperatif Tipe *TGT* pada Materi Struktur Tumbuhan Untuk Peningkatan Hasil Belajar dan Keaktifan Siswa Kelas VIII-F SMP Negeri 32 Semarang. *Jurnal Scientia Indonesia*. 1(1): 45-55.
- Taufiq, Muhammad Afwan. (2014). Hubungan Media Pembelajaran *LCD* Proyektor dan Motivasi Belajar dengan Prestasi Belajar Siswa SMA Negeri 1 Ngemplak Boyolali Tahun Pelajaran 2013/2014. *Artikel Jurnal*. Surakarta: Pendidikan Sosiologi Antropologi Universitas Sebelas Maret Surakarta.

- Teshita, Abile, dkk. (2016). Improving students' learning through Liquid Crystal Display (LCD) based instruction: An action research. *Point Journal of Educational Reserch and Behavioral Sciences*. 2 (1). 32-36.
- Tirtana, Fanggi Ananta. (2014). Penerapan *Numbered Heads Together* untuk Meningkatkan Keaktifandan Prestasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran *Entrepreneurship*. *Jurnal Enterpreneur dan Enterpreneurship*. 3 (1 & 3):65-72.
- Ummu, Farwah. (2015). Penerapan *Project Based Learning* (PBL) dengan Media *Blog* Pembelajaran Kimia untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Materi Redoks pada Peserta Didik Kelas X MIPA 2 SMA Negeri 1 Kedungwuni Kabupaten Pekalongan Semester 2 Tahun Pelajaran 2014/2015. *Jurnal Profesi Keguruan*. 1 (2): 74-83.
- Undang- Undang No. 20 Pasal 2 dan 3 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: Permendiknas.
- Uno, Hamzah & Nina Lamatenggo. 2014. *Teknologi Komunikasi dan Informasi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- _____ & Nurdin Mohamad. 2017. *Belajar dengan Pendekatan PAILKEM*. Jakarta: Bumi Angkasa.
- Untari, Erny. (2015). Korelasi Keaktifan Siswa Dalam Kegiatan Organisasi Sekolah Dan Gaya Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas X Madrasah Aliyah Negeri Ngawi Tahun Ajaran 2014/2015. *Artikel Jurnal*. Ngawi: STKIP PGRI Ngawi.
- Utami, Yulia. (2017). Pengaruh Pemanfaatan Media Pembelajaran Proyektor LCD menggunakan Program Power Point terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Menentukan Volume Kubus dan Balok Pada Bangun Ruang. *Jurnal Mantik Penusa*. 1 (1): 52-58.
- Wahyudi, Dedi& Devi Septya Wardani. (2017). Upaya Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar AkidahAkhlak Melalui Multimedia LCD Proyektor. *Jurnal Ilmiah DIDAKTINA*. 18 (1): 1-15.
- Wahyuningsih, Daru. 2016. Active Learning Through Discussion in E-Learning. *International Journal of Active Learning*. 1 (1): 1-4.
- Warsono & Hariyanto. 2017. *Pembelajaran Aktif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Widoyoko, P. Eko. 2018. *Teknik Penyusunan Instrumen*. Yogyakarta: PustakaPelajar.
- Widyasturi, Esy & Sri Adi Widodo. (2017). Hubungan Antara Minat Belajar Matematika Keaktifan Siswa dan Fasilitas Belajar di Sekolah dengan

Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas X SMK Se-Kecamatan Umbulharjo. *Artikel Jurnal*. Yogyakarta: Program Studi Pendidikan Matematika, FKIP Universitas Sarjanawiyata Taman Siswa Yogyakarta.

Winarso, Widodo. (2016). Assessing The Readiness Of Student Learning Activity And Learning Outcome. *Jurnal Pencerahan*. 10(2): 74-88.