

**ANALISIS STRATEGI PEMBELAJARAN INTERAKTIF GURU
DALAM PEMBELAJARAN IPADIKELAS 4 SDN 2 LANDANGAN
TAHUN AJARAN 2022/2023**

Moh. Ali Yahya¹, Mory Victor Febrianto², Putu Eka Suarmika³
Program Studi Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Abdurachman Saleh Situbondo Jl.PB Sudirman No. 7 Situbondo
E-mail: muhammadaliyahya2001@gmail.com

Abstrak: Strategi pembelajaran interaktif dirancang untuk menciptakan suasana pembinaan dan pembelajaran yang terfokus pada mahasiswa sehingga mereka secara aktif membangun pemahaman melalui penyelidikan atas pertanyaan-pertanyaan yang mereka ajukan sendiri. Dalam hal ini siswa diberi kebebasan dan kesempatan untuk melibatkan minatnya dengan cara mengajukan pertanyaan tentang topik yang akan dipelajari, kemudian melakukan investigasi terhadap pertanyaan yang diajukannya sendiri. rumusan kerumitan dalam studi tentang bagaimana menyelidiki teknik pembelajaran interaktif instruktur dalam perolehan pengetahuan IPA di Keagungan 4 di SDN 2 Landangan. Metode yang digunakan adalah deskriptif kualitatif, pengumpulan informasi menggunakan wawancara, observasi dan dokumentasi, dan analisis informasi yang digunakan adalah deskriptif kualitatif. Pengecekan keabsahan informasi terdiri dari komentar, daya tahan, triangulasi

berdasarkan hasil penelitian khususnya metode pembelajaran Interaktif guru pada pembelajaran teknologi di keagungan 4 di SDN 2 Landangan, pelatih membuat Rencana Pelaksanaan penguasaan (RPP) penggunaan teknik klinis Kurikulum 2013, penggunaan metode dialog, Sedangkan pemberian tugas lembaga dan media pembelajarannya melalui pot bunga, media proyektor LCD. . Pembelajaran IPA dengan menerapkan strategi mengenal secara interaktif membuat sebagian besar siswa kelas 4 SDN 2 Landangan merasa puas dan tidak bosan karena sambil mencari teman untuk kelompoknya, siswa berlomba- lomba mendiskusikan akibat dari pembelajaran mereka. jawaban pribadi yang mungkin kemudian dapat disimpulkan sebagai solusi yang tepat. Belajar dengan menerapkan teknik belajar interaktif, siswa menjadi lebih percaya diri dalam mengerjakan soal-soal yang diberikan oleh guru kelas karena dengan mencari jawabannya sendiri, siswa mampu melihat sejauh mana kemampuan setiap siswa dalam memahami. kain pembelajaran pengetahuan teknologi. Dalam kelompok siswa dilatih untuk bertanggung jawab dan dengan cara berdiskusi melatih keberanian siswa untuk mengutarakan pendapatnya, selain itu siswa mendapat kesempatan untuk membalas pendapat temannya sehingga melatih siswa untuk berasumsi secara serius dalam berpikir. jawaban benar.

Kata kunci : Strategi Pembelajaran Interaktif, Pembelajaran IPA

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan modal bagi manusia dalam menjaga peradabannya yang telah mengantarkan manusia untuk memperoleh kepuasan. Tercapainya suatu pelatihan akan menghasilkan lulusan yang berkualitas tinggi. Guru dan pendidik merupakan salah satu unsur penentu terpenuhinya setiap upaya pembelajaran. Itulah sebabnya setiap penilaian pendidikan, khususnya kurikulum dan pengembangan sumber daya manusia dalam upaya pengajaran selalu bermuara pada faktor guru.

Guru berperan sebagai manajer penguasaan, berperan sebagai fasilitator yang berupaya menciptakan perolehan pengetahuan yang kuat, memperluas substansi pembelajaran dengan baik dan meningkatkan kemampuan peserta didik dalam mengikuti instruksi dan menguasai cita-cita akademis yang ingin diraihnya. Hal ini memerlukan perubahan dalam keagenan ruang perkuliahan, pengelolaan kelas, penggunaan metode pembinaan, teknik pembinaan dan penguasaan, serta sikap dan karakteristik guru dalam menangani pembinaan dan proses perolehan pengetahuan. Untuk memenuhi hal tersebut di atas, pelatih bertugas membuat rencana dan melaksanakan metode belajar, menilai hasil penguasaan, memberikan bimbingan dan pelatihan, serta melakukan studi dan pengabdian masyarakat, terutama bagi para pendidik di sekolah yang lebih baik. Guru harus mampu mengontrol perolehan pengetahuan yang memberikan rangsangan kepada siswa agar mau meneliti karena mahasiswa merupakan masalah utama dalam memperoleh pengetahuan.

Dalam mencapai tujuan pendidikan nasional, hal ini sangat berkaitan dengan faktor pengajaran. Salah satu unsur yang memegang peranan terbesar dalam proses dan hasil pendidikan adalah lembaga pendidikan. Sekolah merupakan organisasi akademik yang mempunyai peranan penting dalam mengembangkan potensi peserta didik. Sekolah juga merupakan lembaga pengajaran formal, suatu bidang di mana penguasaan teknik berlangsung. Belajar dapat dikatakan suatu teknik, artinya dalam belajar terdapat cara melihat, mencipta, memperhatikan, memecahkan masalah atau soal, mendengarkan, dan mengerjakan. Oleh karena itu, dalam proses pembinaan dan pengenalan tidak bisa hanya dilihat dari hasil perolehan pengetahuan yang telah dilakukan oleh mahasiswa, namun ada banyak faktor yang sangat mempengaruhi dampak pengenalan mahasiswa, khususnya pada diri siswa. unsur pribadi, unsur guru dan faktor keluarga harus mampu membimbing dan memfasilitasi mahasiswa agar para sarjana dapat melaksanakan proses-proses tersebut.

penguasaan adalah cara mengubah perilaku melalui interaksi antara individu dan lingkungan. Dalam contoh ini, metode adalah suatu rangkaian olahraga yang berkesinambungan, terencana, inklusif dan seimbang, yang secara keseluruhan memberikan ciri-ciri pada cara belajar. Belajar adalah ungkapan belajar yang diberi imbuhan pe dan an yang artinya mengenal adalah peningkatan keahlian, proses mengingat, dan cara memperoleh catatan atau bakat yang dapat dikuasai dan digunakan sesuai kebutuhan. Belajar juga merupakan suatu cara informasi atau mengabstraksi makna, penafsiran dan pemahaman fakta dengan cara yang khusus. Dalam pembelajaran bahasa, khususnya bahasa Inggris, diperlukan beberapa hal yang dapat memberikan semangat bagi individu atau organisasi agar tujuan yang ingin dicapai dapat tercapai sesuai target. Berbagai macam teknik belajar, strategi dan teknik

memerlukan banyak pengertian dan evaluasi untuk menjelaskannya secara terpisah. penguasaan bahasa yang efektif terutama didasarkan pada pendekatan yang tepat.

Menurut Balqis, dkk (2014:26) saat ini banyak sekali tantangan yang dihadapi dalam dunia pendidikan, dampak akhir yang diperoleh siswa belum mampu memberikan senyuman yang menjadi panggilan negara Indonesia. harum, kualitas pembinaan dan perolehan ilmu masih dipertanyakan dan motivasi menguasai mahasiswa masih sangat rendah. rendah. Hal ini harusdiperbaiki untuk mendapatkan hasil yang lebih baik dalam proses pembinaan dan perolehan pengetahuan. Sistem belajar merupakan suatu hobi mengenal yang hidup dalam menyusun pengalaman, dengan menggunakan permasalahan nyata yang ditemukan di lingkungan. Memperoleh pengetahuan tidak selalu bersifat pasif, mengenal merupakan proses yang energik dalam memperoleh kesenangan, pengetahuan dan informasi baru. Setelah belajar seseorang mempunyai kemampuan, kompetensi, sikap dan nilai. Dalam hal ini Sagala (2012:12) menyatakan bahwa mengenal diartikan sebagai usaha atau latihan jika ingin memperoleh manfaat dari sesuatu yang pandai. Dalam pelaksanaannya mastering merupakan hobi individu untuk memperoleh informasi perilaku dan kemampuan dengan menggunakan bahan-bahan pengolahan pembelajaran. Pendalaman ilmu teknik yang melibatkan mahasiswa secara langsung dalam pembinaan dan pengenalan olahraga dapat menciptakan kerjasama antar mahasiswa dan dapat memperoleh sejumlah informasi.

Hamalik (2012:57), menyatakan bahwa penguasaan adalah suatu agregat yang mencakup faktor manusia, zat, fasilitas, alat dan teknik yang saling mempengaruhi untuk mencapai impian belajar. Berdasarkan pernyataan di atas, kemampuan mengenal mahasiswa secara intensif dan pelaksanaan penguasaannya yang terdiri dari informasi psikologi perkembangan bayi, kesehatan bayi, lingkungan sosial dan bakat orang tua mahasiswa merupakan suatu siklus pengetahuan. yang perlu diketahui guru dalam meningkatkan strategi dalam pembinaan dan memperoleh pengetahuan tentang tata krama.

Sebagai agen pengenalan, pengajar mempunyai peranan yang sangat vital dalam memajukan sistem pendidikan nasional. Guru yang cerdas akan melahirkan siswa yang pandai dan guru yang hebat akan melahirkan mahasiswa yang pandai. pemenuhan. Dalam situasi ini, profesionalisme guru dalam proses pembelajaran menjadi tolok ukur keberhasilan pembangunan nasional di bidang pendidikan.

Pembangunan Nasional adalah upaya pembangunan berkelanjutan yang mencakup seluruh aspek kehidupan bermasyarakat, bernegara, dan bernegara berdasarkan Pancasila dan Piagam Negara Republik Indonesia Tahun 1945. Bidang pendidikan merupakan suatu hal yang tidak dapat ditinggalkan oleh pihak berwenang. hal ini berpedoman pada tiga landasan negara yang terpenting, khususnya Dasar Idiil, Sila Kedua Pancasila “Kemanusiaan yang Adil dan Beradab”, Dasar Konstitusi Alinea Keempat Ditetapkannya UUD 1945 dan merupakan Sebab salah satu impian kerajaan adalah “menertibkan kehidupan bernegara” dan landasan operasional peraturan no. 20 Tahun 2003 tentang sistem persekolahan nasional. undang-undang no. 20 Tahun 2003 mengisyaratkan agar seorang pendidik mampu menciptakan pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, keras, inspiratif, memotivasi, memberikan ruang yang cukup bagi pengembangan kreativitas peserta didik sesuai dengan bakat, hobi, kompetensi

serta peningkatan jasmani dan rohani. Berangkat dari pemikiran di

atas, penguasaan ilmu pengetahuan, tata cara pembelajaran, teknik pembelajaran dan tata cara pembelajaran merupakan komponen terpenting bagi guru dalam melaksanakan aktivitasnya dalam mencerdaskan eksistensi negara.

Ilmu atau ilmu teknologi alam adalah ilmu yang meneliti fenomena alam yang meliputi benda-benda hidup dan benda mati atau ilmu tentang kehidupan dan ilmu tentang dunia jasmani. Pengetahuan klinis diterima dan dikembangkan terutama berdasarkan serangkaian penelitian yang dilakukan dengan bantuan para ilmuwan untuk mencari jawaban atas pertanyaan "apa?", "mengapa?", dan "bagaimana?" dari fenomena alam dan kegunaannya dalam zaman dan kehidupan sehari-hari. Pelatihan sains menekankan pada pemberian pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi agar peserta didik mampu mendalami dan memahami lingkungan herbal secara ilmiah. Pendidikan sains diarahkan untuk menemukan dan melakukan sesuatu sehingga dapat membantu mahasiswa memperoleh pengetahuan lebih dalam tentang lingkungan herbal. Oleh karena itu, metode yang diterapkan dalam menyajikan penguasaan teknologi adalah dengan memadukan pengalaman sistem pengetahuan teknologi dan keahlian produk ilmu pengetahuan dalam bentuk pengalaman langsung (Depdiknas, 2002)..

Penulis melakukan penelitian di SDN 2 Landangan karena memperoleh ilmu hanya menggunakan metode ceramah. karena pada dasarnya guru hanya memberikan penjelasan materi kepada siswa namun tidak melibatkan siswadalam berinteraksi di kelas atau hilangnya keterlibatan siswa dalam teknologi perolehan ilmu. Kebanyakan siswa hanya berkonsentrasi kepada pelatih saat menjelaskan kain, namun ketika guru menanyakan pertanyaan terkait kain yang diberikan oleh instruktur, kebanyakan dari mereka tidak dapat menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru, oleh karena itu seperti yang kita ketahui , pengenalan sains siswa tidak cukup hanya dengan teori saja tetapi juga dengan latihan langsung yaitu interaksi guru dengan siswa dalam pembelajaran teknologi. Dalam situasi ini, instruktur harus menciptakan atau memilih teknik yang cocok dan menarik agar sistem perolehan pengetahuan dapat berjalan dengan mudah.

Berangkat dari permasalahan tersebut, peneliti memandang perlu dilakukannya proses pembinaan terhadap siswa di SDN 2 Landangan. Hal ini dilakukan dengan tujuan agar siswa dapat aktif dalam proses belajar yang sedang berlangsung. Pendekatan penguasaan yang mendorong keaktifan, kemandirian, dan kewajiban yang lebih besar pada siswa adalah pembelajaran interaktif. Teknik penguasaan interaktif dirancang untuk menciptakan suasana belajar mengajar yang menyasar mahasiswa agar mereka aktif mengkonstruksi pengetahuan dengan menyelidiki pertanyaan-pertanyaan yang mereka ajukan sendiri. Dalam situasi ini, siswa diberi kebebasan dan kesempatan untuk membangkitkan rasa ingin tahuanya dengan mengajukan pertanyaan tentang subjek yang akan dipelajari, kemudian melakukan penyelidikan atas pertanyaan yang mereka ajukan pada diri mereka sendiri.

Berdasarkan pemaparan di atas, maka tujuan peneliti mengambil nama "Analisis Interaktif Instruktur dalam Memperoleh Pengetahuan tentang Strategi Pembelajaran IPA di Kelas 4 SDN 2 Landangan" menjadi karena ingin memahami sejauh mana pengetahuan siswa jika Pembelajaran sains meliputi interaksi langsung atau penggunaan bahan tanpa penundaan untuk memahami materi yang diajarkan melalui guru. kelas empat SDN 2 landangan melalui strategi mengenal interaktif instruktur dalam ilmu pengetahuan memperoleh

pengetahuan, siswa akan menjadi menuju sumber pengetahuannya, rasa percaya diri dan informasi siswa akan meningkat karena dengan bantuan penggunaan Dengan metode ini siswa akan merasakan bahwa apa yang telah mereka pelajari telah dipahami dan akar masalahnya telah ditentukan melalui mereka. sendiri, selain itu lari bersama dengan teman akan booming, dan akan menambah pengalaman dan pemahaman siswa. agar mahasiswa dapat memahami penguasaan teknologi dan nantinya mahasiswa dapat mampu sepertipenguasaan teknologi.

Berdasarkan sejarah di atas, penulis tertarik untuk mengetahui bagaimana guru belajar berinteraksi dengan siswa di kelas dengan menggunakan strategi interaktif guru di SDN 2 Landangan. Maka dari itu penting dilakukan kajian perilaku dengan judul “Evaluasi Interaktif Instruktur Memperoleh Pengetahuan Strategi Dalam Penguasaan IPA Kelas 4 SDN 2 Landangan Tahun Ajaran 2022/2023”.

Rumusan Masalah

Berdasarkan pemikiran dan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka dapat dirumuskan masalah penelitian yaitu bagaimana Analisis Strategi Pembelajaran Interaktif Guru Dalam pembelajaran IPA dikelas 4 SDN 2 landangan ?

Tujuan penelitian

Berdasarkan rumusan yang telah dijabarkan diatas, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Strategi Pembelajaran Interaktif Guru Dalam pembelajaran IPA dikelas 4 SDN 2 landangan

KAJIAN PUSTAKA

Strategi Pembelajaran Guru.

Pengertian guru menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (Sansekerta: yang artinya guru, secara harafiah berarti “berat”) adalah pengajar suatu hal dalam bahasa Indonesia, guru biasanya berunding dengan ahli pendidikan dengan tugas utama mengajar, mengajar dan membimbing, melatih, menilai dan memeriksa mahasiswa. Adapun guru menurut istilah pengajar diartikan sebagai orang yang berdiri dihadapan keanggunan untuk memunculkan keahliannya (Kamus Besar Bahasa Indonesia)

Menurut Djamarah (2010:9), dalam bukunya pendekatan pengajaran dan penguasaan adalah: mengidentifikasi dan menerapkan spesifikasi dan kualifikasi untuk perubahan tingkah laku dan karakter siswa sebagaimana yang diharapkan. spesifikasi dan kualifikasi perubahan perilaku yang dapat diutamakan karena pembinaan dan penguasaan yang dilakukan.

Pendekatan pelatih adalah metode rata-rata yang dikaitkan dengan pemaksaaan gagasan, pembuatan rencana, dan pelaksanaan suatu hobi dalam jangka waktu tertentu. mengajar melukis adalah proses yang kompleks dan bersifat dimensional. Dalam hal ini, instruktur setidaknya harus menguasai berbagai strategi yang berkaitan erat dengan pengajaran olahraga yang penting. rangkaian pembelajaran yang baik selalu mencakup pemilihan pelatih berdasarkan berbagai tugas (Majid, 2013: 92)

Strategi Pembelajaran Interaktif

sejalan dengan Wahab (2016:179) teknik pembelajaran interaktif merupakan metode belajar yang biasa digunakan guru pada saat memberikan materi pelajaran. instruktur memainkan peran penting dalam menumbuhkan ekosistem akademik yang interaktif dengan interaksi antara guru dan siswa, mahasiswa dengan siswa serta mahasiswa dengan sumber belajar untuk membantu pemenuhan impian belajar. Pembelajaran interaktif juga terdiri dari sistem belajar yang melibatkan mahasiswa dengan mahasiswa, mahasiswa dengan guru, atau antara mahasiswa dengan lingkungannya. Melalui proses interaksi, kemampuan siswa akan berkembang secara mental dan intelektual..

Tahapan pembelajaran interaktif

Menurut Faire dan Cosgrove dalam Vaille dan Grady (2007:177), tingkat pembelajaran interaktif terdiri dari tujuh tingkat, yaitu 1. tahap praktik; 2. derajat pemahaman awal (lebih awal dari pandangan); 3. tahap hiburan (eksplorasi); 4. tahap pertanyaan anak; 5. tingkat penyidikan; 6. pemahaman akhir (setelah dilihat); 7. derajat bayangan cermin (mirrored image),,

Pembelajaran IPA

IPA merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib diajarkan di perguruan tinggi standar, yang mana metode pembelajarannya menekankan pada pemberian pengalaman langsung untuk memperluas kemampuan sehingga peserta didik dapat menemukan dan mengenal lingkungan herbal secara sistematis. Menurut Febrianto (2020), ilmu teknologi merupakan salah satu ilmu yang sederhana, setiap faktor yang dijalankan dan aspek penalarannya mempunyai kedudukan yang sangat penting dalam upaya penguasaan teknologi dan teknologi. Pelatihan teknologi diarahkan untuk menemukan dan menampilkan sehingga dapat membantu siswa memperoleh pengetahuan yang lebih mendalam tentang lingkungan alam (Trianto, 2007: 99-100). Berdasarkan pemikiran mengenai teknologi, maka penting untuk memiliki sistem pembelajaran yang dapat diterapkan dalam kehidupan siswa karena pada dasarnya sains adalah mata pelajaran yang dekat dengan gaya hidup.

METODE PENELITIAN

Pendekatan dan Jenis Penelitian

Metode dan jenis informasi yang digunakan, penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dan menghasilkan fakta deskriptif dalam bentuk verbal. Informasi yang dianalisis bersifat deskriptif, tidak berbentuk angka-angka seperti pada penelitian kuantitatif. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif yang digunakan untuk mengetahui atau menggambarkan realitas peristiwa yang diteliti sebagai cara untuk mempermudah pencapaian tujuan informasi. Sugiyono (2015) menyatakan bahwa strategi penelitian kualitatif digunakan peneliti dalam situasi produk herbal.

Kehadiran Peneliti

Kehadiran peneliti tentu diperlukan, karena selain itu kehadiran peneliti juga merupakan pengumpul fakta. Dalam melakukan penelitian ini, peneliti akan berangkat ke tempat penelitian pada waktu yang telah ditentukan, baik terjadwal

maupun tidak terjadwal, untuk memperoleh izin penelitian. Sebelum terjun

langsung ke sekitarnya, peneliti terlebih dahulu mengkonfirmasi hal tersebut kepada pimpinan dan instruktur di SDN 2 Landangan.

Lokasi Penelitian

Tempat pembelajarannya di SDN 2 Landangan Kecamatan Kapongan Kabupaten Situbondo Semester Genap Tahun Pelajaran 2022/2023. pilihan wilayah di SDN 2 Landangan, Kecamatan Kapongan, Kabupaten Situbondo.

Data dan Sumber Data

Sumber informasi dalam penelitian ini adalah instruktur dan siswa yang akan melakukan observasi, wawancara dan dokumentasi. Sesuai dengan pokok bahasan penelitian yang menghasilkan strategi instruktur dan pembelajaran teknologi, penelitian ini bertujuan untuk memperoleh fakta yang jelas mengenai strategi penguasaan interaktif instruktur dalam pembelajaran teknologi di kelas 4 SDN 2 Landangan.

Instrumen Pengumpulan Data

- 1) Observasi
- 2) Wawancara
- 3) Dokumentasi

Analisis Data

Analisis data dalam dalam studi kualitatif diselesaikan sepanjang ranjang kaian statistik dan setelah pengumpulan fakta diselesaikan dalam jangka waktu tertentu. Miles dan Huberman (2014), mengatakan kegiatan dalam analisis arsip kualitatif dicapai secara interaktif dan diadakan terus-menerus hingga selesai, sehingga arsip menjadi jenuh.

HASIL PENELITIAN

Pendekatan penguasaan interaktif adalah suatu teknik mengenal atau teknik yang digunakan oleh guru dalam memberikan materi pengenalan, dimana pelatih menjadi pelaku utama dalam menciptakan suatu skenario interaktif akademik, yaitu antara guru dan siswa, sarjana dengan sarjana dan dengan perolehan ilmu. sumber daya dalam membantu tercapainya perolehan pengetahuan tentang tujuan. Pembelajaran interaktif tentang strategi mengenal sains untuk siswa kelas empat dapat memperluas strategi berpikir yang kuat ataumelakukan komunikasi inovatif melalui mengajukan pertanyaan kepada siswa. sifat pertanyaan dapat mengungkapkan sesuatu atau bersifat inkuiri, sehingga melalui pertanyaan yang diajukan mahasiswa dapat memperluas keterampilannya ke arah bertanya secara kreatif dalam menghadapi suatu hal. Hal-hal tambahan yang harus dikuasai oleh guru dalam mengajukan pertanyaan adalah harus mudah dipahami oleh anak-anak kampus, memberikan referensi, memperhatikan perhatian, bergiliran dan mendistribusikan, memberikan waktu kepada siswa untuk berpikir, dan memberikan tuntutan. Untuk meningkatkan interaksi dalam proses belajar mengajar, guru hendaknya mengajukan pertanyaan dengan cara memberikan kesempatan kepada siswa untuk membicarakan jawaban, dan menjadi “dinding refleksi” bagi jawaban siswa.

didasarkan pada hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di SD

Negeri 2 Landangan mengenai penerapan teknik perolehan pengetahuan interaktif pada mata pelajaran teknologi kelas 4 di SDN 2 Landangan. temuan

penelitian dalam memperoleh ilmu teknik, instruktur melaksanakan penguasaan sesuai dengan kemampuan (tujuan) yang ingin dicapai, melaksanakan pembelajaran sesuai dengan perkembangan dan peningkatan siswa kelas 4, instruktur telah menyelesaikan pembelajaran secara runtut, menguasai teknik kehebatannya, instruktur juga melakukan perolehan pengetahuan dengan cara menghubungkan materi yang diajarkan dengan kondisi dunia nyata mahasiswa. Dalam melaksanakan pembelajaran, guru juga meminta siswa untuk mendiskusikan jawaban bersama dengan teman satu sekolahnya sehingga akan menjadi kecanduan yang bermanfaat untuk berbicara satu sama lain dan memecahkan masalah. Guru memberikan faktor-faktor dengan bahasa yang jelas dan lancar.

Selain itu pengajar juga melaksanakan penguasaan sesuai dengan alokasi waktu yang telah ditentukan, padahal pada saat prosedur sambutan waktu belajar melebihi alokasi waktu yang telah ditentukan karena siswa tetap menginginkan tambahan waktu untuk berdiskusi. Dalam proses pembelajaran, guru lebih sering menggunakan media papan tulis, menggunakan buku pelajaran tematik sehingga siswa juga ikut serta dalam memanfaatkan media pengenalan. Selain itu, guru masih belum maksimal dalam memberikan arahan kepada masing-masing organisasi dalam diskusi kelompok. instruktur lebih cenderung mengizinkan mahasiswa mendiskusikan diri mereka sendiri, kecuali siswa datang ke instruktur untuk mengajukan pertanyaan.

tangga metode mengenal interaktif adalah:

- a. tingkat bimbingan, tahap awal pembelajaran interaktif merupakan persiapan guru dan mahasiswa untuk menemukan warisan mata pelajaran yang akan disebutkan dalam kegiatan perolehan pengetahuan. Instruktur mengumpulkan sumber daya dengan tujuan untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran, beserta eksperimen apa yang mungkin digunakan, dan media apa yang akan digunakan untuk mendukung penguasaan. Pada tingkat ini apresiasi yang diberikan oleh guru adalah memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyatakan kembali materi yang telah mereka temukan pada pertemuan sebelumnya. Dalam jenjang pendidikan, kegiatan ekstra dilakukan sebelum memperoleh pengetahuan, yang meliputi penyiapan peralatan percobaan dan penguasaan media.
- b. Tahap keahlian awal (sebelum View), pada tingkat awal guru mendalami pengetahuan awal siswa, siswa dapat mengenal hal-hal yang sudah diketahui oleh para sarjana tentang topik yang akan dipelajari. Pemahaman awal mahasiswa dapat digali dengan menawarkan soal yang berkaitan dengan topik yang akan dibahas, kemudian menanyakan penilaian mahasiswa pada soal tersebut. Pengetahuan awal siswa dapat menjadi tolak ukur untuk mengevaluasi dengan pengetahuannya setelah habis minatnya.
- c. tingkat minat (Eksplorasi), Olah raga yang dilaksanakan pada level 0,33 ini menyuguhkan kegiatan yang memancing rasa ingin tahu siswa. Selanjutnya, mahasiswa diimbau untuk mengajukan pertanyaan terkait dengan topik hobi yang ditanyakan. olahraga yang dilakukan untuk membangkitkan rasa ingin tahu siswa dapat diajukan dalam bentuk pertanyaan, demonstrasi, menampilkan

fenomena melalui film atau gambar. Kemudian mintalah

mahasiswa untuk menginformasikan dan menanyakan penilaian mereka tentang apa yang telah mereka lihat.

- d. tahap pertanyaan siswa: Setelah melakukan olah raga eksplorasi melalui beragam olah raga atau fenomena demonstrasi, pada gelar ini setiap mahasiswa diberikan kesempatan untuk bertanya dalam organisasinya. Sementara itu, pelatih menuliskan soal-soal di papan tulis. Pada gelar ini, seluruh pertanyaan siswa dituliskan pada secarik kertas, kemudian dikumpulkan pada akhir minat belajar. Pada gelar ini mahasiswa juga mungkin mengalami kesulitan dalam membuat pertanyaan, oleh karena itu guru harus memberikan motivasi dan rangsangan kepada siswa agar mau mengajak dan mengarahkan pertanyaan mahasiswa. Setelah semua soal organisasi terkumpul, pelatih mempersilahkan siswa untuk memilih soal-soal yang telah ditulis di papan tulis. beberapa jenis pertanyaan siswa mungkin cocok, beberapa mungkin tidak. akibatnya, guru harus mengarahkan siswa untuk memilih pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan mata pelajaran yang jawabannya dapat diselidiki melalui inkuiri dan olahraga investigatif.
- e. tingkat penyelidikan, tahap sistem penyelidikan, dapat terjadi interaksi antara mahasiswa dan instruktur, mahasiswa dan mahasiswa, mahasiswa dan media, serta siswa dan alat. Pada tahap ini siswa diberi kesempatan untuk menemukan standar melalui pengumpulan, pengorganisasian, dan analisis data dalam suatu kegiatan yang telah dirancang oleh guru. Sementara itu, guru memfasilitasi siswa menemukan solusi atas pertanyaan yang mereka ajukan. Kemudian, di lembaga, siswa melakukan penyelidikan melalui komentar atau korporasi.
- f. tahap pengetahuan terakhir (Setelah perspektif), pada tahap pemahaman akhir, siswa mempelajari hasil yang diperolehnya. Instruktur mengarahkan siswa untuk melakukan diskusi keindahan. solusi ilmiah dikumpulkan dan dibandingkan dengan pengetahuan sebelumnya sebelum mahasiswa melakukan penyelidikan tertulis sebelumnya. Dalam situasi ini mahasiswa diminta untuk mengevaluasi apa yang mereka ketahui sekarang dengan apa yang mereka ketahui sebelumnya.
- g. tahapan bayangan cermin (mirrored image), Tahap terakhir adalah mirrored image yaitu hobi memikirkan apa yang baru saja menimpa atau baru ditemukan. Faktornya adalah mengandaikan kembali kira-kira apa yang telah dipelajari, kemudian mengedepankannya ke dalam struktur pemahaman yang baru. Saat ini mahasiswa diberi waktu untuk mencerna, menimbang, mengkaji, mengagumi, dan berdiskusi dengan dirinya sendiri. Pada gelar ini, siswa juga terinspirasi untuk mengungkapkan ulasan tentang apa yang mereka terima setelah mempelajari teknik pembelajaran. Siswa juga diberi kesempatan untuk mengajukan pertanyaan lanjutan jika ada sesuatu yang tidak mereka pahami setelah melakukan penyelidikan, dan guru memberikan penguatan dan koreksi terhadap hal-hal yang masih salah.

Pembelajaran IPA melalui penerapan teknik pembelajaran interaktif membuat sebagian besar siswa kelas 4 SDN 2 Landangan merasa puas dan tidak bosan lagi karena sambil mencari teman di sekolah, siswa berlomba-lomba

mendiskusikan hasilnya secara pribadi. jawaban yang kemudian disimpulkan

sebagai solusi yang tepat. Penguasaan dengan menerapkan strategi pembelajaran interaktif, siswa menjadi lebih percaya diri dalam mengerjakan soal-soal yang diberikan oleh guru kelas karena dengan mencari solusinya sendiri, siswa dilatih untuk melihat sejauh mana kemampuan masing-masing siswa dalam memahami pembelajaran teknologi. Dalam dunia bisnis mahasiswa dilatih untuk bertanggung jawab dan dengan berdiskusi melatih keberanian mahasiswa untuk mengungkapkan pendapatnya secara eksplisit, selain itu mahasiswa mempunyai kesempatan untuk menanggapi penilaian temannya sehingga mendidik mahasiswa untuk berpikir kritis. tentang solusi yang tepat. Hal ini diperkuat dengan teori Suparman dalam Tarhuri (2005:18) yang menyatakan bahwa pembelajaran interaktif adalah suatu proses memperoleh pengetahuan yang memungkinkan mahasiswa secara aktif mengendalikan diri dalam keseluruhan proses, baik secara mental maupun jasmani. Hal ini didukung oleh Faire dan Cosgrove di Harlen yang berpendapat bahwa pembelajaran interaktif dirancang agar siswa perlu mengajukan pertanyaan, kemudian menemukan solusi mereka sendiri (Suprayekti, 2008:19)

Luaran yang dicapai

Output yang diharapkan adalah memberikan perhatian ekstra dalam mendidik siswa dengan memberikan dorongan kepada siswa untuk terus memperoleh pengetahuan dan mempertahankan pendidikan yang lebih baik serta mengatur hubungan kerja sama yang baik antara orang tua dan sekolah dalam mendidik siswa untuk meningkatkan kepuasan belajar siswa, agar pendidikan dapat berjalan dengan baik.

Temuan Penelitian

Berdasarkan penelitian yang telah selesai, selanjutnya peneliti menyimpulkan berbagai temuan penelitian yang terjadi pada beberapa tahap penelitian, yaitu sebagai berikut:

1. menjadi bahan evaluasi profesionalisme pengajar di sekolah standar sejalan dengan tujuan akademik yang ingin dilakukan.
2. Sebagai bekal fakta bagi calon guru dalam menimba ilmu.
3. Untuk meningkatkan perolehan ilmu siswa di kelas IV SDN 2 Landangan, guru perlu memaksimalkan alat, sarana dan media yang tersedia dalam sarana prasarana yang sudah tersedia sehingga dapat menumbuhkan motivasi pada siswa agar lebih semangat dalam belajar.
4. Dapat meningkatkan sistem pembelajaran untuk pengembangan sekolah menuju era yang unggul..

Penutup

berdasarkan temuan penelitian mengenai pelatih Strategi belajar interaktif dalam pembelajaran IPA kelas 4 di SDN 2 Landangan, guru berisi tentang memperoleh pengetahuan sesuai dengan keterampilan (impian) yang ingin dicapai, berisi tentang memperoleh pengetahuan sesuai dengan perkembangan dan pertumbuhan kecanggihan empat orang mahasiswa, instruktur telah menerapkan pembelajaran secara runtut, telah menguasai Di dalam kelas, instruktur juga melakukan pengenalan dengan cara menghubungkan materi yang diajarkan dengan

kondisi dunia nyata mahasiswa. Dalam melakukan penguasaan, instruktur juga meminta mahasiswa untuk mendiskusikan jawaban secara kolektif dengan teman-teman organisasinya sehingga akan menjadi

kebiasaan yang baik untuk berdiskusi satu sama lain dan menyelesaikan masalah. Guru menyampaikan materi dengan bahasa yang bersih dan lancar serta media pembelajaran melalui pot tanaman dan LCD proyektor

Ucapan Terima Kasih

Saya menyadari bahwa tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, mulai dari masa perkuliahan hingga pembelajaran skripsi ini, akan sangat sulit bagi saya untuk menyelesaikan skripsi ini. oleh karena itu, saya ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Drs. Ec.. Karnadi, M.Si, selaku Rektor Universitas Abdurachman Saleh Situbondo;
2. Dodik Eko Yulianto, S.Pd. M.Pd, selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Abdurachman Saleh, Situbondo;
3. Heldie Bramantha, M.Pd selaku Kepala Bidang Aplikasi Uji Coba Sekolah Pendidikan dan Pelatihan Instruktur Universitas Abdurachman Saleh Situbondo
4. Dodik Eko Yulianto, S.Pd. M.Pd dan Ach. Munawi Husein, M.Pd selaku manajer yang telah memberikan waktu, tenaga dan pikiran untuk mengarahkan saya dalam menyusun skripsi ini
5. lima. SDN 2 Landangan yang telah banyak membantu dalam mencari data yang saya inginkan.
6. Ayah dan ibu saya serta keluarga saya telah memberikan bantuan materi dan etika

DAFTAR PUSTAKA

- Balqis, Putri. 2014. Pelatih Kompetensi Pedagogis dalam Meningkatkan Pengetahuan Motivasi Siswa di SMP N 3 Kebutuhan Jaya Kabupaten Aceh Besar. Jilid 2. no 1. Agustus 2014.
- Febrianto, Mory Victor 2020, perangkat lunak jenis struktur think-Pair-proportion (TPS) Koperasi memperoleh pengetahuan model untuk meningkatkan pengetahuan teknologi memperoleh pengetahuan tentang hasil. majalah kajian dan pengembangan pendidikan. tingkat empat, variasi 2
- Febrianto, Mory Victor, Winditiya Yuliana, Dina Riska Nurfiyanti, 2023. Implementasi versi belajar misalkan-bicara-Tulis untuk meningkatkan olahraga sarjana dan memperoleh pengetahuan tentang konsekuensi dalam topik sains keahlian materi Cara tumbuhan hijau Membuat makanan kelas V Semester 1 di MI Salafiah Syafi'iyah Asembagus.
- Hamalik, Oemar. 2012. Metode belajar mengajar. Jakarta: Bumi Literasi
- Majid, Abdul .2013. mengenal pendekatan .remaja Rosdakarya:Bandung
- Miles, M.B., Huberman, A.M., dan Saldana, J. 2014. Evaluasi statistik kualitatif, Buku Sumber metode, edisi 3. u.s.a .: Kursus Sage. Diterjemahkan oleh Tjetjep Rohindi Rohidi, UI-Press
- Sagala, Syaiful. 2012. Ide dan Apa Sarana Penguasaannya. Bandung: Abjad
- Sugiyono. 2015. metode penelitian pembelajaran dengan taktik kuantitatif, kualitatif dan R&D. Bandung : PT Alfabeta.

- Suprayekti. 2008. pembinaan dan penguasaan interaksi. Kementerian Pendidikan Nasional. Jakarta.
- Trianto, 2007. Revolusioner berorientasi konstruktivis memperoleh pengetahuan tentang model. Pemenuhan Perpustakaan: Jakarta.
- Vaille, D & Venville, G. 2007. Seni pembinaan ilmu dasar. Crows Nest NSW, Australia : Allen Unwin.
- Wahab, Abdul Aziz. 2016. teknik dan model pengajaran. Bandung: Abjad