

Pengaruh Model Pembelajaran Interaktif terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas 4 SD

Lita Wahyu Sinta Wati ✉, Universitas PGRI Madiun

Hartini, Universitas PGRI Madiun

Melik Budiarti, Universitas PGRI Madiun

✉, litawahyusinta@gmail.com

Abstract: This study aims to determine the effect of interactive learning models on the learning motivation of fourth grade students at SD 02 Pangongangan Madiun. This research is a quasi-experimental research with Nonequivalent Control Group Design. This research was conducted on students of class IV A as control and IV B as experimental class. The instrument in this study was a questionnaire of 22 intrinsic learning motivation items which were used as pretest and posttest for the control class and the experimental class. The data analysis technique in this study used the t-test. The results of this study indicate that the interactive learning model has an effect on students' learning motivation. It is proven by the results of hypothesis testing t arithmetic $5.454 > t$ table 2063 then H_0 is rejected and H_a is accepted, so it can be seen that there is an effect of interactive learning model on learning motivation of fourth grade students at SD 02 Pangongangan.

Keywords: Interactive Learning Model, Learning Motivation

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran interaktif terhadap motivasi belajar siswa kelas IV SD 02 Pangongangan Madiun. Penelitian ini merupakan penelitian *Quasi Eksperiment* dengan desain *Nonequivalent Control Group Design*. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas IV A sebagai kelas kontrol dan IV B sebagai kelas eksperimen. Instrumen dalam penelitian ini berupa angket motivasi belajar intrinsik sebanyak 22 item yang dijadikan pretest dan posttest kelas kontrol dan kelas eksperimen. Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan Uji-t. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran interaktif berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa. Dibuktikan dengan hasil pengujian hipotesis t hitung $5,454 \geq t$ tabel 2063 maka H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga dapat diketahui bahwa ada pengaruh model pembelajaran interaktif terhadap motivasi belajar siswa kelas IV di SD 02 Pangongangan.

Kata kunci: Model Pembelajaran Interaktif, Motivasi Belajar



PENDAHULUAN

Pembelajaran diartikan suatu proses penyampaian pengetahuan, dilaksanakan dengan memberikan pengetahuan kepada siswa. Berhasilnya tujuan pembelajaran ditentukan oleh banyak faktor di antaranya ialah faktor guru dalam melaksanakan proses belajar mengajar, faktor sarana pembelajaran, karena guru secara langsung dapat mempengaruhi, membimbing dan meningkatkan kecerdasan serta kekreatifan siswa selain itu sarana prasarana juga sangat penting untuk mencukupi kebutuhan peserta didik, tidak hanya sarana prasarana saja tetapi memoti siswa juga tugas guru untuk membuat siswa semakin bersemangat dalam mengikuti pembelajaran dikelas.

Guru harus dapat memotivasi belajar siswa yang tinggi, karena akan sangat berpengaruh terhadap peran serta aktifitas peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar. Proses membangkitkan motivasi belajar, mempertahankan motivasi belajar dan mengontrol motivasi belajar menjadi bagian yang sangat penting dalam poses pembelajaran. Jadi tanpa motivasi belajar akan sangat sulit bagi pendidik yang terkait dengan pembelajaran untuk dapat mencapai tujuan yang diharapkan.

Motivasi juga sangat penting dalam menentukan seberapa jauh siswa akan belajar dari suatu kegiatan pembelajaran atau menyerap informasi yang sudah diberikan kepada peserta didik. Siswa yang termotivasi untuk belajar sesuatu akan menggunakan proses pengetahuan yang lebih tinggi dalam memperdalam materi tersebut, sehingga siswa akan memahami materi tersebut dengan lebih baik. Salah satu tugas penting guru yaitu merencanakan bagaimana pendidik memotivasi siswanya agar lebih semangat dalam mengikuti pembelajaran dikelas. Untuk itu sebagai seorang guru selain menguasai materi, juga harus kreatif dan peka terhadap siswanya.(Fauziah et al., 2017). Tugas para guru untuk memadukan teori dengan ilmu pendidikan yang dimilikinya dalam menciptakan situasi psikologis yang akan merangsang timbulnya motivasi dalam diri para siswa. Guru juga dapat memilih model pembelajaran yang menarik sesuai materi yang akan disampaikan. (Fauziah et al., 2017)

Model pembelajaran diartikan teknik penyampaian materi yang menyamakan prosedur secara sistematis dan dirancang sedemikian rupa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dalam pembelajaran di sekolah dasar sering kali model pembelajaran yang diterapkan belum sesuai dengan materi yang akan disampaikan, guru lebih memilih model pembelajaran simpel atau ceramah yang disampaikan sesuai isi buku dan siswa hanya mendengarkan, hal tersebut belum mengarah kepada siswa. Dalam penelitian pembelajaran di SDN 02 Pangongangan peneliti akan memberikan model pembelajaran interaktif. Model pembelajaran interaktif disini didefinisikan pendekatan "pertanyaan siswa" maksudnya guru menggali pertanyaan terkait dengan materi pembelajaran yang sedang di bahas dikelas, kemudian siswa mencari jawabannya.(Rustini, 2016)

Model pembelajaran interaktif disini menggunakan media pembelajaran yang menyajikan konten seperti teks, gambar animasi, video, yang sesuai dengan materi. Sehingga sebelum proses pembelajaran guru sudah mempersiapkan gambar yang akan ditampilkan video atau gambar animasi pada power point. Guru hendaknya lebih kreatif dan teliti dalam memilih model pembelajaran atau dalam memilih media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa di sekolah dasar. Pendidik harus menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan (*enjoyable learning*), salah satunya harus kreatif dalam membuat media ajar berupa video, gambar animasi yang dapat memotivasi peserta didik melalui media ajar yang diberikan oleh guru tersebut.(Ketut et al., 2013)

Berdasarkan observasi di kelas IV SD 02 Pangongangan, terlihat guru belum sepenuhnya memberi motivasi belajar kepada siswanya sehingga beberapa siswa tampak kelihatan kurang bersemangat dalam proses belajar yang diajarkan oleh guru. Ketika belajar dikelas anak terlihat bermain sendiri, kurang fokus, kurang semangat dalam mengikuti pembelajaran. Banyak anak selalu bosan dalam pembelajaran dikelas, sehingga untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa, peneliti menggunakan model pembelajaran interaktif yang dapat membangun dan aktif pada saat proses belajar mengajar

berlangsung. Sedangkan pada siswa yang memiliki motivasi belajar yang rendah akan cepat menyerah apabila menemukan soal atau mata pelajaran yang dianggap kesulitan.

Pada penelitian ini indikator yang digunakan motivasi belajar intrinsik, motivasi belajar intrinsik ialah motivasi yang berasal dari dalam diri siswa tersebut adapun indikator motivasi belajar intrinsik yaitu: Kemauan peserta didik pada saat belajar, Gairah menuntaskan tanggung jawabnya, Terdapat desakan untuk sukses dalam belajar, Siswa merasa membutuhkan materi pembelajaran, *Reward* secara mandiri yang diberikan.

METODE

Metode dalam penelitian ini adalah kuantitatif. Desain yang digunakan dalam penelitian *Quasi Experimental Design*. *Quasi Experimental Design* berupa partisipan yang diambil tanpa menggunakan teknik randomisasi. Populasinya seluruh siswa kelas 4 SD 02 Pangongangan dengan jumlah 50 siswa dengan sampel kelas IV A 25 siswa dan kelas IV B 25 siswa. Hal inilah yang mendasari dikembangkannya desain *Quasi Experimental* untuk mengatasi permasalahan tersebut (Sugiyono, 2019). Bentuk desain *Quasi Experiment* pada penelitian ini adalah *Nonequivalent Control Group Design*. bertujuan untuk mengetahui model pembelajaran interaktif terhadap motivasi siswa. Teknik pengambilan sampel menggunakan sampling kuota. Teknik pengumpulan data adalah angket. Instrumen berbentuk angket. Teknik analisis yang dipakai ialah uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis.

HASIL PENELITIAN

Deskripsi data skor motivasi belajar siswa yang diajarkan sebelum menggunakan model pembelajaran interaktif. Kelas kontrol merupakan kelas yang menggunakan model pembelajaran jigsaw. Pengukuran pembelajaran pada kelas kontrol menggunakan dua kali tes, yaitu *pre test* dan *post test* dengan diperoleh data sebagai berikut :

Tabel 1. Hasil *pre test* dan *post test* kelas kontrol

Kelas Kontrol			
No	Nama	Pre test	Post test
1.	Alvian Sugianto	91	100
2.	Alya Bumi Maharani	82	89
3.	Arxenca Loveieno Al Agatha	94	86
4.	Ayu Novita Sari	97	95
5.	Bianca Diandra Putri	93	94
6.	Dhani Setiawan Hidayat	87	89
7.	Dwiky Armanda Putra	93	90
8.	Evhan Damar Putra Aprilio	87	78
9.	Fajar Hari Nugroho	88	85
10.	Hanifah Setyowati	97	96
11.	Irvan Aditya	91	100
12.	Kayla Alessia Valerie	74	87
13.	Kevin Ramandhika Prasetyo	87	96
14.	Livi Cresya Ayu Ramandhani	78	92
15.	Muhammad Fabiq Alvaro M	94	93
16.	Nadya Nazwa Juanita	100	91
17.	Nasa Andini Salsabila	91	83
18.	Olivia Tifara Diva Oriza	93	91
19.	Prabu Dwantara	96	93
20.	Rafa Galang Adiandar	100	100
21.	Raffli Bintang Putra Nuh H	86	91
22.	Reno Bagus Wahyudi	90	78
23.	Stevaness Junior Caesar	100	89

24.	Vino Nauval Dary Abiyu	94	85
25.	Zhahira Aisya Lathief	92	96
Jumlah		2275	2267

Motivasi belajar siswa *pretest* dan *posttest* kelas kontrol terdiri 25 siswa yang menggunakan model pembelajaran jigsaw sebagai berikut : Hasil *pretest* nilai minimum = 74, nilai maksimum = 100 rata-rata (*mean*) = 93 median = 92 modus = 87,91,93,94,100 dan standart deviasi = 6,461424. Sedangkan pada hasil *posttest* nilai minimum = 78 nilai maksimum = 100, rata-rata (*mean*) = 90,68 median = 91 modus = 89,91,96,100 dan standart deviasi = 4,331282. Pada kelas eksperimen disini kelas penelitian yang menggunakan model pembelajaran interaktif saat kegiatan belajar mengajar berlangsung. Pengukuran pembelajaran pada kelas eksperimen ini menggunakan 2 kali tes, yakni *pre test* dan *post test* dengan diperoleh data sebagai berikut :

Tabel 2. Hasil *pre test* dan *post test* kelas eksperimen

Kelas Eksperimen			
No	Nama	Pre test	Post test
1.	QUEENZA HAYU JANITRA	100	91
2.	AINA NUR SABRINA	79	87
3.	ANISA NURDESINDRA	84	92
4.	ARKANANDA GUSTIANO MAHENDRA	96	95
5.	ASHWIN PRATAMA PUTRA	93	97
6.	AXEL YURI MAULANA AKBAR	91	89
7.	AZKA GATAMA BELARDO	91	84
8.	AZKAEBYA FRECIELIA FADIELA	81	88
9.	BILQIS AZHAR AURA	93	91
10.	CAHYO BILLY RAHMADAN	95	94
11.	DENOVA PUTRI AULIA	78	84
12.	DESTYA SETYAWATI HIDAYAT	96	95
13.	EXEL REYAN PAHLEVI	95	88
14.	FADHILAH BINTANG PRASETYA	90	96
15.	FERIKO TEGUH TYUSUK ISLAMIAH	93	94
16.	INTAN TANAYA GHEA KURNIA	93	94
17.	MUHAMMAD IYAN AINUN NAIM	85	95
18.	MUHAMMAD GIBRAN DENTA FALEFI	83	95
19.	RIDHO ILHAM WICAKSONO	84	90
20.	RISMA AYU FEBRIANA	100	90
21.	SEPTANO MUHAMMAD ZAMZAM	92	89
22.	SYIFA HAMDANI	79	83
23.	TIARA ZAHSY ARSYFA	86	95
24.	ZAIDAN RAFA PUTRA KUNCORO	88	100
25.	ZAKY MAULANA MALIK IBRAHIM WIDAYAT	96	91
Jumlah		2241	2278

Data motivasi belajar siswa *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen terdiri 25 siswa menggunakan model pembelajaran interaktif sebagai berikut : Hasil *pretest* nilai minimum = 78, nilai maksimum = 100, rata-rata (*mean*) = 89,64, median = 91, modus = 93,96 dan standart deviasi = 6,550318. Sedangkan pada hasil *posttest* nilai minimum = 83, nilai maksimum = 100, rata-rata (*mean*) = 91, median = 91, modus = 91,94,95, dan standart deviasi = 6,046487. Berdasarkan data skor kelas kontrol dan kelas eksperimen diperoleh perbedaan rata-rata yakni sebagai berikut

Tabel 3 .Perbandingan rata-rata hasil *pre test* dan *post test* kelas kontrol dan kelas eksperimen

No	Kelas	Rata-rata
1	<i>Pre test</i> kelas kontrol	93
2	<i>Post tet</i> kelas kontrol	90,68
3	<i>Pre test</i> kelas eksperimen	89,64
4	<i>Post test</i> kelas eksperimen	91

Berikut analisis uji normalitas motivasi belajar. *Pre test* dan *pos test* kelas kontrol dan kelas eksperimen pada penelitian yang telah dilakukan bahwa *pre test* kelas kontrol nilai $L_{hitung} (0,219) < L_{tabel} (0,173)$ maka H_0 diterima, sedangkan *pre test* kelas eksperimen nilai $L_{hitung} (0,857) < L_{tabel} (0,173)$ maka H_0 diterima. Untuk nilai *post test* kelas kontrol nilai $L_{hitung} (0,694) < L_{tabel} (0,173)$ maka H_0 diterima, sedangkan *post test* kelas eksperimen nilai $L_{hitung}(0,882) < L_{tabel} (0,173)$ maka H_0 diterima. Sehingga data yang diperoleh kelas kontrol dan kelas eksperimen pada *pre test* dan *post test* berasal dari populasi berdistribusi normal. Kriteria ujinya adalah sebagai berikut : H_0 diterima jika $L_{hitung} < L_{tabel}$ dengan keterangan : H_0 : sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

Tabel 4. Rangkuman Hasil Uji Normalitas

Hasil	Kelas	L_{hitung}	L_{tabel}	Keterangan	Kesimpulan	Keputusan
Kelas Kontrol	<i>Pretest</i>	0,219	0,173	$L_{hit} > L_{H_0}$	Normal	H_0 diterima
	<i>Posttest</i>	0,694				
Kelas Eksperimen	<i>Pretest</i>	0,857				
	<i>Posttest</i>	0,882				

Uji homogenitas guna mengetahui varian kedua populasi homogen atau tidak. Kriteria keputusan jika $F_{hitung} < F_{tabel}$. Analisis uji homogenitas *pre test* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen diperoleh $F_{hitung} (1,02) < F_{tabel} (1,98)$, maka H_0 diterima. Sehingga angket motivasi belajar siswa kelas kontrol maupun kelas eksperimen memiliki populasi homogen. Sedangkan analisis uji homogenitas *post test* pada kelas kontrol dan eksperimen diperoleh $F_{hitung} (1,95) < F_{tabel} (1,98)$, maka H_0 diterima. Sehingga hasil *pre test* dan *post test* pada kontrol maupun kelas eksperimen memiliki populasi homogen.

Tabel 5. Rangkuman Hasil Uji Homogenitas

Hasil	Kelas	F_{hitung}	F_{tabel}	Keterangan	Kesimpulan	Keputusan
<i>Pretest</i>	Kontrol	0,97	1,98	$F_{hit} > F_{H_0}$	Homogen	H_0 diterima
	Eksperimen					
<i>Posttest</i>	Kontrol	0,51				
	Eksperimen					

Uji Hipotesis Penelitian ini guna untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran interaktif terhadap motivasi belajar siswa kelas 4 SDN 02 Pangongangan Kota Madiun. Analisis yang digunakan ialah uji t dengan bantuan excel dan hitungan manual yang dapat diterangkan secara rinci sebagai berikut : Uji t Tes motivasi belajar siiswapenelitian dinyatakan signifikan apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$ dengan taraf signifikansinya 5%. Adapun keputusan ujinya terangkum dalam tabel 6. berikut :

Tabel 6. Analisis *Pre Test* dan *Post Test* Kelas Kontrol

Tes hasil belajar	Mean	t_{hitung}	T_{tabel}
<i>Pre test</i>	91		
<i>Post test</i>	91,48	5,454	2,063
Selisih mean	0,48		

Berdasarkan tabel diatas, diketahui bahwa rata-rata *pre test* sebesar 91 dan rata-rata *post test* sebesar 91,48 sehingga mengalami peningkatan sebesar 0,48. Diketahui bahwa $t_{hitung}(5,454) > t_{tabel}(2,063)$, disimpulkan bahwa terdapat peningkatan secara signifikan pada angket motivasi belajar pada kelas kontrol. Uji t *pre test* dan *post test* kelas eksperimen bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya peningkatan skor setelah diberikannya perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran interaktif. Penelitian dinyatakan signifikan apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$ dengan taraf signifikansinya 5%. Adapun keputusan ujinya terangkum dalam tabel 7. berikut :

Tabel 7. Analisis *Pre Test* dan *Post Test* Kelas Eksperimen

Tes hasil belajar	Mean	t_{hitung}	T_{tabel}
<i>Pre test</i>	89,64		
<i>Post test</i>	91,48	2,710	2,063
Selisih mean	1,84		

Berdasarkan tabel diatas, diketahui rata-rata *pre test* sebesar 89,64 dan rata-rata *post test* sebesar 91,48 sehingga mengalami peningkatan sebesar 1,84. Diketahui bahwa $t_{hitung}(2,710) > t_{tabel}(2,063)$, jadi disimpulkan bahwa terdapat peningkatan secara signifikan pada hasil angket motivasi belajar pada kelas eksperimen. Penelitian dinyatakan signifikan apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$ dengan taraf signifikansinya 5%. Adapun keputusan ujinya terangkum dalam tabel 8. berikut :

Tabel 8. Analisis *Pre Test* dan *Post Test* Kelas Eksperimen

T_{hitung}	T_{tabel}	Keterangan	Keputusan
2,710	2,063	$t_{hitung} > t_{tabel}$	H_0 ditolak

Analisis data *post test* $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga uji keputusan hipotesis pada penelitian ini setelah diberi perlakuan dinyatakan bahwa "Pengaruh Model Pembelajaran Interaktif Terhadap Motivasi Belajar Siswa kelas 4 SD 02 Pangongangan pengaruh"

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian rata-rata (*mean*) skor angket motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen perlakuan model pembelajaran interaktif lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol dengzn perlakuan model pembelajaran jigsaw. Model pembelajaran interaktif bisa membantu siswa berpengaruh motivasi belajarnya sehingga pembelajaran berjalan dengan lancar, sesuai dengan yang dijelaskan pada penelitian terdahulu (Satrio, 2021)

Uji validitas dengan memberi angket motivasi belajar sebanyak 32. Dengan bantuan *SPSS Statistik 25* dalam perhitungan uji validitas diperoleh 22 yang valid, dan 10 yang tidak valid. Hasil angket dikatakan valid apabila r_{hitung} lebih tinggi daripada r_{tabel} , begitu juga sebaliknya. Nilai r_{tabel} 0,413 dengan α 0,05. Dari 32 angket motivasi belajar tersebut angket yang valid pada nomor (4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 11, 12, 13, 14, 15, 16, 18, 19, 21, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31,32). Peneliti mengambil 22 angket untuk dijadikan instrumen penelitian.

Selanjutnya pengujian reliabilitas motivasi dapat dinyatakan reliabel apabila r_{hitung} lebih tinggi dibandingkan r_{tabel} dengan taraf signifikasikan 5%. Berdasarkan hasil uji reliabilitas bisa dilihat $r_{11} = 0,877$ yang menyatakan bahwa reliabel. Pada uji analisis

statistik dengan menghitung uji normalitas, homogenitas dan hipotesis. Analisis uji normalitas didapatkan hipotesis H_0 =sampel didapatkan dari populasi yang memiliki distribusi normal, sedangkan H_a = tidak terdistribusi normal. Jika $L_{hitung} < L_{tabel}$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak berarti sampel didapatkan dari populasi yang memiliki distribusi normal. Hasil uji normalitas pada Excel, kelas kontrol $L_{hitung} (0,069) < L_{tabel} (0,173)$ maka H_0 diterima, untuk kelas eksperimen $L_{hitung} (0,088) < L_{tabel} (0,173)$ maka H_0 diterima. Demikian data yang diperoleh dari kelas kontrol dan eksperimen berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

Hasil uji homogenitas pada Excel dapat dilihat dari hasil $F_{hitung} = 0,97$, sedangkan untuk F_{tabel} diketahui 1,98 ($n_1-1 = 25-1=24$, $n_2-1=25-1=24$, $F_{tabel} 1,98$). Jadi, $F_{hitung} (0,97) < F_{tabel} (1,98)$. Kesimpulan hasil uji ini ialah kelas kontrol dan eksperimen tersebut merupakan homogen. Tahapan selanjutnya uji-t. Jika $T_{hitung} > T_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. H_0 = Model Pembelajaran Interaktif tidak pengaruh terhadap motivasi belajar siswa kelas 4 SDN 02 Pangongangan Kota Madiun. Sedangkan H_a = Model Pembelajaran interaktif pengaruh terhadap motivasi belajar siswa kelas 4 SDN 02 Pangongangan Kota Madiun. Hasil t-tabel digunakan rumus $dk = n_1 + n_2 - 2$. Hasil uji hipotesis menggunakan Excel, skor diperoleh $T_{hitung}= 13,445$ dan $T_{tabel} = 25+25-2=48$, $T_{tabel} = 2,011$. Jadi $T_{hitung} = 13,445 > T_{tabel} = 2,011$, maka H_a diterima dan H_0 ditolak.

Data diatas dapat disimpulkan bahwa penelitian dengan memilih model pembelajaran interaktif sangat terlihat berdampak positif terhadap motivasi belajar siswa kelas 4 SDN 02 Pangongangan Kota Madiun. Model pembelajaran interaktif disarankan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dengan media yang disesuaikan dengan kondisi siswa, dengan begitu motivasi belajar siswa dapat mengalami pengaruh, sehingga mampu menyerap pelajaran yang disampaikan, menguasai pembelajaran, serta hasil belajar juga mengalami peningkatan.

SIMPULAN

Kesimpulan yang dapat ditarik dari hasil penelitian ini adalah dapat diketahui bahwa model pembelajaran interaktif ada pengaruh terhadap motivasi belajar siswa kelas 4 SDN 02 Pangongangan Kota Madiun. Pada hasil uji t didapatkan $t_{hitung} (5,454) > t_{tabel} (2,063)$ dengan alpha 0,05 yang menunjukkan bahwa hipotesis (H_0) diterima yaitu model pembelajaran interaktif terhadap motivasi belajar siswa kelas 4 SD, sedangkan H_a ditolak yaitu model pembelajaran jigsaw tidak ada pengaruh dalam motivasi belajar siswa. adapun kelebihan dalam model pembelajaran interaktif disini yaitu dapat belajar dari guru dan teman untuk semakin membentuk keterampilan sosial atau berinteraksi dengan temanya sesuai dengan materi yang diajarkan guru, jadi anak tidak membicarakan hal yang bukan termasuk dari pelajaran, melainkan membahas materi yang disampaikan oleh guru dikelas, serta dapat meningkatkan pikiran dan mendirikan bukti yang nyata .

DAFTAR PUSTAKA

1. Fauziah, Intan, S., & Syarifah, H. (2017). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Lesson Studi di Kelas V SD Negeri Lampagen Aceh Besar. *Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 30-31.
2. Indrawan, R. (2014). *Metodologi Penelitian*. PT Refika Aditama.
3. Ketut, E. S., Wayan, L. I., Wayan, S. I., Studi, P., Dasar, P., Pascasarjana, P., & Ganesha, U. P. (2013). *TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR IPA KELAS V DI SD 1, 2, 5 BANYUASRI-SINGARAJA Program Studi Pendidikan Dasar, Program Pascasarjana*. 3(2).
4. Lestari, K. E. (2015). *Penelitian Pendidikan Matematika*. PT Refika Aditama.
5. Rustini, T. (2016). *MODEL INTERAKTIF DALAM PEMBELAJARAN IPS Tin*.
6. Satrio, E. (2021). *pengaruh model pembelajaran interaktif tipe picture and picture terhadap motivasi belajar siswa pada IPA kelas III SD N 38 bengkulu selatan*. 169.
7. Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif* (Sutopo (ed.)). Penerbit Alfabeta.