

**PENGARUH PEMBELAJARAN KONSTRUKTIVISTIK
BERBANTUAN *POWERPOINT* INTERAKTIF TERHADAP
MINAT MEMBACA SISWA**

(Penelitian pada 20 Siswa Kelas IV Desa Donorojo Kecamatan
Sempor Kabupaten Kebumen)

SKRIPSI



Oleh:

Uci Minar Haryati
16.0305.0007

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2021**

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan sekolah dasar merupakan sebuah jenjang yang menjadi pijakan untuk jenjang sekolah selanjutnya, karena jenjang pendidikan ini mengajarkan tentang hal-hal yang paling mendasar terkait dengan pembelajaran menulis, membaca, dan berhitung untuk pertama kalinya. Kemampuan membaca menjadi faktor yang sangat penting untuk diperhatikan karena menjadi salah satu pondasi utama untuk menentukan keberhasilan sebuah kegiatan belajar mengajar. Melalui aktifitas membaca siswa juga dapat dilatih untuk mengembangkan kemampuan berfikir siswa. Aktivitas belajar pada siswa dimulai bagaimana individu bisa membaca, dan proses membaca buku akan sangat dipentingkan bagi anak untuk kehidupan mendatang.

Menyadari pentingnya membaca maka perlunya pembiasaan membaca pada siswa sedini mungkin, karena usia dini adalah usia emas dalam kehidupan seseorang dimana pendidikan awal ditanamkan. Melihat realita sekarang bahwa kemauan minat membaca masih rendah di kalangan siswa. Siswa cenderung lebih banyak menghabiskan waktunya untuk bermain serta tidak ada motivasi untuk gemar membaca ditambah lagi faktor-faktor yang menyebabkan rendahnya minat membaca pada siswa.

Banyak faktor yang menjadi penyebab rendahnya minat membaca pada siswa yaitu banyaknya jenis hiburan, siswa lebih suka menghabiskan waktunya bermain dengan teman sebayanya, bermain *gadget*, bermain *game*,

menonton tayangan televisi (TV), dan internet yang mengalihkan perhatian siswa terhadap buku, sehingga waktu yang digunakan untuk membaca siswa berkurang bahkan tidak ada waktu untuk membaca baik itu di sekolah maupun di rumah. Jadi tidak hanya seorang guru yang berperan dalam mendidik siswa agar terbiasa membaca tetapi orang tua juga berperan dalam mendidik anaknya untuk membiasakan membaca.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilaksanakan pada 20 Siswa Kelas IV di Desa Donorojo Kecamatan Sempor Kabupaten Kebumen. Siswa masih kurang dalam memanfaatkan waktu luang untuk membaca. Hal ini dibuktikan dengan kurangnya pemanfaatan sarana dan prasarana yang ada di sekolah seperti perpustakaan yang dibuktikan dengan minimnya daftar hadir pengunjung serta pembelajaran yang masih kurang inovatif sehingga membuat siswa merasa kurang tertarik dalam menerima pelajaran yang disampaikan oleh guru, terutama dalam pelajaran yang di dalamnya mengandung banyak bacaan. Diperoleh bahwa masih ada siswa yang mempunyai masalah atau kendala dalam membaca, karena siswa lebih suka dengan bacaan yang mengandung unsur gambar di dalamnya misalnya dengan buku cerita yang di dalamnya ada gambarnya. Kendala umum yang dialami siswa adalah kurangnya dorongan dari diri siswa sendiri ataupun dorongan dari luar. Dengan kata lain, mereka sulit untuk membiasakan diri untuk membaca baik di sekolah maupun di rumah.

Upaya yang pernah dilakukan oleh pihak guru kepada siswa untuk meningkatkan minat membaca yaitu dengan pemberian motivasi secara

langsung guna meningkatkan kesadaran pentingnya membaca. Selain itu guru juga menyediakan sudut baca di dalam kelas untuk mengenalkan siswa kepada beragam sumber bacaan untuk dimanfaatkan sebagai media, sumber belajar, serta memberikan pengalaman membaca yang menyenangkan. Sudut baca di kelas juga menjadi upaya mendekatkan perpustakaan kepada siswa. Siswa juga dibiasakan untuk membaca buku sebelum pembelajaran selama 15 menit untuk menumbuhkan kesadaran pada masing-masing siswa mengenai pentingnya membaca untuk memperdalam ilmu pengetahuan yang dimiliki.

Usaha yang dilakukan guru dan pihak sekolah masih belum optimal dalam menumbuhkan minat membaca pada siswa, karena kurangnya model (dari kalangan guru) dalam hal membaca di sela-sela jam istirahat serta siswa masih mudah bosan dengan bacaan yang ada di sekolah dan tidak adanya media yang menarik untuk menumbuhkan minat membaca siswa secara berkelanjutan. Oleh sebab itu perlu adanya solusi yang harus dilakukan untuk meningkatkan minat membaca pada siswa. Untuk mengatasi hal tersebut, maka diperlukan metode yang inovatif dalam proses pembelajaran di kelas, yaitu salah satunya dengan menggunakan metode *PowerPoint* Interaktif, agar siswa ikut aktif dalam pembelajaran.

Media pembelajaran *Powerpoint* Interaktif merupakan pembelajaran yang lebih mudah dan menarik dalam penyampaian materi kepada siswa. *Powerpoint* Interaktif lebih efektif digunakan untuk mengajarkan suatu proses atau tahapan sesuatu. Dengan media ini, siswa dapat mengaplikasikan program ini, diajak secara auditif, visual, dan kinetik sehingga pemahaman

siswa terhadap materi menjadi maksimal, sehingga siswa mampu menggunakan penalaran yang jernih dalam proses memahami pembelajaran.

Tahap ini guru dapat memberikan kemudahan pada proses ini, dengan memberi kesempatan siswa untuk menemukan atau menerapkan ide-ide mereka sendiri, dan mengajar siswa menjadi sadar dan secara sadar menggunakan strategi mereka sendiri untuk belajar. Guru dapat memberi siswa anak tangga yang membawa siswa ke pemahaman yang lebih tinggi, dengan catatan siswa sendiri yang harus memanjat anak tangga tersebut.

Pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa suatu proses pembelajaran yang memberikan kesempatan bagi siswa agar dapat mengembangkan segala potensi yang dimilikinya. Oleh sebab itu, strategi pembelajaran yang digunakan dapat memberikan pengalaman belajar yang dapat mengembangkan potensi siswa. Guru berporsi sebagai pembimbing memfasilitasi kegiatan siswa tercapainya kompetensi yang telah dirancang, yaitu siswa mampu menjadi pembelajaran yang mandiri sepanjang hayatnya. Tuntutan pendidikan menghendaki kualitas pembelajaran yang dapat menjadikan sikap siswa kreatif, mandiri, kerja sama, solidaritas, kepemimpinan, empati, toleransi, dan kecakapan hidup guna membentuk watak serta meningkatkan peradaban dan martabat bangsa.

Kemunculan latar belakang penggunaan pembelajaran konstruktivistik berbantuan *Powerpoint* interaktif ini adalah salah satu kesulitan yang sering dialami siswa. Siswa masih kurang dalam minat membaca, karena masih kurang dalam pemanfaatan sarana dan prasarana yang ada di sekolah.

Penggunaan pembelajaran ini dirasa cocok karena dalam pengertiannya konstruktivistik siswa harus membangun sendiri pengetahuan melalui penggunaan *Powerpoint* interaktif yang dapat meningkatkan antusias siswa dalam meningkatkan minat membaca.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka dilakukan penelitian eksperimen dengan judul Pengaruh Pembelajaran Konstruktivistik Berbantuan *Powerpoint* Interaktif Terhadap Minat Membaca Pada Siswa Kelas IV di Desa Donorojo Kecamatan Sempor Kabupaten Kebumen.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Minat membaca siswa masih rendah, dibuktikan dengan siswa lebih sering menghabiskan waktunya untuk bermain daripada membaca buku.
2. Kurangnya pemahaman siswa dalam pembelajaran, karena siswa lebih dominan suka materi yang banyak gambarnya.
3. Kurangnya pemanfaatan sarana dan prasarana, ini dibuktikan dengan minimnya daftar hadir pengunjung perpustakaan.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan diatas maka penelitian ini hanya dibatasi mengenai Pengaruh Pembelajaran Konstruktivistik Berbantuan *Powerpoint* Interaktif Terhadap Minat Membaca

pada Siswa Kelas IV di Desa Donorojo Kecamatan Sempor Kabupaten Kebumen.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka rumusan masalah yang menjadi bahan penelitian ini adalah sebagai berikut:

Apakah pembelajaran konstruktivistik berbantuan *powerpoint* interaktif berpengaruh terhadap minat membaca siswa?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui Pengaruh Pembelajaran Konstruktivistik Berbantuan *Powerpoint* Interaktif Terhadap Minat Membaca pada siswa kelas IV Desa Donorojo Kecamatan Sempor Kabupaten Kebumen.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini nantinya diharapkan akan memberikan manfaat antara lain:

1. Manfaat Teoritis

Secara umum penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat terhadap pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan khususnya dalam hal membaca. penelitian ini sebagai bahan diskusi dalam ruang perkuliahan khususnya mata kuliah pembelajaran SD. Penelitian ini sebagai bahan kajian penelitian relevan.

- a. Mendapatkan pengetahuan atau teori baru tentang pentingnya minat membaca bagi siswa kelas IV Sekolah Dasar.

- b. Dapat dijadikan masukan bagi guru dalam pembelajaran membaca menggunakan *powerpoint* interaktif.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Siswa dapat mengembangkan minat membaca melalui Pembelajaran Konstruktivistik Berbantuan *Powerpoint* Interaktif.

b. Bagi Guru

Memperoleh tambahan pengetahuan dan wawasan tentang Pembelajaran Konstruktivistik Berbantuan *Powerpoint* Interaktif khususnya untuk meningkatkan minat membaca siswa.

c. Bagi Sekolah

Dengan meningkatkan minat membaca siswa maka hal itu dapat meningkatkan mutu atau kualitas sekolah.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat dijadikan untuk menambah suatu pengetahuan dan dapat mengembangkan wawasan serta keterampilan peneliti, khususnya yang terkait dengan penelitian yang menggunakan pembelajaran yang berkaitan dengan minat membaca agar kelak peneliti menjadi seorang guru yang mampu menciptakan hal yang inovatif dan dapat menjalankan tugas secara profesional.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Minat Membaca

1. Pengertian Minat Membaca

Minat membaca merupakan aktivitas yang dilakukan dengan penuh ketekunan dalam rangka membangun pola komunikasi dengan diri sendiri untuk menemukan makna tulisan dan menemukan informasi untuk mengembangkan intelektualitas yang dilakukan dengan penuh kesadaran dan perasaan senang yang timbul dari dalam dirinya sendiri. Seseorang yang minat membacanya tinggi akan meluangkan waktunya untuk membaca.

Minat membaca juga didefinisikan sebagai bentuk perilaku terarah guna melakukan kegiatan membaca sebagai tingkat kesenangan yang kuat. Disini minat membaca dapat diartikan sebagai keinginan yang kuat dari diri seseorang untuk membaca. Oleh sebab itu, semakin tinggi minat membaca seseorang, maka semakin kuat pula keinginannya untuk membaca (Dalman, 2017:11).

Minat merupakan perhatian atau ketertarikan berlebihan yang mendorong seseorang melakukan sesuatu. Sumber dari minat adalah dorongan dari dalam diri sendiri. Minat diartikan sebagai suatu kondisi yang terjadi apabila seseorang melihat ciri-ciri atau arti sementara situasi yang dihubungkan dengan keinginan atau kebutuhan sendiri.

Minat adalah kecenderungan yang menetap dalam subjek merasa tertarik pada bidang atau hal tertentu dan merasa senang berkecimpung pada bidang-bidang itu (Slameto, 2013:57). Minat dapat diekspresikan melalui pernyataan yang menunjukkan bahwa siswa lebih menyukai suatu hal daripada hal lainnya, dapat pula dimanifestasikan melalui partisipasi dalam suatu aktivitas. Minat tidak dibawa sejak lahir melainkan diperoleh kemudian.

Sukardi (dalam Susanto, 2013:57) minat diartikan sebagai suatu kesukaan, kegemaran atau kesenangan akan kesukaan sesuatu. Minat merupakan suatu sikap batin dari dalam diri seseorang yang merupakan suatu perhatian khusus terhadap suatu hal tertentu yang tercipta dengan penuh kemauan dan perasaan senang yang timbul dari dorongan batin seseorang.

Membaca adalah suatu proses yang dilakukan serta dipergunakan oleh pembaca untuk memperoleh pesan yang hendak disampaikan oleh penulis melalui media kata-kata atau bahasa tulis (Tarigan, 2015:7). Suatu proses yang menuntut agar kelompok kata yang merupakan suatu kesatuan akan terlihat dalam suatu pandangan sekilas dan makna kata-kata secara individual dapat diketahui. Jika hal ini tidak terpenuhi, pesan yang tersurat dan tersirat akan tertangkap atau dipahami dan proses membaca itu tidak terlaksana dengan baik.

Menurut (Somadayo, 2011:1) membaca merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang sangat penting disamping tiga keterampilan

bahasa lainnya. Keempat keterampilan tersebut saling berhubungan satu dengan yang lain dan merupakan satu kesatuan. Kegiatan membaca merupakan kegiatan reseptif untuk mencari serta memperoleh informasi , mencangkup isi, memahami makna bacaan, makna, serta arti di dalam bacaan.

Tarigan (Dalman, 2017:15) menyatakan bahwa minat membaca merupakan kemampuan seseorang berkomunikasi dengan diri sendiri untuk menangkap makna yang terkandung dalam tulisan sehingga memberikan pengalaman emosi akibat dari bentuk perhatian yang mendalam terhadap makna bacaan. Jadi minat membaca merupakan kecenderungan dan keinginan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap kegiatan membaca. Misalnya, seorang siswa yang menaruh minat besar terhadap mata pelajaran yang banyak mengandung bahan bacaan akan memusatkan perhatian lebih banyak daripada yang lain. Pemusatan perhatian yang intensif akan memungkinkan siswa untuk belajar lebih giat dan mencapai apa yang diinginkan.

Rahim (Dalman, 2017) menyatakan bahwa minat membaca merupakan keinginan yang kuat disertai usaha-usaha seseorang untuk membaca. individu yang mempunyai minat membaca yang kuat akan diwujudkan dalam kesediaannya untuk mendapat bahan bacaan dan kemudian membacanya atas kesadarannya sendiri. Hala ini menyatakan bahwa seseorang yang minat membaca akan memanfaatkan waktu luangnya untuk mencari buku atau bahan bacaan yang diinginkannya.

Beberapa kajian dapat disimpulkan bahwa minat baca adalah suatu perhatian yang kuat dan mendalam disertai dengan perasaan senang terhadap kegiatan membaca yang berupaya untuk memahami dan menemukan berbagai informasi yang terdapat dalam bacaan dengan kemauannya sendiri atau dorongan dari luar.

2. Tujuan Membaca

Tujuan membaca dari setiap orang berbeda-beda tergantung apa yang ingin diperoleh oleh seseorang. Seseorang yang membaca dengan tujuan akan cenderung lebih memahami dibandingkan dengan orang yang tidak mempunyai tujuan. Abidin (2010:9) berpendapat bahwa tujuan membaca sebagai berikut:

a. Membaca untuk pengetahuan,

Yaitu seseorang yang membaca pasti bertujuan untuk memperoleh pengetahuan dari apa yang dibacanya, disini pembaca akan menemukan informasi dari berbagai sumber berupa tekstual dan kontekstual dalam rangka mengembangkan wawasan sebagai wujud aktualisasi pada diri seseorang.

b. Membaca untuk menghasilkan

Yaitu seseorang yang membaca akan memperoleh informasi dari kegiatan yang dibacanya guna mendatangkan hasil dari berbagai sumber yang ingin dicapai oleh pembaca.

c. Membaca untuk hiburan

Tujuan membaca ini yaitu kegiatan membaca untuk mengisi waktu luang dari segala kepenatan guna menyegarkan pikiran dari berbagai rutinitas sehari-hari.

Sejalan dengan hal tersebut, menurut (Rahim, 2011:11) ada beberapa tujuan membaca yang mencakup:

a. Kesenangan

Aktivitas membaca yang dilakukan dengan kemauan sendiri tanpa adanya paksaan untuk mendatangkan kepuasan dan kesenangan akan sesuatu hal yang dibaca.

b. Menyempurnakan membaca nyaring

Aktivitas membaca dengan menyuarakan tulisan yang dibacanya dengan intonasi yang tepat, agar pembaca dapat menangkap informasi yang disampaikan oleh penulis, baik berupa pikiran, perasaan, sikap ataupun pengalaman.

c. Menggunakan strategi tertentu.

Setiap pembaca akan menggunakan strategi masing-masing dalam menemukan informasi dari setiap teks yang mereka baca sebelum, selama, dan setelah membaca.

d. Memperbaharui pengetahuannya tentang suatu topik.

Seseorang akan memperoleh pemahaman yang baru mengenai sebuah ilmu yang ia miliki sebelumnya dari apa yang dibacanya.

- e. Mengaitkan informasi baru dengan informasi yang telah diketahuinya.
Dengan membaca seseorang akan mengaitkan informasi baru yang dihubungkan dengan informasi yang telah diketahuinya.
- f. Memperoleh informasi untuk laporan lisan dan tertulis.
Seseorang yang membaca akan mendapat informasi dari apa yang dibacanya kemudian bisa disampaikan melalui lisan maupun tulisan.
- g. Mengonfirmasikan atau menolak prediksi.
Dengan membaca seseorang dapat mengerti suatu hal secara pasti tanpa mengindahkan sebuah opini.
- h. Menampilkan suatu eksperimen atau mengaplikasikan informasi yang diperoleh dari suatu teks dalam beberapa cara lain. Hal ini seseorang yang gemar membaca akan memperoleh wawasan yang kemudian diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari.
- i. Mempelajari tentang struktur teks.
Dalam kegiatan membaca seseorang biasanya dapat mempelajari struktur apa saja yang terkandung dalam bacaan tersebut.
- j. Menjawab pertanyaan-pertanyaan yang spesifik
Tujuan utama dalam membaca adalah untuk mencari serta memperoleh informasi, mencakup isi, memahami makna bacaan yang terkandung di dalamnya guna untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diberikan oleh orang lain.

Berdasarkan beberapa pendapat dapat disimpulkan bahwa tujuan membaca bukan hanya sekedar membaca, tetapi aktivitas ini

untuk mendapatkan sejumlah informasi baru. Membaca merupakan serangkaian kegiatan pikiran yang dilakukan dengan penuh perhatian untuk memahami suatu informasi melalui indera penglihatan yang disusun sedemikian rupa sehingga mempunyai arti dan makna.

3. Faktor-faktor yang mempengaruhi minat membaca

Menurut Soeatimah (Meity&Izul, 2014:31) mengemukakan faktor-faktor yang mempengaruhi minat membaca adalah sebagai berikut :

a. Faktor dari dalam

Pembawaan atau bakat seseorang merupakan faktor genetik yang diturunkan oleh orang tua kepada anaknya. Apabila anak tersebut sudah mempunyai rasa ketertarikan terhadap suatu bacaan maka anak tersebut akan berkeinginan untuk meminjam ataupun memiliki buku atau bacaan yang ia temui.

b. Jenis kelamin

Perbedaan minat membaca juga dipengaruhi oleh perbedaan kelamin, karena sifat kodrati , karena pria dan wanita memiliki minat dan selera yang berbeda.

c. Tingkat pendidikan

Orang yang lebih tinggi tingkat pendidikannya akan berbeda minat membacanya dengan orang yang lebih rendah tingkat pendidikannya. Minat yang berbeda disebabkan karena perbedaann kemampuan dan kebutuhan.

d. Keadaan kesehatan

Minat membaca seseorang akan dipengaruhi oleh keadaan kesehatannya. Sebaliknya, apabila orang tersebut dalam keadaan yang sehat maka dia akan bersemangat untuk membaca.

e. Keadaan jiwa

Faktor kejiwaan seseorang juga berpengaruh terhadap minat membacanya. Berbeda jika dia dalam keadaan senang atau gembira, orang tersebut akan sangat bersemangat untuk membaca.

f. Kebiasaan

Seseorang memiliki kebiasaan atau kegemaran membaca tentu memiliki minat terhadap suatu bacaan. Seseorang yang gemar membaca dalam satu hari akan meluangkan waktu untuk membaca lebih banyak daripada orang yang tidak suka membaca.

Selain faktor-faktor tersebut, kondisi seseorang juga sangat menentukan minat orang tersebut pada suatu aktivitas ataupun benda. Menurut Hurlock (Hermanto Blogs, 2011), beberapa kondisi yang mempengaruhi minat adalah sebagai berikut:

a. Status ekonomi

Jika status ekonomi seseorang terbilang baik dan stabil, maka orang tersebut cenderung memperluas minat mereka untuk mencakup hal yang semula belum mereka laksanakan.

b. Pendidikan

Faktor pendidikan sangat mempengaruhi minat seseorang dalam hal apapun. Semakin tinggi dan semakin formal tingkat pendidikan yang dimiliki seseorang maka semakin besar pula minat orang tersebut untuk melakukan suatu kegiatan/minat orang tersebut terhadap suatu benda.

c. Situasional

Faktor ini terdiri dari orang-orang dan lingkungan yang ada disekitar orang tersebut. Jadi lingkungan dan masyarakat sangat berpengaruh terhadap minat seseorang pada suatu hal.

d. Keadaan psikis

Keadaan psikis yang mempunyai pengaruh paling besar terhadap minat adalah kecemasan. Kecemasan merupakan suatu respon terhadap stres, seperti putusnya hubungan yang penting atau bencana yang mengancam jiwa. Kecemasan bisa timbul secara mendadak atau secara bertahap, dan beratnya juga bervariasi, mulai dari rasa cemas yang hampir tidak tampak sampai letupan kepanikan.

Berdasarkan pemaparan ahli minat membaca tidak dengan sendirinya dimiliki oleh seseorang siswa melainkan harus dibentuk. Perlu suatu upaya terutama dari kalangan pendidik, disamping dari lingkungan keluarga sebagai lingkungan terdekat, untuk melatih, memupuk, membina, dan meningkatkan minat baca. Minat sangat memegang peranan penting dalam menentukan langkah yang akan kita kerjakan. Walaupun motivasinya

sangat kuat tetapi jika minat tidak ada, tentu kita tidak akan melakukan sesuatu yang dimotivasikan pada kita. Begitu pula halnya kedudukan minat dalam membaca menduduki tingkat teratas, karena tanpa minat seseorang akan sukar melakukan kegiatan membaca.

4. Indikator Minat Membaca

Slameto (2013:57) menyatakan bahwa komponen indikator minat dalam suatu kegiatan tertentu terdiri dari empat komponen yaitu:

a. Adanya rasa senang

Dalam kegiatan membaca tentunya pembaca akan terbawa oleh isi buku yang dibacanya. Pembaca akan terbawa perasaan sesuai apa yang ia baca dalam buku. Dalam hal ini rasa senang akan muncul sebagai rasa yang muncul akibat bacaan dalam buku ataupun sebagai rasa puas atau percaya diri karena telah membaca buku.

b. Kepuasan dari kegiatan yang diminati

Seseorang yang mempunyai minat membaca akan tertarik dalam suatu bacaan tanpa adanya paksaan dari orang lain. Pembaca akan merasa puas karena telah membaca buku.

c. Partisipasi aktif tanpa dipaksa

Dalam hal ini seseorang ikutserta dalam kegiatan membaca tanpa adanya paksaan. Seseorang akan merasa puas karena telah aktif dalam kegiatan membaca.

d. Lebih menyukai kegiatan tersebut

Dalam hal ini seseorang akan memanfaatkan waktu luang untuk kegiatan membaca dibandingkan dengan kegiatan yang lain. Karena dengan membaca seseorang akan merasa lebih menyenangkan dibandingkan melakukan hal yang tidak diminatinya.

Sedangkan menurut Dalman (2013:144) indikator-indikator untuk mengetahui apakah seseorang memiliki minat membaca yang tinggi atau masih rendah adalah:

a. Frekuensi dan kuantitas membaca

Frekuensi (keseringan) dan waktu yang digunakan seseorang untuk membaca, seseorang yang mempunyai minat baca sering kali akan melakukan kegiatan membaca, juga sebaliknya.

b. Kuantitas sumber bacaan

Orang yang memiliki minat baca akan berusaha membaca bacaan yang variatif. Mereka tidak hanya membaca bacaan yang mereka butuhkan saat itu tetapi juga membaca bacaan yang mereka anggap penting.

Berdasarkan pendapat Slameto, penelitian ini menggunakan indikator tersebut untuk dikembangkan dalam membuat instrumen penelitian. Pengembangan komponen indikator instrument dalam penelitian sebagai berikut:

- a. Adanya rasa senang dalam kegiatan membaca.
- b. Kepuasan terhadap aktivitas membaca yang telah dilakukan.
- c. Partisipasi aktif tanpa dipaksa untuk melakukan kegiatan membaca.

d. Lebih menyukai kegiatan membaca dibandingkan kegiatan lain.

5. Upaya Meningkatkan Minat Membaca

Kebiasaan membaca perlu dimulai dari usia dini sejak di rumah, di sekolah dasar, sekolah menengah pertama dan atas hingga perguruan tinggi. Tanpa kebiasaan membaca, maka akan sangat sulit untuk menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi yang kesemuanya dalam buku-buku.

Kebiasaan membaca dan penguasaan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi bagaikan dua sisi mata uang yang tidak dapat dipisahkan. Banyak membaca akan banyak mendapatkan pengetahuan, dan orang yang menguasai ilmu pengetahuan ialah orang yang memiliki sumber daya yang berkualitas yang dapat melaksanakan pembangunannya untuk kesejahteraan semua bangsa. Minat baca, buku dan perpustakaan adalah tiga elemen pokok dalam suatu sistem pendidikan yang dapat menciptakan kualitas sumber daya manusia. Sebuah Negara yang kaya sumber daya manusia akan lebih unggul daripada suatu Negara yang kaya sumber daya alam (Sutrisno, 2009).

Minat akan tumbuh dan berkembang dengan kehadiran lingkungan yang mendukung. Jika anak-anak tidak pernah mendapatkan pengalaman membaca di lingkungan terdekatnya, kemungkinan besar anak memang tidak merasa perlu untuk membaca. lingkungan terdekat anak yang dimaksud adalah rumah dan kedua adalah sekolah. Hadirnya teladan diri sebagai orang dewasa berdampak besar (Pujiati, 2017).

Upaya menumbuhkan minat baca dapat dilakukan orang tua sejak anak masih bayi. Perkembangan otak paling pesat terjadi pada rentang usia 0-6 tahun. Berikut ini beberapa upaya yang dapat dilakukan untuk menumbuhkan minat baca pada anak yaitu:

a. Membacakan cerita anak pada si Jabang Bayi

Jabang bayi yang masih dalam kandungan mudah terpengaruh oleh lingkungannya, termasuk jika ibunya menggemari kegiatan membaca.

b. Membaca cerita untuk anak

Berkait dengan upaya memberikan pengalaman pra membaca pada anak, membacakan cerita yang dilakukan dengan penuh kesungguhan sangat bermanfaat untuk membangkitkan perasaan positif anak.

c. Rekreasi ke toko buku

Suasana membaca yang kondusif akan mempengaruhi dan membangun pada diri anak untuk membaca.

d. Membiasakan memberikan kado buku

Alangkah lebih baiknya jika orangtua memberikan hadiah berupa buku kepada seorang anak dengan tujuan selain membahagiakan pula untuk meningkatkan minat baca.

e. Menugasi anak meringkas bacaan

Dalam proses meringkas bacaan akan selalu mengikuti gagasan penulisnya dengan terus berfikir. Oleh karena itu, sebelum meringkas bacaan hendaknya membaca bukunya terlebih dahulu.

f. Minta anak untuk menceritakan isi buku

Jika anak sudah lancar membaca dengan baik, orangtua bisa mendorong anak untuk menceritakan isi buku melalui tulisan.

g. Ajak anak ke perpustakaan

Dengan mengajak anak ke perpustakaan orangtua bisa mengembangkan wawasan sekaligus dengan kegiatan membaca.

h. Mengunjungi pameran ilmiah atau pameran buku

Apapun bentuk pameran yang dikunjungi menjadi hiburan yang sangat menyenangkan sekaligus memberikan pengalaman pramembaca anak.

i. Mendorong anak untuk bertanya

Anak-anak relatif dan memiliki nalar kritis membawa cirri umum yang sama, yakni rasa ingin tahunya yang sangat besar.

j. Jam wajib baca

Upaya mengajak anak akrab membaca bisa dilakukan dengan jalan menetapkan jam wajib baca bagi seluruh keluarga, dan orang tua harus member teladan terlebih dahulu.

k. Meluangkan waktu membaca bersama anak

Berusaha menggunakan waktu untuk membaca bersama dengan anak-anak dan selalu membawa bahan bacaan dimana pun berada.

B. Pembelajaran Konstruktivistik

1. Model Pembelajaran di Sekolah Dasar

Implementasi kurikulum 2013 dalam pembelajaran dengan metode saintifik adalah proses pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa

agar siswa secara aktif mengkonstruksi konsep, hukum atau prinsip melalui tahapan-tahapan mengamati, menanya, mencoba, menalar dan mengkomunikasikan. Kondisi pembelajaran yang diharapkan tercipta diarahkan untuk mendorong siswa dalam mencari tahu dari berbagai sumber bukan hanya diberi tahu.

Jenjang pendidikan Sekolah Dasar sebagai salah satu kesatuan yang dilaksanakan dalam masa program belajar selama 6 tahun (Ihsan, 2008: 26). Pendidikan Sekolah Dasar menitikberatkan pada pendidikan dasar yang diukur dari sejauh mana penguasaan dalam mengenal materi-materi. Kenyataan yang banyak dijumpai di sekolah sekarang ini adalah pembelajaran berlangsung secara konvensional, yang meletakkan guru sebagai pusat belajar siswa. Pada dasarnya siswa memiliki kebutuhan belajar dan perilaku belajar yang berbeda-beda, sehingga guru harus menguasai materi, memperhatikan situasi dan kondisi kelas sekaligus mampu menerapkan model pembelajaran yang inovatif. Guru dituntut untuk dapat mempergunakan berbagai model pembelajaran, sehingga siswa tidak merasa bosan dan tercipta kondisi belajar yang interaktif, efektif, efisien dan menyenangkan.

Model pembelajaran merupakan suatu kerangka konseptual yang melukiskan prosedur secara sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar

dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas pembelajaran (Malawi, 2017).

Arends (dalam Trianto, 2010:51) model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas. Model pembelajaran mengacu pada pendekatan pembelajaran yang akan digunakan, termasuk didalamnya tujuan-tujuan pengejaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pengelolaan kelas. Model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi guru dalam merancang dan melaksanakan proses belajar mengajar.

Trianto (2010:53) fungsi model pembelajaran adalah sebagai pedoman bagi perancang pengajar dan para guru dalam melaksanakan pembelajaran. Pemilihan model ini sangat dipengaruhi oleh sifat dan materi yang akan diajarkan, dan juga dipengaruhi oleh tujuan yang akan dicapai dalam pengajaran tersebut serta tingkat kemampuan peserta didik. Setiap model pembelajaran juga mempunyai tahap-tahap yang dapat dilakukan siswa dengan bimbingan guru. Oleh karena itu, guru perlu menguasai dan dapat menerapkan berbagai keterampilan mengajar, agar dapat mencapai tujuan pembelajaran yang beranekaragam dan lingkungan belajar yang menjadi ciri sekolah pada dewasa ini.

2. Pengertian Pembelajaran Konstruktivistik

Menurut Priansa (2017:53) pembelajaran berasal dari kata belajar yang berarti sebuah proses yang dialami oleh setiap individu selama ia hidup. dengan kata lain, setiap aktivitas yang dilakukan oleh individu tidak terlepas dari makna belajar. Tidak ada ruang, waktu, dan tempat yang dapat membatasi proses belajar yang dialami individu.

Pembelajaran adalah proses, cara, dan perbuatan yang menjadikan orang atau makhluk hidup belajar. Tujuan akhir dari pembelajaran adalah peserta didik dapat memiliki pengetahuan atau keterampilan untuk dapat diaplikasikan Fathurrohman (2015:17). Belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang. Perubahan sebagai hasil proses belajar yang ditunjukkan dalam berbagai bentuk seperti berubah pengetahuannya, pemahamannya, sikap dan tingkah lakunya, ketrampilannya, kecakapan dan kemampuannya, daya reaksinya, daya penerimaannya, dan aspek lainnya yang ada pada individu. Pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang memudahkan siswa untuk mempelajari suatu fakta, keterampilan, nilai, konsep, dan bagaimana hidup serasi dengan sesama, atau suatu hasil belajar yang diinginkan.

Salah satu pembelajaran yang membangun perkembangan kognitif secara aktif terhadap realita melalui pengalaman dan interaksi mereka. Pembelajaran ini terdapat dalam landasan teoritis pendidikan modern termasuk *Contextual Teaching and Learning* adalah teori pembelajaran konstruktivistik. Pendekatan ini pada dasarnya menekankan pada

pentingnya siswa membangun sendiri pengetahuan mereka lewat keterlibatan aktif proses belajar mengajar. Proses belajar mengajar lebih diwarnai *student centered* daripada *teacher centered*.

Hal ini sesuai dengan pendapat Muslich (2008:44) menyatakan bahwa pembelajaran konstruktivistik menekankan terbangunnya pemahaman sendiri secara aktif, kreatif, dan produktif berdasarkan pengetahuan terdahulu dari pengalaman belajar yang bermakna. Pengetahuan bukanlah serangkaian fakta, konsep, dan kaidah yang dipraktikkan, tetapi perlu dikonstruksi terlebih dahulu dan diberi makna melalui pengalaman nyata.

Teori konstruktivistik menyatakan bahwa siswa harus menemukan sendiri dan mentransformasikan informasi kompleks, mengecek informasi baru dengan aturan-aturan lama dan merevisinya apabila aturan-aturan itu tidak lagi sesuai (Trianto:2010). Oleh karena itu, siswa perlu dibiasakan untuk memecahkan masalah, menemukan sesuatu yang berguna bagi dirinya, dan mengembangkan ide-ide yang ada pada dirinya.

Jadi dapat disimpulkan bahwa pembelajaran konstruktivistik menghendaki bahwa pengetahuan dibentuk sendiri oleh individu dan pengalaman merupakan kunci utama dari belajar bermakna. Belajar bermakna tidak akan terwujud hanya dengan mendengarkan ceramah atau membaca buku tentang pengalaman orang lain. Para ahli beranggapan bahwa satu-satunya alat yang tersedia bagi seseorang untuk mengetahui sesuatu adalah inderanya. Seseorang berinteraksi dengan objek dan

lingkungannya dengan melihat, mendengar, mencium, menjamah, dan merasakannya.

3. Karakteristik pembelajaran konstruktivistik

Pembelajaran konstruktivistik memiliki beberapa karakteristik yang dapat dilihat dari proses pembelajarannya. Karakteristik pembelajaran konstruktivistik Brophy (2002: 11) dalam Wardoyo (2013: 39) adalah sebagai berikut:

- a. Siswa menemukan dan mengubah informasi yang diperoleh dalam pembelajaran mereka. Belajar yang memberi perubahan ke arah yang lebih maju dan menghasilkan perubahan pengetahuan.
- b. Pembelajaran hal baru tergantung pada pemahaman yang siswa miliki. Dalam hal ini tercapainya suatu pembelajaran tergantung pada pemahaman siswa.
- c. Interaksi sosial memiliki peranan penting guna tercapai tujuan yang diinginkan. Hal ini menuntut siswa untuk saling berinteraksi satu sama lain guna mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.
- d. Tugas belajar autentik diperlukan untuk meyakinkan adanya pembelajaran yang bermakna. Hal ini diperlukan kejelasan dalam hal pembelajaran guna memperoleh timbal balik antara guru dan siswa.

Siregar, (2011:39) mengemukakan karakteristik pembelajaran konstruktivistik dibagi menjadi beberapa, yaitu:

- a. Orientasi siswa diberi kesempatan untuk mengembangkan motivasi dalam mempelajari suatu topik dengan member kesempatan melakukan observasi.
- b. Elisitasi, yaitu siswa mengungkapkan idenya dengan jalan berdiskusi menulis, membuat poster dan lain-lain.
- c. Restrukturisasi ide, yaitu siswa klarifikasi ide dengan ide siswa lain, kemudian membangun ide baru, dan mengevaluasi ide baru.
- d. Penggunaan ide baru dalam berbagai situasi, yaitu idea tau pengetahuan yang telah terbentuk perlu diaplikasikan pada bermacam-macam situasi.
- e. *Review*, yaitu dalam mengaplikasikan pengetahuan, gagasan yang ada perlu direvisi dengan menambahkan atau mengubah.

Sedangkan menurut Suparno (Agustina, 2013:266) secara garis besar karakteristik pembelajaran konstruktivistik adalah sebagai berikut:

- a. Belajar berarti membentuk suatu makna dan diciptakan sendiri oleh siswa berdasarkan pengalamannya baik dari apa yang telah dilihat dan dirasakannya.
- b. Belajar merupakan pengembangan pemikiran dengan membuat pengertian baru, menuntut penemuan dan pengaturan kembali pemikiran seseorang.
- c. Proses belajar berlangsung pada waktu skema seseorang dalam keraguan yang mendorong pemikiran lebih lanjut sehingga memacu untuk belajar.

- d. Hasil belajar dipengaruhi oleh pengalaman siswa, lingkungan bergantung dengan apa yang telah diketahui siswa seperti konsep, tujuan dan motivasi sangat mempengaruhi interaksi dengan yang akan dipelajari.

Berdasarkan pemaparan tersebut dapat disimpulkan bahwa karakteristik pembelajaran konstruktivistik adalah ditandai dengan adanya pengetahuan yang dimiliki siswa berdasarkan pengalamannya.

4. Tahapan-tahapan pelaksanaan pembelajaran konstruktivistik

Menurut Riyanto (2010:147) tahapan pembelajaran konstruktivistik adalah sebagai berikut:

a. Apersepsi

Guru mendorong siswa untuk mengemukakan pengetahuan yang siswa ketahui mengenai konsep pembelajaran yang akan dibahas. Disini siswa dituntut untuk berfikir terlebih dahulu sebelum memasuki materi yang akan dipelajari.

b. Eksplorasi

Pada tahap ini siswa mengungkapkan apa yang telah diketahui melalui pengalaman-pengalaman yang ada di lingkungan sekitar untuk menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru guna berlangsungnya suatu pembelajaran.

c. Refleksi

Siswa menjawab hasil analisis yang telah didapatnya melalui kegiatan pembelajaran kemudian didiskusikan dengan kelompoknya masing-masing.

d. Aplikasi

Diskusi dan penjelasan konsep, pada tahap ini guru memberikan penekanan terhadap konsep-konsep esensial melalui penjelasan konsep, kemudian siswa membuat kesimpulan melalui bimbingan guru dan menerapkan pemahaman konsep.

Sedangkan menurut Lorschach (Wena, 2011:171), ada lima tahap langkah pembelajaran konstruktivistik, yaitu:

a. Pembangkitan minat (*engagement*)

Kegiatan pendahuluan yang dilakukan oleh guru dengan tujuan untuk membangkitkan minat belajar pada siswa. Pembangkitan minat disini bisa melalui ice breaking, menonton video motivasi dan sebagainya.

b. Eksplorasi (*exploration*)

Pada tahap ini siswa mengungkapkan apa yang telah diketahui melalui pengalaman-pengalaman yang ada di lingkungan sekitar untuk menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru guna berlangsungnya suatu pembelajaran.

c. Penjelasan (*explanation*)

Dalam tahap ini guru menjelaskan mengenai maksud dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

d. Elaborasi (*elaboration/extension*)

Tahap ini Siswa mengerjakan hasil pembelajaran yang diperoleh melalui pengamatan bersama kelompoknya secara cermat dan teliti.

e. Evaluasi (*evaluation*)

Pada tahap ini guru melakukan penilaian terhadap pengetahuan siswa mengenai materi yang telah di bahas, supaya siswa paham dan tidak menimbulkan perbedaan pendapat antar siswa.

Berdasarkan pemaparan ahli tersebut dapat dimaknai bahwa langkah-langkah pembelajaran konstruktivistik guru tidak boleh hanya semata-mata memberikan pengetahuan kepada siswa. Siswa harus membangun pengetahuan di dalam benaknya sendiri. Seorang guru dapat membantu proses ini dengan cara-cara mengajar yang membuat informasi menjadi sangat bermakna dan sangat relevan bagi siswa, dengan memberikan kesempatan bagi siswa untuk menemukan dan menerapkan sendiri ide-ide dan dengan mengajak siswa agar menyadari dan menggunakan strategi-strategi mereka sendiri untuk belajar.

5. Kelebihan dan kelemahan pembelajaran konstruktivistik

Menurut Thobroni (2015: 126) kelebihan pembelajaran konstruktivistik sebagai berikut:

- a. Dalam proses membina pengetahuan baru, pembelajar berfikir untuk menyelesaikan masalah, menjalankan ide-idenya, dan membuat keputusan.
- b. Pembelajar terlibat secara langsung dalam membina pengetahuan baru, pembelajar lebih paham dan dapat mengaplikasikannya dalam semua situasi.

- c. Pembelajar terlibat langsung secara aktif, pembelajar akan mengingat semua konsep lebih lama.
- d. Pembelajar akan lebih memahami keadaan lingkungan sosialnya, yang diperoleh dari interaksi dengan teman dan guru dalam membina pengetahuan baru.
- e. Pembelajar terlibat langsung secara terus menerus, pembelajar akan paham, ingat, yakin, dan berinteraksi dengan sehat. Dengan demikian, pembelajar akan merasa senang belajar dan membina pengetahuan baru.

Sedangkan menurut (Riyanto, 2010:147) kelebihan pembelajaran konstruktivistik yaitu:

- a. Pembelajaran berdasarkan konstruktivistik memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengungkapkan gagasan dengan menggunakan bahasa sendiri, berdiskusi dengan teman, serta mendorong siswa untuk mengungkapkan gagasannya.
- b. Pembelajaran berdasarkan konstruktivistik memberi pengalaman yang berhubungan dengan gagasan yang telah dimiliki siswa dan pembelajaran hendaknya disesuaikan dengan keadaan siswa.
- c. Pembelajaran konstruktivistik memberi kesempatan siswa untuk berfikir kreatif dan imajinatif.
- d. Pembelajaran berdasarkan konstruktivistik memberi kesempatan kepada siswa untuk mencoba gagasan baru agar memotivasi menggunakan berbagai strategi belajar.

- e. Pembelajaran konstruktivistik mendorong siswa untuk memikirkan perubahan gagasan.
- f. Pembelajaran konstruktivistik memberikan lingkungan belajar yang kondusif yang mendukung siswa mengungkapkan gagasan dalam bertukar pikir.

Selain memiliki kelebihan pembelajaran konstruktivistik juga memiliki kelemahan yaitu: siswa membuat pengetahuan dengan ide mereka masing-masing, siswa membangun pengetahuannya sendiri, dan kondisi di setiap sekolah juga mempengaruhi keaktifan siswa dalam membangun pengetahuan yang baru (Burhanudin, 2014).

C. *PowerPoint* Interaktif

1. Media Pembelajaran di Sekolah Dasar

Perkembangan teknologi beberapa tahun belakangan ini mengalami kemajuan pesat, sehingga dengan perkembangan ini telah mengubah paradigma masyarakat dalam mencari dan mendapatkan informasi. Salah satu bidang yang mendapat dampak yang cukup berarti dengan perkembangan teknologi ini adalah bidang pendidikan. Dimana pada dasarnya pendidikan merupakan suatu proses komunikasi dari pendidik kepada peserta didik. Meluasnya kemajuan di bidang teknologi maka kegiatan pendidikan dan pengajaran semakin menuntut penggunaan media pendidikan yang lebih bervariasi dan inovatif seperti penggunaan komputer.

Kemajuan media komputer memberikan beberapa kelebihan untuk produksi multimedia. Komputer dapat menggabungkan semua unsur media seperti teks, gambar, suara bahkan video dan animasi menjadi sebuah media yang menarik. Saat ini teknologi pada bidang rekayasa komputer menggantikan peranan alat presentasi pada masa sebelumnya seperti *slide*, OHT, *opaque projectordan* lain sebagainya. Berbagai perangkat lunak yang menyertai komputer dikembangkan sehingga penampilan presentasi lebih menarik, misalnya *microsoft powerpoint* (Sanjaya, 2010: 219).

Sanjaya (2010: 204) secara umum media merupakan kata jamak dari “medium”, yang berarti perantara atau pengantar. Hal ini berarti media merupakan suatu alat bantu pembelajaran yang digunakan oleh pendidik untuk menyampaikan pelajaran kepada peserta didik.

Rossi dan Briedle (Wina Sanjaya, 2010:204) mengemukakan bahwa, media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk mencapai tujuan pendidikan seperti radio, televisi, buku, koran, majalah dan sebagainya. Menurut Rossi alat-alat tersebut jika digunakan dan di program untuk pendidikan maka dapat dikatakan sebagai media pembelajaran.

Media pembelajaran bersifat dinamis dan fleksibel, oleh karena itu setiap guru sebaiknya mengadakan dan memperbaharui media atau alat pembelajaran dalam sekolah sesuai dengan tuntutan zaman, tradisi, budaya serta kondisi peserta didik yang diajar. Media pembelajaran tidak

hanya berfokus pada objek yang mempunyai dimensi, akan tetapi sebuah program atau kegiatan bisa menjadi sebuah media pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan suatu yang berupa alat, benda atau segala sesuatu yang memungkinkan peserta didik memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Media pembelajaran adalah segala bentuk alat atau peralatan baik berupa perangkat keras (*hardware*) maupun perangkat lunak (*software*) yang dapat digunakan atau diprogram untuk mencapai tujuan dari kegiatan pembelajaran.

Piaget (Sugihartono, 2007:109) mengatakan umumnya anak Indonesia mulai masuk sekolah dasar pada usia 6-7 tahun dan rentang waktu belajar di SD selama 6 tahun maka usia anak sekolah dasar bervariasi antara 6-12 tahun dengan demikian tahap kognitif anak meliputi tahap akhir pra operasional sampai awal operasional konkret dimana anak akan berfikir logis terhadap objek yang konkret.

Berpijak pada rata-rata usia anak sekolah dasar di Indonesia yaitu antara 6-12 tahun keberadaan media menjadi penting dalam menjelaskan materi pelajaran. Pada masa ini anak berada pada masa operasional konkret. Anak mampu berfikir logis mengenai objek dan kejadian meskipun masih terbatas pada hal-hal yang bersifat konkret. Dalam belajar siswa sekolah dasar seringkali bersentuhan dengan hal-hal yang bersifat kompleks dan maya. Oleh sebab itu, media memiliki andil untuk menjelaskan hal-hal yang abstrak dan menunjukkan hal-hal yang tersembunyi.

Media pembelajaran sebagai alat bantu dalam menyampaikan pesan adalah suatu kenyataan yang tidak bisa kita pungkiri keberadaannya. Adanya media dapat mempermudah guru dalam menyampaikan pesan-pesan atau materi pembelajaran kepada siswanya. Tanpa bantuan media, maka materi pembelajaran sukar untuk dicerna dan dipahami oleh siswa, terutama materi pembelajaran yang rumit dan kompleks.

Uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa bahwa media dapat berfungsi untuk memperbesar perhatian siswa sehingga akan menambah gairah belajar siswa, media dapat menanamkan konsep dasar yang benar, nyata, dngan demikian dapat memberikan pemikiran yang teratur dan kontinue dan tidk dapat dilupakan. Media juga dapat memberikan pengalaman yang nyata yang dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri dikalangan siswa dengan memanipulasi keadaan, peristiwa atau objek tertentu.

2. Pengertian Media *Powerpoint* Interaktif

Media bukan hanya berupa alat atau bahan saja, akan tetapi hal-hal selain alat dan bahan yang memungkinkan siswa untuk memperoleh pengetahuan. Sanjaya, 2012:61 mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu seperti alat, lingkungan dan segala bentuk kegiatan yang dikondisikan untuk menambah pengetahuan, mengubah sikap atau menanamkan keterampilan pada setiap orang yang memanfaatkannya. Pemanfaatan lingkungan, kegiatan maupun media

yang harus sesuai dengan materi yang diajarkan. sesuai berarti dapat digunakan dengan kondisi yang ada.

Media adalah bentuk jamak dari *medium* yang berasal dari bahasa latin *medius* yang berarti tengah. Menurut Heinich (Daryanto, 2013:4) medium didefinisikan sebagai perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerima. Gagne dan Briggs (Hasnida, 2015:34) mendefinisikan media sebagai sarana fisik untuk menyampaikan isi atau materi pembelajaran. Sarana fisik tersebut dapat berupa buku, *tape recorder*, kaset, kamera, video, film, slide, foto, gambar, garfik, televisi, dan computer. Sutirman (2013:15) lebih menjabarkan lagi mengenai pengertian media, beliau mendefinisikan pengertian media pembelajaran sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis yang dapat digunakan untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Media merupakan sumber komponen atau wahana fisik yang mengandung materi intruksional dilingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Berdasarkan pendapat ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu untuk menyampaikan pesan dari sumber kepada penerima.

Menurut Lessin, dkk (dalam Azwandi, 2007:98) macam-macam media pembelajaran dibedakan menjadi lima, yaitu: media berbasis manusia (guru, instruktur, tutor), media berbasis cetak (buku, penuntun, alat bantu kerja), media berbasis visual (bagan, garfik, peta), media

berbasis audio-visual (video, film, slide), media berbasis computer (pengajaran berbantuan computer, video interaktif). Sedangkan menurut Aqib (2014:52) macam-macam media pembelajaran dikelompokkan menjadi tiga, yaitu: media grafis (gambar, bagan, peta dll), media audio (radio, alat perekam), dan multimedia (dibantu proyektor). Dari pendapat para ahli tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa media *Microsoft powerpoint* interaktif termasuk dalam jenis multimedia yang mana penggunaannya berbantuan computer dan proyektor.

Rusman (2015: 301) menyatakan bahwa *Powerpoint* adalah salah satu *software* yang dirancang khusus untuk mampu menampilkan program multimedia dengan menarik, mudah dalam pembuatan, mudah dalam penggunaan, dan relatif murah. Seperti halnya perangkat lunak pengolah presentasi lainnya. *Powerpoint* dapat memposisikan objek teks, grafik, video, suara, dan objek-objek lainnya dalam satu ataupun beberapa halaman individual yang disebut dengan “*slide*”.

Daryanto (2010:163) mengemukakan bahwa *Microsoft powerpoint* merupakan sebuah *software* yang dibuat dan dikembangkan oleh perusahaan *Microsoft*, dan merupakan program berbasis multimedia.

Dalam media ini aspek interaktif menjadi salah satu keunggulan yang menonjol. Aspek interaktif media bukan hanya dapat digunakan oleh si pembuat saja namun bagi para pengguna juga dapat digunakan dengan mudah. Interaktif adalah hal yang terkait dengan komunikasi dua arah/suatu hal bersifat saling melakukan aksi, saling aktif dan saling

berhubungan serta mempunyai timbal balik antara satu dengan yang lainnya (Warsita: 2008)

Daryanto (2013:51) media interaktif adalah media yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Pada media *powerpoint* interaktif ini dilengkapi dengan tombol-tombol atau navigasi yang bertugas sebagai petunjuk arah atau pengontrol bagi para penggunanya, sehingga para pengguna dapat menggunakannya dengan mudah.

Menurut pengertian ahli tersebut dapat dinyatakan, bahwa media pembelajaran *powerpoint* interaktif adalah alat untuk menyampaikan informasi dengan memanfaatkan program software yang dapat memuat teks, gambar maupun video dan dilengkapi dengan tombol navigasi sebagai petunjuk atau pengontrol penggunaan.

3. Tujuan Media Pembelajaran *Powerpoint* Interaktif

Tujuan menggunakan media pembelajaran adalah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Menurut Sanaky (2013:10) tujuan media pembelajaran dijabarkan sebagai berikut:

- a. Dengan memanfaatkan media ini diharapkan dapat mempermudah proses pembelajaran baik bagi guru maupun siswa. Mempermudah guru dalam hal ini yaitu membantu guru dalam menyampaikan materi, sedangkan mempermudah siswa yang dimaksud yaitu membantu siswa dalam memahami konsep materi. Kejelasan guru dalam

menyampaikan materi akan berdampak pada pemahaman yang baik bagi siswa.

- b. Meningkatkan efisiensi proses pembelajaran. Kekurangan waktu dalam menyampaikan materi merupakan salah satu masalah yang populer dialami oleh guru. Sistem belajar kebut rampung dijadikan solusi atas permasalahan tersebut. Namun solusi tersebut belum efektif, karena dengan cara mengajar guru yang berfokus pada penyampaian dampaknya siswa kurang memahami teori yang diajarkan. Dalam hal ini media pembelajaran dapat dijadikan alternatif untuk membantu guru dalam menerangkan dan siswa dalam memahami pelajaran, sehingga pelajaran akan menjadi efektif dan juga efisien.
- c. Menjaga relevansi antara materi pembelajaran dengan tujuan belajar. Menjaga dalam hal ini yaitu menjaga agar pembahasan materi tidak keluar dari tujuan yang ingin dicapai. Media pembelajaran dapat membantu guru fokus pada pembahasan yang ingin disampaikan dengan berdasarkan tujuan yang telah dirancang.
- d. Membantu konsentrasi pembelajar dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan pendapat tersebut, berikut penulis simpulkan tujuan penggunaan media *powerpoint* interaktif khususnya dalam menumbuhkan minat membaca pada kelas IV, diantaranya yaitu:

- a. Meningkatkan keefektifan dan keefesinan pembelajaran. Media ini dirancang agar semua pembelajaran yang akan diajarkan dapat

tersampaikan dengan baik. Media ini menawarkan berbagai fitur yang menarik, sehingga dengan media ini materi yang akan dipaparkan dapat dikemas dengan menarik dan kaya makna, dengan demikian pembelajaran akan menjadi efektif.

- b. Menjaga relevansi antara materi dan pembelajaran dengan tujuan pembelajaran. Kesiapan seorang pendidik yang kurang optimal biasanya akan membuat seseorang menjadi bingung dan terkadang kehabisan kata saat memaparkan materi, dengan media *powerpoint* interaktif diharapkan dapat menjadi petunjuk arah bagi pendidik dalam pembelajaran.
- c. Membantu konsentrasi siswa dalam pembelajaran. Dengan fitur-fitur yang bervariasi dan pengemasan materi yang menarik media *powerpoint* interaktif diharapkan dapat membantu siswa dalam mempertahankan konsentrasinya dalam belajar. Media berbasis multimedia ini akan mencuri perhatian siswa yang sedang penasaran dengan perkembangan dunia teknologi yang terus berkembang ini, dengan demikian konsentrasi siswa tidak mudah buyar.
- d. Memberikan pembelajaran yang bermakna bagi seluruh siswa. Salah satu tujuan belajar adalah menambah wawasan seseorang. Pembelajaran yang baik yaitu pembelajaran yang bermakna bagi para pembelajarnya. Dengan memanfaatkan media *powerpoint* interaktif ini diharapkan dapat menjadi simulator teori, sehingga diharapkan siswa

mendapat gambaran yang jelas yang diharapkan dapat memahami siswa dengan pemahaman yang benar.

4. Kelebihan dan Kelemahan Media *Powerpoint* Interaktif

Sanaky (2013:155) mengungkapkan bahwa aplikasi *powerpoint* interaktif mempunyai kelebihan dan kelemahan. Adapun kelebihan dari penggunaan media tersebut , yaitu meliputi:

- a. Praktis, dapat digunakan untuk semua ukuran kelas.
- b. Memberikan kemungkinan tatap muka dan mengamati respon dari penerima pesan.
- c. Memberikan kemungkinan pada penerima pesan untuk mencatat.
- d. Memiliki variasi teknik penyajian yang menarik dan tidak membosankan.
- e. Memungkinkan penyajian dengan berbagai kombinasi warna.
- f. Dapat disusun kembali berdasarkan urutan materi atau skuens belajar dan dapat dipergunakan berulang-ulang.
- g. Dapat dihentikan pada setiap skuens belajar yang dikehendaki karena kontrol sepenuhnya pada komunikator.
- h. Lebih sehat bila dibandingkan dengan papan tulis.
- i. Mendorong motivasi pembelajar untuk belajar.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa dengan banyaknya keunggulan yang dimiliki oleh *powerpoint* interaktif sebagai media pembelajaran, berarti sudah jelas sekali bahwa *powerpoint* interaktif dapat mempermudah para

pengajar dalam menyampaikan materinya dan juga para siswa lebih mudah menerima materi yang disampaikan oleh guru.

Selain memiliki keunggulan, *powerpoint* interaktif juga memiliki kelemahan. Kelemahan dari penggunaan media *Powerpoint* interaktif menurut Sanaky (2013:156) yaitu pengadaannya mahal dan tidak semua sekolah dapat memiliki, memerlukan perangkat keras (*hardware*) yaitu komputer dan *LCD*, memerlukan persiapan yang matang dan terencana, diperlukan keterampilan khusus untuk menggunakannya dan selalu saja terjadi kerusakan hard disk, padat dan diserang tikus.

5. Cara Penggunaan Media Pembelajaran *Powerpoint* Interaktif

Guna mengoptimalkan peran media, sebagai pendidik dan calon pendidik harus memahami dan menguasai cara penggunaannya dengan baik, sehingga saat menggunakannya kita tidak bingung lagi. Berikut ini peneliti jabarkan cara penggunaan media *powerpoint* interaktif menurut (Mayer, 2009:30) diantaranya:

- a. Menyediakan *soft file powerpoint* interaktif yang akan digunakan.
Sebelum menggunakan media ini, pastikan *soft file powerpoint* interaktif sudah siap dipresentasikan. Media *powerpoint* interaktif merupakan media berbasis multimedia yang mungkin saja bisa terkena virus sehingga tidak bisa digunakan lagi, untuk meminimalkan resiko tersebut sebaiknya *soft file powerpoint* interaktif diduplikat dalam beberapa tempat.

- b. Menyediakan komputer dan proyektor. Komputer dan proyektor merupakan alat pendukung dalam menggunakan media *soft file powerpoint* interaktif ini, tanpa dua alat tersebut media *soft file poerpoint* interaktif tidak bisa digunakan. Dalam hal ini peran keduanya sangat penting, sebelum digunakan pastikan bahwa kedua alat tersebut tidak rusak. Untuk lebih memaksimalkan dalam penggunaan media *soft file powerpoint* interaktif *speaker active* sebaiknya digunakan, dengan alat tersebut saat pemutaran audia atau video suara dapat terdengar kepenjuru ruangan.
- c. Komputer dan proyektor dihubungkan dengan listrik dan *speaker active* jika diperlukan. Setelah alat-alat yang diperlukan tersedia, hubungkan dengan arus listrik, kemudian hidupkan computer, proyektor dan speaker. Hubungkan ketiga alat tersebut sehingga alat-alat saling terhubung, dan siap untuk digunakan.
- d. Setelah semua alat siap untuk digunakan buka *soft file powerpoint* interaktif, jika *soft file powerpoint* interaktif tersimpan dalam *flashdisk* maka colokkan terlebih dahulu *flashdisk* tersebut pada computer, kemudian buka *soft file powerpoint* interaktif yang dimaksud. Setelah *soft file powerpoint* interaktif terbuka klik *slide show* agar penggunaan media lebih maksimal.

D. Pengaruh Pembelajaran Konstruktivistik Berbantuan *Powerpoint Interaktif* Terhadap Minat Membaca

Pembelajaran konstruktivistik dapat membangun perkembangan kognitif siswa secara aktif terhadap realita melalui pengalaman dan interaksi mereka. Siswa harus menemukan sendiri dan mentransformasikan informasi kompleks, mengecek informasi baru dengan aturan-aturan lama dan merevisinya apabila aturan-aturan itu tidak lagi sesuai. Pembelajaran ini menghendaki bahwa pengetahuan dibentuk sendiri oleh siswa tanpa diberi tahu terlebih dahulu oleh guru guna siswa lebih aktif dalam berfikir dan memecahkan masalahnya.

Pembelajaran konstruktivistik berbantuan *powerpoint interaktif* ini dapat membuat kegiatan pembelajaran lebih aktif dan menyenangkan karena pembelajaran dilakukan dengan melihat *slide* yang ditampilkan oleh guru akan tetapi siswa tetap harus memperhatikan setiap *slide* agar apa yang ditayangkan dapat dipahami siswa. Model pembelajaran ini memanfaatkan komputer dan *LCD* sebagai media pembelajaran. Penerapan model pembelajaran ini dengan menerapkan beberapa kegiatan yang menyenangkan seperti berkelompok, diskusi, Tanya jawab, penugasan dan pengamatan terhadap *slide* yang menarik dimana siswa lebih tertarik dan lebih aktif dalam belajar.

Pembelajaran konstruktivistik berbantuan *powerpoint interaktif* dapat membuat pembelajaran lebih aktif dan menyenangkan karena dalam kegiatan pembelajaran terdapat interaksi antara guru dan siswa yang baik sehingga pembelajaran berpusat pada siswa. Pembelajaran konstruktivistik berbantuan

powerpoint interaktif merupakan pembelajaran yang menyenangkan karena pembelajaran yang diterapkan dalam bentuk *slide* yang didalamnya mengandung unsur audiovisual. Siswa juga diajarkan untuk saling bekerjasama serta tanggungjawab pada setiap tugas yang diberikan. Pembelajaran dengan menggunakan model ini membuat siswa lebih tertarik dan akan memperhatikan setiap bacaan yang ada di dalam *slide*. Oleh karena itu, minat membaca siswa lebih meningkat dibandingkan minat membaca sebelum diberikan pembelajaran menggunakan konstruktivistik berbantuan *powerpoint interaktif*.

Pembelajaran konstruktivistik memiliki beberapa langkah. Menurut Wena (2011: 171) tahapan pembelajaran konstruktivistik adalah sebagai berikut:

Tabel 1
Langkah Pembelajaran Konstruktivistik

Sintaks	Perilaku Guru	Perilaku Siswa
a. Pembangkitan Minat Kegiatan dimana siswa diminta untuk berfikir menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru.	a. Guru meminta siswa untuk memecahkan masalah yang terkait dengan pembelajaran yang akan diberikan oleh guru.	a. Siswa belajar memecahkan masalah yang diberikan oleh guru.
b. Eksplorasi Kegiatan dimana Siswa mengungkapkan jawaban sementara yang diketahuinya.	a. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengungkapkan jawabannya.	a. Siswa secara bergantian mengungkapkan jawabannya terkait pertanyaan yang diberikan guru
c. Penjelasan Kegiatan dimana siswa diminta untuk	a. Guru meminta siswa untuk berpasangan menyelesaikan soal	a. Siswa membentuk kelompok dan belajar

Sintaks	Perilaku Guru	Perilaku Siswa
menyelesaikan dan berdiskusi secara kelompok.	yang dibahas di <i>Powerpoint</i> .	menyelesaikan soal yang diberikan oleh guru.
d. Elaborasi Kegiatan dimana siswa memaparkan hasil diskusinya.	b. Guru meminta siswa untuk memaparkan hasil diskusinya secara bergantian.	b. Siswa diminta untuk menunjukan hasil diskusinya di depan kelas secara bergantian melalui bimbingan guru.
e. Evaluasi Kegiatan dimana guru melakukan penilaian terhadap siswa .	a. Guru melakukan penilaian terhadap siswa secara bergantian.	a. Siswa diminta untuk menunjukan hasil diskusinya di depan kelas secara bergantian melalui bimbingan guru.

Tabel 1 menjelaskan penerapan model pembelajaran Konstruktivistik mengajarkan siswa untuk berfikir dalam menyelesaikan masalah untuk mencari jawaban. Siswa berpasangan dalam menyelesaikan masalah. Siswa yang sudah mendapat jawaban memaparkan jawabannya di depan kelas secara bergantian.

E. Penelitian Terdahulu yang Relevan

Penelitian pembelajaran konstruktivistik dengan media *powerpoint* interaktif terhadap minat membaca sebelumnya juga pernah dilakukan penelitian yang sejenis. Penelitian pembelajaran konstruktivistik tersebut pernah dilakukan oleh:

1. Khuroisin (2019) yang berjudul “Pengaruh Pembelajaran Konstruktivistik dengan Media Konkret terhadap Hasil Belajar IPA”. Penelitian ini

dilaksanakan di SD Negeri Ngadirjo Salaman, Magelang dengan menggunakan metode eksperimen. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan inovasi media konkret dikarenakan hasil belajar siswa IV SD Negeri Ngadirjo Salaman Magelang sangatlah rendah.

2. Skripsi yang ditulis oleh Sugiarti (2018) tentang “pengaruh model *cooperative script* dengan media pohon literasi terhadap minat baca siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia pada siswa kelas IV SD negeri Blondo 3 Kabupaten Magelang”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Cooperative Script* dengan media pohon literasi terbukti dapat meningkatkan minat baca pada mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas IV di SD Negeri Blondo 3 Kabupaten Magelang. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji hipotesis *Mann Whitney U Test* diperoleh hasil *Asymp. Sig (2 tailed)* = 0,000 < $\alpha = 0,05$ dengan $Z_{hitung} - 5.474 < - 1,96 (Z_{tabel})$.
3. Pratomo (2015) yang berjudul “Pelaksanaan Model Pembelajaran Konstruktivistik dalam Kurikulum 2013 di SD Muhammadiyah Condongcatur”. Penelitian ini dilaksanakan di SD Muhammadiyah Condongcatur, Depok, Sleman, D.I.Y. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif.

Penelitian yang telah dikemukakan tersebut, merupakan penelitian yang relevan dengan penelitian ini. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian tersebut yaitu penggunaan media dan model pembelajaran yang berbeda untuk

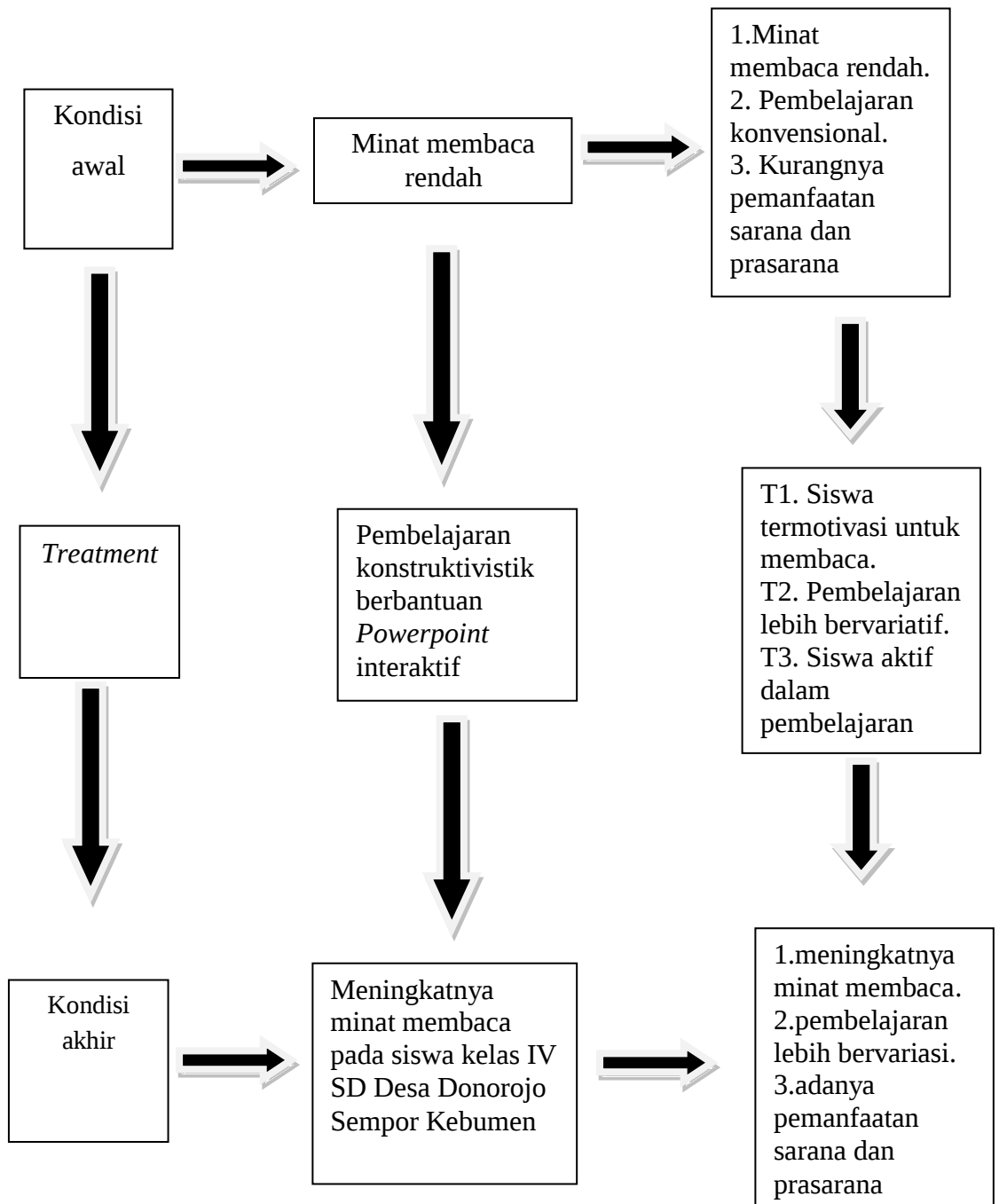
meningkatkan minat membaca, minat membaca sebagai variabel terikat. Hasil dari semua penelitian tersebut menunjukkan bahwa diperlukan pembelajaran yang menarik untuk meningkatkan siswa dalam membaca. Permasalahan tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran konstruktivistik berbantuan *powerpoint* interaktif dapat digunakan sebagai cara atau teknik yang tepat dalam meningkatkan minat membaca siswa. Hal inilah yang menjadi acuan peneliti untuk melakukan penelitian dengan tujuan meningkatkan minat membaca pada siswa kelas IV SD Desa Donorojo Kecamatan Sempor Kabupaten Kebumen.

F. Kerangka Berfikir

Berdasarkan kajian teori yang ada, maka dalam meningkatkan minat membaca siswa perlu motivasi dan pembelajaran yang inovatif untuk mendorong minat membaca siswa secara berkelanjutan. Pada kondisi awal yang terlihat di kelas IV SD Desa Donorojo dalam minat membaca pada siswa masih rendah, hal tersebut dapat dilihat dari kurangnya pemanfaatan sarana dan prasarana seperti perpustakaan, hal ini dilihat dari minimnya pengunjung perpustakaan. Rendahnya minat membaca dikarenakan guru kurang inovatif dalam memanfaatkan media yang ada. Hal tersebut dibuktikan dengan tidak adanya kegiatan siswa yang mendorong timbulnya kegiatan untuk membaca. Siswa cenderung malas untuk membaca terutama dalam hal pembelajaran.

Berdasarkan kondisi awal di SD Desa Donorojo Sempor maka dilakukan tindakan dalam strategi pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran konstruktivistik berbantuan *Powerpoint* interaktif sebagai cara

atau teknik yang tepat dalam meningkatkan minat membaca. Berdasarkan alternatif upaya meningkatkan minat membaca tersebut maka perlu diujikan secara empiris tentang model pembelajaran konstruktivistik berbantuan *Powerpoint* interaktif apakah berpengaruh dalam meningkatkan minat membaca siswa, sehingga disusun proposal yang berjudul “Pengaruh Pembelajaran Konstruktivistik Berbantuan *Powerpoint* Interaktif terhadap Minat Membaca Siswa” pada siswa kelas IV SD Desa Donorojo Kecamatan Sempor Kabupaten Kebumen.



Gambar 1
Kerangka berfikir

Gambar 1 menjelaskan bahwa siswa mengalami masalah dalam minat membaca, dimana minat membaca siswa masih rendah. Model serta media yang digunakan masih monoton dan kurangnya pemanfaatan sarana dan prasarana. Maka akan diberikan Model Pembelajaran Konstruktivistik

berbantu media *Powerpoint* Interaktif oleh guru untuk meningkatkan minat membaca siswa. Setelah diberikan Model Pembelajaran Konstruktivistik berbantu media *Powerpoint* Interaktif diharapkan minat membaca siswa tinggi atau meningkat.

G. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian pustaka dan kerangka pemikiran tersebut, maka peneliti merumuskan hipotesis penelitian sebagai berikut:

Ho: Tidak terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran konstruktivistik berbantuan media *Powerpoint Interaktif* terhadap minat membaca siswa.

Ha: Terdapat pengaruh model pembelajaran penggunaan model pembelajaran konstruktivistik berbantuan media *Powerpoint Interaktif* terhadap minat membaca siswa.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian

1. Desain Penelitian

Rancangan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen. Peneliti menganalisis sebuah masalah pembelajaran kemudian menetapkan solusi untuk permasalahan tersebut. Metode penelitian ini merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap pengaruh lain dalam kondisi yang terkendalikan.

Memecahkan suatu masalah atau permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran, metode penelitian mempunyai peranan penting dalam penelitian ilmiah. Hal ini diperlukan metode yang sesuai dengan masalah yang diteliti sehingga memperoleh hasil yang diharapkan. Metode penelitian adalah cara ilmiah untuk mendapatkan data yang valid dengan tujuan yang dapat ditemukan, dikembangkan dan dibuktikan suatu tertentu.

Penelitian ini menggunakan desain penelitian *One Group Pretest Posttest*. Penelitian ini dilakukan pada satu kelompok siswa yang sebelumnya dilakukan pengukuran awal, kemudian diberikan *treatment* dengan menggunakan media *Powerpoint* Interaktif, selanjutnya diberikan pengukuran akhir.

Penelitian ini memiliki rancangan yang tampak pada gambar berikut:

Tabel 2
Desain Penelitian
One Group Pretest Posttest

<i>Pretest</i>	<i>Treatment</i>	<i>Posttes</i>
O ₁	X	O ₂

Keterangan:

O₁ = pengukuran awal sebelum diberi *treatment* (*Pretest*)

X = *Treatment* (penerapan pembelajaran konstruktivistik berbantuan *Powerpoint* interaktif)

O₂ = pengukuran akhir setelah diberi *treatment* (*Posttest*)

2. Identifikasi Variabel Penelitian

Variabel penelitian merupakan suatu atribut atau nilai atau sifat orang, objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari kemudian ditarik simpulan (Sugiyono, 2015:61). Oleh karena itu variabel merupakan hal terpenting dalam suatu penelitian. Variabel penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Variabel Independen (Variabel Bebas)

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah pembelajaran konstruktivistik berbantuan *Powerpoint* interaktif.

b. Variabel Dependen (Variabel Terikat)

Variabel terikat dalam penelitian ini adalah minat membaca siswa.

3. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Pembelajaran konstruktivistik melalui *powerpoint* interaktif adalah pembelajaran menggunakan media *powerpoint* dengan pengetahuan awal dibentuk sendiri oleh siswa melalui pengalaman, siswa dituntut untuk lebih aktif menelaah dan mencari informasi.

Minat membaca adalah suatu perhatian yang kuat dan mendalam disertai dengan perasaan senang serta puas terhadap kegiatan membaca dengan kemauannya sendiri.

4. Subyek Penelitian

Subyek penelitian merupakan pihak yang dijadikan penelitian dan akan mendapatkan perlakuan dengan menggunakan pembelajaran konstruktivistik berbantuan *powerpoint* interaktif, penelitian ini yang dijadikan subjek penelitian adalah siswa kelas IV di Desa Donorojo Sempor Kebumen yang diuraikan kedalam hal-hal sebagai berikut:

a. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV yang berjumlah 20 Siswa di Desa Donorojo Sempor Kebumen.

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Sampel yang terdapat dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV yang berjumlah 20 Siswa.

b. Teknik Sampling

Teknik sampling adalah teknik pengambilan sampel, teknik sampling yang akan digunakan pada penelitian ini adalah *Sampling jenuh*. *Sampling jenuh* adalah teknik penentuan sampel bila anggota populasi disunakan sebagai sampel. Hal ini sering dilakukan bila jumlah populasi relatif kecil, kurang dari 30 orang, atau penelitian yang ingin membuat generalisasi dengan kesalahan yang sangat kecil. Istilah lain sampling jenuh adalah sensus, dimana semua anggota populasi dijadikan sampel.

5. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data merupakan cara mengumpulkan data yang dibutuhkan untuk menjawab rumusan masalah penelitian. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dengan angket. Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan tertulis kepada responden untuk di jawab. Angket merupakan teknik pengumpulan data yang efisien bila peneliti tahu secara variabel yang akan diukur dan tahu apa yang diharapkan responden. Pada penelitian ini peneliti menggunakan angket untuk mengumpulkan data mengenai seberapa besar minat baca yang dimiliki ssiwa terhadap model pembelajaran yang telah diterapkan. Pertanyaan yang diberikan bersifat positif dan negatif. Jenis angket yang digunakan adalah angket tertutup yaitu angket dengan jawaban pendek dan membutuhkan jawaban tertentu.

Angket dibagikan sebelum memberikan *treatment* menggunakan pembelajaran konstruktivistik berbantuan *powerpoint* interaktif pada kelas eksperimen dan model pembelajaran harian yang biasa diterapkan di sekolah pada kelas kontrol. *Treatment* ini dilakukan sesuai jadwal yang telah ditetapkan, selanjutnya diakhir pembelajaran siswa diberikan angket. Data yang dibutuhkan dalam penelitian ini adalah nilai skor yang di peroleh siswa dari pengisian angket yang didasari dengan kriteria yang mengacu pada skala *Likert*. Skala *Likert* merupakan metode pengukuran yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, persepsi seseorang, atau kelompok orang tentang fenomena soaial. Gambar penilaian angket dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3
Tabel Skala *Likert*

No	Alternatif Jawaban	Skor Pernyataan	
		Positif	Negative
1	Sangat setuju	4	1
2	Setuju	3	2
3	Tidak setuju	2	3
4	Sangat tidak setuju	1	4

Tabel 3 skala *Likert* tersebut menunjukkan bahwa jika responden menjawab pernyataan positif dengan alternatif jawaban sangat setuju memperoleh skor 4, setuju memperoleh skor 3, tidak setuju memperoleh skor 2, dan sangat tidak setuju memperoleh skor 1. Apabila responden menjawab pernyataan negatif dengan alternatif jawaban sangat setuju

memperoleh skor 1, menjawab setuju memperoleh skor 2, menjawab tidak setuju memperoleh skor 3 dan sangat tidak setuju memperoleh skor 4.

6. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah suatu alat bantu yang digunakan dalam penelitian untuk mengumpulkan suatu data, sehingga dalam proses penelitian instrument menjadi lebih mudah digunakan dan terperinci. Berdasarkan teknik pengambilan data yaitu dengan menggunakan angket. Angket dengan tingkat jawaban disusun berdasarkan pada tingkatan mudah-sedang dan sukar, agar mencakup seluruh aspek internal maupun eksternal seluruh siswa yang dijadikan teste. Pada penelitian ini instrument penelitian yang digunakan berupa kuesioner (angket).

7. Uji Validitas

Validitas adalah pertimbangan yang paling utama dalam mengevaluasi kualitas tes sebagai instrumen ukur. Konsep validitas mengacu kepada kelayakan, kebermanaknaan, dan kebermanfaatan inferensi tertentu yang dapat dibuat berdasarkan skor hasil yang bersangkutan.

Uji coba instrumen angket dilakukan pada siswa kelas IV Desa Sampang Sempor Kebumen. Desa ini dipilih sebagai tempat uji coba instrumen karena Desa yang akan digunakan sebagai tempat penelitian, karakter siswanya juga relatif sama. Sehingga peneliti menganggap

bahwa Desa Sampang Sempor Kebumen dapat mewakili sebagai Desa uji instrumen angket, sedangkan tempat penelitian dilaksanakan pada Desa Donorojo Sempor Kebumen. Hasil analisis uji validasi yang dilakukan di Desa Sampang Sempor diketahui untuk butir angket terdiri dari 35 soal. Rumus yang digunakan untuk menguji validitas instrument ini adalah *Product Moment* dari Karl Pearson dengan bantuan program *SPSS 25.00 for Windows*.

Tabel 4
Hasil Validasi butir angket

No Soal	r_{hitung}	r_{tabel}	Hasil
1	0,523	0,444	Valid
2	0,511	0,444	Valid
3	0,497	0,444	Valid
4	0,558	0,444	Valid
5	0,510	0,444	Valid
6	0,280	0,444	Tidak Valid
7	0,482	0,444	Valid
8	0,531	0,444	Valid
9	0,462	0,444	Valid
10	0,500	0,444	Valid
11	0,567	0,444	Valid
12	0,512	0,444	Valid
13	0,173	0,444	Tidak Valid
14	0,588	0,444	Valid
15	0,573	0,444	Valid
16	0,539	0,444	Valid
17	0,542	0,444	Valid
18	0,636	0,444	Valid
19	0,529	0,444	Valid
20	0,444	0,444	Valid
21	0,642	0,444	Valid
22	0,559	0,444	Valid
23	0,443	0,444	Tidak Valid
24	0,516	0,444	Valid
25	0,562	0,444	Valid
26	0,656	0,444	Valid
27	0,480	0,444	Valid
28	0,566	0,444	Valid

29	0,490	0,444	Valid
30	0,182	0,444	Tidak Valid
31	0,505	0,444	Valid
32	0,499	0,444	Valid
33	0,480	0,444	Valid
34	-0,125	0,444	Tidak Valid
35	0,447	0,444	Valid

Berdasarkan tabel 4. Hasil validasi butir angket diatas, dari 35 subjek uji coba soal dengan nilai r_{tabel} 0,444 taraf signifikan 5% diperoleh 30 butir angket yang valid. Semua indikator yang telah dirumuskan dalam kisi soal telah mewakili soal-soal yang valid tersebut, sehingga butir angket yang valid dapat digunakan.

8. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas adalah suatu instrumen yang cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik. Dalam penelitian ini untuk mencari reliabilitas instrumen menggunakan *Alpha Cronbach* dengan bantuan program *SPSS versi 25.00 for windows* dengan taraf signifikan 5% dengan membandingkan r_{hitung} dengan r_{tabel} dengan ketentuan jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ berarti reliabel dan $r_{hitung} < r_{tabel}$ berarti tidak reliabel. Jika alat instrumen tersebut reliabel, maka dapat dilihat kriteria penafsiran mengenai indeks korelasi (r) sebagai berikut:

- a. Antara 0,800-1,000 : Sangat Tinggi
- b. Antara 0,600-0,800 : Tinggi
- c. Antara 0,400-0,600 : Sedang
- d. Antara 0,200-0,400 : Rendah
- e. Antara 0,000-0,200 : Sangat Rendah

Adapun hasil reliabilitas butir angket dapat dilihat pada tabel 5 berikut:

Tabel 5
Hasil Uji Reliabilitas butir angket

Cronbach's Alpha	N of Items	Keterangan
0,732	30	Tinggi

Berdasarkan pengujian reliabilitas butir angket, didapatkan hasil reliabilitas instrumen sebesar 0,732. Nilai r berada pada rentang 0,600-0,800, maka dapat disimpulkan bahwa reliabilitas instrumen angket termasuk dalam kategori tinggi. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan maka butir angket tersebut dinyatakan reliabel dan dapat digunakan.

9. Prosedur Penelitian

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan beberapa tahap sebagai berikut:

a. Tahap persiapan penelitian

1) Persiapan materi

Pada tahap persiapan penelitian, peneliti melakukan pengamatan pada pengetahuan siswa melalui proses pemberian soal-soal pada proses pembelajaran siswa dan menggunakan metode yang digunakan pada kegiatan proses pembelajaran dengan menetapkan materi pelajaran yang akan diajarkan. Persiapan penelitian dilakukan terhadap siswa kelas IV semester 2 di Desa Donorojo Sempor Kebumen. Adapun materi yang

akan diajarkan peneliti pada penelitian ini yaitu keragaman suku bangsa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Materi pelajaran dirancang melalui Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang dirancang oleh peneliti melalui langkah-langkah sebagai berikut:

- a) Memilih standar kompetensi dan kompetensi dasar yang berkaitan dengan keragaman suku bangsa. Pada materi yang ditetapkan oleh peneliti terdapat kompetensi dasar 1.4 Mensyukuri berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial dan budaya di Indonesia.
- b) Menentukan indikator pembelajaran yang akan diuraikan pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), serta dalam memilih indikator peneliti harus menyesuaikan dengan kompetensi dasar yang akan digunakan pada proses pembelajaran.
- c) Merancang tujuan pembelajaran dengan menyesuaikan pada materi keragaman suku bangsa yang berbantuan media *powerpoint* interaktif.
- d) Mempersiapkan materi ajar yang disesuaikan dengan indikator pada Silabus Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan. Disamping itu, peneliti dalam mempersiapkan materi ajar yang akan digunakan, peneliti dapat mempersiapkan suatu strategi atau cara pembelajaran yang

akan digunakan dalam proses belajar mengajar seperti metode dan model pembelajaran.

- e) Menentukan kegiatan-kegiatan pada saat pembukaan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup pada proses pembelajaran.
- f) Menyusun dan menyiapkan alat penilaian yang digunakan untuk mengukur ketercapaian indikator yang ditentukan menggunakan soal.

Tabel 6
Jadwal Pemberian Perlakuan dan Materi Ajar

No	Perlakuan	Materi	Model	Media	Hari, Tanggal
1	Pengukuran awal	<i>Pretest</i>		<i>Powerpoint</i> interaktif	Kamis, 29 Oktober 2020
2	<i>Treatment</i> 1	Membaca teks keragaman suku bangsa	Konstruktivistik	<i>Powerpoint</i> interaktif	Senin, 2 November 2020
3	<i>Treatment</i> 2	Mempelajari suku bangsa yang ada di Indonesia	Konstruktivistik	<i>Powerpoint</i> interaktif	Selasa, 3 November 2020
4	<i>Treatment</i> 3	Menyanyikan salah satu lagu daerah	Konstruktivistik	<i>Powerpoint</i> interaktif	Rabu, 4 November 2020
5	<i>Treatment</i> 4	Mengetahui 5 pulau besar di Indoensia	Konstruktivistik	<i>Powerpoint</i> interaktif	Kamis, 5 November 2020
6	<i>Treatment</i> 5	Mempelajari ragam bahasa daerah	Konstruktivistik	<i>Powerpoint</i> interaktif	Senin, 9 November 2020
7	<i>Treatment</i> 6	Mengetahui ragam agama yang ada di Indoensia	Konstruktivistik	<i>Powerpoint</i> interaktif	Rabu, 11 November 2020
8	Pengukuran akhir	<i>Posttest</i>			Kamis, 12 November 2020

2) Persiapan Instrumen Penelitian

Persiapan instrumen penelitian yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah angket yang digunakan untuk mengambil data penelitian dengan tujuan untuk mengetahui minat baca siswa terhadap materi *yang* akan diajarkan, serta untuk membuktikan hipotesis pada pengaruh pembelajaran konstruktivistik berbantuan *powerpoint* interaktif terhadap minat membaca siswa. Dalam hal ini, peneliti membagikan lembar angket kepada siswa pada awal sebelum diberikan perlakuan. Setelah peneliti memberikan soal *pretest* selanjutnya peneliti memberikan perlakuan pada siswa yang disesuaikan pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Pada perangkat RPP yang akan digunakan dilengkapi dengan materi, soal, dan aspek penilaiannya. Hal ini dilakukan oleh peneliti untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh pada minat membaca. adapun kisi-kisi angket sebagai berikut:

Tabel 7
Kisi-Kisi Instrumen

Aspek	Indikator	Nomor Butir		Jumlah
		+	-	
1. Adanya rasa senang dalam kegiatan membaca	a. Banyak menyediakan waktu untuk membaca.	1,17, 25		3
	b. Memanfaatkan waktu luang untuk membaca.	2,34	16	3
	c. Senang dengan kegiatan membaca.	3,14	24,26	4
	d. Senang ketika ada tugas dari guru.	33	4	2
	e. Senang mengoleksi buku bacaan	5		1
2. Kepuasan terhadap aktivitas membaca yang dilakukan	a. Merasa puas ketika membaca buku yang disukai.	6,10, 11	9	4
	b. Senang jika mendapat hadiah buku	27	11	2
	c. Suka membeli buku daripada meminjam	13		1
3. Partisipasi aktif tanpa dipaksa untuk membaca	a. Membaca dengan keinginan sendiri.	19,2 3,25	7,15	5
	b. Mencari sendiri bahan/sumber bacaan yang di baca.	18,2 0	35	3
	c. Memilih jenis bacaan yang di baca..	21,2 8		2
4. Lebih menyukai kegiatan membaca dibandingkan kegiatan lain	a. Memilih membaca daripada menonton TV.		28	1
	b. Membaca lebih mengasyikan daripada bermain	32	31	2
	c. Senang melihat pameran buku	22,2 9		2
Jumlah				35

b. Pelaksanaan Penelitian

Pada tahap pelaksanaan, peneliti mencari data secara langsung dengan cara :

- 1) Pembagian kelompok pada sampel.
- 2) Melaksanakan *pretest* untuk mengetahui kondisi awal minat membaca siswa .
- 3) Penerapan pembelajaran konstruktivistik berbantuan *powerpoint* interaktif.
- 4) Pemberian *posttest* untuk mengetahui kondisi siswa mengenai minat membaca siswa setelah diberikan *treatment* dengan pembelajaran konstruktivistik berbantuan *powerpoint* interaktif.

c. Tahap Pengolahan Data

Tahap pengolahan data dilakukan setelah peneliti selesai mengumpulkan data. Teknik pengolahan data pada peneliti ini menggunakan *Wilcoxon* dengan bantuan program *IBM SPSS versi 25.00 Windows*.

d. Tahap pelaporan

Tahap pelaporan dilakukan setelah peneliti selesai melakukan pengolahan data serta pembahasan terhadap hasil penelitian, maka kemudian peneliti membuat kesimpulan tentang hasil penelitian.

10. Metode Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan secara kuantitatif dengan menggunakan analisis statistik digunakan untuk melihat perbedaan skor *pretest* dan *posttest* pada kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol. Analisis data dilakukan dengan bantuan program *SPSS versi 25.00 for windows*. Tujuan menganalisis ini adalah untuk memperoleh suatu kesimpulan dan selanjutnya untuk pengkajian hipotesis yang telah dirumuskan. Adapun tahapan dalam menganalisis data yaitu:

a. Uji Prasyarat Analisis

Data hasil penelitian terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat data sebelum data dianalisis hal ini dimaksudkan untuk mengetahui apakah data yang terkumpul memenuhi syarat untuk dianalisis atau tidak.

Uji prasyarat analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji normalitas. Adapun langkah-langkah uji prasyarat analisis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1) Uji normalitas

uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dilakukan dengan uji *Shapiro-wilk* dengan bantuan program *IBM SPSS versi 25.00*. Kriteria pengambilan keputusan dengan membandingkan data distribusi yang diperoleh pada tingkat signifikan 5% yaitu:

- a) Jika $\text{sig} > 0,05$ maka data berdistribusi normal
- b) Jika $\text{sig} < 0,05$ maka data tidak berdistribusi normal.

b. Uji hipotesis

Uji hipotesis bertujuan untuk melihat apakah hasil penelitian signifikan atau tidak. Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan analisis statistik deskriptif (uji non parametrik) menggunakan *wilcoxon signed rank test*. Uji *wilcoxon signed rank test* digunakan untuk menganalisis data berpasangan karena adanya dua perlakuan yang berbeda. Analisis data dilakukan dengan bantuan program komputer *SPSS versi 25.00 for windows*. Adapun ketentuan adalah sebagai berikut:

- 1) Kriteria yang digunakan dalam uji *wilcoxon signed rank test* adalah sebagai berikut:

Jika $\text{Asymp.Sig} < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima

Jika $\text{Asymp.Sig} > 0,05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa minat membaca siswa mengalami peningkatan melalui penerapan model pembelajaran konstruktivistik berbantuan media *Powerpoint* Interaktif. Peningkatan yang signifikan terjadi karena adanya peningkatan kualitas pembelajaran, dimana kegiatan pembelajaran diterapkan dengan model, dan media yang menarik. Sehingga minat belajar siswa akan bertambah dan siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran konstruktivistik berbantuan media *powerpoint* interaktif terhadap minat membaca siswa kelas IV. Hal ini dibuktikan berdasarkan uji *Wilcoxon signed rank test*, maka nilai $Z_{hitung} 3,698 > Z_{tabel} 0,979$ maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya terdapat perbedaan antara minat membaca untuk *pretest* dan *posttest*. Sehingga dapat disimpulkan bahwa “Ada pengaruh pembelajaran konstruktivistik berbantuan media *Powerpoint* Interaktif terhadap siswa kelas IV SD”.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang disimpulkan diatas, maka saran yang dapat disampaikan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Bagi guru diharapkan dalam proses pembelajaran hendaknya menerapkan model pembelajaran konstruktivistik berbantuan *powerpoint* interaktif untuk mencapai kegiatan pembelajaran yang inovatif dalam rangka menciptakan suasana belajar yang efektif, menyenangkan dan mandiri bagi siswa. Sebagai tenaga pendidik juga harus meningkatkan kualitas diri dengan memberikan teladan kepada siswa.

2. Bagi Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya yang akan melaksanakan penelitian mengenai model pembelajaran konstruktivistik berbantuan media *powerpoint* interaktif maupun dengan media lain sebaiknya memvariasikan kegiatan pembelajaran yang serupa dengan inovatif dan menarik untuk meningkatkan minat membaca siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Y. 2010. *Strategi Membaca;Teori dan Pembelajarannya*. Bandung: Rizqi Press.
- AH. Sanaky, H. 2013. *Media Pembelajaran Interaktif Inovatif*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Aqib. 2014. *Model-model, media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (interaktif)*. yogyakarta: pustaka pelajar.
- Azwandi, Y. 2007. *Media Pembelajaran Anak Berkebutuhan Khusus* . Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Direktorat Ketenagaan.
- Azwar. 2015. *Reliabilitas dan Validitas*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Dalman. 2014. *Keterampilan Membaca*. Jakarta: Rajawali Press.
- Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Donni, J. P. 2017. *Pengembangan Strategi dan Model Pembelajaran*. Bandung: Pustaka Setia.
- G, T. H. 2015. *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa* . Bandung : Angkasa.
- H. Idris, M. d. 2014. *Menumbuhkan Minat Membaca pada Anak Usia Dini*. Jakarta: Luxima Metro Media.
- Hasnida. 2015. *Media Pembelajaran Kreatif Mendukung Pembelajaran pada AUD*. Jakarta: PT.Luxima Metro Media.
- Hasnida. (2015). *Media Pembelajaran Kreatif. Mendukung Pembelajaran Pada Anak Usia Dini*. Jakarta: Luxima.
- M, Wardoyo. S. 2013. *Pembelajaran Konstruktivisme (Teori dan Aplikasi Pembelajaran dalam Pembentukan Karakter)*. Bandung: Alfabeta.
- Mayer, R. E. 2009. *Multimedia Learning Prinsip-Prinsip dan Aplikasi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Muhammad, F. 2015. *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

- Muslich, M. 2008. *KTSP Pembelajaran Berbasis Kompetensi dan Kontekstual*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Noor, J. 2011. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Kencana.
- P, Suparno. 2013. *Filsafat Konstruktivisme dalam Pendidikan*. Jakarta: Kanisius.
- Rahim, F. 2011. *Pengajaran Membaca Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana.
- Rasidi. 2019. *Pengaruh Pembelajaran Berbasis Multiple Intellegence dengan Multimedia terhadap Hasil Belajar Tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup*. Magelang: Eprints.
- _____. 2019. *Pengaruh Pembelajaran Problem Based Learning dengan Media Miniatur Ekosistem terhadap Peningkatan Pemahaman Rantai Makanan*. Magelang: Eprints.
- _____. 2019. *Pengaruh Pembelajaran Aktif dengan Media Audiovisual terhadap Peningkatan Pemahaman Kesadaran Lingkungan*. Magelang: Eprints.
- Riyanto, Y. 2010. *Paradigma Pembelajaran Baru*. Jakarta: Kencana.
- Rusman. 2015. *Pembelajaran Tematik Terpadu; Teori Praktik dan Penilaian*. Jakarta: Rajawali Press.
- Siregar, S. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif dilengkapi dengan Perbandingan Perhiungan Manual dan SPSS*. Jakarta: Kencana.
- Slameto. 2013. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Somadayo. 2011. *Strategi dan Teknik Pembelajaran Membaca*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabetha.
- _____. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabetha.
- _____. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- _____. 2017. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabetha.
- Susanto, A. 2013 . *Teori Belajar dan Mengajar di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup.

- Sutirman. 2013. *Media dan Model-model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Thobroni. 2015. *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Trianto. 2010. *Model Pembelajaran Terpadu* . Jakarta: Bumi Aksara.
- Warsita, B. 2008. *Teknologi Pembelajaran Landasan dan Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- wena, Made. 2011. *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer Suatu Tinjauan Konseptual Operasional*. Jakarta: Bumi Aksara.