

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA MELALUI MODEL
PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA SISWA KELAS VII SMPN 4
BAMBANG**

Ingka¹), Gustina²), Rezeki Amaliah³

Pendidikan Biologi Universitas Patompo^{1,2,3}

Email : amaliahrezeki28@gmail.com³

ABSTRAK

Model pembelajaran interaktif menekankan keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar mengajar. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui model pembelajaran Interaktif pada siswa kelas VII SMPN 4 Bambang. Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) ini dilaksanakan melalui beberapa siklus, setiap siklus dilaksanakan mengikuti prosedur perencanaan (*planning*), tindakan (*Acting*), observasi (*observing*), refleksi (*Reflecting*). Melalui penelitian siklus tersebut dapat diamati peningkatan hasil belajar siswa kelas VII mata pelajaran IPA. Penelitian ini menggunakan model pembelajaran interaktif yang merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang mengembangkan potensi rasa ingin tahu siswa terhadap suatu objek/peristiwa melalui pertanyaan. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah soal posttest diakhir siklus dan observasi aktivitas siswa saat pembelajaran berlangsung. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa kelas VII SMPN 4 Bambang mengalami peningkatan hasil belajar dimana nilai rata-rata pada siklus 1 sebesar 43,3 sedangkan siklus II sebesar 77,2. Dengan persentase ketuntasan hasil belajar pada siklus 1 sebesar 11% meningkat pada siklus II sebesar 100% dengan kriteria sangat baik.

Kata kunci: Model pembelajaran Interaktif, hasil belajar

PENDAHULUAN

Dalam era globalisasi dan kemajuan teknologi saat ini, tuntutan akan kualitas pendidikan yang tinggi semakin meningkat. Salah satu tantangan utama yang dihadapi oleh sistem pendidikan adalah bagaimana meningkatkan hasil belajar siswa secara efektif. Hasil belajar siswa seringkali dipengaruhi oleh berbagai faktor, termasuk metode dan model pembelajaran yang diterapkan di kelas. Dalam konteks ini, model pembelajaran interaktif telah mendapatkan perhatian yang signifikan sebagai salah satu solusi potensial untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Model pembelajaran interaktif menekankan keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar mengajar. Berbeda dengan pendekatan pembelajaran konvensional yang sering bersifat pasif dan berfokus pada ceramah dari guru, pembelajaran interaktif melibatkan siswa dalam aktivitas yang memerlukan partisipasi aktif, kolaborasi, dan interaksi langsung. Model ini mencakup berbagai strategi, seperti diskusi kelompok, permainan edukatif, simulasi, dan penggunaan teknologi digital, yang dirancang untuk merangsang minat dan keterlibatan siswa.

Hasil observasi yang dilakukan di SMPN 4 Bambang dan juga diskusi dengan guru mata pelajaran IPA tentang proses pembelajaran khususnya dalam belajar di kelas masih kurang efektif. Dilihat dari nilai siswa masih banyak yang kurang dari kriteria ketuntasan minimal (KKM). SMP 4 Negeri Bambang sendiri adalah salah satu sekolah yang ada di Kabupaten Mamasa yang terletak di Desa Ulumambi, Kecamatan Bambang, Kabupaten Mamasa. Dari penjelasan sebelumnya, permasalahan yang dialami siswa disebabkan karena kurangnya pendekatan dan interaksi antara guru dengan siswa, sehingga pada saat proses pembelajaran di kelas masih banyak siswa yang gugup dan kaku dalam belajar. Berdasarkan hasil analisis itulah peneliti merasa tertarik untuk mengadakan penelitian pada pembelajaran IPA dengan menggunakan model pembelajaran interaktif. Dengan tujuan guru lebih bisa melakukan pendekatan-pendekatan dan interaksi ke siswa, agar dalam proses belajar mengajar siswa tidak lagi terasa kaku dan gugup, sehingga proses pembelajaran dapat berjalan sesuai dengan yang diharapkan. Dan peneliti berharap dengan adanya tujuan diatas permasalahan yang dialami oleh siswa Kelas VII SMP 4 Negeri Bambang pada pembelajaran IPA dapat teratasi.

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa model pembelajaran interaktif dapat meningkatkan hasil belajar, pemahaman konsep, keterampilan berpikir kritis, dan motivasi belajar siswa. Seperti penelitian yang dilakukan oleh (Umar, Samhari, & Paudi, 2016) ditemukan bahwa hasil belajar siklus I ketuntasan belajar klasikal yakni 75,00 % dengan jumlah yang tuntas sebanyak 22 orang siswa dan yang belum tuntas 10 orang siswa, aktivitas siswa 78,75% dan aktivitas guru 81,25%. Pada siklus II ketuntasan belajar klasikal sebanyak 87,50 % dengan rincian 28 orang siswa tuntas dan 4 orang siswa yang masih belum tuntas, aktivitas siswa 82,50% dan aktivitas guru 93,37%. Berdasarkan hasil tersebut menunjukkan bahwa dengan pembelajaran interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya.. Selain itu, model ini juga dapat meningkatkan keterampilan sosial dan kerja sama siswa, yang penting dalam konteks pendidikan abad ke-21. Namun, meskipun terdapat bukti positif tentang efektivitas model pembelajaran interaktif, implementasinya di lapangan seringkali menghadapi berbagai tantangan, seperti kurangnya pelatihan untuk guru, keterbatasan sumber daya, dan resistensi terhadap perubahan metode pengajaran. Oleh karena itu, penting untuk melakukan penelitian yang mendalam tentang bagaimana model pembelajaran interaktif dapat diterapkan secara efektif dan bagaimana dampaknya terhadap hasil belajar siswa dalam konteks lokal.

1. Model Pembelajaran Interaktif

Model pembelajaran interaktif adalah suatu cara atau teknik pembelajaran yang digunakan guru pada saat menyajikan bahan pelajaran, guru sebagai pemeran utama dalam menciptakan situasi interaktif yang edukatif, Yaitu interaksi antara guru dengan siswa, siswa dengan siswa dan dengan sumber pembelajaran dalam menunjang tercapainya tujuan belajar. Pembelajaran interaktif juga merupakan proses pembelajaran interaksi baik antara guru dan siswa, siswa dengan siswa atau siswa dengan lingkungannya. Melalui proses interaksi memungkinkan kemampuan siswa akan berkembang mental maupun intelektual (Wahab, 2016).

Model pembelajaran interaktif memiliki lima langkah menurut (Majid, 2014). Langkah-langkah penerapan model pembelajaran interaktif diawali dengan: (1) persiapan, Tahap kegiatan dari pembelajaran interaktif ini yaitu persiapan guru dan siswa untuk mencari latar belakang topik yang akan dibahas dalam kegiatan pembelajaran. Guru mengumpulkan sumber-sumber yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran. (2) pengetahuan awal, Tahap pengetahuan awal, guru menggali

pengetahuan awal siswa mengenai hal-hal yang telah diketahui oleh siswa mengenai topik yang akan dipelajari. Pengetahuan awal siswa ini dapat digali dengan menyajikan sebuah permasalahan berkaitan dengan topik yang akan dibahas, kemudian menanyakan pendapat siswa atas permasalahan tersebut. Pengetahuan awal siswa dapat menjadi tolak ukur untuk dibandingkan dengan pengetahuan mereka setelah melakukan kegiatan. (3) kegiatan penjelajahan, kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah menampilkan kegiatan untuk memancing rasa ingin tahu siswa. Selanjutnya siswa didorong untuk mengajukan pertanyaan yang berkaitan dengan topik yang dimaksud. Kegiatan yang dilakukan untuk memunculkan keingintahuan siswa bisa diajukan dalam bentuk pertanyaan, demonstrasi, menampilkan fenomena melalui video atau gambar. Kemudian meminta siswa untuk menceritakan dan menanyakan pendapat mereka mengenai apa yang telah dilihatnya. (4) pertanyaan siswa, Melakukan tahap kegiatan eksplorasi melalui berbagai kegiatan demonstrasi dan fenomena, pada tahap ini masing-masing siswa diberikan kesempatan untuk membuat pertanyaan dalam kelompoknya, kemudian siswa membacakan pertanyaan yang dibuat dalam kelompoknya tersebut. Sementara itu, guru menulis pertanyaan-pertanyaan tersebut di papan tulis. Pada tahap ini semua pertanyaan siswa ditulis pada selembar kertas, kemudian dikumpulkan pada akhir kegiatan pembelajaran. Pada tahap ini siswa dimungkinkan mendapat kesulitan dalam membuat pertanyaan, oleh karena itu, guru harus memberikan motivasi dan merangsang siswa agar mau bertanya dan mengarahkan pertanyaan siswa. (5) penyelidikan, Proses penyelidikan akan terjadi interaksi antara siswa dengan guru, siswa dengan siswa, siswa dengan media serta siswa dengan alat. Pada tahap ini siswa diberi kesempatan untuk menemukan konsep melalui pengumpulan, pengorganisasian dan menganalisis data dalam suatu kegiatan yang telah dirancang oleh guru. Sementara itu, guru membantu siswa agar dapat menemukan jawaban terhadap pertanyaan yang mereka ajukan. Kemudian secara berkelompok siswa melakukan penyelidikan melalui observasi atau pengamatan. (6) pengetahuan akhir, Tahap ini siswa membacakan hasil yang diperolehnya. Guru mengarahkan siswa untuk melakukan diskusi kelas. Jawaban-jawaban siswa dikumpulkan dan dibandingkan dengan pengetahuan awal sebelum siswa melakukan penyelidikan yang ditulis sebelumnya. Dalam hal ini siswa diminta untuk membandingkan apa yang sekarang mereka ketahui dengan apa yang sebelumnya mereka ketahui. (7) refleksi, Tahap terakhir adalah refleksi, yaitu kegiatan berpikir tentang apa yang baru terjadi atau baru saja di pelajari. Intinya adalah berpikir kembali

mengenai apa yang telah dipelajari, kemudian mengedepankannya menjadi struktur pengetahuan baru.

2. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Karena belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap. Dalam kegiatan pembelajaran atau kegiatan instruksional, biasanya guru menetapkan tujuan belajar. Anak yang berhasil dalam belajar adalah anak yang berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran. Untuk mengetahui hasil belajar yang dicapai telah sesuai dengan tujuan yang dikehendaki dapat diketahui melalui evaluasi (Susanto, 2016). Hasil belajar menurut (Dimiyanti & Mudjiono, 2006) sebagai berikut:

Tabel 1 Pengelompokkan Hasil Belajar

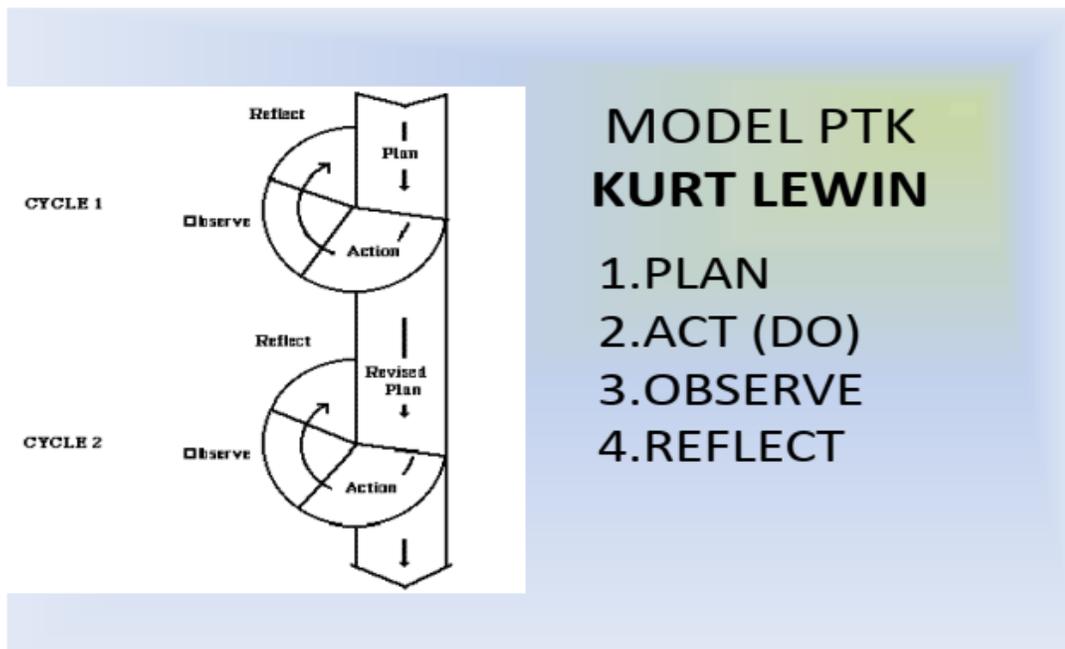
Hasil Belajar	Komponen
Kemampuan Kognitif	<i>Remembering</i> (mengingat)
	<i>Understanding</i> (memahami)
	<i>Applying</i> (menerapkan)
	<i>Analysing</i> (menganalisis)
	<i>Evaluating</i> (menilai)
	<i>Creating</i> (mencipta)
Kemampuan Efektif	<i>Receiving</i> (sikap menerima)
	<i>Responding</i> (merespon)
	<i>Valuating</i> (nilai)
	<i>Organization</i> (organisasi)
	<i>Characterization</i> (karakterisasi)
Kemampuan Psikomotorik	Gerakan refleksi (keahlian gerakan tidak sadar)
	Keterampilan gerakan dasar
	Kemampuan perseptual, visual, auditif, dan motoris
	Kemampuan bidang fisik seperti kekebalan, keharmonisan, ketepatan.
	Gerakan skill

Kemampuan tentang komunikasi non-decursive seperti ekspresif dan interpretatif.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran interaktif. Penelitian ini dilakukan di SMPN 4 Bambang Kabupaten Mamasa pada kelas VII semester ganjil tahun ajaran 2023/2024. Subjek penelitian dilaksanakan pada kelas VII SMPN 4 Bambang dengan jumlah siswa sebanyak 9 orang.

Desain yang dilakukan pada penelitian ini berbentuk spiral atau siklus menurut Kemmis dan McTaggart (Trianto, 2011). Terdiri dari 4 komponen yaitu: 1) perencanaan 2) tindakan 3) observasi 4) refleksi. Berikut gambaran desain penelitian tindakan kelas.



Gambar 1. PTK Model Kurt Lewin

Sumber: (Suyanto, 2016)

Instrumen yang digunakan adalah lembar observasi aktivitas siswa dan soal tes hasil belajar dalam bentuk pilihan ganda sebanyak 20 nomor. Analisis data dilakukan pada suatu penelitian untuk menarik kesimpulan dari seluruh data yang diperoleh. Data-data yang dianalisis adalah hasil observasi aktivitas guru dan hasil evaluasi siswa. Data dari hasil observasi aktivitas guru dan hasil evaluasi siswa dianalisis dengan angka-angka. Syarat ketuntasan belajar individu siswa di SMP 4 Negeri Bambang mencapai 65. Sementara syarat ketuntasan belajar klasikal yaitu apabila terdapat 70% siswa yang telah mencapai 65 ketuntasan belajar individu Untuk menunjukkan tingkat keberhasilan siswa dalam belajar, maka diperlukan indikator sebagai acuan penelitian.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penerapan model interaktif bertujuan untuk meningkatkan ketuntasan dan hasil belajar siswa pada materi klasifikasi makhluk hidup, sehingga diharapkan diakhir pembelajaran terjadi peningkatan ketuntasan hasil belajar siswa pada materi klasifikasi makhluk hidup. Model interaktif yang digunakan pada penelitian ini lebih menekankan pada keterampilan bertanya siswa dan kerja berkelompok dimana model interaktif ini dirancang agar siswa bertanya dan kemudian menemukan jawaban mereka sendiri. Begitu juga dengan kerja kelompok siswa diharapkan adanya kerja sama dalam mengerjakan tugas diberikan. Sehingga dengan penerapan model pembelajaran interaktif siswa lebih aktif dalam kegiatan belajar mengajar dan guru berperan sebagai fasilitator dalam pembelajaran.

Tabel 2 Hasil Pengamatan Aktivitas pada Siklus I dan Siklus II

No	Aspek yang dinilai	Hasil Penilaian	
		A	N
1	Antusiasme siswa saat apersepsi	3	3
2	Perhatian siswa terhadap guru pada saat penyampaian materi	3	4

3	Keaktifan siswa dalam bertanya	3	3
4	Keaktifan siswa dalam menjawab pertanyaan	3	3
5	Keterampilan siswa dalam berpendapat atau mengkritik	2	3
6	Interaksi siswa saat melakukan diskusi secara berkelompok	3	4
7	Ketertiban siswa saat mengikuti proses pembelajaran	4	4
8	Penampilan hasil kerja siswa dalam kelompok (presentasi)	3	4
9	Pengerjaan evaluasi hasil pembelajaran	2	4
	Total Skor	26	32

(Sumber: data SPSS)

Berdasarkan hasil pengamatan siswa dari observer pada siklus 1, beberapa aspek pengamatan pada tabel diatas dapat diketahui bahwa aspek pengamatan diperoleh tingkat pencapaian 72,2 % dengan kriteria kurang baik. Sedangkan hasil pengamatan siswa dari observer pada siklus II, beberapa aspek pengamatan pada tabel diatas dapat diketahui bahwa aspek pengamatan diperoleh tingkat pencapaian 88,8 % dengan kriteria sangat baik. Penerapan model pembelajaran Interaktif pada pembelajaran IPA materi klasifikasi makhluk hidup berjalan dengan baik. Ini terlihat pada proses pembelajaran siswa lebih aktif dan antusias mengikuti pelajaran, terjadi interaksi siswa dengan guru dalam proses pembelajaran, siswa dengan siswa dalam kegiatan diskusi kelompok, saling bekerja sama dalam kegiatan kerja kelompok. Berdasarkan hasil analisis data pengamatan yang dilakukan oleh observer selama proses pembelajaran yang dilakukan pada siklus 1 dan siklus 2 maka tujuan model pembelajaran interaktif pada pembelajaran IPA materi klasifikasi makhluk hidup dapat tercapai, yaitu dengan meningkatnya hasil belajar dan ketuntasan klasikal siswa dibandingkan dengan hasil belajar dan ketuntasan klasikal siswa saat pembelajaran biasa.

Dari hasil analisis data observasi terhadap aktivitas guru dan aktivitas siswa pada proses pembelajaran siklus I dan II yang dilakukan dengan menerapkan model pembelajaran interaktif ternyata dapat meningkatkan hasil belajar siswa menjadi lebih baik, artinya ada peningkatan rata-rata skor pengamatan pada siklus II. Meningkatnya aktivitas siswa menyebabkan pembelajaran yang dilakukan sudah berjalan dengan baik. Ini dikarenakan adanya perbaikan-perbaikan berdasarkan kekurangan yang ada pada siklus I dapat tertutupi dengan siklus II. Dengan demikian secara umum proses pembelajaran pada siklus II sudah berjalan sebagaimana mestinya.

Tabel 3 Peningkatan Statistik Hasil Tes Akhir Siswa Siklus I dan Siklus II

Statistik	Nilai statistik	
	Siklus I	Siklus II
Rata-rata	43,33	77,22
Median	40	75
Modus	50	70
Standar Deviasi	11,456	10,035
Nilai Minimum	30	65
Nilai Maksimum	65	95

(Sumber: data SPSS)

Berdasarkan tabel diatas dapat kita lihat bahwa terdapat peningkatan pada statistik hasil tes akhir siswa dimana nilai rata-rata pada siklus I hanya 43,33 dan pada siklus II terlihat meningkat menjadi 77,22.

Tabel 4 Hasil Tes Ketuntasan Individu Siklus I dan Siklus II

Tahap	Tingkat pencapaian	Jumlah	Persentase (%)	Keterangan
Siklus I	65 % - 100 %	1	11%	Tuntas
	0 % - 64 %	8	88%	Tidak Tuntas
	65 % - 100 %	9	100%	Tuntas

Siklus II	0 % - 64 %	0	0%	Tidak Tuntas
-----------	------------	---	----	--------------

(Sumber: data SPSS)

Hasil analisis data ketuntasan belajar siswa pada model pembelajaran interaktif pada siklus 1 belum dikatakan berhasil. Sebab pada siklus 1 ketuntasan hasil belajar siswa secara klasikal belum tuntas, yaitu hanya mencapai 11 % dengan rincian 1 siswa tuntas dan 8 siswa yang belum tuntas. Oleh karena itu penelitian dilanjutkan pada siklus II, dari pelaksanaan siklus II diperoleh hasil belajar siswa yang cukup memuaskan yaitu 100 % (tuntas) sehingga penelitian tidak dilanjutkan.

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1 Bayu Widiyanto (2020) dengan judul : Penerapan model pembelajaran Interaktif dengan media miniatur untuk meningkatkan hasil belajar IPA sekolah dasar. Dari hasil penelitian, peningkatan hasil belajar IPA dapat diketahui dengan hasil yang diperoleh ketuntasan belajar secara klasikal penilaian kognitif pada siklus 1 mencapai 66,66% dan pada siklus II mencapai 86,66% dengan demikian dapat diketahui bahwa persentase hasil belajar siswa secara klasikal juga mengalami peningkatan sebesar 20% (Widiyanto, 2020).

2 Pipit Syafitri (2020) dengan judul : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Akuntansi Perusahaan Dagang Kelas VII IPS SMA Negeri 7 Pekanbaru. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan pada bab-bab sebelumnya dapat kesimpulannya bahwa pengembangan media pembelajaran interaktif untuk siswa dibuat dengan menggunakan kinemaster pada materi akuntansi perusahaan dagang melalui beberapa tahapan seperti, analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi (Syafitri, 2021).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh maka dapat disimpulkan bahwa dengan menerapkan model pembelajaran interaktif dapat meningkatkan hasil belajar IPA pada siswa kelas VII SMP 4 Negeri 4 Bambang. Nilai rata-rata siswa pada siklus 1 adalah 43,3 dengan persentase ketuntasan 11% dan nilai rata-rata pada siklus II adalah 77,2

dengan persentase 100% . Serta pada hasil observasi guru dan siswa terlaksana dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Dimiyanti, & Mudjiono. (2006). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hikmal, A. W. (2023). Peningkatan Model Pembelajaran Konstruktivisme Novick Melalui Kemampuan Memecahan Masalah Aritmatika. *Sigma: Jurnal Pembelajaran dan Pendidikan Matematika Sawerigading*, 2(1), 1-11.
- Majid, A. (2014). *Strategi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- KBBI, 2019. *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)* . Online, <https://kbbi.web.id/media>. Diakses tanggal 24 April 2021.
- Kuntarto, E. 2017. *Keefektifan Model Pembelajaran Daring dalam Perkuliahan Bahasa Indonesia di Perguruan Tinggi*. Indonesian Language Education and Literature.
- Purwanto, 2004. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Rosdakarya
- Purwanto, 2010. *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sanjaya, Wina, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Kencana, 2007)
- Sardiman, 2007, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*: Bandung, Rajawali Pers Sinar.
- Slavin, Robert E. (2005). *Cooperative Learning*. London: Allyn and Bacon.
- Sudjana, Nana. 2004. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: SinarBaru Algensido Offset
- Suparman, 1997, *Model-model Pembelajaran Interaktif*, Jakarta, STIA-LAN, 2008.
- Suprayekti: 2008; 11. *Keterampilan Guru*
- Suprijono, Agus. (2009). *Prinsip-Prinsip belajar*. Prenada: jakarta''
- Susanto, A. (2016). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana.
- Suyanto, S. (2016). *Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: FMIPA UNY.
- Syafitri, P. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif pada Media Pelajaran Akuntansi Perusahaan Dagang Kelas XII IPS SMAN 7 Pekanbaru*. Pekanbaru: FKIP Universitas Islam Riau.

- Umar, W., Samhari, M., & Paudi, R. I. (2016). Meningkatkan hasil Belajar Sains Melalui Pembelajaran Interaktif Siswa Kelas IV SDN 15 Ampama. *Jurnal Kreatif Tadula'ko* Vol. 4 No. 4, 65-80.
- Wahab. (2016). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Raja Grafindo persada.
- Wibowo, A., & Lasarus, M. (2024). Analysis Of Problem-Solving Skills Related To Building Space Material In Students At Smp Negeri 2 Galesong Selatan. *Eduscape: Journal of Education Insight*, 2(2), 111-123.
- Wibowo, A., Syaekhu, A., & Rahmasinar, Amin. (2024). Analysis of Students' Errors in Solving Mathematics Story Problems on the System of Linear Equations with Two Variables. *JOURNAL OF DIGITAL LEARNING AND DISTANCE EDUCATION*, 2(12), 872-878.
- Widiyanto, B. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Interaktif dengan Media Miniatur untuk Peningkatan Hasil Belajar IPA Sekolah Dasar. *Bidayatura* Vol. 03 No. 01, 48-68.