PENGARUH STRATEGI PEMBELAJARAN INTERAKTIF DENGAN MEDIA GAMBAR VISUAL TERHADAP KEMAMPUAN MENDESKRIPSIKAN KONDISI LINGKUNGAN YANG BERPENGARUH TERHADAP KESEHATAN DENGAN TEMA LINGKUNGAN SISWA KELAS III SDN SUMBEREJO 2 KEDIRI TAHUN 2014 / 2015

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd)
Pada Jurusan PGSD

OLEH :
NATIKA MAHARANI
NPM: 11.1.01.10.0232

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
UNIVERSITAS NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA
UN PGRI KEDIRI
2016

Skripsi Oleh:

NATIKA MAHARANI
NPM: 11.1.01.10.0232

Judul:

PENGARUH STRATEGI PEMBELAJARAN INTERAKTIF DENGAN MEDIA GAMBAR VISUAL TERHADAP KEMAMPUAN MENDESKRIPSIKAN KONDISI LINGKUNGAN YANG BERPENGARUH TERHADAP KESEHATAN DENGAN TEMA LINGKUNGAN SISWA KELAS III SDN SUMBEREJO 2 KEDIRI TAHUN 2014 / 2015

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi
Jurusan PGSD FKIP UN PGRI Kediri
Pada tanggal: 8 Januari 2016

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji

1. Ketua : Aan Nurfahrudianto, S.Pd., M.Pd
2. Penguji I : Dr. Andri Pitoyo, M. Pd
3. Penguji II : Agus Widodo, S.Pd., M.Pd

Mengetahui
Dekan FKIP

Dra. Hj. Sri Panca Setyawati, M. Pd
NIDN: 0716046202

iii

Skripsi Oleh:

NATIKA MAHARANI
NPM: 11.1.01.10.0232

Judul:

PENGARUH STRATEGI PEMBELAJARAN INTERAKTIF DENGAN MEDIA GAMBAR VISUAL TERHADAP KEMAMPUAN MENDESKRIPSIKAN KONDISI LINGKUNGAN YANG BERPENGARUH TERHADAP KESEHATAN DENGAN TEMA LINGKUNGAN SISWA KELAS III SDN SUMBEREJO 2 KEDIRI TAHUN 2014 / 2015

Telah disetujui untuk diajukan Kepada
Panitia Ujian/Sidang Skripsi Jurusan PGSD
FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal: 21 Desember 2015

Pembimbing I	Pembimbing II
Aan Nurfahrudianto., S.Pd., M.Pd	Agus Widodo, S.Pd., M.Pd
NIDN: 0724077901	NIDN: 0024086901

ii

PENGARUH STRATEGI PEMBELAJARAN INTERAKTIF DENGAN MEDIA GAMBAR VISUAL TERHADAP KEMAMPUAN MENDESKRIPSIKAN KONDISI LINGKUNGAN YANG BERPENGARUH TERHADAP KESEHATAN DENGAN TEMA LINGKUNGAN SISWA KELAS III SDN SUMBEREJO 2 KEDIRI TAHUN 2014 / 2015

NATIKA MAHARANI
11.1.01.10.0232
FKIP - PGSD
natika.nakka@yahoo.com
Aan Nurfahrudianto, S. Pd., M. Pd dan Agus Widodo, S. Pd., M. Pd
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

ABSTRAK

Natika Maharani: Pengaruh Strategi Pembelajaran Interaktif Dengan Media Gambar Visual Terhadap Kemampuan Mendeskripsikan Kondisi Lingkungan Yang Berpengaruh Terhadap Kesehatan Dengan Tema Lingkungan Siswa Kelas III SDN Sumberejo 2, Skripsi, PGSD, FKIP UNP Kediri, 2015.

Penelitian ini dilatarbelakangi dari hasil pengamatan dan pengalaman peneliti, bahwa pembelajaran IPA di SD masih didominasi oleh aktivitas pengajaran yang berpusat pada guru. Akibatnya suasana kelas monoton, pasif dan membosankan. Hal tersebut nampak dari kemampuan siswa berkurang yang berakibat nilai siswa menjadi rendah.

Permasalahan penelitian ini adalah (1) Bagaimana kemampuan siswa mendeskripsikan kondisi lingkungan yang berpengaruh pada kesehatan dengan tema lingkungan tanpa menggunakan strategi pembelajaran interaktif dengan media gambar visual? (2) Bagaimana kemampuan siswa mendeskripsikan kondisi lingkungan yang berpengaruh pada kesehatan dengan tema lingkungan dengan menggunakan strategi pembelajaran interaktif dengan media gambar visual? (3) Apakah Strategi Pembelajaran Interaktif dengan media visual dapat berpengaruh terhadap kemampuan siswa mendeskripsikan kondisi lingkungan yang berpengaruh pada kesehatan dengan tema lingkungan?

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif. Subyek dari penelitian ini adalah siswa kelas III SDN Sumberejo 2. Peneltian ini menggunakan instrument berupa RPP, lembar observasi aktivitas siswa, dan tes. Teknik pengumpulan data diperoleh dari tes dan dokumentasi.

Penelitian ini dilakukan untuk menguji hipotesis "Strategi Pembelajaran Interaktif dengan media gambar visual dapat mempengaruhi Kemampuan siswa dalam mendeskripsikan kondisi lingkungan yang bepengaruh terhadap kesehatan tema lingkungan siswa kelas III SDN Sumberejo 2".

Setelah dilakukan analisis data kesimpulan hasil penelitian ini adalah (1) Sebelum penerapan strategi pembelajaran interaktif dengan media gambar, kemampuan siswa masih cenderung rendah dengan rata-rata nilai 67 yang berarti masih dibawah KKM. (2) Setelah diterapkannya strategi interaktif dengan media gambar, kemampuan siswa meningkat dengan raa-rata 83,46 atau sudah mencapai KKM. (3) Ada pengaruh penggunaan strategi interaktif dengan media gambar visual terhadap kemampuan mendeskripsikan kondisi lingkungan yang berpengaruh terhadap kesehatan.

Berdasarkan simpulan dari hasil penelitian, diharapkan guru sebagai perencana pembelajaran harus dapat mengolah perencanaan pembelajaran dengan baik, termasuk menggunkan strategi-strategi yang interaktif dalam proses belajar mengajar dan dapat mengolah media-media yang membuat siswa dapat berperan aktif dengan suasan kelas yang menyenangkan. Dan guru juga harus menyesuaikan strategi yang akan dipakai dengan karakteristik siswanya.

Kata Kunci : strategi interaktif, media gambar visual, kemampuan, lingkungan, kesehatan.

I. LATAR BELAKANG

Pada dasarnya faktor utama dalam pembentukan pribadi seseorang atau individu adalah pendidikan. Pendidikan pada umumnya digunkan sebagai wadah untuk membentuk siswa agar mampu berpikir secara sistematis, bermoral benar, serta mampu menempatkan sisi baik dan buruknya kehidupan.

Pendidikan IPA diharapkan dapat menjadi wahana bagi peserta didik untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar, serta prospek pengembangan lebih lanjut dalam menerapkannya di dalam kehidupan sehari-hari. Proses pembelajarannya menekankan pada pemberian pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi agar menjelajahi dan memahami alam sekitar secara ilmiah.

Kemudian diketahui fakta yang dapat dilihat pada Kelas III SDN SDN Sumberejo, khususnya dalam mata pelajaran IPA, terlihat guru hanya menekankan pembelajaran dengan berceramah yang cenderung membuat siswa pasif. Hal-hal seperti inilah yang mebuat proses pembelajaran yang tidak kondusif. Hasil lain yang diperoleh dari daftar nilai siswa untuk mata pelajaran IPA bisa dibilang hanya 4 siswa dari 13 siswa yang mendapat nilai 75 sampai 90. Sedangkan sisanya hanya mendapat nilai antara 50 sampai 70. Kemampuan cara mengajar siswa di depan kelas inilah yang masih kurang dimiliki guru.

Tetapi tidak dapat kita pungkiri bahwa kita ketahui bersama bahwa pendidikan adalah masalah yang tidak pernah habis atau tuntas untuk dibicarakan. Melihat dunia pendidikan yang ada saat ini, dapat dilihat bahwa pendidikan kita telah dijauhkan dari masalah atau problematika yang ada dikehidupan nyata. Siswa lebih dikenalkan pada penghafalan teoritis, bukan diajarkan bagaimana cara pemecahan suatu masalah (problem solving). Orientasi pada kemampuan intelektual yang diberikan pada anak sejak dini akan memunculkan anak-anak yang dengan kepintaran intelektual luar biasa, namun sangat minim kepekaan sosialnya. Pendidikan yang diberikan kepada siswa hanyalah sebatas pendidikan otak, sedangkkan pendidikan yang mengajarkan jati diri sebagai anak dan manusia tidak diberikan. Siswa tidak diberikan pemahan tentang pendidikan karakter atau kepribadian.

Pembelajaran saat ini guru justru aktif berbicara, sedangkan peserta didik duduk, diam, mendengarkan. Dengan kejadian seperti itu akan membuat kemampuan siswa akan berkurang. Apalagi jika materi yang diberikan adalah mengenai Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), tentu saja sangat tidak cukup jika guru

hanya ceramah, peserta didik perlu mengetahui fakta-fakta dan konsep-konsep yang benar melalui contoh yang nyata, entah itu berasal dari lingkungan langsung, melalui video, maupun gambar-gambar.

Untuk menanggulangi masalah yang ada dan untuk meningkatkan kemampuan siswa, dengan demikian guru dalam proses pembelajaran dapat menggunakan strategi yang sesuai, yaitu dengan menggunakan Startegi Pembelajaran Interaktif. Pembelajaran interaktif ini merujuk kepada bentuk diskusi dan saling berbagi di antara peserta didik. Seaman dan Fellenz (1989) didalam buku pembelajaran tematik terpadu menjelaskan bahwa "Diskusi dan saling berbagi akan memberikan kesempatan kepada siswa untuk memberikan reaksi terhadap gagasan, pengalaman, pandangan, dan pengetahuan guru atau kelompok, serta mencari alternatif dalam berpikir".

Namanya saja "interaktif" pasti strategi tersebut akan dapat membuat siswa aktif dalam proses pembelajaran, dengan bertanya jawab dengan guru maupun diskusi kelompok, yang diatur sedemikian rupa oleh guru sebagai desainer pembelajaran, sehingga menjadi pembelajaran yang bermakna dan menyenagkan serta tidak membosankan.

Berdasarkan uraian di atas kiranya cukup beralasan jika peneliti mencoba megungkap tentang "Pengaruh Strategi Pembelajaran Interaktif dengan Media Gambar Visual terhadap Kemampuan Mendeskripsikan Kondisi Lingkungan yang Bepengaruh terhadap Kesehatan dengan Tema Lingkungan Siswa Kelas III SDN Sumberejo 2 Kediri Tahun 2014 / 2015".

II. METODE

. Pada penelitian ini peneliti menggunakan penelitian eksperimen semu (*quasi experiment*) Eksperimen semu adalah jenis komparasi yang membandingkan pengaruh pemberian suatu perlakuan (*Treatment)* pada suatu objek (Kelas *intervensi*) serta melihat besar pengaruh perlakuannya, Penelitian *quasi eksperiment* merupakan penelitian yang dimaksudkan untuk mengetahui ada tidaknya akibat dari "sesuatu" yang dikenakan pada subyek yang diteliti. Caranya adalah dengan membandingkan satu atau lebih kelompok pembanding yang menerima perlakuan.

Desain dari penelitian ini menggunakan kelas tunggal, yakni hanya menggunakan satu kelas dalam melakukan experiment dengan cara Pre-test and post-test, dengan pola sebagai berikut .

Y_1	X	Y_2

Di dalam desain ini observasi dilakukan sebanyak dua kali yaitu sebelum eksperimen dan sesudah eksperimen. Obeservasi yang dilakukan sebelum eksperimen (Y_1) disebut pre-test, dan observasi sesudah eksperimen (Y_2) disebut post- test.

Dapat dikatakan, subjek akan diberikan sebuah pre-test sebelum eksperimen dilakuakan, kemudian subjek penelitian diberikan perlakuan (X) yaitu dengan menggunakan strategi pembelajaran interaktif, dan diakhir dilaksanakan post-test untuk mengetahui akibat dari pemberian perlakuan (X). perbedaan Y_1 dan Y_2 yakni $Y_1 - Y_2$ diasumsikan merupakan efek dari treatment atau eksperimen.

Tempat penelitian adalah tempat yang digunakan dalam melakukan penelitian untuk memperoleh data yang diinginkan. Penelitian ini bertempat di SDN Sumberejo 2 Kecamatan Ngasem Kabupaten Kediri.

Penelitian ini dilaksanakan pada pada semester ganjil tahun pelajaran 2014 / 2015.

Yang menjadi sasaran penelitian ini adalah siswa-siswi kelas III SDN Sumberejo 2 Kecamatan Ngasem Kabupaten Kediri tahun pelajaran 2014 / 2015 yang berjumlah 13 siswa yang terdiri dari 10 siswa perempuan dan 3 siswa laki-laki, pada pokok bahasan tentang kondisi lingkungan yang berpengaruh terhadap kesehatan.

Dalam penelitian ini yang berkedudukan sebagai variabel bebas adalah Strategi Pembelajaran Interaktif dan Media Visual Gambar. Dan yang menjadi variabel terikat adalah Kemampuan Siswa. Kemampuan merupakan merupakan kecakapan, kapasitas, atau potensi yang dimiliki seseorang dalam melakukan atau melaksanakan kegiatan secara tepat, efektif, dan efisien.

Instrumen yang dipakai alam penelitian ini adalah tes. Tes digunakan sebagai pengumpul data berupa nilai dari siswa dari hasil pre test maupun post test.

Sebelum diujikan instrument harus divalidasi terlebih dahulu dengan uji validitas item dan uji realibilitas.

a) Uji Vaiditas

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrument. Suatu instrument yang valid atau sahih mempunyai validitas tinggi. Sebaliknya, instrument yang kurang valid berarti memiliki validitas rendah.

Tingkat kevalidan ini dapat dihitung dengan korelasi Product Moment:

$$r_{xy} = \frac{N\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N\sum X^2 - (\sum X)^2\}\{N\sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Dengan:

r_{xy} : Koefisien korelasi product moment

N : Jumlah peserta tes

∑Y: Jumlah skor total

X : Jumlah skor butir soal

∑X2: Jumlah kuadrat skor butir soal

∑XY: Jumlah hasil kali skor butir soal

Setelah dihitung r_{item} dibandingakan dengan r_{tabel} hasil korelasi product moment, dengan taraf signifikan 5%, jika $r_{xy} > r_{tabel}$ maka item dikatakan valid.

b) Uji Realibilitas

Realibilitas menunjuk pada satu pengertian bahwa suatu instrument cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karean instrumen tersebut sudah baik.instrumen yang sudah dapat dipercaya, yang reliable akan menghasilkan data yang dapat dipercaya juga. Apabila datanya memang benar sesuai dengan kenyataan, maka berapapun diambil, tetap akan sama. Realibilitas menunjuk pada tingkat keterandalan sesuatu. Reliabel artinya, dapat dipercaya, maka dari itu dapat juga diandalkan.

Reliabilitas butir soal dalam penelitian ini menggunakan rumus belah dua sebagai berikut :

$$r_{11} = \frac{2r_{1/21/2}}{(1 + r_{1/21/2})}$$

(Arikunto, 2001: 93)

Dengan :

r11: Koefisien reliabilitas yang sudah disesuaikan

r1/21/2: Korelasi antara skor-skor setiap belahan tes

Kriteria reliabilitas tes jika harga r11 dari perhitungan lebih besar dari harga r pada tabel product moment maka tes tersebut reliabel.

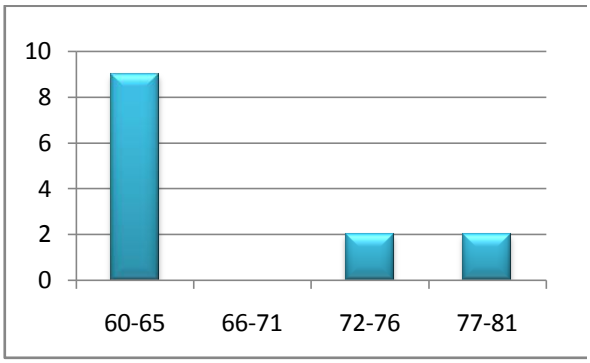
III. HASIL DAN KESIMPULAN

A. Hasil Analisis Data

Data untuk varibel terikat "kemampuan siswa mendeskripsikan kondisi lingkungan terhadap kesehatan" diperoleh melalui tes yang diberikan kepada siswa, dan dilakukan dalam dua tes. Test yang pertama diambil pada pertemuan pertama. Tes pertama ini dinamakan pre test, yaitu tes yang dialakukan sebelum perlakuan atau sebelum strategi pembelajaran interaktif dengan media gambar diterapkan.Kemud-ian tes kedua dilakukan pada pertemuan kedua. Tes kedua ini dinamakan post test, yaitu tes yang dilakukan setelah siswa diberikan perlakuan atau setelah strategi pembelajaran interaktif dengan media visual gambar diterapkan.

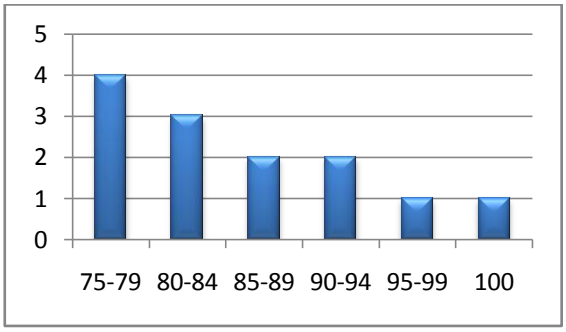
Nilai rata-rata untuk nilai siswa dalam kemampuam siswa mendeskripsik-an pengaruh kondisi lingkungan terhadap kesehatan sebelum diterapkannya strategi pembelajaran interaktif dengan media visual gambar siswa kelas III adalah 67. Dan nilai KKM untuk materi pelajaran ini adalah 75. Dengan demikian dapat

dipahami bahwa nilai rata-rata yang diperoleh siswa masih berada di bawah nilai KKM.



Gambar 4.1: Grafik Histogram tentang kemampuan siswa sebelum menggunakan strategi pembelajaran Interaktif dengan media visual

Nilai rata-rata untuk nilai siswa dalam kemampuam siswa mendeskripsikan pengaruh kondisi lingkungan terhadap kesehatan setelah diterapkannya strategi pembelajaran interaktif dengan media visual gambar siswa kelas III adalah 83,46. Dan nilai KKM untuk materi pelajaran ini adalah 75. Dengan demikian dapat dipahami bahwa nilai rata-rata yang diperoleh sudah mencapai KKM.



Gambar 4.2: Grafik Histogram tentang kemampuan siswa sesudah menggunakan strategi pembelajaran Interaktif dengan media visual gambar.

a) Hasil Uji Homogenitas

Kemudian di bawah ini adalah hasil dari perhitungan dengan menggunakan spss versi 21.

Tabel 4.4 Hasil Uji Homogenitas dengan SPSS versi 21

Test of Homogeneity of Variances

Post Test

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1.038	3	9	.421

ANOVA

Post Test

	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	475.481	3	158.494	4.150	.042
Within Groups	343.750	9	38.194		
Total	819.231	12			

Berdasarkan output SPSS di atas diketahui bahwa nilai signifikan post test berdasarkan pre test adalah 0,421 > 0,05 artinya data mempunyai varian yang sama atau homogen.

b) Hasil Uji t

Analisis uji t "Ada pegaruh penggunaan strategi pembelajaran interaktif dengan media visual gambar terhadap kemampuan siswa mendeskripsikan kondisi lingkungan yang berpengarh terhadap kesehatan".

Pada uji hipotesis 3, digunakan penghitungan t-tes dengan program SPSS versi 21, dengan hasil sebagai berikut :

Tabel 4.5 Hasil t-Tes dengan SPSS versi 21
One-Sample Statistics

	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Sebelum	13	66.92	7.783	2.159
Sesudah	13	83.46	8.263	2.292

One-Sample Test

	Test Value = 0					
	t	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
Sebelum	31.002	12	.000	66.923	62.22	71.63
Sesudah	36.420	12	.000	83.462	78.47	88.45

Berdasarkan hasil analisis sebagaimana yang diketahui pada tabel 4.7, dapat dipahami bahwa pada uji t-tes stattistik *one sample t test* dapat dilihat bahwa pada hasil uji t-tes didapatkan hasil t-hitung 31,002 menunjukkan lebih besar dari harga t-tabel 1% = 3,055 dan 5% = 2,179 dengan demikian kemungkinan kesalahan sangat kecil yakni kurang dari 1% .

Dengan demikian berdasarkan norma keputusan sebagaimana ditetapkan pada bab III, dapat ditemukan hasil pengujian hipotesis bahwa hipotesis nol (H_0) ditolak pada taraf signifikan 1 % yang berarti hipotesis kerja (H_a) hipotesis yang diajukan terbukti benar. Jadi dapat disimpulkan bahwa "Ada pengaruh yang sangat signifikan penerapan strategi pembelajaran interaktif dengan media visual gambar terhadap kemampuan siswa mendeskripsikan kondisi lingkungan yang berpengaruh terhadap kesehatan siswa kelas III SDN Sumberejo 2".

B. Kesimpulan

1) Kemampuan siswa mendeskripsikan kondisi lingkungan yang berpengaruh terhadap kesehatan sebelum diterapkannya strategi pembelajaran interaktif dengan media gambar visual masih tergolong rendah, karena banyak nilai siswa yang berada dibawah kriteria ketuntasan minimum (KKM). Hasil tersebut dapat dilihat dari perhitungan rata-rata nilai siswa yang hanya 67, sedangkan kriteria minimumnya adalah 75.
2) Kemampuan siswa mendeskripsikan kondisi lingkungan yang berpengaruh terhadap kesehatan setelah diterapkannya strategi

pembelajaran interaktif dengan media gambar visual mengalami peningkatan yang sangat baik. Hal tersebut membuktikan bahwa terdapat berbedaan yang signifikan antara kemampuan siswa sebelum dan sesudah menggunakan strategi pembelajaran interaktif dengan media gambar visual, maka kajian teori yang telah duraikan pada bab II dapat dikatakan benar.

3) Dari uji hipotesis 3, untuk mengatahui ada pengaruh atau tidaknya strategi pembelajaran intraktif dengan media gambar visual, didapatkan hasil bahwa ada pengaruh penggunaan strategi pembelajaran interaktif dengan media gambar terhdap kemampuan siswa mendeskripsikan kondisi lingkungan yang berpengaruh terhadap kesehatan. Hasil tesebut didapatkan oleh perhitungan menggunakan program SPSS versi 21 yang kemudia dianalisis dan diperoleh data hasil t-hitung 31,002 menunjukkan lebih besar dari harga t-tabel 1% = 3,055 dan 5% = 2,179. Yang artinya hipotesis nol (H0) ditolak pada taraf signifikan 1 % yang berarti hipotesis kerja (Ha) hipotesis yang diajukan terbukti benar.

IV. DAFTAR PUSTAKA

Arifin, Mulyati, dkk. 2008. *Ilmu Pengetahuan Alam di Lingkunganku 3 untuk kelas III SD/MI*. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.

Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian; Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

Artiningsih. 2006. Penggunaan Media Gambar Dalam Pembelajaran PPKN Pokok Bahasan “Keyakinan” Untuk Meningkatkan Aktivitas Siswa Kelas III SD Negeri Sumbersari I Kota Malang. Malang: Universitas Negeri Malang.

Harwini, Theresia. 2012. Model Pembelajaran Interaktif Dengan Media Visual Gambar Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar IPS Sejarah Pada Siswa Kelas V Sd Kanisius Bedono Kecamatan Jambu Kabupaten Semarang Semester II Tahun Pelajaran 2011-2012. Skripsi. Salatiga: Universitas Kristen Satya Wacana.

Irsyadi, Mohammad Khafid. 2011. Penerapan model pembelajaran interaktif untuk meningkatkan hasil belajar operasi hitung bilangan bulat siswa kelas IV SD Islam Kardina Massa Blitar. Skripsi. Blitar: STKIP PGRI.

Istiyah & Marwati, Asih. 2012. Media Pembelajaran. Jakarta: Multi Kreasi Satudelapan.

Majid, Abdul. 2009. Perencanaan Pembelajaran. Bandung: Rosda Karya.

Majid, Abdul. 2013. Strategi Pembelajaran. Bandung Rosda Karya.

Majid, Abdul. 2014. Pembelajaran Tematik Terpadu. Bandung: Rosda Karya.

Mujib, Fathul. 2012. Super Power In Educating. Jogjakarta: Diva Press.

Munadi, Yudi. 2013. Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru. Jakarta: GP Press Group.

Priyono & Titik Sayekti. 2008. Ilmu Pengetahuan Alam 3 untuk SD dan MI kelas 3. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.

Riyanto, Yatim. 2012. Metodologi Penelitian Pendidikan. Surabaya: SIC.

Sanjaya, Wina. 2008. Perencanaan dan Sistem Pembelajaran. Jakarta : Kencana

Sukmadinata, Nana Syaodih. 2009. Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: Rosda Karya.

Surohma, Afifah. 2012. Penerapan Model Interaktif Untuk Meningkatkan Pembelajaran IPA Siswa Kelas V Sdn Kalisongo 03 Kecamatan Dau Kabupaten Malang. Skripsi. Malang: Universitas Negeri Malang.

Widiyanto, Budi. 2011. Penerapan Model Pembelajaran Interaktif Dengan Media Miniatur Untuk Peningkatkan Hasil Belajar IPA Pada Siswa Kelas III Sdn Kemuning Lor 02 Jember. Skripsi. Jember: Universitas Jember.

https://idtesis.com/pengertian-kemampuan/, diakses pada 25 Juli 2014.

https://ian43.wordpress.com, diaskses pada 25 Juli 2014.