

PENERAPAN MODEL *DISCOVERY LEARNING* DENGAN MEDIA *POWER POINT* PADA PEMBELAJARAN KOMPONEN EKOSISTEM UNTUK PENINGKATAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS V SDN 3 PARAKAN

(Penelitian Tindakan Kelas pada Peserta Didik Kelas V SDN 3 Parakan Kecamatan Samarang Kabupaten Garut Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2020/2021)

Herpin Mahawati¹, Sandi Budiana²

¹Mahasiswa PPG Universitas Pakuan, ² Universitas Pakuan

ABSTRACT

Learning media is a set of supporting tools used by teachers to communicate with students. Media can make students active during the learning process. One of the media that can be used by a teacher is Microsoft PowerPoint. The learning process in the classroom, the teacher still uses powerpoint media which is still monotonous, which makes attention less and tends to be passive towards learning. In order to avoid the inactivity of students in learning, it is necessary to develop powerpoint media combined in a discovery learning model. The powerpoint media developed requires a feasibility assessment so that it can be used in the learning process, especially on environmental pollution material. This research is a Classroom Action Research (CAR) which is carried out for at least 2 cycles, the subject of the research is 34 students of class V SD Negeri Parakan 3, Samarang District, Garut Regency with 15 male students and 19 female students. . The result of this research is that the application of discovery learning model with power point media can increase student learning motivation and student learning outcomes class V SD Negeri 3 Parakan as evidenced by an increase in student learning motivation scores and the average value of student learning outcomes. Increasing Student with observations from Cycle I of 60.00 in Indonesian subjects while in Science subjects 74.701 aspects are fulfilled 73.68 cooperation 70.56 while cycle II is 89.41 in subjects Indonesian, 93.53 in science subjects aspects that are fulfilled 94.74 cooperation 88.20

Keywords: *discovery learning, power point media, learning ecosystem components*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal yang harus didapat oleh setiap manusia. Banyak penelitian yang dilakukan dengan tujuan, selalu memperbaiki pendidikan yang telah ada. Semakin hari semakin jelas perkembangan model pembelajaran untuk pendidikan yang berkualitas, baik tingkat nasional maupun internasional. Perkembangan pendidikan dari tahun ke tahun harus lebih baik, agar sesuai dengan kebutuhan jaman yang selalu berkembang mengikuti arus globalisasi. Proses pembaharuan yang terus terjadi tersebut juga membawa dampak pembaharuan dalam kurikulum pendidikan baik di sekolah maupun perguruan tinggi, maka dari itu

pembaharuan kurikulum pendidikan perlu dilakukan agar model dan kegiatan pembelajaran di kelas dapat memacu pertumbuhan berpikir kreatif, kritis dan aktif.

Menurut Sugihartono (2012:3) pendidikan adalah suatu usaha yang dilakukan secara sadar dan sengaja untuk mengubah tingkah laku manusia baik secara individu maupun kelompok untuk mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan. Dengan mengupayakan pengajaran yang bervariasi dan pelatihan yang berkualitas diharapkan mampu membantu siswa dalam mencapai tujuan belajar secara matang dan optimal

serta meningkatkan semangat dan motivasi untuk belajar dengan didukung oleh guru.

Guru memiliki peran penting dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas. Dalam hal ini peran guru tidak hanya memiliki kemampuan akademik yang tinggi tetapi juga harus bisa membangun suasana belajar yang nyaman bagi siswanya. Sebagai guru yang baik harus memiliki empat kompetensi yaitu pedagogik, kepribadian, sosial dan profesional. Keempat kompetensi tersebut diharapkan guru dapat menciptakan pembelajaran yang kreatif, kritis dan aktif sehingga motivasi siswa untuk belajar dapat meningkat dan selalu termotivasi menjadi yang lebih baik lagi. Ketika hasil belajar siswa tinggi maka ilmu dan materi yang diberikan akan lebih mudah untuk dipahami dan dimengerti.

Pembelajaran yang masih tradisional tentu tidak sesuai lagi untuk diterapkan pada saat ini. Perkembangan pembelajaran juga harus disesuaikan dengan perkembangan peserta didik. Menurut Rita Eka Izzaty dkk (2013:17) perkembangan individu merupakan pola gerakan atau perubahan yang secara dinamis dimulai dari pemuatan atau konsepsi dan terus berlanjut sepanjang siklus kehidupan manusia yang terjadi akibat dari kematangan dan pengalaman. Pembelajaran yang berpusat pada guru tidak lagi sesuai dengan perkembangan siswa pada saat ini. Model pembelajaran akhir-akhir ini banyak

berkembang model pembelajaran siswa aktif. Artinya pembelajaran yang diterapkan di kelas menuntut siswa untuk aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Semakin siswa aktif dalam mengikuti proses belajar dikelas maka rasa ingin tahu siswa akan semakin tinggi. Hal inilah yang perlu dilakukan guru untuk menerapkan strategi pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Strategi yang tepat sangat berpengaruh pada motivasi dan hasil belajar yang diperoleh. Kesesuaian strategi pembelajaran dengan tujuan belajar harus dilakukan agar siswa dalam mencapai tujuan belajar dapat berhasil dan optimal.

Penggunaan model pembelajaran dan media pembelajaran menjadi menjadi suatu hal yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Karena itulah model pembelajaran *discovery learning* dan media *powerpoint* menjadi fokus untuk meningkatkan prestasi belajar siswa, sehingga tujuan pendidikan nasional akan tercapai dengan baik khususnya tujuan pendidikan di SDN 3 Parakan Desa Parakan Kecamatan Samarang.

Satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut, guru harus mampu menggunakan strategi atau model pembelajaran, agar proses pembelajaran bisa berlangsung secara efektif dan efisien dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Salah satu

model pembelajaran yang dapat digunakan adalah model pembelajaran *discovery learning*. Melalui model pembelajaran *discovery learning* siswa diharapkan dapat menggunakan seluruh kemampuannya dalam mencari dan menemukan sesuatu secara sistematis (Muryani & Rochmawati, 2015). Sedangkan menurut Lidiana dkk, dengan menggunakan *discovery learning* maka pembelajaran akan lebih aktif.

Dengan menggunakan model ini siswa diminta untuk menemukan dan memecahkan masalah dengan mencari sendiri pengetahuannya melalui berbagai sumber. Untuk mendukung model pembelajaran yang digunakan maka peneliti menggunakan media pembelajaran. Media yang dipilih dalam penelitian ini adalah media animasi dengan menggunakan *powerpoint*. Kecenderungan prestasi belajar fisika yang pembelajarannya menggunakan media *powerpoint* termasuk dalam kategori tinggi (Ma'rifah & Sumadi, 2014).

Keuntungan dari program ini adalah sederhananya tampilan gambar pembuatan presentasi yang hampir sama dengan gambar *Microsoft Word* yang sudah dikenal para pemakai komputer. Pendidik dapat membuat sebuah program pembelajaran komponen ekosistem tanpa harus belajar bahasa komputer terlebih dahulu, dan dapat membuat presentasi yang menarik perhatian peserta didik. Selain itu, media *power point*

juga tidak membutuhkan banyak peralatan, hanya menggunakan laptop dan LCD projector. Kemampuan mendengarkan dan membaca peserta didik dapat dikembangkan secara mudah dengan program *powerpoint* ini. Fasilitas menampilkan teks dalam program ini memungkinkan pembuatan materi pembelajaran yang menekankan kemampuan membaca peserta didik dengan mudah. Dengan adanya fasilitas memasukkan suara dan video, maka pembelajaran yang menekankan pada kemampuan mendengarkan mempunyai lebih banyak pilihan variasi.

KAJIAN PUSTAKA

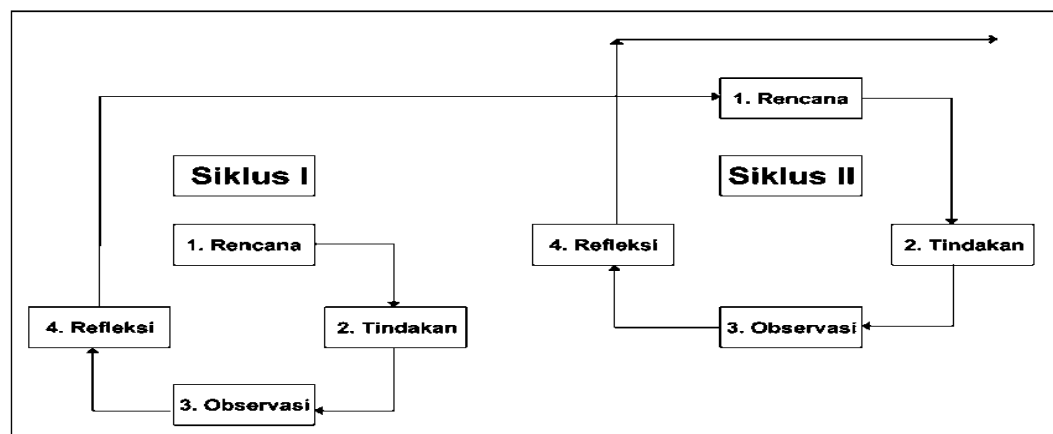
A. Pengertian Tindakan Kelas

Tindakan Kelas adalah penelitian praktis yang dimaksudkan untuk memperbaiki pembelajaran di kelas. Penelitian ini merupakan salah satu upaya guru atau praktisi dalam bentuk berbagai kegiatan yang dilakukan untuk memperbaiki dan atau meningkatkan mutu pembelajaran di kelas. PTK dapat diartikan sebagai proses pengkajian masalah pembelajaran di dalam kelas melalui refleksi diri dalam upaya untuk memecahkan masalah tersebut dengan cara melakukan berbagai tindakan yang terencana dalam situasi nyata serta menganalisis setiap pengaruh dari perlakuan tersebut. PTK merupakan salah satu publikasi ilmiah dalam konteks

pengembangan profesi guru secara berkelanjutan yang ditujukan untuk perbaikan dan peningkatan mutu proses dan hasil pembelajaran atau mutu pendidikan pada umumnya. PTK ini cocok dilakukan oleh guru karena prosesnya praktis. Penelitian Tindakan Kelas bukan hanya sekedar mengajar, melainkan mempunyai makna sadar dan kritis terhadap mengajar dan menggunakan kesadaran dirinya untuk siap adanya perubahan dan perbaikan pada proses pembelajarannya. PTK mendorong guru bertindak dan berfikir kritis dalam melaksanakan tugasnya secara profesional.

Menurut Wina Sanjaya (2013:44) Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah

proses pengkajian masalah pembelajaran di dalam kelas melalui refleksi diri dalam upaya untuk memecahkan masalah tersebut dengan cara melakukan berbagai tindakan yang terencana dalam situasi nyata serta menganalisis setiap pengaruh dari perlakuan tersebut. Perlakuan tersebut dapat berupa penerapan model pembelajaran yang tepat untuk kelas dengan masalah yang sesuai. Ketika perlakuan tersebut tidak sesuai maka tidak akan terjadi peningkatan maupun perubahan yang diinginkan. Tujuannya dilakukan perencanaan yang disesuaikan dengan situasi nyata adalah sebagai pedoman agar dalam pelaksanaan tidak mengalami kendala yang berarti.



Gambar 1. Langkah-langkah Penelitian Tindakan Kelas
Sumber: Suharsimi Arikunto,dkk (2010:42)

B. Pengertian Model Pembelajaran

Discovery Learning

Metode *discovery learning* adalah teori belajar yang didefinisikan sebagai proses pembelajaran yang terjadi bila pelajar tidak disajikan dengan pelajaran dalam

bentuk finalnya, tetapi diharapkan siswa mengorganisasi sendiri. Sebagai strategi belajar, *discovery learning* mempunyai prinsip yang sama dengan inkuiri (*inquiry*) dan Problem Solving. Tidak ada perbedaan yang prinsipil pada ketiga istilah ini, pada

Discovery Learning lebih menekankan pada ditemukannya konsep atau prinsip yang sebelumnya tidak diketahui. Perbedaannya dengan *discovery* ialah bahwa pada *discovery* masalah yang diperhadapkan kepada siswa semacam masalah yang direkayasa oleh guru.

Discovery Learning merupakan model pembelajaran yang disajikan oleh guru dengan memberikan rangsangan atau pemicu pada peserta didik agar daya nalar dan daya pikir peserta didik teroptimalkan. Menurut Asis Saefuddin dan Ika Berdiati dalam buku *Pembelajaran Efektif* (2014: 56), menyatakan bahwa Model Pembelajaran *discovery learning* didefinisikan sebagai proses pembelajaran yang terjadi bila pembelajar tidak disajikan dengan pelajaran dalam bentuk finalnya, tetapi melalui proses menemukan. Guru berperan sebagai pembimbing dengan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar secara aktif, sebagaimana pendapat guru harus dapat membimbing dan mengarahkan kegiatan belajar peserta didik sesuai dengan tujuan.

Berdasarkan definisi *discovery learning* yang telah dikemukakan oleh beberapa ahli, dapat ditarik kesimpulan bahwa *discovery learning* adalah proses pembelajaran dimana peserta didik tidak langsung dihadapkan pada hasil akhir dari pembelajaran, namun peserta didik dituntut

untuk dapat menemukan sendiri hasil akhir pembelajaran melalui rangsangan berupa pertanyaan-pertanyaan yang mengarahkan peserta didik.

C. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Sharon E. Smaldino (2011:7), media adalah bentuk jamak dari perantara (medium), merupakan sarana komunikasi. Berasal dari bahasa Latin medium (antara), istilah ini merujuk pada apa saja yang membawa informasi antara sebuah sumber dan sebuah penerima.

Dalam proses belajar mengajar, kehadiran media mempunyai arti yang cukup penting. Karena dalam kegiatan pembelajaran, ketidakjelasan materi yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Media dapat mewakili apa yang kurang mampu pendidik ucapkan melalui kata-kata atau kalimat tertentu. Bahkan keabstrakan bahan dapat dikonkretkan dengan kehadiran media. Dengan demikian, peserta didik lebih mudah mencerna bahan melalui bantuan media. Maka dari itu, sudah selayaknya media tidak lagi hanya kita pandang sebagai alat bantu belaka, tapi lebih sebagai alat penyalur pesan dari pemberi pesan ke penerima pesan

Penggunaan media *powerpoint* secara baik dan tepat selama proses pembelajaran akan memberikan manfaat yang sangat besar bagi pendidik dan peserta

didik. Menurut Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2010:2), manfaat media pembelajaran dalam proses belajar, yaitu: a. Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa, sehingga dapat menumbuhkan hasil belajar. b. Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa, dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pengajaran. c. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi jika guru mengajar pada setiap jam. d. Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.

D. Pengertian *Power point*

Menurut Daryanto (2010: 163), *power point* adalah sebuah software yang dibuat dan dikembangkan oleh perusahaan Microsoft, dan merupakan salah satu program berbasis multimedia. Dalam komputer biasanya program ini sudah dikelompokkan dalam program *Microsoft Office*. Daryanto (2010: 67-68), *power point* adalah salah satu program aplikasi untuk media presentasi. Yang membedakan antara media presentasi dengan media pada

umumnya adalah pada media presentasi pesan atau materi yang akan disampaikan dikemas dalam sebuah program komputer dan disajikan melalui perangkat presentasi berupa proyektor untuk menampilkan pesan atau materi berupa teks, gambar, animasi, maupun video yang dikombinasi secara utuh. Apabila dalam tampilan *power point* akan ditambahkan efek suara, maka diperlukan alat tambahan berupa speaker. Jadi, media *power point* adalah salah satu sarana penyampaian informasi dalam proses pembelajaran berupa program komputer yang dirancang untuk menyampaikan materi berupa slide-slide dengan berbagai kemampuan pengolahan teks, warna, suara, video, gambar, serta animasi-animasi yang bisa diolah sendiri sesuai kreativitas penggunaannya, yang kesemuanya dapat ditampilkan melalui perangkat presentasi berupa proyektor dan speaker.

E. Pengertian Ekosistem

Ekosistem adalah suatu sistem ekologi yang terbentuk oleh hubungan timbal balik tak terpisahkan antara makhluk hidup dengan lingkungannya. Ekosistem bisa dikatakan juga suatu tatanan kesatuan secara utuh dan menyeluruh antara segenap unsur lingkungan hidup yang saling memengaruhi (Hutagalung 2010). Jadi bisa dikatakan Ekosistem ketika adanya hubungan timbal balik antara makhluk hidup dengan lingkungannya. Ekosistem merupakan penggabungan dari setiap unit biosistem

yang melibatkan interaksi timbal balik antara organisme dan lingkungan fisik sehingga aliran energi menuju kepada suatu struktur biotik tertentu dan terjadi suatu siklus materi antara organisme dan anorganisme. Matahari sebagai sumber dari semua energi yang ada.

Kehadiran, kelimpahan dan penyebaran suatu spesies dalam ekosistem ditentukan oleh tingkat ketersediaan sumber daya serta kondisi faktor kimiawi dan fisis yang harus berada dalam kisaran yang dapat ditoleransi oleh spesies tersebut, inilah yang disebut dengan hukum toleransi. Misalnya: Panda memiliki toleransi yang luas terhadap suhu, namun memiliki toleransi yang sempit terhadap makanannya, yaitu bambu. Jadi, panda dapat hidup di ekosistem dengan kondisi apapun asalkan dalam ekosistem tersebut terdapat bambu sebagai sumber makanannya. Jadi ekosistem itu adalah suatu tatanan dan kesatuan yang secara utuh dan menyeluruh di antara segenap komponen lingkungan hidup. Undang-Undang Lingkungan Hidup UULH 1982 menjelaskan tentang pengertian ekosistem sebagai berikut: Ekosistem adalah tatanan kesatuan secara utuh menyeluruh antara segenap unsur lingkungan hidup yang saling mempengaruhi. Perlu diketahui bahwa di dalam ekosistem terdapat makhluk hidup dan lingkungannya. Makhluk hidup terdiri dari tumbuh-tumbuhan, hewan dan manusia. Sedangkan lingkungan adalah segala sesuatu yang berada di luar individu. Menurut

UULH tahun 1982 bahwa lingkungan hidup adalah kesatuan ruang dengan semua benda, daya, keadaan, dan makhluk hidup, termasuk di dalamnya manusia dan perilakunya, yang mempengaruhi kelangsungan perikehidupan dan kesejahteraan manusia serta makhluk hidup lainnya (Indriyanto, 2012).

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian Tindakan Kelas ini minimal menggunakan dua siklus. Siklus I terdiri dari 1 pertemuan, dengan 1 pertemuan pembelajaran sejumlah 3 jam pelajaran (JP) dan 1 Pertemuan tes formatif dengan 1 JP. Siklus II terdiri dari 1 pertemuan dengan 1 pertemuan pembelajaran sejumlah 3 JP dan 1 pertemuan tes formatif dengan 1 JP. Jika pada siklus II tidak diperoleh hasil yang diharapkan maka akan diadakan siklus selanjutnya sampai hasil yang diperoleh sesuai dengan harapan. subjek penelitian adalah peserta didik kelas V SD Negeri Parakan 3 Kecamatan Samarang Kabupaten Garut sejumlah 34 orang dengan jumlah peserta didik laki-laki 15 orang, dan peserta didik perempuan 19 orang.

Waktu pembelajaran Tema 5 Subtema 1 Pembelajaran 1 dilaksanakan di kelas V SD Negeri 3 Parakan dari tanggal 23 Oktober sampai 11 November 2020.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Hasil Penelitian

1. Siklus I

Penelitian ini dilakukan 2 siklus dengan dua kali pertemuan. Setiap siklusnya diwujudkan dalam proses kegiatan belajar mengajar. Lama waktu yang diperlukan dalam setiap pertemuan adalah 4 x 35 menit.

Setelah dilakukan tindakan penelitian kelas siklus I, hari Senin, 26 Oktober 2020 pada tema ekosistem sub tema I komponen ekosistem pembelajaran 1, dengan penerapan *model dicoverly learning* dengan media *powerpoint*.

Berdasarkan hasil observasi hasil belajar yang belum memenuhi kriteria minimal rata-rata kelas yaitu 60,00 pada mata pelajaran bahasa Indonesia sedangkan

pada mata pelajaran IPA sebesar 74.71. Hal tersebut terlihat pada saat berdiskusi siswa lebih mengalah ketika ada siswa lain yang mendominasi saat menyampaikan pendapatnya sehingga antusias siswa sangat kurang. Siswa ketika mendapat kesulitan tidak mencoba untuk memecahkan sendiri atau berdiskusi dengan teman satu kelompok tetapi langsung kepada Peneliti. Selain itu, kemauan siswa untuk mencari dan memecahkan masalah masih sangat rendah selanjutnya digunakan sebagai bahan refleksi dan diperbaiki di siklus II.

Dari data yang diperoleh dilapangan kemudian diolah secara statistik ke dalam tabel, pengelompokan data dapat terlihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 1.
Nilai rata-rata mata pelajaran Bahasa Indonesia Pada Siklus I

No	Nilai	Jumlah Siswa	Jumlah Nilai	Persentase %			Keterangan
				Kurang	Sedang	Baik	
1	20	4	80	3.922	-	-	Nilai Rata-rata Kelas 2040 : 34 = 60.00
2	40	5	200	9.804	-	-	
3	60	10	600	29.412	-	-	
4	80	13	1040	-	50.980	-	
5	100	2	200	-	-	9.922	
Jumlah		34	2040	43.138	50.980	9.922	

Berdasarkan data dari siklus 1 bahwa rata-rata yaitu 60.00. Ada 4 siswa yang mendapatkan nilai 20, 5 siswa mendapatkan nilai 40, dan 10 siswa mendapatkan nilai 60 berarti 43.138% siswa belum bisa memahami materi pembelajaran Bahasa Indonesia subtema I komponen ekosistem pembelajaran 1 dan belum mampu menjawab dengan benar. Sedangkan 13

siswa mendapatkan nilai 80, berarti 50.980% siswa mampu memahami materi dan 2 siswa yang mendapatkan nilai 100 berarti 9.922% siswa sudah menguasai materi dan mendapatkan hasil belajar yang baik. Maka dengan demikian siswa belum semuanya memahami sub tema I komponen ekosistem pembelajaran 1 di lanjutkan pada siklus II.

Selanjutnya untuk mata pelajaran IPA materi pembelajaran tema ekosistem subtema I komponen ekosistem

pembelajaran 1 diperoleh data dari hasil tes akhir sebagai berikut:

Tabel 2.
Nilai rata-rata mata pelajaran IPA Pada Siklus I

No	Nilai	Jumlah Siswa	Jumlah Nilai	Persentase %			Keterangan
				Kurang	Sedang	Baik	
1	20	1	20	0.787	-	-	Nilai Rata-rata Kelas $2540 : 34 = 74.71$
2	40	1	40	1.575	-	-	
3	60	9	540	21.260	-	-	
4	80	18	1440	-	56.693	-	
5	100	5	500	-	-	19.685	
Jumlah		34	2540	23.622	56.693	19.685	

Berdasarkan data dari siklus 1 bahwa rata-rata yaitu 74.71. Ada 1 siswa yang mendapatkan nilai 20, 1 siswa mendapatkan nilai 40, dan 9 siswa mendapatkan nilai 60 berarti 23.62% siswa belum bisa memahami materi pembelajaran IPA subtema I komponen ekosistem pembelajaran 1 dan belum mampu menjawab dengan benar. Sedangkan 18 siswa mendapatkan nilai 80, berarti 56.69% siswa mampu memahami materi dan 5 siswa yang mendapatkan nilai 100 berarti 19.69% siswa sudah menguasai materi dan mendapatkan hasil belajar yang baik. Maka dengan demikian siswa belum semuanya memahami sub tema I komponen ekosistem pembelajaran 1 di lanjutkan pada siklus II.

Dari data tersebut diketahui bahwa hasil test yang didapat pada siklus I rata-rata kelas belum memuaskan yaitu : 60.00 pada mata pelajaran Bahasa Indonesia sedangkan

pada mata pelajaran IPA 74.71, maka dilanjutkan pada siklus 2.

Rendahnya persentase peserta didik disebabkan karena kurangnya motivasi yang diberikan guru, sehingga siswa tidak berani untuk menjawab, begitu juga kedisiplinan peserta didik yang cukup rendah. Untuk memperbaiki kekurangan tersebut maka dilakukan tindakan perbaikan pada siklus II.

2. Siklus II

Siklus II dilaksanakan pada hari Senin, 9 Nopember 2020 dengan menggunakan pembelajaran penerapan model *discovery learning* dengan media *power point* pada pembelajaran komponen ekosistem. Setelah pembelajaran pada siklus II selesai, dilakukan tes evaluasi dalam bentuk tes mandiri dengan materi menganalisis transaksi jurnal penyesuaian pada tabel berikut ini:

Tabel 3.
Nilai rata-rata mata pelajaran Bahasa Indonesia Pada Siklus II

No	Nilai	Jumlah Siswa	Jumlah Nilai	Persentase %			Keterangan
				Kurang	Sedang	Baik	
1	20	-	-	-	-	-	

2	40	-	-	-	-	-	Nilai Rata-rata Kelas 3040 : 34 = 89.41
3	60	1	60	1.974	-	-	
4	80	16	1280	-	42.105	-	
5	100	17	1700	-	-	55.921	
Jumlah		34	3040	1.974	42.105	55.921	

Berdasarkan data dari siklus II bahwa rata-rata yaitu 89.41. Ada 1 siswa mendapatkan nilai 60 berarti 1.97% siswa belum bisa memahami materi pembelajaran Bahasa Indonesia subtema I komponen ekosistem pembelajaran 2 dan belum mampu menjawab dengan benar. Sedangkan 16 siswa mendapatkan nilai 80, berarti 42.11% siswa mampu memahami materi dan 17 siswa yang mendapatkan nilai 100 berarti 55.92% siswa sudah menguasai

materi dan mendapatkan hasil belajar yang baik. Maka dengan demikian hanya 1 siswa belum semuanya memahami sub tema I komponen ekosistem pembelajaran 2 jadi pada siklus II sudah tuntas pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Selanjutnya untuk mata pelajaran IPA materi pembelajaran tema ekosistem subtema I komponen ekosistem pembelajaran 2 diperoleh data dari hasil tes akhir sebagai berikut:

Tabel 4.

Nilai rata-rata mata pelajaran IPA Pada Siklus II

No	Nilai	Jumlah Siswa	Jumlah Nilai	Persentase %			Keterangan
				Kurang	Sedang	Baik	
1	20	-	-	-	-	-	Nilai Rata-rata Kelas 3180 : 34 = 93.529
2	40	-	-	-	-	-	
3	60	1	60	1.887	-	-	
4	80	9	720	-	22.642	-	
5	100	24	2400	-	-	75.472	
Jumlah		34	3180	1.887	22.642	75.472	

Berdasarkan data dari siklus II bahwa rata-rata yaitu 93.53, masih ada 1 siswa yang mendapatkan nilai 60 berarti 1.89% siswa belum bisa memahami materi pembelajaran IPA sub tema I komponen ekosistem pembelajaran 1 dan belum mampu menjawab dengan benar. Sedangkan 9 siswa mendapatkan nilai 80, berarti 22.64% siswa mampu memahami materi dan 24 siswa yang mendapatkan nilai 100 berarti 75.47% siswa sudah menguasai materi dan mendapatkan hasil belajar yang baik. Maka dengan demikian siswa belum

semuanya memahami subtema I komponen ekosistem pembelajaran 2 sudah tuntas.

Dari data tersebut diketahui bahwa hasil test yang didapat pada siklus II rata-rata kelas belum memuaskan yaitu : 89.41 pada mata pelajaran Bahasa Indonesia sedangkan pada mata pelajaran IPA 93.53,

Berdasarkan data tersebut peserta didik paling banyak berpartisipasi dalam aktivitas kerjasama, sedangkan aktivitas yang paling sedikit dilakukan adalah keberanian dalam menjawab.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

1. Siklus I

Berdasarkan data dari siklus 1 bahwa rata-rata bahasa Indonesia yaitu 60,00. Sedangkan pada mata pelajaran IPA, rata-rata yaitu 74,71. Maka dengan demikian siswa belum semuanya memahami subtema I komponen ekosistem pembelajaran 1 di lanjutkan pada siklus II. Di dalam *discovery learning* siswa didorong untuk belajar sendiri secara mandiri, sebagaimana diungkapkan oleh Ilahi (2012: 30). Pada dasarnya *discovery learning* tidak jauh berbeda dengan pembelajaran inquiri, namun pada *discovery learning* masalah yang dihadapkan pada siswa semacam masalah yang direkayasa guru, sehingga siswa tidak harus mengerahkan seluruh pikiran dan ketrampilannya untuk mendapatkan temuan-temuan didalam masalah itu melalui proses penelitian. (Kemendikbud, 2013).

Nurlatifah (2015) menjelaskan bahwa kualitas gambar yang sesuai dapat mendukung tercapainya hasil belajar yang optimal dan gambar juga dapat menambah wawasan bagi peserta didik. Menurut Rahmani (2014) berpendapat kualitas gambar akan menambah pengetahuan siswa. Gambar yang dimuat dalam powerpoint bertujuan untuk memudahkan siswa dalam melaksanakan sintak mengidentifikasi masalah. Penggunaan bahasa dalam media powerpoint yang dikembangkan memiliki konsistensi pada kata, istilah, dan kalimat

yang membuat media ini mudah dimengerti selama proses pembelajaran.

Rahmani (2014) menjelaskan bahwa materi yang disajikan dalam media interaktif powerpoint haruslah sesuai dengan tujuan dari pembelajaran agar tercapainya pembelajaran yang efektif dan efisien dan layak digunakan. Media powerpoint yang dikombinasi dengan model *discovery learning* yang dikembangkan dalam penelitian ini memiliki kemanfaatan materi seperti mempermudah kegiatan belajar menjadi aktif dan membuat siswa fokus. Saripudin (2012) menjelaskan bahwa pelajaran interaktif mendorong partisipasi siswa, mempertinggi hasil belajar dan pengalihan pengetahuan.

Fauzi & Atok (2017) menjelaskan bahwa untuk menumbuhkan rasa ingin tahu dalam diri siswa dibutuhkan sumber belajar yang memadai dan model pembelajaran yang tepat sehingga pembelajaran menjadi efektif dan efisien. Model pembelajaran yang dapat digunakan ialah model *discovery learning* dengan dipadukan media pembelajaran yang interaktif, yaitu media powerpoint. Media powerpoint dalam media yang dikembangkan memiliki komponen isi/materi seperti kelengkapan dari materi dan keakuratan materi.

2. Siklus II

Berdasarkan data dari siklus II pada mata pelajaran bahasa Indonesia bahwa rata-rata yaitu 89.41 sedangkan pada mata

pelajaran data dari siklus II bahwa rata-rata yaitu 93.53. Maka dengan demikian siswa belum semuanya memahami sub tema I komponen ekosistem pembelajaran 2 sudah tuntas.

Hal ini sesuai dengan Illahi (2012) yang menyatakan bahwa berdasarkan fakta dan hasil pengamatan, penerapan pembelajaran penemuan memiliki kelebihan-kelebihan membantu siswa untuk memperbaiki dan meningkatkan ketrampilan dan proses kognitif. Usaha penemuan merupakan kunci dalam proses ini tergantung bagaimana cara belajarnya.

Begitu juga dengan media pembelajaran *power point*, dalam meningkatkan prestasi belajar perlu memfungsikan media agar terhindar dari gangguan komunikasi penyampaian pesan belajar, yang secara garis besar dikemukakan fungsi media adalah untuk menghindari terjadinya verbalisme, membangkitkan minat atau motivasi, memotivasi perhatian siswa, mengatasi terbatasnya ruang, waktu, ukuran, mengaktifkan siswa dalam belajar dan pemberian rangsangan. Kehadiran media *power point* akan menangkal terjadinya kebosanan dan kelelahan pada diri anak didik dalam mengikuti proses belajar mengajar. Ada kalanya penjelasan seorang guru yang diberikan simpang siur yakni tidak fokus.

Penyajian dalam media powerpoint dengan model *discovery learning*

memberikan makna dan manfaat sehingga mendorong siswa menjadi aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini dikarenakan pada tahapan stimulasi/memberi rangsangan siswa dituntut untuk mencari tahu permasalahan yang terjadi di lingkungan sekitar. Saripudin (2012), menjelaskan bahwa media powerpoint membuat pembelajaran menjadi aktif serta menumbuhkan kesadaran diri dalam individu siswa tentang strategi belajar dan proses berpikir efektif sehingga media powerpoint layak untuk digunakan.

Selanjutnya untuk komponen bahasa dan penulisan, penggunaan kalimat dalam media Powerpoint mudah dipahami dan menggunakan kaidah Bahasa Indonesia yang baku. Hal ini sesuai dengan pendapat dari Indriyanti (2017), bahasa yang harus digunakan dalam media pembelajaran *powerpoint* dibuat menggunakan bahasa yang komunikatif sehingga layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Selain itu, adanya kalimat perintah yang jelas dalam media powerpoint memudahkan pengguna untuk menggunakan media tersebut sesuai dengan langkah *discovery learning*. Uji coba *one to one* bertujuan untuk melihat kemampuan siswa dalam memahami maksud bahasa dari *powerpoint* dan ingin mengetahui apakah ada yang tidak dimengerti atau tidak jelas dari media *powerpoint* yang dikembangkan (Hidayati, 2016). Hal tersebut sesuai dengan ungkapan dari Agustina, Dedi & Kristionon (2016)

bahwa *small group* berorientasi untuk mendapatkan suatu produk yang layak digunakan dalam proses pembelajaran.

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Secara umum pembelajaran secara *Cooperative Learning* dengan memanfaatkan media *powerpoint* mampu meminimalkan kesalahan siswa, meningkatkan kreatifitas siswa, meningkatkan keterampilan proses, meningkatkan keaktifan, serta meningkatkan prestasi hasil belajar. Sehingga secara khusus penelitian ini dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Untuk meminimalkan kesalahan siswa dan meningkatkan hasil belajar dalam menentukan sudut pada ruang dapat ditemukan metode yang efektif dan efisien yaitu pembelajaran secara *Cooperative Learning* dengan memanfaatkan media *powerpoint*.
2. Untuk meningkatkan kreatifitas, keaktifan dan keterampilan proses siswa dalam menentukan sudut pada ruang dapat ditemukan metode yang efektif dan efisien yaitu pembelajaran secara *Cooperative Learning* dengan memanfaatkan media animasi *powerpoint*.

B. Saran

Penelitian ini diharapkan memberi manfaat bagi peneliti, siswa dan guru.

1. Bagi Peneliti

- a. Pemberian pengalaman dan pengetahuan dalam pengembangan media *powerpoint* dengan model pembelajaran *discovery learning* pada materi pencemaran lingkungan.
- b. Bagi peneliti lainnya dapat digunakan sebagai rujukan dalam mengembangkan media *powerpoint* selanjutnya dengan tema yang berbeda.

2. Bagi Siswa

- a. Pengembangan media *powerpoint* yang diterapkan dapat meningkatkan keaktifan siswa di kelas dengan materi pencemaran lingkungan dan media *powerpoint* dengan model *discovery learning*.
- b. Pengembangan media *powerpoint* dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam mengemukakan pendapat di depan kelas dengan materi pencemaran lingkungan dan media *powerpoint* yang menerapkan model *discovery learning*.

3. Bagi Guru

Dapat digunakan dalam proses pembelajaran dengan materi pencemaran lingkungan yang menggunakan media *powerpoint* (PPT) dengan model pembelajaran *discovery learning* yang dikembangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, Dedi, S., & Kristiono. (2016). Pengembangan Bahan Ajar Teks Perubahan Konseptual Berbasis Model Perubahan Konseptual pada Gerak Harmonik. *Jurnal Inovasi Dan Pembelajaran Fisika*, 1(1), 1–12.
- Arikunto, Suharsimi. (2010). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Daryanto (2010). *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media
- Fauzi, A. R., & Atok, R. Al. (2017). Penguatan Karakter Rasa Ingin Tahu Dan Peduli Sosial Melalui Discovery Learning. *Jurnal Teori Dan Praksis Pembelajaran IPS*, 2(2), 27–36.
- Hidayati, N. (2016). Pengembangan perangkat pembelajaran ipa topik energi dalam sistem kehidupan di madrasah tsanawiyah. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 2(2), 389–399.
- Hutagalung, *Ekologi Dasar*. Cet. I; Jakarta : Rineka cipta, 2010.
- Illahi, M T. (2012). *Pembelajaran Discovery Strategi & Mental Vocational Skill*, Jogjakarta: Diva Press.
- Indriyanti, N. (2017). Pengembangan Media Interaktif Berbasis (PPT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Materi Keragaman Suku Bangsa dan Budaya di Kelas VB. *Skripsi*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Indriyanto.2012. *Ekologi Hutan*. Penerbit PT. Bumi Aksara. Jakarta
- Kemendikbud. (2013). *Model Pengembangan Penilaian Hasil belajar*. Jakarta: Direktorat Pembinaan SMA.
- Ma'rifah, M., & Sumadi. (2014). Pengaruh Penerapan Media Power Point Dalam Pembelajaran Fisika Terhadap Prestasi Belajar Fisika Pokok Bahasan Listrik Dinamis. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika-COMPTON*, 3(1), 96–103.
- Muryani, A. D., & Rochmawati. (2015). Perbedaan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Discovery Learning yang Berbantuan dan Tanpa Berbantuan Lembar Kerja Siswa. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 1(1).
- Nana Sudjana & Ahmad Rivai (2010). *Media Pembelajaran*. Bandung: CV. Sinar Baru
- Nurlatifah, A. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Microsoft Office Power Point Interaktif Pada Siswa Kelas V SDN Ngrukeman Kasihan Bantul. *Skripsi*. Yogyakarta: Universitas PGRI Yogyakarta.
- Rahmani, N. F. (2014). Pengembangan Media Interaktif Powerpoint Pembelajaran Wayang untuk Siswa SMP Kelas VIII D. I. Yogyakarta. *Skripsi*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta
- Rita Eka Izzaty dkk. (2013). *Perkembangan Peserta Didik*. Yogyakarta: UNY Press.
- Saefuddin, A. & Berdiati, I. (2014). *Pembelajaran Efektif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Saripudin, A. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran ABK*. Bandung: UPI PRESS
- SE Smaldino (2011). *Instructional Technology & Media For Learning Teknologi Pembelajaran & Media untuk Belajar*. Jakarta: Kencana
- Sugihartono. (2013). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.