

PENGGUNAAN MEDIA MICROSOFT POWER POINT UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA SEKOLAH DASAR

Rudolfus Ruma Bay¹, Algiranto², Umar Yampap³

^{1,3} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Musamus

² Pendidikan Fisika, Universitas Musamus, rbay@unmus.ac.id

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel:

Diterima: 17-04-2021

Disetujui: 29-04-2021

Kata Kunci:

Media Power Point,
Pemahaman Siswa

ABSTRAK

Abstrak; Penelitian bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam memahami materi secara maksimal menggunakan media Microsoft Power Point. Penelitian tindakan kelas siklus I dan II. Subjek siswa kelas IV SD Inpres Gudang Arang. Teknik yang digunakan pengumpulan data tes dan observasi. Hasil belajar siswa pada siklus II terlihat pada diagram. ketuntasan hasil belajar siswa 88% atau 22 siswa mendapat nilai > 70 yang tidak tuntas sebesar 12% 3 siswa memiliki nilai < 70. Rata-rata secara klasikal mengalami peningkatan sebesar 21 dari siklus I yaitu 69 menjadi 78 pada siklus II.

Abstract: *The research aims to improve students' understanding in understanding the material maximally using Microsoft Power Point media. Classroom action research cycle I and II. The subjects are fourth grade students of SD Inpres Gudang Arang. The techniques used were test data collection and observation. Student learning outcomes in cycle II can be seen in the diagram. completeness of student learning outcomes 88% or 22 students scored > 70 who did not complete 12% 3 students had a value < 70. The classical average has increased by 21 from the first cycle, namely 69 to 78 in the second cycle.*



<https://doi.org/10.31764/elementary.v2i2.4539>



This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license

A. LATAR BELAKANG

Berdasarkan hasil refleksi, observasi dan wawancara dengan siswa diketahui bahwa para siswa memiliki nilai ulangan harian yang tidak mencapai nilai KKM yang telah ditentukan. Pada Kompetensi Dasar (KD) Mengidentifikasi berbagai bentuk keberagaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan, diperoleh hasil siswa yang memiliki nilai ketuntasan minimal sebanyak 9 dari 28 keseluruhan siswa atau sekitar 32 %. Masalah yang muncul adalah siswa tidak bisa melihat kondisi riil yang terdapat pada materi sehingga sulit bagi mereka untuk menerima materi pelajaran; dari hasil wawancara dengan siswa juga diketahui bahwa siswa merasa jenuh dengan pembelajaran yang dirasa monoton; guru juga masih melakukan pembelajaran dengan teks book oriented; media pembelajaran yang dipakai juga masih tergolong konvensional dan kurang menarik minat siswa; saat proses pembelajaran siswa kurang tertarik

untuk menerima materi. Dari indikator masalah di atas berujung pada hasil evaluasi yang kurang memuaskan.

Berdasarkan kajian terhadap masalah di atas, maka solusi yang ingin diambil adalah bagaimana membuat anak tertarik untuk mengikuti pembelajaran serta memahami materi secara maksimal. Dalam hal ini, penelitian ini difokuskan pada penggunaan media yang tepat sebagai upaya perbaikan pembelajaran PKn agar anak lebih berminat mengikuti pelajaran. Media yang dirasa cocok dan dapat mempertinggi minat siswa adalah media Microsoft Power Point. Pemilihan penggunaan media Microsoft Power Point didasarkan pada: (1) penggunaan media Microsoft Power Point menawarkan sejumlah kemudahan dan peluang kepada guru dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan belajar peserta didik, sehingga media ini layak untuk dikembangkan untuk memperbaiki kualitas proses dan produk pembelajaran PKn, (2) dapat mengkondisikan peserta didik untuk belajar secara optimal sambil melatih secara langsung kemampuan dan keterampilan yang telah dipelajarinya di kelas. Dengan penggunaan

media Microsoft power point sebagai media pembelajaran mata pelajaran PKn di atas, diharapkan siswa tidak merasa jenuh dengan pembelajaran sehingga mereka termotivasi untuk belajar dengan baik. Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka permasalahan penelitian yang dicari jawabannya melalui penelitian ini adalah: 1) Bagaimanakah peningkatan aktivitas guru pada pembelajaran PKn dengan menggunakan media belajar Microsoft power point meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran PKn pada siswa kelas IV SD Inpres Gudang Arang?; 2) Bagaimanakah peningkatan aktivitas siswa pada pembelajaran PKn dengan menggunakan media belajar Microsoft power point meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran PKn pada siswa kelas IV SD Inpres Gudang Arang?; 3) Bagaimanakah peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran PKn dengan menggunakan media belajar microsoft power point meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran PKn pada siswa kelas IV SD Inpres Gudang Arang? Sesuai dengan rumusan masalah penelitian, maka tujuan penelitian ini sebagai berikut: 1) Mendeskripsikan peningkatan aktivitas guru pada pembelajaran PKn dengan menggunakan media belajar Microsoft power point meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran PKn pada siswa kelas IV SD Inpres Gudang Arang ; 2) Mendeskripsikan peningkatan aktivitas siswa pada pembelajaran PKn dengan menggunakan media belajar microsoft power point meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran PKn pada siswa kelas IV SD Inpres Gudang Arang ; 3) Mendeskripsikan peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran PKn dengan menggunakan media belajar microsoft power point meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran PKn pada siswa kelas IV SD Inpres Gudang Arang. Dengan demikian manfaat dari penelitian ini secara garis besar adalah dapat memperbaiki pembelajaran sehingga menghasilkan keluaran yang baik untuk siswa maupun guru. Istilah media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari medium. Secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Pengertian umumnya adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi (Arsyad, 2009 : 3).

Media menurut AECT adalah segala sesuatu yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan. Sedangkan Gagne mengartikan media sebagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang mereka untuk belajar. Briggs mengartikan media sebagai alat untuk memberikan perangsang bagi siswa agar terjadi proses belajar. Istilah pembelajaran lebih menggambarkan usaha guru untuk membuat belajar para siswanya. Kegiatan pembelajaran tidak akan berarti jika tidak menghasilkan kegiatan belajar pada para siswanya. Kegiatan belajar hanya akan berhasil jika siswa belajar secara aktif mengalami sendiri proses belajar. Seorang guru tidak dapat mewakili belajar

siswanya. Seorang siswa belum dapat dikatakan telah belajar hanya karena ia sedang berada dalam satu ruangan dengan guru yang sedang mengajar (Sadiman Arief, 2008 : 4). Pekerjaan mengajar tidak selalu harus diartikan sebagai kegiatan menyajikan materi pelajaran. Meskipun penyajian materi pelajaran memang merupakan bagian dari kegiatan pembelajaran, tetapi bukanlah satu-satunya. Masih banyak cara lain yang dapat dilakukan guru untuk membuat siswa belajar. Peran yang seharusnya dilakukan guru adalah mengusahakan agar setiap siswa dapat berinteraksi secara aktif dengan berbagai sumber belajar yang ada. Media pembelajaran adalah media yang digunakan dalam pembelajaran, yaitu meliputi alat bantu guru dalam mengajar serta sarana pembawa pesan dari sumber belajar ke penerima pesan belajar (siswa). Sebagai penyaji dan penyalur pesan, media belajar dalam hal-hal tertentu bisa mewakili guru menyajikan informasi belajar kepada siswa. Jika program media itu didesain dan dikembangkan secara baik, maka fungsi itu akan dapat diperankan oleh media meskipun tanpa keberadaan guru. Peranan media yang semakin meningkat sering menimbulkan kekhawatiran pada guru. Namun sebenarnya hal itu tidak perlu terjadi, masih banyak tugas guru yang lain seperti: memberikan perhatian dan bimbingan secara individual kepada siswa yang selama ini kurang mendapat perhatian. Kondisi ini akan terus terjadi selama guru menganggap dirinya merupakan sumber belajar satu-satunya bagi siswa. Jika guru memanfaatkan berbagai media pembelajaran secara baik, guru dapat berbagi peran dengan media. Peran guru akan lebih mengarah sebagai manajer pembelajaran dan bertanggung jawab menciptakan kondisi sedemikian rupa agar siswa dapat belajar. Untuk itu guru lebih berfungsi sebagai penasihat, pembimbing, motivator dan fasilitator dalam Kegiatan Belajar mengajar (Arsyad, 2009 : 7).

Media pembelajaran banyak jenis dan macamnya. Dari yang paling sederhana dan murah hingga yang canggih dan mahal. Ada yang dapat dibuat oleh guru sendiri dan ada yang diproduksi pabrik. Ada yang sudah tersedia di lingkungan untuk langsung dimanfaatkan dan ada yang sengaja dirancang. Berbagai sudut pandang untuk menggolongkan jenis-jenis media. Kemp dan Dayton (dalam Estrada, 2010 : 5) menggolongkan media berdasarkan tiga unsur pokok (suara, visual dan gerak): 1) Cetak; 2) Audio ; 3) Audio-Cetak; 4) Proyeksi Visual Diam (OverHead Transparan/OHT); 5) Proyeksi Visual Diam Dengan Audio; 6) Visual Gerak; 7) Visual Gerak Dengan Audio; 8) Benda; 9) Manusia Dan Sumber Lingkungan; 10) Komputer. Hamalik (2008) menyebutkan bahwa jenis teknologi yang digunakan dalam pengajaran terdiri dari media audiovisual (film, filmstrip, televisi, dan kaset video) dan komputer. Media komputer adalah salah satu media interaktif yang memiliki peran utama untuk memproses informasi secara cermat, cepat dan dengan hasil yang akurat.

Sebagai sebuah media pembelajaran komputer dapat membangkitkan minat dan perhatian siswa terhadap mata pelajaran tertentu. Selain itu, komputer sendiri dapat berfungsi sebagai salah satu sumber informasi, dengan demikian dapat menjadi sumber belajar bagi seorang siswa beberapa bagian utama dalam pembelajaran yang menggunakan media komputer. Dalam perkembangannya komputer dewasa ini, memiliki kemampuan menggabungkan berbagai peralatan antara lain: CD player, video tape, juga audio tape. *Power point* adalah program aplikasi presentasi yang merupakan salah satu program aplikasi di bawah *microsoft office* program komputer dan tampilan ke layar dengan menggunakan bantuan LCD projector. Keuntungan terbesar dari program ini adalah tidak perlunya pembelian piranti lunak karena sudah berada di dalam *microsoft office* salah satu program komputer. Jadi pada waktu penginstalan program *microsoft office* dengan sendirinya program ini akan terinstal. Hal ini akan mengurangi beban hambatan pengembangan pembelajaran dengan komputer. Program yang digunakan dalam penelitian ini adalah *microsoft power point*. Program ini adalah salah satu aplikasi dalam paket *microsoft office*.

Dengan bantuan media *microsoft power point*, seorang guru dapat mempresentasikan materi ajar kepada siswa bisa lebih mudah dalam mentransformasikan ilmunya melalui presentasi yang diberikan oleh seorang guru kepada anak didiknya di kelas. Di samping memudahkan seorang guru menguasai kelas dan membantu anak-anak didik untuk tetap fokus dengan apa yang diterangkan oleh seorang guru. Media *Microsoft power point* bisa membantu sebuah gagasan menjadi lebih menarik dan jelas tujuannya jika dipresentasikan karena media *powerpoint* akan membantu dalam pembuatan slide, outline presentasi, presentasi elektronika, menampilkan slide yang dinamis, termasuk clipart yang menarik, yang semuanya itu mudah ditampilkan di layar monitor komputer.

Power point adalah alat bantu presentasi, biasanya digunakan untuk menjelaskan suatu hal yang dirangkum dan dikemas dalam slide *powerpoint*. Sehingga pembaca dapat lebih mudah memahami penjelasan kita melalui visualisasi yang terangkum di dalam slide. *Power point* merupakan program untuk membantu mempresentasikan dan menampilkan presentasi dalam bentuk tulisan, gambar, grafik, objek, clipart, movie, suara, atau video yang dimainkan pada saat presentasi (Purnomo, 2010). Keunggulan *power point* antara lain: 1) praktis, dapat dipergunakan untuk semua ukuran kelas; 2) memberikan kemungkinan tatap muka dan mengamati respons siswa; 3) memiliki variasi teknik penyajian yang menarik dan tidak membosankan; 3) dapat menyajikan berbagai kombinasi clipart, picture, warna animasi dan suara, sehingga membuat siswa lebih tertari; 4) dapat dipergunakan berulang-ulang. Disamping kelebihan dari *power point* juga memiliki

kelemahan diantaranya adalah: 1) pengadaannya mahal dan tidak semua sekolah dapat memiliki; 2) tidak semua materi dapat disajikan dengan menggunakan *powerpoint*; 3) membutuhkan keterampilan khusus untuk menuangkan pesan atau ide-ide yang baik pada desain program komputer *microsoft power point* sehingga mudah dicerna oleh penerima pesan; 4) memerlukan persiapan yang matang, bila menggunakan teknik-teknik penyajian (animasi) yang kompleks. Pemanfaatan Media *Microsoft Power Point* untuk meningkatkan Kemampuan Siswa Penggunaan komputer dalam pembelajaran Bahasa Indonesia sebenarnya sudah ada sejak beberapa dekade terakhir. Bahkan dalam beberapa tahun terakhir, buku – buku teks banyak dilengkapi dengan software (multimedia) yang merupakan suplemen materi. Suplemen tersebut biasanya berisikan hal – hal yang tidak dapat dihadirkan langsung oleh buku, misalnya peristiwa – peristiwa yang terjadi secara kebetulan atau sengaja dilakukan. Salah satu dari program komputer yang menarik dan bisa dijadikan alternatif pembelajaran adalah program *Power Point*.

Pemanfaatan Media *microsoft Power Point* sebagai media pembelajaran merupakan salah satu terobosan bagi dunia pendidikan dalam mengatasi permasalahan-permasalahan yang sedang dihadapi sekarang ini. Era globalisasi menuntut kesiapan sumber daya manusianya agar berkompeten dan bekerja dengan bantuan teknologi informasi. Ellsworth (dalam Roisu, 2010: 12) menyarankan untuk keberhasilan penggunaan komputer sebagai media dalam mengajar atau belajar dengan Media *Microsoft Power Point*, yaitu ada empat level aplikasi pada pengembangannya. Level yang satu memerlukan penguasaan level sebelumnya, keempat level tersebut adalah ; 1) Bagaimana kami bekerja dengan ini yaitu tentang tugas belajar yang harus diselesaikan dan pertanyaan apa yang harus dijawab; 2) Mempelajari teknologinya yaitu bagaimana mengakses dan memproses informasi ; 3) Mengaplikasikan apa yang telah dipelajari untuk pemecahan masalah. Pemanfaatan Media *Microsoft Power Point* diharapkan mampu meningkatkan kemampuan belajar siswa, karena kemampuan merupakan bagian yang sangat penting dalam pembelajaran karena dalam kegiatan belajar kemampuan dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan semangat belajar yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai. Peranan kemampuan yang khas adalah dalam penumbuhan gairah, merasa senang untuk belajar.

Guru beranggapan bahwa kemampuan belajar siswa merupakan masalah siswa sendiri dan siswalah yang bertanggung jawab untuk mengusahakan agar mempunyai kemampuan yang tinggi. Namun sebenarnya guru dapat berusaha untuk memanfaatkan media pembelajaran yaitu *Medi Microsoft Power Point* untuk membangkitkan kemampuan siswa. Dengeng

(dalam Jurnal Ilmiah Pendidikan: 11) menyebutkan bahwa strategi penyampaian tidaklah lengkap tanpa melalui gambaran tentang pengaruh yang dapat diberikan oleh suatu media pada kegiatan belajar siswa. Pembelajaran dengan pemanfaatan Media microsoft power point siswa cenderung tertarik dan kemudian cenderung meningkatkan kemampuan belajar dan mempertinggi kualitas kegiatan belajar mengajar. Keadaan seperti ini dapat mengurangi kebosanan terhadap kegiatan belajar mengajar. Selain pendapat di atas, salah satu gambar yang paling banyak dijadikan acuan sebagai landasan teori penggunaan media dalam proses belajar adalah Dale's Cone of Experience (Kerucut Pengalaman dale). Kerucut ini merupakan elaborasi yang rinci dari konsep tiga tingkatan pengalaman yang dikemukakan oleh Bruner. Hasil belajar seseorang diperoleh mulai dari pengalaman langsung (konkret), kenyataan yang ada di lingkungan kehidupan seseorang kemudian melalui benda tiruan sampai kepada lambing verbal (abstrak). Semakin di atas puncak kerucut semakin abstrak media penyampai pesan itu.

Perlu dicatat bahwa urutan ini tidak berarti proses belajar dan interaksi mengajar belajar harus selalu dimulai dari pengalaman langsung, tetapi dimulai dengan jenis pengalaman yang paling sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan kelompok siswa yang dihadapi mempertimbangkan situasi belajarnya. Seperti yang terdapat pada kerucut Dale. Dasar pengembangan kerucut bukanlah tingkat kesulitan, melainkan tingkat keabstrakan, jumlah jenis indera yang turut serta selama penerimaan isi pengajaran atau pesan. Pengalaman langsung akan memberikan kesan paling utuh dan paling bermakna mengenai informasi dan gagasan yang terkandung dalam pengalaman itu, oleh karena melibatkan indera penglihatan, pendengaran, perasaan, penciuman, dan peraba. Ini dikenal dengan Learning by doing karena memberi dampak langsung terhadap pemerolehan dan pertumbuhan pengetahuan, keterampilan, dan sikap siswa. Kebosanan yang dialami siswa dapat dihilangkan dengan pemanfaatan Media Microsoft Power Point dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Rasa bosan yang berkurang terhadap mata pelajaran tertentu, dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Kemampuan yang meningkat dapat mengakibatkan siswa akan menikmati setiap pelajaran yang diberikan dan menerima pelajaran dengan gampang. Keadaan yang seperti ini dengan sendirinya dapat meningkatkan prestasi belajar siswa maupun kemampuan belajar siswa.

Belajar tentang Pendidikan kewarganegaraan (PKn) pada dasarnya adalah belajar tentang keindonesiaan, belajar untuk menjadi manusia yang berkepribadian Indonesia, membangun rasa berkebangsaan dan mencintai tanah air Indonesia. Pendidikan mengandung pengertian suatu perbuatan yang disengaja untuk menjadikan manusia memiliki kualitas yang lebih baik.

Dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak mengerti menjadi mengerti dan sebagainya. Pengertian PKn merujuk pada kajian yang memusatkan perhatiannya pada aktivitas nilai-nilai kehidupan manusia. Berbagai dimensi manusia dalam kehidupan sosialnya merupakan fokus kajian dari PKn. Aktivitas manusia dilihat dari dimensi waktu yang meliputi masa lalu, sekarang dan masa depan. Aktivitas manusia yang berkaitan dalam hubungan dan interaksinya dengan aspek kehidupan bersosial. Aktivitas sosial manusia dalam memenuhi segala kebutuhan hidupnya dalam dimensi arus konsumsi. Selain itu dikaji pula bagaimana manusia membentuk seperangkat peraturan sosial dalam menjaga pola interaksi sosial antar manusia dan bagaimana cara manusia memperoleh dan mempertahankan suatu kekuasaan. Pada intinya, fokus kajian PKn adalah berbagai aktivitas manusia dalam berbagai dimensi kehidupan sosial sesuai dengan karakteristik manusia sebagai makhluk sosial (dalam Supriatna : 8). Dalam hubungan dengan manusia sebagai makhluk sosial, manusia selalu hidup bersama dengan manusia lainnya, Gerungan W.A., Psikology Sosial. (Jakarta : PT. Eresco. 1977), hal.34. Menurut Azis Wahab Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) merupakan media pembelajaran yang meng-Indonesiakan para siswa secara sadar, cerdas, dan penuh tanggung jawab. Karena itu, program PKn memuat konsep-konsep umum ketatanegaraan, politik dan hukum Negara, serta teori umum yang lain yang cocok dengan target tersebut (Cholisin, 2000:18). Perubahan yang cukup signifikan dalam pengembangan Pendidikan PKn melalui kurikulum tahun 2013 dan 2006 adalah dimasukkannya kajian tentang masyarakat multikultural, pendekatan ilmu teknologi dan masyarakat serta pendekatan kemasyarakatan dalam menghadapi persaingan di era globalisasi. Memperhatikan disiplin-disiplin ilmu sosial yang dikembangkan dalam kurikulum pendidikan PKn di Indonesia maka kita dapat menyimpulkan bahwa tradisi pengembangan pendidikan PKn di Indonesia biasanya terdiri dari disiplin ilmu sosiologi, politik, hukum dan pendidikan kewarganegaraan. Untuk tingkat sekolah dasar diberikan materi pendidikan PKn yang dikemas secara terpadu dengan mengambil tema-tema yang berkaitan dengan bidang sosial dan nilai-nilai kemanusiaan yang berkebudayaan. Sedangkan Pada tingkat SLTP pendidikan Pancasila dan kewarganegaraan diberikan secara terpisah. Sementara itu untuk tingkat sekolah menengah atas, pendidikan PKn diberikan secara terpisah dalam arti dikembangkan secara tersendiri menurut masing-masing disiplin ilmu. Dilakukan organisasi materi dalam pengembangan model dan prosedur pengembangan materi kurikulum pendidikan PKn. Organisasi materi ini akan membahas mengenai bagaimana materi yang ada diatur sehingga merupakan satu kesatuan yang utuh. Dalam arti kata lain, organisasi materi berbicara tentang bagaimana cara

mengemas pendidikan PKn yang sesuai dengan kebutuhan dan tingkat perkembangan siswa.

B. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (classroom Action Research. PTK berbeda dengan penelitian formal, yang bertujuan untuk menguji hipotesis dan membangun teori yang bersifat umum. PTK bertujuan untuk memperbaiki kinerja guru. Menurut Hopkins (dalam Praptana : 43) penelitian tindakan kelas adalah kajian sistemik dari upaya perbaikan pelaksanaan praktik pendidikan oleh sekelompok guru dengan melakukan tindakan-tindakan dalam pembelajaran, berdasarkan refleksi mereka mengenai hasil tindakan-tindakan tersebut. Tujuan PTK menurut Muslich (2010:10) untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran serta membantu memberdayakan guru dalam memecahkan masalah pembelajaran di sekolah. Pada hakikatnya PTK mengupayakan tindakan perbaikan yang dilakukan secara terencana dan sistematis untuk memecahkan masalah pembelajaran kelas yang dihadapi oleh guru sehari-hari.

Tempat penelitian adalah tempat yang digunakan dalam melakukan penelitian untuk memperoleh data yang diinginkan. Penelitian ini bertempat di kelas IV SD Inpres Gudang Arang. Pemilihan lokasi ini didasarkan pada : Pihak Sekolah memberikan izin untuk diadakan penelitian ini karena menginginkan adanya perbaikan kualitas pembelajaran khususnya pembelajaran PKn pada siswa kelas IV SD Inpres Gudang Arang. Subjek penelitian adalah siswa-siswi kelas IV SD Inpres Gudang Arang sebanyak 28 siswa, 13 siswa laki-laki dan 15 siswa perempuan. Pemilihan subjek penelitian didasarkan pada : Hasil belajar PKn siswa kelas IV SD Inpres Gudang Arang rendah. Waktu penelitian adalah waktu yang diperlukan selama kegiatan penelitian. Penelitian ini dilakukan dengan 2 siklus, dimana setiap siklus dilaksanakan selama 2 pertemuan (2 x 35'). PTK dilaksanakan dalam beberapa siklus, yang masing-masing siklus terdiri dari empat tahap, yaitu (1) perencanaan (planning), (2) pelaksanaan tindakan (Action), (3) observasi (Observation), (4) refleksi (Reflection). Data yang diperlukan dalam penelitian ini meliputi :a) Hasil pengamatan terhadap aktivitas guru pada saat pembelajaran; b) Hasil pengamatan terhadap aktivitas siswa pada saat pembelajaran.; c) Hasil belajar siswa untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap mata pelajaran PKn.

Untuk pengumpulan data dalam penelitian ini, peneliti menggunakan observasi sistematis yang menggunakan pedoman sebagai instrumen pengamatan yang digunakan untuk membatasi pada sejumlah variabel, yaitu untuk mengetahui peningkatan pemahaman siswa dengan menggunakan media power point, observasi dan hasil tes siswa. Dalam proses observasi, observator (pengamat) memberi tanda cek list pada lembar observasi yang telah disediakan oleh

Rudolfus Ruma Bay, *Penggunaan Media Microsoft ...129* peneliti. Yang berikutnya adalah tes. Dalam penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan data saat proses pembelajaran PKn. Peneliti memperoleh data dari tes yang diberikan kepada siswa baik pada siklus I maupun siklus II. Tes yang dilakukan pada masing-masing siklus diterapkan dengan tujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa.

Sedangkan Instrumen Penelitian yang dipakai adalah lembar Observasi. Lembar observasi keterlaksanaan RPP dalam proses pembelajaran selama proses pembelajaran, aktifitas guru dalam mengimplementasikan RPP guru di amati oleh dua orang observer (teman sejawat dan guru kelas) pengamatan memberikan penilaian berdasarkan lembar observasi keterlaksanaan RPP guru dalam pembelajaran serta aktivitas siswa pada saat pembelajaran berlangsung. Untuk aktivitas guru Instrumen yang digunakan berbentuk lembar pengamatan yang diisi oleh rekan sejawat terhadap guru/peneliti yang mengajar dengan menggunakan model pembelajaran menggunakan media power point. Pengamatan terhadap peneliti ini bertujuan untuk mengetahui kegiatan yang dilakukan peneliti selama kegiatan belajar mengajar berlangsung. Pada aktivitas siswa juga dilakukan pengamatan. Lembar pengamatan/Instrumen ini berbentuk lembar pengamatan yang diisi oleh rekan sejawat terhadap kegiatan siswa ketika mengikuti kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan media power point. Pengumpulan data hasil belajar siswa dalam penelitian ini menggunakan tes tulis. Tes dalam penelitian ini menggunakan instrumen yang berbentuk soal isian dengan jumlah 10 soal. Untuk pemecahan masalah diperlukan teknik analisis data yang berkaitan dengan permasalahan yang diteliti. Dalam hal ini peneliti menggunakan teknik analisis data dengan cara deskriptif kualitatif. Dilakukan secara deskriptif kualitatif sebab hanya menggambarkan obyek yang menjadi pokok permasalahan untuk selanjutnya dianalisis secara kualitatif untuk mencapai kejelasan masalah yang dibahas, sehingga dapat diketahui apakah ada penyimpangan-penyimpangan atau sudah sesuai dengan teori-teori yang ada, selanjutnya dipergunakan sebagai dasar untuk membahas permasalahan dalam penelitian ini.

Menurut Siswono (2008:29), analisis data kualitatif dilakukan melalui 3 (tiga) tahap, yaitu :1) Tahap Reduksi Data Pada tahap ini peneliti melakukan pengaturan, pengurutan, memberi kode pada data-data tersebut, pengelompokan, dan pengkategorian jawaban berdasarkan permasalahan yang telah ditetapkan. Tahap Penyajian Data Penyajian data dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, atau penyajian data dalam bentuk tabel dengan teks yang bersifat deskriptif. Hal ini dilakukan untuk memudahkan dalam memahami apa yang terjadi dan merencanakan kerja selanjutnya. Pada penelitian ini, peneliti menyajikan data berupa deskriptif data kualitatif hasil observasi serta angka-angka hasil tes siswa. Tahap

Penyimpulan Data Pada tahap ini, peneliti menarik kesimpulan dari gambaran data yang diperoleh. Dengan demikian kesimpulan dalam penelitian kualitatif dapat menjawab rumusan masalah atau merupakan temuan baru yang sebelumnya belum ada.

Dalam kegiatan analisis data tersebut, akan didapatkan dua jenis data yaitu, data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif berupa hasil observasi yang dilakukan pada setiap tahap kegiatan, dan data kuantitatif berupa hasil belajar atau prestasi belajar yang didapatkan oleh siswa dalam melakukan proses pembelajaran dengan menggunakan media power point yang berupa nilai hasil ulangan yang diperoleh siswa melalui tes. Data yang dikumpulkan pada setiap kegiatan observasi dari pelaksanaan siklus penelitian dianalisis secara deskriptif kualitatif dengan menggunakan teknik persentase untuk melihat kecenderungan yang terjadi dalam kegiatan pembelajaran.

Hasil observasi dianalisis dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{n}{N} \times 100\%$$

Keterangan

- P : Persentase
- n : Jumlah siswa yang tuntas
- N : Jumlah seluruh siswa

(dalam Aqib, 2009: 41)

Untuk menghitung rata-rata hasil belajar dengan menggunakan rumus:

$$Mean = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan:

- Mean = rata-rata hasil belajar
- $\sum X$ = jumlah nilai total
- N = jumlah siswa dalam keseluruhan

Arikunto (2009:242)

Sedangkan rumus untuk menghitung persentase siswa yang mengalami kenaikan hasil belajar adalah:

$$P = \frac{n}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

- P : Persentase
- n : Jumlah siswa yang tuntas
- N : Jumlah seluruh siswa

(Aqib, 2009: 41)

Menurut Sudjana (2008:135), kriteria keberhasilan adalah sebagai berikut:

- 80% - 100% = sangat baik

- 66% - 79% = baik
- 56% - 65% = cukup
- 40% - 55% = kurang
- 0 - 39% = sangat kurang

Kriteria Keberhasilan Pembelajaran

Keberhasilan dan kegagalan dalam belajar mengajar merupakan sebuah ukuran atas proses pembelajaran. Menurut Sudjana (2008:135) rumusan operasional keberhasilan pembelajaran, maka pembelajaran dikatakan berhasil apabila: 1) Aktivitas guru dapat dikatakan tuntas jika mencapai persentase aktivitas guru $\geq 80\%$. ;2) Aktivitas siswa dapat dikatakan tuntas jika mencapai persentase aktivitas siswa $\geq 80\%$;3) Hasil belajar siswa dapat dikatakan tuntas jika mencapai persentase ketuntasan $\geq 80\%$.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada pembahasan ini akan disajikan bagaimana keberhasilan dengan penggunaan media microsoft power point untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran PKn siswa kelas IV SD Inpres Gudang Arang. Pelaksanaan pembelajaran PKn dengan menggunakan media microsoft power point memiliki 7 tahap. Seperti yang diungkap oleh Julianto (2011:22) bahwa langkah-langkah penggunaan media power point meliputi : (1) penyajian materi pelajaran, (2) pembentukan kelompok, (3) diskusi, (4) publikasi, (5) pemberian kusi dan penghargaan, (6) evaluasi dan (7) kesimpulan. Pada pembahasan ini akan disajikan bagaimana keberhasilan dengan penggunaan media microsoft power point untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran PKn siswa kelas IV SD Inpres Gudang Arang. Pelaksanaan pembelajaran PKn dengan menggunakan media microsoft power point memiliki 7 tahap. Seperti yang diungkap oleh Julianto (2011:22) bahwa langkah-langkah penggunaan media power point meliputi : (1) penyajian materi pelajaran, (2) pembentukan kelompok, (3) diskusi, (4) publikasi, (5) pemberian kusi dan penghargaan, (6) evaluasi dan (7) kesimpulan.

Pembahasan ini meliputi ketiga aspek yaitu aktivitas guru selama proses pembelajaran, aktivitas siswa selama proses pembelajaran, hasil belajar siswa, dan kendala-kendala siswa. Apabila ketiga aspek tersebut memenuhi kriteria ketuntasan minimal yang sudah ditentukan, maka penelitian ini dikategorikan berhasil. Dari paparan rumusan masalah, kajian pustaka pada bab II maupun pada pelaksanaan di lapangan, peneliti akan mengemukakan data yang berhasil dihimpun antara lain.

1. Data Aktivitas Guru Selama Pembelajaran

Dalam aspek ini disajikan data aktivitas guru selama proses pembelajaran pada siklus I-II dengan

menerapkan penggunaan media microsoft power point adapun aktivitas guru selama proses pembelajaran.

Data aktivitas guru pada siklus I – II

Tabel 1 Data Hasil Observasi Guru pada Siklus I-II

No.	Aspek yang diamati	Siklus	
		I	II
1.	Memotivasi siswa	3,25	4
2.	Menyampaikan tujuan pembelajaran	2,5	3,5
3.	Menyajikan informasi	3	4
4.	Mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok-kelompok belajar	3	3
No.	Aspek yang diamati	Siklus	
		I	II
5.	Mengajukan pertanyaan	3,25	4
6.	Membimbing kelompok belajar dan bekerja	2,5	3
7.	Memberikan evaluasi	3,25	4
8.	Memberi penghargaan	2	3,5
9.	Menyimpulkan materi pelajaran / refleksi	2,25	3
Total Skor		25	32
Persentase		69%	88%

2. Aktivitas guru pada siklus I - II tersaji dalam diagram batang di bawah ini

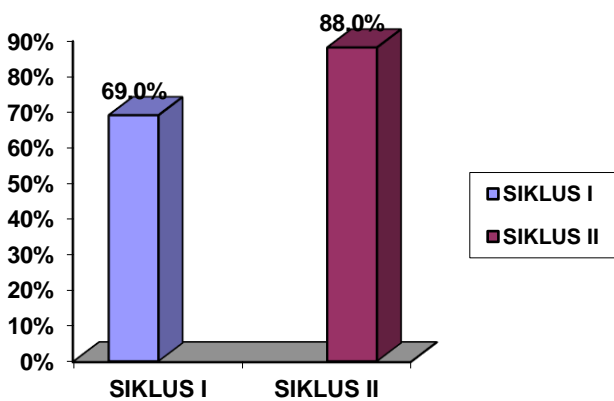


Diagram 1. Data Aktivitas Guru Pada Siklus I – II

Berdasarkan diagram 1, dapat dilihat persentase ketuntasan aktivitas guru pada siklus I adalah 69 %. Ini menunjukkan bahwa aktivitas guru selama proses pembelajaran sudah baik namun belum mencapai kriteria ketuntasan belajar yaitu 80%. Selama pembelajaran pada siklus I terdapat beberapa aspek dengan kategori sangat baik, baik, cukup baik. Setelah dilakukan perbaikan pada siklus II diperoleh persentase keberhasilan mencapai 88 %. Aktivitas guru sudah ada peningkatan sebesar 19 % dari 69 % menjadi 88 %

Pada pembelajaran dengan menerapkan penggunaan media microsoft power point, guru meminta siswa bekerja secara tim yang terdiri dari 5-6 siswa. Hal ini sesuai dengan pendapat Suryanti (2009:16) yang menyatakan bahwa hal tersebut merupakan salah satu tipe dari model pembelajaran kooperatif dengan menggunakan kelompok-kelompok kecil dengan jumlah anggota tiap kelompok 5-6 orang siswa secara heterogen, yang merupakan campuran tingkat prestasi, jenis kelamin, latar belakang, sosial dan suku. Guru menyajikan pelajaran, kemudian siswa bekerja dalam tim mereka memastikan bahwa seluruh anggota kelompok telah menguasai pelajaran tersebut.

3. Data Aktivitas belajar

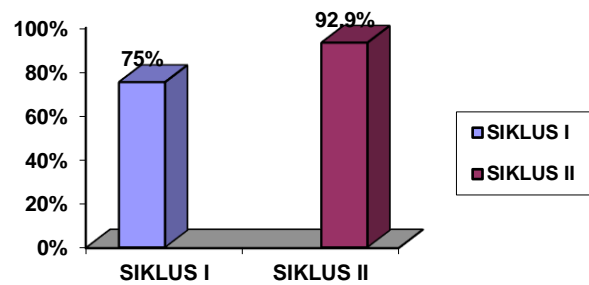


Diagram 2. Data Aktivitas Siswa Pada Siklus I-II

Berdasarkan diagram 2, dapat dilihat persentase ketuntasan aktivitas siswa pada siklus I dan siklus II yang mengalami peningkatan dari setiap siklus kegiatan pembelajaran. Pada siklus I terlihat pada diagram di atas dengan persentase sebesar 75% dan pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 92,9% dengan demikian aktivitas siswa selama siklus I-II selalu mengalami peningkatan. Ini menunjukkan pencapaian persentase keberhasilan ini juga sudah menjadi indikator keberhasilan yang diharapkan yaitu 80% dan telah dikatakan berhasil. Peningkatan aktivitas siswa tidak lepas dari pola pembelajaran kelompok yang menekankan pada pembelajaran secara tim dan adanya kerjasama antar anggota kelompok. Hal ini sesuai dengan pendapat Sanjaya (2008:244) yang menyebutkan bahwa karakteristik pembelajaran berkelompok didasarkan pada: (1) pembelajaran secara tim, (2) didasarkan manajemen kooperatif dan (3) kemauan untuk bekerja sama. Pada kegiatan ini siswa sudah melaksanakan pembelajaran dengan perbaikan yang sudah direncanakan pada siklus sebelumnya. Selama pembelajaran pada siklus II terdapat beberapa aspek dengan kategori sangat baik dan baik. Hal ini menunjukkan bahwa aktivitas siswa pada siklus II dengan menerapkan penggunaan media microsoft power point pada mata pelajaran PKn kelas IV di SD Inpres Gudang Arang sudah mengalami peningkatan yang lebih baik.

4. Hasil Belajar Siswa

Secara umum hasil belajar siswa selama siklus I - II tersaji dalam diagram batang di bawah ini:

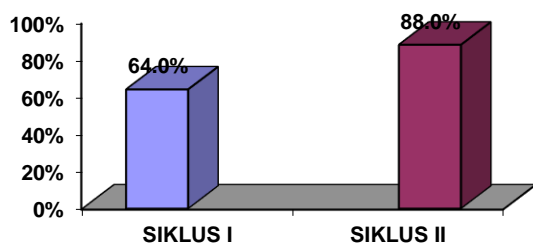


Diagram 3. Data Hasil Belajar Siswa pada Siklus I-II

5. Pembahasan

Berdasarkan diagram 3, hasil belajar siswa kelas IV SD Inpres Gudang Arang pada siklus I menunjukkan bahwa setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media microsoft power point memperoleh ketuntasan belajar mencapai 64% dan yang tidak tuntas mencapai 36%. Hal ini masih kurang dari indikator keberhasilan penelitian yang ditetapkan yaitu 80%. Secara keseluruhan siswa yang mengikuti tes berjumlah 25 orang. Ini berarti ada 16 siswa yang mendapat nilai ≥ 70 dan 9 siswa yang mendapat nilai < 70 . Sedangkan nilai rata-rata kelas secara klasikal adalah 69.

Hasil belajar siswa pada siklus II terlihat pada diagram menunjukkan ketuntasan hasil belajar siswa dengan persentase sebesar 88% atau 22 siswa mendapat nilai > 70 dan yang tidak tuntas sebesar 12% atau 3 siswa memiliki nilai < 70 . Rata-rata secara klasikal mengalami peningkatan sebesar 21 dari siklus I yaitu 69 menjadi 78 pada siklus II. Kendala-kendala yang muncul pada siklus I dapat diatasi pada siklus II. Sedangkan kendala yang muncul pada siklus II juga dapat diatasi dengan baik. Sehingga pelaksanaan pembelajaran dapat berjalan atau terlaksana dengan baik. Proses belajar mengajar dengan menerapkan penggunaan media microsoft power point merupakan suatu pembelajaran yang mengarahkan pada strategi pembelajaran yang mengaktifkan siswa dan membuat kondisi kelas menyenangkan tetapi pembelajaran masih bersifat aktif. Dimana pembelajaran yang dilakukan peneliti diharapkan dapat membawa perubahan-perubahan terbaru dalam pembelajaran ke arah yang lebih baik lagi.

Dengan demikian, pembelajaran dengan menerapkan penggunaan media Microsoft power point dapat dijadikan alternatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa karena pembelajaran yang dilakukan disertai dengan media pembelajaran yang menarik bagi siswa, sehingga pemahaman siswa dapat berlangsung dengan baik dan diperoleh secara optimal. Pembelajaran PKn dengan menggunakan media microsoft power point dapat meningkatkan hasil belajar siswa

No	Nama	Kelas	Jumlah
1	Aiman	III.A	12
2	Musthafa	III.B	23

D. SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan.

Berdasarkan rumusan masalah dan hasil penelitian yang telah dibahas pada bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa :1) Aktivitas guru pada penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dari siklus I ke siklus II. Hal ini dapat dilihat dari persentase aktivitas guru pada siklus I dan pada siklus II terjadi peningkatan. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran PKn dengan menggunakan media microsoft power point dapat meningkatkan aktivitas guru karena sudah melampaui persentase yang telah ditetapkan.; 2) Aktivitas siswa menunjukkan adanya peningkatan dari siklus I ke siklus II. Hal ini dapat dilihat dari persentase aktivitas siswa pada siklus I dan pada siklus II. Peningkatan aktivitas siswa dari siklus I ke siklus II menunjukkan bahwa pembelajaran PKn dengan menggunakan media microsoft power point dapat meningkatkan aktivitas siswa pada saat pembelajaran.; 3) hasil belajar siswa menunjukkan adanya peningkatan dari siklus I ke siklus II. Hal ini dapat dilihat dari persentase ketuntasan klasikal pada siklus I dan pada siklus II. Dengan meningkatnya hasil belajar siswa menunjukkan bahwa pembelajaran PKn dengan menggunakan media microsoft power point dapat meningkatkan hasil belajar siswa sehingga tercapai tujuan pembelajaran yang diharapkan oleh guru yaitu mencapai kualitas pembelajaran yang baik.

Saran.

Dengan memperhatikan hasil yang diperoleh pada penelitian ini, maka dalam peneliti dapat memberikan saran kepada guru sebagai pelaku utama pendidikan yaitu: 1) Guru lebih meningkatkan kualitas pengajarannya dengan cara mencoba melakukan pembelajaran lain yang inovatif.; 2) Guru memperhatikan aktivitas dan minat siswa dengan cara menyediakan media pembelajaran yang sesuai dengan materi seperti media microsoft power point sehingga siswa lebih tertarik mengikuti pembelajaran.; 3) Guru sebaiknya meningkatkan lagi pengetahuan di bidang IT, sehingga penggunaan media berbasis IT pada proses pembelajaran tidak hanya menggunakan media microsoft power point saja, namun bisa lebih diperluas dengan menggunakan media berbasis IT lain yang lebih kreatif dan inovatif.

DAFTAR RUJUKAN

- [1] Aqib Zainal, 2009, *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Yrama widya
- [2] Arikunto Suharsimi, 2007 , *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- [3] Azhar Arsyad, 2009, *Media Pembelajaran*, Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- [4] Hutabalian, Erika, 2012, *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, UNESA Surabaya.
- [5] Jurnal Ilmiah Pendidikan, *Cakrawala Pendidikan*, LPM Universitas Negeri Jogjakarta.

- [6] Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus (Anggraeni), 2012 *Penerapan Media Power Point Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenai Huruf Vokal Bagi Anak Tuna Rungu.*
- [7] Masnur Muslich, 2010, *Melaksanakan PTK itu Mudah*, Jakarta, Bumi Aksara.
- [8] Nugroho Sri, 2007, *Buku IPS BSE Jilid III*, Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional, Jakarta.
- [9] Purnomo, Catur Hadi, 2010, *Presentasi Kreatif dengan Power Point : Gagas Media Jakarta.*
- [10] Sadiman, 2009, *Buku IPS BSE Jilid III*, Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional, Jakarta.
- [11] Sadiman Arief, 2008, *Media Pendidikan*, Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- [12] Sudjana, 2011, *Media Pengajaran*, Sinar Baru Algensindo, Bandung.
- [13] Supriatna, Nana, 2008, *Modul Bahan Belajar Pendidikan IPS di SD*, Universitas Terbuka.
- [14] Suryabarata, 2008, *Psikologi Pendidikan*, Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- [15] Sri Nugroho dkk, 2008, *Buku IPS BSE Jilid III*, Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional, Jakarta.
- [16] Wahab Azis, 2009, *Metode dan Model-model Mengajar IPS*, AlfaBeta, bandung.
- [17] Wayan Santyasa, 2007, *Model-model Pembelajaran Inovatif*, FPMIPA Universitas Pendidikan Ganesha, Denpasar.
- [18] Widyantini, dkk, *Penerapan Pendekatan kooperatif STAD dalam Pembelajaran Matematika*, Pusat Pengembangan dan pemberdayaan Pendidik dan tenaga Kependidikan (PPPPTK), Jogyakarta.