

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA POWER POINT MENGGUNAKAN MODEL DISCOVERY LEARNING TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN TEMATIK TERPADU KELAS IV SEKOLAH DASAR

Lisna Widyastuti¹, Reinita²

^{1,2}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Padang

¹lisnawidyastuti04@gmail.com ²Reinita1652@fip.unp.ac.id

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel:

Diterima: 10-04-2022

Disetujui: 13-05-2022

Kata Kunci:

Media Power Point
Discovery Learning
Hasil belajar
Pembelajaran Tematik
Terpadu

ABSTRAK

Abstrak: Penelitian ini dilatar belakangi oleh hasil belajar peserta didik yang belum maksimal pada pembelajaran tematik terpadu. Hal ini dikarenakan dalam proses pembelajaran peserta didik kurang aktif dan belum menampilkan sikap bekerja sama di dalam kelompok sehingga pengetahuan peserta didik belum berkembang. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan metode penelitiannya *quasi experiment*. Subjek penelitian ini adalah peserta didik SDN 05 Lunang pada kelas IV B sebagai kelas eksperimen dan kelas IV A sebagai kelas kontrol. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan media *Power Point* dengan menggunakan model *Discovery Learning* terhadap hasil belajar siswa pada tema 8. Hal ini dibuktikan dengan hasil t-test pada taraf nyata $\alpha = 0,05$ dan $dk = 46$ diperoleh diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $2,23 > 2,013$. Hasil ini menunjukkan hasil belajar pada pembelajaran tematik terpadu kedua kelas berbeda secara signifikan. Nilai rata-rata kelas eksperimen dengan menggunakan media *Power Point* dengan menggunakan model *Discovery Learning* mengalami kenaikan yang sangat signifikan. Nilai rata-rata di akhir pembelajaran adalah 68,25 lebih tinggi dari awal pembelajaran yaitu hanya 51,79. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Power Point* dengan menggunakan model *Discovery Learning* berpengaruh secara signifikan dengan taraf kepercayaan 95% terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik terpadu di Sekolah Dasar.

Abstract: This research is motivated by the learning outcomes of students who have not been maximized in integrated thematic learning. This is because in the learning process students are less active and have not shown the attitude of working together in groups so that students' knowledge has not developed. This type of research is quantitative research with a quasi-experimental type of research. The subjects of this study were students of SDN 05 Lunang in class IV B as the experimental class and class IV A as the control class. The results showed that there was a significant effect on the use of *Power Point* media using the *Discovery Learning* model on student learning outcomes in theme 8. This is evidenced by the results of the t-test at the real level = 0.05 and $dk = 46$, it is obtained that $t_{count} > t_{table}$ is $2.23 > 2.013$. These results indicate that the learning outcomes in the integrated thematic learning of the two classes are significantly different. The average value of the experimental class using *Power Point* media using the *Discovery Learning* model experienced a very significant increase. The average score at the end of the lesson was 68,25 which was higher than the beginning of the lesson, which was only 51,79. It can be concluded that the use of *Power Point* media using the *Discovery Learning* model has a significant effect with a 95% confidence level on student learning outcomes in integrated thematic learning in elementary schools.



<https://doi.org/10.31764/elementary.v5i2.8365>

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

A. LATAR BELAKANG

Pendidikan merupakan suatu kebutuhan yang harus dipenuhi dalam kehidupan, maju atau mundurnya suatu bangsa yang dipengaruhi oleh mutu pendidikan dari

bangsa itu sendiri karena pendidikan yang tinggi dapat mencetak Sumber Daya Manusia (SDM) yang memiliki kualitas yang tinggi. Pendidikan yang dimaksud disini bukan bersifat non formal melainkan yang bersifat

normal, meliputi proses belajar mengajar yang melibatkan siswa dan guru.

Dalam kurikulum 2013 materi pembelajarannya lebih mengaitkan pada kehidupan siswa dengan salah satu cirinya yaitu menggunakan tematik terpadu. Pembelajaran pada hakikatnya adalah suatu proses interaksi antara anak dengan anak, anak dengan sumber belajar, dan anak dengan pendidik. Kegiatan pembelajaran ini akan menjadi bermakna bagi anak jika dilakukan dalam lingkungan yang nyaman dan memberikan rasa aman bagi anak (Agam, 2020). Pembelajaran tematik merupakan pendekatan pembelajaran yang memadukan berbagai kompetensi dari berbagai mata pelajaran ke dalam berbagai tema (Faisal, Gandamana, & Andayani, 2018 dalam (Rahmi, 2019). Pembelajaran tematik terpadu adalah pembelajaran dimana siswa memiliki pengalaman langsung pada saat menghubungkan konsep pada intra ataupun antar dalam mata pelajaran (Majid, 2014). Hal ini diperkuat Rusman (2015), bahwa “pembelajaran tematik terpadu merupakan pembelajaran yang kedalaman tema-tema yang memiliki beberapa muatan mata pelajaran. Pada dasarnya dalam kegiatan pembelajaran tematik terpadu harus bisa mengupayakan siswa dalam memahami konsep yang telah dipelajarinya”.

Menurut pendapat Rusman, 2011 (dalam Jurnal (Reinita, Miaz and Waldi, 2019) menyatakan bahwa “A learning model used in the classroom will be able to create an effective, efficient, fun and meaningful learning atmosphere. It can be used as a pattern of choice for teachers to choose appropriate and efficient learning model to achieve educational goals”.

Model *Discovery Learning* adalah suatu model untuk mengembangkan cara belajar aktif dengan menemukan sendiri, menyelidiki sendiri, maka hasil yang diperoleh akan setia dan tahan lama dalam ingatan (Hosnan, 2014:282). Model pada *Discovery Learning* ini mengarahkan agar siswa bisa meningkatkan proses kognitif dalam suatu pembelajaran, dan pada proses ini siswa melakukannya secara individual. Sependapat dengan Menurut Hosnan, 2014:287 (Dalam (Padang, 2019) ada beberapa kelebihan dari model pembelajaran *Discovery Learning* dalam proses pembelajaran yaitu : (1) Membantu peserta didik untuk meningkatkan dan memperbaiki keterampilan dan proses kognitif; (2) Dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk memecahkan masalah; (3) Pengetahuan yang diperoleh melalui strategi ini sangat pribadi dan ampuh dikarenakan bisa menguatkan pengertian, ingatan dan transfer; (4) Situasi proses belajar menjadi lebih terangsang.

Media juga sering digunakan sebagai alat yang digunakan oleh pendidik untuk perantara memanipulasi materi yang abstrak menjadi konkret, yang besar menjadi kecil, dan yang rumit menjadi kompleks. Apabila alat ini dijadikan bahan untuk penyampaian pembelajaran dan sumber informasi maka disebut dengan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat dan teknik yang digunakan sebagai perantara komunikasi antara seorang guru dan siswa (Ega Rima Wati, 2016 : 3). Sedangkan menurut Kartini Soeharto (dalam Moh Zaiful Rosyid, dkk. 2019:5) media pembelajaran adalah media yang memungkinkan

terwujudnya hubungan langsung antara karya seorang pengembang mata pelajaran dengan para siswa.

Penggunaan media pembelajaran berbasis *Power Point* ini sangat diutamakan untuk menumbuhkan motivasi belajar, semangat, ketertarikan siswa dalam belajar agar berperan aktif dan fokus dalam proses pembelajaran. Dengan media *Power Point* ini diharapkan siswa bisa lebih mudah dalam memahami dan mengenal materi pembelajaran yang disampaikan serta mempertinggi kualitas dalam proses pembelajar sehingga bisa meningkatkan hasil belajar siswa. Aspek *power point* yang menonjol adalah aspek visualnya. Elvira (2015:96) dalam jurnal (Sabilah et al., 2022) mengungkapkan empat fungsi media pembelajaran yang khususnya pada media visual, yaitu : fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif, dan fungsi kompensatoris.

Media pembelajaran *Power Point* ini memiliki beberapa kelebihan, menurut Kurweni Ukar dan Budi Permana (dalam Moh Zaiful Rosyid, dkk. 2019:80) adalah sebagai berikut : (1) Memudahkan Pengguna Membuat Slide Peresentasi, (2) Dilengkapi beberapa *Tools*, (3) *Template* Bervariasi, (4) Dapat di *Export* ke PDF, (5) Memiliki fitur kolaborasi, (6) Terdapat fitur *Cloud Service*, (7) Fitur *Authring* sangat *Advanced*.

Berdasarkan hasil observasi yang telah peneliti lakukan di Sekolah Dasar gugus II Kec. Lunang pada tanggal 4-7 Oktober tahun 2021, peneliti menemukan berbagai masalah yang dialami oleh guru dan peserta didik. Masalah yang peneliti temukan adalah Pembelajaran belum sepenuhnya melibatkan peserta didik untuk mengajukan permasalahan dalam pembelajaran tematik terpadu, Peserta didik belum dilibatkan kearah pengalaman langsung (nyata), guru belum memberikan stimulus atau rangsangan pada saat proses pembelajaran kepada siswa dalam menemukan masalah nyata yang ada di lingkungan peserta didik, Masih banyak peserta didik yang belum aktif pada saat proses pembelajaran, Kurangnya penerapan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian peserta didik sehingga pembelajaran menjadi monoton karena tidak adanya variasi dalam penggunaan media pembelajaran, Peserta didik belum menampakkan sikap bekerja sama di dalam kelompok untuk berdiskusi sehingga pengetahuan peserta didik kurang berkembang dan masalah ini akan berdampak pada hasil belajar dan proses pembelajaran tematik terpadu, Peserta didik banyak yang kurang fokus dan sulit dalam menerima pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan di atas, maka penulis telah melakukan penelitian dengan judul Pengaruh Penggunaan Media *Power Point* Menggunakan Model *Discovery Learning* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas IV Sekolah Dasar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *Power Point* menggunakan model *Discovery Learning* terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran tematik terpadu kelas IV Sekolah Dasar.

Dalam rangka mengaktifkan proses pembelajaran, maka perlu meningkatkan model dan media pembelajaran. Guru dan siswa memiliki peran penting dalam proses pembelajaran. Siswa sebagai pihak yang ingin mencapai tujuan dari pembelajaran, sedangkan guru memiliki peran sebagai pihak yang

senantiasa berhubungan dengan siswa dan harus selalu memodifikasi model dan media pembelajaran yang mengarah pada sebuah metode yang efektif, efisien dan menyenangkan termasuk penggunaan model pembelajaran *Discovery Learning* dan media pembelajaran *Power Point* sehingga prestasi dan hasil belajar siswa dapat meningkat.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah penelitian yang banyak menggunakan angka mulai dari pengumpulan data penafsiran terhadap data yang telah dikumpulkan, serta penampilan hasilnya (Arikunto, 2014). Metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen semu (*Quasi Experiment*). Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2021/2022 di kelas IV B dan IV B SDN 05 Lunang. Desain penelitian yang digunakan pada *quasi eksperimen* ini adalah desain *non- equivalent control group design* yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tidak dipilih secara random (Sugiyono, 2015) Penelitian *Quasi Experiment* dipakai karena pada penelitian pembelajaran, peneliti tidak dapat sepenuhnya mengontrol semua variabel yang ada, peneliti hanya mampu mengontrol beberapa variabel saja, untuk lebih jelasnya, dapat dilihat pada tabel. Berikut rancangan penelitian *Non-equivalent Group Design* menurut Sugiyono (2017:79)

Tabel 1. Desain Penelitian

Kelas	Pre-test	Perlakuan	Post-test
Eksperimen	O ₁	X	O ₂
Kontrol	O ₃	-	O ₄

Sumber : Sugiyono (2017:79)

Keterangan :

X : Penggunaan media *Power Point* berbasis model *Discovery Learning*.

O₁ : Pre- test (hasil belajar siswa sebelum menggunakan media *Power Point* berbasis model *Discovery Learning*).

O₂ : Post- test (hasil belajar siswa sesudah menggunakan media *Power Point* berbasis model *Discovery Learning*).

O₃ : Pre- test (hasil belajar siswa sebelum menggunakan model *Discovery Learning* saja).

O₄ : Post- test (hasil belajar siswa menggunakan model *Discovery Learning* saja).

Pada desain ini terdiri dari dua kelompok yaitu, kelompok kelas eksperimen dan kelompok kelas kontrol. Kelas eksperimen dan kelas kontrol ini diberikan *pretest* terlebih dahulu kemudian kelas eksperimen diberikan perlakuan tertentu dengan penggunaan media *Power point* menggunakan model *Discovery Learning* sedangkan kelas kontrol hanya diberikan model *Discovery Learning* saja. Kemudian kelas eksperimen dan kontrol diberikan *posttest* untuk melihat efek dari perlakuan pada kelompok eksperimen, sehingga dapat diketahui apakah berpengaruh pada kelas eksperimen dan kelompok kontrol atas perlakuan yang diberikan.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas IV SDN 05 Lunang yang terdaftar pada semester 2 tahun ajaran 2021/2022 yang terdiri dari 2 kelas IV^a dan IV^b. Pengambilan sampel dilakukan dengan menggunakan *Simple random sampling* atau dengan menggunakan sampel acak. Sampel ini dilakukan dengan cara melakukan sebuah undian terhadap perwakilan suatu populasi (Amelia, 2020). Sependapat dengan pernyataan diatas Meilinda (2020) *simple random sampling* dilakukan dengan cara pengambilan secara acak pada perwakilan suatu populasi. Sebagaimana Amalia (2020) cara melakukan undian dengan teknik *simple random sampling* yakni menuliskan beberapa perwakilan SD dalam populasi kemudian pada kocokkan pertama sebagai kelas eksperimen, dan pada kocokkan kedua sebagai kelas kontrol.

Jenis instrumen yang digunakan yaitu instrumen tes tertulis dalam bentuk tes objektif dengan tes pilihan ganda dengan 4 alternatif pilihan jawaban (a, b, c dan d). Untuk mendapatkan soal tes yang baik, maka dilakukan analisis soal dengan uji validitas tes, reliabilitas, indeks kesukaran, dan daya pembeda. Analisis data ini bertujuan untuk menguji hipotesis yang akan diajukan, apakah diterima atau ditolak. Teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah *N-Gain*. *N-Gain* score ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan suatu metode atau perlakuan (treatment) tertentu dalam penelitian *one group pretest posttest design* (*eksperimen design* atau *pre-experimen design*) maupun penelitian menggunakan kelompok kontrol (*quasi eksperimen* atau *true eksperimen*).

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil

Pretest dilakukan pada awal pembelajaran dengan tujuan untuk mengukur pengetahuan awal peserta didik tentang pembelajaran tematik terpadu yang akan diajarkan. perolehn data sebagai berikut :

Tabel 2. Hasil Pretest

Variabel	Pre-test	
	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
N	24	24
Nilai Tertinggi	87	90
Nilai Terendah	37	40
Mean	51,79	68,95
SD	16,06	15,54
SD ²	257,92	241,49

Berdasarkan tabel 2. di atas menunjukkan hasil *pretest* kedua kelas. Terlihat bahwa kelas eksperimen dengan jumlah anak 24 orang memperoleh nilai tertinggi 87 dan nilai terendah 37. Dari nilai kelas eksperimen diperoleh rata-rata nilai sebesar 51,79, standar deviasi 16,06 dan nilai varians 257,92. Sedangkan kelas kontrol dengan jumlah anak 24 orang memperoleh nilai tertinggi 90 dan nilai terendah 40. Dari nilai kelas kontrol diperoleh rata-rata nilai sebesar 68,95, standar deviasi 15,54 dan nilai varians 241,49.

Setelah masing-masing kelas melakukan proses belajar dengan melakukan perlakuan yang berbeda selanjutnya melakukan *posttest* yang bertujuan untuk

mengukur sejauh mana kemampuan akhir dan hasil belajar peserta didik.

Tabel 3. Hasil Posttest

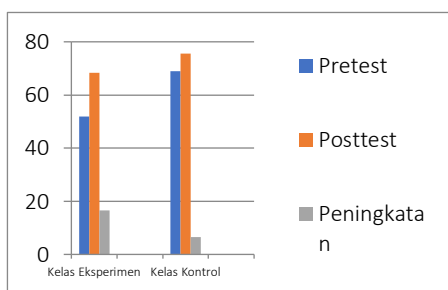
Variabel	Posttest	
	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
N	24	24
Nilai Tertinggi	93	97
Nilai Terendah	43	47
Mean	68,25	75,5
SD	15,50	15,40
SD ²	240,25	237,16

Berdasarkan tabel 3. diatas menunjukkan hasil *posttest* dari kedua kelas. Terlihat bahwa hasil kelas eksperimen dengan jumlah anak 24 orang memperoleh nilai tertinggi 93 dan nilai terendah 43. Dari nilai kelas eksperimen diperoleh rata-rata nilai sebesar 68,25, standar deviasi 15,50 dan nilai varians 240,25. Sedangkan kelas kontrol dengan jumlah anak 24 orang memperoleh nilai tertinggi 97 dan nilai terendah 47. Dari nilai kelas kontrol diperoleh rata-rata nilai sebesar 75,5, standar deviasi 15,40 dan nilai varians 237,16.

Dari penelitian yang telah dilakukan pada kedua kelas sampel, terlihat bahwa nilai rata-rata kelas eksperimen setelah menerapkan penggunaan media *Power Point* dengan model *Discovery Learning* lebih tinggi dibandingkan pada awal pemberian test. Hasil uji normalitas dan uji homogenitas pada kedua kelas sampel, berdistribusi normal dan memiliki varians yang homogen, sehingga untuk pengujian hipotesis digunakan *N-Gain* dan didapatkan $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $2,23 > 2,013$ dengan demikian maka hipotesis diterima.

Hasil pengukuran tes hasil belajar kedua kelas tersebut diklasifikasikan berdasarkan data perbandingan hasil belajar peserta didik yang dapat dilihat pada gambar dibawah ini.

Gambar 1. Hasil Perbandingan hasil belajar



Tujuan dilakukannya analisis data pada penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *Power Point* dengan menggunakan model *Discovery Learning* terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran temati terpadu di kelas IV Sekolah Dasar. Sebelum melakukan uji hipotesis terlebih dahulu melakukan uji normalitas dan uji homogenitas.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dengan uji *liliefors* untuk menguji apakah ada data yang diperoleh berasal dari data yang berdistribusi normal atau tidak pada taraf 5% atau 0,05.

hasil uji normalitas kedua kelompok sampel penelitian dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas Pretest dan Posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol

Kelas		L ₀	L _{tabel}	N	Ket
Ekspe rimen	Pre- test	0,0068	0,181	24	Normal
	Post- test	0,0531	0,181	24	Normal
Kontr ol	Pre- test	0,048	0,181	24	Normal
	Post- test	0,0129	0,181	24	Normal

Tabel 4. diatas dapat dilihat bahwa $L_0 < L_{tabel}$, maka sampel berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas yang digunakan adalah uji Fisher/uji-F. Sesudah dilakukan perhitungan, maka diperoleh data *Pretest* dan *Posttest* dari kedua kelas sampel tersebut. Berikut hasil uji homogenitas pada kedua kelompok sampel penelitian dapat dilihat dari tabel berikut ini.

Tabel 5 Hasil Uji Homogenitas Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Jenis Tes	Varian		F _{hitung}	F _{tabel}	Ket.
	Kontr ol	Eksperim en			
Pretes t	114,96	128,99	1,12	1,93	Hom ogen
Postte st	116,19	135,75	1,17	1,93	Hom ogen

Pada *pretest* kelas kontrol didapatkan bahwa $F_{hitung} < F_{tabel} = 1,12 < 1,93$ maka *pretest* memiliki variansi yang **homogen (sama)**. Dan *posttest* kelas eksperimen didapatkan bahwa $F_{hitung} < F_{tabel} = 1,17 < 1,93$ maka *posttest* memiliki variansi yang **homogen (sama)**. Dari uji homogenitas kedua sampel kelas disimpulkan bahwa sebaran data hasil *Pretest* dan *Posttest* memiliki variansi yang homogen pada taraf signifikan 5%.

c. Uji Hipotesis

Setelah dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas, diketahui nilai *Pretest* dan *Posttest* peserta didik pada kedua kelas sampel berdistribusi normal dan memiliki variansi yang homogen. Selanjutnya untuk menguji hipotesis digunakan rumus uji-t.

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{s \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}} \text{ dimana : } S = \sqrt{\frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2}}$$

(Lestari & Yudhanegara, 2017:280-282)

Kriteria : terima Hipotesis jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ untuk $\alpha = 0,05$

Diketahui :

$$\begin{aligned}
 \bar{X}_1 &= 75,5 & S_1^2 &= 116,19 \\
 n_1 &= 24 \\
 \bar{X}_2 &= 68,25 & S_2^2 &= 135,75 \\
 n_2 &= 24 \\
 S &= \sqrt{\frac{(n_1-1)S_1^2 + (n_2-1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2}} = \sqrt{\frac{(24-1)116,19 + (24-1)135,75}{24 + 24 - 2}} \\
 &= \sqrt{\frac{(23)116,19 + (23)135,75}{24 + 24 - 2}} = \sqrt{\frac{2672,37 + 3122,25}{46}} \\
 &= \sqrt{\frac{5794,62}{46}} \\
 &= \sqrt{125,97} = 11,22
 \end{aligned}$$

Selanjutnya digunakan rumus sebagai berikut :

$$t = \frac{75,5 - 68,25}{11,22 \sqrt{\frac{1}{24} + \frac{1}{24}}} = \frac{7,25}{11,22 \sqrt{0,084}} = \frac{7,25}{11,22 \times 0,29} = \frac{7,25}{3,25} = 2,23$$

Dari daftar distribusi t dengan taraf nyata 0,05 dan dk = 46, diperoleh $t_{tabel} = 2,013$ sedangkan $t_{hitung} = 2,23$ berarti H_1 diterima dan H_0 ditolak. Dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik yang diajarkan dengan menggunakan media *Power Point* menggunakan model *Discovery Learning* dengan hasil belajar peserta didik yang hanya menggunakan model *Discovery Learning* pada pembelajaran tematik terpadu dikelas IV Sekolah Dasar.

2. Pembahasan

proses pembelajaran pada kelompok eksperimen menggunakan media *Power Point* dengan model *Discover Learning* sedangkan pada kelas kontrol hanya menggunakan model *Discovery Learning* saja. Dimana berdasarkan uji hipotesis yang telah dilakukan diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $2,23 > 2,013$. Berikut ini akan dijelaskan gambaran pembelajaran dikelas eksperimen yang diajar menggunakan media *Power Point* menggunakan model *Discovery Learning* dan gambaran pembelajaran hanya dengan menggunakan model *Discovery Learning*.

1. Pembelajaran di kelas Eksperimen

Pembelajaran di kelas eksperimen dilakukan pada kelas IV_b SDN 05 Lunang. Pelaksanaan pembelajaran tema 8 subtema 3 pembelajaran 3 dilaksanakan pada tanggal 16 Maret 2022 dimulai dari pukul 07.30-11.00 wib. Sedangkan pelaksanaan tema 8 subtema 3 pembelajaran 4 dilaksanakan pada tanggal 17 maret 2022 dimulai dari pukul 07.30-11.00 wib. Pembelajaran yang dilaksanakan di kelas eksperimen ini mengajarkan dengan menggunakan media *Power Point* menggunakan model *Discovery Learning*. Dalam pembelajaran yang menerapkan penggunaan media *Power Point* menggunakan model *Discovery Learning* dapat melibatkan peserta didik secara aktif dengan menemukan sendiri konsep atau prinsip dalam proses pembelajaran. Hal ini juga disesuaikan dengan pendapat ahli yang mengatakan bahwa model *Discovery Learning* merupakan satu model yang dikembangkan dengan cara siswa belajar aktif dengan menemukan sendiri, menyelidiki sendiri, sehingga diperoleh hasil yang tahan lama dalam ingatan siswa itu sendiri dan bisa mendorong siswa berpikir kritis (Hamalik dalam Istikomah, dkk: 2017).

Pelaksanaan penggunaan media *Power Point* dengan menggunakan model *Discovery Learning* dalam pembelajaran menerapkan enam langkah-langkah yang dikemukakan oleh Darmawan dan Din (2018: 115-118) yaitu "1) *Stimulation*, 2) *Problem Statement*, 3) *Data Collection*, 4) *Data Processing*, 5) *Verification*, 6) *Generalization*".

1. *Stimulation*

Stimulasi ini berfungsi untuk menyediakan kondisi interaksi belajar yang dapat mengembangkan dan membantu peserta didik dalam mengeksplorasi bahan.

2. *Problem Statement*

Peserta didik diberikan kesempatan untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin permasalahan yang relevan dengan bahan pelajaran, lalu salah satunya dipilih dan dirumuskan dalam bentuk hipotesis.

3. *Data Collection*

Peserta didik diberi kesempatan untuk mengumpulkan informasi yang relevan, membaca literatur, mengamati objek, melakukan menonton video yang ada pada media *Power Point*, dan sebagainya. Dengan demikian, peserta didik dapat belajar secara aktif untuk menemukan suatu yang berhubungan dengan permasalahan yang dihadapi. Kegiatan ini dapat dilakukan secara berkelompok, dimana siswa dibagi menjadi 5 kelompok yang terdiri dari 5-6 peserta didik dalam satu kelompok.

4. *Data Processing*

Peserta didik mengolah data dan informasi yang telah diperoleh baik melalui menonton video, mengamati lingkungan sekitar, dan sebagainya, lalu ditafsirkan. Semua informasi hasil bacaan, menonton video, mengamati, dan sebagainya semua diolah, diacak, diklarifikasikan dan ditabulasi bahkan bila perlu dihitung dengan cara tertentu serta ditafsirkan pada tingkat kepercayaan tertentu.

5. *Verification*

Peserta didik melakukan pemeriksaan secara cermat untuk membuktikan benar atau tidaknya hipotesis yang ditetapkan dengan hasil akhir, dihubungkan dengan hasil data *processing*.

6. *Generalization*

Peserta didik menarik sebuah kesimpulan yang dapat dijadikan prinsip umum dan berlaku untuk semua kejadian atau masalah yang sama, dengan memperhatikan hasil verifikasi.

Pemberian media *Power Point* dan model *Discovery Learning* dapat menumbuhkan motivasi belajar, semangat belajar, serta merangsang peserta didik berperan aktif pada proses pembelajaran karena guru tidak menyajikan pelajaran secara langsung tetapi melibatkan peserta didik secara aktif untuk menemukan dan menyelidiki sendiri, sehingga peserta didik akan memiliki pemahaman yang berasal dari hasilnya sendiri. Pemahaman yang dibangun sendiri oleh peserta didik akan lebih tahan lama dalam ingatannya, karena pemahaman tersebut didapatkan melalui proses mental peserta didik. Proses mental disini yaitu mengamati, memahami, menggolong-golongkan, membuat dugaan, menjelaskan dan membuat kesimpulan.

Temuan tersebut sesuai dengan kelebihan yang dimiliki oleh model *Discovery Learning*. Menurut Faisal

(2014: 109-111) kelebihan dari model *Discovery Learning* adalah sebagai berikut:

1. Membantu siswa untuk mengembangkan kesiapan serta penguasaan keterampilan dalam proses kognitif; (2) Siswa memperoleh pengetahuan secara individual sehingga dapat dimengerti dan mengendap dalam pikirannya; (3) Dapat membangkitkan motivasi dan gairah belajar siswa untuk belajar lebih giat lagi; (4) Memberikan peluang untuk berkembang dan maju sesuai dengan kemampuan dan minat masing-masing; dan (5) Memperkuat dan menambah kepercayaan pada diri sendiri dengan proses menemukan sendiri karena pembelajaran berpusat pada siswa dengan peran guru yang sangat terbatas.

Dan adapun Menurut Kurweni Uket dan Budi Permana, 2016:268 (dalam Moh Zaiful Rosyid, dkk. 2019:80-81) kelebihan media pembelajaran *Power Point* yaitu:

(1) Memudahkan pengguna membuat *slide* persentasi, (2) dilengkapi dengan beragam *tools*, (3) *template* bervariasi, (4) Dapat di-*Export* ke PDF, (5) memiliki fitur kolaborasi, (6) Terdapat Fitur *Cloud Service*, (7) Fitur *authoring* sangat *Advanced*.

Kelebihan yang dimiliki oleh media *Power Point* dan model *Discovery Learning* tersebut dapat dijadikan acuan untuk penggunaan media *Power Point* dan model *Discovery Learning* dalam pembelajaran tematik terpadu yang diajarkan di Sekolah Dasar.

2. Pembelajaran di Kelas Kontrol

Pembelajaran di kelas kontrol dilakukan pada kelas IV A SD 05 Lunang. Pelaksanaan pembelajaran tema 8 subtema 3 pembelajaran 3 dilaksanakan pada tanggal 17 Maret 2022 dimulai dari pukul 07.30- 11.00 wib. Sedangkan pelaksanaan pembelajaran tema 8 subtema 3 pembelajaran 4 dilaksanakan pada tanggal 18 Maret 2022 dimulai dari pukul 07.30- 11.00 wib. Pembelajaran yang dilaksanakan di kelas eksperimen ini mengajarkan dengan menggunakan model *Discovery Learning* saja. Dalam pembelajaran yang menerapkan model *Discovery Learning* saja dapat melibatkan peserta didik menemukan sendiri konsep atau prinsip dalam proses pembelajaran. Hal ini juga disesuaikan dengan pendapat ahli yang mengatakan bahwa model *Discovery Learning* merupakan satu model yang dikembangkan dengan cara peserta didik belajar aktif dengan menemukan sendiri, menyelidiki sendiri, sehingga diperoleh hasil yang tahan lama dalam ingatan siswa itu sendiri dan bisa mendorong siswa berpikir kritis (Hamalik dalam Istikomah, dkk: 2017).

Pelaksanaan menggunakan model *Discovery Learning* dalam pembelajaran menerapkan enam langkah-langkah yang dikemukakan oleh Darmawan dan Din (2018: 115-118) yaitu "1) *Stimulation*, 2) *Problem Statement*, 3) *Data Collection*, 4) *Data Processing*, 5) *Verification*, 6) *Generalization*".

1. Stimulation

Stimulasi ini berfungsi untuk menyediakan kondisi interaksi belajar yang dapat mengembangkan dan membantu peserta didik dalam mengeksplorasi bahan.

2. Problem Statement

Peserta didik diberikan kesempatan untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin permasalahan yang relevan dengan bahan pelajaran, lalu salah satunya dipilih dan dirumuskan dalam bentuk hipotesis.

3. Data Collection

Peserta didik diberi kesempatan untuk mengumpulkan informasi yang relevan, membaca literatur, mengamati objek, dan sebagainya. Dengan demikian, peserta didik dapat belajar secara aktif untuk menemukan suatu yang berhubungan dengan permasalahan yang dihadapi. Kegiatan ini dapat dilakukan secara berkelompok, dimana siswa dibagi menjadi 5 kelompok yang terdiri dari 5-6 peserta didik dalam satu kelompok.

4. Data Processing

Peserta didik mengolah data dan informasi yang telah diperoleh baik melalui bacaan, mengamati lingkungan sekitar, dan sebagainya, lalu ditafsirkan. Semua informasi hasil bacaan, mengamati, dan sebagainya semua diolah, diacak, diklarifikasikan dan ditabulasi bahkan bila perlu dihitung dengan cara tertentu serta ditafsirkan pada tingkat kepercayaan tertentu.

5. Verification

Peserta didik melakukan pemeriksaan secara cermat untuk membuktikan benar atau tidaknya hipotesis yang ditetapkan dengan hasil akhir, dihubungkan dengan hasil data *processing*.

6. Generalization

Peserta didik menarik sebuah kesimpulan yang dapat dijadikan prinsip umum dan berlaku untuk semua kejadian atau masalah yang sama, dengan memperhatikan hasil verifikasi.

Dengan demikian pembelajaran di kelas kontrol yang diajar menggunakan model *Discovery Learning* saja mengakibatkan siswa menjadi jenuh dalam pembelajaran di kelas karena hanya sedikit siswa yang mengeluarkan pendapatnya. Dalam proses pembelajaran di kelas kontrol terlihat masih ada beberapa siswa yang tidak mengikuti pembelajaran dengan serius. Hal ini menunjukkan bahwa siswa di kelas kontrol kurang fokus dibandingkan siswa di kelas eksperimen dalam proses pembelajaran, sehingga berdampak pada hasil belajar siswa di kelas kontrol lebih rendah dari hasil belajar siswa di kelas eksperimen.

Berdasarkan analisa data yang diperoleh setelah penelitian, terdapat pengaruh yang signifikan antara penguasaan materi pada Tema 8 Subtema 3 Pembelajaran 3 dan 4 siswa kelompok eksperimen yang menggunakan media *Power Point* dan model *Discovery Learning* dengan kelompok kontrol yang hanya menggunakan model *Discovery Learning* yang terlihat pada perbedaan hasil belajar siswa yang diajar. Hal ini dapat dilihat pada tes awal dan akhir siswa yang diberikan kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Data hasil belajar diperoleh skor maksimal kelas eksperimen di awal adalah 87 dan pada akhir tes mendapatkan nilai 93 dan skor minimal pada awal tes mendapatkan nilai 37 dan pada tes akhir mendapatkan nilai 43 sedangkan nilai rata-rata kelas eksperimen pada awal tes adalah 51,79 dan pada tes akhir adalah 68,25.

Tingginya perolehan nilai pada kelas eksperimen dikarenakan pada proses pembelajaran dengan

menggunakan media *Power Point* dan model *Discovery Learning* diawali dengan pemberian rangsangan sehingga menimbulkan kebingungannya, kemudian dilanjutkan untuk tidak memberikan generalisasi, agar timbul keinginan untuk menyelidiki sendiri. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh signifikan penerapan penggunaan media *Power Point* dengan menggunakan model *Discovery Learning* terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik terpadu di kelas IV SDN 05 Lunang.

D. SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa yang diajarkan dengan menggunakan media *Power Point* dan Model *Discovery Learning* mengalami peningkatan yang cukup baik pada pembelajaran tematik terpadu pada tema 8 subtema 3 pembelajaran 3 dan 4 di kelas IV SDN 05 Lunang. Hal tersebut dibuktikan dari hasil uji hipotesis dengan taraf signifikansi 0,05 diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $2,23 > 2,013$. Nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ menunjukkan hasil belajar pada pembelajaran tematik terpadu pada tema 8 subtema 3 pembelajaran 3 dan 4 kedua kelas berbeda secara signifikan.

DAFTAR RUJUKAN

Buku

- [1] Abdul, Majid, *Strategi Pembelajaran*, Bandung, PT Remaja Rosdakarya, 2014.
- [2] Arikunto, Suharsimi, *Prosedur Penelitian Pendekatan Praktik*, Jakarta, Rineka Cipta, 2014.
- [3] Darmawan, Deni & Din, Wahyudin, *Model Pembelajaran Di Sekolah*, Bandung, PT Remaja Rosdakarya, 2018.
- [4] Hosnan, *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21*. Jakarta, Ghalia Indonesia, 2014.
- [5] Rosyid, Moh Zaiful, dkk, *Ragam Media Pembelajaran*, Malang, CV Literasi Nusantara Abadi, 2019.
- [6] Rusman, *Pembelajaran Tematik Terpadu*, Jakarta, PT Raja Grafindo Persada, 2015.
- [7] Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung, Alfabeta, 2015.
- [8] Wati, Ega Rima, *Ragam Media Pembelajaran*, Kata Pena, Solusi Distributor, 2016

Jurnal

- [9] Amelia, Kiki, "Pengaruh Model Kooperatif Learning Tipe Make A Match Terhadap Hasil Belajar Tematik Terpadu Kelas IV SDN Gugus I Kec. Guguk", *Jurnal Pendidikan Tambusai*, Vol 4, No 3.
- [10] Meilinda, Risa, "Pengaruh Model Kooperatif Learning Tipe Make A Match Terhadap Hasil Belajar Tematik Terpadu Kelas IV SD", *Jurnal Pendidikan Tambusai*, Vol 4, No. 3
- [11] Reinita. 2020. *Peningkatan Hasil Belajar Tematik Terpadu dengan Model Problem Based Learning di Sekolah Dasar*. 4(2), 88–96.
- [12] Reinita. 2019. *Pengaruh Penerapan Model Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa*

Pada Pembelajaran Pkn di Kelas V SDN 02 Aur Kuning Bukittinggi The Effect of Application of Discovery Learning Model on Student Learning Outcomes in Pkn Learning in Class V SDN 02 Aur Kuning Bukittinggi. 3(40), 13–24.

- [13] Reinita. 2019. Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dengan Model Problem Based Learning Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 3(4), 2113–2117. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v3i4.242>
- [14] Reinita, Miaz, Y., & Waldi, A. (2019). The effect of jurisprudential inquiry model on civics learning outcomes of elementary students. *Journal of Advanced Research in Dynamical and Control Systems*, 11(7), 788–794.
- [15] Sabilah, A., Farhan, A., Wahyudi, S., & Lubis, A. (2022). PENERAPAN MEDIA POWER POINT TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA DI SEKOLAH DASAR. *Jurnal Elementary*, 5(1), 41–44. <https://doi.org/10.31764/elementary.v5i1.6469>