

## UPAYA MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENGAJAR GURU DENGAN CARA MENGGUNAKAN POWERPOINT DI SD NEGERI NO 097803 TANJUNG MARIAH T.P.2015 /2016

Rosalina Tamba

NIP. 196406141986042002

SD Negeri No 097803 Tanjung Mariah Kabupaten Simalungun

### ABSTRAK

Media pembelajaran sangat beraneka ragam dan setiap media memiliki karakteristik masing-masing yang berbeda satu dengan yang lainnya. *Powerpoint* merupakan sebuah software yang dibuat dan dikembangkan oleh perusahaan Microsoft dan merupakan salah satu program berbasis multimedia.

Pemahaman siswa tentang materi benda dan perubahan wujud benda dapat dilakukan dengan menggunakan metode pembelajaran praktek membuat contoh bentuk benda dari media powerpoint dan perubahan wujudnya serta diskusi kelompok

Ketuntasan belajar klasikal yang dicapai siswa kelas III SD No 097803 Tanjung Mariah pada pokok bahasan benda dan perubahan wujud benda sebesar 75,86 % lebih besar dari indikator yang ditentukan pada penelitian ini.

**Kata Kunci :** Keterampilan Mengajar, Media Powerpoint, IPA

### PENDAHULUAN

#### 1. Latar Belakang

*Powerpoint* merupakan *software* yang dibuat dan dikembangkan oleh perusahaan Microsoft dan merupakan salah satu program berbasis multimedia yang terdiri dari beberapa unsur, yaitu slide, teks, gambar, bidang-bidang warna yang dapat dikombinasikan dengan latar belakang yang telah tersedia (Daryanto, 2010:145). Aplikasi ini sangat banyak digunakan, apalagi oleh kalangan perkantoran dan pebisnis, para pendidik, peserta didik, dan *trainer* untuk presentasi.

Pada umumnya *Microsoft Office Power Point* digunakan untuk presentasi dalam *classical learning*, karena *Microsoft Office Power Point* merupakan program

aplikasi yang digunakan untuk kepentingan presentasi. Berdasarkan pola penyajian yang telah dikemukakan sebelumnya bahwa *Microsoft Office Power Point* yang digunakan untuk presentasi dalam *classical learning* disebut *personal presentation*. *Microsoft Office Power Point* pada pola penyajian ini digunakan sebagai alat bantu bagi guru untuk menyampaikan materi dan kontrol pembelajaran terletak pada guru.

Permasalahan pembelajaran IPA yang ditemukan peneliti yaitu kegiatan pembelajaran kurang mengaktifkan siswa dan kurang mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran serta penerapan model pembelajaran yang inovatif. Permasalahan juga terjadi pada siswa yaitu kurangnya keaktifan siswa dalam bertanya dan mengemukakan pendapat, kurangnya aktivitas siswa dalam diskusi sehingga kurang melibatkan diri dalam diskusi kelompok, kurangnya ketertarikan siswa mengikuti kegiatan pembelajaran sehingga kurang memperhatikan penjelasan guru, dan siswa cepat merasa bosan saat mengikuti kegiatan pembelajaran IPA. Permasalahan tersebut berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa. Data hasil belajar mata pelajaran IPA pada siswa kelas III SD Negeri 097803 Tanjung Mariah Kabupaten Simalungun T.P.2015/ 2016.

Menunjukkan bahwa jumlah siswa kelas III 12. Dari 12 siswa masih ada siswa 8 orang memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan yaitu 70. Data hasil belajar juga menunjukkan bahwa nilai terendah yang diperoleh siswa adalah 48 dan nilai tertinggi adalah 89 dengan rata-rata kelas 70.

Model pembelajaran *scramble* mampu mengatasi permasalahan pembelajaran IPA sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran IPA di SD. Selain menerapkan model

pembelajaran, peneliti menggunakan media pembelajaran untuk mendukung yaitu *powerpoint*. Media *powerpoint* mampu menggabungkan semua unsur seperti teks, animasi, gambar, grafik dan suara menjadi satu kesatuan penyajian sehingga mengakomodasi sesuai modalitas siswa (Arsa, 2007:6-4). Melalui media tersebut, kegiatan pembelajaran lebih menarik, materi pembelajaran dapat dirancang, baik dari sisi pengorganisasian materi maupun cara penyajiannya sehingga siswa menjadi lebih aktif di kelas dan kualitas pembelajaran IPA dapat meningkat. Dari Uraian latar belakang permasalahan pembelajaran IPA yang terjadi pada guru, maka penulis tertarik untuk mengkaji dan menganalisis metode pembelajaran *scramble* berbasis *powerpoint*. Adapun yang menjadi judul PTK ini adalah "Upaya Meningkatkan Keterampilan Mengajar Guru Dengan Cara Menggunakan Powerpoint di SD Negeri No 097803 Tanjung Mariah. T.P.2015 /2016"

## 1.2 Perumusan Masalah

Bagaimanakah meningkatkan pemahaman siswa pada materi benda dan perubahan wujud benda?

## 1.3 Tujuan

Meningkatkan pemahaman siswa kelas III SD Negeri No 097803 Tanjung Mariah Kab : Simalungun dalam materi perubahan wujud benda.

## 1.4 Manfaat

### 1. Bagi Siswa :

- a. Memberi motivasi dalam mengubah pandangan, perilaku siswa dalam belajar IPA.
- b. Memberi kesempatan berpikir logis, kritis, dan kreatif belajar materi perubahan wujud benda melalui pembelajaran mendemonstrasikan hasil kesimpulan yang telah di susun di depan kelas. Dengan demikian para siswa dapat saling tukar pendapat tentang hasil kesimpulannya itu.

### 2. Bagi Guru :

- a. Melalui PTK ini guru dapat memperbaiki dan meningkatkan mutu pembelajaran untuk membantusiswa dalam menguasai materi Perubahan Wujud Benda.
  - b. Mendorong guru untuk selalu kreatif dalam menciptakan media

pembelajaran inovatif yang murah, mudah dan bermanfaat bagi siswa, agar KBM berhasil.

- c. Meningkatkan pemahaman guru tentang karakter siswa.

### 3. Bagi sekolah :

- a. Tercipta suasana belajar yang kondusif
- b. Meningkatkan efektifitas dan efisiensi pembelajaran di sekolah
- c. Membantu meningkatkan mutu pembelajaran di sekolah khususnya pelajaran IPA

## TINJAUAN PUSTAKA

### A. Kerangka Pemikiran

#### 2.1. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Belajar

Belajar sangat dipengaruhi oleh beberapa faktor. Anitah, et.al (2011:2.7) menjelaskan bahwa faktor tersebut dapat dikelompokkan menjadi dua kelompok yaitu faktor dari dalam diri siswa (*intern*) dan faktor dari luar diri siswa (*ekstern*):

- a. Faktor dari dalam siswa yang mempengaruhi belajar antara lain kecakapan, minat, bakat, usaha, motivasi, perhatian, kelemahan dan kesehatan, serta kebiasaan siswa.
- b. Faktor dari luar diri siswa yang mempengaruhi belajar antara lain lingkungan fisik dan non fisik (termasuk suasana kelas dalam belajar, seperti riang gembira, menyenangkan), lingkungan sosial budaya, lingkungan keluarga, program sekolah (termasuk dukungan komite sekolah), guru, pelaksanaan pembelajaran dan teman sekolah.

Indikator keterampilan guru yang diamati dalam pembelajaran IPA melalui model pembelajaran *scramble* berbasis *powerpoint*, sebagai berikut:

- a. Membuka kegiatan pembelajaran dengan media kartu dan *powerpoint* (keterampilan membuka pelajaran);
- b. Menggunakan media *powerpoint* (keterampilan mengadakan variasi dengan media *powerpoint*);
- c. Menjelaskan konsep pembelajaran (keterampilan menjelaskan konsep pembelajaran);
- d. Mengajukan pertanyaan kepada siswa (keterampilan bertanya);
- e. Mengorganisasikan siswa dalam kelompok diskusi (keterampilan

- mengelola kelas dalam bentuk kelompok);
- f. Memberi kesempatan kepada siswa untuk mengerjakan kartu soal (keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil untuk mengerjakan kartu soal);
  - g. Memberikan penilaian terhadap hasil kerja siswa (keterampilan mengajar kelompok kecil dan perorangan);
  - h. Memberi penguatan (keterampilan memberi penguatan);
  - i. Menutup kegiatan pembelajaran (keterampilan menutup pelajaran).

## 2.2. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan (Suprijono, 2009:12). Sedangkan, menurut Hamalik (2006:30), apabila seseorang telah belajar akan terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dan dari tidak mengerti menjadi mengerti. Perubahan tingkah laku tersebut dapat dikatakan sebagai hasil belajar. Bloom (dalam Rifa'i dan Anni, 2009:86) menyampaikan tiga ranah sebagai perubahan perilaku sebagai hasil belajar, yaitu pengetahuan (kognitif), keterampilan (psikomotorik) dan penguasaan nilai-nilai atau sikap (afektif).

## 2.3. Media *Powerpoint* Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki peran penting proses pembelajaran untuk tercapainya tujuan pembelajaran. Media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti perantara, yaitu perantara sumber pesan ke penerima pesan (Hamdani, 2011:243).

Media pembelajaran sangat beraneka ragam dan setiap media memiliki karakteristik masing-masing yang berbeda satu dengan yang lainnya. Adapun jenis dan karakteristik media pembelajaran menurut Anitah (2011: 6.17-6-30) akan dijabarkan, sebagai berikut:

### a. Media Visual

Media visual adalah media yang hanya dapat dilihat dengan menggunakan indera penglihatan. Media visual terdiri atas media yang dapat diproyeksikan (*projected visual*) dan media yang tidak dapat diproyeksikan (*non projected*

*visual*). Media yang dapat diproyeksikan adalah media yang menggunakan alat proyeksi sehingga membutuhkan aliran listrik dan ruangan yang cukup memadai. Di sekolah modern sudah menggunakan LCD dengan bantuan komputer sehingga lebih menarik karena mampu menampilkan berbagai hal terkait kompetensi yang akan dicapai. Sedangkan media yang tidak dapat diproyeksikan dapat berupa gambar, grafik, kartun, poster, dan bagan. Pengadaan media ini tidak memerlukan biaya yang mahal, tetapi memerlukan perawatan yang baik agar tidak rusak karena media ini hanya dapat digunakan pada materi tertentu.

### b. Media Audio.

Media audio adalah media yang mengandung pesan dalam bentuk auditif (hanya dapat didengar) yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa untuk mempelajari bahan ajar. Media ini relatif murah, mudah diproduksi dan bervariasi, merangsang partisipasi aktif pendengar, dan dapat menjangkau sasaran yang luas. Contoh media audio, yaitu kaset audio, CD audio, dan radio.

### c. Media Audiovisual.

Media audiovisual merupakan kombinasi antara media audio dan media visual. Media ini lebih lengkap dan lebih optimal dalam penyajian dibandingkan jenis media lainnya. Media ini dapat menggabungkan semua unsure media menjadi satu kesatuan penyajian sehingga lebih menarik dan memberikan kemudahan bagi siswa untuk belajar. Contoh media audiovisual adalah video, televisi, soundslide, dan program CD interaktif. Pemilihan media akan berpengaruh terhadap keberhasilan dalam melaksanakan proses pembelajaran sehingga harus sesuai dengan kompetensi yang akan dicapai, sifat-sifat bahan ajar yang akan disampaikan, strategi pembelajaran yang digunakan, dan sistem evaluasi.

Sanjaya (dalam Hamdani, 2011:257) menjelaskan kriteria pemilihan media dengan kata ACTION yang dijabarkan, sebagai berikut.

- a. Access, artinya kemudahan akses untuk memperoleh media;
- b. Cost, artinya biaya yang dikeluarkan untuk penggunaan media harus seimbang dengan manfaatnya;
- c. Technology, artinya ketersediaan teknologinya dan kemudahan dalam penggunaannya;
- d. Interactivity, artinya mampu menghadirkan komunikasi dua arah atau interaktivitas;
- e. Organization, artinya dukungan organisasi atau lembaga dan cara pengorganisasiannya;
- f. Novelty, artinya media yang dipilih adalah media yang baru karena media yang lebih baru biasanya lebih menarik dan lebih baik.

Berdasarkan uraian mengenai media pembelajaran, disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan dalam proses pembelajaran agar materi pelajaran tidak disampaikan secara verbalitis sehingga dapat menciptakan pembelajaran yang menarik bagi siswa. Setiap media memiliki karakteristik masing-masing, sehingga dalam memilih media perlu menyesuaikan dengan kompetensi yang akan dicapai, sifat bahan ajar, ketersediaan media, dan kemampuan guru dalam menggunakannya. Media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah media *powerpoint* yang termasuk dalam media audiovisual.

### Media Powerpoint

*Powerpoint* merupakan sebuah software yang dibuat dan dikembangkan oleh perusahaan B. Microsoft dan merupakan salah satu program berbasis multimedia (Daryanto, 2010:145). Program ini dikelompokkan dalam program *Microsoft Office* yang memiliki beberapa unsur rupa berupa slide, teks, gambar, bidang-bidang warna yang dapat dikombinasikan dengan latar belakang yang telah tersedia.

Suyanto (dalam Siddiq et.al, 2007:6-6) menjelaskan langkah-langkah pengembangan media *powerpoint*, sebagai berikut:

- a. Membuat peta konsep keilmuan;
- b. Menyusun peta konsep pokok bahasan konsep keilmuan;

- c. Menyusun sub konsep yang lebih rinci dari pokok bahasan yang akan disampaikan;
- d. Menyusun konsep-konsep yang akan disampaikan;
- e. Menyusun isi atau penjelasan dari setiap konsep;
- f. Menyusun gambar, grafik, chart, dan visual lainnya.

Daryanto (2010:145) juga mengemukakan kelebihan *powerpoint*, sebagai berikut:

- a. Penyajiannya menarik karena ada permainan warna, huruf, dan animasi, baik animasi teks maupun gambar atau foto;
- b. Lebih merangsang anak untuk mengetahui lebih jauh informasi tentang bahan ajar yang tersaji;
- c. Pesan informasi secara visual mudah dipahami peserta didik;
- d. Tenaga pendidik tidak perlu banyak menerangkan bahan ajar yang sedang disajikan;
- e. Dapat diperbanyak sesuai kebutuhan dan dapat dipakai secara berulang-ulang;
- f. Dapat disimpan dalam bentuk data optic atau magnetic sehingga praktis untuk dibawa kemana-mana.

## PELAKSANAAN

### 3.1. Lokasi dan Waktu

PTK dilaksanakan di SD Negeri No 097803 Tanjung Mariah Kab : Simalungun Tahun ajaran 2015/2016. Waktu pelaksanaan bulan Oktober 2016 sampai bulan November 2016.

### 3.2. Subyek Penelitian

Subyek penelitian ini adalah siswa SD Negeri No 097803 Tanjung Mariah Kab : Simalungun Tahun ajaran 2015/2016 kelas III. Jumlah siswa adalah 12 orang terdiri dari 2 siswa putra dan 10 siswa putri.

### 3.3. Prosedur

#### SIKLUS I

##### Refleksi Awal

Kelemahan siswa kelas III SD Negeri No 097803 Tanjung Mariah Kab : Simalungun Tahun ajaran 2015/2016 dalam belajar IPA adalah bab perubahan wujud benda. Menurut pengalaman tahun-tahun sebelumnya adalah kurangnya kemampuan menghafal siswa

pada istilah dan materi secara keseluruhan. Hal ini disebabkan karena siswa tidak berhadapan langsung dengan obyek yang sedang dipelajarinya. Oleh karena itu setelah diidentifikasi alternatif tindakan yang dianggap tepat adalah praktek membuat contoh perubahan wujud benda padat menjadi cair dan padat menjadi gas, dan juga praktek membuat perubahan wujud benda dengan menggunakan powerpoint.

#### Perencanaan

- a. Indikator : Nilai ketuntasan klasikal belajar siswa kelas III SD Negeri No 097803 Tanjung Mariah Kab : Simalungun Tahun ajaran 2015/2016 pada pokok bahasan perubahan wujud benda mencapai 70 %.
- b. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

#### RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : SD Negeri No 097803 Tanjung Mariah  
Mata Pelajaran: IPA  
Kelas/Semester: III/1  
Materi Pokok : Perubahan Wujud Benda  
Waktu : 2 x 35 menit / Pertemuan 1  
Metode: Ceramah dan praktek

- A. Standar Kompetensi :**  
Memahami beragam sifat dan perubahan wujud benda serta berbagai cara penggunaan benda berdasarkan sifatnya
- B. Kompetensi Dasar**  
Mengidentifikasi wujud benda padat
- C. Tujuan Pembelajaran :**  
Siswa dapat memahami tentang kesimpulan tentang sifat benda padat dan perubahannya.

**Karakter siswa yang diharapkan :**  
Disiplin , Rasa hormat dan perhatian, Tekun, Tanggung jawab

#### D. Materi Essensial

- Benda
- Sifat berbagai wujud benda
- Sifat benda padat

#### E. Media Belajar

- Buku SAINS SD Relevan Kelas III

- Pensil, penghapus pensil, plastisin, kotak pensil dan rautan
- Plastisin/clay
- Es batu
- Kapur barus

#### F. Rincian Kegiatan Pembelajaran Siswa

##### Kegiatan awal (5 menit):

- Guru bertanya kepada siswa apa contoh benda padat, cair, gas. Dari jawab siswa guru bertanya lagi bagaimana proses perubahan wujud zat yang mereka ketahui. Kemudian dari jawaban siswa tersebut guru akan memasukkan materi tentang benda padat

##### Kegiatan inti (50 menit) :

- Guru menjelaskan tentang benda
- Guru menjelaskan tentang contoh benda padat
- Guru menjelaskan tentang perubahan wujud padat menjadi cair
- Guru memandu siswa untuk mempraktekkan proses perubahan bentuk benda jika mendapatkan perlakuan tertentu. Dengan menggunakan plastisin dan tanah liat.
- Guru menjelaskan tentang sifat-sifat benda padat
- Guru menyuruh siswa untuk membentuk plastisin yang telah mereka sediakan, untuk membuktikan bahwa benda padat dapat berubah bentuk jika ada perlakuan tertentu.
- Guru menyuruh siswa mendemonstrasikan kesimpulan hasil praktek yang telah disusun oleh masing-masing kelompok
- Guru menarik kesimpulan dari kegiatan, bahwa bentuk benda padat tetap, tidak mengikuti bentuk wadahnya.
- Guru Menarik kesimpulan dari kegiatan bahwa bentuk benda padat dapat diubah dengan perlakuan tertentu
- Guru menyuruh siswa mendemonstrasikan kesimpulan hasil praktek yang telah disusun oleh masing-masing kelompok.

Kegiatan akhir (15 menit) :

- Guru memberikan kesimpulan dari kegiatan bahwa sifat benda padat tidak di pengaruhi oleh wadahnya. Akan tetapi bentuk benda padat dapat diubah dengan perlakuan tertentu
- Guru memberikan tugas kepada siswa tentang perubahan wujud zat.

## VI. Penilaian

- Keaktifan siswa dalam praktek pembentukan plastisin menjadi sebuah bentuk benda.

### Refleksi Siklus I

Setelah dilakukan aksi dikelas, beberapa hal yang dicatat oleh guru adalah:

1. Siswa kurang disiplin waktu sehingga waktu yang tersedia lebih banyak terpakai untuk membuat perubahan bentuk benda daripada untuk diskusi. Upaya untuk memperbaiki pada siklus II adalah membatasi waktu yang akan di pakai untuk membuat perubahan bentuk benda, sehingga para siswa akan membuatnya dengan cepat dan tepat.
2. Suasana kelas agak ribut ketika siswa mencari pasangan. Keributan dipicu karena siswa saling berebut pasangan. Upaya yang dilakukan dalam siklus II adalah membuat jadwal tukar pasangan di karton dan dipasang dipapan tulis.
3. Setting kelas/tempat duduk masih menyulitkan siswa bergerak. Upaya yang dilakukan adalah dengan mengatur tempat duduk yang memudahkan siswa bergerak pindah.

## 2. SIKLUS II

### Perencanaan

- a. Indikator : Nilai ketuntasan klasikal belajar siswa kelas III SD pada pokok bahasan perubahan wujud benda mencapai 70 %.
- b. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

### RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah :SD Negeri No 097803 Tanjung

Mariah

Mata Pelajaran : IPA

Kelas/Semester : III/1

Materi Pokok : Benda

waktu : 2 x 35 menit /

Pertemuan 2

Metode : Praktek dan  
Diskusi

### A. Standar Kompetensi :

Memahami beragam sifat dan perubahan wujud benda serta berbagai cara penggunaan benda berdasarkan sifatnya

### B. Kompetensi Dasar

Mengidentifikasi wujud benda padat, cair, dan gas memiliki sifat tertentu

### C. Tujuan Pembelajaran :

Siswa dapat kesimpulan tentang sifat benda padat, cair dan gas

**Karakter siswa yang diharapkan :  
Disiplin , Rasa hormat dan perhatian, Tekun, Tanggung jawab**

### D. Materi Essensial

Benda

Perubahan berbagai wujud benda

- Mencair
- Membeku
- menguap

### E. Media Belajar

- Buku SAINS SD Relevan Kelas III
- Pensil, penghapus pensil, Powerpoint, kotak pensil dan rautan
- Es batu
- Kapur barus

### F. Rincian Kegiatan Pembelajaran Siswa

Kegiatan awal ( 5 menit ):

- Guru bertanya kepada siswa apa tentang perubahan wujud benda (mencair, membeku, dan menyublim). Dari jawaban siswa guru bertanya lagi bagaimana proses perubahan wujud zat itu bias terjadi. Kemudian dari jawaban siswa tersebut guru akan memasukkan materi tentang perubahan wujud benda.
- Kegiatan inti (50 menit) :
- Guru menjelaskan tentang pengertian mencair, membeku, dan menyublim
- Guru memberikan beberapa contoh benda yang dapat mencair, membeku dan menyublim.
- Guru memandu siswa untuk mempraktekkan proses perubahan

wujud zat dengan menggunakan es batu dan kapur barus

- Guru memandu siswa untuk mempraktekkan proses perubahan wujud zat dengan es batu, kapur barus.
- Guru menyuruh siswa untuk membacakan hasil diskusi prakteknya di depan kelas Siswa memberikan tanggapan tentang hasil diskusi dari kelompok yang lain.
- Guru membantu siswa dalam memperbaiki hasil diskusi yang kurang tepat.

Kegiatan akhir (15 menit) :

- Guru menarik kesimpulan dari perubahan wujud benda.
- Guru memberikan kuis kepada siswa untuk mengukur tingkat pemahaman siswa tentang materi yang telah di ajarkan.

#### G. Penilaian:

Kuis (datanya hanya untuk acuan guru melihat perkembangan pemahaman siswa setelah beberapa pertemuan, nilai tidak dipakai sebagai indikator keberhasilan PTK)

- Guru membuat ulangan harian pada siswa.

Ketepatan siswa dalam menyebutkan perubahan wujud benda dibawah ini:

1. Padat → cair =
2. Cair → padat =
3. Cair → gas =
4. Gas → cair =
5. Padat → gas =

#### VI. Penilaian

Ulangan harian

Instrumen Penilaian Ulangan Harian

### HASIL DAN PEMBAHASAN

#### Hasil dan Pembahasan

Hasil dari kegiatan ini cukup baik dan memuaskan. Hal ini dibuktikan dari hasil angket yang diberikan siswa, tanggapan dari rekan/ mitra, dan nilai ulangan harian siswa.

##### 1. Nilai Ulangan Harian

Dari hasil nilai ulangan harian terbukti bahwa kegiatan praktek dan diskusi berpasangan mampu menuntaskan kegiatan belajar. Nilai ketuntasan klasikal siswa sebesar 75,86 % melebihi standar

indikator keberhasilan yang sudah ditetapkan di awal penelitian.

2. Angket instrumen Keaktifan siswa dan tanggapan terhadap penerapan sistem pembelajaran inovatif (pembuatan contoh perubahan bentuk benda dari powerpoint dan diskusi kelompok)

Dari angket Instrumen keaktifan siswa dan tanggapan terhadap penerapan sistem pembelajaran membuat powerpoint diperoleh gambaran sebagai berikut. Perubahan suasana pembelajaran siswa secara umum menjadi baik dan kondusif. Perubahan suasana belajar ini dapat dibuktikan dengan tingginya nilai dari jawaban angket. Berdasarkan jawaban soal dalam angket tentang ketertarikan belajar dan menumbuhkan semangat, ternyata 87,1% menyatakan setuju. Sedangkan model pembelajaran ini sangat setuju dapat meningkatkan konsentrasi dan keterlibatan dalam belajar dari awal sampai akhir secara serius dalam suasana santai sesuai dengan jawaban soal angket sebesar 75,8 % . Dengan membuat model sel dari clay pada model pembelajaran ini, siswa setuju merasa mendapatkan pengetahuan yang mudah diingat dan berkesan secara mendalam karena dengan praktek ini siswa langsung menyusun memori tentang susunan, bentuk dan fungsi dari organel sel yang dibuatnya 86,1%. Sebanyak 89,5% siswa setuju juga jika mereka dapat terhindarkan dari kebosanan, tekanan dan ancaman dalam belajar dengan menemukan sesuatu yang baru dalam mempelajari struktur sel. Dengan pembelajaran model ini siswa menyetujui jika merasa diteguhkan bahwa untuk menguasai materi pelajaran diperlukan upaya/jerih payah. Hal ini dibuktikan dari jawaban angket sebesar 75,7%

Dari metode yang digunakan yaitu diskusi berpasangan, rata-rata siswa menyukai metode ini. Hal ini dapat dilihat dari angket yang diisi siswa. Dari pertanyaan tentang diskusi berpasangan membuat mereka dapat memperoleh pengetahuan dengan mudah dijawab sebesar 86,1 %. Metode ini membuat 86,1 % mendapatkan pengetahuan dengan mudah. Sebesar 72,3 % siswa merasa menemukan pengalaman baru dalam belajar. Metode diskusi berpasangan diyakini oleh 82,6 % siswa lebih efektif daripada membaca sendiri

dan dapat membebaskan siswa dari kebosanan. Sedangkan suasana yang menyenangkan dengan media dan metode seperti ini disetujui oleh 86,1% siswa. Ide-ide kreatif dan inovatif sangat dinantikan oleh siswa dalam belajar materi-materi yang lain. Hal tersebut ditunjukkan oleh jawaban angket sebesar 93%. Dari kegiatan ini kita dapat melihat adanya beberapa hasil yang dicapai.

#### **a. Peningkatan penguasaan konsep**

Peningkatan penguasaan konsep tentang perubahan wujud benda dapat dilihat dari hasil nilai test siswa. Peningkatan nilai ini membuktikan bahwa pembelajaran dengan menggunakan metode praktek membuat bentuk benda dari bahan clay, dan dilanjutkan dengan presentasi dapat meningkatkan konsep pada diri siswa tentang benda dan perubahan wujud bendanya. Hal ini disebabkan karena siswa membuat sendiri bentuk tersebut, sehingga dalam diri siswa terjadi proses merekam obyek yang dipelajarinya. Selama proses membuat bentuk benda dan praktek memperhatikan perubahan wujud benda, siswa langsung mengingat bagaimana bentuk. Kemudian saat diskusi, siswa belajar mentransfer apa yang dibacanya kepada siswa lain. Hal ini menyebabkan siswa semakin paham apa yang dibacanya. Sedangkan siswa dari kelompok lain juga belajar menerima informasi dengan baik dan melatih konsentrasinya. Pemahaman ini semakin dimantapkan ketika pendemonstrasian per kelompok dikelas. Jika ini dilakukan oleh beberapa kelompok secara berulang-ulang, maka terjadilah "Peneguhan Konsep" dalam diri siswa, sehingga siswa benar-benar paham tanpa harus membuka buku lagi.

#### **b. Perubahan Suasana Belajar**

Pembelajaran akan berjalan efektif, jika siswa berada dalam keadaan yang menyenangkan. Pembelajaran menyenangkan menurut Dave Meir dalam buku *Menjadi Guru yang Mengajar Secara menyenangkan* (2004:17) adalah pembelajaran yang suasana belajarnya dalam keadaan gembira. Suasana pembelajaran yang penuh kegembiraan berarti bangkitnya minat, adanya keterlibatan penuh, serta terciptanya makna, pemahaman (penguasaan atas materi yang dipelajari), dan nilai yang

membahagiakan pada diri siswa. Komponen-komponen pembelajaran yang menyenangkan tersebut di atas ternyata pada praktek pembuatan bentuk benda dan praktek perubahan wujud benda dari clay ini dialami dan dirasakan selama pembelajaran, sehingga siswa menjadi gembira, yang terbukti dari tingginya nilai jawaban angket. Model pembelajaran praktek membuat model sel dengan bahan clay berlangsung dalam suasana gembira, berarti dapat disimpulkan pembelajaran dengan model ini merupakan pembelajaran yang menyenangkan. Menurut, Susilowarno : 2007, kelebihan penerapan inovasi pembelajaran seperti ini adalah memberi kesempatan siswa untuk bertanya, berdiskusi, menyelidiki, bereksperimen dalam suasana yang aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan. Media pembelajaran yang digunakan dapat memberikan pengalaman konkret, memotivasi siswa belajar, serta mempertinggi daya serap dan retensi belajar siswa. Penerapan metode ini akan dinilai berhasil apabila dihasilkan siswa – siswa yang terlibat berpikir aktif dalam setiap kegiatan kelas, berani mengajukan pertanyaan dan jawabannya, maupun mengajukan gagasan dan pendapat, mampu dan berani menilai hasil/ membuktikan sesuatu, serta mampu memecahkan masalah yang dihadapinya.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

### **5.1. Simpulan**

1. Pemahaman siswa tentang materi benda dan perubahan wujud benda dapat dilakukan dengan menggunakan metode pembelajaran praktek membuat contoh bentuk benda dari media powerpoint dan perubahan wujudnya serta diskusi kelompok
2. Ketuntasan belajar klasikal yang dicapai siswa kelas III SD No 097803 Tanjung Mariah pada pokok bahasan benda dan perubahan wujud benda sebesar 75,86 % lebih besar dari indikator yang ditentukan pada penelitian ini.

### **5.2. Saran**

Dengan melihat besarnya manfaat PTK untuk peningkatan hasil belajar



siswa, maka guru perlu melakukan PTK. Disamping guru juga dapat melakukan inovasi pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa dan membantu peningkatan motivasi belajar dan hasil belajar siswa.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Anitah W, Sri dkk. 2011. Strategi Pembelajaran di SD. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Daryanto, 2010. Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran, Yogyakarta: Gava Media.
- Hamdani. 2010. Strategi Belajar Mengajar Bandung: CV Pustaka Setia.
- Hamdani. 2011. Strategi Belajar Mengajar. Bandung: Pustaka Setia.
- Hernawan, Asep Herry, dkk. 2008. Pengembangan Kurikulum dan pembelajaran. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Mikarsa, dkk. 2007. Pendidikan Anak di SD. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Oktaria, Ike. 2012. Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Microsoft powerpoint untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar IPA Siswa. Jakarta : Bumi Aksara.
- Suyatno. 2009. Menjelajah Pembelajaran Inovatif. Sidoarjo: Massmedia.
- Suhani. 2003. Metodologi Penelitian Pendidikan. Jakarta : Bumi Aksara.
- Winataputra, Udin S dkk. 2004. Strategi Belajar Mengajar . Jakarta: Universitas Terbuka . 2011.