

**UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MELALUI PENERAPAN MEDIA  
*Power Point* PADA PROSES PEMBELAJARAN IPA DI KELAS VII.C SMPN 2 KOTA  
BENGKULU PADA SEMESTER GANJIL TAHUN PELAJARAN 2018/2019**

Nurlaili<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Kota Bengkulu

E-mail: [nurlailisabri@gmail.com](mailto:nurlailisabri@gmail.com)

**ABSTRACT**

The aims of the study is to see the effect of using power point media on student learning outcomes. Student interest and attention to the subject matter will be further increased during the course of the learning process, that is the way of presentation and delivery of subject matter is made more attractive by using various media, such as using power point as a media through computer devices and Liquid Crystal Display (LCD). The user of this media, will create a lively and interesting learning process than the usage of white board. So that by using power points, it can increase interest in learning process, which will have an impact on increasing learning outcomes.

**Keywords:** *Power point, Learning outcomes, motivation, interest in learning.*

**PENDAHULUAN**

Kegiatan pembelajaran sering tidak bergairah karena kurangnya minat dan aktifitas dari peserta didik. Mereka lebih banyak pasif, duduk manis dan sesekali pamit keluar dengan alasan yang lumrah. Meskipun mereka berada dalam kelas, tapi apa yang disampaikan oleh guru sering berlalu begitu saja tanpa mereka perhatikan dengan serius, tidak dicerna apalagi dianalisa untuk diterapkan dan dikembangkan. Hari-hari mereka dalam kelas lebih banyak mereka lalui sekedar formalitas yang memang harus dijalani. Semuanya itu sering ditemukan dalam proses pembelajaran dengan menerapkan sistem konvensional, yang hanya terfokus pada guru sebagai sumber informasi dan menggunakan papan tulis semata sebagai media pembelajaran. Sehingga metode ceramah akan menjadi pilihan utama dalam penyampaian materi ajar, yang cenderung bersifat monoton, dan mengabaikan pengetahuan awal siswa. Untuk itu diperlukan suatu proses dengan pendekatan belajar dengan bantuan media belajar yang lebih menarik, sehingga dapat meningkatkan minat dan motivasi, serta prestasi belajar.

Sebenarnya minat dan perhatian peserta didik selama proses pembelajaran dapat saja lebih difokuskan terhadap materi pelajaran, bila saja cara penyajian dan penyampaian materi pelajaran dibuat lebih

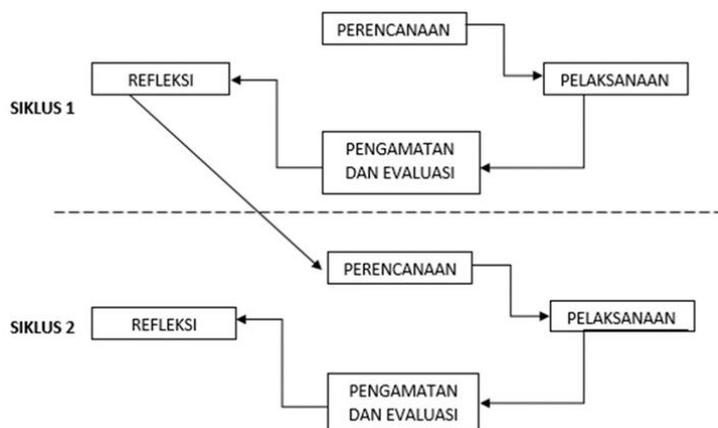
menarik dengan menggunakan media. Menurut Djamarah dan Zain (2007), “media merupakan alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pembelajaran”. Sedangkan Sadiman, Arief S (2009) menyatakan bahwa “media atau bahan adalah perangkat lunak (*software*) berisi pesan atau informasi pendidikan yang biasa disajikan dengan mempergunakan peralatan”. Dan dalam penelitian ini penulis menggunakan media power point melalui perangkat komputer dan *Liquid Crystal Display* (LCD).

Menurut Miarso, Yusuf (1986), “media yang dirancang dengan baik dalam batas tertentu dapat merangsang timbulnya semacam dialog internal dalam diri siswa yang belajar”. Yang berarti terjadinya komunikasi antara siswa dengan media atau secara tidak langsung antara siswa dengan sumber pesan. Media dikatakan berhasil membawakan pesan belajar bila kemudian terjadi perubahan kualitas dalam diri peserta didik. Dan dengan menggunakan media *power point* jelas lebih menarik bila hanya menggunakan media papan tulis, karena: 1) tulisannya akan lebih jelas dan mudah dibaca, ketimbang tulisan tangan di papan tulis, 2) dalam menampilkan gambar jauh lebih bagus dan mudah dimengerti, karena gambarnya dibuat melalui komputer, 3) objek asli dapat ditampilkan melalui foto, yang tidak mungkin

dilakukan bila menggunakan media papan tulis, 4) penggunaan waktu sangat efektif karena materi sudah dalam bentuk siap, 5) tampilan power point dapat dilengkapi atau diselingi dengan animasi-animasi sebagai penyegar untuk menghilangkan kejenuhan.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang waktu pelaksanaan dimulai Bulan Agustus sampai Desember 2018, dan dilakukan secara bertahap, yaitu tahapan persiapan, pelaksanaan, dan penyusunan laporan penelitian. Adapun tempat penelitian ini dilakukan ditempat penulis bertugas yaitu SMP Negeri 2 Kota Bengkulu, dengan subyek penelitiannya adalah peserta didik kelas VII.C yang berjumlah 32 orang. Adapun pendekatan yang digunakan dalam penelitian tindakan ini adalah pendekatan kualitatif. Artinya,



Instrumen yang digunakan adalah berupa tes yang berfungsi untuk mendapatkan nilai sebagai hasil belajar yang dicapai peserta didik setelah melalui proses pembelajaran. Penelitian Tindakan Kelas ini hanya dilakukan dalam dua siklus, karena dengan pelaksanaan penelitian sebanyak dua siklus, sudah didapatkan data yang cukup valid tentang pengaruh penggunaan media *power point* terhadap hasil belajar Mata Pelajaran IPA.

Tahapan-tahapan yang dilakukan pada siklus tindakan adalah sebagai berikut : (1). Perencanaan : Pertama yang dilakukan dalam penelitian ini adalah perencanaan sebagai langkah awal tindakan. Adapun perencanaan yang penulis lakukan adalah sebagai berikut : Merumuskan permasalahan untuk dicari solusinya. Permasalahan yang

penelitian ini dilakukan karena ditemukan permasalahan yaitu masih rendahnya hasil belajar dan tingkat ketuntasan yang dicapai oleh peserta didik. Permasalahan ini ditindaklanjuti melalui inovasi dalam penggunaan media pembelajaran, dari biasa menggunakan papan tulis ke media *power point*. Kegiatan tersebut dilaksanakan, diamati/didata dan kemudian dianalisis serta direfleksikan. Hasil revisi kemudian diterapkan kembali pada siklus berikutnya.

Pada penelitian ini menerapkan model Stephen Kemmis dan Mc. Taggart yang diadopsi oleh Arikunto (2002), dengan menggunakan model sistem spiral refleksi dengan tahapan-tahapannya adalah: 1) perencanaan, 2) pelaksanaan, 3) pengamatan dan evaluasi, dan 4) refleksi. Adapun tahapan-tahapan tersebut dapat digambarkan seperti berikut ini:

melatarbelakangi penelitian ini adalah banyaknya peserta didik yang tidak bisa mencapai KKM atau tidak tuntas dalam pembelajaran, karena dari hasil ulangan nilai mereka tidak bisa mencapai 70 sebagai KKM yang telah ditetapkan. Merumuskan tujuan pemecahan permasalahan dengan melakukan inovasi sebagai tindakan. Dalam penelitian ini penulis merencanakan untuk melakukan tindakan inovasi dalam proses pembelajaran, khususnya dalam penggunaan media pembelajaran sebagai media penyampaian informasi, yaitu dari semula memanfaatkan media papan tulis (*white board*), beralih menggunakan media *power point*.(2). Merumuskan indikator keberhasilan penerapan media *power point* dalam proses pembelajaran. Indikator keberhasilan penerapan tindakan ini penulis tetapkan bila

terjadi peningkatan jumlah ketuntasan belajar mencapai 75% , artinya 75% dari keseluruhan peserta didik berhasil mencapai KKM. (3). Merumuskan langkah-langkah kegiatan penelitian. Adapun langkah-langkah yang diterapkan dalam penelitian ini ada beberapa tahap, yaitu: Menyiapkan perangkat pembelajaran. Menyiapkan materi pelajaran yang akan disampaikan dalam bentuk *power point*.

Menyiapkan peralatan pendukung yang dibutuhkan, seperti komputer (*notebook*) dan LCD serta perangkat penyambungan sumber listrik. Menyampaikan materi pelajaran melalui media *power point*. Mengadakan ulangan untuk mengetahui hasil belajar yang dicapai peserta didik. Mengamati dan mengolah data hasil ulangan untuk mengetahui tingkat ketuntasan belajar peserta didik.

#### Pelaksanaan

Proses pembelajaran pada siklus tindakan diadakan dua siklus dengan dua kali pertemuan tatap muka dengan menggunakan media *power point*. Sedangkan pelaksanaan ulangan dilakukan di awal pada proses pembelajaran pada minggu berikutnya, dengan jumlah soal sebanyak 25 buah dalam bentuk objektif dengan waktu 45 menit. Ulangan ini dimaksudkan untuk mendapatkan data sebagai hasil dari proses pembelajaran pada siklus tindakan.

#### Pengamatan dan Evaluasi

Pada tahap ini dilakukan pengamatan dan evaluasi selama proses pembelajaran dan membandingkan dengan proses pembelajaran sebelumnya, yang mencakup aktifitas pembelajaran dan terutama pengaruhnya terhadap hasil belajar peserta didik yang diperoleh melalui tes objektif.

#### Refleksi

Pada tahap ini dilakukan pengkajian terhadap data atau hasil yang diperoleh dari pengamatan dan evaluasi. Serta pengkajian kelemahan selama proses tindakan. Hasilnya digunakan sebagai rekomendasi untuk pelaksanaan tindakan berikutnya.

Dari hasil tindakan yang dilakukan ternyata belum mencapai indikator yang ditetapkan, hal ini kemungkinan tempo penyampaian materi yang agak cepat. Dan pada siklus II, penulis merencanakan untuk melakukan tindakan perbaikan sebagai penyempurnaan dari proses pembelajaran sebelumnya, yaitu dengan memperlambat tempo penyampaian materi pelajaran. Sehingga peserta didik punya lebih banyak waktu untuk mencerna materi pelajaran

#### HASIL PENELITIAN

Pada kondisi awal proses pembelajaran mata pelajaran IPA, dengan menggunakan *white board* sebagai media pembelajaran maka didapat hasil belajar seperti yang ada pada tabel 1 berikut ini.

Tabel 1. Hasil Belajar Pada Kondisi Awal (Pra-Siklus)

NO	PARAMETER	JUMLAH	PERSENTASE (%)
	Tuntas	20	62,5
	Tidak Tuntas	12	37,5
	Jumlah	32	100
	Nilai Rata-rata	68,25	

Berdasarkan data pada tabel diatas, bahwa dari 32 orang peserta didik kelas VII.C, hanya 20 orang atau 62,5% yang tuntas atau mencapai KKM. Sedangkan yang tidak tuntas yaitu dengan jumlah 12 orang atau mencapai 37,5%, dengan nilai rata-rata keseluruhannya 68,25, yang masih dibawah KKM.

#### Siklus I

Proses pembelajaran pada siklus I ini diadakan dua kali pertemuan tatap muka dengan menggunakan media *power point*. Pada pertemuan pertama membahas tentang Kingdom Monera dan Protista kemudian dilanjutkan pada pertemuan kedua tentang Fungi, Lumut, dan Paku. Sedangkan pelaksanaan ulangan dilakukan di awal pada proses pembelajaran pada minggu berikutnya,

dengan jumlah soal sebanyak 25 buah dalam bentuk objektif dengan waktu 45 menit. Ulangan ini dimaksudkan untuk mendapatkan data sebagai hasil dari proses pembelajaran pada siklus I dengan menerapkan media *power point*.

Dibandingkan dengan proses pembelajaran sebelumnya, maka pada proses pembelajaran dengan menggunakan media

*power point* ini, peserta didik merasa lebih tertarik, ini terbukti mereka lebih serius memperhatikan kelayar monitor yang ditampilkan. Banyak juga yang bertanya dan berkomentar, sehingga proses pembelajaran agak lebih menarik. Adapun hasil belajar yang diperoleh pada siklus I ini dari hasil ulangan, dapat diamati pada tabel.2 berikut ini.

Tabel 2. Hasil Belajar Pada Siklus 1

NO	PARAMETER	JUMLAH	PERSENTASE (%)
	Tuntas	21	65,6
	Tidak Tuntas	11	34,4
Jumlah		32	100
Nilai Rata-rata		69,88	

### Siklus II

Proses pembelajaran pada siklus II ini diadakan dua kali pertemuan tatap muka dengan menggunakan media *power point* dan dilengkapi dengan *print out* materi pelajaran yang dibagikan untuk setiap peserta didik. Pada pertemuan pertama membahas tentang Kingdom Plantae, serta dilanjutkan pada pertemuan kedua tentang Kingdom Animalia. Sedangkan pelaksanaan ulangan dilakukan di awal pada proses pembelajaran pada minggu berikutnya, dengan jumlah soal sebanyak 25 buah dalam bentuk objektif dengan waktu 45 menit. Ulangan ini dimaksudkan untuk mendapatkan data sebagai hasil dari proses pembelajaran pada siklus II.

Dibandingkan dengan proses pembelajaran sebelumnya, maka pada proses pembelajaran di siklus II ini, didapat hasil belajar antara tingkat ketuntasan dengan nilai rata-rata kelas tidak sinkron atau berbanding terbalik. Tingkat ketuntasannya menurun dari 21 peserta didik yang tuntas (65,6%) pada siklus I, menjadi 19 peserta didik (59,4%) pada siklus II. Sementara untuk nilai rata-rata kelas terjadi peningkatan menjadi 71,38, yang pada siklus I hanya 69,88.

Adapun hasil belajar yang diperoleh pada siklus 2 ini, dapat diamati pada tabel 3 berikut

Tabel 3. Hasil Belajar Pada Siklus 2

NO	PARAMETER	JUMLAH	PERSENTASE (%)
	Tuntas	19	59,4
	Tidak Tuntas	13	40,6
Jumlah		32	100
Nilai Rata-rata		71,38	

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini dilakukan sebagai solusi dalam mengantisipasi kenyataan pada kondisi awal, yaitu rendahnya daya serap para peserta didik terhadap IPA. Berdasarkan tabel 1, terbukti bahwa hanya 20 peserta didik yang tuntas dari

32 jumlah keseluruhannya, dengan persentase 62,5% dan nilai rata-rata kelas 68,25 yang masih di bawah KKM.

Menindaklanjuti data pada kondisi awal ini, maka pada siklus I dilakukan inovasi dalam proses pembelajaran, khususnya dalam

penggunaan media pembelajaran, yang awalnya menggunakan papan tulis (*white board*) beralih menggunakan media *power point*. Dari hasil pembelajaran pada siklus I dengan menggunakan *power point*, dapat dilihat pada tabel 2. Bila dibandingkan dengan kondisi awal sesuai tabel 1, maka pada siklus I ini terjadi sedikit peningkatan, yaitu yang awalnya hanya 20 peserta didik yang tuntas (62,5%), naik menjadi 21 dari 32 jumlah keseluruhan, atau dengan persentase 65,6%. Tetapi hasil ini belum bisa mencapai indikator yang telah ditetapkan yaitu 75%. Begitu juga nilai rata-rata masih sedikit dibawah KKM dengan capaian 69,88. Berdasarkan data pada siklus I, maka penelitian dilanjutkan pada siklus II dengan kembali melakukan inovasi, yaitu dengan memperlambat tempo proses

pembelajaran, yang pada siklus I dirasa sedikit agak cepat.

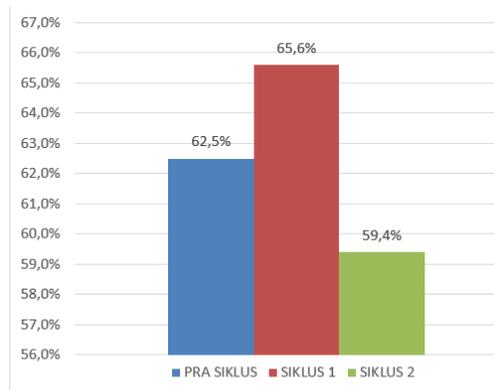
Adapun hasil yang diperoleh pada siklus II ini dapat dilihat pada tabel 3. Ternyata tindakan yang dilakukan pada siklus 2 ini, hasilnya berbeda dari siklus sebelumnya. Pada siklus I terjadi sedikit peningkatan baik tingkat ketuntasan maupun nilai rata-rata kelas. Namun tidak demikian dengan hasil belajar pada siklus II, yaitu terjadinya penurunan tingkat ketuntasan dari 65,6% pada siklus I, menjadi 59,4%, yang berarti turun 6,2%. Sedangkan untuk nilai rata-rata kelas terjadi peningkatan, walaupun tidak signifikan, namun dapat mencapai di atas KKM yaitu 71,38, yang pada siklus sebelumnya hanya 69,88, yang berarti naik 1,5 poin. Untuk lebih jelasnya perhatikan tabel 4 berikut ini.

Tabel 4. Hasil Belajar

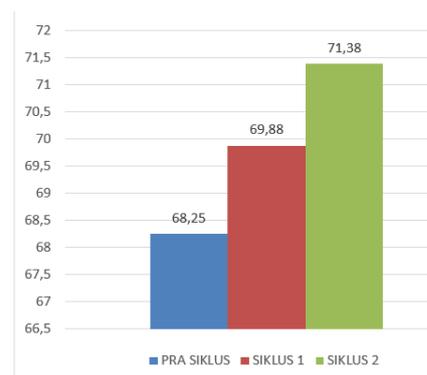
NO	PARAMETER	HASIL BELAJAR		
		PRA SIKLUS	SIKLUS 1	SIKLUS 2
1	Ketuntasan	62,5	65,6	59,4
2	Nilai Rata-rata Kelas	68,25	69,88	71,38

Berikut ini merupakan Grafik Persentase Ketuntasan dan Nilai Rata-rata hasil belajar peserta didik kelas VII C dengan

menggunakan media *power point* dalam proses pembelajaran IPA.



Grafik 1. Persentase Ketuntasan



Grafik 2. Nilai Rata-rata Kelas

## SIMPULAN

Penerapan media *Power point* dalam proses pembelajaran Mata Pelajaran IPA kelas VII C SMP Negeri 2 Kota Bengkulu, tidak dapat meningkatkan hasil belajar, karena dari data hasil belajar yang diperoleh, meskipun

terjadi sedikit peningkatan nilai rata-rata kelas di atas KKM, namun tingkat ketuntasan masih jauh di bawah indikator, yang berarti tidak bisa mencapai indikator penelitian. Meskipun penerapan media *power point* tidak bisa meningkatkan hasil belajar secara keseluruhan

pada peserta didik kelas VII C SMPN 2 Kota Bengkulu, namun dapat meningkatkan hasil belajar sebagian peserta didik, hal ini terbukti naiknya nilai rata-rata kelas yang mencapai di atas KKM.

#### SARAN

Bagi Para Guru : Untuk mendapatkan proses pembelajaran yang lebih baik dan menarik dalam mencapai hasil belajar seperti yang tertuang dalam tujuan pembelajaran, guru hendaknya menggunakan media berbasis teknologi, seperti media *power point*, karena kegiatan pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien. Sedangkan Bagi Pihak Sekolah Agar selalu mendorong para guru untuk menciptakan proses pembelajaran yang berbasis teknologi, salah satu diantaranya dengan memanfaatkan media *power point* dengan kreasi yang bervariasi. Selalu berupaya meningkatkan ketersediaan media pembelajaran berbasis teknologi secara memadai, seperti peralatan komputer berupa *lap top* atau *notebook* dan LCD. Hal ini sangat membantu guru dalam menciptakan proses pembelajaran yang efektif dan kreatif.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2002. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rieke Cipta.
- Djamarah & Zain A. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta. Rieke Cipta.
- Miarso, Yusuf H. 1986. *Teknologi Komunikasi Pendidikan : Pengertian dan Penerapannya di Indonesia*. Jakarta. Rajawali.
- Sadiman, Arief S. 2006. *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada Suprihatiningrum, J. (2016). *Strategi Pembelajaran Teori dan Aplikasi*. AR-RUZZ Media. Jogjakarta.
- Suprijono, A. (2009). *Cooperative Learning*. Pustaka Pelajar. Yogyakarta.
- Suryani, N., & Agung, L. (2012). *Strategi Belajar Mengajar*. Ombak. Yogyakarta.