



PEMANFAATAN MEDIA POWER POINT UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV SD NEGERI 2 KUNDISARI

Joko Setyo¹, Satriani.DH², Reni Astuti Latif³

¹ PGSD, SD Negeri 2 Kundisari

Email: jokosetyo521@gmail.com

² PGSD, Universitas Negeri Makassar

Email: satriani.dh@gmail.com

³ PGSD, Universitas Negeri Makassar

Email: reniastutylatif14@gmail.com

Artikel info	Abstrak
<i>Received; 6-01-2022</i> <i>Revised; 19-01-2022</i> <i>Accepted; 28-01-2022</i> <i>Published, 1-02-2022</i>	Dalam rangka menghadapi pembelajaran abad 21 seorang pendidik dituntut mampu menghadapi perubahan dan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Demi mewujudkan hal tersebut pemerintah mengadakan program profesi guru dalam jabatan yang mencakup kegiatan praktik pengalaman lapangan. Praktik Pengalaman Lapangan merupakan muara dari program pendidikan yang dilalui oleh calon pendidik profesional. Waktu pelaksanaan praktik pengalaman lapangan dimulai dari tanggal 20 Oktober 2021 sampai dengan 01 Desember 2021 bertempat di SD Negeri 2 Kundisari Kecamatan Kedu Kabupaten Temanggung Provinsi Jawa Tengah. Praktik pengalaman lapangan dilaksanakan tiga siklus. Siklus pertama dan kedua melibatkan siswa kelas IV. Siklus pertama menemukan kasus diantaranya siswa kurang aktif, siswa kurang percaya diri, terjadi blacklight dalam dokumentasi kegiatan pembelajaran, suara dari luar masuk rekaman. Siklus dua menemukan beberapa kasus yaitu, keterbatasan waktu, siswa kurang percaya diri, power point yang ditampilkan kurang maksimal. Siklus ketiga melibatkan siswa kelas II ditemukan beberapa kasus yaitu siswa tidak memperhatikan, video pembelajaran kurang menyeluruh. Setiap kasus telah dicarikan solusinya, hasil dari setiap tindakan secara keseluruhan tergolong berhasil.
Key words: <i>Abad 21, Pendidik</i> <i>Profesional,</i> <i>Kasus/Masalah..</i>	artikel global teacher professionl dengan akses terbuka dibawah lisensi CC BY-4.0



PENDAHULUAN

Media pembelajaran merupakan salah satu unsur terpenting dalam proses belajar mengajar selain metode pembelajaran. Secara umum, media pembelajaran merujuk pada segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan yang dapat meningkatkan atau mengembangkan cakrawala berpikir, perasaan, serta minat belajar pelajar atau peserta didik.

Selain itu, alat bantu mengajar juga digunakan oleh pengajar atau guru untuk menyampaikan informasi, merangsang minat, dan memfasilitasi proses pembelajaran. Pada awalnya, media pembelajaran hanya berupa media berbasis manusia dalam artian materi pembelajaran disampaikan melalui komunikasi lisan.

Namun, seiring dengan perjalanan sejarah media pembelajaran, sejarah perkembangan teknologi komunikasi, dan sejarah perkembangan teknologi informasi, kini media pembelajaran mencakup media berbasis manusia, media tercetak, media visual, media audio visual, dan media berbasis komputer. Komunikasi pembelajaran tidak lagi hanya mengandalkan komunikasi lisan, melainkan komunikasi online atau komunikasi multimedia.

Dalam proses belajar mengajar, media pembelajaran berfungsi untuk menyampaikan informasi dari pengajar atau guru kepada peserta didik atau pelajar. Agar dapat menyampaikan materi pembelajaran dengan baik maka media pembelajaran hendaknya memiliki karakteristik tertentu.

Secara umum, karakteristik media pembelajaran yang baik diantaranya adalah dapat meningkatkan motivasi peserta didik atau pelajar, menghindarkan peserta didik atau pelajar dari rasa bosan, memudahkan peserta didik atau pelajar untuk memahami materi pembelajaran, dan membuat proses belajar mengajar menjadi lebih sistematis. Jika kita pahami berbagai ciri-ciri media pembelajaran tersebut sejatinya mengandung harapan dampak penggunaan media pembelajaran bagi peserta didik atau pelajar.

Kajian tentang dampak penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar telah menarik minat pendidik sejak awal abad 20. Hal ini ditandai dengan adanya rekomendasi penggunaan gambar sebagai alat instruksi. Rekomendasi ini diberikan oleh penggagas teori connectionism yaitu Edward L. Thorndike.

Hasil kajian penggunaan media pembelajaran oleh para ahli kemudian dituangkan dalam berbagai teori media pembelajaran dengan tetap berakar pada berbagai teori belajar seperti teori behaviorisme, teori kognitivisme, serta teori pendidikan lainnya. Adapun teori media pembelajaran menurut para ahli diantaranya adalah sebagai berikut : 1)Teori Symbol Systems, teori sistem simbol pertama kali digagas oleh G. Salomon (1977) dan merupakan teori yang ditujukan untuk menjelaskan dampak media terhadap pembelajaran. Menurut Salomon, setiap media memiliki kemampuan untuk menyampaikan isi melalui sistem simbol tertentu. Lebih lanjut Salomon menyatakan bahwa efektivitas sebuah media bergantung pada kesesuaian dengan peserta didik atau pelajar, isi, dan tugas. 2)Teori Cognitive Flexibility, teori yang dikembangkan oleh R. Spiro, P. Feltovitch, dan R. Coulson (1990) ini menitikberatkan pada sifat pembelajaran dalam ranah yang kompleks dan tidak terstruktur. Teori fleksibilitas kognitif menegaskan bahwa pembelajaran yang efektif bergantung pada konteks. Selain itu, teori ini juga menekankan pentingnya pengetahuan yang dibangun dan karenanya peserta didik atau pelajar harus diberi kesempatan untuk mengembangkan representasi informasi mereka sendiri agar bisa belajar dengan baik. Teori ini berakar pada teori konstruktivisme dan berkaitan dengan teori sistem simbol dalam hal media dan interaksi pembelajaran. 3)Teori Conditions of Learning, teori kondisi pembelajaran yang dikemukakan oleh R. Gagne ini berpendapat bahwa terdapat beberapa jenis atau tingkatan pembelajaran yang berbeda. Pengelompokkan ini dimaksudkan karena setiap tingkatan pembelajaran memerlukan jenis instruksi yang berbeda. Gagne mengidentifikasi lima jenis kategori pembelajaran yaitu informasi verbal, keterampilan intelektual, strategi kognitif, keterampilan motorik, dan sikap. Perbedaan kondisi eksternal dan internal sangat penting bagi setiap jenis pembelajaran. Teori ini telah diterapkan dalam pelatihan militer serta ditujukan untuk menggambarkan peran teknologi instruksional dalam pembelajaran. 4)Teori E-Learning teori e-learning menggambarkan prinsip-prinsip ilmu kognitif pembelajaran multimedia yang efektif dengan menggunakan teknologi pendidikan elektronik. Hasil penelitian dan teori kognitif menunjukkan bahwa pemilihan modalitas multimedia yang sesuai secara bersamaan dapat meningkatkan pembelajaran. Teori ini merupakan pengembangan dari teori cognitive load yang dikembangkan oleh J. Sweller.

5)Teori Cognitive Load, melalui teori cognitive load, Sweller menyatakan bahwa pembelajaran terjadi paling baik dalam kondisi yang selaras dengan arsitektur kognitif manusia yang dapat dilihat melalui hasil penelitian eksperimental.[AdSense-B]. 6)Teori Cognitive Dissonance, teori disonansi kognitif yang juga merupakan salah satu teori efek media massa ini menyatakan bahwa terdapat kecenderungan bagi individu untuk mencari konsistensi diantara kognisi mereka. Ketika terdapat inkonsistensi antara sikap atau perilaku maka sesuatu harus dirubah untuk mengurangi disonansi. Dalam kasus dimana terdapat kesenjangan antara sikap dan perilaku, individu cenderung akan merubah sikap untuk mengakomodasi perilaku. 7)Teori Situated Learning, teori yang dikemukakan oleh J. Lave ini berpendapat bahwa pembelajaran yang terjadi merupakan fungsi dari berbagai kegiatan, konteks, dan budaya dimana pembelajaran itu terjadi. Berbeda dengan kegiatan pembelajaran dalam kelas, interaksi sosial merupakan komponen penting dalam pembelajaran bersituasi dimana peserta didik atau pelajar terlibat dalam komunitas praktek yang merupakan perwujudan dari keyakinan dan perilaku tertentu yang akan diakuisisi. Teori ini diterapkan dalam konteks kegiatan pembelajaran berbasis teknologi di sekolah yang menekankan pada keterampilan dalam memecahkan masalah.8) Teori Information Pick Up, teori yang digagas oleh J. Gibson ini berpendapat bahwa persepsi bergantung sepenuhnya pada informasi yang berada dalam rangkaian stimulus dan bukan berada pada sensasi yang dipengaruhi oleh kognisi. Menurut Gibson, persepsi merupakan konsekuensi langsung dari sifat lingkungan dan tidak melibatkan sebagai bentuk pemrosesan sensoris. Teori ini dikembangkan sebagian besar untuk sistem visual. Gibson kemudian membahas implikasi teori untuk meneliti gambar bergerak dan gambar tidak bergerak

Dewasa ini, berbagai macam aplikasi telah tersedia untuk menunjang kegiatan belajar mengajar. Mulai dari tahap persiapan, pelaksanaan sampai dengan evaluasi atau pelaporan kegiatan belajar mengajar kini dimudahkan dengan hadirnya beberapa aplikasi digital. Salah satunya yang umum digunakan oleh guru saat mengajar adalah penggunaan media power point.

Tidak bisa dipungkiri bahwa kunci utama dalam mengajar selain memiliki bekal cukup terhadap materi pembelajaran, pengkondisian peserta didik sangat menentukan keberhasilan kegiatan pembelajaran. Dalam beberapa kondisi, kemungkinan besar atau bahkan bisa dipastikan kegiatan pembelajaran gagal. Misalnya, peserta didik gaduh, ramai, tidak memperhatikan guru, bahkan mengacuhkannya. Pada mata pelajaran dan guru tertentu bahkan sering dinobatkan sebagai zona nyaman untuk tidur.

Tentu beberapa hal tersebut harus dihindari oleh guru. Sebagai seorang profesional, guru harus bisa menjalankan tugas dan fungsinya dalam mengajar. Nyatanya, tidak hanya cukup dengan mentransfer keilmuan saja pada peserta didik, banyak faktor yang harus dilakukan. Tidak bijaksana rasanya seandainya alasan kegagalan proses pembelajaran hanya dilimpahkan pada peserta didik yang tentu memiliki karakter variatif. Misalnya dengan beralibi, salah sendiri tidak memperhatikan !

Dalam situasi seperti itulah seorang guru harus berinovasi. Kunci utama suksesnya pembelajaran adalah ketertarikan peserta didik, baik terhadap materi, metode, guru, maupun media pembelajaran. Hingga saat ini, media pembelajaran yang masih menjadi primadona, khususnya ketika menggunakan metode ceramah, adalah penggunaan aplikasi presentasi berupa Microsoft office power point. Tentu konsekuensinya adalah harus didukung dengan sarana seperti Laptop, LCD Projector, speaker, dan tentu saja listrik.

Dengan menggunakan media presentasi power point, peserta didik bisa lebih tertarik terhadap kegiatan pembelajaran. Hal itu karena media presentasi pesan/materi yang akan disampaikan dikemas dalam sebuah program komputer. Materi yang dikemas tentu

disesuaikan, bisa berupa teks, gambar, animasi dan video yang dikombinasi dalam satu kesatuan yang utuh.

Pendidikan tidak dapat terlepas dari pembahasan tentang manusia yang memiliki kedudukan sebagai subjek dalam pendidikan. Sebagai subjek pendidikan, manusia memiliki banyak definisi salah satunya dijelaskan oleh Notonagoro yang mendefinisikan manusia sebagai makhluk monopluralis sekaligus monodualis (Dwi Siswoyo, 2007: 46-47). Sebagai makhluk monopluralis berarti manusia itu mempunyai banyak unsur kodrat (plural) yaitu jiwa dan raga, namun merupakan satu kesatuan (mono). Di sisi lain, manusia juga sebagai makhluk monodualis yaitu makhluk yang terdiri dari dua sifat yaitu sebagai makhluk pribadi dan sosial (dualis), tetapi juga merupakan kesatuan yang utuh (mono).

Driyarkara (1969:7) menjelaskan bahwa manusia merupakan makhluk yang berhadapan dan menghadapi dirinya sendiri, bisa bersatu dan bisa mengambil jarak dengan dirinya sendiri. Manusia merupakan makhluk yang dapat merubah dirinya melalui suatu keadaan dan dapat pula merubah keadaan melalui perannya. Oleh karena itu, manusia memiliki kemampuan memberikan aksi dan reaksi terhadap situasi atau alam kodrat yang dihadapinya.

Sebagai individu, manusia mempunyai perbedaan antara satu dengan yang lainnya. Hal itulah yang menjadikan manusia bersifat unik. Perbedaan ini dapat kita lihat dari berbagai aspek diantaranya berkaitan dengan postur tubuhnya, kemampuan berpikirnya, motivasinya, minat dan bakatnya, dunianya, cita-citanya, pretasinya, hingga peran sosialnya, dan lain sebagainya. Perbedaan itulah yang menjadikan manusia memiliki karakteristik yang khas yang mencerminkan sifat kemanusiaanya. Adapun hakekat manusia menurut Sumantri & Yatimah (2015: 3- 4) dapat dilihat melalui beberapa aspek, yaitu: 1) berdasarkan asal-usulnya sebagai makhluk Tuhan, 2) struktur metafisiknya manusia sebagai kesatuan jasmani dan rohani, serta 3) karakteristik dan makna eksistensinya di dunia yang bisa dilihat sebagai makhluk individu, makhluk sosial, makhluk berbudaya, makhluk susila, dan makhluk beragama.

Dewasa ini peserta didik diuntut atau diharapkan untuk dapat menguasai keterampilan abad 21 sebagai bekal dalam mengarungi kemelut kehidupan dimasa datang dengan tantangan yang jauh lebih besar dari saat ini. Dan untuk mencapai keterampilan tersebut , maka pendidikan merupakan salah satu alternatif atau bahkan boleh dikatakan sebagai jalan besar yang dapat menuntun peserta didik untuk dapat menguasai keteampilan tersebut dengan mengintegrasikan teknologi informasi dalam prosesnya.

Proses pembelajaran sekarang bisa dilakukan di manapun atau tidak hanya dapat dilakukan di sekolah saja. Walaupun demikian, dalam prosesnya Kurikulum 2013 harus menampilkan proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik berlatih mengembangkan motivasi dalam menemukan konsep sendiri berdasarkan pengalamannya. Muara motivasi peserta didik pada akhirnya adalah hasil belajarnya. Namun kenyataannya proses pembelajaran yang terjadi di SD Negeri 2 Kundisari belum menerapkan model pembelajaran yang mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik selama pembelajaran offline atau luring. Hasil pengamatan awal menunjukkan bahwa peserta didik Kelas IV SD Negeri 2 Kundisari tingkat hasil belajar siswa masih rendah.

Pengamatan awal dilakukan dengan observasi ringan diantaranya proses pembelajaran siswa Kelas IV SD Negeri 2 Kundisari ketika melakukan interaksi-interaksi pembelajaran bersama guru, dapat dilihat bahwa siswa cenderung asyik dengan kegiatan lain ketika pelajaran tengah berlangsung apalagi bila pembelajarannya monoton sehingga berdampak pada hasil belajar siswa yang kurang memuaskan.

Berbagai upaya peningkatan hasil belajar telah dilakukan berkali-kali, namun belum ada hasil yang dicapai, pasalnya guru belum menggunakan media pembelajaran yang sesuai untuk meningkatkan motivasi peserta didik. Melihat berbagai penggunaan media Power

Point dapat memotivasi siswa dan memberikan gambaran yang mudah dipahami siswa. Untuk meningkatkan proses motivasi peserta didik dan kemampuan hasil belajarnya, maka dari itu akan digunakan media Power Point dalam kegiatan pembelajaran.

Oleh karena itu, dalam penelitian ini dituliskan akankah penggunaan media powerpoint mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik Kelas IV SD Negeri 2 Kundisari. Seiring dengan tujuan dalam pembelajaran ini adalah pemanfaatan media power point untuk meningkatkan hasil belajar siswa Kelas IV SD Negeri 2 Kundisari .

METODE PENELITIAN

Metode Penelitian ini dikategorikan jenis penelitian tindakan kelas yang menggunakan model spiral yang ditegaskan oleh Kemmis & Mc Taggart dimana pada tiap siklus terbagi sebanyak empat tahapan, yaitu perencanaan-pelaksanaan-observasi-terakhir refleksi (Frianto, Relmasira, and Hardini 2018).

Setting penelitian tindakan kelas dilakukan pada siswa Kelas IV SD Negeri 2 Kundisari semester satu tahun pembelajaran 2021/2022 dimana pada tahun ini penelitian dilaksanakan pada masa pandemi Covid 19, dengan topik yang dipelajari yaitu Berbagai Pekerjaan Tema 4. Jumlah peserta didik sebanyak 17 peserta didik, yang terdiri dari 7 peserta didik laki-laki dan 10 peserta didik perempuan.

Variabel dalam PTK terdiri dari variabel bebas yaitu penggunaan media power point sementara variabel terikat perubahan hasil belajar peserta didik setelah diberlakukan penggunaan media power point dalam pembelajaran..

Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Kelas IV SD Negeri 2 Kundisari yang berlokasi di Desa Kundisari Kecamatan Kedu Kabupaten Temanggung pada tahun 2021.

Subjek Penelitian

Guru dan siswa merupakan komponen penting dalam pembelajaran yang memiliki keterkaitan satu sama demi mewujudkan tujuan yang hendak dicapai. Subjek utama penelitian ini adalah siswa Kelas IV SD Negeri 2 Kundisari yang terdiri dari 7 orang siswa laki-laki dan 10 orang siswa perempuan.

Instrumen Penelitian

Hasil belajar merupakan salah satu data yang diperoleh dari penelitian. Data yang dihasilkan berupa data kualitatif dan kuantitatif. Untuk memperoleh informasi secara intensif diperlukan instrumen. Instrumen digunakan sebagai alat untuk memperoleh data sekaligus pengumpulan informasi ketika di lapangan. Instrumen tersebut berupa lembar observasi, format wawancara, tes dan catatan lapangan.

Teknik Pengolahan dan Analisis Data

Data hasil wawancara, observasi, tes dan catatan lapangan yang telah diperoleh kemudian dikumpulkan untuk dilakukan tahap pengolahan data. Pengolahan data bertujuan untuk memperkuat hasil temuan pada saat penelitian. Data yang didapatkan dari hasil wawancara dan catatan lapangan diolah dalam bentuk deskripsi. Selanjutnya data yang diperoleh dari hasil observasi terbagi menjadi dua yaitu observasi kinerja guru dan aktivitas siswa. Data yang diperoleh dari hasil observasi kinerja guru mencakup tahap perencanaan dan pelaksanaan. Hasil observasi kinerja guru dan aktivitas siswa kemudian diolah ke dalam bentuk persentase dengan rentang daya capai mengacu pada Hanifah (2016).

Analisis data merupakan proses pengelompokan data yang diolah untuk menjawab atau menguji hipotesis berdasarkan rumusan masalah. Sehingga hasil analisis data dapat dengan mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain. analisis data dilakukan selama pengumpulan data berlangsung dan setelah selesai pengumpulan data dalam jangka waktu

tertentu. Proses analisis data dapat dilakukan melalui tiga tahap sebagaimana yang dijelaskan oleh Miles Huberman (dalam Sugiyono, 2012) yang meliputi kegiatan reduksi data, penyajian data, menarik kesimpulan dan verifikasi.

Data kuantitatif dikategorikan angka atau nilai (Slameto 2015). Data didapat dari hasil non pengujian lembar observasi dan rubrik penilaian tugas. Setelah itu, data kuantitatif dianalisis menggunakan deskriptif komparatif atau dilakukan perbandingan pada kondisi sebelum siklus, siklus satu dan siklus dua bertujuan salah satunya untuk mengetahui meningkat atau tidak meningkatnya motivasi dan hasil belajarnya setiap siklus dalam pembelajaran daring. Adapun indikator keberhasilan motivasi dapat dikatakan jika rata-rata kreativitas peserta didik dalam kategori aktif atau telah berhasil ditingkatkan menjadi 70 %.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil

Bab ini akan mendeskripsikan hasil analisis dan data penelitian tentang motivasi dan hasil belajar tematik pada peserta didik Kelas IV SD Negeri 2 Kundisari yang menggunakan media power point dalam kegiatan pembelajaran pada tematik topik Berbagai Pekerjaan Tema 4 muatan KD Bahasa Indonesia: 3.5 Membangun pendapat pribadi tentang isi buku sastra (Cerita, dongeng, dan sebagainya), 4.5 Mengomunikasikan secara lisan dan tulisan pendapat pribadi tentang isi buku sastra yang dipilih sendiri dan dibaca yang didukung oleh alasan. KD Ilmu Pengetahuan Alam : 3.8 Memahami pentingnya menjaga keseimbangan dan pelestarian sumber daya alam di lingkungannya, 4.8 Melakukan kegiatan upaya pelestarian sumber daya alam bersama orang-orang di lingkungannya yang mana dalam pelaksanaan pembelajaran dilaksanakan dalam 2 siklus.

Sebelum penelitian pada siklus I, dilakukan penyampaian rencana kegiatan pelaksanaan pembelajaran sebagai berikut: (1) menyusun menyusun RPP dengan topik pembelajaran sesuai dengan KI, KD yang telah ditentukan pada bulan Oktober 2021 dengan pembelajaran secara luring (tatap muka) dengan menggunakan media power point (2) menyusun lembar observasi untuk mengetahui segala aktivitas peserta didik yang terdiri 8 indikator motivasi selama tindakan pembelajaran berlangsung dengan menggunakan media power point dan disertai penyusunan lembar observasi untuk guru (3) terakhir penyampaian rencana kegiatan. Setelah itu, dalam pelaksanaan dilakukan secara luring dengan setiap siklus dilakukan satu kali pertemuan.

Pada tahap sebelum menggunakan media power point diketahui Pada siklus I menunjukkan nilai terendah 60 dan nilai tertinggi 78 dengan skor rata-rata hasil belajar siswa sebesar 65 dimana dan standar deviasinya 5,455. Selanjutnya setelah pembelajaran menggunakan media power point terjadi peningkatan hasil belajar pada siklus II menunjukkan nilai terendah 68 dan nilai tertinggi 90 dengan skor rata-rata hasil belajar siswa sebesar 75 dan standar deviasinya 5,655.

Berdasarkan hasil yang telah disebutkan diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar peserta didik dapat diukur dengan melihat perolehan skor dari soal-soal evaluasi yang diberikan dengan kategori tuntas apabila sama dengan atau melampaui Kriteria ketuntasan belajar minimal.

Hasil penelitian yang dilakukan pada peserta didik pada peserta Kelas IV SD Negeri 2 Kundisari dengan menggunakan media power point dari siklus I sampai siklus II terlihat adanya peningkatan pada hasil belajar peserta didik dalam proses pemecahan masalahnya, diikuti dengan meningkatnya kemampuan kecakapan berdiskusi saat pembelajaran di kelas berlangsung.

Pembahasan

Sebelum lebih jauh membahas hasil penelitian ada baiknya kita review kembali beberapa model-model pembelajaran yang berkenaan dengan model-model pembelajaran abad 21 yang

dipandang potensial untuk mengintegrasikan teknologi dan luwes diterapkan pada berbagai tingkatan usia, jenjang pendidikan dan bidang studi, pendidik dapat menyesuaikan dengan kondisi sekolah. Model-model pembelajaran dimaksud antara lain:

1. Discovery learning; belajar melalui penelusuran, penelitian, penemuan, dan pembuktian. Contoh dalam pembelajaran guru menugaskan peserta didik untuk menelusuri faktor penyebab terjadinya banjir di daerah setempat. Peserta didik bekerja secara berkelompok menelusuri informasi dengan mewawancarai penduduk disertai pelacakan informasi di internet (bimbingan disesuaikan tingkatan usia) dan kemudian diminta untuk membuat kesimpulan dilanjutkan presentasi.
2. Pembelajaran berbasis proyek; proyek memiliki target tertentu dalam bentuk produk dan peserta didik merencanakan cara untuk mencapai target dengan dipandu oleh pertanyaan menantang. Contohnya pada peserta didik SMK Kewirausahaan diberikan pertanyaan produk kreatif berbahan lokal seperti apakah yang memiliki nilai tambah secara ekonomis? Peserta didik bisa mengikuti tahapan pembelajaran seperti eksplorasi ide, mengembangkan gagasan, merealisasikan gagasan menjadi prototipe produk, melakukan uji coba produk, dan memasarkan produk. Pada prosesnya peserta didik bisa memanfaatkan teknologi untuk mencari informasi bagi upaya pengembangan gagasan, membuat sketsa produk menggunakan software tertentu, menguji produk melalui respon pasar dengan google survey dan sebagainya.
3. Pembelajaran berbasis masalah dan penyelidikan; belajar berdasarkan masalah dengan solusi “open ended”, melalui penelusuran dan penyelidikan sehingga dapat ditemukan banyak solusi masalah. Contohnya mengatasi masalah pencemaran udara akibat asap kendaraan bermotor. Peserta didik bisa mengeksplorasi lingkungan memanfaatkan sumber-sumber fisik diperkaya sumber-sumber digital, menggali pengalaman orang lain atau contoh nyata penyelesaian masalah dari beragam sudut pandang. Peserta didik terlatih untuk menghasilkan gagasan baru, kreatif, berpikir tingkat tinggi, kritis, berlatih komunikasi, berbagi, lebih terbuka bersosialisasi dalam konteks pemecahan masalah.
4. Belajar berdasarkan pengalaman sendiri (Self Directed Learning/SDL); SDL merupakan proses di mana inisiatif belajar dengan/atau tanpa bantuan pihak lain dilakukan oleh peserta didik sendiri mulai dari mendiagnosis kebutuhan belajar sendiri, merumuskan tujuan, mengidentifikasi sumber, memilih dan menjalankan strategi belajar, dan mengevaluasi belajarnya sendiri. Contoh guru bisa membantu peserta didik mengidentifikasi kebutuhan belajar peserta didik atau mulai dari kemampuan apa yang ingin dikuasai. Misalnya ingin menguasai cara melukis menggunakan software corel draw maka guru bisa membantu peserta didik merumuskan tujuan-tujuan penting yang dapat membantu mencapai tujuannya. Peserta didik belajar mandiri mengeksplorasi tutorialnya melalui youtube, menerapkan, dan mengevaluasi kemampuannya.
5. Pembelajaran kontekstual (melakukan); guru mengaitkan materi yang dipelajari dengan situasi dunia nyata peserta didik sehingga memungkinkan peserta didik menangkap makna dari yang pelajari, mengkaitkan pengetahuan baru dengan pengetahuan dan pengalaman yang sudah dimiliki. Contoh dalam pembelajaran bentuk-bentuk tulang daun guru menugaskan kepada peserta didik secara berkelompok mengeksplorasi melalui internet. Guru menginginkan peserta didik dapat memperoleh pengalaman bermakna yang mendalam dan dapat mengkaitkan apa yang dipelajari dengan kehidupan nyata. Pada PAUD dan sekolah dasar kelas rendah bisa saja peserta didik belum bisa membedakan secara nyata perbedaan kelenturan dan kekuatan tulang daun dari setiap bentuk yang berbeda, sehingga diperlukan pengalaman langsung.
6. Bermain peran dan simulasi; peserta didik bisa diajak untuk bermain peran dan menirukan

adegan, gerak/model/pola/prosedur tertentu. Misalnya seorang guru menggunakan tayangan video dari youtube, peserta didik diminta mencermati alur cerita dan peran dari tokoh-tokoh yang ada kemudian berlatih sesuai tokoh yang diperankan. Pada tataran lebih kompleks membuat cerita sendiri kemudian memperagakannya dengan bermain peran.

7. Pembelajaran kooperatif; merupakan bentuk pembelajaran berdasarkan faham konstruktivistik. Peserta didik berkelompok kecil dengan tugas yang sama saling bekerjasama dan membantu untuk mencapai tujuan bersama.
8. Pembelajaran kolaboratif; merupakan belajar dalam tim dengan tugas yang berbeda untuk mencapai tujuan bersama. Pembelajaran kolaboratif lebih cocok untuk peserta didik yang sudah menjelang dewasa. Kolaborasi bisa dilakukan dengan bantuan teknologi misalnya melalui dialog elektronik, teknologi untuk menengahi dan memonitor interaksi, dimana masing-masing pihak memegang kendali dirinya dalam berkomunikasi untuk mencapai tujuan bersama. Fasilitas bisa diberikan oleh guru, ketua kelompok pelatih online maupun mentor.
9. Diskusi kelompok kecil; diskusi kelompok kecil diorientasikan untuk berbagai pengetahuan dan pengalaman serta untuk melatih komunikasi kelompok kecil tujuannya agar peserta didik memiliki ketrampilan memecahkan masalah terkait materi pokok dan persoalan yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari.

Berbagai model pembelajaran di atas memberikan peluang pengintegrasian teknologi dalam prosesnya, namun pendidik harus memiliki paket pengetahuan yang terkait dengan penguasaan konten, penguasaan aspek pedagogis dan penguasaan aspek teknologi. Guna memudahkan dan memberikan gambaran cara mengintegrasikan teknologi telah dikembangkan suatu kerangka untuk pengintegrasian teknologi dalam pembelajaran yang dikenal dengan TPACK (Technological, Pedagogical, Content and Knowledge)

Berdasarkan model-model pembelajaran yang telah diuraikan di atas maka dapat kita garis bawahi bahwa beberapa model pembelajaran cukup efektif diterapkan pada jenjang sekolah dasar seperti yang telah penulis lakukan, yaitu dengan memilih metode Problem Based Learning untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa Kelas IV pada SD Negeri 2 Kundisari Kecamatan Kedu Kabupaten Temanggung

Peningkatan hasil belajar dilihat dari data hasil Evaluasi yang menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik dari siklus I, ke siklus II yang dilakukan oleh guru. Jadi dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan media power point dalam kegiatan pembelajaran akan meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran tematik.

Pada saat sebelum siklus, rata-rata motivasi sebelum menggunakan media power point ketahuilah rata-rata hasil belajar peserta didik yaitu hanya 65 dengan kategori cukup baik, nilai tertinggi 78 dan nilai terendah 60.

Siklus II terlihat adanya peningkatan hasil belajar peserta didik dengan rata-rata sebesar 75 dengan nilai tertinggi sebesar 90, dan memiliki nilai terendah 68. Pada tahap siklus II hasil belajar peserta didik memiliki kriteria baik, yang artinya sudah sesuai dengan indikator keberhasilan yang ditetapkan.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil Penelitian Tindakan Kelas IV di SD Negeri 2 Kundisari dengan menggunakan media power point untuk topik yang dipelajari yaitu Berbagai Pekerjaan Tema 4 melalui pembelajaran luring dengan mematuhi protokol kesehatan, dapat disimpulkan bahwa menggunakan media power point terbukti dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada aktivitas pembelajaran luring baik siklus satu maupun siklus kedua. Hal tersebut terlihat pada tabel dan diagram perbandingan hasil belajar peserta didik yang semula rata-rata hasil belajar peserta didik pada siklus sebelumnya berkategori cukup baik yaitu

memperoleh nilai rata-rata 65 pada siklus pertama terjadi kenaikan kategori menjadi baik pada siklus kedua adanya peningkatan kembali yaitu motivasi peserta didik dengan rata-rata 78.

DAFTAR PUSTAKA

- Aeni, A. (2014). PENDIDIKAN KARAKTER UNTUK SISWA SD DALAM PERSPEKTIF ISLAM. *Mimbar Sekolah Dasar*, 1(1), 50-58. doi:<http://dx.doi.org/10.17509/mimbar-sd.v1i1.863>.
- Aeni, A. (2015). MENJADI GURU SD YANG MEMILIKI KOMPETENSI PERSONAL-RELIGIUS MELALUI PROGRAM ONE DAY ONE JUZ (ODOJ). *Mimbar Sekolah Dasar*, 2(2), 212-223. doi:<http://dx.doi.org/10.17509/mimbar-sd.v2i2.1331>.
- Alwafi Ridho Subarkah. 2018. “No Title空間像再生型立体映像の 研究動向.” *Nhk技研* 151 (2): 10–17. Chanifah, Miftichatun, Stefanus Christian Relmasira, And Agustina Tyas Asri Hardini. 2019. “Upaya Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Dan Hasil Belajar Pada Pembelajaran Matematika Menggunakan Model Pembelajaran Problem Based Learning Pada Siswa Kelas IV Sd.” *Jurnal Basicedu* 3 (1): 163–68. <https://doi.org/10.31004/basicedu.V3i1.96>.
- Atmojo, S. E. (2013). Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Dalam Peningkatan Hasil Belajar Pengelolaan Lingkungan. *Jurnal Kependidikan*, 43(2), 134-143.
- Bungel, M. F. (2014). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SMP Negeri 4 Palu Pada Materi Prisma. *Jurnal Elektronika Pendidikan Matematika Tadulako*, 2(1), 47-53.
- Dayeni, Fitri, Sri Irawati, And Yennita Yennita. 2017. “Upaya Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Problem Based Learning.” *Diklabio: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Biologi* 1 (1): 28–35. <https://doi.org/10.33369/diklabio.1.1.28-35>.
- Dewi, Sari, Sumarmi Sumarmi, And Ach Amirudin. 2016. “Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Keterampilan Sosial Siswa Kelas IV Sdn Tangkil 01 Wlingi.” *Jurnal Pendidikan - Teori, Penelitian, Dan Pengembangan* 1 (3): 281–88.
- Dhita Fitriani, Nurwido, Elok Catur Wilujeng. 2019. “Jurnal Basicedu.” *Jurnal Basicedu* 3 (1): 208–13. Frianto, Okta, Stefanus C Relmasira, And Agustina Tyas Asri Hardini. 2018. “Meningkatkan Kemampuan
- Hanifah, N. (2016). *Memahami Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: UPI Press.
- Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar Pada Materi Daur Air. *Penelitian Ilmiah*, 1(1), 641-650
- Kosasih. (2013). *Pembelajaran Quantum dan Optimalisasi Kecerdasan*. Bandung: Alfabeta.
- Nopia, R., Julia, & Sujana, A. (2016). Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Pemecahan Masalah Matematika Melalui Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (Pbl) Berbantuan Media Realia Pada Siswa Kelas IV Sd.” *International Journal Of Elementary Education* 2 (4): 348. <https://doi.org/10.23887/ijee.V2i4.16115>.
- Rusman. (2013). *Model-model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sadia, I. W. (2014). *Model-Model Pembelajaran Sains Konstruktivistik*. Yogyakarta: Rajawali Pers.

- Sugiyono. (2012). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Sujana, A. (2014). Dasar-dasar IPA: Konsep dan Aplikasinya. Bandung: UPI Press.
- Sujana, A. (2014). Pendidikan IPA teori dan Praktik. Bandung: Rizqi Press.
- Usman, M. U. (2002). Menjadi Guru Profesional. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.