

Penerapan Model *Discovery Learning* Berbantuan *Powerpoint* Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Prestasi Belajar Matematika Pada Siswa Kelas V MIN 1 Bengkulu Selatan

Buby Syaputra

MIN 1 Bengkulu Selatan
bobyputra717@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan aktivitas dan prestasi belajar matematika siswa kelas VI MIN 1 Bengkulu Selatan dengan menerapkan model *Discovery Learning* berbantuan aplikasi powerpoint. Didasari dengan kurangnya aktivitas peserta didik selama pembelajaran berlangsung sehingga prestasi belajar peserta didik kurang memuaskan. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan system siklus yang terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Penelitian ini dilakukan dalam 2 siklus teknik yang digunakan pada penelitian ini adalah teknik tes dan observasi. Penilaian hasil observasi pelaksanaan pembelajaran Matematika dengan menggunakan model *Discovery Learning* berbantuan aplikasi powerpoint pada siklus I memiliki persentase 66,67% (kategori aktif) dan siklus II memiliki hasil 77,78% (kategori aktif). Hasil tes evaluasi peserta didik pada siklus I yang tuntas memiliki persentase sebesar 61,11% sedangkan yang tidak tuntas 38,89%, sedangkan hasil tes evaluasi peserta didik pada siklus II yang tuntas memiliki persentase 77,78% dan yang tidak tuntas 22,22%, hal ini berarti aktivitas siswa terjadi peningkatan sebesar 11,11% sedangkan prestasi belajar siswa mengalami peningkatan sebesar 16,67%. Dengan demikian penggunaan model *Discovery Learning* berbantuan aplikasi powerpoint pada mata pelajaran matematika dapat meningkatkan aktivitas dan prestasi belajar siswa kelas VI 1 MIN Bengkulu Selatan.

Kata Kunci: Aktivitas, Model *Discovery Learning*, Power Point.

1. Pendahuluan

Pendidikan memiliki peran penting dalam mempersiapkan sumber daya manusia yang berkualitas dan mampu menghadapi tantangan di masa depan dan berkompetensi dalam perkembangan ilmu pengetahuan. Pendidikan merupakan hal yang paling utama yang menjadi tolak ukur perkembangan suatu bangsa agar tidak tertinggal dari bangsa lain. Pada Madrasah Ibtidaiyah tak lepas dari perkembangan kurikulum. Kurikulum pada jenjang pendidikan Madrasah Ibtidaiyah saat ini adalah kurikulum 2013. Dalam pembelajaran matematika siswa dituntut berperan aktif dalam pembelajaran. Mulyasa (2005: 164) mengatakan bahwa proses pembelajaran pada hakikatnya untuk mengembangkan aktivitas dan kreativitas peserta didik, melalui berbagai interaksi dan pengalaman belajar.

Pembelajaran matematika merupakan proses pemberian pengalaman belajar kepada siswa melalui serangkaian kegiatan terencana sehingga siswa memperoleh kompetensi tentang bahan matematika yang dipelajari. Pembelajaran matematika lebih menekankan pada keterlibatan siswa secara aktif, sehingga dapat memperoleh pengalaman langsung dan terlatih untuk menemukan sendiri serta memberikan pengalaman bermakna kepada peserta didik mengenai konsep-konsep yang dipelajari. Pada umumnya siswa yang aktif cenderung memiliki prestasi belajar yang baik. Ini berarti bahwa belajar matematika pada hakikatnya adalah belajar konsep, struktur konsep dan mencari hubungan antar konsep dan strukturnya menurut (Reseffendi, 1993: 28).

Pembelajaran saat ini telah mengacu pada Kurikulum 2013 yang berarti proses pembelajaran seharusnya berpusat pada peserta didik, namun berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 07 Februari 2022 di kelas VI MIN 1 Bengkulu Selatan menunjukkan bahwa pembelajaran cenderung masih berpusat pada guru. Guru masih dominan dalam menggunakan metode ceramah dalam pembelajaran. Guru menggunakan metode ceramah dari awal hingga akhir proses pembelajaran, sehingga peserta didik hanya duduk dan mendengarkan penjelasan guru. Sehingga

peserta didik nampak jenuh ketika pembelajaran berlangsung. Tidak dapat dipungkiri, bahwa penggunaan metode ceramah memang baik dilakukan untuk menyampaikan materi kepada peserta didik. Akan tetapi, jika guru menggunakan metode tersebut secara terus menerus, terlebih apabila materi yang diajarkan memuat banyak materi bersifat hafalan dan memiliki struktur kebahasaan yang kaku akan membuat peserta didik cenderung akan bosan dan tidak fokus dengan pembelajaran. Peserta didik akan mencari hal-hal lain yang lebih menarik di luar konteks pembelajaran. Kegiatan belajar mengajar kurang didominasi dengan permainan yang dapat memicu keaktifan dan kekreatifan peserta didik pada saat pembelajaran, guru belum menciptakan suasana belajar yang menyenangkan pada proses pembelajaran. Selain itu, belum digunakannya media oleh guru dalam pembelajaran juga menjadi faktor penyebab peserta didik menjadi pasif. Guru hanya menyampaikan materi berdasarkan buku paket. Dengan kurangnya kreativitas guru menyebabkan menurunnya konsentrasi peserta didik dalam pembelajaran sehingga peserta didik mudah merasa jenuh dan mengantuk saat pembelajaran berlangsung. Pemilihan model pembelajaran yang tepat akan membuat peserta didik lebih aktif dalam pembelajaran, sehingga peserta didik lebih mudah menerima materi pelajaran.

Berdasarkan hasil observasi pada pada hari Senin, 07 Februari 2022 terhadap peserta didik kelas VI, didapatkan hasil sebagai berikut: sebagian besar peserta didik tidak terlibat secara aktif dalam mengikuti pembelajaran matematika, ketika guru memberikan pertanyaan, sebagian besar peserta didik tidak menjawab atau memilih untuk diam saja. Kemudian, berdasarkan hasil wawancara dengan guru menyatakan bahwa kesulitan dalam menemukan model ataupun metode yang cocok untuk menyampaikan materi pembelajaran matematika. Guru mengalami kebingungan dalam menyampaikan materi matematika yang sulit dijelaskan dengan demonstrasi atau media. Guru menjelaskan bahwa terdapat keinginan menggunakan metode yang bervariasi dalam membelajarkan matematika, namun di sisi lain kesulitan dan ketidaktahuan akan model pembelajaran yang cocok untuk mata pelajaran matematika membuat tetap bertahan dengan menggunakan metode ceramah. Berdasarkan uraian diatas, perlu adanya solusi untuk mengatasi masalah tersebut, yaitu penggunaan model pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik pada pembelajaran matematika. Untuk mewujudkan sebuah pembelajaran matematika di Madrasah yang bermakna dan menyenangkan maka dibutuhkan sebuah model pembelajaran yang menarik dan bervariasi. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk merancang pembelajaran matematika yang bermakna dan menyenangkan.

Dari pemaparan permasalahan di atas, peneliti mencoba menggunakan model pembelajaran yang sesuai dengan pembelajaran matematika yaitu model *Discovery Learning (DL)*. Menurut Maskun dan Valensy (2018), bahwa model pembelajaran *Discovery Learning* merupakan sebuah model pengajaran yang dirancang dengan tujuan untuk membantu siswa mengembangkan kemampuan berfikir dan mengembangkan kemampuan dalam memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari, yang menekankan pada pentingnya membantu siswa memahami struktur atau ide-ide kunci suatu disiplin ilmu, kebutuhan akan keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar dan keyakinan bahwa pembelajaran sejatinya terjadi melalui penemuan pribadi.

Selain itu, dalam pelaksanaan pembelajaran juga membutuhkan media untuk menunjang motivasi belajar siswa. Perkembangan teknologi yang begitu pesat, menuntut guru untuk lebih termotivasi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Diantaranya penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan kemajuan teknologi. Pada era digital ini, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar. Trend teknologi dalam proses pembelajaran yang paling terkenal sejauh ini adalah LCD Proyektor. Ini menunjukkan kemajuan yang pesat, sehingga banyak dipakai di mana-mana. Adapun aplikasi yang dapat digunakan untuk pembelajaran matematika dengan menggunakan alat LCD yaitu aplikasi PowerPoint. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Hadi (2008: 1), bahwa jenis software yang bisa digunakan dikalangan pendidikan adalah Microsoft Powerpoint yang dikeluarkan oleh perusahaan software microsoft. Presentasi Powerpoint dapat terdiri dari grafik, objek gambar, teks, movie, suara. Microsoft Powerpoint adalah suatu software yang digunakan untuk menyusun sebuah presentasi yang efektif, profesional, dan juga mudah. Microsoft Powerpoint akan menjadikan

sebuah gagasan, ide ataupun materi pelajaran akan lebih menarik, jelas dan mudah dimengerti. Dengan demikian penggunaan media powerpoint pada pembelajaran matematika dapat meningkatkan keaktifan dan prestasi belajar siswa, karena media slide PowerPoint sangat efektif untuk membantu siswa lebih memahami isi dan konsep materi. Aktivitas siswa dalam pembelajaran juga tidak hanya mendengarkan penjelasan guru tetapi juga berani mengungkapkan pendapat mereka dan hasil diskusi mereka.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, peneliti akan melakukan penelitian untuk meningkatkan aktivitas dan prestasi belajar peserta didik dalam pembelajaran matematika dengan menggunakan model *Discovery Learning* berbantuan PowerPoint. Peneliti akan melakukan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan judul “Upaya Meningkatkan Aktivitas dan Prestasi Belajar Matematika melalui model *Discovery Learning (DL)* berbantuan aplikasi PowerPoint pada Siswa Kelas VI MIN 1 Bengkulu Selatan”.

Berpedoman pada latar belakang masalah yang telah dipaparkan di atas, maka dapat diambil rumusan masalah sebagai berikut, “Bagaimana penggunaan model *Discovery Learning (DL)* berbantuan PowerPoint agar dapat meningkatkan aktivitas dan prestasi belajar matematika siswa kelas VI MIN 1 Bengkulu Selatan dan “Apakah terdapat peningkatan aktivitas dan prestasi belajar siswa dalam pembelajaran matematika melalui model *Discovery Learning (DL)* berbantuan aplikasi PowerPoint pada siswa kelas VI MIN 1 Bengkulu Selatan”.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui deskripsi penggunaan model *Discovery Learning (DL)* berbantuan PowerPoint sehingga dapat meningkatkan aktivitas dan prestasi belajar matematika siswa kelas VI MIN 1 Bengkulu Selatan dan mengetahui peningkatan aktivitas dan prestasi belajar melalui penggunaan model *Discovery Learning (DL)* berbantuan PowerPoint pada pembelajaran matematika siswa kelas VI MIN 1 Bengkulu Selatan.

2. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis penelitian tindakan kelas, *Classroom Action Research (CAR)*. Kemmis dan Mc Taggart (dalam Daryanto, 2014: 3-4) mengemukakan bahwa penelitian tindakan kelas merupakan penelitian yang dilakukan oleh guru melalui kegiatan refleksi diri yang tujuannya untuk memperbaiki kualitas proses pembelajaran di kelas. Arikunto (2014: 16) mengungkapkan empat tahap pada prosedur penelitian tindakan kelas, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2021/2022, yaitu pada bulan Februari. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas VI MIN 1 Bengkulu Selatan yang terdiri dari 18 peserta didik. Objek penelitian adalah aktivitas dan prestasi belajar peserta didik. Teknik pengumpulan data menggunakan tes dan observasi. Data dianalisis secara deskriptif dan disajikan dalam bentuk tabel dan grafik.

3. Hasil Penelitian

Berdasarkan pelaksanaan tindakan selama 2 siklus yang dilakukan sebanyak 4 kali pertemuan, diperoleh data bahwa aktivitas belajar siswa mengalami peningkatan. Peningkatan aktivitas belajar diketahui dengan menerapkan model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan PowerPoint. Hasil observasi terhadap penggunaan model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan PowerPoint dapat dilihat pada diagram berikut:

Tabel 1. Perbandingan Hasil Observasi Keaktifan Belajar Siswa Menggunakan Model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan PowerPoint siklus I dan siklus II

Aktivitas belajar siswa menggunakan model <i>Discovery Learning</i> berbantuan PowerPoint	
Siklus I	Siklus II
66,67 %	77,78%
Aktif	Aktif

Berdasarkan tabel di atas persentase hasil observasi aktivitas belajar siswa menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan PowerPoint pada siklus I masih 66,67% dengan kategori aktif, sedangkan pada siklus II mencapai 77,78% dengan kategori aktif. Hasil observasi keaktifan belajar siswa menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan PowerPoint meningkat dari siklus I ke siklus II sebesar 11,11%. Peningkatan aktivitas belajar siswa diketahui dari hasil evaluasi siswa pada siklus I dan II sebagai berikut:

Tabel 2. Data Hasil Evaluasi Peserta Didik Siklus I dan II

Keterangan	Nilai	
	Siklus I	Siklus II
Jumlah	1.225	1.375
Rata-rata	68,06	76,39
Nilai Tertinggi	85	90
Tuntas KKM	11	14
Belum Tuntas KKM	7	4
Persentase KKM	61,11 %	77,78 %

Berdasarkan penelitian yang sudah dilaksanakan, diketahui bahwa hasil belajar peserta didik pada pembelajaran matematika melalui penerapan model *Discovery Learning* berbantuan PowerPoint mengalami peningkatan. Rata-rata nilai peserta didik meningkat dari siklus I sebesar 68,06 menjadi 76,39 pada siklus II. Berdasarkan data tersebut, diketahui bahwa peserta didik yang telah lolos KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum) pada siklus I sebanyak 11 peserta didik dari seluruh jumlah peserta didik dengan persentase 61,11%. Pada siklus II terjadi peningkatan mencapai 77,78% yang terdiri dari 14 peserta didik yang telah lulus KKM. Pencapaian hasil belajar klasikal pada siklus II sudah mencapai indikator keberhasilan karena peserta didik mengalami ketuntasan belajar rata-rata kelas $\geq 60\%$. Hasil observasi aktivitas guru menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan PowerPoint pada siklus I dan siklus II disajikan dalam tabel 3 berikut :

Tabel 3. Perbandingan Hasil Observasi Aktivitas Guru menggunakan Menggunakan Model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan PowerPoint siklus I dan siklus II

Aktivitas guru menggunakan model <i>Discovery Learning</i> berbantuan PowerPoint	
Siklus I	Siklus II
87,5 %	95 %
Sangat baik	Sangat baik

Hasil observasi keterampilan guru siklus I memperoleh persentase 87,5 % dengan kriteria sangat baik. Siklus II memperoleh persentase 95 % dengan kriteria sangat baik. Keterampilan guru dari siklus I ke siklus II mengalami kenaikan persentase dikarenakan pada menutup pelajaran guru telah mengalami ketuntasan dalam semua deskriptornya.

Penggunaan model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan PowerPoint dalam pembelajaran matematika membuat pembelajaran menjadi lebih bermakna, menyenangkan, dan memunculkan keaktifan peserta didik karena model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan PowerPoint melibatkan peserta didik berperan aktif untuk menemukan jawaban suatu permasalahan melalui proses berpikir dan diskusi. Model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan PowerPoint menitik beratkan siswa aktif secara mental maupun fisik. Aktivitas mental yang dilakukan dalam model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan PowerPoint dapat membuat pembelajaran menjadi bermakna dan menyenangkan sehingga mudah diingat peserta didik. Model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan PowerPoint dapat meningkatkan keaktifan peserta didik, hal ini didukung oleh pendapat Herlina Lina (2022: 58) yang menyatakan bahwa penggunaan model pembelajaran *discovery learning* dalam pembelajaran matematika dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa sehingga hasil belajarnya menjadi lebih baik. Pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan PowerPoint mempunyai

kelebihan mampu memunculkan suasana kegembiraan tumbuh dalam proses pembelajaran (let them move).

Dengan adanya suasana tersebut, peserta didik dapat lebih termotivasi untuk belajar karena lebih antusias dan tertarik dalam kegiatan pembelajaran. Bila ditinjau dari hasil observasi, aktivitas peserta didik dalam pembelajaran matematika melalui model *Discovery Learning* berbantuan PowerPoint mengalami peningkatan pada setiap siklusnya. Pada siklus I persentase rata-rata keaktifan peserta didik 66,67% yang termasuk dalam kategori aktif. Pada siklus II persentase rata-rata aktivitas keaktifan peserta didik 77,78% termasuk dalam kategori aktif.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan model *discovery learning* berbantuan powerpoint dalam pembelajaran matematika siswa kelas VI MIN 1 Bengkulu Selatan dapat meningkatkan aktivitas belajar peserta didik. Pelaksanaan model pembelajaran *discovery learning* berbantuan powerpoint mengalami peningkatan. Rata-rata persentase aktivitas siswa belajar matematika pada pra siklus sebesar 40 % (kategori belum aktif) meningkat menjadi 66,67% (kategori aktif) pada siklus I. Penerapan model pembelajaran *discovery learning* berbantuan powerpoint pada siklus I terdapat beberapa kekurangan sehingga perlu dilakukan perbaikan pada siklus II. Adapun perbaikan yang dilakukan berupa pemberian penguatan kepada siswa agar berani dalam menyampaikan pendapat dan menjawab pertanyaan, mendorong siswa untuk memerhatikan dengan seksama siapapun yang sedang menyampaikan pendapat, memotivasi siswa untuk aktif dengan cara memberikan pujian ataupun penghargaan kepada siswa, memberikan kesempatan kepada siswa untuk secara bebas mengungkapkan pendapatnya. Guru lebih intensif dalam membimbing siswa. Peneliti dan guru melakukan diskusi mengenai langkah pembelajaran yang belum terlaksana. Setelah dilaksanakan perbaikan, terjadi peningkatan pada siklus II berupa rata-rata persentase aktivitas siswa meningkat menjadi 77,78% (kategori aktif).

Sedangkan prestasi belajar siswa meningkat menjadi rata-rata persentase kelas sebesar 61,11% pada siklus I. Setelah dilaksanakan perbaikan, terjadi peningkatan pada siklus II berupa rata-rata persentase prestasi belajar siswa meningkat menjadi 77,78%. Hal ini berarti pencapaian klasikal pada siklus II sudah mencapai indikator keberhasilan karena peserta didik mengalami ketuntasan rata-rata kelas $\geq 60\%$. Peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut: pertama, bagi pihak sekolah, hendaknya melakukan pembinaan kepada para guru untuk menggunakan model pembelajaran yang bervariasi misalnya model pembelajaran *discovery learning* berbantuan powerpoint, sehingga dapat menciptakan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan bagi peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran yang optimal. Kedua, bagi guru, hendaknya model pembelajaran *discovery learning* berbantuan powerpoint dapat digunakan guru sebagai variasi model pembelajaran sekaligus untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa. Guru hendaknya rajin memberikan motivasi dan semangat kepada peserta didik untuk aktif dalam pembelajaran. Ketiga bagi peneliti selanjutnya, hendaknya melakukan kajian yang lebih mendalam tentang penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* serta mengembangkannya lebih lanjut agar dapat lebih baik dalam meningkatkan keaktifan belajar peserta didik.

Bibliografi

- Arikunto. 2014. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Daryanto. 2014. *Pendekatan Pembelajaran Saintifik K-13*. Jakarta: Gava Media.
- Hadi, M. Syamsul. 2008. *Mahir Power Point 2007 dalam 240 Menit*. Surabaya: Tiara Aksa.
- Lina, Herlina. 2022. *Menerapkan model discovery learning untuk meningkatkan aktivitas belajar matematika pada materi transformasi dalam PTM terbatas*. 22(1), 42-58.
- Maskun & Valensi. 2018. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Mulyasa. 2005. *Hasil Belajar dan Faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Gramedia.
- Ruseffendi, E.T (1988). *Pengantar kepada Membantu Guru untuk mengembangkan Kompetensinya dalam Pengajaran Matematika untuk meningkatkan CBSA*. Bandung: Tarsito.