

Efforts to Improve Students' Skills and Learning Outcomes in Indonesian Language Subjects Through Power Point Media Using the Discovery Learning Method

Umi Latifah

SD Negeri Padasugih 01 Brebes
umil80529@gmail.com

Article History

accepted 1/8/2021

approved 17/8/2021

published 1/9/2021

Abstract

The purpose of this study is to improve the ability to understand the characteristics of rhymes in Indonesian Class V subjects at SD Negeri Padasugih 01. Research This research consists of 3 cycles. The subjects of this study were all fifth-grade students of SD Negeri Padasugih 01. Data collection techniques in this study are observation and tests. Based on the results obtained in the pre-cycle, students who have met the KKM are 10 students from 34 total students, so there are 34% who have met the KKM, then there are 24 students who have not met the KKM or 66% of the total number of students, Cycle I that meets the KKM of 25 students is equal to 73%, those who have not met the KKM of 9 students are equal to 27%, cycle II that meets the KKM of 27 students is equal to 79%, those who have not met the KKM of 7 students are equal to 21%, Cycle III that meets the KKM The KKM of 32 students is equal to 94%, those who have not met the KKM of 2 students are equal to 6%. From the results of the study, it can be concluded that the Discovery Learning method can improve teacher and student activities and the learning outcomes of fifth grade students at SD Negeri Padasugih 01 Brebes.

Keywords: *skills improvement, learning outcomes, Power Point Media, Discovery Learning method*

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah meningkatkan kemampuan memahami ciri-ciri pantun dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SD Negeri Padasugih 01 .Penelitian ini terdiri dari 3 siklus. Subjek penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD Negeri Padasugih 01. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu observasi dan tes. Berdasarkan hasil yang diperoleh pada pra siklus, peserta didik yang sudah memenuhi KKM 10 peserta didik dari 34 jumlah peserta didik, jadi ada 34% yang sudah memenuhi KKM, kemudian ada 24 peserta didik yang belum memenuhi KKM atau 66% dari keseluruhan jumlah peserta didik, siklus I yang memenuhi KKM 25 siswa sama dengan 73 %, yang belum memenuhi KKM 9 siswa sama dengan 27 %, siklus II yang memenuhi KKM 27 siswa sama dengan 79 %, yang belum memenuhi KKM 7 siswa sama dengan 21 %, siklus III yang memenuhi KKM 32 siswa sama dengan 94 %, yang belum memenuhi KKM 2 siswa sama dengan 6 %. Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa Melalui Media Power Point dengan Metode Discovery Learning dapat meningkatkan keterampilan dan aktifitas guru dan siswa serta hasil belajar siswa kelas V SD Negeri Padasugih 01 Brebes.

Kata kunci: *Peningkatan Keterampilan, Hasil Belajar, Media Power Point, Metode Discoveri Learning*



PENDAHULUAN

Pantun merupakan jenis puisi lama yang memiliki ciri-ciri tertentu. Ada beberapa jenis pantun, diantaranya karmina, pantun biasa, dan talibun. Karmina adalah pantun kilat yang hanya terdiri dari dua baris. Baris pertama sampiran dan baris kedua isi. Pantun biasa adalah pantun yang paling populer di masyarakat Indonesia, terdiri dari empat baris. Baris pertama dan kedua berisi sampiran baris ketiga dan keempat adalah isi. Sedangkan talibun adalah jenis pantun yang tiap baitnya terdiri atas 6-12 baris. Setengah bait pertama sampiran dan setengah bait berikutnya adalah isi.

Seni Asiat (2008 : 7) mengungkapkan, pantun yang diajarkan oleh nenek moyang sarat akan pelajaran tentang hidup. Sebagai alat pemelihara bangsa, sebuah pantun dapat mencerminkan sikap, perilaku, adat, sebuah daerah. Pantun digunakan untuk mengungkapkan sindiran atau kritikan, olok-olokan, atau sarana untuk melontarkan bantolan. Namun, pantun jaman sekarang bentuknya lebih lentur dan tidak kaku atau terikat pada aturan.

Pelajaran Menulis pantun juga dapat mengikat diri kita dalam lingkungan pergaulan. Bahasa pantun yang digunakan menunjukkan kecepatan seseorang dalam berpikir dan bermain-main kata. Keterampilan menulis pantun yang rendah di SD Negeri Padasugih 01 ditunjukkan dengan hasil tulisan peserta didik ketika guru memberi tugas peserta didik membuat pantun, banyak yang mencontek di buku pelajaran. Hal ini mengindikasikan peserta didik belum mampu mengolah sendiri kata-kata yang ada untuk dibuat menjadi pantun.

Berdasarkan latar belakang yang sudah diuraikan di atas serta hasil peserta didik kelas V Semester 1 SD Negeri Padasugih 01 dalam pembelajaran Bahasa Indonesia tentang Menulis Pantun "Rendah". Karena dilihat dari hasil yang dicapai hanya 10 peserta didik (34%) dari 34 peserta didik nilai 75 keatas yang mencapai belajar Tuntas (diatas KKM), sedangkan 24 peserta didik (66%) memperoleh nilai dibawah 75 atau belum mencapai belajar Tuntas (dibawah KKM), sementara harapannya nilai hasil belajar lebih meningkat pada tiap-tiap peserta didik dan 80% siswa dengan nilai > 75.

Masalah tersebut perlu diatasi dari aspek pengetahuan dan pembelajaran. Dari aspek pengetahuan adalah untuk meningkatkan belajar siswa sehingga 80% peserta didik memperoleh nilai > 75. Sementara dari aspek pembelajaran oleh guru adalah guru memberikan materi Bahasa Indonesia dengan metode ceramah, media pembelajaran yang digunakan kurang inovatif, tidak melibatkan siswa dalam proses pembelajaran secara langsung dan masih bersifat teacher center. Oleh karena itu, dalam penelitian ini Tindakan yang dipilih untuk memperbaiki pembelajaran oleh guru agar masalah pada siswa dapat teratasi adalah dengan menerapkan media power point dan metode discoveri learning pada materi menulis pantun untuk meningkatkan keterampilan hasil belajar siswa.

A. Media Power Point

1. Pengertian Power Point

Microsoft office Power Point adalah sebuah program computer untuk presentasi yang dikembangkan oleh Microsoft, disamping Microsoft word dan exel yang telah dikenal banyak orang (Rusman dkk, 2013: 300). Hujair AH. Sanaky (2009: 127-128) mengemukakan bahwa media power point adalah program aplikasi presentasi yang merupakan salah satu program aplikasi dibawah Microsoft office program computer dan tampilan ke layer menggunakan bantuan LCD proyektor. Menurut Mardi dkk (2007: 69) Microsoft power point adalah salah satu program dari Microsoft yang dapat digunakan untuk melakukan presentasi, baik untuk melakukan sebuah rapat maupun perencanaan kegiatan lain termasuk digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah.

Menurut Sukiman (2011: 213) Microsoft power point merupakan salah satu

produk unggulan Microsoft Corporation dalam program aplikasi presentasi yang paling banyak digunakan saat ini. Fasilitas (front picture, sound, dan effect dapat dipakai unyuk membuat suatu slide yang bagus. Bila produk slide ini disajikan, maka pendengar dapat ditarikperhatiannya untuk menerima apa yang disampaikan secara khusus untuk menyampaikan presentasi, baik yang diselenggarakan oleh perusahaan, pemerintah, maupun perorangan (Anang, 2015:19). Berdasarkan pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa power point adalah program aplikasi presentasi yang merupakan salah satu program aplikasi dibawah Microsoft office, yang mudah dan sering digunakan sebagai media pembelajaran disekolah.

2. Kelebihan Media Power Point

Hujair AH. Sanaky (2009: 135-136) mengemukakan bahwa aplikasi power point mempunyai keunggulan, diantaranya adalah:

- a. Praktis, dapat digunakan untuk semua ukuran kelas.
- b. Memberikan kemungkinan pada penerima pesan untuk mencatat.
- c. Memiliki variasi tehnik penyajian dengan berbagai kombinasi warna atau animasi.
- d. Dapat digunakan berulang-ulang.

3. Kelemahan Media Power Point

Hujair AH Sanaky (2009:136) mengatakan bahwa selain mempunyai kelebihan, power point juga memiliki kelemahan diantaranya adalah:

- a. Pengadaan alat mahal dan tidak semua sekolah memiliki.
- b. Memerlukan perangkat keras (komputer) dan LCD untuk memproyeksikan pesan.
- c. Memerlukan persiapan yang matang.

B. Metode Discovery Learning

1. Pengertian Metode

Menurut Wina Sanjaya (2009:61), metode adalah cara yang digunakan untuk mengimplementasikan strategi. Metode merupakan bagian dari strategi pembelajaran. Metode pembelajaran berfungsi sebagai cara Untuk menyajikan menguraikan, memberi contoh memberi Latihan kepada siswa untuk Mencapai tujuan tertentu (Majid,2013:153). Menurut Sudjana (2005: 49), Metode Penemuan (Discovery Learning) adalah metode mengajar yang mengatur pengajaran sedemikian rupa sehingga anak memperoleh pengetahuan yang sebelumnya belum diketahuinya tetapi sebagian ditemukan sendiri. Menurut Mulyono (2012:221), discovery learning menekankan kepada proses. Mencari dan menemukan, materi pelajaran tidak diberikan secara langsung.

2. Kelebihan Metode *Discovery Learning*

Ketepatan dalam penggunaan model atau metode pembelajaran pada saat proses belajar mengajar berlangsung sangat menentukan terciptanya kondisi yang kondusif dan menyenangkan. Sehingga dapat memberikan peluang bagi peserta didik memperoleh kemudahan untuk mempelajari bahan pengetahuan yang disajikan. Pemilihan metode pembelajaran yang akan digunakan dalam pembelajaran harus diiringi dengan suatu pertimbangan untuk mendapatkan suatu kebaikan maupun kelebihan. Agus Wasisto (2017: 98-100) mengemukakan kelebihan dari metode *Discovery Learning*, yakni sebagai berikut :

- a. Dapat membantu siswa untuk memperbaiki atau meningkatkan keterampilan dan proses kognitif. Usaha penemuan merupakan kunci dalam proses ini, seseorang tergantung bagaimana cara belajarnya.
- b. Pengetahuan yang diperoleh melalui metode ini sangat pribadi dan ampuh karena menguatkan pengertian, ingatan, dan tranfer.

- c. Menimbulkan rasa senang pada siswa, karena tumbuhnya rasa menyelidiki dan berhasil.
 - d. Metode ini memungkinkan siswa berkembang dengan cepat dan sesuai dengan kecepatannya sendiri.
 - e. Metode ini dapat membantu siswa memperkuat konsep dirinya, karena memperoleh kepercayaan bekerja sama dengan yang lainnya.
 - f. Berpusat pada siswa dan guru berperan sama-sama aktif mengeluarkan gagasan-gagasan. Bahkan dapat bertindak sebagai siswa, dan sebagai peneliti di dalam situasi diskusi.
 - g. Mendorong siswa berfikir dan bekerja atas inisiatif sendiri.
 - h. Dapat mengembangkan bakat dan kecakapan individu.
3. Kelemahan Metode *Discovery Learning*
- Sedangkan Agus Wasisto mengemukakan kelemahan-kelemahan dalam metode *Discovery Learning*, antara lain yaitu :
- a. Metode ini menimbulkan asumsi bahwa ada kesiapan pikiran untuk belajar. Bagi siswa yang kurang pandai, akan mengalami kesulitan abstrak antara konsep-konsep yang tertulis atau lisan. Sehingga pada gilirannya akan menimbulkan frustrasi.
 - b. Metode ini tidak efisien untuk mengajar jumlah siswa yang banyak, karena membutuhkan waktu yang lama untuk membantu mereka menemukan teori atau pemecahan masalah lainnya.
 - c. Harapan-harapan yang terkandung dalam metode ini dapat buyar berhadapan dengan siswa dan guru yang telah terbiasa dengan cara- cara belajar lama.
 - d. Pengajaran metode pembelajaran *Discovery Learning* lebih cocok untuk mengembangkan pemahaman, sedangkan mengembangkan aspek konsep, keterampilan dan emosi secara keseluruhan kurang mendapat perhatian.
 - e. Pada beberapa disiplin ilmu, misalnya IPA kurang fasilitas untuk mengukur gagasan yang dikemukakan oleh para siswa.
 - f. Tidak menyediakan kesempatan-kesempatan untuk berfikir yang akan ditemukan oleh siswa karena telah dipilih terlebih dahulu oleh guru.

Tujuan Penelitian adalah bagi Peserta Didik meningkatkan kemampuan memahami ciri-ciri pantun dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia, memudahkan peserta didik dalam memilih kata-kata untuk menulis pantun dalam pelajaran Bahasa Indonesia. Bagi Guru dapat mengetahui kemampuan peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan tentang Pantun. Guru dapat segera mengevaluasi diri tentang media dan metode apa yang perlu digunakan, setelah diketahui hasil yang diperoleh peserta didik dalam materi yang diajarkan. Guru semakin terampil dalam menghadapi permasalahan yang dihadapi peserta didik.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Sedangkan metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif. Subjek penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas V SDN Padasugih 01 tahun ajaran 2020/2021 yang berjumlah 34 orang, yang terdiri dari 17 orang laki-laki dan 17 orang perempuan. Teknik data yang digunakan dalam penelitian ini ada 2 cara, yaitu dengan observasi dan tes. Di dalam PTK terdiri dari tiga siklus, setiap siklus terdiri dari empat tahap yakni perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

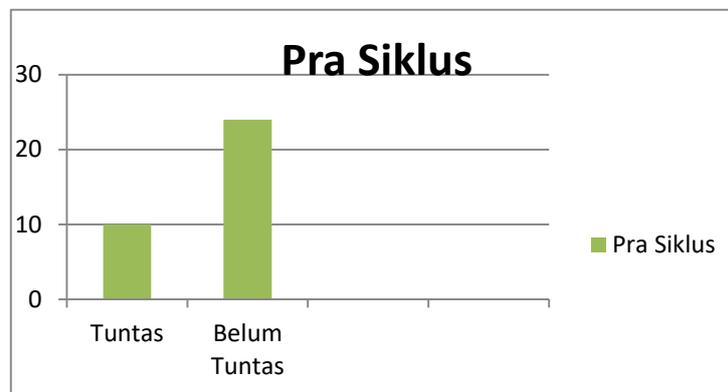
Pelaksanaan tindakan dilaksanakan dalam tiga siklus. Pada kegiatan awal dilaksanakan pre-tes untuk mengetahui kemampuan peserta didik sebelumnya dan diakhir tindakan diadakan post-tes untuk mengetahui peningkatan hasil keterampilan menulis pantun peserta didik setelah tindakan melalui media *power point* dan Metode *discovery learning* mata pelajaran Tematik (Bahasa Indonesia) materi Menulis Pantun.

Kondisi Awal (Pra Siklus)

Dari data pra siklus yang diperoleh dari observasi, hasil yang didapatkan dokumentasi nilai ulangan peserta didik kelas V pada mata pelajaran Tematik (Bahasa Indonesia) menulis pantun, yang sebelumnya dengan menggunakan metode penugasan dan banyaknya kendala yang dihadapi. Dari dokumentasi sebelum menerapkan Media *power point* dan Metode *discovery learning* didapatkan nilai sebagai pembandingan setelah dan sebelum menerapkan Media *power point* dan Metode *discovery learning* nilai tersebut, di dalam penelitian ini digunakan sebagai indikator tingkat pencapaian, penggunaan Media *power point* dan Metode *discovery learning* untuk meningkatkan keterampilan menulis pantun peserta didik. Sebagai nilai patokan Ketuntasan Kriteria Minimum (KKM) kelas V SD Negeri Padasugih 01 Brebes, pada mata pelajaran Tematik (Bahasa Indonesia) yaitu 75. Di bawah ini adalah tabel data nilai peserta didik kelas V SD Negeri Padasugih 01 Brebes tahun pelajaran 2020/2021 sebelum menggunakan Media *power point* dan Metode *discovery learning* :

Tabel 1. Data Nilai Pra Siklus Kelas V

No	KKM	Jumlah Peserta	Tuntas Kkm	Belum Tuntas Kkm
1	75	34	10 (34 %)	24 (66 %)
Jumlah		34	10	24



Gambar 1. Hasil Nilai Pra Siklus

Berdasarkan hasil nilai yang diperoleh pada Pra Siklus maka diperoleh hasil sebagai berikut :

Peserta Didik 34 siswa

Nilai peserta didik yang tuntas belajar (Ftb) = 10 siswa = 34 %

Siswa yang Belum Tuntas 24 siswa = 66 %

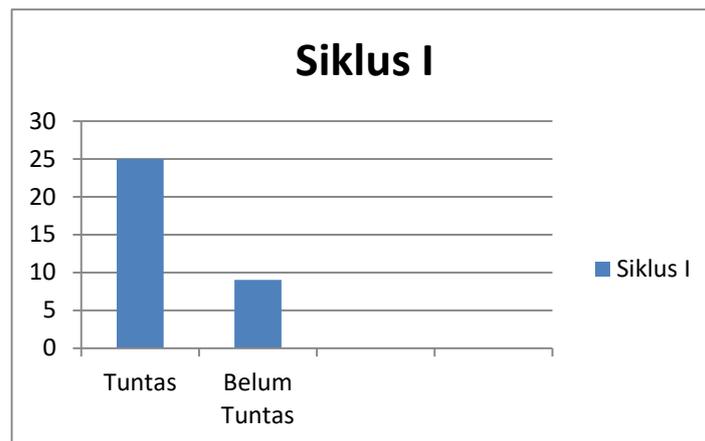
Data Hasil Penelitian Siklus 1

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran Tematik (Bahasa Indonesia) materi menulis puisi pada siklus I dilaksanakan dengan baik dan lancar. Data yang yang dipeoleh dari siklus I berupa data nilai hasil belajar peserta didik. Kegiatan pengamatan dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung, yang di mana guru dibantu kolaborator yang berperan sebagai pengamat dan penilai. Pembelajaran pada siklus I dilaksanakan dengan jumlah 34 peserta didik. Pelaksanaan pembelajaran ini berlangsung selama 70 menit (2x35 menit). Bahan ajar atau materi pokok pada siklus I adalah menulis pantun dengan tema kesehatan melalui media power point dengan

metode discovery learning. Proses pembelajaran mengacu pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran yang telah disiapkan. Berdasarkan nilai patokan menggunakan Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) kelas V mata pelajaran Tematik (Bahasa Indonesia) yaitu 75. Nilai hasil belajar pada siklus I dapat ditampilkan pada tabel :

Tabel 2. Data Nilai Siklus I Kelas V

No	KKM	Jumlah Peserta	Tuntas KKM	Belum Tuntas KKM
1	75	34	25 (73 %)	9 (27 %)
Jumlah		34	25	9



Gambar 2. Hasil Nilai Siklus I

Berdasarkan hasil nilai yang diperoleh peserta didik pada siklus I, yaitu :

Peserta Didik 34 siswa

Yang Tuntas Belajar 25 siswa = 73 %

Yang Belum Tuntas Belajar 9 siswa = 27 %

Berdasarkan data yang diperoleh peserta didik di atas, menunjukkan bahwa nilai yang dicapai pada siklus I mencapai 73% dari jumlah peserta didik kelas V. Peserta didik yang mendapatkan nilai tuntas dari kriteria minimum sebanyak 25 peserta didik , sedangkan peserta didik yang mendapatkan nilai belum tuntas dari kriteria minimum sejumlah 9 (27%). Nilai yang diperoleh peserta didik pada siklus I ini, secara klasikal dalam pembelajaran dikatakan belum tuntas. Maka peserta didik yang memperoleh nilai ≥ 75 hanya mencapai 73% dari jumlah keseluruhan kelas V SD Negeri Padasugih 01 Brebes. Hasil persentase tersebut, dinyatakan belum mencapai indikator keberhasilan yaitu 85%. Untuk itu, peneliti harus melaksanakan siklus yang selanjutnya yaitu siklus 2 yang akan dilaksanakan di pertemuan dikemudian hari.

Refleksi

Dapat dilihat dari data pada pra siklus dan siklus I sebelum dan sesudah menerapkan Media *power point* dan Metode *discovery learning* masih dirasakan kurang optimal. Meskipun dalam pelaksanaan penelitian pada siklus I sudah dengan baik, tetapi masih ada kekurangan yang perlu diperbaiki, yakni masih ada banyak peserta didik yang belum sepenuhnya paham dalam tahapan Media *power point* dan Metode *discovery learning* nampak bahwa peserta didik belum terbuka dengan guru. Dan apabila ada peserta didik yang mengalami kesulitan dalam mengikuti pembelajaran, sebagian besar peserta didik masih takut untuk bertanya mengenai tahapan Media *power point* dan Metode *discovery learning* dalam pembelajaran daring

yang berlangsung dengan materi Menulis Pantun pada peserta didik kelas V di SD N Padasugih 01 tahun pelajaran 2020/2021.

Dalam pelaksanaan penelitian ini, salah satu tahapan melalui Media *discovery learning* adalah penemuan memahami ciri-ciri pantun atau pencarian kata-kata yang tepat dalam menulis pantun sendiri secara aktif dengan bahan ajar yang telah disiapkan guru tetapi tidak sampai final, terlihat sebagian peserta didik masih ada beberapa yang masih mengalami kesulitan dalam hal memahami ciri-ciri pantun atau pencarian kata-kata yang tepat untuk menulis pantun yang terkait dengan media Power point dan metode *discovery learning* yang diberikan guru kepada peserta didik dalam mencari *Problem Statement* (pernyataan atau identifikasi masalah) untuk menulis pantun. Sedemikian hal, peserta didik dalam mengikuti pembelajaran berlangsung dengan menerapkan Metode *Discovery Learning* mengalami kesulitan dalam membayangkan dan menuangkan gagasan atau ide.

Pada pelaksanaan penelitian pada siklus I sebagian besar sudah berjalan dengan baik dan lancar namun hasil keterampilan menulis pantun peserta didik masih banyak yang belum mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yaitu 75. Untuk itu, nilai peserta didik yang masih kurang dari KKM pada siklus I akan diperbaiki oleh peneliti dalam pembelajaran siklus ke 2.

Deskripsi Penelitian Siklus 2

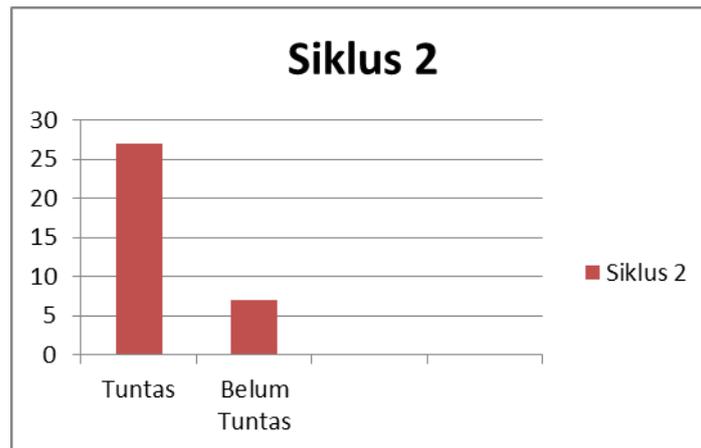
Data Hasil Penelitian

Penelitian tindakan kelas pada siklus 2 yang dilaksanakan pada tanggal 24 Oktober 2020, peneliti tetap menerapkan Media pembelajaran *power point* dan Metode *discovery learning* dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas V di SD Negeri Padasugih Brebes. Dengan demikian sebelum melaksanakan siklus 2 perlu memperhatikan kendala-kendala yang terjadi pada siklus I. sehingga dalam pelaksanaan penelitian tindakan kelas siklus 2 dapat berjalan dengan lancar dan dapat meningkatkan hasil keterampilan dalam menulis pantun pada peserta didik yang belum tuntas dari KKM.

Pembelajaran berlangsung dengan lancar selama 70 menit (2x35 menit) pada siklus 2 dengan jumlah 34 peserta didik. Materi yang diajarkan pada siklus 2 ini, menulis pantun dengan memahami ciri-ciri pantun dengan mencari kata-kata yang tepat dalam menulis pantun. Proses pembelajaran sudah berjalan dengan baik yang mengacu pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah dibuat. Nilai patokan pada siklus 2 ini adalah menggunakan nilai KKM di kelas V pada mata pelajaran Tematik (Bahasa Indonesia) yaitu 75. Dapat dilihat nilai hasil keterampilan menulis pantun pada siklus 2 pada tabel di bawah ini :

Tabel 3. Data Nilai Siklus 2

No	KKM	Jumlah Peserta	Tuntas KKM	Belum Tuntas KKM
1	75	34	27 (79 %)	7 (21 %)
	Jumlah	34	27	7



Gambar 1. Hasil Nilai Siklus II

Berdasarkan hasil nilai yang diperoleh pada Siklus 2 maka diperoleh hasil sebagai berikut :

\mathcal{L} Peserta didik (N) = 34

Presentase Ketuntasan belajar

Yang Tuntas belajar 27 peserta = 79 %

Yang belum Tuntas 7 peserta = 21 %

Dari data di atas dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata dari jumlah keseluruhan peserta didik kelas V pada mata pelajaran Tematik (Bahasa Indonesia) materi Menulis pantun pada kegiatan penelitian siklus 2 ini peserta didik Sebagian peserta didik sudah memenuhi KKM. Kegiatan penelitian siklus 2, peserta didik yang tuntas dari nilai KKM sejumlah 27 peserta didik atau 79 % dan yang belum tuntas dari nilai KKM sejumlah 7 peserta didik atau 21%. Berdasarkan data tersebut artinya pada pelaksanaan penelitian siklus 2 pembelajaran pada mata pelajaran Tematik (Bahasa Indonesia) materi Menulis Pantun dengan memahami ciri-ciri pantun dan mencari kata-kata yang tepat untuk membuat pantun belum dikatakan tuntas dari nilai KKM yang telah ditentukan yaitu kurang dari 85% dari jumlah keseluruhan peserta didik kelas V memperoleh nilai ≥ 70 . Maka dari itu, penelitian di kelas V SD Negeri Padasugih 01 Brebes pada siklus 2 dikatakan belum berhasil sehingga penelitian dilanjutkan sampai siklus 3.

Refleksi

Berdasarkan hasil dari pengamatan pembelajaran berlangsung pada siklus 2, nilai rata-rata yang diperoleh peserta didik sudah ada perkembangan dari hasil belajar. Banyaknya peserta didik yang mampu mengikuti dan paham tahap-tahapan dari media pembelajaran *Power Point* dengan metode *Discovery Learning*.

Dari data nilai yang diperoleh peserta didik tersebut, bahwa pembelajaran dengan menerapkan media *Power Point* dan Metode *Discovery Learning* mata pelajaran Tematik (Bahasa Indonesia) materi Menulis Pantun dengan memahami ciri-ciri pantun dan mencari kata-kata yang tepat dalam menulis pantun pada kelas V SD Negeri Padasugih 01 Brebes dapat meningkatkan keterampilan dalam menulis pantun.. Kegiatan pembelajaran pada siklus 2 ini, indikator ketuntasan rata-rata kelas secara klasikal belum terpenuhi yaitu nilai rata-rata ketuntasan peserta didik belajar adalah 73%. Dengan demikian, jumlah peserta didik sebanyak 34 peserta didik, yang belum tuntas berjumlah 7 peserta didik. Apabila disimpulkan, maka penggunaan media pembelajaran *Power Point* dan Metode *Discovery Learning* mata pelajaran Tematik (Bahasa Indonesia) materi Menulis Pantun sudah maksimal dapat meningkatkan hasil keterampilan menulis pantun.

Untuk mengetahui hasil belajar Tematik mata pelajaran Bahasa Indonesia pada materi menulis pantun dengan menggunakan media *Power Point* dengan Metode *Discovery Learning* di kelas V SD Negeri Padasugih 01 Brebes, mempunyai pengaruh terhadap hasil belajar keterampilan menulis pantun peserta didik. Ketuntasan peserta didik dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media *Power Point* dengan metode *Discovery Learning* adalah sebagai bukti bahwa keberhasilan nilai keterampilan menulis pantun peserta didik meningkat meskipun pada siklus 2 ini belum memuaskan.

Penelitian Siklus 3

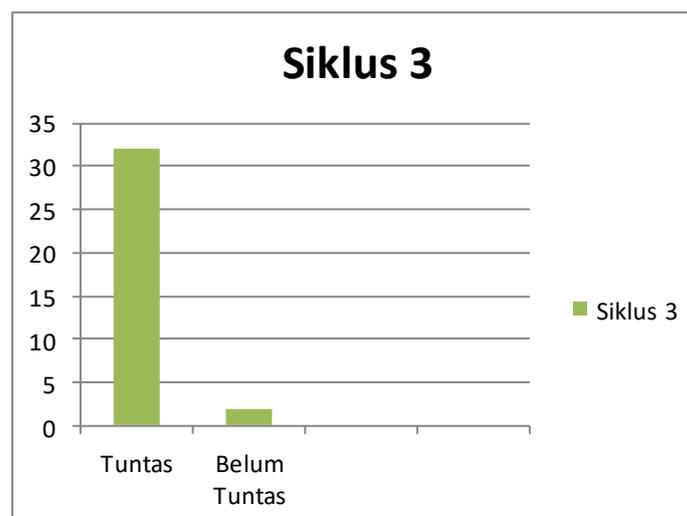
Data Hasil Penelitian

Penelitian tindakan kelas pada siklus 3 yang dilaksanakan pada tanggal 10 Nopember 2020, peneliti tetap menerapkan Media pembelajaran *power point* dan Metode *discovery learning* dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas V di SD Negeri Padasugih 01 Brebes. Dengan demikian sebelum melaksanakan siklus 3 perlu memperhatikan kendala-kendala yang terjadi pada siklus 2. sehingga dalam pelaksanaan penelitian tindakan kelas siklus 3 dapat berjalan dengan lancar dan dapat meningkatkan hasil keterampilan dalam menulis pantun pada peserta didik yang belum tuntas dari KKM.

Pembelajaran berlangsung dengan lancar selama 70 menit (2x35 menit) pada siklus 3 dengan jumlah 34 peserta didik. Materi yang diajarkan pada siklus 3 ini, menulis pantun dengan memahami ciri-ciri pantun dengan mencari kata-kata yang tepat dalam menulis pantun. Proses pembelajaran sudah berjalan dengan baik yang mengacu pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah dibuat. Nilai patokan pada siklus 3 ini adalah menggunakan nilai KKM di kelas V pada mata pelajaran Tematik (Bahasa Indonesia) yaitu 75. Dapat dilihat nilai hasil keterampilan menulis pantun pada siklus 3 pada tabel di bawah ini :

Tabel 4. Data Nilai Siklus 3 Kelas V

No	KKM	Jumlah Peserta	Tuntas KKM	Belum Tuntas KKM
1	75	34	32 (94 %)	2 (6 %)
Jumlah		34	32	2



Gambar 3. Hasil Nilai Siklus III

Berdasarkan hasil nilai yang diperoleh peserta didik kelas V pada mata pelajaran Tematik (Bahasa Indonesia) materi Menulis Pantun pada siklus , sebagai berikut :

Peserta Didik 34 siswa

Persentase Ketuntasan belajar 32 peserta = 94 %

Yang belum Tuntas belajar 2 peserta = 6 %

Dari data di atas dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata dari jumlah keseluruhan peserta didik kelas V pada mata pelajaran Tematik (Bahasa Indonesia) materi Menulis pantun pada kegiatan penelitian siklus 3 ini peserta didik sudah memenuhi KKM. Kegiatan penelitian siklus 3, peserta didik yang tuntas dari nilai KKM sejumlah 32 peserta didik atau 94 % dan yang belum tuntas dari nilai KKM sejumlah 2 peserta didik atau 6 %. Berdasarkan data tersebut artinya pada pelaksanaan penelitian siklus 3 pembelajaran pada mata pelajaran Tematik (Bahasa Indonesia) materi Menulis Pantun dengan memahami ciri-ciri pantun dan mencari kata-kata yang tepat untuk membuat pantun sudah dikatakan tuntas dari nilai KKM yang telah ditentukan yaitu 85% dari jumlah keseluruhan peserta didik kelas V memperoleh nilai ≥ 70 . Maka dari itu, penelitian di kelas V SD Negeri Padasugih 01 Brebes pada siklus dikatakan berhasil dan sehingga penelitian dihentikan sampai siklus 3.

Refleksi

Berdasarkan hasil dari pengamatan pembelajaran berlangsung pada siklus 3, nilai rata-rata yang diperoleh peserta didik sudah ada perkembangan dari hasil belajar. Banyaknya peserta didik yang mampu mengikuti dan paham tahap-tahapan dari media pembelajaran *Power Point* dengan metode *Discovery Learning*.

Dari data nilai yang diperoleh peserta didik tersebut, bahwa pembelajaran dengan menerapkan media *Power Point* dan Metode *Discovery Learning* mata pelajaran Tematik (Bahasa Indonesia) materi Menulis Pantun dengan memahami ciri-ciri pantun dan mencari kata-kata yang tepat dalam menulis pantun pada kelas V SD Negeri Padasugih 01 Brebes dapat meningkatkan keterampilan dalam menulis pantun.. Kegiatan pembelajaran pada siklus 3 ini, Dengan demikian, jumlah peserta didik sebanyak 34 peserta didik, yang tidak tuntas berjumlah 2 peserta didik. Apabila disimpulkan, maka penggunaan media pembelajaran *Power Point* dan Metode *Discovery Learning* mata pelajaran Tematik (Bahasa Indonesia) materi Menulis Pantun dapat meningkatkan hasil keterampilan menulis pantun.. Peningkatan hasil belajar tersebut, terdapat peningkatan ketuntasan nilai yang cukup signifikan antara nilai pra siklus yaitu 33,33% dengan nilai rata-rata kelas 62,22. Pada tahap penelitian siklus I nilai ketuntasan secara klasikan mencapai 47% dengan nilai rata-rata kelas 67. pada tahap penelitian siklus 2 nilai yang diperoleh peserta didik mencapai 72% dengan nilai rata-rata kelas 73,61, sedangkan pada tahap penelitian siklus 3 meningkat dengan nilai ketuntasan 91,67% sedangkan nilai rata-rata secara klasikal mencapai 83,08.

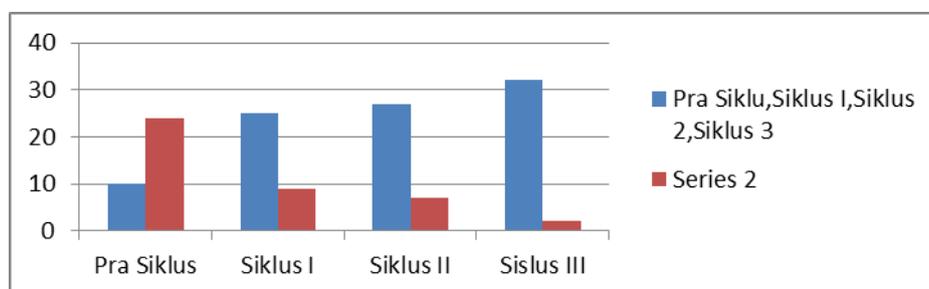
Untuk mengetahui hasil belajar Tematik mata pelajaran Bahasa Indonesia pada materi menulis pantun dengan menggunakan media *Power Point* dengan Metode *Discovery Learning* di kelas V SD Negeri Padasugih 01 Brebes, mempunyai pengaruh terhadap hasil belajar keterampilan menulis pantun peserta didik. Ketuntasan peserta didik dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media *Power Point* dengan metode *Discovery Learning* adalah sebagai bukti bahwa keberhasilan nilai keterampilan menulis pantun peserta didik meningkat.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, penulis akan membuat data rekapitulasi hasil belajar Tematik mata pelajaran Bahasa Indonesia pada pra siklus, siklus I, siklus 2 dan siklus 3 dengan tujuan dapat mengetahui perbandingan dalam rentang hasil nilai pembelajaran menulis pantun, sebagai berikut :

Tabel 5. Nilai Keterampilan peserta didik dari Siklus

No	Peserta	S i k l u s			
		Pra	I	II	III

		T	BT	T	BT	T	BT	T	BT
1	34	10 34 %	24 66 %	25 73 %	9 27 %	27 79 %	7 21 %	32 94 %	2 6 %
Jumlah		10	24	25	9	27	7	32	2



Gambar 4. Hasil Nilai Setiap Siklus

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa peserta didik kelas V setelah mengikuti pembelajaran Tematik mata pelajaran Bahasa Indonesia materi Menulis Pantun dengan menggunakan Media *Power Point* dan Metode *Discovery Learning* terjadi adanya peningkatan dalam hasil keterampilan menulis pantun.

Penelitian pada pra siklus, siklus 1, dan 2 sebelum dan sesudah menggunakan Media *Power Point* dan Metode *Discovery Learning* dari jumlah 34 peserta didik, dilihat pada kenaikan dari pra siklus peserta didik yang tuntas berjumlah 25 peserta didik atau 73%, sedangkan peserta didik yang belum tuntas berjumlah 9 peserta didik atau 27%. Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas pada siklus I belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal yang telah ditentukan, sehingga peneliti akan melanjutkan penelitian tindakan kelas pada siklus yang selanjutnya yaitu penelitian tindakan kelas pada siklus 2 dengan materi dan waktu yang berbeda. Kemudian hasil keterampilan menulis pantun peserta didik pada penelitian tindakan kelas siklus 2 data yang diperoleh yaitu dari 34 peserta didik yang tuntas dari nilai KKM yang telah ditentukan sejumlah 27 peserta didik atau 79% dan yang belum tuntas dari nilai KKM sejumlah 7 peserta didik atau 21%. Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas pada siklus 2 belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditentukan sehingga peneliti akan melanjutkan penelitian tindakan kelas pada siklus 3 dengan materi dan waktu yang berbeda. Kemudian hasil keterampilan menulis pantun peserta didik pada tindakan kelas siklus 3 data yang diperoleh yaitu dari 34 peserta didik yang mengalami ketuntasan KKM sejumlah 32 peserta didik 94% dan yang belum tuntas dari nilai KKM sejumlah 2 peserta didik 6%.

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas pada siklus 3, peneliti berupaya akan meningkatkan hasil keterampilan menulis pantun peserta didik kelas V dan akan memberikan penghargaan atau apresiasi kepada peserta didik baik individual atau kelompok dengan tujuan agar peserta didik dalam belajar lebih semangat dan lebih ada minat untuk mengikuti pembelajaran Tematik mata pelajaran Bahasa Indonesia khususnya pokok pembahasan menulis pantun.

Berdasarkan data nilai yang diperoleh peserta didik, maka dapat disimpulkan pelaksanaan penelitian tindakan kelas dari siklus 1, siklus 2 dan siklus 3 mengalami adanya peningkatan. Dari siklus 1 ke siklus 2 peningkatannya dari siklus I 73% meningkat menjadi 79%, dan dari siklus 2 ke siklus 3 peningkatannya dari 79% menjadi 94%. Jadi, pelaksanaan penelitian tindakan kelas pada siklus 3 sudah memenuhi kriteria ketuntasan belajar yaitu 94%. dari jumlah seluruh peserta didik yang tuntas belajar. Dari hasil nilai belajar peserta didik yang memperoleh sudah memenuhi dari kriteria $\geq 85\%$, maka penelitian tindakan kelas dihentikan pada siklus 3. Bagi

peserta didik yang belum memperoleh nilai tuntas belajar dari nilai KKM pada siklus 3 akan diadakan tindakan mandiri yang berupa latihan atau remedial yang dipantau oleh guru, sehingga yang diharapkan seluruh peserta didik kelas dapat memperoleh nilai tuntas dari KKM. Diagram Batang Hasil Keterampilan Menulis pantun Kelas V dengan menggunakan Media *power point* dan Metode *discovery learning*.

SIMPULAN

Berdasarkan data Perbaikan Pembelajaran Bahasa Indonesia tentang pantun, maka dapat disimpulkan dengan Media pembelajaran Power Point dengan Metode Discovery Learning dapat meningkatkan keterampilan menulis pantun peserta didik, hal ini dapat dilihat dari perolehan nilai rata-rata pada kegiatan perbaikan. Sebelum siklus 62,22, pada siklus 1 menjadi 67,06 pada siklus 2 meningkat sebesar 73,61, sedangkan pada siklus 3 meningkat menjadi 83,08. Rata-rata peserta didik dalam keterampilan menulis pantun mengalami peningkatan dengan hasil cukup memuaskan dengan menggunakan Media Pembelajaran Power Point dengan Metode Discovery Learning dapat meningkatkan hasil belajar siswa menulis pantun dengan nilai ketuntasan dalam pra siklus 33% , pada siklus 1 mengalami peningkatan 47% pada siklus 2 meningkat menjadi 72%,sedangkan pada siklus 3 mengalami peningkatan yang signifikan mencapai 92%.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus Wasisto Dwi. (2017). *Pembelajaran dan Penilaian pada Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah Berdasarkan Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Graha.
- Anang Nugroho. (2015). Pengaruh penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Power Point Dengan video dan Animasi Terhadap Motivasi Belajar dan Prestasi Belajar Pada Materi Perawatan Unit Kopling Siswa Kelas jurusan Teknik kendaraan Ringan SMK Piri Jogjakarta. Yogyakarta: Skripsi UNY.
- Dahar,Ratna Wilis.2011.*Teori-teori Belajar dan Pembelajaran Bandung* : Erlangga
- Hujair AH. Sanaky. (2009) *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Safiria insania press.
- Hujair AH. Sanaky. (2009). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Safiria insania press.
- Hujair AH. Sanaky. (2009). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Safiria insania Press.
- Majid, Abdul. (2013). *Strategi Pembelajaran.Bandung*: PT Remaja Rosdakarya.
- Mardi, dkk (2007). *Ketrampilan computer dan Pengelolaan Informasi untuk SMK kelas XI*. Bandung: Yudhistira.
- Raswan, dkk 2013 *Pembelajaran Berbasis teknologi Informasi dan Komunikasi. Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sanjaya, Wina. (2009). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Sudjana. (2005). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.