

BAB V

PEMBAHASAN

Penggunaan media pembelajaran *power point* tema alam semesta siswa kelompok B di TK Islam Miftahul Huda Ngantru Tulungagung memiliki tujuan yang untuk melatih daya ingat dan ketrampilan siswa karena terdapat gambar dan warda pada tiap slide sehingga akan berdampak pada hasil belajar siswa. *Power point* memberikan posisi yang strategis dimana *power point* merupakan objek sehingga kecanggihan *power point* dan fitur-fitur didalamnya akan menarik perhatian siswa atau dapat dikatakan dapat mengendalikan perhatian siswa sehingga membuat siswa tertarik dan antusias pada saat proses pembelajaran. Jika siswa memiliki daya tarik dalam proses pembelajaran maka siswa akan mampu memahami maksud dari materi yang disampaikan oleh guru.

Power point adalah perangkat lunak yang paling tersohor yang biasa dimanfaatkan untuk presentasi. Pemanfaatan *power point* atau perangkat lunak lainnya dalam presentasi menjadi sangat mudah, dinamis dan sangat menarik.¹ Pembelajaran dengan program *power point* adalah suatu media komputer dengan perangkat lunak *power point* yang digunakan oleh guru untuk menyalurkan pesan atau menyampaikan materi pelajaran, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa melalui indera pendengaran, pengamatan, atau penglihatan dan interaksi antara guru dengan murid dalam proses belajar mengajar.

Penggunaan media *power point* sebagai media pembelajaran di siswa

¹ Yudhi Munadi, *Media Pembelajaran sebuah Pendekatan Baru*. (Jakarta: Gaung Persada Press, 2008), hal. 150

kelompok B di TK Islam Miftahul Huda Ngantru Tulungagung sangat membantu guru dalam memberikan materi kepada siswa dengan tampilan slide yang menarik dan berisi gambar warna warni serta video sehingga penyampaian materi dapat diterima siswa dengan mudah. Hal ini sesuai dengan teori bahwa melalui media pembelajaran, guru dapat menyajikan bahan pelajaran yang bersifat abstrak menjadi konkrit sehingga mudah dipahami dan dapat menghilangkan verbalisme, misalnya untuk menyampaikan bahan pelajaran tentang sistem peredaran darah pada manusia, itu dapat ditampilkan melalui komputer.²

Selain itu, media pembelajaran juga bisa membantu menampilkan objek yang terlalu besar yang tidak mungkin dapat ditampilkan di dalam kelas, atau menampilkan objek yang terlalu kecil yang sulit dilihat dengan menggunakan mata telanjang. Dan menampilkan suatu proses atau gerakan yang terlalu cepat untuk diperlambat, seperti gerakan pelari, gerakan kapal terbang dan sebagainya. Begitu juga sebaliknya mempercepat gerakan suatu proses yang terlalu lambat sehingga dapat dilihat dalam waktu yang begitu cepat, seperti gerakan pertumbuhan tanaman, perubahan warna suatu zat dan sebagainya.³

Pemilihan media pembelajaran *power point* siswa kelompok B di TK Islam Miftahul Huda Ngantru Tulungagung sangat membantu dalam dan memudahkan guru dalam mempersiapkan materi ajar. Guru tidak repot menjelaskan dengan lisan materi pelajaran saat proses pembelajaran yang sedang berlangsung. Karen hal ini menyita banyak waktu sedangkan durasi waktu untuk pembelajaran di TK sangat terbatas. Selain itu materi pembelajaran bisa disimpan dalam bentuk file dan bisa

² *Ibid.*, hal. 168

³ *Ibid.*, hal. 168

ditampilkan kembali dikelas lain dengan materi yang sama.

Saat ini program *power point* dianggap sebagai media pembelajaran yang cukup menarik dalam pembelajaran langsung di sekolah. Yang mempunyai banyak kelebihan dibandingkan media pembelajaran lain, sehingga juga mempunyai banyak kegunaan dalam pembelajaran. Dan kemungkinan besar manfaat-manfaat tersebut ada pada media pembelajaran *power point*. Dengan demikian dapat diketahui bahwa media pembelajaran, termasuk kecanggihan media pembelajaran *powerpoint* yang diharapkan mampu meningkatkan kualitas pendidikan.

Guru dalam pengajarannya dapat memanfaatkan *power point* tersebut dalam memberi atau menyampaikan materi pelajaran kepada para siswanya. Melalui kecanggihan teknologi ini proses belajar pastinya akan menjadi lebih menarik. Dan semakin kreatif guru dalam memanfaatkan teknologi, maka akan lebih baik pula daya serap siswa terhadap materi pelajaran.⁴

Hasil penelitian Berdasarkan uji paired t test hasil belajar tema alam semesta kelompok eksperimen antara pre test dan post test didapatkan *p value* $0,000 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, artinya ada perbedaan hasil belajar tema alam semesta kelompok eksperimen dengan menggunakan media *power point* pada siswa kelompok B di TK Islam Miftahul Huda Ngantru Tulungagung. Sedangkan hasil uji independent t test efektifitas penggunaan media *power point* terhadap hasil belajar tema alam semesta siswa kelompok B di TK Islam Miftahul Huda Ngantru Tulungagung didapatkan *p value* $0,000 < 0,05$, artinya media *power point* efektif untuk meningkatkan hasil belajar tema alam semesta siswa kelompok B di TK

⁴ Sandy Guswan, "Guru Digital" dalam <http://guswan76.com>, diakses 15 Agustus 2021

Islam Miftahul Huda Ngantru Tulungagung.

Hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu baik kognitif, afektif maupun psikomotorik yang dicapai mengikuti proses belajar mengajar berupa perubahan tingkah laku⁵. Seseorang yang belajar akan berubah atau bertambah prilakunya, baik yang berupa pengetahuan, keterampilan, atau penguasaan nilai-nilai (sikap). Hasil belajar yang diperoleh secara menyeluruh (komprehensif) yang mencakup ranah kognitif yakni, pengetahuan atau wawasan, ranah afektif yakni, sikap dan apresiasi, serta ranah psikomotor yakni, keterampilan atau perilaku. Ranah kognitif terutama adalah hasil yang diperolehnya sedangkan ranah afektif dan psikomotor diperoleh sebagai efek dari proses belajarnya. Selanjutnya kemampuan siswa untuk mengontrol atau menilai dan mengendalikan proses serta usaha belajarnya. Ia tahu dan sadar bahwa tinggi rendahnya hasil belajar yang dicapainya tergantung pada motivasi belajar dari dirinya sendiri.⁶

Penilaian hasil belajar pada kompetensi pengetahuan dapat dilakukan melalui berbagai teknik, seperti tes tertulis, tes lisan, dan penugasan. Tes lisan dilaksanakan dengan cara mengadakan percakapan antara siswa dengan tester tentang masalah yang di ujikan. Pelaksanaan tes lisan dilaksanakan secara langsung antara pendidik dan peserta didik. Tes lisan digunakan untuk mengungkapkan hasil belajar siswa pada aspek pengetahuan.⁷

Penggunaan media pembelajaran *power point* terhadap hasil belajar tema alam semesta siswa kelompok B di TK Islam Miftahul Huda Ngantru Tulungagung

⁵ Kunandar, *Penilaian Autentik*, Jakarta : Rajawali Pers, 2013, h. 62

⁶ S. Nasution, *Berbagai Pendekatan Dalam Proses Belajar Dan Mengajar* (jakarta: 2008). h. 54.

⁷ Siswanto, *Penilaian dan Pengukuran Sikap dan Hasil Belajar Peserta Didik* (Klaten : Bosscript, 2017) h. 76

tersebut sudah sesuai dengan teori bahwa dengan media pembelajaran *power point* guru dapat menyajikan bahan pelajaran yang bersifat abstrak menjadi konkrit sehingga mudah dipahami dan dapat menghilangkan verbalisme, misalnya untuk menyampaikan bahan pelajaran tentang sistem peredaran darah pada manusia, itu dapat ditampilkan melalui komputer.⁸

Selain itu penggunaan media dapat menambah motivasi belajar siswa sehingga perhatian siswa terhadap materi pelajaran dapat lebih meningkat. Seperti halnya media pembelajaran komputer, dengan lengkapnya program-program komputer dengan tampilan penuh warna (*full colour*) sangat menarik minat dan perhatian siswa dalam mengikuti proses pembelajaran, yang akhirnya bisa menambah gairah dan motivasi belajar siswa.⁹

Penggunaan media *power point* di TK Islam Miftahul Huda Ngantru Tulungagung terbukti dapat meningkatkan hasil belajar tema alam semesta siswa kelompok B. Hal ini dapat dilihat dari hasil pre test dimana kelompok eksperimen memiliki jumlah nilai total 108. Hasil pada kelompok kontrol memiliki jumlah nilai 107. Sedangkan pada hasil post test kelompok eksperimen memiliki jumlah nilai total 233, dan kelompok kontrol memiliki jumlah nilai 192. Berdasarkan hal tersebut maka hasil akhir pada kelompok eksperimen yakni kelompok yang diberi perlakuan berupa penggunaan media *power point* tema alam semesta memiliki nilai yang lebih tinggi daripada kelompok kontrol yang tidak diberi perlakuan berupa penggunaan media *power point* tema alam semesta.

⁸ *Ibid.*, hal. 168

⁹ Haryono, "*Liquid Crystal Display (LCD)*" dalam <http://haryonostkip.com>, diakses 26 Agustus 2021

Didukung hasil belajar siswa kelompok eksperimen yang diberi perlakuan berupa penggunaan media *power point* tema alam semesta mengalami perubahan yang lebih tinggi, berbeda dengan kelompok kontrol yang jauh lebih rendah. Pada kelompok eksperimen anak sudah dapat melakukan kedelapan kriteria tes, yaitu mampu berbicara dengan sopan, mampu bertanya dengan kalimat sederhana, mampu mengetahui ciptaan tuhan, mampu mewarnai dengan rapi, mampu menghubungkan penjumlahan dengan hasil penjumlahan, mampu menghubungkan pengurangan dengan hasil pengurangannya dan mampu mengungkapkan cerita sederhana. Sedangkan pada kelompok kontrol anak mampu melakukan lima kriteria tes, yaitu mampu berbicara dengan sopan, mampu bertanya dengan kalimat sederhana, mampu mengetahui ciptaan tuhan, mampu mewarnai dengan rapi. Sedangkan pada tiga kriteria tes lainnya anak belum mampu, yaitu, belum mampu menghubungkan penjumlahan dengan hasil penjumlahan, mampu menghubungkan pengurangan dengan hasil pengurangannya dan mampu mengungkapkan cerita sederhana.

Guru dalam pengajarannya dapat memanfaatkan *power point* tersebut dalam memberi atau menyampaikan materi pelajaran kepada para siswanya. Melalui kecanggihan teknologi ini proses belajar pastinya akan menjadi lebih menarik. Dan semakin kreatif guru dalam memanfaatkan teknologi, maka akan lebih baik pula daya serap siswa terhadap materi pelajaran.¹⁰ Pendayagunaan *power point* dalam pengajaran memiliki beberapa keuntungan, yaitu: 1) Cara kerja baru dengan *power point* akan mengakibatkan motivasi kepada siswa dalam belajar, 2) Warna, music,

¹⁰ Sandy Guswan, "Guru Digital" dalam <http://guswan76.com>, diakses 15 Agustus 2021

dan grafis animasi dapat menambahkan kesan realism dan menuntut latihan, kegiatan laboratorium, simulasi, dan sebagainya, 3) Respon pribadi yang cepat dalam kegiatan- kegiatan belajar siswa akan menghasilkan penguatan yang tinggi, 4) Rentang pengawasan guru diperlebar sejalan dengan banyaknya informasi yang disajikan dengan mudah di atur oleh guru,¹¹ 5) Kemampuan untuk menanyakan kembali informasi yang diperlukan oleh pemakainya, yang diistilahkan dengan “kesabaran komputer”, tanpa harus menyusun ulang, dan 6) Dapat meningkatkan hasil belajar dengan penggunaan waktu dan biaya relative kecil. Seperti halnya penggunaan program komputer simulasi untuk melakukan percobaan pada mata pelajaran sains.¹²

Hasil penelitian ini sesuai dengan penelitian Depi Wulandari (2016) yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Kemampuan Berbahasa Anak Usia 4-5 Tahun Di TK Aisyiyah Ngringo IV Jaten Karanganyar”. Hasilnya menunjukkan bahwa penggunaan media audio visual memiliki pengaruh yang positif dan signifikan terhadap kemampuan berbahasa pada anak usia 4-5 Tahun di TK kelompok A pada TK Aisyiyah Ngringo IV Jaten Karanganyar. Hal ini terbukti dari hasil uji hipotesis dengan uji t yang memperoleh bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $10,377 > 2,052$ diterima pada taraf signifikansi 5%. Peningkatan kemampuan berbahasa anak usia dini dapat dilihat dari nilai rata-rata kemampuan berbahasa anak setelah pembelajaran dengan media audio visual yang mencapai 34,000, lebih tinggi dibandingkan sebelum pembelajaran yang hanya mencapai

¹¹ Nana Sudjana dan Rivai, *Media...*, hal. 137- 138

¹² M. Basyirudin Usman dan Asnawir, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Delia Citra Utama, 2002), hal. 24- 25

27,000. Hal ini menunjukkan bahwa anak usia dini yang telah diberi pembelajaran dengan media audio visual memiliki kemampuan berbahasa yang lebih baik.