

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *DISCOVERY LEARNING* BERBASIS
POWERPOINT PADA MATA PELAJARAN EKONOMI UNTUK
MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA DI
SMP NEGERI 3 SATU ATAP ARAMO**

Helena Saota

Institut Pendidikan Tapanuli Selatan
saotahelena@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menginvestigasi pengaruh penerapan model pembelajaran Discovery Learning berbasis power point terhadap minat belajar siswa dalam mata pelajaran ekonomi, khususnya pada materi kegiatan ekonomi seperti produksi, distribusi, dan konsumsi, di SMP Negeri 3 Satu Atap Aramo. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan metode kualitatif yang bertujuan untuk mengeksplorasi proses pembelajaran dalam mengatasi permasalahan tertentu. Lokasi penelitian dilakukan di SMP Negeri 3 Satu Atap Aramo dengan populasi siswa dari kelas VII, yang berjumlah 20 siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dari total siswa yang menjadi sampel, sebanyak 25% dari mereka memperoleh nilai antara 50 hingga 56, 25% siswa lainnya memperoleh nilai antara 66 hingga 75, dan sisanya, sebanyak 50% siswa, memperoleh nilai antara 76 hingga 98. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang efektivitas metode pembelajaran tertentu terhadap minat belajar siswa dalam konteks pembelajaran ekonomi.

Kata Kunci: Model Discovery Learning; Media PowerPoint; Minat Belajar.

Abstract

This research aims to investigate the influence of implementing the Discovery Learning model based on PowerPoint on students' interest in learning economics, specifically on economic activities such as production, distribution, and consumption, at SMP Negeri 3 Satu Atap Aramo. This study employs the Classroom Action Research (CAR) approach with a qualitative method aimed at exploring the learning process in addressing specific issues. The research was conducted at SMP Negeri 3 Satu Atap Aramo with a population of seventh-grade students, totaling 20 students. The results of the research indicate that out of the total sampled students, 25% of them obtained scores ranging from 50 to 56, another 25% of students scored between 66 and 75, and the remaining 50% of students scored between 76 and 98. This research aims to provide a deeper understanding of the effectiveness of specific teaching methods on students' learning interests in the context of economics.

Keywords: *Discovery Learning Model; PowerPoint Media; Learning Interest.*

A. Pendahuluan

Belajar adalah inti dari suatu proses yang pelaksanaannya bukan hanya memberi ilmu saja tetapi juga menanamkan sikap perilaku dan nilai dalam diri seseorang sebagai peserta didik. Model pembelajaran merupakan unsur penting dalam proses belajar mengajar. Model pembelajaran dipilih agar dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar. Pemilihan model pembelajaran yang tepat perlu dipertimbangkan agar model yang digunakan sesuai dengan tingkat pemahaman, kemampuan berpikir, psikologis dan kondisi sosial siswa. Salah satu fungsi model pembelajaran adalah menciptakan kondisi pembelajaran yang memungkinkan peserta didik memperoleh kemudahan dalam belajar. Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan pembelajaran. Model pembelajaran merupakan rangkaian semua unsur mulai dari pendekatan, strategi, metode, teknik dan taktik pembelajaran. Model pembelajaran berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas pembelajaran. Model pembelajaran bersifat sistematis agar kegiatan pembelajaran dapat berjalan secara lebih maksimal.

Penerapan model pembelajaran yang tepat sangat berpengaruh terhadap minat dan hasil belajar siswa. Selain pemilihan model pembelajaran penggunaan media yang sesuai dan interaktif juga memiliki pengaruh besar terhadap pelaksanaan pembelajaran yang menyenangkan. Media berasal dari bahasa latin, merupakan bentuk jamak dari medium secara harfiah berarti

perantara atau pengantar. Media pembelajaran adalah sebuah alat bantu guru dalam pembelajaran untuk mempermudah pendidik menyampaikan informasi kepada peserta didik ketika proses kegiatan belajar. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai perantara atau penghubung dari pemberi informasi yaitu guru kepada penerima informasi atau siswa yang bertujuan untuk menstimulus para siswa agar termotivasi serta dapat mengikuti proses pembelajaran secara utuh dan bermakna. Fungsi media pembelajaran adalah sebagai penyalur pesan yang membangkitkan rasa ingin tahu dan minat, membangkitkan motivasi dan rangsangan dalam proses belajar mengajar, serta dapat mempengaruhi psikologis siswa.

Pemanfaatan media pembelajaran yang interaktif dalam pendidikan sangat diperlukan karena media pembelajaran yang beragam dan sesuai sangat membantu siswa mendorong minat dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu media pembelajaran dipergunakan sebagai daya tarik untuk siswa supaya mengikuti pembelajaran dengan baik. Penggunaan media di era sekarang sudah dapat disusun dengan menggunakan teknologi, sehingga menjadi lebih mudah dan menarik. Salah satu contoh media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat digunakan dalam pembelajaran adalah slide power point. Microsoft PowerPoint dapat digunakan sebagai pembelajaran interaktif. Penggunaan PowerPoint dapat membantu pengajar untuk memaparkan materi kepada peserta dengan lebih mudah. Beberapa manfaat dari penggunaan PowerPoint dalam pembelajaran adalah materi yang

disampaikan semakin jelas, pengajaran akan semakin menarik perhatian siswa sehingga menimbulkan motivasi belajar siswa.

Siswa dapat lebih tertarik terhadap kegiatan pembelajaran, presentasi akan terlihat lebih menarik dan suasananya menjadi lebih interaktif apabila guru juga melibatkan siswa, dapat menampilkan gambar, animasi, suara dan juga video yang membuat siswa lebih tertarik menikmatinya. Penggunaan model dan media pembelajaran yang menarik sangat menentukan kegiatan pembelajaran khususnya dalam meningkatkan minat siswa saat pembelajaran. Selain itu, hal ini juga dapat mempengaruhi siswa menjadi lebih aktif saat pembelajaran sedang berlangsung. Guru dituntut untuk memiliki pengetahuan terkait model pembelajaran dan menyusun media pembelajaran yang menarik sehingga mampu menstimulus minat siswa untuk belajar dan menstimulus hasil belajar siswa.

Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah, keterbatasan sarana prasarana. Kurang motivasi siswa untuk belajar, kurangnya komunikasi siswa terhadap guru dalam pembelajaran, serta rendahnya minat belajar siswa dalam pembelajaran. Dari beberapa hal tersebut, pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah kurang menariknya media pembelajaran yang digunakan dalam mata pelajaran ekonomi materi kegiatan produksi, distribusi dan konsumsi, kurangnya pemahaman guru tentang variasi dan pelaksanaan kegiatan sesuai model pembelajaran.

Model Pembelajaran

Terkait model pembelajaran, Joyce & Weil dalam Putri Khoerunnisa & Syifa Masyhuril Aqwal (2020:3) berpendapat bahwa model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain. Model pembelajaran dapat dijadikan pola pilihan, artinya guru memilih model pembelajaran yang sesuai dan efisien untuk mencapai tujuan pendidikannya. Meyniar Albina, dkk (2022:940) mengemukakan pada pembelajaran dengan model yang beragam dapat dijadikan sebuah alternatif, dimana dapat memilih model yang sesuai untuk diterapkan, cocok maupun efektif untuk mencapai tujuan pendidikan. Meyniar Albina, dkk (2020:941), Model pembelajaran adalah suatu komponen penting pada pembelajaran di kelas. Abas Ayafah dalam Meyniar Albina, dkk (2022:941) mengungkapkan alasan mengapa penting model pembelajaran di dalam kelas yaitu:

1. Dalam menggunakan model pembelajaran yang tepat akan membantu pada proses pada pembelajaran yang berlangsung sehingga sasaran pendidikan dapat tercapai.
2. Informasi yang berguna sangat dapat dijumpai dengan menggunakan model pembelajaran bagi peserta didik.
3. Proses pembelajaran dibutuhkan variasi model pembelajaran yang dapat menumbuhkan semangat belajar bagi peserta didik sehingga

menjauhkan para peserta didik dari rasa bosan.

4. Dengan adanya perbedaan kebiasaan cara belajar, karakteristik dan kepribadian peserta didik maka diperlukan perkembangan ragam model pembelajaran (Asyafah, 2019).

Berdasarkan wawancara dengan Kepala Sekolah untuk mengatasi masalah pembelajaran terkait model pembelajaran, maka model pembelajaran yang diterapkan harus sesuai dengan materi dan KD yang ingin dicapai. Hal itu juga didukung oleh hasil wawancara dengan Watyarni Dachi (Guru Mapel) yang mengemukakan bahwa model pembelajaran yang tepat juga sangat berpengaruh dalam ketercapaian KD pembelajaran. Sejalan dengan hal tersebut, hasil wawancara dengan Emanuel Fau (Pengawas Sekolah) juga mengemukakan bahwa model pembelajaran yang tepat sangat berpengaruh terhadap pencapaian hasil belajar siswa. Selain itu, terkait masalah media pembelajaran yang kurang menarik, Sharon (2014: 7) mengemukakan bahwa media berasal dari bahasa Latin yaitu *medium* yang berarti “antara.” Istilah ini merujuk pada apa saja yang membawa informasi antara sebuah sumber dan sebuah penerima. Media merupakan bentuk jamak dari kata perantara (*medium*) yang mengandung makna sarana komunikasi.

Heinin, dkk (2008: 13) mengemukakan bahwa media sebagai alat atau saluran komunikasi (*means of communication*). Misalnya, media cetak, audio, visual, video, objek, dan orang. Dewi Nurwidayanti, dan Mukminan dalam jurnal nya (2018:106)

mengemukakan fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi dan lingkungan belajar, yang ditata dan diciptakan oleh guru. Sejalan dengan hal tersebut, Sudjana & Rivai dalam Dewi Nurwidayanti, dan Mukminan (2018:110) mengatakan bahwa media pembelajaran dapat mempertinggi hasil belajar siswa, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dapat dibuktikan bahwa penggunaan media power point dapat menarik perhatian siswa, siswa yang dalam pembelajaran nya menggunakan power point lebih memperhatikan materi yang diberikan oleh guru daripada siswa yang menggunakan media konvensional.

Dari hasil wawancara dengan Kepala Sekolah disimpulkan bahwa media pembelajaran harus didesain semenarik mungkin sehingga menarik perhatian siswa untuk belajar. serta hasil wawancara dengan Paulinus Giawa (Guru Mapel) didapatkan hasil bahwa media pembelajaran sangat berperan penting dalam pembelajaran karena mampu menstimulus dan meningkatkan keinginan siswa untuk belajar.

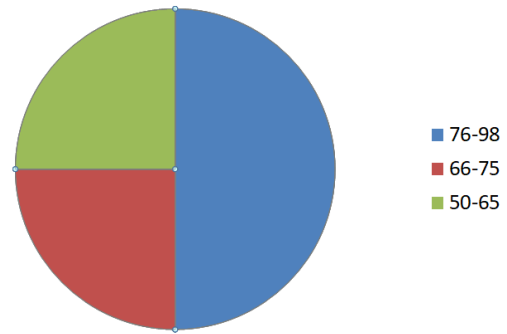
B. Metode Penelitian

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pendekatan kualitatif yang menggali sebuah konsep dalam menangani permasalahan spesifik di lingkungan kelas. Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 3 Satu Atap Aramo. Subjek yang menjadi fokus penelitian adalah siswa kelas VII SMP Negeri 3 Satu Atap Aramo. Populasi siswa dalam kelas ini berjumlah 20 orang. Dalam konteks ini, pendekatan kualitatif memungkinkan peneliti untuk

menyelidiki dengan mendalam pengalaman dan persepsi siswa terhadap penerapan model pembelajaran Discovery Learning berbasis PowerPoint serta dampaknya terhadap minat belajar mereka.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Topik yang diajarkan adalah kegiatan Produksi, Distribusi, dan Konsumsi dengan tujuan agar peserta didik mampu memahami konsep interaksi antara manusia dengan ruang sehingga menghasilkan berbagai kegiatan ekonomi (produksi, distribusi, konsumsi, permintaan, dan penawaran) serta interaksi antar ruang untuk keberlangsungan kehidupan ekonomi, sosial, dan budaya Indonesia. Inovasi yang diterapkan melibatkan penggunaan model pembelajaran Discovery Learning (DL) dan media pembelajaran berbasis teknologi seperti proyektor dan PowerPoint, serta mengerjakan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). Pemilihan Model pembelajaran DL didasarkan pada relevansi nya dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Model pembelajaran DL mendorong siswa untuk melakukan penyelidikan sendiri, membangun pengalaman dan pengetahuan masa lalu, menggunakan intuisi, imajinasi, kreativitas, serta mencari informasi baru untuk menemukan fakta, korelasi, dan kebenaran baru. Dalam konteks ini, pembelajaran tidak sekadar menyerap informasi, melainkan siswa aktif dalam mencari jawaban dan solusi sendiri. Evaluasi kegiatan mencakup penilaian presentasi sebagai bagian dari proses penilaian. Berikut hasil presentasi LKPD ditunjukkan pada Gambar 1.



Gambar 1. Diagram Nilai Siswa

Diagram pada Gambar 1 menunjukkan bahwa siswa yang mendapatkan bahwa ada 5 siswa yang mendapatkan nilai 50-65 atau sebesar 25%, ada 5 siswa yang mendapatkan nilai 66-75 atau sebesar 25%, ada 10 siswa mendapatkan nilai 76-98 atau 50%.

Hal baik yang saya rasakan

1. Saya belajar untuk menyiapkan, membuat media pembelajaran yang menarik dan sesuai kebutuhan peserta didik yang mempermudah saya dalam menyampaikan materi pembelajaran.
2. Saya belajar lebih untuk menggunakan kemajuan teknologi dalam membuat media pembelajaran.
3. Saya belajar terus mengasah diri saya untuk mengetahui dan menerapkan metode pembelajaran yang menarik dan inovatif.
4. Saya keluar dari kebiasaan dengan belajar dan memahami metode pembelajaran yang inovatif dan kreatif, sehingga saya tidak lagi menggunakan metode ceramah dan tradisional.
5. Mengubah mindset saya, bahwa guru bukan menjadi central pengetahuan dalam proses pembelajaran.

Hal baik yang dirasakan siswa

1. Peserta didik menjadi lebih aktif dan kreatif dalam proses pembelajaran dengan adanya model DL dan media menarik yang saya berikan.
2. Peserta didik dapat belajar berkerja sama sebagai tim untuk mencapai tujuan bersama.
3. Peserta didik menjadi lebih antusias dan berfikir kritis dalam mengerjakan proyek yang telah di pilih.
4. Mendorong pemahaman peserta didik pada materi menjadi lebih baik dan mendalam. Peserta didik menjadi kritis dalam menyelesaikan LKPD.
5. Minat belajar siswa menjadi meningkat juga rasa percaya diri siswa untuk melakukan presentasi di depan kelas.

Tantangan yang saya hadapi

1. Kurangnya waktu dalam menyelesaikan materi.
2. Mengubah kebiasaan lama. Butuh waktu dan cara yang tepat dalam membawa diri saya untuk menerapkan metode pembelajaran inovatif ini, DL. Karena sebelumnya kebanyakan menggunakan metode ceramah. Siswa hanya menunggu ilmu dari guru. Mereka lebih pasif dan tidak bebas berekspresi dalam menuangkan ilmu yang mereka miliki dan dapatkan. Saya selalu menganggap diri saya adalah sumber ilmu, atau menjadi pusat pembelajaran. Lebih memberikan diri saya untuk menyediakan waktu yang lebih banyak dalam membuat media pembelajaran dan persiapan-persiapan lainnya. Dimana, sebelumnya saya hanya mengajar

dengan media seadanya, yang ada sebelum-sebelumnya.

Solusi yang saya lakukan untuk memecahkan masalahnya

1. Belajar menguasai kemajuan teknologi dengan menonton tutorial YouTube dan belajar dari teman sejawat yang lebih paham dan ahli di bidang IT, dan sekarang saya sudah mampu menggunakan teknologi dengan beberapa aplikasi untuk membuat media pembelajaran.
2. Meninggalkan kebiasaan lama dengan memahami metode-metode yang inovatif, lebih relevan untuk peserta didik pada tuntunan zaman sekarang. Sehingga kelas lebih aktif, anak lebih kreatif dan tidak bosan atau mengantuk lagi di kelas.

Rencana yang saya lakukan

1. Membuat persiapan yang lebih matang dalam hal menguasai materi.
2. Memastikan bahwa inovasi pembelajaran terintegrasi dengan baik dalam kurikulum dan materi yang diajarkan.
3. Mempertimbangkan penggunaan microphone wireless dalam pembelajaran sehingga suara guru dapat ditangkap oleh perangkat dan dapat mengurangi suara-suara bising dari luar.
4. Menyusun materi pembelajaran sebaik mungkin sehingga dapat dipahami dan diterima oleh peserta didik.
5. Menguasai model-model pembelajaran yang inovatif dan mencoba menerapkannya pada pembelajaran berikutnya.

6. Mengaplikasikan atau menerapkan model pembelajaran DL pada proses pembelajaran di kelas bersama para siswa.
7. Menyusun program model pembelajaran DL supaya manajemen waktu yang digunakan lebih efisien.

Tabel 1. Hasil Belajar PPL

No	Nama Siswa	Nilai	Keterangan	KKM
1	Afiner Rejeki Wauwu Halawa	78	Tuntas	70
2	Arief Kuniawan	80	Tuntas	70
3	Candi Iman Ndruru	76	Tuntas	70
4	Ferdinand Laia	50	Belum Tuntas	70
5	Frida Yanti Laia	80	Tuntas	70
6	Intan sari Laia	65	Belum Tuntas	70
7	Merlin Ndruru	82	Tuntas	70
8	Krisnia Hati Laia	53	Belum Tuntas	70
9	Lisna wati Laia	56	Belum Tuntas	70
10	Niscaya Srikasih Laia	90	Tuntas	70
11	Odipus	55	Belum Tuntas	70
12	Pilis Putra Waruwu	75	Tuntas	70
13	Priman Hati Laia	95	Tuntas	70
14	Septiman Ndruru	66	Belum Tuntas	70
15	Setia Manis Ndruru	78	Tuntas	70
16	Tiani Waruwu	75	Tuntas	70
17	Viramasi Sarumaha	71	Tuntas	70
18	Wilnaria Ndruru	85	Tuntas	70
19	Yutiba Halawa	72	Tuntas	70
20	Novitri Astiri Laia	98	Tuntas	70
Jumlah		1480		
Rata-rata		74		
Jumlah Peserta Didik yang Tuntas		15		
Persentase Tuntas		75%		
Jumlah Peserta yang tidak tuntas		5		
Persentase tidak tuntas		25%		
Nilai Tertinggi		98		
Nilai Terendah		50		

D. Penutup

Berdasarkan pembahasan, maka kesimpulan dari penelitian adalah penggunaan model pembelajaran Discovery Learning memiliki pengaruh terhadap minat dan hasil belajar siswa. Penggunaan media pembelajaran PPT

yang kurang menarik juga memiliki pengaruh terhadap minat dan hasil belajar siswa. dari penelitian yang dilakukan dengan menggunakan model pembelajaran Discovery Learning berbasis media PPT didapatkan hasil bahwa ada 5 siswa yang mendapatkan

nilai 50-65 atau sebesar 25%, ada 5 siswa yang mendapatkan nilai 66-75 atau sebesar 25%, ada 10 siswa mendapatkan nilai 76-98 atau 50%. Saran dalam penelitian ini adalah bagi guru agar meningkatkan pemahaman terkait variasi dan pelaksanaan model pembelajaran serta terus meningkatkan pengetahuan terkait penyusunan model pembelajaran yang berbasis teknologi.

E. Daftar Pustaka

- Putri Khoerunnisa & Syifa Masyhuril Aqwal (2020). Analisis Model-Model Pembelajaran. Universitas Muhammadiyah Tangerang. Jurnal Pendidikan Dasar: Vol 4, No 1.
- Meyniar Albina, Ardiyan Safi'i, Mhd. Alfat Gunawan, Mas Teguh Wibowo, Nur Alfina Sari Sitepu, Rizka Ardiyanti (2022). Model Pembelajaran Di Abad Ke 21. Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Indonesia: Volume 16, Nomor 4:939-955.
- Abas Asyafah. (2019). Menimbang Model Pembelajaran (Kajian Teoretis-Kritis atas Model Pembelajaran dalam Pendidikan Islam). Universitas Pendidikan Indonesia (UPI), Indonesia. Indonesian Journal of Islamic Education: Vol. 6 No. 1.
- Dewi Nurwidayanti & Mukminan (2018) Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Ditinjau Dari Gaya Belajar Siswa SMA Negeri. Universitas Negeri Yogyakarta. Jurnal Pendidikan IPS: Volume 5, No 2. Ina Magdalena, Shifa Fauziah, Putri
- Widiya Sari, Nesfi Berliana (2020). Analisis faktor Siswa Tidak Memperhatikan Penjelasan Guru. Universitas Muhammadiyah Tangerang. Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial: Volume 2, Nomor 2.
- Zaki Al Fuad dan Zuraini (2003). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa Kelas I SDN 7 Kute Panang. STKIP Bina Bangsa Getsempena Banda aceh. Jurnal Tunas bangsa
- Agung Riyadi (2019). Identifikasi Faktor Penyebab Siswa Kurang Percaya Diri Di SD Negeri 2 Wates. Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
- Sinthya Ningsih, A.N. (2019). Meningkatkan hasil belajar Ekonomi menggunakan model pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw dengan media powerpoint pada kelas IPS- di SMA Negeri 2 Katingan Hilir Tahun pelajaran 2016/2017. BITNET Jurn Pendidikan Teknologi Informasi, 4.20-24.
- Jailani, H., Ali, M., & Lestari, S.K. (2021). Pengembangan media pembelajaran menggunakan Mcrosoft Powerpoint pada mata pelajaran Ekonomi sebagai Alternatif Belajar Mandiri Dimasa Pandemi. JPEK (Jurnal Ekonomi Dan kewirausahaan), 5(2), 390-403, <https://doi.org/10.21043/job.e.v3i2.8446>.
- Harun, A.M.K., Panigoro, M., Ardiansyah, A., Moonti, U., & Hasiru, R. (2022). Analisis Dampak Penggunaan Media Pembelajaran Powerpoint Dalam mata Pelajaran Ekonomi terhadap Minat dan Prestasi Belajar Siswa Kelas X Akuntansi di SMK Negeri 5 Kota gorontalo. JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, 5(11), 4590-4600.