



Pengaruh Penerapan *Discovery Learning* Berbantuan Media Slide Program *Macromedia Flash* Terhadap Hasil Belajar PPKn

I Gusti Ayu Subudi Kirti¹, Sukardi², Ismail³

¹ SMPN 9 Mataram, ^{2,3} Jurusan Pendidikan IPS FKIP Universitas Mataram

Email: sukardi@unram.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan *discovery learning* berbantuan media *slide* program *macromedia flash* terhadap hasil belajar PPKn. Penelitian ini merupakan penelitian *quasi eksperimen* dengan desain *nonequivalent control group design*. Data hasil belajar siswa diambil menggunakan soal tes berupa pilihan ganda yang sudah memenuhi persyaratan instrumen penelitian. Sampel penelitian ini adalah dua kelas, satu kelas kontrol dan satu kelas eksperimen, yang diambil secara *simple random sampling*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar PPKn kelas yang menerapkan model *discovery learning* berbantuan media *slide* program *macromedia flash* dengan yang menggunakan model pembelajaran konvensional, dengan nilai rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi sehingga ada pengaruh model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media *slide* program *macromedia flash* terhadap hasil belajar PPKn siswa.

Kata Kunci: Discovery Learning, Macromedia Flash, Hasil Belajar

Abstract

This research aimed to find out the impact of the discovery research based on the macromedia flash media slide program towards the Pancasila and Civil Education learning outcomes. It's an "quasi experiment" research by using non equivalent control group design. The student's learning outcomes is taken in the form of multiple choices questions, that has fulfilled the research requirements. The samples consist of two classes, one as a control group and the other as the experiment group, which taken by simple random sampling. The outcomes showed that there are differences occurs between the class that implemented the discovery learning the macro media flash program compare to the conventional method. The experiment class showed average grades higher than the control class.

Keywords: Discovery Learning, Macromedia Flash, Learning Outcomes

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran yang sangat urgent dalam menciptakan Sumber Daya Manusia (SDM) yang berkualitas dan berkarakter. Selanjutnya dinyatakan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermanfaat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis secara bertanggung jawab (Hamalik, 2013:131).

Namun dalam realitanya yang terjadi di lapangan pada mata pelajaran PPKn, sangat bertolak belakang dengan pembahasan di atas. Diungkapkan oleh Sukardi (2017: 02) bahwa tujuan dan isi pembelajaran di sekolah masih konseptual, metode pembelajaran cenderung ceramah yang mengakibatkan hasil belajar siswa rendah. Fenomena semacam ini menjadi tantangan dengan mengembangkan mata pelajaran PPKn dari berbagai segi, baik itu yang menyangkut proses pembelajarannya model, materi, media dan evaluasinya (Sukerta, 2011). Sementara itu, proses pembelajaran yang dilakukan di sekolah juga masih berpusat pada guru, guru menjadi sumber dan informasi utama (Sanjaya, 2006). Selama ini model pembelajaran yang digunakan oleh guru seperti ceramah dan diskusi yang digunakan terkesan menonton, akibatnya siswa masih belum aktif dalam proses pembelajaran sehingga hasil belajar siswa rendah.

Tinggi rendahnya hasil belajar PPKn siswa menurut Slameto (2010: 54) disebabkan oleh 2 (dua) faktor yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Penjelasan lebih lengkap menurut Slameto (2010: 54) mengenai faktor internal, yaitu: faktor yang timbul dari dalam diri siswa terdiri dari kesehatan intelegensi/kecerdasan, minat, dan motivasi. Sedangkan faktor eksternal terdiri dari 3 (tiga) faktor yang meliputi: (1) faktor keluarga meliputi cara orang tua mendidik dll, (2) faktor sekolah meliputi metode atau model, kurikulum, media (3) faktor masyarakat meliputi kegiatan dalam masyarakat dan teman bermain. Sedangkan menurut Dalyono (2012: 57) Cara belajar seseorang juga mempengaruhi pencapaian hasil belajar. Belajar tanpa memperhatikan teknik maka akan

memperoleh hasil yang kurang memuaskan. Hal senada diungkapkan Donni & Ani (2015: 130) Hasil belajar berkaitan dengan pencapaian dalam memperoleh kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik setelah ia mengikuti proses pembelajaran.

Tanpa menafikkan faktor-faktor yang lain, kiranya faktor penggunaan model dan media pembelajaran yang belum optimal dalam pelaksanaan pembelajaran yang di duga memiliki pengaruh terhadap hasil belajar PPKn siswa. Untuk mengatasi permasalahan tersebut diperlukan model dan media pembelajaran yang menuntut peran aktif siswa dalam proses pembelajaran. Menurut Anita (2008: 54). pembelajaran akan lebih bermakna jika siswa lebih ikut aktif dalam proses pembelajaran serta mampu berinteraksi satu sama lain., serta tidak dipungkiri guru juga memiliki peran yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Menurut Sulaimi dkk (2010: 06) Guru dituntut lebih kreatif baik di dalam merancang pembelajaran maupun mengimplementasikannya dalam proses pembelajaran sehingga diharapkan mampu menumbuhkan dan meningkatkan kemampuan inovasi, kreativitas siswa dan hasil belajar kognitif siswa dalam pembelajaran PPKn. Selain itu menurut Donni & Ani (2015: 132) penggunaan model pembelajaran yang tepat dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan mampu mencapai hasil belajar siswa yang lebih optimal. Sedangkan Menurut Sanjaya (2008: 206) Penggunaan media dapat menambahkan semangat belajar siswa sehingga perhatian siswa terhadap materi pembelajaran dapat lebih meningkat sehingga dapat mempengaruhi hasil belajar kognitif siswa.

Oleh karenanya, proses belajar di kelas akan lebih efektif jika guru dapat menerapkan model dan media pembelajaran yang inovatif, model dan media yang tepat digunakan adalah model *discovery learning* berbantuan media slide program *macromedia flash* mendorong siswa untuk menghubungkan pengalaman yang telah dimiliki dengan pengalaman baru yang dihadapi siswa, sehingga siswa menemukan prinsip-prinsip baru. Siswa diberi keleluasan dalam menyusun kegiatan, menyusun strategi pencapaiannya atas permasalahan yang telah diberikan oleh guru. Pendapat lebih lengkap dari Bell (Donni & Ani, 2015: 214) Siswa harus belajar mandiri dalam memecahkan masalah dengan mengembangkan kemampuan menganalisis dan mengelola informasi. Adapun kelebihan model model *discovery learning* berbantuan media slide program *macromedia*

flash menurut bruner (Suparno 2006: 75) kelebihan *discovery learning* berbantuan media slide program *macromedia flash* 1) mengembangkan potensi intelektual; 2) mengembangkan motivasi; 3) belajar menentukan sesuatu; 4) ingatan siswa jadi tahan lama. Sedangkan menurut Donni & Ani (2015: 224) kelebihan *discovery learning* berbantuan media slide program *macromedia flash* adalah 1) mampu meningkatkan kemampuan peserta didik untuk memecahkan masalah; 2) peserta didik aktif dalam kegiatan belajar mengajar; 3) menimbulkan rasa puas bagi peserta didik; 4) peserta didik akan dapat menransfer pengetahuannya keberbagai konteks; 5) melatih peserta didik belajar mandiri; 6) siswa semangat dalam proses pembelajaran di dalam kelas.

Bukti empiris menunjukkan bahwa model *discovery learning* berbantuan media slide program *macromedia flash* ini memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa (Fernando 2015), sedangkan menurut (Damayanti 2016) dimana hasil menunjukkan bahwa adanya peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan *discovery learning* berbantuan media slide program *macromedia flash*. Oleh karenanya, kajian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh model *discovery learning* berbantuan media slide program *macromedia flash* terhadap hasil belajar PPKn siswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif jenis *quasi eksperimen* dengan desain penelitian ini menggunakan desain *nonequivalent control group design*. Desain ini melibatkan dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, dua kelompok yang ada diberi *pre-test*, kemudian kelompok eksperimen diberikan perlakuan, dan terakhir kedua kelompok sama-sama diberikan *post-test* untuk melihat apakah ada pengaruh penerapan model *discovery learning* berbantuan media slide program *macromedia flash* (Sugiyono, 2007: 116). Dapat dilihat pada tabel 1 di bawah ini.

Tabel 1 Nonequivalen Control Group Design

Kelompok	Pretest	Treatment	Posttest
Eksperimen	O1	X	O2
Kontrol	O3	-	O4

Namun demikian, desain *nonequivalent control group Design* memiliki kelemahan dasar, karena desain ini tidak menggunakan pengacakan atau *random* dalam menempatkan subyek ke dalam kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, kita tidak dapat berasumsi bahwa kedua kelompok tersebut sama sebelum perlakuan diberikan. Untuk mengurangi kelemahan desain penelitian yang digunakan maka sebelum sampel ditentukan perlu dilakukan penyepadanan kelas antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, adapun penyepadanan kelas yang telah dilakukan antara lain: 1) guru yang mengajar mata pelajaran PPKn sama; 2) materi yang di samapaikan sama; 3) waktu pelajaran relatif sama; 4) hasil belajar siswa.

Selanjutnya pengumpulan data menggunakan instrument tes hasil belajar kognitif pilihan ganda. Instrumen yang digunakan sudah memenuhi kualitas instrument yang baik, berupa: validitas, reliabilitas, daya beda, tingkat kesukaran soal. Dari 50 soal, 27 dinyatakan valid berdasarkan hasil analisis korelasi produk moment. Selanjutnya hasil uji reliabilitas menggunakan rumus KR 20 (Kuder Richardson), diperoleh nilai koefisien reliabilitas sebesar $= 0.86$ yang tergolong dalam kriteria tinggi atau reliabel. Tingkat daya pembeda soal juga proporsional, dimana 4 soal kategori baik sekali, 14 soal kategori baik, 8 soal kategori cukup, dan 1 soal pada kisaran indeks daya pembeda rendah. Dari hasil analisis tingkat kesukaran soal diperoleh, 1 soal kategori sulit, 26 soal kategori sedang.

Kemudian data-data yang diperoleh berdasarkan hasil penelitian kemudian di analisis, teknik analisis data mencakup uji normalitas, uji homogenitas kemudian dilakukan uji hipotesis dan uji N-gain.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Deskripsi hasil ini mencakup hasil uji persyaratan analisis dan uji hipotesis.

Uji Persyaratan Analisis

Uji persyaratan analisis dilakukan untuk menguji validitas dan reliabilitas. Uji homogenitas sampel dilakukan untuk mengetahui varians data kedua kelas dan digunakan sebagai syarat untuk menganalisis data

hasil *post-tes*. Berdasarkan hasil uji-F maka diperoleh $F_{hitung}=1.24$, sedangkan untuk $F_{tabel}=2,52$ dan $dk= n_1 + n_2 - 2$ dengan jumlah $dk = 54$ pada taraf signifikan 5%. Berdasarkan kriteria pengujian yang menyatakan $F_{hitung} (1.24) < F_{tabel} (2,52)$ maka dapat dikatakan bahwa hasil belajar siswa tersebut adalah homogen.

Selanjutnya dilakukan uji normalitas untuk mengetahui apakah data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak. Adapun data masing-masing kelas sampel dianalisis dengan menggunakan uji chi kuadrat untuk data hasil *post-tes*. Berdasarkan hasil dari uji chi kuadrat diperoleh $X^2_{hitung} = 10,88$ sedangkan $X^2_{tabel} = 11,070$ dan $DK = \text{banyak kelas} - 1 = 6 - 1 = 5$ pada taraf signifikan 5% artinya data sampel penelitian berdistribusi normal. Begitupula uji normalitas data pada kelas kontrol, hasil dari uji chi kuadrat diperoleh $X^2_{hitung} = 7,8$ sedangkan $X^2_{tabel} = 11,070$ dan $DK = \text{banyak kelas} - 1 = 6 - 1 = 5$ pada taraf signifikan 5% artinya data sampel penelitian berdistribusi normal.

Uji Hipotesis

Setelah dilakukan uji homogenitas data dan uji normalitas data dari hasil tes awal dan akhir, selanjutnya dilakukan uji hipotesis. Uji t dalam penelitian ini menggunakan rumus *polled varian* karena memiliki varians yang homogen dan berdistribusi normal. Data dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1 Hasil Uji hipotesis

Variabel	Kelas	Mean	SD	Min	Max	Uji t	Dk	Sig
Hasil belajar kognitif	VII-D Eksperimen	78,296	8,462	56	88	1,771	54	5%
	VII-A Kontrol	74,483	7,591	54	88			

Berdasarkan hasil uji statistik yang menunjukkan nilai $t_{hitung} 1,771 > t_{tabel} = 1,673$, maka hipotesis penelitian yang diajukan dalam penelitian ini yaitu: ada pengaruh penggunaan model pembelajaran *disoveri learning* berbantuan media slide program *macromedia flash* terhadap hasil belajar kognitif pada mata pelajaran PPKn.

Selanjutnya hasil analisis uji N-Gain mengenai hasil belajar kognitif siswa pada kelas eksperimen sebesar 30,5 % katagori sedang, sedangkan kelas kontrol sebesar 2,55 % dengan katagori rendah ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media slide program *macromedia flash* lebih besar dari pada menggunakan model pembelajaran konvensional. Hal ini

mengindikasikan pemberian perlakuan kepada kelas eksperimen mempengaruhi hasil belajar kognitif siswa.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil analisis perhitungan data yang diperoleh nilai rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi yaitu 78,296 di bandingkan kelas kontrol 74,483. Kemudian nilai tertinggi hasil belajar kognitif kelas eksperimen yaitu 88 di dapatkan oleh 3 siswa dan mendapatkan nilai terendah 56 di dapatkan oleh 1 siswa. Sedangkan nilai tertinggi kelas kontrol 88 di dapatkan oleh 2 siswa dan mendapatkan nilai terendah 54 di dapatkan oleh 1 siswa. Sementara itu hasil uji t dari *posttest* hasil belajar kognitif siswa menunjukkan bahwa nilai $t_{hitung} (1,771) > t_{tabel} (1,673)$ dengan taraf signifikan 5% dan dk 54.

Dengan demikian terdapat pengaruh yang signifikan pada hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran PPKn yang menerapkan model *discovery learning* berbantuan media slide program *macromedia flash*. Model *discovery learning* berbantuan media slide program *macromedia flash* merupakan salah satu model pembelajaran yang ingin merubah kondisi belajar yang pasif menjadi aktif. Bruner (Donni & Ani, 2015: 213) menyatakan bahwa *discovery learning* adalah metode belajar yang mendorong peserta didik untuk mengajukan pertanyaan dan menarik kesimpulan dari prinsip-prinsip umum berdasarkan pengalaman dan kegiatan praktis. Pendapat lebih lengkap dari Bell (Donni & Ani, 2015: 214) menyatakan bahwa belajar penemuan merupakan pembelajaran yang terjadi sebagai hasil kegiatan peserta didik dalam memanipulasi, membuat struktur dan mentransformasikan informasi sedemikian sehingga ia menemukan informasi baru.

Hasil penelitian ini di dukung dari hasil penelitian-penelitian terdahulu tentang model *discovery learning* berbantuan media slide program *macromedia flash* diantaranya penelitian yang dilakukan oleh Fernando (2015), hasil penelitian menunjukkan bawah model *discovery learning* berbantuan media slide program *macromedia flash* memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Damayanti (2016), hasil penelitian menunjukkan 1) model *discovery learning* berbantuan media animasi *macromedia flash* disertai LKS yang terintegrasi dengan multirepresentasi berpengaruh signifikan

terhadap aktivitas belajar siswa selama pembelajaran 2) *discovery learning* berbantuan media animasi *macromedia flash* disertai LKS yang terintegrasi dengan multirepresentasi berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa.

Penggunaan model dan media tersebut sangat memiliki pengaruh yang besar terhadap hasil belajar siswa dimana model *discovery learning* berbantuan media slide program *macromedia flash* membuat siswa berpikir sendiri sehingga dapat menemukan atau memperoleh pengetahuan yang belum diketahuinya dengan cara penuh kemandirian. Penerapan model *discovery learning* berbantuan media slide program *macromedia flash* ini terbukti efektif dalam mempengaruhi hasil belajar siswa maupun keterampilan siswa dalam menyajikan hasil yang diperoleh oleh siswa (Sukardi dkk, 2014).

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penelitian ini memiliki perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar kelas eksperimen dengan kelas kontrol, dimana kelas eksperimen diberikan perlakuan dengan menggunakan model *discovery learning* berbantuan media slide program *macromedia flash* dan kelas kontrol tidak diberikan perlakuan. Dari hasil penjelasan tentang hasil penelitian ini, bahwa hipotesis nol (H_0) yang diajukan ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) yang diajukan diterima, maka Implikasi teoritis adalah dapat memberikan inovasi terutama mengenai penerapan *discovery learning* berbantuan media slide program *macromedia flash*, sehingga menjadi efektif dalam pembelajaran. Implikasi praktis adalah guru harus memiliki pemahaman dan mampu memilih model pembelajaran dalam mengembangkan kreativitas siswa dalam melakukan pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan materi ajar dan kebutuhan siswa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih disampaikan kepada Jurusan IPS FKIP Universitas Mataram dan Dewan Redaksi Jurdiksiam yang berkenan memfasilitasi untuk publikasi artikel hasil kajian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Andi & Madcoms (2003). *Menguasai Pembuatan Animasi dengan Macromedia Flash MX*. PT Elex Media Komputindo : Jakarta
- Anita L. 2008. *Cooperative Learning: Mempraktikkan Cooperative Learning di Ruang-Ruang Kelas*. Jakarta: Grasindo.
- Arsyad, A.2013.*Media Pembelajaran*.Jakarta:PT Raja Grafindo Persada
- Arikunto, S. 2012 *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Branson. 1999. (Terjemahan Syaripudin, dkk). Belajar “*Civic Education*” dari Amerika. Yogyakarta: Lembaga Kajian Islam dan Sosial (LKIS).
- Dalyono, M. 2012. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta.PT. Asdi Mahasatya
- Damayanti, S, L. *Penerapan Model Discovery Learning Berbantuan Media Animasi Macromedia Flash disertai LKS Yang Terintegrasi Dengan Multirepresentasi Dalam Pembelajaran Fisika di SMA*. Diterbitkan. Jember. FKIP. Universitas Negeri Jember.
- Doni, J.P & Ani, S. 2015. *Manajemen Peserta Didik dan Model Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta
- Dediknas. 2006. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Depdiknas
- Ferado, N, B. 2015. *Pengaruh Model Discovery Learning Menggunakan Animasi Macromedia Flash Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pokok Subu dan Kalor di Kelas X Semester II SMA Negeri 14 Medan T.P 2015/2016*. Diterbitkan. Medan. Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Negeri Medan.
- Fero, D. 2011.*Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Macromedia Flash 8 Mata Pelajaran TIK Pokok Bahasan Fungsi dan Proses Kerja Peralatan Tik Di SMA Negeri 2 Banguntapan*. Diterbitkan. Yogyakarta. Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
- Hamalik, O. 2013. *Dasar-Dasar Pengembangan Kurikulum*. Bandung. PT Remaja Rosdakarya.
- Hake, R.R.. 1999. *Analyzing Change/ Gain Scores*. (online), Diakses tanggal 13 Februari 2016, dari <http://www.physics.indiana.edu/~sdi/AnalyzingChange-Gain.pdf>,
- Purwanto, N.2013. *Psikologi pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya

- Rismayan, R. 2013. Pendidikan Kewarganegaraan (Online), diakses 11 Januari 2017, dari <http://rissarismayanti.blogspot.co.id>
- Rismayani, N, L. 2013. *Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKN Siswa*. Diterbitkan. Singaraja. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Sadiman (2002). *Pengertian Media Pembelajaran*. (Online), diakses 23 April 2016 , dari <http://forum.upi.edu/v3/index.php?topic=15693.0>
- Said, S. 2013. *Teori Belajar Gagne*. (Online), diakses 11 Januari 2017, dari <http://saidangsaid.blogspot.co.id/>
- Sanjaya, W. 2008. *Perencanaan & Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana
- Slameto. (2010). *Belajar Dan Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Bina Aksara.
- Sugiyono. 2011. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukardi, Ismail, M., & Suryanti, N.M.N. 2014. Model Pendidikan kewirausahaan berbasis keterampilan lokal bagi anak putus sekolah pada masyarakat marginal. *Cakrawala Pendidikan*, 33 (3): 402-412. doi: 10.21831/cp.v3i3.2384
- Sukardi. 2017. Efektivitas Model Prakarya Dan Kewirausahaan Berbasis Ekonomi Kreatif Berdimensi Industri Keunggulan Lokal Terhadap Keinovatifan Siswa. *Cakrawala Pendidikan*, 36 (1): 11:124. doi: 10.21831/cp.v36i2.12335
- Sulaimi, M, Karta, I.W & Sukardi. 2010. *Pemetaan Permasalahan Potensi Pengembangan Dan Implementasi KTSP Pendidikan Dasar Di Kota Mataram.*, doi:<https://journal.uny.ac.id/index.php/jk/article/view/509>
- Suprijono, A.2009. *Cooperative Learning*. Yogyakarta:Pustaka Belajar
- Tim ICCE UIN. 2005. Pendidikan Kewarganegaraan (*Civic Education*): *Demokrasi, Hak Asasi Manusia dan Masyarakat Madani*. Jakarta: Prenada Media dan ICCE UIN Syarif Hdayatullah

Zulkarnain, 2015. *Pengaruh Penerapan Model Discovery Learning terhadap Prestasi Belajar Siswa SMAN 1 Gunung Sari Pada Mata Pelajaran PPKn*. Disertai tidak diterbitkan. Mataram. Program Studi S1 PPKn FKIP Universitas Mataram.