

**MEDIA PEMBELAJARAN POWER POINT DAN METODE INKUIRI
DILENGKAPI GAME ULAR TANGGA (POP-MI-GUT) DAPAT
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPA MATERI KALOR SISWA
KELAS VIIB SMP NEGERI 15 SURAKARTA SEMESTER 2 TAHUN
PELAJARAN 2011/2012**

Siti Latifah
SMP Negeri 15 Surakarta, Purwonegaran 60 Sriwedari Surakarta 57141
email : jeng.iffah72@yahoo.co.id
HP : 081329229682

ABSTRAK

Tujuan penelitian secara khusus untuk membuktikan hasil belajar IPA pada standar kompetensi memahami wujud zat dan perubahannya, siswa kelas VIIB SMP Negeri 15 Surakarta semester 2 Tahun pelajaran 2011/2012 dapat meningkat setelah diberi pelajaran dengan menggunakan media pembelajaran Power Point dan Metode Inkuiri dilengkapi Game Ular Tangga (POP-MI-GUT). Jenis Penelitian : Penelitian tindakan kelas, dengan subyek siswa kelas VIIB berjumlah 32 siswa terdiri dari 16 siswa perempuan dan 16 siswa laki – laki. Ada 3 variabel yang menjadi fokus penelitian tindakan kelas ini yaitu Variabel input : siswa yang akan diberi tindakan, Variabel proses : berupa variabel pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran POP-MI-GUT, Variabel output : hasil belajar IPA siswa kelas VIIB pada standar kompetensi memahami wujud zat dan perubahannya. Rencana tindakan melalui dua siklus yaitu siklus I dan siklus II. Penilaian hasil proses pembelajaran adalah deskriptif prosentase untuk mengetahui peningkatan hasil belajar IPA pada standar kompetensi memahami wujud zat dan perubahannya. Apabila ada peningkatan hasil belajar IPA pada standar kompetensi memahami wujud zat dan perubahannya pada materi kalor, setelah proses belajar mengajar dengan menggunakan media pembelajaran POP-MI-GUT, maka dapat dikatakan indikator keberhasilan dalam penelitian ini sudah tercapai.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar IPA dengan menggunakan media pembelajaran POP-MI-GUT pada siklus I ada 22 siswa atau 68,75 % terlampaui dari KKM, ada peningkatan yang optimal 21,87 % dari kondisi awal 46,88 % dan pada siklus II ada 28 siswa atau 87,50 % terlampaui dari KKM, ada peningkatan yang cukup signifikan sebesar 18,75 % dari siklus I. Kesimpulan: Dengan media pembelajaran POP-MI-GUT dapat meningkatkan hasil belajar IPA standar kompetensi memahami wujud zat dan perubahannya pada materi kalor, siswa kelas VIIB SMP Negeri 15 Surakarta.

Kata kunci :media pembelajaran power point, metode inkuiri, game ular tangga, hasil belajar IPA

1. Pendahuluan

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) berkaitan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsip-prinsip saja tetapi juga merupakan proses penemuan. Proses pembelajarannya menekankan pada pemberian pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi agar menjelajahi dan memahami alam sekitar secara ilmiah. Pendidikan IPA diarahkan untuk inkuiri dan berbuat sehingga dapat membantu peserta didik untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang alam sekitar (Permendiknas, 2006 :377).

Mata pelajaran Fisika di tingkat SMP merupakan cabang dari IPA, yaitu pengetahuan yang disusun berdasarkan fakta, fenomena-fenomena alam, hasil pemikiran, dan hasil eksperimen yang dilakukan para ahli. Dalam perkembangannya, Fisika tidak hanya ditandai oleh adanya kumpulan fakta saja, melainkan juga ditandai munculnya metode ilmiah dan sikap ilmiah.

Berdasarkan pengamatan di lapangan, khususnya di kelas yang penulis ampu hasil belajar siswa pada mata pelajaran Fisika pada materi kalor masih banyak siswa yang mendapatkan nilai di bawah kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu 65 dan masih banyak terlihat siswa yang memiliki minat belajar rendah, karena mungkin siswa masih menganggap Fisika penuh dengan hukum-hukum, rumus-rumus serta perhitungan-perhitungan yang dipahami.

Agar proses belajar mengajar Fisika memperoleh hasil belajar yang optimal khususnya pada materi kalor, siswa sebagai subyek belajar sebaiknya dilibatkan secara fisik dan mental pada masalah-masalah kuantifikasi, prediksi, observasi, eksperimen, analisa dan menarik kesimpulan. Penyajian materi Fisika hendaknya menggunakan metode mengajar dan media pembelajaran yang melibatkan proses ilmiah sehingga dapat menumbuhkan sikap ilmiah dan produk ilmiah pada diri siswa. Salah satu media pembelajaran yang sekarang sedang berkembang pesat adalah media pembelajaran berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi. Sebagai contoh adalah Microsoft Power Point merupakan sebuah software yang dibuat dan dikembangkan oleh perusahaan Microsoft, dan merupakan salah satu program berbasis multi media.

Pemanfaatan media pembelajaran power point akan lebih bermakna jika dilengkapi dengan metode Inkuiri dan permainan di dalam proses belajar mengajar. Salah satu contoh permainan yang sudah dikenal siswa dan digemari siswa adalah permainan ular tangga. Permainan dapat membuat suasana lingkungan belajar menjadi menyenangkan, segar, hidup, bahagia, santai namun tetap memiliki suasana belajar yang kondusif . Menurut Piaget, bermain adalah manifestasi penyesuaian , salah satu dasar proses-proses mental menuju pada pertumbuhan intelektual dan bermain merupakan suatu mekanisme penyesuaian yang penting bagi perkembangan atau pertumbuhan manusia.

2. Tinjauan Pustaka

a. Media Pembelajaran Power Point .

Media pembelajaran dapat dipahami sebagai “Segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif “ (Yudhi Munadi,2008). Definisi ini sejalan dengan definisi yang diantaranya disampaikan oleh Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan di Amerika, yakni media pembelajaran sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan/informasi dan tujuan pemanfaatan media dalam proses pembelajaran adalah untuk mengefektifkan dan mengefisiensikan proses pembelajaran itu sendiri.

Microsoft Power Point merupakan sebuah software yang dibuat dan dikembangkan oleh perusahaan Microsoft, dan merupakan salah satu program berbasis multi media. Didalam komputer, biasanya program ini sudah dikelompokkan dalam program Microsoft Office. Program ini dirancang khusus untuk menyampaikan presentasi, baik yang diselenggarakan oleh perusahaan, pemerintahan, pendidikan, maupun perorangan, dengan berbagai fitur menu yang mampu menjadikannya sebagai media komunikasi yang menarik.

Beberapa hal yang menjadikan media ini menarik untuk digunakan sebagai alat presentasi adalah berbagai kemampuan pengolahan teks, warna, dan gambar, serta animasi-animasi yang bisa diolah sendiri sesuai kreatifitas penggunanya.

b. Metode Inkuiri

Salah satu metode pembelajaran dalam bidang Sains, yang sampai sekarang masih tetap dianggap sebagai metode yang cukup efektif adalah **metode inquiry**.

David L. Haury dalam artikelnya, *Teaching Science Through Inquiry* (1993) mengutip definisi yang diberikan oleh Alfred Novak: inquiry merupakan tingkah laku yang terlibat dalam usaha manusia untuk menjelaskan secara rasional fenomena-fenomena yang memancing rasa ingin tahu. Dengan kata lain, inquiry berkaitan dengan aktivitas dan keterampilan aktif yang fokus pada pencarian pengetahuan atau pemahaman untuk memuaskan rasa ingin tahu (Haury, 1993). Dalam makalahnya Haury menyatakan bahwa metode inquiry membantu perkembangan antara lain scientific literacy dan pemahaman proses-proses ilmiah, pengetahuan *vocabulary* dan pemahaman konsep, berpikir kritis, dan bersikap positif. Dapat disebutkan bahwa metode inquiry tidak saja meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep dalam Sains saja, melainkan juga membentuk sikap keilmiah dalam diri siswa. Peranan guru dalam pembelajaran dengan metode inkuiri adalah sebagai pembimbing dan fasilitator. Tugas guru adalah memilih masalah yang perlu disampaikan kepada kelas untuk dipecahkan. Namun dimungkinkan juga bahwa masalah yang akan dipecahkan dipilih oleh siswa. Tugas guru selanjutnya adalah menyediakan sumber belajar bagi siswa dalam rangka memecahkan masalah. Bimbingan dan pengawasan guru masih diperlukan, tetapi intervensi terhadap kegiatan siswa dalam pemecahan masalah harus dikurangi. Jadi metode inkuiri adalah pelaksanaan belajar mengajar dengan cara siswa mencari dan menemukan konsep dengan atau bantuan dari guru.

c. Game Ular Tangga

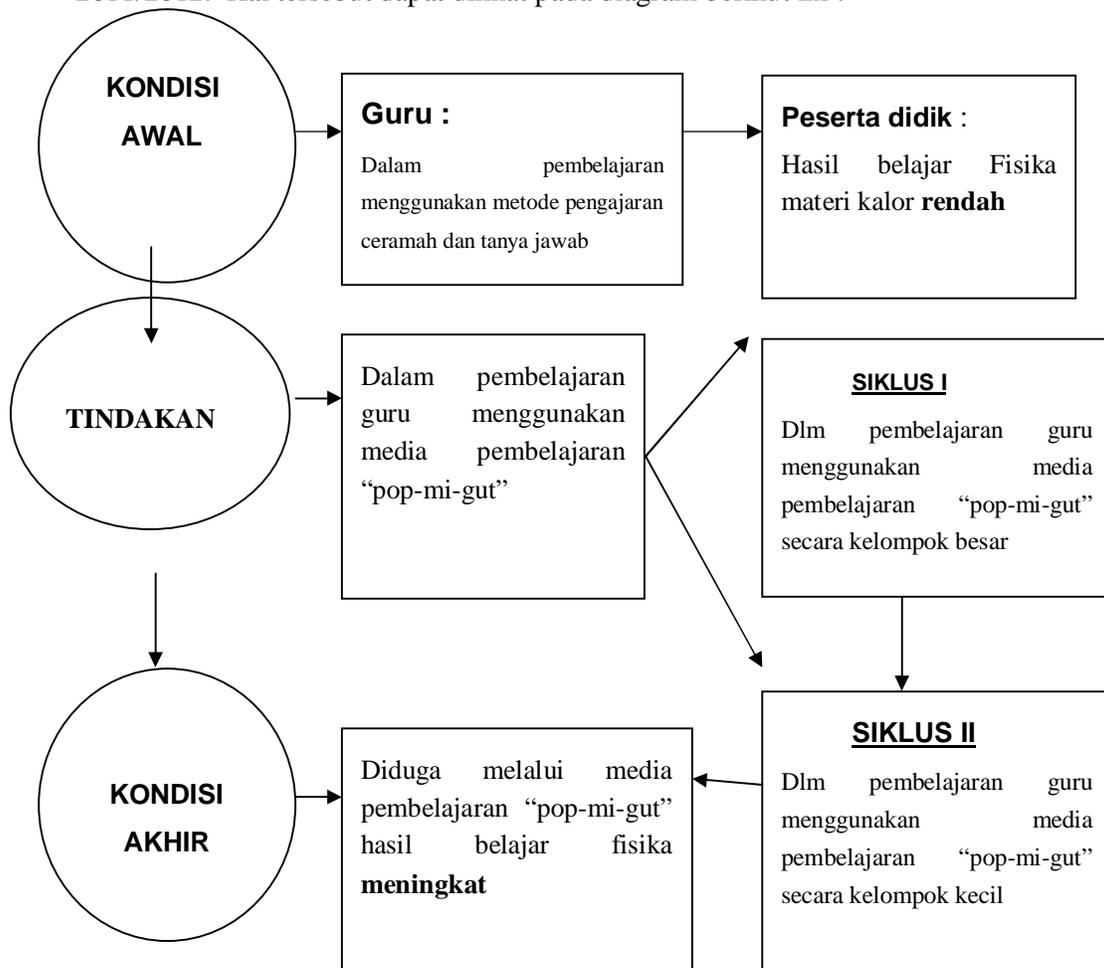
Game Ular tangga adalah permainan papan untuk anak-anak yang dimainkan oleh 2 orang atau lebih. Papan permainan dibagi dalam kotak-kotak kecil dan di beberapa kotak digambar sejumlah "tangga" atau "ular" yang menghubungkannya dengan kotak lain. Permainan ini diciptakan pada tahun 1870.

Tidak ada papan permainan standar dalam ular tangga - setiap orang dapat menciptakan papan mereka sendiri dengan jumlah kotak, ular dan tangga yang berlainan. Setiap pemain mulai dengan bidaknya di kotak pertama (biasanya kotak di sudut kiri bawah) dan secara bergiliran melemparkan dadu. Bidak dijalankan sesuai dengan jumlah mata dadu yang muncul. Bila pemain mendarat di ujung bawah sebuah tangga, mereka dapat langsung pergi ke ujung tangga yang lain. Bila mendarat di kotak dengan ular, mereka harus turun ke kotak di ujung bawah ular. Pemenang adalah pemain pertama yang mencapai kotak terakhir. Biasanya bila

seorang pemain mendapatkan angka 6 dari dadu, mereka mendapat giliran sekali lagi. Bila tidak, maka giliran jatuh ke pemain selanjutnya.

Dalam penelitian ini game ular tangga *tidak* dibuat dengan menggunakan papan permainan dan dadu tetapi menggunakan macromedia flash player 8. Cara bermain sama dengan game ular tangga biasanya, perbedaannya hanya media yang dipakai. Dalam setiap kotak angka kita sisipi soal-soal yang diharus dijawab oleh siswa jika siswa mau menaiki tangga atau menuruni ular, apabila siswa dapat menjawab pertanyaan dengan benar maka akan diberikan nilai bonus. Sehingga dari sini siswa bisa belajar sambil bermain.

Dengan asumsi di atas maka media pembelajaran power point, metode inkuiri dilengkapi game ular tangga (pop-mi-gut) dapat meningkatkan hasil belajar fisika materi kalor pada siswa kelas VIIB SMP Negeri 15 Surakarta tahun pelajaran 2011/2012. Hal tersebut dapat dilihat pada diagram berikut ini :



3. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan menggunakan kombinasi pendekatan dan model pembelajaran (kooperatif dan Inquiry/penemuan terbimbing) karena penelitian ini lebih menekankan pentingnya siswa memahami materi besaran dan satuan. Sumber data penelitian diperoleh dari sumber primer yaitu langsung dari sumber asli yaitu siswa dan guru. Jenis data terdiri data kuantitatif (hasil belajar siswa). Data dari kolaborator berupa hasil pengamatan pembelajaran, dan dokumentasi kegiatan (foto).

Penelitian dilaksanakan di kelas VIIB SMP Negeri 15 Surakarta, tempat mengajar penulis, karena kelas VIIB merupakan kelas yang agak ramai tetapi paling kooperatif dalam proses belajar mengajar dan dari tes awal, baru 15 siswa (46,88 %) yang mencapai batas KKM mata pelajaran IPA-Fisika yaitu 65.

Subyek penelitian adalah penulis sendiri, Siti Latifah, S.Pd, M.Pd dan siswa kelas VIIB tahun pelajaran 2011/2012 sebanyak 32 siswa, yang terdiri dari 16 laki-laki dan 16 perempuan. Penelitian ini juga melibatkan kolaborator yaitu Wiwik Kristiani.

PTK kolaboratif ini mengikuti pola penelitian tindakan yaitu proses berdaur (siklus) dengan dua siklus. Masing-masing siklus terdiri dari: (1). Perencanaan (2). Tindakan (3). Observasi dan (4) Refleksi (Susilo, 2007). Siklus I untuk mengetahui hasil belajar siswa, dalam mengikuti pembelajaran pada materi perubahan suhu Refleksi hasil siklus I, digunakan untuk tindakan pada siklus II pada materi perpindahan kalor.

Sebelum melakukan prosedur tindakan kelas, peneliti dan kolaborator melakukan refleksi awal sebagai pengamatan pendahuluan. Hasil pengamatan awal dituangkan dalam bentuk catatan lapangan dalam lembar observasi sebagai data awal, kemudian diidentifikasi masalah-masalah yang ada dan aspek-aspek apa yang perlu ditingkatkan. Berdasarkan hasil kesepakatan terhadap pencermatan data awal, dan dipadukan dengan ketersediaan sumber daya peneliti bersama kolaborator menyusun rencana tindakan, sebagai panduan pelaksanaan tindakan.

Pengumpulan data dapat dilakukan dengan cara:

- a. Angket digunakan untuk memperoleh informasi tentang minat siswa terhadap pembelajaran yang berlangsung
- b. Observasi (pengamatan langsung) oleh peneliti dan kolaborator tentang aktivitas dan sikap siswa pada saat proses pembelajaran.
- c. Tes, dilakukan untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran (pra tindakan, maupun tiap akhir siklus).

Data dalam penelitian ini dikumpulkan melalui pedoman angket, lembar observasi maupun butir soal.

Untuk menganalisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik diskriptik analitik, yang meliputi: data kuantitatif. Data kuantitatif dianalisis dan dievaluasi untuk menentukan peningkatan hasil belajar siswa.

Indikator kinerja penelitian ini adalah hasil belajar fisika yang diperoleh dari tes sudah mencapai 85% siswa di kelas yang sudah tuntas.

4. Hasil dan Pembahasan

Deskripsi Pembelajaran Sebelum Tindakan

Sebagai informasi untuk memperoleh gambaran awal kondisi siswa sebelum tindakan maka diadakan pembelajaran metode klasikal. Peneliti dan kolaborator melakukan refleksi awal sebagai pengamatan pendahuluan. Untuk mengetahui aktivitas dibuat lembar observasi sebelum tindakan, sedangkan untuk mengetahui pemahaman siswa diperoleh dengan memberikan angket untuk diisi.

Langkah-langkah perencanaannya:

- a. Guru menyusun rencana pembelajaran materi kalor
- b. Guru menyiapkan tes akhir
- c. Guru menyusun instrumen penelitian (lembar observasi aktivitas siswa, angket untuk mengetahui hasil belajar fisika siswa, dan daftar nilai).

Pelaksanaan pembelajaran sebelum tindakan adalah:

- a. Guru menjelaskan materi kalor dengan memberi beberapa contoh dan sesekali tanya jawab dengan siswa.
- b. Siswa diminta mengerjakan soal yang ada di buku pegangan siswa.
- c. Guru meminta beberapa siswa untuk mengerjakan di papan tulis
- d. Di akhir pembelajaran siswa diberi tes sebanyak 20 nomor butir soal pilihan ganda.

Hasil observasi dan angket tentang hasil belajar fisika setelah pembelajaran sebelum tindakan dengan metode ceramah dan tanya jawab, menunjukkan sebagai berikut:

- a. Aktivitas siswa terlihat kurang aktif. Siswa enggan mengerjakan soal di papan tulis. Guru harus selalu mengingatkan agar siswa mengerjakan latihan, dan kurang memperhatikan penjelasan guru.
- b. Siswa kurang berminat mendengarkan penjelasan guru (ada yang cerita sendiri dengan teman sebangkunya).

- c. Respon siswa terhadap pembelajaran sebelum tindakan banyak yang menyatakan tidak tahu.
- d. Hasil belajar siswa. menunjukkan rata-rata skor tes 68 dengan nilai terendah 50 dan nilai tertinggi 85. Siswa yang tuntas dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM = 65) hanya 15 (48,88%).

Berdasarkan hasil refleksi disimpulkan bahwa siswa masih kurang faham dalam mempelajari materi kalor. Peneliti mengambil inisiatif bahwa dengan bervariasi media pembelajaran power point, metode inkuiri dan game ular tangga (pop-mi-gut) dapat meningkatkan hasil belajar fisika materi kalor.

Deskripsi Hasil Penelitian Tiap Siklus

Siklus I

a. Perencanaan Tindakan

Kegiatan yang dilakukan guru pada tahap ini adalah:

- 1). Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran materi perubahan suhu
- 2). Membagi kelas dalam kelompok semeja
- 3). Menyiapkan petunjuk kerja bagi siswa,
- 4). Membuat lembar observasi,
- 5). Membuat alat evaluasi siklus I dan mempersiapkan game ular tangga

b. Implementasi Tindakan

Kegiatan pada tahap ini adalah:

- 1). Guru membagi siswa menjadi 6 kelompok, kemudian membagikan LKS per kelompok.
- 2). Dengan teman satu kelompok, bekerjasama untuk melakukan eksperimen/percobaan dan berdiskusi menjawab serta menyelesaikan LKS yang diberikan guru.
- 3). Siswa perwakilan kelompok diminta mempresentasikannya ke depan kelas, kelompok lain menanggapi,
- 4). Pada akhir siklus guru memberikan tes sebanyak 20 soal pilihan ganda materi perubahan suhu

c. Observasi

Diskripsi pengamatan pada proses pembelajaran Siklus I dengan materi perubahan suhu secara lengkap dapat disajikan sebagai berikut:

- 1). Aktivitas Siswa pada siklus I belum hidup, kebanyakan siswa belum siap melakukan Inkuiri di Laboratorium dan siswa masih bingung

menyelesaikan LKS setelah melakukan inkuiri dan siswa yang berani mengajukan pertanyaan serta berani maju mengerjakan ke papan tulis hanya 34,29 %

- 2) Siswa masih belum bisa bermain ular tangga dengan macromedia flash player 8, karena masih merupakan hal yang baru bagi siswa dan masih terlihat takut untuk menjawab pertanyaan, karena kalau salah akan terkena hukuman dari teman-temannya.
 - 3). Aktivitas guru, sudah baik khususnya dengan variasi media pembelajaran power point, metode inkuiri dilengkapi game ular tangga.
- d. Analisis dan Refleksi

Dengan pembelajaran siklus I siswa diajak untuk lebih aktif, namun demikian masih ditemukan beberapa hal:

- Terdapat beberapa siswa dalam kelompok yang asik cerita sendiri dengan temannya dan tidak segera melakukan kegiatan inkuiri sesuai lembar kerja.

Siklus II

a. Perencanaan Tindakan

Kegiatan yang dilakukan guru pada tahap ini adalah hampir sama dengan siklus I yaitu :

- 1). Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran dengan materi yang berbeda yaitu perpindahan kalor.
- 2). Menyiapkan contoh lembar kerja siswa secara mandiri,
- 3). Membuat lembar observasi untuk siklus II
- 4). Membuat alat evaluasi materi perpindahan kalor.

b. Implementasi Tindakan

Tahap-tahap pelaksanaan tindakan meliputi:

- 1). Guru menunjukkan contoh lembar kerja dan membagikan lembar kerja yang harus dikerjakan siswa.
- 2). Siswa mulai melakukan inkuiri di Laboratorium sesuai LKS secara mandiri.
- 3). Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk mempresentasikan hasil karyanya, kemudian teman lain menanggapi,
- 4). Guru bersama siswa melakukan kesimpulan dari kegiatan ini,
- 5). Pada akhir kegiatan dilakukan evaluasi awal dengan game ular tangga.

c. Observasi

Hasil pengamatan proses pembelajaran siklus II secara lengkap dirangkum sebagai berikut:

- 1). Aktivitas Siswa, sudah menunjukkan peningkatan, di mana terjadi 71,43 % aktivitas. Siswa sudah bisa membaca LKS untuk segera melakukan inkuiri di Laboratorium. Siswa sudah bisa membagi waktu untuk melakukan inkuiri di Laboratorium dan menjawab pertanyaan sesuai LKS. Sudah banyak siswa yang berani bertanya dan maju ke depan mengerjakan soal.
- 2). Siswa sudah berani bermain dengan menggunakan macromedia flash player 8, mereka sudah banyak yang tidak takut tantangan karena kalau tidak bisa menjawab pertanyaan justru membuat mereka semangat dan penasaran jawaban yang benar yang bagaimana. Yang jelas siswa sudah bisa menikmati permainan tersebut, dan bisa mengambil manfaatnya disela-sela bermain sebenarnya mereka belajar dengan menjawab soal-soal yang ada.
- 3). Aktivitas guru khususnya dalam penggunaan variasi media pembelajaran power point, metode inkuiri dilengkapi game ular tangga memungkinkan siswa termotivasi dengan baik sehingga bersemangat. Kendala yang dihadapi adalah terbatasnya waktu pembelajaran.

d. Analisis dan Refleksi

Hasil analisis pada tahap ini adalah

- 1). Siswa nampak bersemangat, ketika guru memberikan contoh LKS yang harus dikerjakan siswa.
- 2). Siswa langsung mengerjakan tugas untuk melakukan inkuiri di laboratorium dan menjawab soal-soal pada LKS.
- 3). Secara bergiliran siswa mempresentasikan hasil pekerjaannya.
- 4). Guru bersama siswa melakukan kesimpulan dari kegiatan ini, dan diakhiri dengan game ular tangga.
- 6). Pada akhir kegiatan dilakukan evaluasi materi perpindahan kalor sejumlah 20 soal pilihan ganda.

Pembahasan Antar Siklus

a. Peningkatan Minat dan Aktivitas Siswa

Hasil pengamatan terhadap aktivitas siswa selama proses pembelajaran dari siklus I sampai siklus II semakin meningkat, baik dari segi kualitas dan kuantitasnya.

Berdasarkan pengamatan guru, terjadi perubahan pada siswa dalam menanggapi materi (konsep) yang disampaikan guru. Dengan media pembelajaran power point, metode inkuiri dilengkapi game ular tangga (pop-mi-gut) dapat meningkatkan hasil belajar fisika siswa dan dalam pembelajaran siswa menjadi lebih bersemangat dan komunikatif, hal tersebut nampak dari meningkatnya frekuensi aktivitas masing-masing siklus. Aktivitas siswa berkaitan dengan lembar kerja, banyak siswa (baik dalam kelompok atau mandiri) yang sudah tidak bingung lagi membaca LKS untuk melakukan kegiatan inkuiri di laboratorium.

b. Peningkatan Hasil belajar

Secara kognitif, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dengan bervariasi media pembelajaran power point, metode inkuiri dilengkapi game ular tangga, rata-rata hasil belajar fisika siswa kelas VIIB SMP Negeri 15 Surakarta pada perpindahan kalor terdapat peningkatan yang signifikan dari siklus I ke siklus II (Tabel 1)

Tabel 1. Diskripsi Data Hasil Belajar dan Ketuntasan Tiap Siklus

No	Kegiatan	Nilai Minimum	Nilai Maksimum	Nilai Rata-rata	Tuntas	% Tuntas
1.	Keadaan awal	50	85	68	15	46,88
2.	Siklus I	55	90	74	22	68,75
3.	Siklus II	60	100	85	28	87,50

Hasil tersebut menunjukkan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran power point, metode inkuiri dilengkapi game ular tangga mampu meningkatkan hasil belajar fisika siswa pada standar kompetensi memahami wujud zat dan perubahannya pada materi kalor.

5. Simpulan dan Saran

Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar IPA dengan menggunakan media pembelajaran POP-MI-GUT pada siklus I ada 22 siswa atau 68,75 % terlampaui dari KKM, ada peningkatan yang optimal 21,87 % dari kondisi awal 46,88 % dan pada siklus II ada 28 siswa atau 87,50 % terlampaui dari KKM, ada peningkatan yang cukup signifikan sebesar 18,75 % dari siklus I. Kesimpulan: Dengan media pembelajaran POP-MI-GUT dapat meningkatkan hasil belajar IPA standar kompetensi memahami wujud zat dan perubahannya pada materi kalor, siswa kelas VIIB SMP Negeri 15 Surakarta tahun pelajaran 2011/2012.

Rekomendasi : Agar proses pembelajaran dapat ditingkatkan kualitasnya yang akan berpengaruh terhadap meningkatnya hasil belajar siswa, maka penulis mempunyai beberapa saran untuk Kepala Sekolah, sesama rekan seprofesi dan para siswa. Saran tersebut antara lain :

1. Kepada Kepala Sekolah :

Hendaknya memberikan kesempatan, memberi dorongan dan menyediakan fasilitas pada guru untuk dapat mengembangkan kemampuan dan kreatifitasnya dalam proses belajar mengajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Kepada rekan-rekan guru :
 - a. Berikan suasana yang menyenangkan, demokratis dan terbuka terhadap siswa dalam memfasilitasi belajarnya
 - b. Kembangkan inovasi dalam proses pembelajaran, sehingga tidak membosankan siswa
 - c. Kembangkan penelitian tindakan kelas sebagai upaya peningkatan kualitas pembelajaran di kelas.
3. Kepada Siswa
 - a. Kembangkan sikap ingin tahu dengan membaca buku referensi selain buku paket dari sekolah
 - b. Biasakan bekerja dengan kelompok
 - c. Jangan malu atau takut bertanya
 - d. Kembangkan daya kreasimu dengan menguasai metode ilmiah
 - e. Jangan mudah puas terhadap keberhasilan yang telah anda raih.

DAFTAR PUSTAKA

- Depdiknas. 2003. *Pendekatan Kontekstual*. Jakarta : Dirjen Dikdasmen.
- Elaine B.Johnson. 2008. *Contextual Teaching & Learning*. Bandung : MLC
- M.Saekhan Muchith.2008. *Pembelajaran Kontekstual*.Semarang : RaSAIL Media Group.
- Nana Sudjana. 2000. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung : Sinar Baru Algensindo.
- _____, 2006. *Permendiknas Nomor 22 tahun 2006 tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta : Menteri Pendidikan Nasional.
- Suwarsih Madya, 2007. “ *Penelitian Tindakan Kelas* ”. www.ktiguru.org. Akses 28 Agustus 2007.
- Susilo, 2007. ” *Panduan Penelitian Tindakan Kelas* ”. Yogyakarta: Pustaka Book Publisher.
- Zuhdan K.Prasetyo. 2008. *Metode Pembelajaran Inquiry, Menggugah Minat Belajar Siswa*. Surakarta : UNS Press

Tanya : Menurut analisis, dimana sisi keunggulan media PoP Mi Gut sehingga menyebabkan prestasi belajar siswa meningkat?

Jawab : Keunggulannya adalah bermain sambil belajar. Permainan dapat membuat suasana lingkungan belajar menjadi menyenangkan, segar, hidup, santai namun tetap memiliki suasana belajar yang kondusif. Siswa penasaran ketika tidak bias menjawab soal – soal dalam permainan PoP Mi Gut.

Tanya: Apakah praktikum yang menggunakan api tidak lebih baik kita demonstrasikan saja?

Jawab: Tugas guru membantu siswa untuk meningkatkan aktivitas dan ketrampilan aktif yang berfokus pada pencarian pengetahuan dan pemahaman untuk memuaskan rasa ingin tau sehingga dapat membentuk sikap keilmiahan dalam diri siswa. Bahan api bagus juga mempergunakan inkuiri dengan catatan siswa sudah diberitahu cara penggunaan alat – alatnya.

Tanya : Seperti apa medianya? Maksud dari Game Ular Tangga itu apa? Seperti apa?

Jawab : Medianya berupa variasi media pembelajaran, dalam scenario pembelajaran : metode inkuiri, PP dilanjutkan game UT. Game Ular Tangga menggunakan Macromedia Flash Player 8 seperti yang sudah saya demonstrasikan.