



## Penggunaan media pembelajaran dengan menggunakan *SlidesGo* dan model pembelajaran *examples non examples* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi sistem ekskresi (The use of learning media using *SlidesGo* and examples non examples learning model to improve student learning outcomes in excretory system topic)

Wiwin Pertiwi

Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Karangtanjung Pandeglang Banten  
Email: [wiwinpertiwi76@gmail.com](mailto:wiwinpertiwi76@gmail.com)

Received: 24 July 2020 - Accepted: 2 September 2020 - Published: 30 September 2020



**ABSTRACT** Lack of facilities and infrastructure, and lack of accuracy in the selection of media and learning methods cause students to experience difficulty in receiving lessons from field teachers, this is indicated by the results of working on test sheets using the lecture method, from 36 students who have scored 80, only 6 people, while 30 other students still have not reached the minimum completeness criteria. So learning is implemented using *SlidesGo* media and Example and Non-Example learning models. This study aims to determine students' cognitive science learning outcomes using *SlidesGo* media and Example and Non-Example learning models. This research method is Classroom Action Research (PTK) carried out in two cycles, each cycle consisting of two meetings consisting of planning, action, observation, and reflection stages. The research subjects were 36 students of class VIII G even semester of the 2019/2020 academic year. Data collection tools used observation sheets and tests. Data analysis using descriptive analysis techniques. Data from the results of observations and tests in each cycle become the basis or material for improvement in the next cycle. The application of learning using *SlidesGo* media and the Example and Non-Example learning model, proved to be very effective in improving student learning outcomes, it can be seen from 36 students, in cycle I got an average of 75.43 and in cycle II got an average of 86,69. The value obtained has increased by 11.26 points. The results showed that there was an increase in student cognitive learning outcomes in each cycle after the use of application media and the Example Non-Example learning model on excretory material.

**Keywords** learning outcomes, *SlidesGo*, example non-example, excretory system, classroom action research

**ABSTRAK** Kurangnya sarana dan prasarana, dan kurangnya ketepatan dalam pemilihan media dan metode pembelajaran menyebabkan siswa mengalami kesulitan dalam menerima pelajaran dari guru bidang studi, hal ini ditunjukkan dari hasil mengerjakan lembar tes dengan menggunakan metode ceramah, dari 36 siswa yang sudah mendapatkan nilai 80 baru 6 orang, sedang 30 siswa lainnya masih belum mencapai kriteria ketuntasan minimal. Maka diterapkanlah pembelajaran dengan menggunakan media *SlidesGo* dan model pembelajaran Example dan Non- Example. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar kognitif IPA siswa dengan menggunakan media *SlidesGo* dan model pembelajaran Example dan Non- Example. Metode penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dilaksanakan sebanyak dua siklus, tiap siklus terdiri dari dua kali pertemuan yang terdiri dari tahap perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah siswa kelas VIII G Semester genap tahun ajaran 2019/2020 sebanyak 36 siswa. Alat pengumpulan data menggunakan lembar observasi dan tes. Analisis data menggunakan teknik analisis deskriptif. Data dari hasil observasi dan tes pada setiap siklus menjadi dasar atau bahan perbaikan pada siklus berikutnya. Penerapan pembelajaran menggunakan media *SlidesGo* dan model pembelajaran Example dan Non- Example, terbukti sangat efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa, hal itu dapat dilihat dari 36 siswa, pada siklus I mendapatkan rata-rata 75,43 dan pada siklus II mendapatkan rata-rata 86,69. Nilai yang diperoleh mengalami peningkatan 11,26 poin. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar kognitif siswa disetiap siklus setelah penggunaan media aplikasi dan model pembelajaran Example Non-Example pada materi ekskresi.

**Kata kunci** hasil belajar, *SlidesGo*, example non-example, sistem ekskresi, penelitian tindakan kelas

## PENDAHULUAN

Karakter setiap siswa sangat unik dan beragam di tiap kelasnya, ada ditemukan siswa sangat merasa kesulitan ketika menerima pelajaran dari guru bidang studinya. Sehingga yang terjadi adalah kondisi kelas yang pasif ketika menerima sebuah materi atau konsep dari guru bidang studinya. Menurut Apriani *et al.* (2019) dan Purwanti (2018) kesulitan belajar adalah suatu kondisi dimana kompetensi

atau prestasi yang dicapai tidak sesuai dengan kriteria standar yang telah ditetapkan. Kondisi yang demikian umumnya disebabkan oleh faktor biologis atau fisiologis (Haqiqi, 2018; Purwanto, 2016; Purwasari, 2013). Faktor biologis terutama berkenaan dengan kelainan fungsi otak seperti gangguan perkembangan bicara, membaca, menulis, pemahaman, dan berhitung. Faktor fisiologis seperti gangguan penyakit dapat menyebabkan siswa tidak dapat belajar dengan baik, kekurangan gizi dapat menyebabkan



seorang lekas lelah, mudah mengantuk, dan sukar menerima pelajaran.

Kurangnya sarana dan prasarana penunjang pembelajaran misalnya charta atau media gambar yang digunakan dalam proses pembelajaran sehingga membutuhkan waktu yang lama untuk mendapatkan gambar atau konsep yang diharapkan. Menurut Rustaman (2005), gambar adalah segala sesuatu yang berwujud visual berbentuk dua dimensi yang menjadi curahan perasaan dan pikiran. Media gambar berfungsi dalam memperjelas informasi yang diberikan secara verbal, meningkatkan perhatian/motivasi siswa, meningkatkan efektifitas penyampaian informasi kepada siswa, menambah variasi penyajian materi, kemudahan materi untuk dicerna, memeberikan keingintahuan siswa, dan memberikan stimulus kepada siswa.

Selain itu, dalam proses pembelajaran, guru kurang menggunakan media yang menarik, kreatif, dan bervariasi, sehingga tujuan belajar yang diharapkan belum optimal. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil belajar yang rendah. Sehingga pembelajaran kurang efektif. Menurut Rustaman (2005), manfaat media pembelajaran dalam PBM adalah mengatasi berbagai keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh siswa, mengatasi ruang kelas, mengatasi objek yang terlalu kecil, mengatasi gerakan yang terlalu lambat, mengatasi hal-hal yang terlalu rumit atau kompleks, menghasilkan keseragaman pengamatan siswa terhadap sesuatu, dan dapat meningkatkan keinginan, minat, dan motivasi kegiatan belajar siswa.

Berdasarkan hasil observasi di kelas VIII G SMPN 1 Karangtanjung khususnya pada mata pelajaran IPA, selama ini proses belajar mengajar menggunakan metode konvensional memakai metode ceramah dan diskusi, sehingga siswa kurang mampu mengungkapkan gagasan, ide, pendapat sehingga belum memiliki sifat kritis dalam proses belajar. Sanjaya (2006:147-148) mengemukakan bahwa metode ceramah adalah cara menyajikan pelajaran melalui penuturan secara lisan. Kelemahan metode ceramah adalah kurangnya penguasaan materi oleh siswa karena terbatas apa yang dikuasai oleh guru, dapat menyebabkan verbalisme jika tidak disertai peragaan, sulit untuk mengetahui apakah siswa sudah mengerti apa yang dijelaskan atau belum, dan merupakan metode yang membosankan jika guru kurang memiliki kemampuan bertutur yang baik. Hasil evaluasi belajar terhadap 36 siswa kelas VIII G adalah 22% siswa yang mencapai nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), yang mendapatkan nilai 80 (di atas KKM  $\geq 76$ ) hanya 6 orang, dan yang mendapatkan nilai kurang dari 80 adalah 30 orang. Secara khusus terdapat kesulitan belajar yang dialami oleh siswa pada materi pembelajaran yang menuntut pemahaman terhadap gambar. Sebagian besar siswa mengalami kesulitan untuk menganalisis gambar, misalnya antara organ dengan fungsi organ pada makhluk hidup, sehingga mempengaruhi tingkat penguasaan konsep. Untuk menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif perlu penerapan media dan model pembelajaran di kelas.

Berdasarkan uraian tersebut, diperlukan upaya untuk mengatasi permasalahan belajar siswa, dengan menerapkan pembelajaran aktif sekaligus menyenangkan. Potensi belajar

pada siswa yang masih senang bermain akan dimanfaatkan untuk mengatasi permasalahan jumlah siswa yang belum tuntas belajar IPA. Sesuai dengan kesulitan belajar siswa yang telah teridentifikasi, maka akan ditempuh media dan model pembelajaran yang dapat membantu siswa menguasai konsep, sekaligus membuat siswa belajar yang menyenangkan, serta bersungguh-sungguh mempelajari materi suatu pembelajaran.

Menurut Sanjaya (2006) proses pembelajaran pasti memerlukan media dan model yang sesuai dengan materi yang akan disampaikan. sehingga peran media dan model sangatlah penting dalam proses pembelajaran. Sadiman (2002) mengemukakan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang fikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Fungsi media menurut Sanjaya (2006) adalah dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa karena pembelajaran akan lebih menarik perhatian mereka, makna bahan pengajaran akan lebih jelas sehingga dapat dipahami siswa dan memungkinkan terjadinya penguasaan serta pencapaian tujuan pengajaran, metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata didasarkan atas komunikasi verbal melalui kata-kata, siswa lebih banyak melakukan aktivitas selama kegiatan belajar, tidak hanya mendengarkan tetapi juga mengamati mendemonstrasikan, melakukan langsung dan memerankan.

Menurut Rustaman (2005), IPA sebagai ilmu yang lahir dan berkembang berdasarkan observasi dan eksperimen, menuntut cara penyajian yang kreatif dan inovatif, menekankan pemberian pengalaman secara langsung berorientasi pada penemuan konsep-konsep ilmiah. Dalam penelitian ini media yang digunakan adalah aplikasi *SlidesGo* dengan model *Examples Non Examples*. Peningkatan pemahaman konsep IPA sehingga hasil belajar siswa lebih baik, merupakan hasil yang diharapkan dalam penelitian ini. Memperhatikan pentingnya pembelajaran maka penggunaan media aplikasi *SlidesGo* dan model pembelajaran *Examples Non Examples* pada mata pelajaran IPA khususnya materi tentang Sistem Ekskresi sangatlah tepat, karena proses belajar dipusatkan pada kemandirian siswa sedangkan guru berperan sebagai fasilitator yang memandu siswa untuk mengkonstruksi informasi yang diperoleh menjadi sebuah pengetahuan, siswa diberikan kesempatan untuk mengemukakan pendapatnya, siswa mengetahui mengaplikasikan dari materi berupa gambar, dan siswa lebih kritis menganalisis gambar (Anggraeni *et al.*, 2018).

*SlidesGo is Free Google Slide and PowerPoint Templates to boost your presentations (SlidesGo .com)*. *SlidesGo* adalah bagian dari *PowerPoint*, hanya tampilannya lebih bervariasi dan lebih menarik sesuai dengan tema yang akan disajikan. Berdasarkan informasi tersebut kalau kita berbicara tentang *SlidesGo* berarti kita bicara tentang *PowerPoint*, oleh karena itu pemaparan tentang teori *SlidesGo* pasti akan melibatkan istilah *PowerPoint* juga. *Microsoft PowerPoint* adalah program komputer yang dikhususkan untuk presentasi. *Microsoft PowerPoint* ini merupakan pengembangan dari microsoft lainnya. Aplikasi *Microsoft PowerPoint* ini pertama kali dikembangkan oleh Bob Gaskin dan Dennis Austin

sebagai presentator untuk perusahaan bernama *Forethought, Inc* yang kemudian merekaubah namanya menjadi *PowerPoint*.

Menurut Suherman (2008), *PowerPoint* adalah salah satu program aplikasi dari mikrosoft yang dapat digunakan untuk melakukan presentasi, baik untuk melakukan sebuah rapat maupun perencanaan kegiatan lain termasuk digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah. Menurut Susanti (2014), *PowerPoint* menyediakan fasilitas *slide* untuk menampung pokok-pokok pembicaraan yang akan disampaikan pada peserta didik. Dengan fasilitas animasi, suatu slide dapat dimodifikasi dengan menarik. Begitu juga dengan adanya fasilitas: *front picture*, *sound*, dan *effect* dapat dipakai untuk membuat suatu slide yang bagus. Bila produk ini disajikan, maka pendengar dapat ditarik perhatiannya untuk menerima apa yang disampaikan kepada peserta didik. Keunggulan aplikasi *PowerPoint* menurut Susanti. (2014) adalah: praktis, dapat digunakan dengan ukuran semua kertas, memberikan kemungkinan tatap muka dan mengamati respon dari penerima pesan, memberikan kemungkinan pada penerima pesan untuk mencatat, memiliki variasi teknik penyajian dengan berbagai kombinasi warna atau animasi, dapat digunakan berulang ulang, dapat dihentikan pada setiap sekuens belajar karena kontrol sepenuhnya pada komunikator, dan lebih sehat dibandingkan dengan menggunakan papan tulis dan OHP. Menurut Susanti. (2014), ketepatan penggunaan media *PowerPoint* yaitu dapat membantu pencapaian keberhasilan belajar siswa. Penggunaan media *PowerPoint* adalah salah satu alat bantu yang digunakan pada saat proses pembelajaran berlangsung. Dengan penggunaan media *PowerPoint* akan memudahkan siswa dalam memahami materi yang disampaikan. Penggunaan media *PowerPoint* tentunya juga akan melatih daya ingat siswa karena terdapat penggunaan warna dalam slide *PowerPoint*. Pembelajaran yang menarik seperti ini akan menjadikan pembelajaran yang sangat menyenangkan.

Menurut Susanti (2014), penggunaan media aplikasi *SlidesGo* dalam bentuk *PowerPoint* akan sangat membantu dalam proses belajar, dan tentunya harus didukung juga oleh model pembelajaran yang sesuai bilamana menggunakan media tersebut. Hal yang ada keterkaitan antara penggunaan media *SlidesGo* dan model pembelajaran yang menggunakan gambar di antaranya adalah model *Examples Non-Examples*. Menurut Susanti. (2014), model *Examples Non Examples* adalah suatu model pembelajaran yang menggunakan gambar yang sesuai dengan kompetensi dasar. *Examples non Examples* adalah teknik yang dapat digunakan untuk mempercepat penguasaan konsep siswa. Model ini bertujuan untuk mempersiapkan siswa secara cepat dengan menggunakan 2 hal yang terdiri dari *example* dan *non-example* dari suatu definisi konsep yang ada, dan meminta siswa untuk mengklasifikasikan keduanya sesuai dengan konsep yang ada. *Example* memberikan gambaran akan sesuatu yang menjadi contoh akan suatu materi yang sedang dibahas, sedangkan *non-example* memberikan gambaran akan sesuatu yang bukanlah contoh dari suatu materi yang sedang dibahas. Model *Examples Non Examples* dipilih untuk mengatasi belajar siswa karena memiliki keunggulan, yaitu: siswa lebih kritis dalam menganalisa gambar, siswa mengetahui aplikasi dari materi berupa

contoh gambar, siswa diberi kesempatan untuk mengemukakan pendapat.

Menurut Suprijono (2009) mengemukakan langkah-langkah model *Examples Non Examples* sebagai berikut: guru mempersiapkan gambar-gambar sesuai dengan tujuan pembelajaran, guru menempelkan gambar di papan atau ditayangkan melalui OHP memberikan gambar pada peserta didik, guru memberi petunjuk dan memberi kesempatan pada peserta didik untuk memperhatikan/menganalisa gambar, melalui diskusi kelompok/hasil diskusi dari analisa gambar tersebut dicatat pada kertas, dari beberapa kelompok diberi kesempatan membacakan hasil diskusinya, mulai dari komentar/hasil diskusi peserta didik, guru mulai menjelaskan materi sesuai tujuan yang ingin dicapai,kesimpulan.

Gambar sebagai obyek pembelajaran dalam IPA perlu divisualisasikan dengan tampilan yang menarik agar memicu perhatian siswa. Menurut pendapat Rustaman (2005), gambar adalah segala sesuatu yang berwujud visual berbentuk dua dimensi yang menjadi curahan perasaan dan pikiran. Media gambar berfungsi dalam memperjelas informasi yang diberikan secara verbal, meningkatkan perhatian/motivasi siswa, meningkatkan efektifitas penyampaian informasi kepada siswa, menambah variasi penyajian materi, kemudahan materi untuk dicerna, memeberikan keingintahuan siswa, danmemberikan stimulus kepada siswa.

Materi pembelajaran yang divisualisasikan dengan tepat akan berdampak pada penguasaan konsep siswa sehingga hasil belajarnya meningkat. Hasil yang dicapai dari suatu usaha yang dilakukan atau dikerjakan disebut hasil belajar (Sadimin, 2011). Hasil belajar merupakan nilai yang diperoleh siswa pada akhir satuan pelajaran yang diukur dengan tes. Siswa dikatakan berhasil dalam belajar apabila telah mencapai prestasi belajar yang diharapkan. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal yaitu faktor yang berasal dari dalam diri siswa baik yang bersifat fisiologis seperti kondisi jasmaniah maupun bersifat psikologis. Sedangkan faktor eksternal yaitu faktor yang berasal dari luar diri siswa seperti lingkungan.

Berdasarkan uraian di atas, maka perlu dilakukan penelitian tindakan kelas berupa penggunaan media *SlidesGo* dan model pembelajaran *Examples non Examples* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA khususnya materi Sistem Ekskresi pada Manusia kelas VIII G SMPN 1 Karangtanjung Semester Genap tahun ajaran 2019/2020. Tujuan penelitian ini adalah untuk megetahui apakah pembelajaran dengan media *SlidesGo* dan model *Examples Non Examples* dapat meningkatkan hasil belajar IPA pada siswa kelas VIII GSMPN 1 Karangtanjung.

## METODE

Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan di SMPN 1 Karangtanjung pada kelas VIII G semester genap tahun pelajaran 2019/2020. Subyek penelitian adalah hasil belajar kognitif siswa kelas VIII G SMPN 1 Karangtanjung tahun pelajaran 2019/2020 dengan jumlah siswa 36 orang terdiri dari 16 siswa laki-laki dan 20 siswa perempuan.

Data berupa data kuantitatif dan kualitatif yang diperoleh dengan menggunakan tes pilihan ganda untuk hasil belajar kognitif dan angket untuk kualitatif. Tahapan penelitian dapat dilihat pada Gambar 1.



**Gambar 1.** Proses siklus Penelitian Tindakan Kelas (PTK) (Hopkins, 2008).

Soal pilihan ganda terdiri dari 20 soal dengan jenjang C1 sampai dengan C4, jenjang C1 terdiri dari 10 soal, jenjang C2 terdiri dari 6 soal, jenjang C3 terdiri dari 2 soal, dan jenjang C4 terdiri dari 2 soal. Soal pilihan ganda yang sama diberikan pada siswa dipelaksanaan pra siklus, siklus I, dan siklus II. Angket terdiri dari 5 pernyataan dengan frekuensi setuju dan tidak setuju yang diberikan pada siswa dipelaksanaan siklus I dan siklus II.

Tindakan yang dilakukan dalam rancangan penelitian sebagai berikut: Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran dengan menggunakan media *SlidesGo* dan model *Examples Non Examples*, mempersiapkan sumber, bahan dan alat bantu yang dibutuhkan, menyusun instrumen penilaian yaitu kisi-kisi dan naskah soal evaluasi, mempersiapkan lembar kerja siswa (LKS), dan menyusun lembar aktivitasi siswa.

Prosedur penelitian penggunaan media *SlidesGo* dan model *Examples Non Examples* melalui 2 siklus yaitu siklus I (pertemuan 1 dan pertemuan 2) dan siklus II (pertemuan 1 dan pertemuan 2), yang masing-masing siklus terdiri dari perencanaan, tindakan/pelaksanaan, observasi/pengamatan, dan refleksi. Kegiatan penelitian ini diamati oleh observer (teman sejawat mata pelajaran), untuk mengetahui dan memberikan masukan terkait dengan proses pembelajaran yang berlangsung. Data kuantitatif diperoleh dari hasil tes dengan mengerjakan lembar soal setelah tindakan dilakukan pada siklus I maupun siklus II. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik deskriptif dengan menghitung rata-rata nilai untuk menemukan tingkat pemahaman siswa.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Deskripsi kondisi awal

Peningkatan hasil belajar siswa pada materistruktur dan fungsi jaringan tumbuhan di kelas VIII G masih rendah, hal itu bisa diketahui dari hasil evaluasi pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah,

dimana 36 siswa hanya 6 siswa yang mendapatkan nilai 80 sesuai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu 76. Siswa yang belum mendapatkan nilai sesuai dengan kriteria yang diharapkan adalah karena mereka merasa belajar itu sangat membosankan dan merasa jenuh sehingga ketika pelaksanaan pembelajarannya seperti tidak serius dan tidak memperhatikan.

### Siklus I

Setelah dicobakan dengan menggunakan media pembelajaran *SlidesGo* dan model *Examples non Examples*, terdapat peningkatan jumlah siswa yang mendapatkan nilai lebih dari kriteria ketuntasan minimal, walaupun perolehan tersebut masih jauh dari tujuan yang diharapkan, jumlah siswa yang memperoleh nilai di atas kriteria ketuntasan minimal masih jauh lebih rendah dibandingkan dengan jumlah peserta didik yang mendapatkan nilai di bawah kriteria ketuntasan minimal. Hal ini karena masih ada siswa yang masih belum bisa mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media *SlidesGo* dan metode pembelajaran *Examples non Examples*, masih banyak siswa yang bingung, hal ini dapat dilihat dari hasil belajar siswa yang masih bingung dengan tayangan gambar yang disajikan selama proses pembelajaran., sehingga proses pembelajaran tidak maksimal. Berdasarkan hasil dari siklus I diketahui bahwa dari 36 siswa yang sudah mendapatkan nilai 80 sebanyak 13 orang, sedang 23 siswa lainnya masih belum mencapai kriteriaketuntasan minimal yaitu 76.

### Siklus II

Pelaksanaan siklus II di laksanakan karena hasil yang didapat di siklus I tidak sesuai dengan tujuan yang di harapkan, pada pelaksanaan siklus II masih dengan menggunakan metode dan media yang sama, siswa merasa lebih terbiasa, lebih tertarik, dan merasa lebih terarah dalam melaksanakan proses pembelajarannya, sehingga mereka merasa bahwa mereka sangat membutuhkan pemahaman setelah mempelajari materi tersebut.

Hal ini dapat dilihat dari hasil yang diperoleh siswa. Jumlah siswa yang mendapatkan nilai di atas KKM lebih banyak dibandingkan dengan jumlah siswa dengan nilai di bawah KKM. Dari 36 siswa yang sudah mendapatkan nilai 90 adalah 21 orang, nilai 80 sebanyak 11 orang, sedang 4 siswa lainnya masih belum mencapai (KKM) yaitu 76. Data tersebut dapat dilihat di gambar 4 diagram batang siklus II.

Bilamana dilihat dari hasil siswa pada Pra siklus berupa pre tes, siklus I, dan siklus II, ada perbedaan hasil yang didapatkan yaitu adanya peningkatan hasil belajar, yang diawali dari peningkatan di siklus I walaupun hasilnya tidak sesuai dengan tujuan yang di harapkan tetapi tetap ada suatu peningkatan setelah dilakukan pra siklus berupa pre tes. Karena hasil yang belum maksimal di siklus tersebut, maka dilaksanakan siklus II sebagai upaya yang diharapkan agar mendapat hasil sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Dan berdasarkan hasil dari siklus II, maka didapatkan perolehan hasil belajar siswa yang lebih baik yaitu jumlah siswa dengan nilai di atas KKM lebih banyakdibandingkan dengan siswa yang memperoleh nilai yang di bawah KKM.

Walaupun peningkatan hasil belajar antar siklus sedikit, dapat di katakan bahwa belajar dengan

menggunakan media *SlidesGo* dan metode pembelajaran *Examples non Examples*, dapat meningkatkan hasil belajar.

Dari semua data yang dipaparkan, dapat kita ketahui bahwa sebelum pelaksanaan tindakan dengan setelah pelaksanaan tindakan terjadi kenaikan hasil belajar siswa jika dilihat dari hasil pembelajaran, baik dilihat dari hasil tes dan hasil non tes, untuk lebih jelasnya dapat dilihat di bawah ini. Kenaikan hasil tes antara siklus I dan siklus II dapat dilihat pada tabel.

**Tabel 1.** Hasil pra siklus, siklus I dan siklus II

Hasil	Pra siklus	Siklus I	Siklus II
Rata-rata nilai	65,28	75,43	86,69
Peningkatan poin	-	10,15	11,26

Berdasarkan Tabel 1 dapat dilihat bahwa dari 36 peserta didik, pada pra siklus mendapatkan rata-rata nilai 65,28, setelah diberikan tindakan pada siklus I peserta didik mendapatkan nilai rata-rata 75,43 berarti mengalami peningkatan 10,15 dari pra siklus. Dilanjutkan pada siklus II, peserta didik mendapatkan nilai rata-rata sebesar 86,69 dan mengalami peningkatan poin sebesar 11,26.

Pemahaman dan keaktifan dari tiap peserta didik sangat terlihat ketika proses pembelajaran, karena mereka diberikan tugas dan tanggung jawab yang harus dikerjakan oleh masing-masing dan harus dikomunikasikan didalam kelompoknya serta harus mampu untuk dapat mempresentasikan secara umum. Kegiatan tersebut tentunya akan menuntut peserta didik harus mengerjakan secara maksimal.

Ketika proses pelaksanaan KBM, dimulai daritahapan menyampaikan tujuan pembelajaran, membagi kelompok, membagikan tugas ke tiap kelompok, mendiskusikan materi dengan menggunakan pembelajarandengan media *SlidesGo*, menuliskan hasil diskusi kelompok, dan mempresentasikan hasil. Mereka sangat menikmati tahapan tersebut.

Pemahaman dan keaktifan dari tiap peserta didik sangat terlihat ketika proses pembelajaran, karena mereka diberi tugas dan tanggung jawab yang harus dikerjakan oleh masing-masing dan harus dikomunikasikan didalam kelompoknya. Kegiatan tersebut tentunya akan menuntut peserta didik harus dapat mengerjakan secara maksimal.

Menurut Roestiyah (2001) *Examples Non Examples* sebagai strategi belajar mengajar yang mengupayakan siswa untuk lebih memahami materi pelajaran, sehingga dalam belajar IPA tidak sekedar menghafal materi pelajaran saja. Dengan model *Examples Non Examples* dapat membuat siswa dengan mudah memahaminya. Siswa yang belajar dengan menggunakan gambar akan meningkatkan kualitas keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar, sehingga siswa akan berperan secara aktif dan meningkatkan motivasi belajar siswa. Guru meminta siswa untuk mengamati atau menganalisis gambar sehingga siswa akan berusaha memahami gambar tersebut. Gambar merupakan media visual yang penting. Dikatakan penting sebab dapat menggantikan kata verbal, mengkonkritkan yang abstrak, dan mengatasi pengamatan manusia. Gambar membuat orang dapat menangkap ide atau informasi yang terkandung di dalamnya dengan jelas, lebih jelas daripada

yang diungkapkan oleh kata-kata (Anggreani *et al.*, 2018). Menurut Lagandja (2008), model *Examples Non Examples* merupakan model pembelajaran yang menggunakan gambar sebagai media pembelajaran. Penggunaan media gambar ini disusun dan dirancang agar anak dapat menganalisis gambar tersebut menjadi sebuah bentuk diskripsi singkat mengenai apa yang ada didalam gambar. Penggunaan Model Pembelajaran *Examples Non Examples* ini lebih menekankan pada konteks analisis siswa.

## SIMPULAN

Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media *SlidesGo* dan model *Examples non Examples* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi sistem ekskresi pada manusia di kelas VIII G SMPN 1 Karangtanjung semester genap tahun pelajaran 2019/2020. Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media *SlidsGo* dan model *Examples non Examples* dapat diterima oleh siswa, sehingga mereka dapat belajar lebih semangat apabila dilihat dari proses dan hasilnya.

## REFERENSI

- Anggreani, A. L., Huda, C., & Setianingsih, E. S. (2018). Pengaruh Strategi Card Sort Berbantu Media Gambar terhadap Prestasi Belajar IPA. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 2(4), 364-370.
- Apriani, S., Murtdadlo M. S. A., & Novalyan, D. (2019). *Analisis Faktor Penyebab Kesulitan Belajar Siswa Kelas Viii Mata Pelajaran IPA Terpadu MTs Jauharul Iman Senaung Muaro Jambi* (Doctoral dissertation, UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi).
- Haqiqi, A. K. (2018). Analisis faktor penyebab kesulitan belajar IPA siswa SMP Kota Semarang. *Edu Sains: Jurnal Pendidikan Sains dan Matematika*, 6(1), 37-43.
- Hopkins, D. (2008). *A teacher's guide to classroom research*. McGraw-Hill.
- Lagandja. (2008). Meningkatkan Hasil Belajar Biologi Dengan menggunakan Model Pembelajaran *Examples Non Examples* Di SMA N 3 Gorontalo. *Jurnal Penelitian dan Pendidikan*, 5: 219-229.
- Muslikah. (2010). *Penelitian Tindakan Kelas*. Interprebook: Yogyakarta.
- Purwanti, S. (2018). Analisis Ragam Kesulitan Belajar IPA Kelas V SD Negeri Jombor. *Proceeding of The URECOL*, 58-67.
- Purwanto, A. (2016). Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA dengan Menggunakan Metode *Examples Non Examples* Di Kelas VIIIh SMP 5 Kudus Semester II Tahun Pelajaran 2014/2015. *Jurnal Profesi Keguruan*, 2(1), 36-41.
- Purwasari, Y. (2013). Meningkatkan Hasil Belajar IPA tentang Perubahan Kenampakan Permukaan Bumi dan Benda Langit melalui Peta Pikiran pada Anak Kesulitan Belajar Kelas IV SD 13 Balai-Balai Kota Padang Panjang. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus*, 1(1), 536-548.

- Roestiyah. (2001). Strategi Belajar mengajar. Rineka Cipta: Jakarta.
- Rustaman, N. Y. (2005). *Strategi Belajar Mengajar Biologi*. UM Press: Malang.
- Sadimin. (2011). Penggunaan Teknologi Tepat Guna Dalam Pembelajaran Gerak Melingkar Dengan metode Eksperimen Sebagai Upaya Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada kelas XI.IPA 1 SMA Negeri 3 Brebes Tahun Pelajaran 2009/2010. *Pedagogik Jurnal Pendidikan Dasar dan Menengah*, 5(1), 85-96.
- Sanjaya, W. (2006). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Prenadamedia: Jakarta.
- Suprijono, A. (2009). *Cooperative Learning: Teori & Aplikasi Paikem*. Pustaka Belajar: Yogyakarta.
- Susanti, R. (2014). Pembelajaran Model *Examples Non Examples* Berbantuan *PowerPoint* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA. *JPII*, 3(2), 123-127.
- Suherman. 2008. *Smart Presentation with PowerPoint 2007*. PT Dian Digital Media: Jakarta.

---

#### Conflict of Interest Statement

The author(s) declare that the research was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.

#### How to Cite

Pertiwi, W. (2020). Penggunaan media pembelajaran dengan menggunakan *SlidesGo* dan model pembelajaran *examples non examples* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi sistem ekskresi. *Assimilation: Indonesian Journal of Biology Education*, 3(2), 74-79.

---