

**PENGGUNAAN MEDIA BERBASIS TEKNOLOGI INFORMASI
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN
IPS SMP AL-FURQAN TAHUN 2019/2020**

Amanda Pratiwi¹

¹Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Jember/FTIK, Jl. Mataram No. 1 Kaliwates Jember

e-mail: ¹amandapratwi030299@gmail.com

¹IAIN Jember

ABSTRACT

Learning media is a vehicle for channeling messages and learning information. In this globalization era, the development of instructional media is also increasingly advanced.. The purpose of this study was to determine the improvement of student learning outcomes and student responses to the use of information technology-based interactive learning media on Integrated Social Sciences subjects in class VIII students at SMP Al-Furqan Jember. This study uses the Classroom Action Research method by conducting two learning cycles with stages in each cycle including planning, action, observation, evaluation, and reflection. Student responses data was collected through questionnaires which were then analyzed descriptively. The results of this study indicate there is an increase in student learning outcomes, this is indicated by the number of students who have completed in the first cycle of 65.52%, and the second cycle there are 93.10% of students who have completed, and student responses obtained an average score of 41.72 with a positive category. The conclusion of this research with the use of information technology-based interactive learning media in class VIII at SMP Al-Furqan Jember gave a positive response with a significant increase in learning outcomes.

Keywords: learning media, information technology, social studies, learning outcomes

ABSTRAK

Media pembelajaran merupakan wahana penyalur pesan dan informasi belajar. Di era globalisasi ini, perkembangan media pembelajaran juga semakin maju. Penggunaan teknologi informasi sebagai media pembelajaran sudah merupakan suatu tuntutan yang mengharuskan setiap guru dan siswa memiliki keahlian khusus. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa dan respons siswa terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi informasi pada mata pelajaran IPS Terpadu pada siswa kelas VIII di SMP Al-Furqan Jember. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas dengan melakukan dua siklus pembelajaran dengan tahapan dalam setiap siklus meliputi perencanaan, tindakan, observasi dan evaluasi, serta refleksi. Data awal dilakukan pre-test dan data akhir diambil dari post-test (tes hasil belajar pada akhir) setiap siklus. Data respon siswa dikumpulkan melalui penyebaran angket/kuesioner yang kemudian dianalisis secara deskriptif. Hasil penelitian ini menunjukkan terdapat peningkatan hasil belajar siswa, hal ini ditunjukkan dengan jumlah siswa yang telah tuntas pada siklus I sebesar 65,52%, jumlah siswa yang telah tuntas, dan respon siswa diperoleh skor rata-rata sebesar 41,72 dengan kategori positif. Kesimpulan dari penelitian ini dengan penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Teknologi Informasi pada kelas VIII di SMP Al-Furqan Jember memberikan respons positif dengan peningkatan hasil belajar yang signifikan.

Kata Kunci: media pembelajaran, teknologi informasi, ips, hasil belajar

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar dan sistematis, yang dilakukan orang-orang yang diserahi tanggung jawab untuk mempengaruhi peserta didik agar mempunyai sifat dan tabiat sesuai dengan cita-cita pendidikan (Achmad Munib, 2004). Oleh karena itu pendidikan diharapkan benar-benar diarahkan untuk menjadikan peserta didik mampu mencapai proses pendewasaan dan kemandirian. Pendidikan umumnya dibagi menjadi tahap seperti prasekolah, sekolah dasar, sekolah menengah pertama, sekolah menengah atas, dan kemudian perguruan tinggi, universitas atau magang.

Menurut Depdiknas (2003) istilah media berasal dari bahasa Latin yang merupakan bentuk jamak dari “medium” yang secara harafiah berarti perantara atau pengantar. Makna umumnya adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi. Proses belajar mengajar pada dasarnya juga merupakan proses komunikasi, sehingga media yang digunakan dalam pembelajaran disebut media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan bagian dari sumber belajar yang merupakan kombinasi antara perangkat lunak (bahan belajar) dan perangkat keras (alat belajar).

Sementara, Marshall McLuhan (dalam Hamalik, 2003: 201) berpendapat bahwa media adalah suatu ekstensi manusia yang memungkinkannya mempengaruhi orang lain yang tidak mengadakan kontak langsung dengan dia. Sesuai dengan rumusan ini, media komunikasi mencakup surat-surat, televisi, film dan telepon, bahwa jalan raya dan jalan kereta api merupakan media yang memungkinkan seseorang berkomunikasi dengan orang lain.

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi memiliki pengaruh yang sangat besar dalam berbagai bidang kehidupan manusia. Pendidikan sebagai salah satu bagian yang tidak terpisahkan dari proses pendewasaan manusia tentu di satu sisi memiliki andil yang besar bagi pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi tersebut, namun di sisi lain pendidikan juga perlu memanfaatkan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi agar mampu mencapai tujuannya secara efektif dan efisien.

Penerapan standar proses pendidikan merupakan kebijakan yang kualitas pendidikan telah direncanakan dan dilaksanakan saat ini, terbukti dari adanya penyempurnaan dan pelaksanaan kurikulum 2013. Melalui standar proses guru dapat menentukan bagaimana seharusnya proses pembelajaran berlangsung. Kurikulum dan perangkat belajar yang lain seperti silabus dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) telah mengacu pada standar proses yang telah ditetapkan dan merupakan suatu hal yang harus diperhatikan oleh seorang guru dalam proses pembelajaran di dalam kelas.

Observasi awal di Sekolah Menengah Pertama SMP Al-Furqan Jember pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Terpadu Tahun Pelajaran 2018/2019 menunjukkan hasil belajar siswa masih tergolong rendah. Selain itu jumlah siswa yang berhasil mencapai dan melampaui Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) kurang dari 50%. Jumlah siswa yang berhasil

mencapai dan melampaui KKM yang kurang dari 50% tersebut menyebabkan guru harus melakukan pembelajaran remedial.

Beberapa penyebab rendahnya persentase siswa yang mencapai dan melampaui KKM pada mata pelajaran IPS Terpadu di SMP Al-Furqan Jember adalah (1) pembelajaran yang dilakukan oleh guru pada mata pelajaran IPS terpadu hanyalah sebatas ceramah, dan (2) kurangnya penggunaan media pembelajaran yang semestinya mampu memfasilitasi perolehan pemahaman bagi siswa pada mata pelajaran IPS Terpadu. Kondisi demikian apabila terus dibiarkan akan berdampak buruk terhadap kualitas pembelajaran mata pelajaran IPS Terpadu di SMP Al-Furqan Jember yang akan berimplikasi pula pada hasil belajar IPS yang dicapai oleh siswa.

Oleh karena itu untuk memperbaiki hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS Terpadu di SMP Al-Furqan Jember adalah dengan penggunaan media pembelajaran Interaktif berbasis Teknologi, Informasi, dan Komunikasi (TIK) karena media pembelajaran Interaktif berbasis TIK merupakan media yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, dan minat serta perhatian siswa, sehingga proses pembelajaran di dalam kelas terjadi.

“Belajar pada prinsipnya adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya” (Slameto, 2003: 2).

National Education Association (NEA) (dalam Usman dan Asnawir, 2002: 11) mendefinisikan “media pembelajaran sebagai benda yang dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar, serta dapat mempengaruhi efektifitas program instruksional”.

Sedangkan Arsyad (2009: 4) mengatakan bahwa “media adalah sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi intruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar, dan istilah media bahkan sering dikaitkan dengan kata ‘teknologi’”. Jadi dapat disimpulkan bahwa media adalah alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah.

Pada dasarnya siswa belajar melalui benda atau objek konkret. Untuk memahami konsep abstrak siswa memerlukan bendabenda konkret (riil) sebagai perantara atau visualisasinya. Konsep abstrak itu dicapai melalui tingkatan-tingkatan belajar yang berbeda-beda, bahkan orang dewasa yang pada umumnya sudah dapat memahami konsep abstrak, pada keadaan tertentu sering memerlukan visualisasi.

Selanjutnya konsep abstrak yang diungkapkan oleh Dale (dalam Arsyad, 2009: 10), tentang kerucut pengalaman belajar dan hasil belajar dimana, 75 % diperoleh melalui indera pandang (mata), 13 % melalui indera dengar, dan melalui indera lain sekitar 12 %.

Menurut Seels & Glasgow (dalam Arsyad, 2002: 33) “media interaktif merupakan kelompok pilihan media teknologi mutakhir”. Media teknologi mutakhir sendiri dibedakan menjadi (1) media berbasis telekomunikasi, misal *teleconference*, kuliah jarak jauh, dan (2) media berbasis mikroprosesor, misal *computer-assisted instruction*, permainan komputer, sistem tutor intelejen, interaktif, *hypermedia*, dan *compact (video) disc*.

Media pembelajaran interaktif adalah suatu sistem penyampaian pengajaran yang menyajikan materi video rekaman dengan pengendalian komputer kepada siswa yang tidak hanya mendengar dan melihat video dan suara, tetapi juga memberikan respon yang aktif, dan respon itu yang menentukan kecepatan dan sekuensi penyajian (Seels & Glasgow dalam Arsyad, 2002: 36).

Berdasarkan kategori media, Paul dan David (1999) melalui Rishe (2007) berpendapat bahwa ada enam kategori, yaitu media yang tidak diproyeksikan, media yang diproyeksikan, media audio, media film dan video, multimedia, dan media berbasis komunikasi. Sementara, menurut Schramm mengkategorikan media dari dua segi: dari segi kompleksitas dan besarnya biaya dan menurut kemampuan daya liputannya. Briggs mengidentifikasi tiga belas macam media pembelajaran yaitu objek, model, suara langsung, rekaman audio, media cetak, pembelajaran terprogram, papan tulis, media transparansi, film rangkai, film bingkai, film televisi, dan film gambar. Gagne menyebutkan tujuh macam pengelompokan media, yaitu benda untuk didemostrasikan, komunikasi lisan, media cetak, gambar diam, gambar gerak, film bersuara, dan mesin belajar. Menurut Edling, ada enam macam media pembelajaran yaitu kodifikasi subjektif visual, dan kodifikasi objektif audio, kodifikasi subjektif audio, dan kodifikasi objektif visual, pengalaman langsung dengan orang, dan pengalaman langsung dengan benda-benda. Soeparno (1988), berpendapat bahwa klasifikasi media dilakukan dengan menggunakan tiga unsur berdasarkan karakteristiknya, berdasarkan dimensi presentasinya, dan berdasarkan pemakaiannya.

Bretz (dalam Hujair., 2009) mengidentifikasi ciri utama dari media menjadi tiga unsur pokok, yaitu suara, visual, dan gerak. Visual dibedakan menjadi tiga yaitu gambar, garis, dan simbol yang merupakan suatu kontinum dari bentuk yang dapat ditangkap dengan indera penglihatan. Di samping itu, Bretz juga membedakan antara media siar (*telecommunication*) dan media rekam (*recording*) sehingga terdapat delapan klasifikasi media: (1) media audio visual gerak, (2) media audio visual diam, (3) media audio visual semi gerak, (3) media visual gerak, (5) media visual diam, (6) media semi gerak, (7) media audio, dan (8) media cetak.

Sadiman, dkk (2006) mengatakan bahwa ditinjau dari kesiapan pengadaannya, media dikelompokkan dalam dua jenis, yaitu media jadi karena merupakan komoditi perdagangan yang terdapat di pasaran luas dalam keadaan siap pakai (*media by utilization*) dan media rancangan yang perlu dirancang dan dipersiapkan secara khusus untuk maksud dan tujuan pembelajaran tertentu.

Kalau kita amati lebih cermat lagi, pada mulanya media pembelajaran hanyalah dianggap sebagai alat untuk membantu pembelajar dalam kegiatan mengajar (*teaching aids*). Alat bantu

mengajar berikutnya yang digunakan adalah alat bantu visual seperti gambar, model, grafis atau benda nyata lain. Alat-alat bantu itu dimaksudkan untuk memberikan pengalaman lebih konkret, memotivasi serta mempertinggi daya serap dan daya ingat pebelajar dalam belajar (David,Bern,1991).

Perkembangan Teknologi, Informasi dan Komunikasi memungkinkan pemanfaatan fungsi berbagai media pembelajaran dengan menggunakan satu alat yang disebut multimedia, yang mampu menyampaikan informasi dan materi pembelajaran dalam bentuk teks, gambar, suara, animasi, film, bahkan interaksi. Komputer adalah salah satu alat multimedia, karena komputer mampu menyajikan informasi dan materi pembelajaran dalam semua bentuk, bahkan dengan komputer situasi nyata yang memerlukan waktu lama atau sangat mahal dan mengandung resiko dapat disimulasikan dengan komputer (misalnya proses reaksi kimia, dampak suatu ledakan nuklir, perjalanan tata surya, dll.). Melalui multimedia, konsep-konsep abstrak dapat disajikan secara lebih nyata dalam proses pembelajaran untuk memudahkan siswa memahaminya.

Di kalangan umum, istilah TIK lebih merujuk pada teknologi komputer. Hal ini tidaklah mengherankan karena komputer pada saat ini selain berfungsi sebagai alat pengolah data juga dapat berfungsi untuk komunikasi melalui jaringan komputer (internet) serta alat multimedia (hiburan). Hampir semua komponen TIK sekarang ini dapat dipakai secara bersama-sama dengan komputer. Jadi, untuk saat ini istilah TIK dan komputer hampir dapat disama artikan jika ditinjau dari fungsinya.

Alat peraga adalah alat (benda) yang digunakan untuk memperagakan fakta, konsep, prinsip atau prosedur tertentu agar tampak lebih nyata/ konkret. Alat bantu adalah alat (benda) yang digunakan oleh pembelajar untuk mempermudah tugas dalam mengajar. Audio-Visual Aids (AVA) mempunyai pengertian dan tujuan yang sama hanya saja penekanannya pada peralatan audio dan visual. Sedangkan alat bantu belajar penekanannya pada pihak yang belajar (pebelajar). Semua istilah tersebut, dapat kita rangkum dalam satu istilah umum yaitu media pembelajaran (Sasonohardjo, 2002).

Dengan demikian, kalau saat ini kita mendengar kata media, hendaklah kata tersebut diartikan dalam pengertiannya yang terakhir, yaitu meliputi alat bantu pembelajar dalam mengajar serta sarana pembawa pesan dari sumber belajar ke penerima pesan belajar (pebelajar). Sebagai penyaji dan penyalur pesan, media belajar dalam hal-hal tertentu, bisa mewakili pembelajar menyajikan informasi belajar kepada pebelajar (Bruce. 2000).

Penggunaan TIK sebagai media pembelajaran dapat berbentuk *file slide microsoft office power point*, gambar, animasi, *video*, *audio*, program CAI (*computer aided instruction*), program simulasi, dan lain-lain. Penggunaan media berbasis TIK memberikan beberapa keuntungan diantaranya, (1) memvisualisasikan konsep-konsep abstrak, (2) mempermudah memahami materimateri yang sulit, (3) mensimulasikan proses yang sulit dilakukan secara manual, (4)

menampilkan materi pembelajaran dalam berbagai format (multimedia) sehingga menjadi lebih menarik, dan terbaru (*up to date*) dari berbagai sumber, (5) memungkinkan terjadinya interaksi antara pembelajar dan materi pembelajaran, (6) mengakomodir perbedaan kecepatan dan gaya belajar siswa, (7) mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan tenaga, (8) mendukung perubahan peran guru ke arah yang positif sebagai fasilitator dan mediator, dari posisi semula sebagai satu-satunya sumber pengetahuan, (9) meningkatkan keterampilan individu penggunanya.

Hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki seseorang sebagai hasil dari proses belajar, ataupun merupakan penguasaan pengetahuan keterampilan yang dikembangkan oleh mata pelajaran, yang biasanya ditunjukkan dengan nilai tes atau nilai yang diberikan guru. Menurut Sudjana (2005: 22) bahwa "hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajar". Jadi hasil belajar adalah akibat dari suatu aktivitas yang dapat diketahui perubahannya dalam pengetahuan, pemahaman, ketrampilan, dan nilai sikap melalui ujian tes atau ujian.

Proses kegiatan akan terjadi jika pembelajar dapat berinteraksi dengan berbagai sumber belajar. Untuk itu pembelajar bisa lebih banyak menggunakan waktunya untuk menjalankan fungsinya sebagai penasehat, pembimbing, motivator dan fasilitator dalam kegiatan belajar (Nasution. 2005).

Bloom (dalam Sudjana, 2005: 22) membagi hasil belajar menjadi tiga ranah, yakni ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotoris. Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual, ranah afektif berkenaan dengan sikap dan ranah psikomotorik berkenaan dengan keterampilan dan kemampuan bertindak.

Sedangkan Kingsley (dalam Sudjana, 2004: 45) membagi tiga macam hasil belajar yaitu, (1) keterampilan dan kebiasaan, (2) pengetahuan dan pengertian, dan (3) sikap dan cita-cita, yang masing-masing golongan dapat diisi dengan bahan yang ditetapkan dalam kurikulum sekolah. Berdasarkan beberapa pendapat yang telah diutarakan di atas mengenai pengertian hasil belajar, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan yang terjadi pada diri seseorang setelah melalui suatu proses belajar mengajar, baik dari segi kognitifnya (pengetahuan), afektifnya (sikap) maupun dari segi psikomotoriknya (keterampilan).

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan sub program pendidikan pada tingkat pendidikan dasar dan menengah, oleh karena itu lahirlah Pendidikan IPS (dan Pendidikan IPA). Istilah ini adalah penegasan dan akibat dari istilah IPS-IPA saja agar bisa dibedakan dengan pendidikan tinggi di Universitas. Namun, mata pelajaran ilmu-ilmu sosial sendiri sebenarnya sudah ada jauh sebelum digunakan istilah IPS seperti yang terdapat dalam kurikulum 1962 dan 1968.

Istilah lain yang muncul selain dari nama Pendidikan IPS ini adalah Studi Sosial. Istilah ini diperkenalkan di Indonesia pada Tahun 1971, pada 'Seminar National Civics Education di Tawangmangu-Solo, sebagai terjemahan dari istilah "*Social Studies*" yang telah digunakan di

Amerika untuk mata pelajaran ini dalam kurikulum Sekolahnya". Kendatipun istilah ini tidak dijadikan nama bagi Pendidikan IPS, istilah ini terus berkembang sebagai sebutan konseptual dalam pembaharuan pendidikan IPS yang secara operasional lebih berperan sebagai pendekatan dalam pengembangan kurikulum Pendidikan IPS.

Penelitian ini bertujuan untuk (1) mengetahui penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Teknologi, Informasi, dan Komunikasi (TIK) dalam meningkatkan hasil belajar IPS di SMP AL-Furqan Jember tahun pelajaran 2018/2019, (2) mengetahui respons siswa terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis TIK pada mata pelajaran IPS di SMP AL-Furqan Jember tahun pelajaran 2019/2020.

METODE

Dilihat dari aspek metodologis, penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research (CAR)*, merupakan penelitian tindakan yang bertujuan meningkatkan dan memperbaiki kualitas proses pembelajaran di SMP AL-Furqan Jember pada hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Terpadu.

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa di SMP AL-furqan Jember tahun pelajaran 2019/2020 berjumlah 29 siswa yang terdiri atas 14 siswa laki-laki dan 15 siswa perempuan. Sedangkan objek dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS Terpadu dan respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Teknologi, Informasi, dan Komunikasi (TIK).

Penelitian tindakan kelas ini terdiri dari dua siklus. (Kemmis dan Taggart 2011: 16) menyatakan bahwa dalam setiap siklus memiliki tahapan-tahapan yang meliputi, perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan dan evaluasi serta refleksi. Sehingga jika penelitian tindakan kelas ini dirancang dalam dua siklus, maka secara langsung siklus selanjutnya merupakan perbaikan berdasarkan hasil refleksi siklus sebelumnya.

Menurut Arikunto (2003:136) "instrumen penelitian adalah suatu alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar lebih mudah dan hasilnya lebih baik dalam arti lebih cermat, lengkap, dan sistematis sehingga lebih mudah diolah". Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

(1) Tes Hasil Belajar

Tes hasil belajar menggunakan soal untuk mengukur hasil belajar siswa. Adapun bentuk tes ini adalah berupa lembar soal pilihan ganda atau soal obyektif. Skor untuk masing-masing ítem tes obyektif tergambar dalam tabel berikut.

Tabel 1.1 Rubrik Penilaian Item Tes Obyektif

Kriteria	Skor
----------	------

Menjawab benar	1
Salah/ tidak menjawab	0

(2) Angket

Angket digunakan untuk mengukur respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis TIK. Angket respon siswa kemudian akan divalidasi dengan menggunakan validitas isi yang merupakan validitas dengan didasarkan pada pertimbangan para ahli terhadap ketepatan suatu instrumen di dalam mengukur perubahan-perubahan psikologis yang timbul pada diri siswa setelah mengalami proses pembelajaran tertentu. Angket yang digunakan yaitu model skala Likert dengan pilihan sangat setuju (SS), setuju (S), ragu-ragu (R), tidak setuju (TS), dan sangat tidak setuju (STS). Adapun kriteria pemberian skor jawaban respon siswa dapat dilihat pada Tabel berikut.

Tabel 1.2 Kriteria Pemberian Skor Jawaban Respon Siswa

Jawaban Angket	Skor Item Jawaban
Sangat Setuju (SS)	5
Setuju (S)	4
Ragu-ragu (R)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Tidak Setuju (STS)	1

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan rumusan masalah yang sudah dipaparkan pada bab pendahuluan, maka paparan hasil penelitian mengacu pada dua permasalahan yakni, (1) hasil belajar mata pelajaran IPS terpadu siswa dengan penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis TIK, dan (2) respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis TIK. Pada siklus I materi yang diberikan adalah hubungan kelangkaan sumber daya dengan kebutuhan manusia. Sedangkan pertemuan pada siklus II, materi yang diberikan adalah pelaku ekonomi. Tiap siklus dirinci menjadi empat kali pertemuan yang dibagi menjadi tiga kali pertemuan unjuk kerja dan satu kali pertemuan tes akhir siklus. Setiap pertemuan dilaksanakan dua kali dalam seminggu yaitu hari Selasa dan Rabu dengan alokasi waktu 2 jam pelajaran (2 x 45 menit) setiap pertemuan. Peneliti dalam hal ini berperan sebagai guru yang menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis TIK dalam proses pembelajaran di SMP Al-Furqan Jember.

Hasil belajar IPS terpadu siswa dengan penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis TIK pada pokok bahasan hubungan kelangkaan sumber daya dengan kebutuhan manusia dilihat pada hasil belajar individu siswa. Hasil belajar dengan tes dilakukan setiap akhir siklus. Sebaran hasil belajar siswa pada siklus I seperti tampak pada tabel berikut.

Tabel 1.3 Sebaran Hasil Belajar Siswa Pada Masing-Masing Kategori Untuk Siklus I

Rentangan	Kategori	Jumlah siswa	Presentase
0 – 54	Sangat kurang baik	5	17,24 %
55 – 64	Kurang baik	4	13,79 %
65 – 79	Cukup baik	14	48,28 %
80 – 89	Baik	5	17,24 %
90 – 100	Baik sekali	1	3,45 %
Jumlah		29	100,00 %

Berdasarkan analisis data pada Tabel 3 diperoleh nilai rata-rata hasil belajar siswa secara keseluruhan adalah sebesar 69,87, sehingga jika dibandingkan dengan pedoman konversi hasil belajar, maka diperoleh jumlah siswa yang berada pada kategori sangat kurang baik sebanyak 5 orang siswa (17,24%), kategori kurang baik sebanyak 4 orang siswa (13,79%), kategori cukup baik sebanyak 14 orang siswa (48,28%), kategori baik sebanyak 5 orang siswa (17,24%) dan kategori baik sekali sebanyak 1 orang siswa (3,45%).

Berdasarkan hasil belajar siswa pada siklus I dapat diketahui jumlah siswa yang tuntas dan yang belum tuntas dalam pembelajaran IPS terpadu untuk siklus I.

Tabel 1.4 Jumlah Siswa yang Tuntas dan Tidak Tuntas Keterangan

Keterangan	Jumlah siswa	Percentase
Tuntas	19	65,52 %
Belum tuntas	10	34,48 %
Jumlah	29	100 %

Nilai hasil belajar siswa pada siklus I menunjukkan bahwa pada siklus pertama hasil belajar siswa kurang maksimal dengan perolehan rata-rata hasil belajar siswa sejumlah 69,87. Pada siklus I dari jumlah siswa sebanyak 29 orang, diperoleh jumlah yang tuntas adalah 19 orang (65,52%) sedangkan yang belum tuntas sebanyak 10 orang siswa (34,48%). Belum tercapainya

keberhasilan proses pembelajaran disebabkan oleh beberapa kendala-kendala dan permasalahan yang terjadi selama pelaksanaan siklus I sebagai berikut:

1. Proses pelaksanaan pembelajaran pada siklus pertama masih belum berjalan secara optimal. Hal ini disebabkan karena siswa belum sepenuhnya mampu mengikuti dan beradaptasi dalam penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis TIK yang digunakan guru.
2. Dalam proses pembelajaran yang dilakukan, siswa masih terbiasa dengan pola pembelajaran sebelumnya, karena pada pola sebelumnya siswa hanya menerima informasi langsung dari guru sehingga siswa kurang aktif dalam bertanya.

Berdasarkan hasil belajar siswa pada siklus II dapat diketahui jumlah siswa yang tuntas dan yang belum tuntas dalam pembelajaran IPS terpadu untuk siklus II

Tabel 1.6 Jumlah Siswa yang Tuntas dan Belum Tuntas Pada Siklus II K

Keterangan	Jumlah siswa	Persentase
Tuntas	27	93,10 %
Belum tuntas	2	6,90 %
Jumlah	29	100 %

Hasil pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis TIK pada siklus II adalah sebagai berikut :

1. Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis TIK pada proses pembelajaran IPS mengalami peningkatan hasil belajar siswa. Hal ini disebabkan karena siswa sudah mampu berinteraksi dengan media pembelajaran interaktif berbasis TIK, sehingga siswa lebih terbantu dalam proses pembelajaran dilakukan.
2. Secara umum penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis TIK telah berjalan sesuai dengan hasil refleksi siklus I. Kondisi proses pembelajaran pada siklus II tampak lebih kondusif dan optimal, terbukti dari adanya peningkatan keinginan belajar siswa yang tinggi setelah adanya perbaikan terhadap kekurangan pembelajaran pada siklus I.
3. Hasil pembelajaran siswa meningkat pada siklus II dibuktikan dengan adanya peningkatan jumlah siswa yang tuntas.
4. Rata-rata hasil belajar siswa secara keseluruhan mengalami peningkatan, yaitu dari kategori cukup baik menjadi kategori baik.

Data respon siswa terhadap penerapan media pembelajaran interaktif berbasis TIK dari angket yang diberikan pada akhir siklus II, jumlah skor respon siswa pada siklus kedua diperoleh sebesar 1210. Sehingga rata-rata respon siswa adalah 41,79. Respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis TIK dapat dilihat dari data berikut :

pada siklus II siswa yang memberikan respon sangat positif sebanyak 6 orang siswa (20,69%), yang memberikan respon positif sebanyak 15 orang siswa (51,72%), yang memberikan

respon cukup positif sebanyak 8 orang siswa (27,59%), serta tidak ada siswa yang memberikan respon kurang positif dan sangat kurang positif terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis TIK. Untuk skor rata-rata respon siswa secara keseluruhan sebesar 41,72 dengan kategori positif.

Penelitian tindakan kelas dengan penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis TIK pada mata pelajaran IPS di SMP Al-Furqan Jember sangat menarik perhatian tanggapan siswa sesuai dengan analisis respons siswa. Setelah disebarluaskan kuesioner respon siswa kepada siswa maka diperoleh nilai rata-rata respon siswa adalah 41,72. Jika dibandingkan dengan skala konvensi maka kategori respon siswa berada pada kategori positif. Dari jumlah siswa yang ada yaitu 29 orang siswa diperoleh 6 orang siswa (20,69%) berada pada kategori sangat positif, 15 orang siswa (51,72%) berada pada kategori positif, dan 8 orang siswa (27,59) berada pada kategori cukup positif.

Dari hasil analisis data yang dilakukan maka penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis TIK pada mata pelajaran IPS memberikan suatu indikasi keberhasilan dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa. Peningkatan hasil belajar siswa dengan penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis TIK sejalan dengan pendapat Wena (2009: 204) yang menyatakan bahwa: “Melalui penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis TIK dalam proses pembelajaran akan mampu melukiskan konsep/prinsip dalam suatu pembelajaran yang bersifat abstrak dan kompleks menjadi suatu yang nyata, sederhana, sistematis dan sejelas mungkin. Dengan demikian penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis TIK dalam proses pembelajaran akan membuat kegiatan pembelajaran berlangsung secara tepat guna dan berdaya guna sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa”.

Lebih lanjut berdasarkan refleksi hasil penelitian bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis TIK pada mata pelajaran IPS memiliki beberapa kebaikan yang dapat dimanfaatkan dan penelitian ini juga bisa digunakan sebagai bahan rekomendasi bagi guru dalam pembelajaran di dalam kelas. Adapun kebaikan-kebaikan tersebut adalah sebagai berikut.

1. Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis TIK pada mata pelajaran IPS Terpadu dapat merangsang keinginan siswa untuk belajar.
2. Guru bebas memberikan penyampaian materi kepada siswa karena dengan penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis TIK guru lebih leluasa memberikan contoh nyata kepada siswa, karena media pembelajaran interaktif berbasis TIK bisa menampilkan contoh yang tidak mungkin dibawa ke dalam kelas.
3. Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis TIK mendorong siswa untuk meningkatkan keingintauan siswa terhadap materi yang diajarkan, sehingga siswa akan terangsang untuk bertanya.

Dengan penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis TIK antara siswa dan guru ada interaksi yang bagus, karena dengan penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis TIK guru tidak hanya sekedar memberikan informasi tapi juga bisa membantu kesulitan belajar siswa. Sehingga guru dengan siswa berinteraksi secara langsung.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan hal-hal sebagai berikut:

1. Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Teknologi, Informasi, dan Komunikasi (TIK) dapat meningkatkan hasil belajar IPS pada siswa SMP Al-Furqan Jember. Hal ini dapat dilihat pada siklus I hasil belajar siswa mencapai ketuntasan 65,52%. Pada siklus II mengalami peningkatan dengan ketuntasan belajar 93,10%.
2. Dengan penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis TIK pada siswa SMP Al-Furqan Jember memberikan respons positif dengan nilai rata-rata respons siswa sebesar 41,79. Hal ini berarti penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis TIK sudah berhasil diikuti dengan baik oleh siswa.

SARAN

Berdasarkan simpulan penelitian di atas, penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis TIK dapat menjadi alternatif dalam memecahkan masalah proses pembelajaran IPS Terpadu di sekolah sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi, dkk. 2011. *Peneitian Tindakan Kelas Cet. IV*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar. 2002. *Media Pengajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Bruce, Joyce Et al. 2000. *Models of Teaching*. 6th Ed. Allyn & Bacon: London
- David, Bern. 1991. *Teaching with Media, a paper presented at Technology and Education Conference in Athens*. Greece.
- Depdiknas. 2003. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Depdiknas.
- Hamalik, Oemar. 2003. *Media Pendidikan Cetakan VI*. Bandung: PT Citra Aditya Bakti.
- Munib, Achmad. 2004. *Pengantar Ilmu Pendidikan*. Semarang: UPT MKK UNNES.
- Nasution. S. 2005. *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar dan Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sadiman, Arief S., dkk. 2006. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Edisi Pertama. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sanaky, Hujair AH.. 2009. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Safiria Insania Press.
- Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Belajar*. Jakarta: Rhineka Cipta.

- Soeparno. 1988. *Media Pengajaran Bahasa*. Jakarta: PT Inter-Pariwisata.
- Sudjana, Nana. 2004. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Sinar Baru Algesindo.
- Usman, M. Basyiruddin dan Asnawir. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Delia Citra Utama.
- Wena, Made. 2009. *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer: Suatu Tinjauan Konseptual Operasional*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wiratmojo, P dan Sasonohardjo. 2002. *Media Pembelajaran Bahan Ajar Diklat Kewidyaiswaraan Berjenjang Tingkat Pertama*. Lembaga Administrasi Negara