

PENGARUH MEDIA AUDIO VISUAL TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN IPS DI KELAS IV SDN SUKALUYU III KECAMATAN TELUKJAMBE TIMUR

Chika Gianistika¹, Dede Ajeng Arini², Lilik Ari Sulistia³

^{1,2,3}STIT Rakeyan Santang

¹cgianistika@gmail.com, ²dedeajengarini@gmail.com, ³lilikarisulistia@gmail.com

Corresponding author: cgianistika@gmail.com

Abstrak.

Penggunaan waktu dalam proses pembelajaran dimasa sekarang itu sangatlah penting, karena dapat mempengaruhi pemahaman konsep peserta didik salah satunya dalam mata pelajaran IPS. Penelitian ini dilatarbelakangi kurangnya waktu pembelajaran yang tersedia seringkali tidak mencukupi untuk menyampaikan keseluruhan materi pembelajaran, hal tersebut berpengaruh terhadap pemahaman konsep IPS, sehingga kurang terpenuhi. Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh gambaran umum dan mengetahui peningkatan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS dengan menggunakan media Audio Visual di kelas IV SD Negeri Sukaluyu III. Metode penelitian yang berisikan metode dan desain, populasi dan sampel, instrumen, prosedur penelitian tindakan kelas, teknik pengumpulan dan analisis data. Hasil penelitian menunjukkan (1) Tes dilaksanakan sebanyak 2 kali, pengambilan data melalui tes awal (pretest) dengan mengisi LKPD. Kemudian dilakukan tes akhir (posttest) dengan menggunakan media audio visual. (2) Hasil menunjukkan bahwa rata-rata pretest yang dilaksanakan pada siklus pertama sudah menunjukkan adanya peningkatan, ada 16 orang yang telah mencapai KKM. Jika dipresentasikan 75% sudah tuntas. Dan untuk rata-rata posttest yaitu 95% tuntas. Setelah diberi perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran audio visual terhadap pemahaman konsep IPS terdapat pengaruh yang signifikan.

Kata kunci: Hasil Belajar, Media Audio Visual, Pemahaman Konsep IPS.

Abstract.

The use of time in the learning process today is very important, because it can affect students' understanding of concepts, one of which is social studies. This research is motivated by the lack of available learning time which is often insufficient to convey the entire learning material, this affects the understanding of IPS concepts, so that they are not fulfilled. This research aims to obtain an overview and determine the increase in students' learning interest in social studies subjects by using Audio Visual media in class IV SD Negeri Sukaluyu III. The research method contains methods and designs, population and samples, instruments, classroom action research procedures, data collection and analysis techniques. The results of the study showed (1) the test was carried out 2 times, data was collected through the pretest by filling out the LKPD. Then do the final test (posttest) using audio-visual media. (2) The results show that the average pretest carried out in the first cycle has shown an increase, there are 16 people who have achieved the KKM. If presented 75% is complete. And the average posttest is 95% complete. After being treated by using audio-visual learning media there is a significant effect on understanding the IPS concept.

Keywords: Learning Outcomes, Audio Visual Media, Understanding Social Sciences Concepts

Pendahuluan

Pendidikan merupakan unsur yang sangat penting dalam menentukan kemajuan peradaban manusia. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi merupakan salah satu dampak dari perkembangan pendidikan. Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, akhlak

mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara (UUSPN No. 20 Th.2003). Menurut (Arifudin, 2018) bahwa dalam arti sempit pendidikan adalah pengajaran yang diselenggarakan umumnya di sekolah sebagai lembaga pendidikan formal.

Sekolah Dasar merupakan salah satu lembaga pendidikan formal yang memberikan dasar ilmu pengetahuan dan cara belajar dasar bagi para peserta didiknya (Arifudin, 2020). Dalam upayanya tersebut, tujuan pendidikan di setiap lembaga pendidikan formal haruslah sesuai dengan tujuan pendidikan nasional berdasarkan pasal 3 Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sisdiknas, yaitu: Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berahlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Sumantri mengemukakan bahwa: Tujuan pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, diantaranya untuk membantu tumbuhnya berpikir ilmuwan sosial dan memahami konsep-konsepnya, serta membantu tumbuhnya warga negara yang baik. Kemudian menurut penjelasan pasal 37 UU No.20 tahun 2003 tentang Sisdiknas, bahwa: Bahan kajian Ilmu Pengetahuan Sosial antara lain ilmu bumi, sejarah, ekonomi, kesehatan, dan sebagainya dimaksudkan untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis peserta didik terhadap kondisi sosial masyarakat. Secara umum beberapa pendapat tentang tujuan pendidikan IPS diatas sesuai dengan tujuan pendidikan Nasional. Melalui mata pelajaran IPS inilah peserta didik diarahkan untuk dapat menjadi warga negara Indonesia yang Demokratis dan bertanggung jawab (Sumantri, 2001).

Pada jenjang Sekolah Dasar peserta didik belum mampu memahami keluasan dan kedalaman masalah-masalah sosial secara utuh, tetapi mereka dapat diperkenalkan kepada masalah-masalah sosial (Ulfah, 2019). Pada dasarnya usia peserta didik jenjang SD antara 6-12 tahun, berdasarkan klasifikasi piaget pada usia tersebut berada pada tahap perkembangan kognitif operasi kongkrit, anak sudah dapat membentuk operasi mental atas pengetahuan yang mereka miliki (Mudjiono, 2006). Peserta didik mengalami pertumbuhan fisik maupun perkembangan berfikirnya. Peserta didik mulai memperhatikan keadaan sekelilingnya dengan objektif, berfikir kritis dan kongkrit.

Namun demikian berdasarkan pengamatan dilapangan pembelajaran IPS yang bersifat informatif berupa hafalan, abstrak dan terbatas oleh ruangan kelas ditambah proses pembelajaran yang masih berpusat pada guru (teach-centered) dimana guru masih mendominasi kegiatan pembelajaran dari awal sampai akhir dengan metode ceramah dan media gambar yang hanya mengandalkan buku sumber dalam menyampaikan materi dianggap kurang menarik dan membosankan. Hal ini dapat menyebabkan ketidak antusiasan peserta didik yang menghambat perkembangan berfikirnya sehingga berdampak pada hasil belajar yang tidak/belum mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) peserta didik. Data Hasil belajar siswa menunjukkan hasil yang rendah, yaitu dari 20 siswa hanya 9 siswa (36,67%) yang mendapatkan nilai diatas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 62, sedangkan sisanya 11 siswa (63,33%) nilainya dibawah KKM (62).

Untuk mengembangkan daya pikir peserta didik, media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan disampaikan akan sangat membantu dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Menurut Musfiqon dalam (Musyadad, 2019) bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu yang berfungsi untuk menjelaskan sebagian dari keseluruhan program pembelajaran yang berfungsi untuk menjelaskan sebagian dari keseluruhan program pembelajaran yang sulit dijelaskan secara verbal. Materi pembelajaran akan lebih mudah dan jelas jika dalam pembelajaran menggunakan media

pembelajaran. Maka media pembelajaran tidak untuk menjelaskan keseluruhan materi pelajaran, tetapi sebagian yang belum jelas saja. Oleh karena itu penyajian media pembelajaran berdasarkan kenyataan tersebut di atas maka, juga diintegrasikan dengan metode bervariasi seperti: ceramah, tanya jawab, dan penugasan lewat diskusi kelompok. Menurut (Nasem, 2019) bahwa siswa menjadi aktif karena secara psikologis setiap individu memiliki persamaan yaitu, semua siswa akan aktif belajar apabila kepada mereka diberikan kesibukan atau pekerjaan yang sesuai, dan akan bosan apabila tidak ada yang mereka kerjakan.

Salah satu Media pembelajaran yang bisa digunakan dalam pendidikan IPS ini adalah media audio-visual. Media ini dapat menampilkan unsur gambar (visual) dan suara (audio) secara bersamaan pada saat menyampaikan materi sehingga mampu menjelaskan materi pendidikan IPS yang abstrak secara realistik baik verbal maupun non verbal dengan mengandalkan penglihatan maupun pendengaran sehingga diharapkan dapat merangsang ketertarikan dan motivasi belajar peserta didik dalam proses pembelajaran IPS yang akan berdampak pada peningkatan hasil belajar peserta didik untuk mencapai KKM.

A. Kajian Pustaka

1. Belajar dan Pembelajaran

Belajar merupakan suatu proses interaksi siswa yang kompleks dengan Pendidik, Lingkungan, serta materi yang sedang dipelajarinya sehingga mengakibatkan perubahan tingkah laku serta bertambah pengetahuannya.

Musfiqon mengungkapkan bahwa belajar adalah ‘mengembangkan pengetahuan baru, keterampilan dan perilaku yang merupakan interaksi individu dengan informasi lingkungan. Belajar senantiasa merupakan perubahan tingkah laku atau penampilan, dengan serangkaian kegiatan misalnya dengan membaca, mengamati, mendengarkan, meniru dan lain sebagainya (Musfiqon, 2012). Juga belajar itu akan lebih baik, kalau si subjek belajar itu mengalami atau melakukannya, jadi tidak bersifat verbalistik (Sardiman, 2011). Selanjutnya Sobur menyatakan bahwa belajar diartikan sebagai “perubahan perilaku yang relatif tetap sebagai hasil adanya pengalaman” (Syach, 2020). Di sini, tidak termasuk perubahan perilaku yang diakibatkan oleh kerusakan atau cacat fisik, penyakit, obat-obatan, atau perubahan karena proses pematangan.

Dari definisi para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah sebagai suatu proses yang dilakukan peserta didik untuk mendapatkan pengetahuan baru dan keterampilan yang berpengaruh terhadap perubahan tingkah laku dalam berinteraksi dengan lingkungannya sehingga berdampak positif bagi dirinya dan lingkungannya.

Kemudian pengertian Pembelajaran menurut Hardini pembelajaran adalah suatu usaha yang sengaja melibatkan dan menggunakan pengetahuan profesional yang dimiliki guru untuk mencapai tujuan kurikulum. Jadi, pembelajaran adalah suatu aktivitas yang dengan sengaja untuk memodifikasi berbagai kondisi yang diarahkan untuk tercapainya suatu tujuan yaitu tercapainya tujuan kurikulum (Puspitasari, 2012).

Perilaku belajar peserta didik ada hubungannya dengan tujuan Peserta didik dalam mendapatkan pengetahuan baru bagi dirinya serta pembentukan sikap atau kepribadiannya baik itu tujuan instruksional maupun sasaran belajar.

Menurut Sardiman menjelaskan ada tiga jenis tujuan belajar, antara lain: (a) Untuk mendapatkan pengetahuan. Hal ini ditandai dengan kemampuan berpikir. Pemilihan pengetahuan dan kemampuan berpikir merupakan hal yang tidak dapat dipisahkan. Dengan kata lain, tidak dapat mengembangkan kemampuan berpikir tanpa bahan pengetahuan, sebaliknya kemampuan berpikir akan memperkaya pengetahuan. Tujuan inilah yang memiliki kecenderungan lebih besar perkembangannya di dalam kegiatan belajar. (b) Penanaman konsep dan

keterampilan. Penanaman konsep atau merumuskan konsep, juga memerlukan suatu keterampilan. Keterampilan dapat dididik, yaitu dengan banyak melatih kemampuan. (c) Pembentukan sikap. Dalam menumbuhkan sikap mental, perilaku dan pribadi anak didik, guru harus lebih bijak dan hati-hati dalam pendekatannya. Untuk itu dibutuhkan kecakapan dalam mengarahkan motivasi dan berpikir dengan tidak lupa menggunakan pribadi guru itu sendiri sebagai contoh atau model (Sardiman, 2011).

Untuk mengetahui baik atau tidaknya suatu proses hasil belajar tentunya kita harus mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan belajar. Adapun faktor-faktor tersebut menurut Muhibin Syah dalam Musfiqon dapat dibedakan menjadi tiga golongan yaitu: (1) Faktor Internal, yakni keadaan/kondisi aspek fisiologis (yang bersifat jasmaniah seperti mata dan telinga), (2) Faktor Eksternal, yakni keadaan lingkungan disekitar peserta didik yang meliputi lingkungan sosial dan lingkungan non-sosial (gedung sekolah, rumah dan sebagainya) (3) Faktor pendekatan Pembelajaran (*approach to learning*), yakni jenis upaya belajar peserta yang meliputi kegiatan pembelajaran tentang materi-materi pembelajaran (Musfiqon, 2012).

Berdasarkan paparan mengenai faktor-faktor belajar tersebut, secara umum faktor-faktor yang mempengaruhi belajar dibedakan menjadi tiga yaitu Faktor Internal, Eksternal dan Faktor Pendekatan Pembelajaran. Ketiga faktor tersebut saling mempengaruhi dalam menentukan keberhasilan belajar.

2. Hasil Belajar

Hasil Belajar menjadi tolak ukur yang menjadi penentu berhasil tidaknya suatu proses pembelajaran. Hal ini terjadi dengan adanya evaluasi yang dilakukan oleh Guru terhadap peserta didiknya.

Suprijono mengungkapkan bahwa hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan. Gagne menjabarkan bahwa hasil belajar berupa: (a) Informasi verbal yaitu kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tertulis. (b) Keterampilan intelektual yaitu kemampuan mempresentasikan konsep dan lambang. (c) Strategi kognitif yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya. (d) Keterampilan motorik yaitu melakukan serangkaian gerak jasmani dalam urusan dan koordinasi, sehingga terwujud otomatisme gerak jasmani. (e) Sikap yaitu kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut (Suprijono, 2009).

Bloom dalam Sardiman menyampaikan tiga taksonomi yang disebut dengan ranah belajar, yaitu: ranah kognitif (*cognitive domain*), ranah afektif (*affective domain*), dan ranah psikomotorik (*psychomotoric domain*). Ranah Kognitif meliputi: mengingat (*remembering*), memahami (*understanding*), mengaplikasikan (*applying*), menganalisis (*analyzing*), mengevaluasi (*evaluating*), mencipta (*creating*). Ranah Afektif meliputi: menerima, merespon, menghargai, mengorganisasikan, karakterisasi menurut nilai. Ranah Psikomotorik meliputi: meniru, manipulasi, presisi, artikulasi, naturalisasi (Sardiman, 2011).

Dari beberapa pendapat para ahli, penulis mengambil kesimpulan mengenai hasil belajar. Hasil belajar adalah suatu tujuan dalam pembelajaran dimana di dalamnya terdapat beberapa aspek yang terkandung nilai di dalamnya. Aspek-aspek tersebut yaitu aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dimana ketiga aspek ini sifatnya komprehensif dan tidak secara fragmentis atau terpisah.

3. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di SD

Peraturan Pemerintah No. 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi untuk tingkat SD/MI menyebutkan bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Pada jenjang SD/MI mata pelajaran IPS memuat materi Geografi, Sejarah, Sosiologi, dan Ekonomi. Melalui mata pelajaran IPS, peserta didik diarahkan untuk dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokratis, dan bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai.

Kemudian menurut Somantri mengemukakan bahwa “pendidikan IPS adalah penyederhanaan atau adaptasi dari disiplin ilmu sosial dan humaniora, serta kegiatan dasar yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan pedagogis atau psikologis untuk tujuan pendidikan” (Sumantri, 2001).

Dari beberapa pengertian IPS, peneliti menyimpulkan bahwa hakikat IPS adalah mata pelajaran yang mempelajari berbagai kehidupan sosial yang kajiannya mengintegrasikan bidang-bidang ilmu sosial serta mempelajari, menelaah, menganalisis gejala dan masalah sosial di masyarakat dengan meninjau dari berbagai aspek kehidupan secara terpadu dengan tujuan untuk menjadikan peserta didik warga negara Indonesia yang demokratis, dan bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai.

Adapun tujuan pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Somantri mengemukakan bahwa: “diantaranya untuk membantu tumbuhnya berpikir ilmuwan sosial dan memahami konsep-konsepnya, serta membantu tumbuhnya warga negara yang baik” (Sumantri, 2001). Kemudian Kosasih dalam Trianto mengemukakan tujuan dari pendidikan IPS adalah untuk mendidik dan memberi bekal kemampuan dasar kepada siswa untuk mengembangkan diri sesuai dengan bakat, minat, kemampuan, dan lingkungannya, serta berbagai bekal siswa untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi (Trianto, 2012).

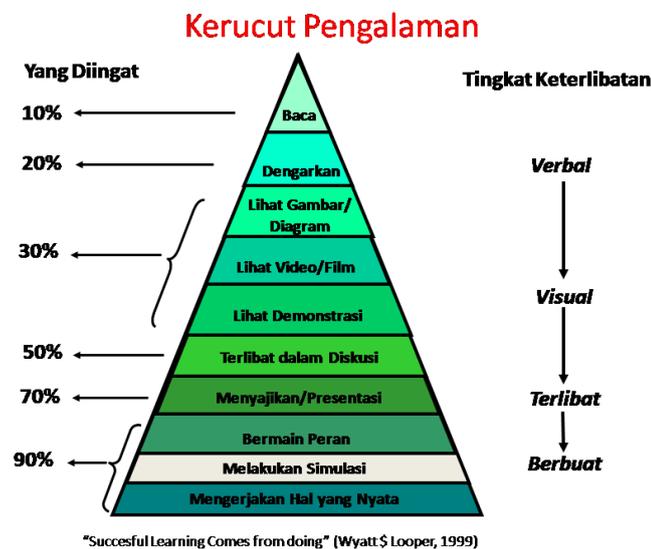
Mata pelajaran IPS bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut: (a) Mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya, (b) Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan social, (c) Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan, dan (d) Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerja sama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional, dan global. (BSNP, 2008: 45)

4. Media Audio visual

Penggunaan Media Pembelajaran dapat sangat membantu dalam pencapaian keberhasilan belajar dan motivasi. Media pembelajaran dapat menyederhanakan suatu materi yang memiliki detail yang sangat kompleks.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta kemauan peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran secara efektif (Sukiman, 2012). Sedangkan Indriana menjelaskan bahwa yang dimaksud media pembelajaran adalah semua bahan dan alat fisik yang mungkin digunakan untuk mengimplementasikan pengajaran dan memfasilitasi prestasi siswa terhadap

sasaran atau tujuan pengajaran (Indriana, 2011). Guru berupaya untuk menampilkan rangsangan (stimulus) yang dapat diproses dengan berbagai indera. Semakin banyak alat indera yang digunakan untuk menerima dan mengolah informasi, semakin besar kemungkinan informasi tersebut dimengerti dan dapat dipertahankan dalam ingatan (Sukiman, 2012). Peserta didik akan belajar lebih banyak daripada jika materi pelajaran disajikan hanya dengan stimulus pandang atau hanya dengan stimulus dengar. Para ahli memiliki pandangan yang searah mengenai hal itu. Perbandingan pemerolehan hasil belajar melalui indera pandang dan indera dengar sangat menonjol perbedaannya. Kurang lebih 90% hasil belajar seseorang diperoleh melalui indera pandang, dan hanya sekitar 5% diperoleh melalui indera dengar dan 5% lagi dengan indera lainnya. Sementara itu, Dale memperkirakan bahwa pemerolehan hasil belajar melalui indera pandang berkisar 75%, melalui indera dengar sekitar 13%, dan melalui indera lainnya sekitar 12%. Sukiman menyatakan bahwa salah satu gambaran yang paling banyak dijadikan acuan sebagai landasan teori penggunaan media dalam proses belajar adalah Dale's Cone of Experience (Kerucut Pengalaman Dale) (Sukiman, 2012).



Gambar. Kerucut Pengalaman Dale

Kerucut ini merupakan elaborasi yang rinci dari konsep tiga tingkatan pengalaman yang dikemukakan oleh Brunner. Hasil belajar seseorang diperoleh mulai dari pengalaman langsung (konkret), kenyataan yang ada di lingkungan kehidupan seseorang kemudian melalui benda tiruan, sampai kepada lambang verbal (abstrak). Semakin ke atas di puncak kerucut semakin abstrak media penyampai pesan itu. Dasar pengembangan kerucut pengalaman Dale bukanlah tingkat kesulitan, melainkan tingkat keabstrakan jumlah jenis indera yang turut serta selama penerimaan isi pengajaran atau pesan. Agar siswa memiliki minat dan perhatian yang besar terhadap proses kegiatan belajar mengajar diperlukan media yang mampu mendukung. Arti secara umum media adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi. DePorter dalam Sukiman mengemukakan bahwa agar proses belajar dapat efektif perlu juga disesuaikan dengan tipe atau gaya belajar peserta didik. Secara umum dikenal tiga macam gaya belajar, yaitu visual, auditorial, dan kinestetik (Sukiman, 2012). Belajar

visual adalah belajar melalui apa yang mereka lihat, pelajar auditorial melakukannya melalui apa yang mereka dengar, sedangkan kinestetik belajar lewat gerak dan sentuhan.

Media pembelajaran berbasis audiovisual adalah media penyaluran pesan dengan memanfaatkan indera pendengaran dan penglihatan (Sukiman, 2012). Dalam batas-batas tertentu media audio visual dapat juga menggantikan peran dan tugas guru. Dalam hal ini, guru tidak selalu berperan sebagai penyaji materi (narasumber) karena penyajian materi dapat digantikan oleh media.

Sedangkan Arsyad menyatakan bahwa pengajaran melalui audiovisual adalah produksi dan penggunaan materi yang penyerapannya melalui pandangan dan pendengaran serta tidak seluruhnya tergantung kepada pemahaman kata atau simbol-simbol yang serupa. Ciri-ciri utama teknologi media audiovisual adalah sebagai berikut: (a) Bersifat linear, (b) Menyajikan visual yang dinamis, (c) Digunakan dengan cara yang telah ditetapkan sebelumnya oleh perancang/pembuatnya, (d) Merupakan representasi fisik dari gagasan real atau gagasan abstrak, (e) Dikembangkan menurut prinsip psikologis behaviorisme dan kognitif, (f) Berorientasi kepada guru dengan tingkat pelibatan interaktif murid yang rendah (Arsyad Lincoln, 2010). Karakteristik media Audiovisual menurut Miarso dalam Fazriah (2011) adalah memiliki unsur suara dan unsur gambar. Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik, karena meliputi kedua jenis media yang pertama dan kedua yaitu media audio dan visual.

5. Media Audio Visual dalam Pembelajaran IPS

Materi Pembelajaran IPS ditingkat Sekolah Dasar disajikan secara tematik dengan mengambil tema-tema sosial yang terjadi disekitar siswa. Menurut Supriatna mengungkapkan bahwa: "Untuk tingkat peserta didik SD diberikan materi IPS yang dikemas secara terpadu dengan mengambil tema-tema yang berkaitan dengan bidang sosial. Materi IPS yang disajikan secara tematik dengan mengambil tema-tema sosial yang terjadi disekitar peserta didik. Materi IPS dikembangkan dari fenomena-fenomena sosial yang terjadi dekat lingkungan peserta didik kemudian meluas pada lingkungan sekolah, masyarakat sekitar tempat tinggal peserta didik, lingkungan kota, provinsi, negara, dan bahkan sampai lingkungan dunia".

Pembelajaran IPS yang fokus terhadap kehidupan manusia dengan sejumlah aktivitasnya yang kompleks tidaklah cukup jika hanya dijelaskan dengan metode ceramah saja, oleh karena itu diperlukan sebuah media pembelajaran yang bisa menghilangkan Verbalitas dan menyederhanakan kompleksitas dalam pembelajaran IPS. Salah satu media itu adalah media Audio-Visual. Beberapa kelebihan atau kegunaan media Audiovisual dalam pembelajaran adalah Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis (dalam bentuk kata-kata, tertulis atau lisan belaka), mengatasi keterbatasan ruang waktu, tenaga dan daya indera, Menimbulkan gairah belajar, interkasi lebih langsung antara peserta didik dengan sumber belajar, memungkinkan peserta didik belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan audio visual dan kinestetiknya, memberikan pengalaman belajar yang kongkrit dan langsung kepada kepada peserta didik, serta merangsang peserta didik untuk berpikir kritis menggunakan kemampuan imajinasinya, sehingga melahirkan kreatifitas dan karya-karya inovatif (Asyhar, 2011).

Namun demikian Media ini pun mempunyai kekurangan. Menurut pengamatan peneliti, media audiovisual memiliki beberapa kekurangan untuk digunakan dalam

pembelajaran, antara lain media ini memerlukan sumber listrik untuk dioperasikan sehingga tidak bisa digunakan dimana saja atau kapan pun. Selain itu Media ini juga bersifat satu arah (*one way communication*)

Dari beberapa kekurangan media audiovisual yang ada, peneliti menyertakan solusi untuk mengatasinya, yaitu: (a) Guru harus dapat mengkondisikan siswa agar aktif bertanya kepada Guru agar tidak terjadi komunikasi satu arah dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan media Audi Visual, dan (b) Guru Dapat menggunakan alat audio visual yang portable seperti laptop agar dapat digunakan dimana saja, tetapi selain itu guru juga harus bisa meng-efisienkan tempat dan waktu agar penggunaan media audio visual bisa lebih efektif.

B. Metode

Penelitian ini merupakan perbaikan pembelajaran IPS yang dilakukan di SD Negeri Sukaluyu III sebagai upaya untuk memperbaiki dan meningkatkan mutu pembelajaran. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*).

Hopkins menyatakan Penelitian Tindakan Kelas adalah penelitian yang mengkombinasikan prosedur penelitian dengan tindakan substansi, suatu tindakan yang dilakukan dalam disiplin inkuiri, atau suatu usaha seseorang untuk memahami apa yang sedang terjadi sambil terlibat dalam suatu proses perbaikan dan perubahan (Wiriaatmadja, 2009).

Arikunto menjelaskan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) terdiri gabungan definisi dari tiga kata sebagai berikut: (1) Penelitian adalah kegiatan mencermati suatu objek, menggunakan aturan metodologi tertentu untuk memperoleh data atau informasi yang bermanfaat untuk meningkatkan mutu suatu hal yang menarik minat dan penting bagi peneliti. (2) Tindakan adalah sesuatu gerak kegiatan yang sengaja dilakukan dengan tujuan tertentu yang dalam penelitian berbentuk rangkaian siklus kegiatan. (3) Kelas adalah sekelompok peserta didik yang dalam waktu yang sama menerima pelajaran yang sama dari seorang pendidik (Arikunto, 2010).

Mc Niff dalam Arikunto memandang "PTK sebagai bentuk penelitian reflektif yang dilakukan oleh pendidik sendiri terhadap kurikulum, pengembangan sekolah, meningkatkan prestasi belajar, pengembangan keahlian mengajar" (Arikunto, 2010).

Dari beberapa definisi di atas dapat disimpulkan bahwa PTK merupakan suatu penelitian yang dilakukan oleh pendidik sebagai peneliti dalam sebuah kelas untuk memperbaiki dan meningkatkan kreatifitas pendidik dalam mengembangkan pembelajaran juga untuk memecahkan permasalahan yang dihadapi oleh pendidik dalam sebuah kelas. Penelitian tindakan kelas harus dilaksanakan di kelas yang sehari-hari peneliti ajar.

Metode penelitian tindakan kelas ini bersifat perbaikan pembelajaran. Perbaikan pembelajaran yang dimaksud adalah perbaikan dalam pembelajaran untuk meningkatkan mutu praktik pembelajaran.

Penelitian tindakan kelas memiliki karakteristik yang khas yaitu adanya tindakan (aksi) tertentu untuk memperbaiki proses pembelajaran di kelas. Ciri khusus dari PTK adalah adanya tindakan (*action*) yang nyata. PTK harus menunjukkan adanya perubahan kearah perbaikan dan peningkatan secara positif. Selain karakteristik tersebut, ada prinsip PTK yang perlu diperhatikan. Supardi dalam Arikunto (2006: 110) menyatakan bahwa "PTK memiliki tiga ciri pokok yaitu : (1) inkuiri reflektif, (2) kolaboratif, dan (3) reflektif". Dikatakan inkuiri reflektif karena PTK berasal dari permasalahan pembelajaran nyata (riil) yang sehari-hari terjadi di kelas yang dilakukan melalui refleksi diri. Kolaboratif yaitu upaya perbaikan proses dan hasil pembelajaran tidak dapat dilakukan sendiri oleh peneliti di luar kelas (guru lain), tetapi harus berkolaborasi dengan guru kelas. Reflektif bahwa PTK itu memiliki ciri khusus yaitu sikap reflektif yang berkelanjutan.

C. Hasil dan Pembahasan

Proses Pembelajaran IPS dengan Menggunakan Media Audio Visual menunjukkan bahwa jika dibandingkan dengan aktivitas/proses pembelajaran sebelum menggunakan media audio visual perbedaannya sangat jelas dan terbukti pada proses dan hasil belajar peserta didik. Pada proses pembelajaran IPS dengan menggunakan media audio visual menunjukkan aktivitas peserta didik yang lebih aktif, mereka lebih memahami materi yang disampaikan. Pembelajaran pun lebih menyenangkan ditambah dengan kerja kelompok, mereka lebih aktif berpikir dan tukar pendapat, sehingga pengetahuanpun bertambah.

Dari hasil penelitian sejak pra siklus, siklus I dan siklus II hasil belajar peserta didik mengalami lonjakan yang lebih baik. Terutama pada siklus II, ketika peneliti menggunakan media audio visual pada pembelajaran. Banyak perubahan-perubahan pada pembelajaran selama penelitian, mulai dari pra siklus, siklus I dan Siklus II.

Dari persiapan hingga evaluasi, baik pada guru maupun peserta didik. Situasi dan kondisi baik pada peserta didik maupun guru turut mempengaruhi proses dan hasil belajar. Berikut disajikan perolehan nilai atau hasil belajar peserta didik selama penelitian.

Tabel Rekapitulasi Hasil Belajar Peserta Didik pada Pra Siklus, Siklus 1 dan SiklusII.

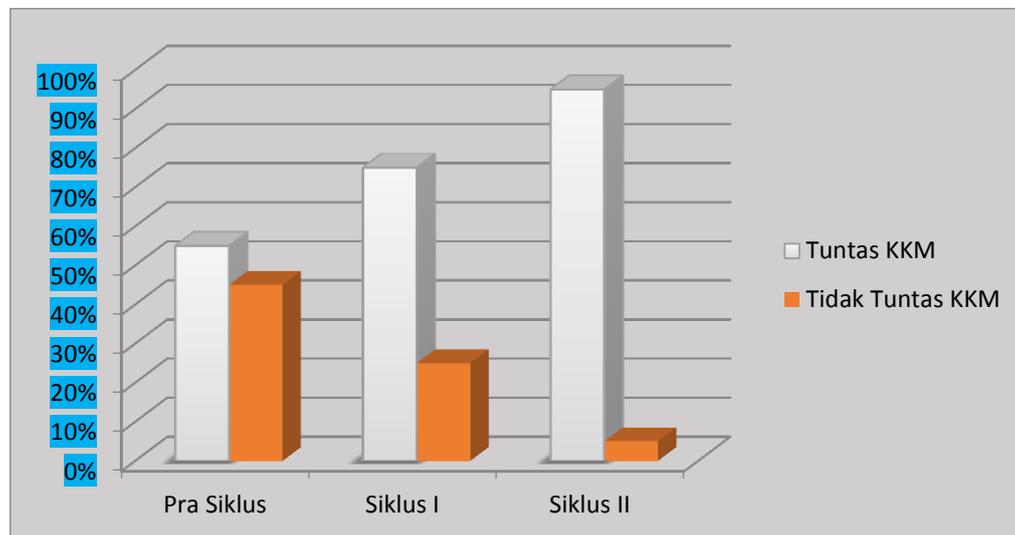
NO	NAMA	NILAI		
		PRA SIKLUS	SIKLUS I	SIKLUS II
1	Harun A. Rasyid	75	40	60
2	Aditya Hamzah	80	100	100
3	Ajeng Sintia Pratiwi	80	100	90
4	Ardiansyah	85	90	90
5	Chandra Ramdani	80	80	80
6	Dede Iskandar	60	80	80
7	DedeSuryana	60	80	90
8	DewiSusilawati	60	50	90
9	Dimas	70	80	90
10	M.FadhillahSukron	75	50	80
11	M.ZidanHaykal	80	80	90
12	RefianitaSuci Haerani	65	70	90
13	SeptiSalma	60	100	90
14	TantiApriyani	65	80	70
15	TetiFebriana	65	10	70
16	VeraKarisma	75	100	90
17	Wahyudin	65	100	100
18	Widiyani	75	50	80
19	YogaOctavian	75	40	90
20	Harlin	60	90	100

Jumlah	1.410	1.440	1.720
Rata-rata	71	74	86

Dari rekapitulasi hasil belajar peserta didik tersebut, tampak keanekaragaman nilai baik secara individu maupun klasikal. Pada pra siklus tidak ada peserta didik yang mendapat nilai 100, yang belum tuntas KKM pun masih banyak. Pada siklus I nampak perubahan dengan perolehan nilai tertinggi 100, walaupun ada yang sangat minim dengan perolehan nilai 10 saja. Namun, kenyataan hasil belajar membuktikan, pada siklus II perolehan nilai mencapai 95% yang tuntas KKM.

Dalam bentuk Grafik, berikut ini disajikan prosentase hasil belajar peserta didik selama penelitian, pra siklus, siklus 1 dan siklus II.

Berikut adalah grafik Rekapitulasi Presentase Hasil Belajar Peserta Didik pada Pra siklus, Siklus I dan Siklus II



D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Hasil belajar peserta didik sebelum menggunakan media audio visual dalam pembelajaran IPS dilaksanakan menunjukkan tingkat kemampuan peserta didik dalam mengerjakan soal secara individu masih rendah. Hal ini ditandai dengan perolehan nilai rata-rata kelas yang berada di bawah nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditentukan. Adapun nilai rata-rata kelas yang diperoleh hanya mencapai 62,73. Berdasarkan kriteria ketuntasan yang dipergunakan dengan batas nilai 67,00. Maka hanya 50% atau sebanyak 11 orang yang dinyatakan tuntas dalam belajar, sisanya sebanyak 50% atau 11 orang dinyatakan belum tuntas.
2. Dengan menggunakan media audio visual dalam pembelajaran IPS, aktivitas pembelajaran peserta didik menunjukkan adanya perubahan ke arah yang lebih baik, karena sebelum penggunaan media audio visual peserta didik cenderung pasif dalam mengikuti pembelajaran dan yang mendominasi pembelajaran hanyalah guru, sedangkan aktivitas peserta didik hanya mendengarkan, menulis dan diakhiri dengan mengerjakan soal-soal evaluasi. Selain itu juga media audio visual dapat membantu

memecahkan masalah kesulitan belajar yang dialami peserta didik khususnya pada pembelajaran IPS yang selama ini dianggap membosankan karena berupa hapalan.

3. Hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media audio visual dalam Pembelajaran IPS menunjukkan peningkatan yang signifikan. Hal ini dibuktikan dengan kemampuan peserta didik dalam menjelaskan Kegiatan ekonomi dalam memanfaatkan sumber daya alam di lingkungan yang ditandai dengan perolehan rata-rata kelas yang mencapai 79,05. Berdasarkan kriteria ketuntasan yang dipergunakan dengan batas nilai 67,00. Maka 86,36% atau sebanyak 19 orang yang dinyatakan tuntas dalam belajar, sisanya sebanyak 13,64% atau 3 orang dinyatakan belum tuntas.

Referensi

- Arifudin, O. (2018). Pengaruh Pelatihan Dan Motivasi Terhadap Produktivitas Kerja Tenaga Kependidikan STIT Rakeyan Santang Karawang. *MEA (Manajemen, Ekonomi, & Akuntansi)*, 2(3), 209–218.
- Arifudin, O. (2020). *Psikologi Pendidikan (Tinjauan Teori Dan Praktis)*. Bandung : Widina Bhakti Persada.
- Arikunto, S. (2010). *Penelitian Tindakan Kelas*. PT. Bumi Aksara.
- Arsyad Lincolin. (2010). *Ekonomi Pembangunan*. Unit Penerbit dan Percetakan STIM YKPN Yogyakarta.
- Asyhar, R. (2011). *Kreatif mengembangkan Media Pembelajaran*. Gaung Persada Press.
- Indriana, D. (2011). *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. DIVA Press.
- Mudjiono, D. dan. (2006). *Belajar dan Pembelajaran*. PT Rineke Cipta.
- Musfiqon. (2012). *Pengembangan Media Belajar Dan Sumber Belajar*. Prestasi Pustakakarya.
- Musyadad, V. F. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran IPA Pada Konsep Perubahan Lingkungan Fisik Dan Pengaruhnya Terhadap Daratan. *Jurnal Tahsinia*, 1(1), 1–13.
- Nasem. (2019). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar Melalui Pendekatan Realistic Mathetic Education (RME) Pada Materi Luas Bangun Datar. *Jurnal Tahsinia*, 1(1), 73–81.
- Puspitasari, I. H. dan D. (2012). *Strategi Pembelajaran Tepadu*. FAMILIA.
- Sardiman, A. M. (2011). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. PT Rajagrafindo.
- Sukiman. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Pustaka Insan Madani.
- Sumantri, N. (2001). *Pembaharuan Pendidikan IPS*. Rosda Karya.
- Suprijono, A. (2009). *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Pustaka Pelajar.
- Syach, A. (2020). Upaya Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa Dengan Metode Student Facilitator And Explaining Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Tahsinia*, 1(2), 155–168.
- Trianto. (2012). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif*. Kencana Prenada Media Group.
- Ulfah, U. (2019). Peran Konselor Dalam Mengembangkan Potensi Peserta Didik. *Jurnal Tahsinia*, 1(1), 92–100.
- Wiriaatmadja, R. (2009). *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. Remaja Rosdakarya.