

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR DAN MOTIVASI SISWA SD  
MELALUI PENGGUNAAN *VIDEO COMPACT DISC* (VCD)  
PADA MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL**

**Oleh: Syarifah Salmah  
(Dosen Fak. Tarbiyah IAIN Antasari)**

**Abstrak**

Perkembangan teknologi komputer yang pesat memungkinkan produk program komputer dapat digunakan sebagai media pembelajaran, salah satunya adalah VCD pembelajaran. VCD dapat dijadikan media pembelajaran sehingga menjadi lebih nyata dan lebih mudah dipahami. Penggunaan media ini dapat membawa siswa lebih aktif dan termotivasi dalam proses pembelajarannya, sehingga hasil belajarnya pun akan meningkat. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses pembelajaran IPS dengan menggunakan media VCD dalam upaya peningkatan hasil belajar dan motivasi belajar siswa. Pengumpulan data dilakukan dengan tes tertulis, angket, observasi, wawancara. Analisis yang digunakan adalah kuantitatif dengan menggunakan metode penelitian eksperimen, yaitu *pre-experimental one-group pretest-posttest design*. Kesimpulan yang diperoleh adalah bahwa dengan menggunakan media VCD dapat meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa.

***Kata kunci: Peningkatan Hasil Belajar, Motivasi, Media VCD IPS***

Belajar adalah proses perubahan tingkah laku yang terjadi di dalam satu situasi, bahkan dalam satu ruang hampa. Dalam proses belajar mengajar motivasi belajar sangat besar peranannya terhadap prestasi belajar. Dalam kegiatan belajar, maka motivasi belajar menimbulkan kegiatan belajar, menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai. Motivasi belajar sangat berperan dalam belajar, dengan motivasi belajar inilah siswa menjadi tekun dalam proses belajar mengajar, dan dengan motivasi belajar itu pula kualitas hasil belajar siswa

dapat diwujudkan dengan baik. Proses belajar mengajar merupakan kegiatan yang utuh-menyeluruh antara siswa sebagai pelajar yang sedang belajar dengan guru sebagai pengajar yang sedang mengajar.

Dalam kesatuan kegiatan ini terjadi interaksi resiprokal, yaitu hubungan antara guru dengan para siswa dalam situasi instruksional. Belajar dalam idealisme berarti kegiatan psiko-fisik-sosio menuju ke perkembangan pribadi seutuhnya. Namun, realitas yang difahami oleh sebagian besar masyarakat tidaklah demikian, belajar dianggapnya properti

sekolah kegiatan belajar selalu dikaitkan dengan tugas-tugas sekolah.

Sebagian masyarakat menganggap belajar disekolah adalah usaha penguasaan materi ilmu pengetahuan, anggapan itu tidak seluruhnya salah, sebab belajar adalah *the process of acquiring knowledge*, belajar adalah proses mendapatkan pengetahuan. Belajar sebagai konsep mendapatkan pengetahuan dalam praktiknya banyak dianut. Guru bertindak sebagai pengajar yang berusaha memberikan ilmu pengetahuan sebanyak-banyaknya dan peserta didik giat mengumpulkan atau menerimanya.

Proses belajar mengajar ini banyak didominasi aktifitas menghafal, peserta didik sudah belajar jika mereka sudah hafal dengan hal-hal yang dipelajarinya. Sudah barang tentu pengertian belajar seperti ini secara esensial belum memadai, perlu difahami, perolehan pengetahuan atau upaya penambahan pengetahuan hanyalah salah satu bagian kecil dari kegiatan menuju terbentuknya kepribadian seutuhnya. Terdapat tujuh pergeseran paradigma di masyarakat, antara lain: pertama, dari pola belajar secara terminal bergeser pada pola belajar sepanjang hayat (*long life education*); Kedua, dari belajar berfokus hanya pada penguasaan

pengetahuan saja menjadi berfokus pada sistem belajar secara holistik; ketiga, dari hubungan antara guru dengan pelajar yang senantiasa konfrontatif menjadi sebuah hubungan yang bersifat kemitraan; keempat, penekanan skolastik bergeser menjadi penekanan berfokus pada nilai; kelima, dari hanya buta aksara, maka di era globalisasi bertambah dengan adanya buta teknologi, budaya dan komputer; keenam, dari sistem kerja terisolasi, menjadi sistem kerja melalui tim; dan ketujuh, dari konsentrasi eksklusif menjadi kompetitif menjadi sistem kerja sama. Kenyataan yang terjadi dalam pendidikan saat ini masih terdapat keluhan siswa pasif dan bosan dengan pembelajaran di sekolah termasuk pembelajaran IPS. Keluhan mengenai pendidikan IPS terekam dengan baik melalui penelitian seperti membosankan, buku teks yang penuh dengan fakta, terlalu kering dan proses pembelajaran yang monoton. Keluhan tersebut telah berjalan panjang tetapi perubahan dalam pendidikan IPS tidak mampu mengurangi keluhan tersebut. Kesan tersebutlah yang pada akhirnya melahirkan persepsi negatif dan menciptakan stereotype negatif terhadap pendidikan IPS-mata pelajaran hafalan yang membosankan dan tidak menarik

sehingga menyebabkan anggapan bahwa mata pelajaran IPS sebagai mata pelajaran sekunder setelah IPA. Komunikasi yang terjadi sering menimbulkan penyimpangan-penyimpangan sehingga komunikasi tidak dapat berjalan secara efektif dan efisien. Penyimpangan dalam komunikasi menyebabkan hambatan bagi peserta didik yang disebabkan kecenderungan verbalisme, ketidaksiapan guru, serta kurang minat dalam belajar. Salah satu cara dalam mengatasi keadaan demikian ialah penggunaan media dalam proses belajar mengajar, Pada hal-hal tertentu media juga fungsi untuk mengatur langkah-langkah kemajuan serta untuk memberikan umpan balik (*fade back*). Karena fungsi media dalam kegiatan tersebut disamping sebagai penyaji stimulus informasi, sikap dan meningkatkan keserasian dalam penerimaan informasi. Padahal untuk mendapatkan hasil yang optimal dalam proses pembelajaran di kelas, ada dua komponen utama yang perlu diperhatikan yaitu metode dan media pembelajaran. Kedua komponen ini saling berkaitan dan tidak bisa dipisahkan. Pembelajaran dengan metode apapun akan lebih menarik perhatian jika dipadukan dengan media pembelajaran yang menarik.

Materi IPS banyak yang bersifat abstrak, oleh karena itu agar pembelajaran IPS lebih bermakna maka guru hendaknya mengaitkan materi dengan pengalaman siswa dan membuat contoh-contoh yang sesuai. Namun dalam pembelajaran IPS terkadang tidak semua pengalaman dapat dirasakan langsung oleh siswa, misalnya dalam peristiwa perang dalam pelajaran sejarah. Walaupun guru dapat membawa siswa studi lapangan, tetapi hal itu akan membebani siswa dengan biaya yang cukup besar terutama siswa yang di daerahnya tidak terdapat objek pengalaman langsung sehingga harus pergi ke daerah lain. Untuk mengatasi hal tersebut, guru dapat menggunakan media pembelajaran. Salah satu media yang dapat digunakan guru dalam pembelajaran adalah media audio Visual. Media Audio Visual merupakan media yang dapat memperlihatkan gambar dan suara seperti aslinya. Banyak jenis media Audio Visual salah satunya VCD. Guru dapat memanfaatkan VCD yang telah siap dipasaran atau dapat juga membuatnya sendiri. Media ini dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, memperjelas konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, meningkatkan

atau memperpanjang waktu dan mempengaruhi sikap.

Tidak hanya itu masalah yang terjadi dalam pembelajaran IPS. Ada masalah lain yang sering muncul dalam proses pembelajaran adalah: (1) antusiasme siswa dalam belajar rendah, (2) materi IPS yang terlalu bersifat informatif dan menuntut aspek kognitif (hafalan) saja membuat para siswa malas untuk memahami informasi-informasi baik yang terdapat dalam buku maupun yang disampaikan oleh guru; (3) lingkungan yang kaku dan membosankan untuk belajar, baik dalam tata cahaya maupun penempatan tempat duduk yang monoton dan membosankan.

Siswa SD perkembangan kognitifnya masih dalam tataran fase operational konkret seperti yang disebutkan dalam teori epistemologi genetiknya piaget. Oleh karena materi dalam mata pelajaran IPS terkesan abstrak dan sangat di luar jangkauan siswa. Maka sangat diperlukan proses penerjemahan dari materi yang abstrak menjadi lebih konkret, sehingga materi yang abstrak tersebut dapat tersampaikan dan siswa akan lebih memahami dan dimungkinkan motivasi belajar tersebut akan tersimpan dalam memori peserta didik. Agar materi

pelajaran dengan konsep-konsep abstrak yang sulit dipelajari dapat dikuasai dan difahami oleh siswa, maka diperlukan penyajian yang lebih mudah difahami dan diingat oleh siswa. Oleh sebab itu, dalam mempelajarinya siswa dituntut untuk berkonsentrasi penuh dalam mengikuti pelajaran, sikap cermat, selektif, analitis, dan logis. Pada umumnya guru kurang mengenal masalah pengajaran, kurang tepat memilih pengajaran, baik dalam pembelajaran maupun pengelolaan kelas, kurang memahami indikator keberhasilan suatu pembelajaran. Padahal seharusnya di kelas terjadi seluruh interaksi pembelajaran yaitu guru dengan segala kemampuannya, murid dengan seluruh latar belakangnya, kurikulum dengan komponen metode dan media, yang interaksi secara simultan.

Guru harus memiliki pengetahuan dan motivasi belajar yang cukup tentang media pengajaran, meliputi motivasi belajar media sebagai alat komunikasi untuk mengefektifkan proses belajar mengajar. Fungsi media dalam rangka mencapai tujuan pendidikan. Pemilihan dan penggunaan media pengajaran dan usaha inovatif dalam media pengajaran. Jadi dengan digunakannya media pembelajaran VCD dalam pembelajaran IPS, diharapkan menjadi alternatif dalam

menyampaikan materi pelajaran sehingga dapat memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran yang diajarkan, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

### **Landasan Teori**

#### **Pengertian Media VCD Dalam**

#### **Pendidikan**

Kata media bukanlah kata asing bagi kita, tetapi pemahaman banyak orang tentang kata tersebut berbeda-beda. Ada yang mengartikan sebagai alat informasi dan komunikasi, sarana prasarana, fasilitas, penunjang, penghubung, penyalur dan lain-lain. Menurut Yudhi Munadi kata “media” berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari “medium” yang secara harfiah berarti “perantara atau pengantar” (Yudhi Munadi, 2008:5-6). Dengan demikian, media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan. Media pendidikan merupakan seperangkat alat bantu atau pelengkap yang digunakan oleh guru atau pendidik, dalam rangka berkomunikasi dengan siswa atau peserta didik. *Video Compact Disc* (VCD) yang dalam kamus wikipedia Indonesia didefinisikan: *Video CD* disingkat VCD atau disebut juga *View CD* atau *Compact Disc digital video* adalah format digital standar untuk penyimpanan

gambar video dalam suatu sakram padat. Cakram VCD ini dapat dijalankan dengan alat perekam/ pemutar VCD. Namun hampir semua jenis komputer PC, perekam/pemutar cakram DVD, serta beberapa konsol permainan video juga dapat menjalankan jenis cakram VCD ini. (Wikipedia bahasa Indonesia,2011. ”VCD” dari <http://id.wikipedia.org/wiki/VCD>.diakses tanggal 18 April 2010.

Menurut Ahmad Rohani ada beberapa pengertian tentang media pembelajaran yaitu:

- a. Segala jenis sarana pendidikan yang digunakan sebagai perantara dalam proses belajar mengajar untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pencapaian tujuan instruksional mencakup media grafis termasuk gambar, media yang menggunakan alat penampil, peta, model, globe, dan sebagainya.
- b. Peralatan fisik untuk menyampaikan isi instruksional termasuk buku, gambar, video, tape, slide, guru dan perilaku non verbal. Dengan kata lain media instruksional edukatif mencakup perangkat lunak (*software*) dan perangkat keras (*hardware*) yang berfungsi sebagai alat bantu.

- c. Media yang digunakan dan diintegrasikan dengan tujuan dan isi instruksional yang biasanya sudah dituangkan dalam Garis Besar Pedoman Instruksional (GBPI) diadakan untuk mempertinggi mutu kegiatan belajar mengajar.
- d. Sarana pendidikan yang digunakan sebagai perantara dengan menggunakan alat penampil dalam proses belajar mengajar untuk mempertinggi efektivitas dan efisiensi mencapai tujuan instruksional, meliputi kaset, slide, OHP, dan gambar.

Dari pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah sarana komunikasi dalam proses belajar mengajar yang berupa perangkat keras ataupun perangkat lunak untuk mencapai proses dan hasil instruksional secara aktif dan efisien, serta tujuan instruksional dapat dicapai dengan mudah. Media lahir karena penerapan prinsip-prinsip teknologi instruksional, teknologi instruksional lahir karena adanya teknologi pendidikan. Menurut Ahmad Karena media instruksional adalah lahir dari konsekuensi penerapan teknologi instruksional dan yang memanfaatkan media instruksional adalah mereka yang datang dari berbagai disiplin ilmu yang berbeda tetapi

mempunyai kepentingan yang sama yaitu hal-hal yang berhubungan dengan interaksi antara manusia dan proses belajar-mengajar, maka timbulah banyak pendapat tentang arti media, diantaranya adalah :

- 1) Gagne (1970), media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar;
- 2) *NEA (National Education Association)* berpendapat media adalah segala benda yang dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrumen yang digunakan untuk kegiatan tersebut.
- 3) Menurut Donald P. Ely & Vernon S. Gerlach, pengertian media ada dua bagian, yaitu arti sempit dan arti luas. Arti sempit: bahwa media itu berwujud grafik, foto, alat mekanik, dan elektronik yang digunakan untuk menangkap, memproses serta menyampaikan informasi. Arti luas: kegiatan yang dapat menciptakan suatu kondisi, sehingga memungkinkan peserta didik dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap yang baru.

Dengan demikian, media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau

penyalur pesan. Kesimpulannya, media pembelajaran adalah sarana komunikasi dalam proses belajar mengajar yang berupa perangkat keras ataupun perangkat lunak untuk mencapai proses dan hasil instruksional secara aktif dan efisien, serta tujuan instruksional dapat dicapai dengan mudah. (Ahmad Rohani, 1997:2-4).

### **Landasan Media Pembelajaran**

#### 1. Landasan Psikologis Media Pembelajaran

Landasan psikologis penggunaan media pembelajaran ialah alasan atau rasional mengapa media pembelajaran dipergunakan ditinjau dari kondisi pebelajar dan bagaimana proses belajar itu terjadi. Walaupun telah diketahui adanya pandangan yang berbeda tentang belajar dan bagaimana belajar itu terjadi, namun dapat dikatakan bahwa belajar itu adalah suatu proses yang mengakibatkan adanya perubahan perilaku oleh adanya pengalaman. Perubahan perilaku itu dapat berupa bertambahnya pengetahuan, diperolehnya keterampilan atau kecekatan dan berubahnya sikap seseorang yang telah belajar. Pengetahuan dan pengalaman itu diperoleh melalui pintu gerbang alat

indera pebelajar karena itu diperlukan rangsangan (menurut teori Behaviorisme) atau informasi (menurut teori Kognitif), sehingga respons terhadap rangsangan atau informasi yang telah diproses itulah hasil belajar diperoleh.

Selain itu proses belajar terjadi secara individual atau perseorangan, sehingga apa yang terjadi pada pebelajar A dan pebelajar B terhadap rangsangan atau informasi yang sama tidak pernah menghasilkan perolehan belajar yang sama pula. Upaya yang dapat dilakukan dalam kegiatan pembelajaran ialah menyediakan rangsangan dan informasi yang ditata dan diorganisasikan dengan cara yang bermacam-macam agar pebelajar yang memiliki kondisi dan karakteristik yang berbeda-beda dapat memperoleh pengalaman belajar yang optimal. Penyediaan informasi dan pengalaman belajar harus disesuaikan dengan tingkat kemampuan pebelajar. Tingkat kemampuan yang dimaksud antara lain ialah tingkat berfikirnya.

Jean Piaget mengemukakan bahwa seseorang memiliki tingkatan berfikir sesuai dengan perkembangan usianya. Menurut Piaget perkembangan berfikir

itu mulai tingkat sensori motor (0-2th), tingkat pra operasional (2-7th), tingkat operasional kongkrit (7-11th), dan tingkat operasi formal (11-ke atas). Manusia belajar melalui pergaulannya dengan lingkungannya. Dalam pengenalan lingkungan itu, pebelajar melalui tiga tahapan belajar, yaitu tingkat kongkrit, tingkat skematis dan tingkat abstrak.

Menurut Munir dalam proses pembelajaran, pembelajar dapat memperoleh berbagai jenis pengalaman. Edgar Dale mengemukakan jenjang pengalaman itu berdasarkan derajat kekongkritan dan keabstrakannya. Dale menggambarkan jenjang pengalaman itu dalam suatu model yang disebut kerucut pengalaman (*the cone of experiences*). Melalui bagan yang dibuat Dale membagi jenjang pengalaman itu dua belas tingkatan, yaitu: pengalaman belajar langsung dengan objek; pengalaman belajar tidak secara langsung dengan objek; pengalaman belajar yang diperoleh melalui suatu pertunjukan, *roleplay* atau sosiodrama; pengalaman belajar yang diperoleh melalui kegiatan demonstrasi/ peragaan; pengalaman

belajar yang diperoleh melalui studi wisata atau kunjungan untuk belajar tidak hanya untuk rekreasi atau karya wisata; pengalaman belajar yang diperoleh melalui pameran; pengalaman belajar yang diperoleh melalui televisi pendidikan; pengalaman belajar yang diperoleh melalui film atau gambar bergerak; pengalaman belajar yang diperoleh melalui gambar diam, foto atau slide; pengalaman belajar yang diperoleh melalui siaran radio atau rekaman suara tidak ada visualnya; pengalaman belajar yang diperoleh melalui simbol yang dapat dilihat seperti bagan, skema, tabel atau diagram; dan pengalaman belajar yang diperoleh melalui simbol verbal atau kata-kata. (Munir,2008:68). Dengan berbagai jenjang pengalaman yang diperoleh pebelajar, maka pebelajar akan beroleh pengalaman yang semakin lengkap.

## 2. Landasan Historis Media Pembelajaran

Yang dimaksud dengan landasan historis media pembelajaran ialah rasional penggunaan media pembelajaran ditinjau dari sejarah konsep istilah media digunakan dalam

pembelajaran. Untuk mengetahui latar belakang sejarah penggunaan konsep media pembelajaran marilah kita ikuti penjelasan berikut ini.

Perkembangan konsep media pembelajaran sebenarnya bermula dengan lahirnya konsepsi pengajaran visual atau alat bantu visual sekitar tahun 1923. Yang dimaksud dengan alat bantu visual dalam konsepsi pengajaran visual ini adalah setiap gambar, model, benda atau alat yang dapat memberikan pengalaman visual yang nyata kepada pebelajar.

Kemudian konsep pengajaran visual ini berkembang menjadi “*audio visual instruction*” atau “*audio visual education*” yaitu sekitar tahun 1940. Sekitar tahun 1945 timbul beberapa variasi nama seperti “*audio visual materials*”, “*audio visual methods*”, dan “*audio visual devices*”. Inti dari konsepsi ini adalah digunakannya berbagai alat atau bahan oleh guru untuk memindahkan gagasan dan pengalaman pebelajar melalui mata dan telinga. Pemanfaatan konsepsi audio visual ini dapat dilihat dalam “Kerucut Pengalaman” dari Edgar Dale.

Perkembangan besar

berikutnya adalah munculnya gerakan yang disebut “*audio visual communication*” pada tahun 1950-an. Dengan diterapkannya konsep komunikasi dalam pembelajaran, penekanan tidak lagi diletakkan pada benda atau bahan yang berupa bahan audio visual untuk pembelajaran, tetapi dipusatkan pada keseluruhan proses komunikasi informasi atau pesan dari sumber (guru, materi atau bahan) kepada penerima (pebelajar). Gerakan komunikasi audio visual memberikan penekanan kepada proses komunikasi yang lengkap dengan menggunakan sistem pembelajaran yang utuh. Jadi konsepsi audio visual berusaha mengaplikasikan konsep komunikasi, sistem, desain sistem pembelajaran dan teori belajar dalam kegiatan pembelajaran.

Perkembangan berikutnya terjadi sekitar tahun 1952 dengan munculnya konsepsi “*instructional materials*” yang secara konseptual tidak banyak berbeda dengan konsepsi sebelumnya. Karena pada intinya konsepsi ini ialah mengaplikasikan proses komunikasi dan sistem dalam merencanakan dan mengembangkan materi pembelajaran. Beberapa istilah

yang merupakan variasi penggunaan konsepsi “*instructional materials*” adalah “*teaching/ learning materials*”, “*learning resources*”.

Dalam tahun 1952 ini juga telah digunakan istilah “*educational media*” dan “*instructional media*”, yang sebenarnya secara konseptual tidak mengalami perubahan dari konsepsi sebelumnya, karena di sini dimaksudkan untuk menunjukkan kegiatan komunikasi pendidikan yang ditimbulkan dengan penggunaan media tersebut. Puncak perkembangan konsepsi ini terjadi sekitar tahun 1960-an. Dengan mengaplikasikan pendekatan sistem, teori komunikasi, pengembangan sistem pembelajaran, dan pengaruh psikologi Behaviorisme, maka munculah konsep “*educational technology*” dan/ atau “*instructional technology*” di mana media pendidikan atau media pembelajaran merupakan bagian dari padanya.

### **Landasan Teknologis**

Media pembelajaran sasaran akhir dari teknologi pembelajaran adalah memudahkan belajar bagi pebelajar. Untuk mencapai sasaran akhir ini, teknologi-teknologi di bidang pembelajaran

mengembangkan berbagai sumber belajar untuk memenuhi kebutuhan setiap pebelajar sesuai dengan karakteristiknya. Dalam upaya itu, teknologi berkerja mulai dari pengembangan dan pengujian teori-teori tentang berbagai media pembelajaran melalui penelitian ilmiah, dilanjutkan dengan pengembangan desainnya, produksi, evaluasi dan memilih media yang telah diproduksi, pembuatan katalog untuk memudahkan layanan penggunaannya, mengembangkan prosedur penggunaannya, dan akhirnya menggunakan baik pada tingkat kelas maupun pada tingkat yang lebih luas lagi (diseminasi).

Semua kegiatan ini dilakukan oleh para teknolog dengan berpijak pada prinsip bahwa suatu media hanya memiliki keunggulan dari media lainnya bila digunakan oleh pebelajar yang memiliki karakteristik sesuai dengan rangsangan yang ditimbulkan oleh media pembelajaran itu. Dengan demikian, proses belajar setiap pebelajar akan amat dimudahkan dengan hadirnya media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik belajarnya.

Media pembelajaran sebagai bagian dari teknologi pembelajaran memiliki enam manfaat potensial dalam memecahkan masalah pembelajaran, yaitu:

- a. Meningkatkan produktivitas pendidikan (*Can make education more productive*). Dengan media dapat meningkatkan produktivitas pendidikan antara lain dengan jalan mempercepat laju belajar siswa, membantu guru untuk menggunakan waktunya secara lebih baik dan mengurangi beban guru dalam menyajikan informasi, sehingga guru lebih banyak membina dan mengembangkan kegairahan belajar siswa.
- b. Memberikan kemungkinan pembelajaran yang sifatnya lebih individual (*Can make education more individual*). Pembelajaran menjadi lebih bersifat individual antara lain dalam variasi cara belajar siswa, pengurangan kontrol guru dalam proses pembelajaran, dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk berkembang sesuai dengan kemampuan dan kesempatan belajarnya.
- c. Memberikan dasar yang lebih ilmiah terhadap pembelajaran (*Can give instruction a more scientific base*). Artinya perencanaan program pembelajaran lebih sistematis, pengembangan bahan pembelajaran dilandasi oleh penelitian tentang karakteristik siswa, karakteristik bahan pembelajaran, analisis instruksional dan pengembangan desain pembelajaran dilakukan dengan serangkaian uji coba yang dapat dipertanggung jawabkan secara ilmiah.
- d. Lebih memantapkan pembelajaran (*Make instruction more powerful*). Pembelajaran menjadi lebih mantap dengan jalan meningkatkan kapabilitas manusia menyerap informasi dengan melalui berbagai media komunikasi, di mana informasi dan data yang diterima lebih banyak, lengkap dan akurat.
- e. Dengan media membuat proses pembelajaran menjadi lebih langsung/ seketika (*Can make learning more immediate*). Karena media mengatasi jurang pemisah antara pebelajar dan sumber belajar, dan mengatasi keterbatasan manusia pada ruang dan waktu dalam memperoleh informasi, dapat menyajikan “kekongkrian” meskipun tidak secara langsung.
- f. Memungkinkan penyajian pembelajaran lebih merata dan

meluas (*Can make access to education more equal*): *blogspot, 2010.* "landasan media pendidikan" dari <http://tugaskuliah-ilham.blogspot.com/2011/03/landasan-media-pembelajaran.html>. diakses tanggal 19 2011.

### **Landasan Empirik Media Pembelajaran**

Berbagai temuan penelitian menunjukkan bahwa ada interaksi antara penggunaan media pembelajaran dan karakteristik pebelajar dalam menentukan hasil belajar siswa. Artinya bahwa pebelajar akan mendapat keuntungan yang signifikan bila ia belajar dengan menggunakan media yang sesuai dengan karakteristiknya. Pebelajar yang memiliki gaya visual akan lebih mendapat keuntungan dari penggunaan media visual, seperti film, video, gambar atau diagram; sedangkan pebelajar yang memiliki gaya belajar auditif lebih mendapatkan keuntungan dari penggunaan media pembelajaran auditif, seperti rekaman, radio, atau ceramah guru

Atas dasar ini, maka prinsip penyesuaian jenis media yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan karakteristik individual pebelajar, menjadi semakin mantap. Pemilihan dan

penggunaan media hendaknya jangan didasarkan pada kesukaan atau kesenangan guru, tetapi dilandaskan pada kecocokan media itu dengan karakteristik pebelajar. Sinkebudin, 2010. "landasan media pembelajaran <http://dosen.fip.um.ac.id/sihkabuden/?p=6>. Diakses 20 april 2010.

### **Peran dan Fungsi Media VCD Dalam Pendidikan**

Menurut Etin solihatin media video merupakan salah satu jenis media audio visual. Jenis media audio visual ini misalnya film. Akan tetapi, yang akan dibicarakan disini hanyalah media video, karena media inilah yang sudah banyak dikembangkan untuk keperluan pembelajaran, sebagian besar fungsi film sudah dapat digantikan oleh media video. Biaya produksi dan perawatan video lebih murah dibandingkan film. Pengoperasiannya pun jauh lebih praktis sehingga tidak heran jika media video saat ini lebih populer dan diminati dibanding media film. Oleh karena itu, saat ini media video telah banyak diproduksi untuk keperluan pembelajaran. (Etin solihatin, 2008:30-3). Tendensi mengajar yang efektif adalah bila pengajar menggunakan alat bantu mengajar dengan media

audiovisual. Bertujuan agar siswa lebih berkonsentrasi dalam belajar, memberikan pengalaman yang kongkret, menghindari suasana belajar yang membosankan dan lebih sistematis dalam belajar. Shackuford dan Henak, berpendapat bahwa cara pengajaran yang efektif akan terbentuk kalau pengajarnya juga bertindak efektif. Sebab pengajar bertindak sebagai manajer yang harus mengambil keputusan untuk aktivitas yang dilakukan agar berjalan secara efektif. (Soekartawi,1995: 42).

Dengan demikian, fungsi media pembelajaran yang telah dipaparkan harus bisa digunakan sesuai dengan fungsi media-media yang ada pada media pembelajaran khususnya media VCD terhadap mata pelajaran atau materi yang telah diajarkan guru kepada siswa pada mata pelajaran.

### **Pembelajaran Pendidikan IPS di Sekolah Dasar / Madrasah Ibtidaiyah.**

Prinsip pembelajaran di SD/MI sebagaimana telah dirumuskan dalam *development Appropriate Practice* memiliki ciri antara lain: (1) Belajar dari yang dekat dan dapat dijangkau anak.(2) Menampakkan diri jenjang yang serba faktual (operasional konkrit). (3) Memikirkan segala sesuatu yang dipelajari

sebagai suatu kesatuan yang utuh dan terpadu (holistik dan integratif). (4) Melakukan aktifitas belajar penuh makna (*meaningfull*). Melalui proses manipulasi sambil bermain. Pada dasarnya IPS berkenaan dengan kehidupan manusia yang melibatkan segala tingkah laku dan kebutuhannya.

Masih menurut (Soekartawi,1995: 41) Hakikat IPS adalah: (1) Membina pengetahuan siswa tentang pengalaman manusia dalam kehidupan bermasyarakat pada masa lalu, sekarang dan yang akan datang. (2) Menolong siswa untuk mengembangkan keterampilan (*skill*) untuk mencari dan mengolah informasi. (3) Menolong siswa untuk mengembangkan nilai/ sikap demokratis dalam kehidupan bermasyarakat. (4) Menyediakan kesempatan kepada siswa untuk ambil bagian/ turut serta dalam kehidupan sosial. Untuk jenjang SD/MI, pengorganisasian mata pelajaran IPS menganut pendekatan terpadu (*intergrated*), Dari ketentuan ini maka secara konseptual, materi pelajaran IPS di Sekolah Dasar belum mencakup dan mengakomodasi seluruh disiplin ilmu sosial. Namun, ada ketentuan bahwa melalui mata pelajaran IPS, peserta didik diarahkan untuk dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokratis, dan

bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai.

### **Motivasi Belajar**

#### 1. Pengertian motivasi belajar

Menurut Ngalim Purwanto, motivasi merupakan salah satu aspek psikis yang memiliki pengaruh terhadap pencapaian prestasi belajar. Seperti dikatakan oleh Sardiman dalam bukunya *Psychology Understanding of Human Behavior* yang dikutip M. Ngalim Purwanto: motif adalah tingkah laku atau perbuatan suatu tujuan atau perangsang (Ngalim Purwanto, 1998: 60). Sedangkan menurut S. Nasution, motif adalah segala daya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. (Nasution, 1995:7310). Dengan demikian yang dimaksud dengan motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan yang memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai.

Adapun bentuk motivasi belajar di Sekolah dibedakan menjadi dua macam, yaitu: Motivasi Intrinsik dan Motivasi Ekstrinsik. Motivasi sangat berperan dalam belajar, siswa yang dalam proses belajar mempunyai motivasi yang kuat dan jelas

pasti akan tekun dan berhasil belajarnya. Ada 6 faktor yang di dukung oleh sejumlah teori psikologi dan penelitian terkait yang memiliki dampak substansial terhadap motivasi belajar siswa, yaitu: Sikap, Kebutuhan, Rangsangan, Afektif, Kompetensi dan Penguatan. Ada 5 teori yang mendukung untuk memotivasi siswa , yaitu: Teori belajar behavioral, Teori kebutuhan manusia, Teori disonasi, Teori kepribadian, Teori atribusi.

### **Hasil Belajar**

Menurut Soedijarto, keberhasilan pengajaran dapat dilihat dari segi hasil. Asumsi dasar ialah proses pengajaran yang optimal memungkinkan hasil belajar yang optimal pula. Ada korelasi antara proses pengajaran dengan hasil yang dicapai. Makin besar usaha untuk Soedijanto mendefinisikan, tentang hasil belajar adalah sebagai berikut: Hasil belajar adalah tingkat penguasaan yang dicapai oleh belajar dalam mengikuti program belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan yang telah ditetapkan. ( Soedijarto ,1997: 49).

Menurut Sumaatmaja dan Nursid keberhasilan pengajaran dapat dilihat dari segi hasil. Asumsi dasar ialah proses pengajaran menciptakan kondisi proses pengajaran, makin tinggi pula hasil atau

produk dari pengajaran itu. Hasil belajar adalah akumulasi kegiatan belajar mengajar dalam bentuk pemberian ujian oleh guru sehingga akan diketahui hasil belajar dan mengajar yang dilakukan siswa dan guru. (Sumaatmadja, 1997:12). Sedangkan menurut Nana Sudjana hasil belajar yang dicapai siswa dipengaruhi oleh dua faktor utama yakni faktor dari dalam diri siswa itu dan faktor yang datang dari luar siswa terutama kemampuan yang dimilikinya. Disamping faktor kemampuan yang dimiliki siswa juga ada faktor lain seperti motivasi belajar, minat dan perhatian, sikap dan kebiasaan belajar, ketekunan, sosial dan ekonomi, faktor fisik dan psikis. (Nana Sudjana, :2005, 40.)

### Metode Penelitian

Metode yang dipakai adalah metode eksperimen, dengan menggunakan desain eksperimen berupa *pre-experimental one-group pretest-posttest design*. Penelitian ini memiliki dua variabel yakni penggunaan media pembelajaran VCD (X), motivasi belajar peserta didik kelas IV pada mata pelajaran IPS di SD Al-Muslim Waru, Sidoarjo (Y1), dan Hasil belajar peserta didik kelas IV pada mata pelajaran IPS di SD Al-Muslim Waru, Sidoarjo (Y2).

Pengumpulan data yang dilakukan sebelum eksperimen (O1) disebut *pre test*,

dan pengumpulan data setelah eksperimen (O2) disebut *post test*. Sedangkan Model rancangannya adalah sebagai berikut: O1 X O2. Hipotesis dalam penelitian ini terdiri dari dua hipotesis, yaitu hipotesis 1 yang menunjukkan hubungan antara persepsi siswa atas penggunaan VCD terhadap motivasi belajar mereka, dan hipotesis 2 yang menunjukkan ada/tidaknya peningkatan hasil belajar melalui penggunaan VCD pembelajaran IPS. Untuk pengujian hipotesis 1 dilakukan dengan menggunakan teknik **regresi linear sederhana** dengan terlebih dahulu dilakukan uji asumsi (**uji normalitas dan uji linearitas**) dan didukung dengan uji parsial untuk menunjukkan hubungan parsial antar variabel, sedangkan untuk pengujian hipotesis 2 dilakukan dengan menggunakan uji **t-test** (menggunakan program SPSS windows Versi 16).

Uji asumsi yang digunakan adalah Uji normalitas dan uji Linearitas. Untuk mengetahui normalitas data yang diperoleh dalam penelitian ini, peneliti menggunakan *one sample Kolmogorov – Smirnov test*. Sedangkan uji linearitas Berdasarkan analisis skor penelitian, penggunaan media VCD dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Asumsi ini dapat diketahui dengan mencari nilai *deviation from linearity*

dari uji F linear. Uji Hipotesis yang digunakan adalah Regresi linear dan Uji t-tes.

**Hasil Penelitian.**

Uji normalitas sebaran variabel dilakukan dengan menggunakan uji *One-sample Kolmogorov –Smirnov test*. Hasil uji normalitas pada variabel persepsi peserta didik terhadap penggunaan VCD dan variable motivasi belajar peserta didik adalah berdistribusi normal, karena Nilai Asymp. Sig (2-tailed) yang diperoleh dalam pengujian di atas 0,05 yaitu 0,229 untuk variable dependen dan 0,160 untuk variable independen.

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

	Persepsi	Motivasi
N	76	76
Normal Parameters		
Mean	66.7368	75.7105
Std. Deviation	0.15529	4.57195
Most Extreme Differences		
Absolute	.119	.129
Positive	.119	.063
Negative	-.066	-.129
Kolmogorov-Smirnov Z	1.041	1.124
Asymp. Sig. (2-tailed)	.229	.160

a. Test distribution is Normal.  
 b. Calculated from data.

Sedangkan Uji linearitas merupakan uji asumsi yang akan memastikan apakah data yang kita miliki sesuai dengan garis linear atau tidak. Asumsi ini dapat diketahui dengan mencari nilai *deviation from linearity* dari uji F linear.

ANOVA Table

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Motivasi * Persepsi (Combined Groups)	782.103	234	25.309	3.600	.000
Linearity	413.099	74	13.096	2.746	.000
Deviation from Linearity	369.004	221	07.682	.911	.581
Within Groups	143.528	521	18.145		
Total	925.632	75			

Data dapat dikatakan Linear jika :

1. Nilai sig. F di bawah 0,05
2. Nilai Sig. Deviation from linearity di atas 0,05

Berdasarkan hasil pengujian terlihat bahwa Nilai sig. F (linearity) sebesar 0.000 yang berarti lebih kecil dari 0,050 dan Nilai sig. *deviation from linearity* yang diperoleh adalah sebesar 0,581. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan linear antara variable dependen (persepsi) terhadap variable independen (motivasi), dan adanya perubahan pada faktor x akan diikuti perubahan pada faktor y.

Untuk hipotesis Terdapat dua hipotesis yang akan diuji dalam penelitian ini, yaitu Hipotesis 1 dan 2. Pengujian hipotesis 1 dilakukan dengan menggunakan teknik regresi linear dan hasil yang diperoleh adalah bahwa ada pengaruh persepsi penggunaan VCD pembelajaran IPS terhadap motivasi siswa SD al-Muslim Waru Sidoarjo yang

ditunjukkan dari nilai R sebesar 0,682. Sedangkan kontribusi pengaruh persepsi penggunaan VCD terhadap motivasi R Square sebesar 0,465 Hal ini menunjukkan bahwa persepsi penggunaan VCD memberikan kontribusi pengaruh terhadap kenaikan motivasi belajar siswa sebesar 46,5 %.  $F_{hitung}$ : 64,443 dan  $F_{tabel}$  3, 97 ( $\alpha$ : 5%)  $F_{hitung} \geq F_{tabel}$ , sehingga  $H_0$  ditolak, jadi hubungan antara persepsi dan motivasi linear dan signifikan.

Hasil Uji Hipotesis 1 dengan Regresi linear

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.682 <sup>a</sup>	.465	.458	10.72540

<sup>a</sup>. Predictors: (Constant), Persepsi

Coefficients

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	
	B	Std. Error	Beta			
1	(Constant)	10.376	8.231		1.261	.211
	Persepsi	.979	.122	.682	8.028	.000

<sup>a</sup>. Dependent Variable: Motivasi

Berdasarkan tabel diatas diperoleh Pers. Regresi :

$$Y = a + bx$$

$$= 10.376 + 0.979 X$$

a (konstanta) menyatakan pencapaian motivasi jika tidak ada perubahan faktor persepsi ( $x = 0$ ), sedangkan b (koef.

Regresi) menunjukkan pencapaian motivasi sebesar 0,979 jika ada peningkatan persepsi. Melalui uji parsial (dengan berdasarkan nilai yang diperoleh dari tabel IV. 4 diperoleh nilai sig. < 0,050 yaitu sebesar 0,000 yang juga membuktikan adanya pengaruh signifikan secara parsial persepsi siswa terhadap penggunaan VCD dengan motivasi belajar mereka.

Pengujian hipotesis 2 dilakukan dengan menggunakan uji T-test. Berdasarkan pengujian tersebut ditunjukkan nilai rata-rata post-test siswa (sebesar 7,2763) lebih tinggi dibandingkan dengan nilai rata-rata pre-test siswa (sebesar 6,1579), dengan perbedaan nilai rata-rata yang dicapai sebesar -1,1184, tanda minus (-) pada perbedaan nilai rata-rata tersebut menunjukkan adanya peningkatan hasil nilai test. Selain itu, untuk mendukung hipotesis penelitian, juga diperoleh hasil nilai sig. (2-tailed) di bawah 0,05 (sebesar 0,000) juga menunjukkan ada peningkatan hasil belajar di SD Al-Muslim Waru, Sidoarjo melalui penggunaan VCD seperti yang diharapkan.

Paired Samples Statistics

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 Pre-Test	6.1579	76	1.37649	.15789
Pos-Test	7.2763	76	1.38177	.15850

Paired Samples Test

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 Pre-Test Pos-Test	11841	70464	9554	15079	7289	-5.720	75	.000

Dalam pengukuran variabel berdasarkan hasil perhitungan menunjukkan bahwa persepsi peserta didik terhadap penggunaan VCD yang masuk dalam kategori tinggi sebanyak 49 responden (64,47 %). Dan dalam pengukuran faktor motivasi didapat hasil bahwa 38 orang (50,00%) memiliki motivasi belajar yang sangat tinggi. Dan dalam pengukuran hasil belajar siswa yang dilakukan sebanyak dua kali, yaitu melalui pre-test dan post-test, diperoleh hasil pre-test siswa yang masuk kategori sedang sebanyak 35 orang (46,05%). Post-test dilakukan untuk membandingkan kemampuan responden sebelum dan sesudah diberikan perlakuan, berdasarkan perhitungan didapatkan ada beberapa peningkatan dari hasil belajar yang diperoleh oleh siswa yaitu sebesar 44 orang siswa yang masuk kategori tinggi (57,89%).

## Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh dari penelitian ini, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan:

1. Penggunaan VCD memberikan dampak yang cukup signifikan terhadap efektifitas pembelajaran siswa, hal ini dapat dilihat dari tingginya persepsi dari siswa terhadap penggunaan media VCD dalam pembelajaran IPS yaitu sebesar 64,47 %. Selain itu dari hasil observasi yang menunjukkan tingginya efektifitas pembelajaran IPS di kelas IV.
2. Terdapat peningkatan hasil belajar di SD al-Muslim melalui penggunaan media VCD sebesar 11,184%. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata hasil belajar pada pretes sebesar 6,1579 dan nilai rata-rata hasil postes sebesar 7,2763.
3. Motivasi peserta didik meningkat 68,2 % dengan kontribusi persepsi siswa terhadap penggunaan media VCD sebesar 46,5%, dan pencapaiannya akan meningkat sebesar 97,9 % jika terjadi peningkatan persepsi dari siswa.

## Daftar Pustaka

- Munadi, 2008 ” *Media Pembelajaran; sebuah pendekatan baru.*  
<http://id.wikipedia.org/wiki/VCD>.  
diakses tanggal 18 April 2010.
- Rohani, *Media Instruksional Edukatif.*  
Jakarta: Rineka Cipta.
- Munir, *Kurikulum berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi.*  
Bandung: Alfabeta.
- Ilham,2011. <http://tugaskuliah-ilham.blogspot.com/2011/03/landasan-media-tml>.diakses tanggal 19 2011
- sih kabuden,2010.  
<http://dosen.fip.um.ac.id/sihkabuden/?p=6>. Diakses 20 april 2010.
- Solihatin, dkk. *Cooperative Learning Analisis Model Pembelajaran IPS.*  
Jakarta: PT. Bumi angkasa.
- Dwi Siswoyo, dkk. . *Ilmu Pendidikan.*  
Yogyakarta: UNY Press. 2008
- Farida Sarimaya. *Sertifikasi Guru: Apa, Mengapa Dan Bagaimana.* Bandung: Yrama Widya. 2008
- Hamzah B. Uno. *Teori Motivasi & Pengukurannya.* Jakarta: PT Bumi Aksara 2007
- Soekartawi, *meningkatkan efektifitas belajar.* Jakarta: Dunia Pustaka Jaya.
- Purwanto, *Psikologi Pendidikan.* Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.
- Nasution, *Didaktik Asas-asas Mengajar.* Jakarta : Bumi Aksara, 1995.
- Soedijarto , *Menuju Pendidikan Yang Relevan dan Bermutu.* Jakarta: Balai Pustaka.
- Sumaatmadja, *Metodelogi Pengajaran Geografi.* Jakarta: Bumi Aksara.
- Sudjana, *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar.* Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Blogspot,  
2009.<http://statistikpendidikanii.blogspot.com/2009/01/pengujian-linearitas.html>
- Jhon M. Achols dan Hassan Shadily, *Kamus Inggris Indonesia,* Gramedia, Jakarta 1984
- Musaheri. *Pengantar Pendidikan.* Yogyakarta: IRSiSoD. 2007
- Moh.Uzer Usman, *Menjadi Guru Profesional,* Remaja Rosdakarya, Bandung, 1996
- Muji Mariani & Noeng Muhadjir, *Evaluasi Kemampuan Mengajar,*

- Proyek Pengembangan Pendidikan Guru, Jakarta 1980.
- Ny. Roestiyah NK, *Masalah-masalah Ilmu Keguruan*, Bina Aksara, Jakarta, 1989
- Sardiman A.M. *Interaksi Dan Proses Belajar Mengajar*, Bina Aksara, Jakarta, 1988
- Syaiful Bahri Djamarah, *Prestasi belajar dan Kompetensi Guru*, Usaha Nasional, Surabaya, 1994
- Sugihartono, dkk. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta:UNY Press. 2007
- Zeni Haryanto. *Kompetensi Pedagogik Guru dalam Rangka Menciptakan Guru Profesional*. 2010. (Diakses pada 13 Januari 2011 pukul 15:24)