

Penggunaan Media Audiovisual untuk Meningkatkan Hasil belajar IPS di SMP

JATMIKO SIDI, MUKMINAN

SMP Negeri 1 Paliyan Gunungkidul, Universitas Negeri Yogyakarta
eko.sidi@gmail.com, mukminan@yahoo.co.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa di kelas 7C SMP Negeri 1 Paliyan Gunungkidul tahun pelajaran 2013/2014 melalui penggunaan media audiovisual. Penelitian ini termasuk jenis penelitian tindakan kelas yang terlaksana dalam tiga siklus. Kolaborator dalam penelitian ini adalah guru IPS yang mengajar di sekolah tersebut, sekaligus bertindak sebagai observer dan peneliti bertindak sebagai pelaksana tindakan. Data hasil penelitian dianalisis dengan teknik deskriptif kuantitatif dalam bentuk interpretasi tabel. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media audiovisual dalam pembelajaran IPS dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Perolehan rata-rata hasil belajar siswa aspek kognitif pada siklus I sebesar 63,28 dengan pencapaian ketuntasan belajar 43,75%; skor *posttest* siklus II rata-rata 69,38 dengan pencapaian ketuntasan belajar 68,75%; skor *posttest* siklus III rata-rata 71,25 dengan pencapaian ketuntasan belajar 78,13%. Peningkatan hasil belajar aspek kognitif tersebut, diikuti dengan peningkatan hasil belajar aspek afektif dan psikomotorik.

Kata Kunci: *media audiovisual, hasil belajar, ketuntasan belajar siswa.*

Abstract

This study aims to improve students' learning outcomes in social studies grade 7C in Junior High School 1 Paliyan Gunungkidul in academic year 2013/2014 through the use of audiovisual media. This classroom action research was done in three cycles. Collaborators in this research were social studies teachers who taught in the school. They also acted as observer. The data were analyzed with descriptive techniques in the form of quantitative interpretation of the table. The results of this research show that the use of audiovisual media in social studies learning can improve students' learning outcomes. The average of students' learning outcomes in the cognitive aspects of the first cycle was 63.28 with 43.75% mastery learning achievement; the average of posttest scores in the second cycle was 69.38 with 68.75% mastery learning achievement; the average of posttest score in the third cycle was 71.25 with 78.13% achievement of mastery learning. The improvement of the cognitive aspects of learning outcomes was followed by an increase in learning outcomes of affective aspects and psychomotor aspects.

Keywords: *audiovisual media, learning outcomes, mastery learning students*

PENDAHULUAN

Upaya dalam membangun dan meningkatkan mutu sumber daya manusia terutama memasuki era persaingan global yang semakin ketat kegiatan pendidikan tidak dapat diabaikan begitu saja. Pembaharuan pada bidang pendidikan harus selalu dilakukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan nasional. Dalam Undang Undang Sisdiknas No. 20 Tahun 2003 Bab II Pasal 3 dijelaskan fungsi dan tujuan pendidikan nasional adalah sebagai berikut:

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, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (Presiden RI, 2003, p.1).

Agar dapat memenuhi berbagai tujuan pendidikan nasional tersebut di atas, berbagai upaya dilakukan pemerintah untuk meningkatkan kualitas pendidikan di berbagai bidang. Namun, usaha-usaha yang telah dilakukan banyak hambatan dan tantangan sehingga mutu pendidikan kita saat ini belum menunjukkan kemajuan yang seimbang dibanding negara maju. Hal ini, penyebabnya muncul dari beberapa masalah di antaranya adalah sumber daya

manusia yang rendah, sarana dan prasarana kurang memadai serta kondisi sosial kemasyarakatan belum menunjukkan semangat nasionalisme yang tinggi.

Pendidikan di Indonesia saat ini dilaksanakan dalam situasi pemahaman masyarakat yang belum sempurna. Masyarakat menempatkan pendidikan hanya untuk pendidikan, dampaknya terhadap kehidupan peserta didik di masa depan belum mampu bersaing dengan negara yang telah maju. Kita memiliki Undang Undang Sisdiknas tetapi kenyataannya, kita masih berjalan sendiri-sendiri tanpa peduli terhadap ketentuan yang ada dalam undang-undang itu (Djohar, 2006, p.11). Pendidikan di sekolah dilakukan kurang berorientasi kepada realita maka hasilnya siswa kurang memahami realita, yang dipahami adalah hal-hal yang abstrak. Sosialisasi peserta didik pada lingkungan belajar dipahami hanya pada taraf teori saja, menurut pendapat Djohar (2006, pp. 9-10) bahwa:

Lingkungan keluarga, lingkungan masyarakat dan lingkungan sekolah belum melakukan proses pendidikan yang wajar, sehingga anak-anak kita kehilangan objektivitasnya. Lingkungan kita tidak mendukung untuk mendewasakan anak, tidak mendukung untuk menumbuhkan pola berpikir, tidak mampu menghasilkan manusia terdidik, pendidikan kita terasa membelenggu, tidak menghasilkan individu belajar, terasa linier-indoktrinatif, dan tidak menghasilkan kemandirian serta belum

mampu memberdayakan dan membudayakan peserta didik.

Kondisi yang terjadi sebagaimana tersebut di atas, menimbulkan problema pada masyarakat Indonesia secara luas. Masyarakat yang bergerak dinamis menjadi sangat sulit mengantisipasi pendidikan untuk masyarakat, karena pada hakikatnya pendidikan adalah untuk masa yang akan datang. Beberapa sekolah yang menyelenggarakan pendidikan timbul berbagai permasalahan yang berakibat pada masyarakat, karena sistem pendidikan belum menghasilkan kemandirian serta belum mampu memberdayakan dan membudayakan peserta didiknya.

Berdasarkan pengamatan dan kondisi realita di beberapa sekolah, mutu pembelajaran IPS di sekolah juga masih jauh dari standar mutu yang diharapkan. Kondisi pembelajaran di kelas cenderung kurang bervariasi dan siswa masih mengalami kesulitan dalam mempelajari materi pelajaran IPS. Kenyataan juga menunjukkan, sebagian guru dalam memberikan materi pelajaran mengikuti pola lama menghafal dan latihan (*drill*) menjawab soal-soal ujian. Kenyataan lain, siswa dalam mengikuti pembelajaran di kelas cenderung bersikap pasif. Dia pada umumnya mengalami kesulitan dalam menerapkan konsep-konsep yang telah dipelajari. Pembelajaran yang berlangsung selama ini masih berpusat pada guru (*teacher centered*) dan belum memanfaatkan media dan strategi yang bervariasi. Guru belum melakukan penerapan teknologi dan metode pembelajaran yang mendukung proses belajar mengajar di kelas.

Kenyataan juga menunjukkan bahwa, pembelajaran yang dilaksanakan saat ini kurang mampu mengembangkan kemampuan berfikir kritis, kreatif dan

kemampuan belajar mandiri. Materi pelajaran masih terkesan terkotak-kotak, kenyataan tersebut terjadi pada dunia pendidikan saat ini. Mata pelajaran non ujian nasional tereliminasi saat menjelang ujian nasional akan berlangsung karena dianggap kurang penting. Kondisi ini terjadi pada semua jenjang pendidikan dasar dan menengah. Mata pelajaran IPS salah satu yang masih mengalami pengkotakan, isi materi pelajaran sudah terintegrasi namun belum diimplementasikan pada kegiatan pembelajaran di kelas di sekolah.

Materi pelajaran IPS terpadu Kurikulum 2013 masih dipahami siswa dalam konteks terpisah dan mereka kesulitan memahami konsep-konsep IPS terpadu tersebut. Guru masih mengalami beberapa kendala dalam pembelajaran yang dilakukan di kelas mengingat buku sumber dan sarana-prasara pembelajaran masih terbatas. Pemahaman terhadap materi ajar belum menunjukkan keterkaitan antar substansi yang diharapkan dan kenyataan yang dilakukan. Pengembangan kompetensi pembelajaran masih dilakukan sepotong-potong dan tidak menunjukkan hubungan antar konsep-konsep. Metode, media dan model pembelajaran yang digunakan di kelas cenderung mengikuti pola lama dan belum menunjukkan kreativitas dan inovasi baru yang lebih baik. Kreativitas dan inovasi inilah yang diperlukan dalam menghadapi penerapan pembelajaran IPS terpadu SMP/MTs Kurikulum 2013 tersebut.

Sebagian guru belum menyadari bahwa mengajar merupakan suatu amanah pekerjaan yang tidak sederhana dan mudah. Sebaliknya, mengajar sifatnya sangat kompleks karena melibatkan aspek pedagogis, psikologis, dan didaktis secara bersamaan. Aspek pedagogis menunjuk pada kenyataan bahwa mengajar di sekolah berlangsung dalam suatu lingkungan pendidikan. Oleh karena itu, guru harus mendampingi para

siswa menuju kesuksesan belajar atau kedewasaan. Aspek psikologi menunjuk pada kenyataan bahwa para siswa yang belajar umumnya memiliki taraf perkembangan yang berbeda satu dengan lainnya. Hal tersebut menuntut materi pelajaran, metode, dan penerapan model pendekatan pembelajaran yang berbeda antara satu siswa dengan siswa yang lainnya. Guru dituntut selalu mengembangkan kenyataan ini pada pembelajaran di kelas.

Johnson (Naim, 2011, p.15) menyatakan: "guru yang bermutu memungkinkan siswanya tidak hanya dapat mencapai standar nilai akademik secara nasional, tetapi juga mendapatkan pengetahuan dan keahlian yang penting untuk belajar selama hidup mereka". Model-model pembelajaran kreatif-inovatif yang beberapa waktu terakhir disosialisasikan secara luas dalam berbagai buku, pelatihan, modul, tulisan di jurnal dan surat kabar, serta media lainnya, penting untuk dijadikan bahan pertimbangan dalam pelaksanaan pembelajaran. Apa yang ada dalam model baru itu penting untuk dipahami, direnungkan, dan dilaksanakan dalam proses pembelajaran. Pelaksanaan secara baik, cermat, dan kontekstual, pembelajaran menjadi terlaksana dengan hasil yang jauh lebih memuaskan. Kenyataan yang telah dijelaskan tersebut, melibatkan guru dalam memilih pendekatan pembelajaran dan media pembelajaran yang tepat. Hal itu dilakukan agar siswa mampu mengembangkan potensi yang dimiliki secara baik dan optimal.

Inovasi pembelajaran di dalam kelas perlu dilakukan oleh guru untuk meningkatkan mutu pembelajaran. Oleh karena itu, penulis melakukan inovasi pembelajaran di kelas melalui kegiatan penelitian dengan menggunakan media audiovisual dalam pembelajaran di kelas. Penggunaan media audiovisual dalam pembelajaran memudahkan siswa dalam

memahami konsep-konsep materi pelajaran IPS. Media audiovisual meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap beberapa materi pelajaran yang harus dicermati dengan indera pandang dan pendengaran terhadap beberapa konsep materi pelajaran IPS yang sangat luas. Penggunaan media audiovisual dalam pembelajaran, bertujuan agar hasil belajar siswa lebih berkualitas dan bermakna dibanding dengan penggunaan media yang lain.

Penggunaan media audiovisual dalam pembelajaran diharapkan membantu dalam mencapai tujuan pembelajaran yang dilakukan di sekolah. Permasalahan tersebut berguna untuk menerapkan langkah-langkah dasar dalam menentukan proses pengembangan instruksional dalam memilih dan menerapkan media yang tepat. Penggunaan media audiovisual dalam pembelajaran di kelas dapat bermanfaat untuk memotivasi siswa dalam meningkatkan hasil belajar yang dicapai baik berupa pengetahuan (kognitif), sikap (afektif), dan keterampilan (psikomotorik). Media audiovisual juga dapat dimanfaatkan untuk memotivasi siswa dalam belajar di kelas maupun di luar kelas. Siswa mendapat pengalaman langsung melalui mengamati tayangan media audiovisual tersebut.

Hasil Belajar IPS

Hasil belajar dapat didefinisikan sebagai kemampuan-kemampuan akhir yang dimiliki oleh siswa setelah melakukan kegiatan pembelajaran. Cronbach (Suryabrata, 2012, p.231) menjelaskan: "*learning is shown by a change in behavior as a result of experience*". Definisi tersebut dapat dimaknai bahwa belajar yang sebaik-baiknya adalah dengan mengalami, dan dalam mengalami itu si pelajar mempergunakan pancainderanya.

Selanjutnya, Lefrancois (Mappa, 1994, p.7) mendefinisikan belajar adalah perubahan dalam tingkah laku yang dihasilkan dari pengalaman. *“Learning can be defined as changes in behavior resulting from experience”*. Kata kunci yang tersingkap dalam definisi tersebut ialah perubahan, tingkah laku, dan pengalaman. Ketiga komponen tersebut dapat diperoleh siswa ketika mengalami proses belajar baik di sekolah, keluarga, masyarakat maupun di lingkungan sekitarnya. Hasil belajar yang diperoleh seseorang tersebut akan berpengaruh pada perubahan perilaku yang bersangkutan.

Pendapat berikutnya dikemukakan oleh Sudjana (2009, p.3) bahwa: “hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku. Tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotoris”. Senada dengan pernyataan tersebut, Sukmadinata (2005, p.102) menjelaskan bahwa: “hasil belajar atau *achievement* merupakan realisasi atau pemekaran dari kecakapan-kecakapan potensial atau kapasitas yang dimiliki seseorang”.

Bruner (Nasution, 2005, p.9) berpendapat bahwa proses belajar dapat dibedakan tiga fase atau episode, yakni (1) informasi, (2) transformasi, (3) evaluasi. Ketiga fase atau episode tersebut satu sama lain saling bertalian dan saling berhubungan dalam mempengaruhi perubahan yang terjadi pada diri pembelajar. Sanjaya (2008, p.42) dalam memberikan penjelasan pengertian belajar berpendapat bahwa belajar merupakan proses berpengalaman yang tidak hanya sekedar mencatat dan menghafal saja, sebagaimana dijelaskan sebagai berikut:

belajar bukan hanya sekedar mencatat dan menghafal, akan tetapi proses berpengalaman. Oleh sebab itu, siswa harus didorong secara aktif melakukan kegiatan tertentu. Walaupun tujuan pembelajaran hanya sebatas memahami data dan fakta, akan tetapi sebaiknya hal itu tidak cukup hanya diberikan saja oleh guru, akan tetapi siswa didorong untuk mencari dan menemukan sendiri fakta tersebut, misalnya melalui wawancara, observasi, dan sebagainya.

Teori pembelajaran kognitif yang dikembangkan oleh ahli psikologi kognitif berbeda dengan behavioristik yang dipelopori oleh ahli psikologi Gestalt yang meneliti tentang penguasaan dan *problem solving*. Dari pengamatannya ia menyimpulkan penggunaan metode menghafal di sekolah dan menghendaki siswa belajar dengan pengertian bukan hapalan. Metode menghafal inilah yang saat ini sering dilakukan guru dalam proses belajar mengajar di berbagai sekolah.

Bertolak dari pendapat tentang belajar dan hasil belajar sebagaimana dijelaskan di atas, Bloom (1979, pp.7-9) mengelompokkan hasil belajar siswa ke dalam tiga ranah tujuan pembelajaran yaitu kognitif, psikomotor dan afektif. Dijabarkan penjelasan makna masing-masing aspek sebagai berikut:

ranah kognitif, tujuan ini berisi perilaku-perilaku yang menekankan aspek intelektual, seperti pengetahuan, pengertian dan keterampilan berfikir; ranah psikomotor, berisi perilaku-perilaku yang menekankan aspek keterampilan motorik seperti tulisan

tangan, menetik, berenang dan mengoperasikan mesin; ranah afektif, berisi perilaku-perilaku yang menekankan aspek perasaan dan emosi seperti minat, sikap dan cara penyesuaian diri terhadap lingkungan.

Berdasarkan bahasan dari beberapa pendapat tentang belajar dan hasil belajar di atas, dapat ditarik suatu kesimpulan bahwa hasil belajar IPS adalah kemampuan yang diperoleh siswa sebagai hasil telah mengikuti proses pembelajaran IPS di kelas. Dalam kegiatan pembelajaran sebagian besar hasil belajar siswa ditentukan oleh peranan guru, dengan kata lain pembelajaran ditentukan oleh peranan guru dalam mengelola pembelajaran termasuk memfasilitasi pembelajaran dengan berbagai media dan strategi. Hal ini, hasil belajar merupakan tolak ukur keberhasilan dalam belajar. Hasil belajar IPS di sekolah mempunyai tujuan sebagaimana dijelaskan sebagai berikut:

Pertama untuk mendidik para siswa menjadi ahli ekonomi, politik, hukum, sosiologi dan pengetahuan sosial lainnya. Kedua untuk menumbuhkan warga negara yang baik. Ketiga adalah kompromi dari pendapat pertama dan kedua yaitu organisasi bahan pelajaran harus dapat menampung tujuan para siswa yang akan meneruskan pendidikannya ke universitas maupun yang akan terjun langsung ke masyarakat. Keempat dimaksudkan untuk mempelajari bahan pelajaran yang sifatnya "tertutup" (closed areas) (Somantri, 2006, pp.260-261).

Lebih lanjut dalam menanggapi tujuan pendidikan IPS di sekolah, Hasan (2013, P.41) menuturkan bahwa:

Tujuan pendidikan IPS adalah untuk menghasilkan warganegara yang memiliki pengetahuan dan pemahaman tentang masyarakat dan bangsanya, religius, jujur, demokratis, kreatif, analistis, senang membaca, memiliki kemampuan belajar, rasa ingin tahu, peduli dengan lingkungan sosial dan fisik, berkontribusi terhadap pengembangan kehidupan sosial budaya, serta berkomunikasi secara produktif.

Definisi Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) menurut *National Council for the Social Studies* (NCSS) di Amerika pada tahun 1994 memberikan batasan pengertian tentang IPS (*social studies*) sebagai ilmu sosial dan humaniora adalah sebagai berikut:

social studies is the integrated study of the social sciences and humanities to promote civic competence. Within the school program, social studies provides coordinated, systematic study drawing upon such disciplines as anthropology, archaeology, economics, geography, history, law, philosophy, political sciences, psychology, religion and sociology; as well as appropriate content from the humanities, mathematics, and natural sciences; <http://www.social-studies.org/standards/strands> diunduh tanggal 18 Desember 2013.

IPS adalah studi terintegrasi dari ilmu-ilmu sosial dan humaniora untuk mempromosikan kompetensi kewarganegaraan. Dalam program sekolah, IPS mengkoordinasi, mensistematisasikan studi, menyediakan

gambaran studi yang sistematis pada disiplin ilmu seperti antropologi, arkeologi, ekonomi, geografi, sejarah, hukum, filsafat, ilmu politik, psikologi, agama dan sosiologi, serta konten yang sesuai dari humaniora, matematika, dan ilmu-ilmu alam.

Penilaian Hasil Belajar IPS

Usaha untuk mewujudkan hasil pembelajaran IPS diperlukan sebuah penilaian yang komprehensif. Berdasarkan Peraturan Pemerintah Tahun 2013 Nomor 32 tentang Standar Nasional Pendidikan pasal 22 ayat (1) dan (2) dijelaskan bahwa:

- (1) Penilaian hasil Pembelajaran pada jenjang pendidikan dasar dan menengah menggunakan berbagai teknik penilaian sesuai dengan Kompetensi Dasar yang harus dikuasai;*
- (2) Teknik penilaian dapat berupa tes tertulis, observasi, tes praktik, dan penugasan perseorangan atau kelompok.*

Dalam Lampiran IV Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Tahun 2013 Nomor 81 A dalam merancang penilaian pembelajaran disebutkan:

- (1) Penilaian diarahkan untuk mengukur pencapaian kompetensi yaitu KD-KD pada KI-3 dan KI-4;*
- (2) Penilaian menggunakan acuan kriteria; yaitu berdasarkan apa yang bisa dilakukan peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran, dan bukan untuk menentukan posisi seseorang terhadap kelompoknya;*
- (3)*

Sistem yang direncanakan adalah sistem penilaian yang berkelanjutan; (4) Hasil penilaian dianalisis untuk menentukan tindak lanjut; (5) Sistem penilaian harus disesuaikan dengan pengalaman belajar yang ditempuh dalam proses pembelajaran (Kemdikbud, 2013, p.11).

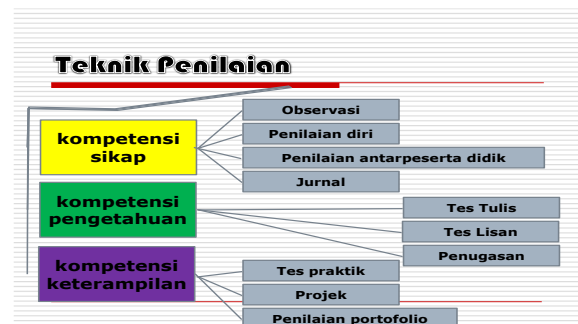
Ruang lingkup dan teknik penilaian pembelajaran dalam kurikulum 2013 sbagaimana telah dibahas di atas dapat dilihat konsep penjekasannya pada gambar 1 dan 2 berikut ini.



Gambar 1.

Ruang Lingkup Penilaian Pembelajaran Kurikulum 2013

Sumber: Direktorat Pembinaan SMP Dirjen Dikdas



Gambar 2.

Teknik Penilaian Pembelajaran Kurikulum 2013

Sumber: Direktorat Pembinaan SMP
Dirjen Dikdas

Kompetensi sikap yang dimaksud dalam penilaian Kurikulum 2013 adalah ekspresi dari nilai-nilai atau pandangan hidup yang dimiliki oleh seseorang dan diwujudkan dalam perilaku. Dalam buku Draf Panduan Penilaian SMP Kurikulum 2013-Kompetensi Sikap v-21 Agustus 2013 (Direktorat Pembinaan SMP Ditjen Dikdas, 2013, p.1) dijelaskan bahwa:

Penilaian kompetensi sikap dalam pembelajaran merupakan serangkaian kegiatan yang dirancang untuk mengukur sikap peserta didik sebagai hasil dari suatu program pembelajaran. Penilaian sikap juga merupakan aplikasi suatu standar atau sistem pengambilan keputusan terhadap sikap. Kegunaan utama penilaian sikap sebagai bagian dari pembelajaran adalah refleksi (cerminan) pemahaman dan kemajuan sikap peserta didik secara individual.

Sudjana (2012, p.30) mengelompokkan kategori ranah afektif dalam pembelajaran meliputi sebagai berikut:

(1)Receiving/attending, yakni kepekaan dalam menerima rangsangan (stimulasi); (2)Responding yakni reaksi yang diberikan oleh seseorang terhadap stimulasi yang datang dari luar; (3)Valuing (penilaian) berkenaan dengan nilai dan kepercayaan terhadap gejala atau stimulus tadi; (4)Organization (organisasi), yakni pengembangan dari nilai ke dalam satu sistem organisasi; (5)Characterization

by a value or value complex (karakteristik nilai atau internalisasi nilai).

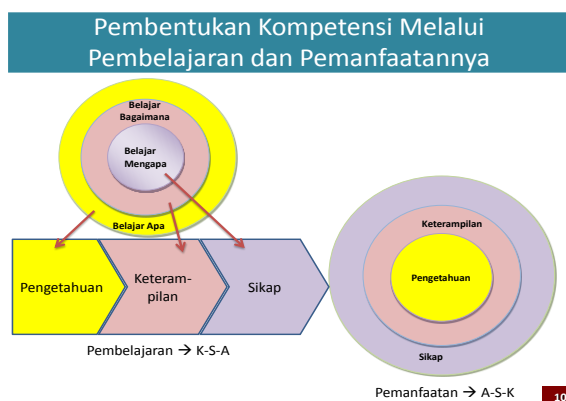
Penilaian kedua yaitu penilaian pengetahuan, seorang pendidik perlu melakukan penilaian untuk mengetahui pencapaian kompetensi pengetahuan siswa. Penilaian pengetahuan siswa dapat dilakukan melalui tes tulis, tes lisan, dan penugasan sebagaimana dijelaskan dalam teknik penilaian pada gambar 2 di atas.

Penilaian hasil belajar ranah kognitif dibedakan antara lain meliputi kemampuan menghafal, kemampuan memahami, kemampuan menerapkan, kemampuan menganalisis, kemampuan mensintesis, dan kemampuan mengevaluasi (Mardapi, 2008, p.100). Ranah kognitif selalu berkaitan dengan hasil belajar intelektual. Dalam analisisnya Bloom (1979, p.18) memberikan kategori dan proses kognitif kemampuan manusia sebagai: *“as the taxonomy is now organize, it contains six major clases: (1)knowledge,(2)comprehension,(3)application, (4)analysis,(5)synthesis, and (6)evaluation.*

Penilaian ketiga yaitu penilaian pencapaian kompetensi keterampilan, merupakan bentuk penilaian yang dilakukan terhadap peserta didik melalui praktik, proyek dan penilaian portofolio. Ranah psikomotorik, dikaitkan dengan empat mata pelajaran yaitu pendidikan jasmani, pendidikan seni, pendidikan keterampilan dan pendidikan sains. Keterampilan psikomotor, yaitu kemampuan yang berkaitan dengan gerak, yaitu yang menggunakan otot seperti lari, melompat, melukis, berbicara, membongkar dan memasang peralatan, dan sebagainya (Mardapi, 2008, p.100). Dalam mata pelajaran IPS, ranah psikomotorik diarahkan pada

beberapa aktivitas fisik yang berkaitan dengan materi pelajaran ilmu-ilmu sosial, misalkan menggambar peta, membuat miniatur candi, melukis tokoh sejarah, bermain peran sejarah dan lainnya.

Kombinasi kemampuan motor atau gerak fisik dan kemampuan kognitif disebut kemampuan *perseptual*. Aktivitas fisik atau gerakan ini harus dilatih agar peserta didik mampu mengembangkan berbagai aktivitas atau gerakan yang paling terampil. Untuk mencapainya peserta didik harus belajar secara sistematis melalui langkah-langkah yang pasti dan benar. Kemampuan pada siswa perlu bimbingan oleh guru agar langkah-langkah dalam beraktivitas lebih tepat dan terarah. Perhatikan gambar pembentukan kompetensi melalui pembelajaran dan pemanfaatannya pada gambar 3 berikut ini.



Gambar 3.

Pembentukan Kompetensi Melalui Pembelajaran dan Pemanfaatannya
Sumber: BPSDMPKMP, (2013: 1)

Pernyataan tentang bentuk penilaian pembelajaran yang telah dibahas tersebut, mengindikasikan bahwa metode penilaian hasil belajar yang relevan digunakan pada mata pelajaran IPS terpadu SMP/MTs Kurikulum 2013 adalah penilaian autentik (*authentic*

asesment). Moore (2009, p.256) menjelaskan penilaian autentik dalam pembelajaran sebagai berikut:

authentic assesment presents students with real-world situations that require them to apply their relevant skill and knowledge. In other words, student apply their skills to authentic tasks and projects. In authentic assessment, students: (1)make oral report, (2)play tennis, (3)write stories and reports, (4)solve math problems that have realworld application, (5)do science experiments, (6)read and interpret literature.

Model Pembelajaran

Model pembelajaran dapat berupa kerangka konseptual yang menggambarkan lingkungan pembelajaran yang meliputi aktivitas pembelajaran, sarana pembelajaran seperti buku mata pelajaran dan media dalam pembelajaran untuk mencapai tujuan tertentu. Ketiga komponen pembelajaran tersebut tidak dapat dipisah-pisahkan, ketiga-tiganya harus diaktifkan secara optimal ketika guru melakukan pembelajaran di kelas. Model pembelajaran ini merupakan contoh atau alternatif yang diturunkan dari teori untuk ditiru.

Model pembelajaran sangat membantu guru dalam pelaksanaan pembelajaran. Guru dapat memilih model pembelajaran, misalnya: model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) atau pembelajaran langsung (*Directive Learning*), model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL), model pembelajaran *Cooperative Learning*, model pembelajar- an Saintifik, model pembelajaran *Quantum Teaching*,

model *Numbered Heads Together*, model *Student Team Achievement Divisions* (STAD), model *Team Game Tournament* (TGT), model JIGSAW (Tim Ahli/*Expert Group*), model KI (Kelompok Investigasi), model *Think-Pair-Share*, model *Mind Mapping* (MM) atau *Concept Mapping* (CM), model *Snowball Throwing* (ST), model Dua Tinggal, Dua Tamu (Duti-Duta), model *Time Token* (Ti.To), model Debat, model *Picture and Picture* (PP), model *Cooperative Integrated Reading and Composition* (CIRC), *Student Facilitator and Expairing* (SFE), *Cooperative Script* (CS), model *Discovery Learning* (Pembelajaran Penemuan), dan model *Role Playing* (Bermain Peran), serta model lainnya. Joyce & Weil (2004, p.4) mengemukakan pengertian model pembelajaran sebagai berikut:

Models of teaching are really models of learning. As we help students aquire information, ideas, skills, values, ways of thinking, and mens of expressing themselves, we are also teaching them how to learn. In fact, the most important longterm outcome of instruction may be the students' increased capabilities to learn more easily and effectively in the future, both because of the knowledge and skill they have acquired and because they have mastered more learning processes.

Pernyataan di atas tersebut mempunyai pengertian bahwa model-model pengajaran sebenarnya juga dapat dianggap sebagai model-model pembelajaran. Saat kita membantu siswa memperoleh informasi, gagasan, skill, nilai, cara berpikir, dan tujuan mengekspresikan diri mereka sendiri,

kita sebenarnya tengah mengajari mereka untuk belajar. Pada hakikatnya, hasil instruksi jangka panjang yang paling penting adalah bagaimana siswa mampu meningkatkan kapabilitas mereka untuk dapat belajar lebih mudah dan lebih efektif pada masa yang akan datang, baik karena pengetahuan dan *skill* yang mereka peroleh maupun karena penguasaan proses belajar yang lebih baik.

Penguatan proses pembelajaran Kurikulum 2013 memuat karakteristik penguatan menggunakan model pendekatan saintifik dan pembelajaran kontekstual melalui mengamati, menanya, mencoba, mengumpulkan dan mengasosiasikan, mengkomunikasikan serta mencipta. Menggunakan komponen ilmu pengetahuan sebagai penggerak pembelajaran untuk semua mata pelajaran tidak hanya pelajaran IPS saja. Menuntun siswa untuk mencari tahu (*discovery learning*), bukan diberi tahu. Mene-kankan kemampuan berbahasa sebagai alat komunikasi, pembawa pengetahuan dan berpikir logis, sistematis, dan kreatif. Keseimbangan antara sikap, keterampilan dan pengetahuan untuk membangun *soft skills* dan *hard skills* dapat tercapai.

Media Pembelajaran

Batasan media dikemukakan oleh beberapa pakar, masing-masing memberikan berbagai pengertian yang beragam tentang media. Pengertian media yang dikemukakan oleh Smaldino & Russel, et.al. (2002, p.9) yaitu:

a medium (plural, media) is a means of communication and source of information. Derived from the Latin word meaning "between," the term refers to anything that carries information between a source and a receiver. Examples include video, television,

diagram, printed materials, computer programs, and instructors. These are considered instructional media when they provide messages with an instructional purpose. The purpose of media is to facilitate communication and learning.

Media, bentuk jamak dari perantara (*medium*), merupakan sarana komunikasi. Berasal dari bahasa Latin *Medium* ("antara"), istilah tersebut merujuk pada apa saja yang membawa informasi antara sebuah sumber dan sebuah penerima. Enam kategori dasar media adalah teks, audio, visual, video, televisi, perakayasa (*manipulative*) (benda-benda), dan orang-orang. Tujuannya untuk memudahkan peserta didik berkomunikasi dalam belajar.

Taksonomi media yang dikemukakan Bretz (Sadiman, Rahardjo, et.al., 2002, pp.20-22) mengidentifikasi ciri-ciri utama media dalam pembelajaran yang dilakukan dalam satuan pendidikan menjadi tiga unsur-unsur pokok yaitu meliputi:

suara, visual dan gerak. Visual sendiri dibedakan menjadi tiga yaitu gambar, garis (*line graphic*) dan symbol 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*).

Dalam proses pembelajaran yang dilakukan seorang pendidik tidak akan melepaskan dari unsur suara, karena unsur ini bermanfaat dalam menjelaskan suatu konsep. Unsur visual bermanfaat untuk menjelaskan berbagai konsep yang berhubungan dengan pancaindera penglihatan, hal ini berguna dalam

menambah wawasan siswa terhadap beberapa materi pelajaran secara nyata (kongkrit). Simbol-simbol yang diciptakan melalui gerak animasi, garis (*line graphic*) dapat menambah wawasan siswa terhadap beberapa penjelasan materi secara nyata. Beberapa komponen tersebut dapat direkam melalui media rekam (*recording*), selanjutnya dapat dikomunikasikan melalui media siar (*telecommunication*).

Selanjutnya, Bretz (Sadiman, Rahardjo, et.al., 2002, p.20) membedakan antara media siar (*telecommunication*) dan media rekam (*recording*) sehingga terdapat delapan klasifikasi media: (1) media audiovisual gerak, (2) media audiovisual diam, (3) media audio semi-gerak, (4) media visual gerak, (5) media visual diam, (6) media semi-gerak, (7) media audio, dan (8) media cetak. Media dapat dimanfaatkan dalam melaksanakan pembelajaran di kelas. Guru dalam memanfaatkan media audiovisual dapat melalui video rekaman, video dalam internet, televisi, film, animasi bersuara dan media audiovisual lainnya.

Media audiovisual merupakan salah satu bentuk improvisasi multimedia yang digunakan secara luas dalam dunia pendidikan pada berbagai tingkatan. Media audiovisual juga telah digunakan pada pendidikan dasar, menengah dan pendidikan di perguruan tinggi. Berbagai teknik dan motivasi dapat digunakan dalam pengembang bahan-bahan pengajaran diantaranya adalah presentasi televisi atau film, humor, permainan yang menantang, dan gambar-gambar atau pencontohan orang yang telah mengalami dalam peristiwa. Pengertian media audiovisual dijelaskan oleh Zaini (2009, pp.99-102) adalah sebagai berikut:

media audiovisual adalah media/alat-alat yang audible artinya dapat didengar dan alat-alat yang visible artinya dapat dilihat. Dalam arti lain media audiovisual adalah alat yang dapat menghasilkan suara dan rupa dalam satu unit. Adapun yang termasuk golongan media audiovisual adalah sebagai berikut: (1)film bersuara,(2)televisi (TV), (3)video cassette atau VCD.

Media audiovisual dengan LCD adalah perangkat yang digunakan sebagai media pembelajaran, yang terdiri atas unit komputer, proyektor dan layar, digunakan sebagai media pembelajaran IPS maupun pelajaran lainnya di kelas, dimaksudkan untuk mempermudah siswa berinteraksi dan mencapai hasil pembelajaran melalui media. Penggunaan media untuk mendukung proses pembelajaran sangat penting peranannya. Kandungan multimedia telah digunakan secara luas dalam semua tingkat pendidikan. Media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi beberapa klasifikasi tergantung dari sudut mana melihatnya. Sanjaya (2008, p.211) membagi media sesuai sifatnya. yaitu:

(1) Media auditif, yaitu media yang dapat didengar saja, atau media yang hanya memiliki unsur suara, seperti radio dan rekaman suara. (2)Media visual, yaitu media yang dapat dilihat saja, tidak mengandung unsur suara. Yang termasuk ke dalam media ini adalah film slide, foto, transparansi, lukisan, gambar, dan berbagai bentuk bahan yang dicetak seperti media grafis. (3)Media audiovisual, yaitu jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar

yang dapat dilihat, seperti rekaman video, berbagai ukuran film, slide suara, dan sebagainya.

Menurut Baugh (Arsyad, 2002, p.9) mengemukakan bahwa perolehan hasil belajar melalui indera pandang (mata) dan indera pendengaran (telinga) sangat menonjol perbedaannya. Kurang lebih 90% hasil belajar seseorang diperoleh melalui indera pandang, dan hanya 5% serta 5% lagi dengan indera lainnya. Raharjo (Rusman, 2012, p.65) dalam penelitiannya menunjukkan bahwa kegiatan belajar mengajar akan lebih efektif dan mudah bila dibantu dengan sarana visual, di mana 11% dari yang dipelajari terjadi lewat indera pendengaran, sedangkan 83% lewat indera penglihatan. Kemampuan daya ingat siswa diperoleh 20% dari apa yang didengar, dan 50% dari pengalaman apa yang telah dilihat dan didengar.

METODE

Penelitian ini termasuk jenis penelitian tindakan kelas (*classroom action research*). Penelitian membahas upaya peningkatan hasil pembelajaran IPS menggunakan media audiovisual pada siswa kelas 7 C SMP Negeri 1 Paliyan Gunungkidul dengan mendeskripsikan data setiap hasil temuan. Data yang dihimpun dikumpulkan dalam bentuk catatan-catatan tentang strategi pembelajaran, langkah-langkah dalam penilaian di kelas, dan ragam materi pembelajaran serta aspek-aspek yang melatar-belakangi siswa dalam belajar IPS menggunakan media audiovisual. Instrumen utama dalam penelitian ini adalah peneliti sendiri, lebih bersifat deskriptif berupa kata-kata.

Pelaksanaan penelitian mulai dilakukan bulan Oktober 2013 sampai dengan akhir bulan Januari 2014, selama lebih kurang 4 bulan berlangsung. Hasil penelitian dan pembahasan disusun laporan bersamaan dengan berlangsungnya penelitian. Hasil temuan yang

telah didapat disusun dalam bentuk laporan hasil dan pembahasan serta analisisnya.

Tempat Penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 1 Paliyan Kabupaten Gunungkidul, Daerah Istimewa Yogyakarta. Penelitian ini dilaksanakan pada kelas 7 C yang sedang menempuh pembelajaran pada semester ganjil tahun pelajaran 2013/2014 melaksanakan uji coba Kurikulum 2013.

Subjek penelitian yaitu siswa kelas 7 SMP Negeri 1 Paliyan Gunungkidul tahun pelajaran 2013/2014. Sedangkan objek penelitian adalah penggunaan media audiovisual sebagai upaya meningkatkan hasil pembelajaran IPS Kurikulum 2013. Subjek penelitian diambil berdasarkan hasil tes awal dan observasi hasil Ujian Tengah Semester (UTS) yang menduduki rata-rata ranking terendah dari kelas lainnya serta pada hasil angket menunjukkan sikap dan motivasi belajar yang rendah. Hasil tes, observasi dan angket tersebut merupakan awal pencarian subjek penelitian untuk dijadikan responden dalam penelitian ini.

Tindakan yang dilakukan oleh guru dalam penelitian ini, dicatat langkah-langkahnya bertahap dalam bentuk siklus pembelajaran di kelas. Jumlah siklus yang telah dilaksanakan terdiri dari 3 siklus pembelajaran. Pelaksanaan penelitian dihentikan sebab hasil penelitian telah mencapai indikator pencapaian kompetensi. Tindakan dalam siklus pembelajaran dilakukan oleh peneliti dan guru mata pelajaran yang mengampu pada kelas 7 C SMP Negeri 1 Paliyan Gunungkidul. Siklus-siklus tersebut terbagi dalam empat tahapan, yaitu: (1) *planning* (perencanaan tindakan); (2) *acting* (tindakan); (3) *observing* (pengamatan); dan (4) *reflecting* (refleksi).

Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

1. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) digunakan teknik pengumpulan data sebagai berikut:

a. Aspek Kognitif, dengan instrumen:

1) Tes Tulis

Teknik tes dalam penelitian ini berupa tes yang dibuat oleh guru. Tes ini digunakan untuk memperoleh data mengenai perkembangan prestasi belajar siswa pada awal penelitian dan pada setiap siklus dengan kompetensi yang dipelajari pada setiap siklus dengan menggunakan media audiovisual. Instrumen yang dipergunakan dalam pelaksanaan tes adalah bentuk tes objektif (pilihan ganda) dan tes esay (uraian).

2) Penugasan.

Teknik penugasan dalam penelitian ini berupa tugas yang harus dikerjakan oleh siswa secara kelompok atau perorangan. Tugas dikerjakan pada waktu kegiatan pembelajaran atau diluar jam pelajaran kemudian dikumpulkan pada pertemuan berikutnya, contohnya: menggambar peta, menggambar benda praaksara, atau mengunduh gambar dari internet. Tugas kelompok dikoordinir oleh satu ketua kelompok dan hasilnya dikumpulkan menjadi satu.

b. Aspek Afektif dan Psikomotor, dengan instrumen:

1) Lembar Observasi

Metode observasi digunakan dalam penelitian ini untuk mengamati dan mengetahui tindakan yang dilakukan guru saat menerapkan penggunaan media audiovisual dan aktivitas belajar siswa sebagai pengaruh atas tindakan yang dilakukan guru. Alat yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah lembar observasi terstruktur. Instrumen yang digunakan berupa

pertanyaan tertulis (angket) dan pertanyaan lisan dengan memanfaatkan catatan hasil observasi serta pengamatan.

2) Tes Praktik

Teknik tes praktik dipergunakan untuk menggali kemampuan siswa pada aspek psikomotorik. Contohnya menggambar peta, keterampilan presentasi, atau mengemukakan pendapat dalam diskusi. Hasil data dalam lembar observasi dan hasil karya siswa.

c. Dokumentasi

Dalam penelitian ini teknik dokumentasi digunakan untuk memperoleh data-data tertulis tentang daftar nama siswa, catatan harian, daftar nilai dan data yang lain yang akan digunakan untuk kepentingan penelitian. Daftar ini memuat tentang perkembangan nilai IPS siswa sebelum menggunakan media audiovisual, serta identitas siswa. Daftar ini digunakan untuk menentukan peringkat dan skor dasar sebelum pelaksanaan tindakan, selanjutnya skor dasar akan digunakan sebagai nilai standar untuk mengukur keberhasilan pelaksanaan perbaikan pembelajaran pada siklus I, selanjutnya nilai siklus I dijadikan skor dasar pada pelaksanaan siklus II dan seterusnya. Alat yang dipergunakan dalam kegiatan ini adalah kamera *handpone* Nokia Asha 310 dan catatan observasi serta catatan tertulis digunakan untuk dokumentasi hasil wawancara dan observasi yang dilakukan kepada siswa.

2. Validitas dan Reliabilitas Instrumen

Validasi instrumen dilakukan untuk menjaga keabsahan data hasil penelitian yang dilakukan selama proses penelitian. Validasi dilakukan oleh ahli yang berkompeten dan

mempunyai latar belakang keilmuan yang relevan untuk menjaga validitas data hasil penelitian. Anderson (2003, p.11) mengemukakan bahwa: "*validity is the extent to which the information obtained from an assessment instrument (e.g., test) or method (e.g., observation) enables you to accomplish for which the information was collected*".

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil observasi dan pengamatan dari seluruh siswa kelas 7 berjumlah 191 siswa pada Ulangan Tengah Semester Ganjil 2013/2014 diperoleh rata-rata nilai 6,84 dan nilai rata-rata terendah berada pada kelas 7C dengan jumlah perolehan rata-rata kelas 6,31. Sedangkan nilai rata-rata kelas tertinggi berada pada kelas 7A dengan perolehan rata-rata 7,82.

Hasil observasi, tes awal dan angket sikap dan motivasi belajar IPS pada kelas 7 tahun ajaran 2013/2014 yang telah diperoleh, dipergunakan sebagai dasar dalam menentukan responden dalam penelitian ini yaitu pada kelas 7C yang seharusnya mendapatkan tindakan kelas. Responden penelitian kelas 7C pada tes awal memperoleh nilai rata-rata terendah yaitu 44,22, skor angket juga menunjukkan skor paling rendah yaitu sikap siswa rata-rata 3,12 (77,89%) dan motivasi belajar IPS siswa rata-rata 3,09 (77,23%). Kelas 7C menjadi *subjek matter* dalam penelitian tindakan kelas yang menghasilkan data bermanfaat untuk memberikan *input* rencana kebijakan pembelajaran IPS terpadu SMP/MTs Kurikulum 2013.

Data hasil tes awal dan angket sikap dan motivasi belajar IPS kelas 7C, disertai pengamatan terhadap proses pembelajaran IPS di kelas yang dilakukan

oleh guru mata pelajaran IPS sebelum dilakukan tindakan. Hasil pengamatan terhadap proses pembelajaran menunjukkan situasi kegiatan belajar mengajar sebagai berikut:

(1) materi pelajaran IPS yang dibahas belum menampilkan konsep pembelajaran IPS terpadu sesuai kompetensi inti dan kompetensi dasar pada pedoman Kurikulum 2013; (2) penggunaan media pembelajaran belum menunjukkan kompetensi yang sesuai pada tema pokok pembelajaran; (3) media audiovisual yang sering digunakan masih dipahami oleh siswa kurang jelas dan kurang spesifik; (4) pengelolaan waktu yang tersedia belum menunjukkan efektivitas dan efisiensi dalam kegiatan belajar mengajar; (5) dalam menerapkan model pendekatan saintifik dan pembelajaran kontekstual belum tampak secara jelas.

Kondisi siswa sebelum tindakan penelitian dan ketika di dalam kelas sedang mengikuti pembelajaran IPS, antara lain menunjukkan situasi dan kondisi siswa dalam belajar yaitu, sebagai berikut:

(1) rerata nilai Ujian Tengah Semester (UTS) paling rendah yaitu 6,31, rerata hasil tes awal juga menunjukkan angka terendah yaitu 44,22; (2) rerata sikap dan motivasi belajar IPS paling rendah ditunjukkan pada hasil angket siswa sebelum tindakan yaitu 3,12 dan 3,09; (3) pada proses pembelajaran siswa belum menunjukkan sikap kritis, kreatif dan logis serta sistematis; (4) dalam berdiskusi di kelas belum tampak siswa mengajukan pertanyaan dan merangkum hasil diskusi; (5) masih tampak beberapa siswa tidak memperhatikan tayangan media pembelajaran yang disampaikan guru mata pelajaran.

Berdasarkan keadaan sebelum dan sesudah tindakan penelitian terhadap pembelajaran menggunakan media audiovisual, telah terjadi peningkatan

proses dan hasil pembelajaran. Pengamatan dan refleksi pada setiap siklus yaitu siklus kesatu sampai siklus ketiga terdapat beberapa kecenderungan positif dan negatif dalam proses pembelajaran. Beberapa data yang telah didapatkan pada setiap siklus penelitian tindakan kelas dibahas berikut ini.

Guru

Kegiatan tindakan pembelajaran yang telah dilakukan, masing-masing tindakan pembelajaran terdapat peningkatan perbaikan rata-rata skor 0,077 dengan persentase rata-rata skor 1,66%. Motivasi guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran didukung beberapa komponen. Komponen pendukung berasal dari fasilitas, media dan model pembelajaran yang diterapkan. Motivasi dapat berpengaruh pada kualitas dan hasil belajar siswa.

Tabel 1.

Peningkatan Pelaksanaan Pembelajaran IPS

pada Tindakan Siklus Penelitian

No.	Tindakan	Meningkat	
1.	Siklus I.1	Siklus I.2	
Rerata	3,23	3,35	0,12
Persentase	80,77 %	83,65 %	2,88 %
2.	Siklus I.2	Siklus II	
Rerata	3,35	3,38	0,03
Persentase	83,65 %	84,62 %	0,97 %
3.	Siklus II	Siklus III	
Rerata	3,38	3,46	0,08

Persentase	84,62 %	86,54 %	1,92 %
Rerata Kenaikan			0,077 1,66 %

Sumber data: Diolah dari observasi aktivitas guru dalam pembelajaran

Siswa

Kegiatan tindakan pembelajaran yang dilakukan, diobservasi oleh observer pada masing-masing tindakan siklus pembelajaran terdapat peningkatan perbaikan rata-rata skor 0,137 dengan persentase rata-rata 4,17% (lihat tabel 2). Hal ini merupakan realisasi langkah positif yang telah dilakukan guru dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa pada kegiatan tindakan pembelajaran selama penelitian. Aktivitas siswa dalam belajar merupakan kunci utama dalam meningkatkan hasil belajar.

Tabel 2.

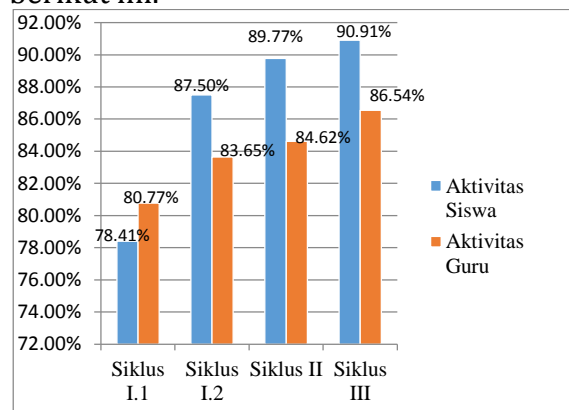
Peningkatan Aktivitas Belajar IPS Siswa pada Tindakan Siklus Penelitian

No.	Tindakan		Meningkat
1.	Siklus I.1	Siklus I.2	
Rerata	3,23	3,5	0,27
Persentase	78,41 %	87,50 %	9,09 %
2.	Siklus I.2	Siklus II	
Rerata	3,5	3,59	0,09
Persentase	87,50 %	89,77 %	2,27 %

3.	Siklus II	Siklus III	
Rerata	3,59	3,64	0,05
Persentase	89,77 %	90,91 %	1,14 %
Rerata Kenaikan			0,137 4,17 %

Sumber data: Diolah dari observasi aktivitas keterlibatan siswa dalam belajar

Variabel yang menjadi fokus dalam penelitian yaitu aktivitas guru dalam pembelajaran, aktivitas siswa dalam pembelajaran dan hasil belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran. Ketiga variabel tersebut, dari siklus kesatu, kedua dan ketiga selalu mengalami peningkatan rata-rata skor. Penjelasan gambaran kongkrit peningkatan variabel-variabel kualitas pembelajaran selama dalam pelaksanaan tindakan penelitian kelas dapat dicermati dalam gambar 4 berikut ini.



Gambar 4. Histogram Aktivitas Guru dan Siswa dalam Pembelajaran

Aktivitas guru dalam pelaksanaan pembelajaran dan aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran menentukan hasil belajar. Semakin tinggi aktivitas guru dalam pembelajaran dan aktivitas

siswa dalam mengikuti pembelajaran, maka semakin meningkat hasil belajar yang diperoleh siswa sehingga kualitas belajar mengalami peningkatan.

Hasil Belajar Kognitif

Hasil belajar kognitif siswa selama mengikuti tindakan pembelajaran pada siklus kesatu, kedua dan ketiga, akumulasi rata-rata skor dan persentase ketuntasan dapat dicermati pada tabel 3 berikut ini.

Tabel 3.
Akumulasi Rata-rata Tes Hasil Belajar Kognitif dan Ketuntasan Belajar Siswa

No.	Aspek	Tes Awal	Siklus			Rerata
			Kesatu	Kedua	Ketiga	
1.	Rata-rata	44,2	63,28	69,38	71,25	66,33
2.	Ketuntasan	43,75 %	68,75 %	78,13 %	71,25 %	63,54 %

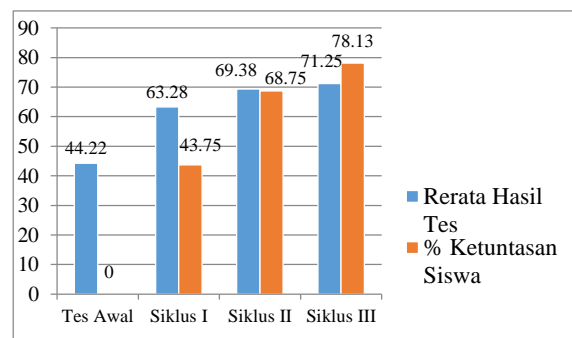
Akumulasi tersebut di atas, jika kita bandingkan antara siklus kesatu, kedua dan ketiga masing-masing terjadi peningkatan hasil belajar siswa. Peningkatan hasil belajar yang diperoleh siswa yaitu rata-rata skor *postest* maupun persentase ketuntasan belajar, data tersebut dapat dilihat pada tabel 4 berikut ini.

Tabel 4.
Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Siswa

No.	Tindakan	Meningkat
1.	Siklus I	Siklus II
Rerata	63,28	69,38
Ketuntasan	43,75 %	68,75 %
2.	Siklus II	Siklus III
Rerata	69,38	71,25
Ketuntasan	68,75 %	78,13 %
Rerata Kenaikan		17,19 %

Sumber data: Diolah dari hasil tes kognitif siswa

Penggunaan media audiovisual dalam pembelajaran mampu meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar kognitif mengalami peningkatan pada setiap siklus. Peningkatan kenaikan dapat dicermati pada gambar 5 berikut ini.



Gambar 5.

Histogram Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Siswa

Tindakan pembelajaran pada penelitian ini secara keseluruhan menunjukkan bahwa, penggunaan media audiovisual dalam pembelajaran dapat

meningkatkan kualitas pembelajaran ditinjau dari aspek aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar.

Hasil Belajar Afektif

Hasil belajar afektif siswa selama tindakan pembelajaran pada siklus kesatu, kedua dan ketiga, akumulasi rata-rata skor dan persentase ketuntasan dapat dicermati pada tabel 5 ini.

Tabel 5.

Akumulasi Rata-rata Hasil Belajar Afektif dan Ketuntasan Belajar Siswa

No.	Aspek	Siklus			Rerata
		Kesatu	Kedua	Ketiga	
1.	Rata-rata	3,13	3,16	3,35	3,21
2.	Ketuntasan	78,2 2 %	79,1 0 %	83,6 9 %	80,3 4 %

Berdasarkan akumulasi rata-rata hasil belajar afektif dan ketuntasan belajar siswa tersebut di atas, jika kita bandingkan antara siklus kesatu, kedua dan ketiga masing-masing terjadi peningkatan. Peningkatan tersebut dapat dilihat pada tabel 6 berikut ini.

Tabel 6.

Peningkatan Hasil Belajar Afektif Siswa

No.	Tindakan	Meningkat	
1.	Siklus I	Siklus II	
Rerata	3,13	3,16	0,03
Persen tase	78,22 %	79,10 %	0,88 %
2.	Siklus II	Siklus III	
Rerata	3,16	3,35	0,19

Persen tase	79,10 %	83,69 %	4,59 %
			0,11
Rerata Kenaikan			2,74 %

Sumber data: Diolah dari observasi hasil belajar afektif.

Hasil Belajar Psikomotor

Hasil belajar psikomotor siswa selama tindakan pembelajaran pada siklus kesatu, kedua dan ketiga, akumulasi rata-rata skor dan persentase ketuntasan dapat dicermati pada tabel 7 berikut ini.

Tabel 7.

Akumulasi Rata-rata Hasil Belajar Psikomotor dan Ketuntasan Belajar Siswa

No.	Aspek	Siklus			Rerata
		Kesatu	Kedua	Ketiga	
1.	Rata-rata	3,00	3,17	3,23	3,13
2.	Ketuntasan	75,1 0%	79,2 0%	80,7 6%	78,3 5%

Berdasarkan pada akumulasi rata-rata hasil belajar psikomotor dan ketuntasan belajar siswa di atas, rata-rata hasil belajar psikomotor dan ketuntasan belajar siswa jika kita bandingkan antara siklus kesatu, kedua dan ketiga masing-masing terjadi peningkatan. Peningkatan rata-rata hasil belajar psikomotor dan ketuntasan belajar siswa tersebut dapat dilihat pada tabel 8 berikut ini.

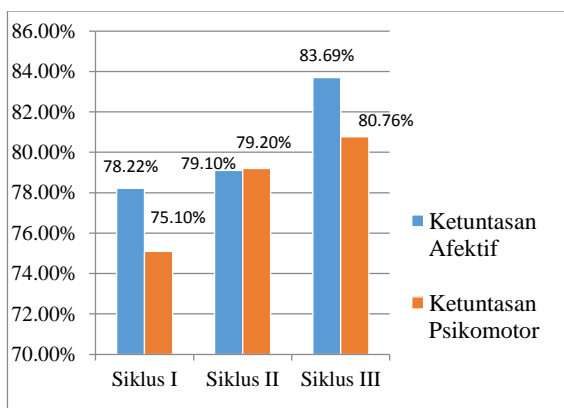
Tabel 8.

Peningkatan Hasil Belajar Psikomotor Siswa

No.	Tindakan	Meningkat	
1.	Siklus I	Siklus II	
Rerata	3,00	3,17	0,17
Persentase	75,10 %	79,20 %	4,10 %
2.	Siklus II	Siklus III	
Rerata	3,17	3,23	0,06
Persentase	79,20 %	80,76 %	1,56 %
			0,12
	Rerata Kenaikan		2,83 %

Sumber data: Diolah dari observasi hasil belajar psiko- motor.

Penggunaan media audiovisual dalam pembelajaran mampu meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar mengalami peningkatan pada setiap siklus. Begitu pula pada aspek belajar afektif dan psikomotor mengalami kenaikan dengan distribusi peningkatan kenaikan digambarkan pada gambar 6 berikut ini.



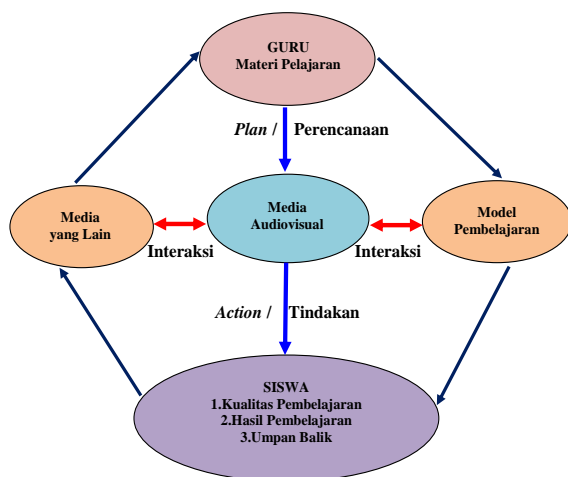
Gambar 6.

Histogram Peningkatan Hasil Belajar Afektif dan Psikomotor Siswa Metode Pembelajaran

Penerapan metode pembelajaran kontekstual dan saintifik Kurikulum 2013

dalam pelaksanaan tindakan pembelajaran pada setiap siklus, masih menunjukkan kelemahan dan kekurangannya. Guru perlu meningkatkan pemahaman mendalam terhadap model pendekatan tersebut. Siswa dalam berinteraksi dengan guru selama tindakan pembelajaran berlangsung sering mengalami hambatan. Sebagai contoh: malu bertanya, enggan mengemukakan pendapat, kurang komunikatif dan lainnya. Usaha untuk mengatasi masalah tersebut dilakukan dengan menggunakan model pendekatan yang lain, misalkan dengan menerapkan model pembelajaran penemuan.

Pada penelitian tindakan kelas ini, model pembelajaran kontekstual dan saintifik dipadu dengan penggunaan media audiovisual dan media yang lain. Dalam proses tindakan pembelajaran keduanya saling berinteraksi dan saling membantu satu sama lain. Cara ini ditempuh selain berguna untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa, diharapkan merupakan langkah-langkah atau strategi pembaharuan dalam pembelajaran. Esensi utama dalam penelitian tindakan kelas selain meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa, merupakan langkah-langkah guru dalam memperbaiki pelaksanaan pembelajaran IPS di kelas. Bagan konsep tindakan pembelajaran sebagaimana dijelaskan diatas, digambarkan sketsa alur tindakan pembelajaran pada gambar 7 berikut ini.



Gambar 7.

Bagan Konsep Siklus Tindakan
Pembelajaran
Menggunakan Media Audiovisual

Media Audiovisual

Tindakan penelitian kelas menggunakan media audiovisual dalam pembelajaran pada siklus kesatu, kedua dan ketiga, penggunaan media audiovisual telah sesuai dengan kajian teori bab II. Menurut Baugh (Arsyad, 2002, p.9) membahas perolehan hasil belajar melalui indera pandang (mata) dan indera pendengaran (telinga) sangat menonjol perbedaannya. Terbukti hasil belajar siswa mencakup aspek kognitif, aspek afektif dan aspek psikomotor meningkat. Kenyataan tersebut mengindikasikan bahwa media audiovisual tepat digunakan dalam setiap pembelajaran di kelas.

Media audiovisual dalam proses pembelajaran di kelas selama tindakan penelitian ditanggapi oleh siswa positif. Dari siswa sejumlah 32 menjawab 15 butir pertanyaan angket tanggapan dengan perolehan rata-rata skor 3,15 kategori baik dan rata-rata persentase 78,65%. Hasil angket tanggapan siswa tersebut, dipertegas dengan hasil wawancara kepada sembilan siswa yang

dipilih secara acak. Kesembilan siswa tersebut memberikan apresiasi terhadap pelaksanaan tindakan pembelajaran, yaitu tujuh siswa memberikan jawaban tanggapan terhadap media audiovisual mudah dan menarik digunakan dalam pembelajaran, dua siswa lain menjawab kesulitan dan tidak jelas apa yang disampaikan dalam media audiovisual tersebut.

Permasalahan tersebut, guru perlu memperhatikan tindak lanjut proses tindakan pembelajaran dengan media yang lain. Media audiovisual yang telah sering dimanfaatkan dalam proses pembelajaran di kelas menjadi penting dan menarik untuk dikembangkan, dipelajari, dimanfaatkan dan diteliti baik kualitas isi, konsep dan ide-idenya.

SIMPULAN

Penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan di SMP Negeri 1 Paliyan Gunungkidul sebanyak tiga siklus dapat disimpulkan berikut ini. Penggunaan media audiovisual dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa tercermin dalam setiap pelaksanaan *posttest* terdapat kenaikan rata-rata tes hasil belajar siswa. Kenaikan tes hasil belajar kognitif siswa tersebut, yaitu pada tes awal sebelum tindakan rata-rata skor 44,22 tidak ada siswa yang mencapai ketuntasan minimal. Tindakan siklus I rata-rata skor siswa 63,28 dengan ketuntasan belajar 43,75%, siklus II naik menjadi rata-rata skor 69,38 dengan ketuntasan belajar 68,75%, dan pada tindakan siklus III naik menjadi rata-rata 71,25 dengan ketuntasan belajar siswa mencapai 78,13%.

Peningkatan hasil belajar aspek kognitif tersebut, diikuti peningkatan hasil belajar aspek afektif dengan kategori sangat baik yaitu rata-rata skor 3,35 dengan pencapaian ketuntasan belajar 83,69%; peningkatan aspek psikomotor dengan kategori baik rata-rata skor 3,23 dengan pencapaian

ketuntasan belajar 80,76%. Hasil belajar yang telah dicapai siswa belum menunjukkan rata-rata skor maksimal 100%, di antara penyebabnya adalah siswa belum terbiasa menggunakan media audiovisual dalam pembelajaran di kelas; pembelajaran terpadu merupakan fenomena baru yang dihadapi oleh siswa. Media audiovisual dalam pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien jika digunakan dalam kontinuitas, meliputi kurun waktu satu semester. Mengacu pada data di atas, hasil belajar siswa pada ranah kognitif telah mencapai kriteria ketuntasan belajar minimal yaitu 75% dari jumlah siswa telah mencapai nilai rata-rata 70. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media audiovisual mampu meningkatkan kualitas dan hasil belajar siswa pada kelas 7C SMP Negeri 1 Paliyan Gunungkidul tahun pelajaran 2013/2014.

Peneliti mengusulkan beberapa saran kepada sekolah dan guru khusus materi pelajaran IPS dan guru lainnya sebagai berikut:

1. Sekolah dan *stakeholder* merupakan komponen penting dalam berinteraksi dengan siswa dan wali murid. Kesiapan untuk menyongsong pelaksanaan Kurikulum 2013 diperlukan kecakapan dalam penggunaan media yang lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa selama pembelajaran di kelas.
2. Guru diharapkan mampu mengembangkan dan memahami berbagai media pembelajaran. Media audiovisual, merupakan salah satu diantara berbagai media yang harus dimengerti dan dikembangkan untuk pembelajaran di sekolah. Menggunakan media audiovisual dalam pelajaran menambah kualitas dan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep materi IPS terpadu Kurikulum 2013.
3. Siswa dalam mengikuti pembelajaran di kelas menjadi peka terhadap

kejadian-kejadian alam lingkungannya. Untuk itu, guru perlu meningkatkan aktivitas pembelajaran agar hasil belajar siswa mengalami peningkatan yang lebih tinggi.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih penulis ucapkan kepada rekan-rekan guru pada SMP Negeri 1 Paliyan Gunungkidul Daerah Istimewa Yogyakarta, terutama guru-guru IPS, yang telah memberikan dukungan moral dan semangat. Kami juga mengucapkan terima kasih kepada para informan yang terlibat dalam penelitian ini. Terima kasih kepada redaksi yang telah mempublikasikan artikel hasil penelitian ini sehingga penelitian ini dapat dibaca oleh berbagai kalangan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Bloom, B.S. et.al. 1979. *Taxonomy of Educational Objectives, The Classification Of Educational Goals (Rev.ed.)*. London: Longman Group Ltd.
- BPSDMPKPMP. 2013. *Pola Pikir Guru (Dan Siswa) Dalam Pembelajaran Berbasis Kurikulum 2013*. Jakarta: BPSDM- PKPMP.
- Depdiknas. 2003. *Undang-undang RI Nomor 20, Tahun 2003, Tentang Sistem Pendidikan Nasional*.
- Dirjen Dikdas. 2013. *Presentasi Powerpoint*. Kemdikbud: Direktorat Pembinaan SMP.

- Djohar. 2006. *Pengembangan Pendidikan Nasional Menyongsong Masa Depan*. Yogyakarta: CV Grafika Indah.
- Hasan, Said Hamid. 2013. Oktober 14-no.68). Perwara Dinamika: Pendidikan IPS nasib IPS di kurikulum 2013, 41.
- Joyce, B.& Weil, M. 2004. *Models of Teaching*. Boston, MA: Pearson Education.
- Kemdikbud. 2013. *Lampiran IV Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan (Permendikbud) Nomor 81 A Tahun 2013, Tentang Standar Penilaian Pendidikan*.
- _____. 2013. *Draf Panduan Penilaian SMP Kurikulum 2013 Kompetensi Sikap, Pengetahuan Dan Keterampilan v-21 Agustus 2013*. Jakarta: Ditjen Dikdas Direktorat Pembinaan SMP.
- Mardapi, D. 2008. *Teknik Penyusunan Instrumen Tes Dan Nontes*. Yogyakarta: Mitra Cendikia.
- Moore, K.D. 2009. *Effective Instructional Strategies (Second Edition)*. Los Angeles: Sage Publication.
- Naim, N. 2011. *Menjadi Guru Inspiratif*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Nasution, S. 2005. *Berbagai Pendekatan Dalam Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- NCSS. 2013. *National Curriculum Standards For Social Studies: Chapter 2—The Themes Of Social Studies*. Diunduh pada 18 Desember 2013 dari <http://www.social-studies.org/standards/strands>.
- Peraturan Pemerintah RI Nomor 32 Tahun 2013, *Tentang: Revisi PP Nomor 19 Tentang Standar Nasional Pendidikan*.
- Rusman, Kurniawan, D., Rivana, C. 2012. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sadiman, A.S., Rahardjo, R. et.al. 2002. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan Dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sanjaya. 2008. *Perencanaan Dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Smaldino, S.E., Russel, J.D. et.al. 2002. *Instructional Teknologi And Media For Learning*. Haboken: Pearson Education.
- Somantri, Muhammad Nukman. 2001. *Menggagas Pembaharuan Pendidikan IPS*. Dedi Supriyadi dan Rohmat Mulyana (ed). Bandung: PPS-FPIPS UPI dan PT. Remaja Rosda Karya.
- Sudjana, N. 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- _____. 2012. *Penilaian hasil proses belajar mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sukmadinata, N.S. 2005. *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Suryabrata, S. 2012. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Zaini, M. 2009. *Pengembangan kurikulum*. Yogyakarta: Teras.