

JIPSINDO

Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia

**Pengembangan Media Pembelajaran IPS Terpadu
Berbasis Audiovisual**

Supardi, Anik Widiastuti, Saliman

**Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPS Materi Vulkanisme Melalui Media
Maket Bubur Kertas Siswa Kelas VII A SMP N 2 Ngemplak Semester 1 Tahun
Pelajaran 2013/2014**

Tri Worosetyaningsih

**Muatan Nilai-Nilai Karakter Melalui Permainan Tradisional
di PAUD Among Siwi, Panggunharjo, Sewon, Bantul**

Sudrajat, Taat Wulandari, Agustina Tri Wijayanti

**Keefektifan Metode Klarifikasi Nilai Dalam Meningkatkan Karakter Siswa
Pada Mata Pelajaran PKn**

Ari Wibowo

***Tracer Study* Jurusan Pendidikan IPS Pemetaan dan Identifikasi
Keterserapan di Dunia Kerja Lulusan**

**Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Yogyakarta
Tahun 2014**

Saliman, Satriyo Wibowo, Supardi

Diterbitkan oleh:

**Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Yogyakarta
Bekerjasama dengan Himpunan Sarjana Pendidikan Ilmu-Ilmu
Sosial Indonesia (HISPISI)**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN IPS TERPADU
BERBASIS AUDIOVISUAL**

Supardi,
Anik Widiastuti,
Saliman

Pendidikan IPS Fakultas Ilmu Sosial UNY
Email : anikwidiastuti@uny.ac.id. Hp. 085213323505

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran IPS terpadu yang berorientasi pada produk. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP Darul Hikmah Pakem Sleman Yogyakarta. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik kuesioner/angket. Data yang diperoleh dari angket yang berupa data kuantitatif diolah dengan teknik analisis data kuantitatif. Pengolahan data kuantitatif dalam penelitian ini menggunakan statistik deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media audio visual dalam pembelajaran IPS untuk siswa SMP kelas VII dengan tema “Antara Borobudur dan Prambanan” dinyatakan baik sehingga layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Hal ini ditunjukkan dengan penilaian isi dan aspek kebahasaan oleh ahli materi dengan rerata skor masing-masing 3,5 dan 3,5 pada kategori “baik”, aspek tampilan dan pemrograman oleh ahli media masing-masing memiliki rerata skor 3,40 dan 3,00 pada kategori “cukup”. Hasil uji keterbacaan siswa terhadap media audio visual mendapatkan respon positif dari siswa yang ditunjukkan dengan skor terendah 3,0 pada kategori “cukup” dan skor tertinggi 4,3 pada kategori “sangat baik”.

Kata kunci : pengembangan media, IPS Terpadu

Abstract

This research aims to develop an integrated social studies instructional media oriented to products. The subjects research were students of class VII SMP Darul Hikmah, Sleman, Yogyakarta. The techniques data collecting use questionnaire. The data obtained from the questionnaire in the form of quantitative data processed by quantitative data analysis. Processing of quantitative data using the descriptive statistics. The results show that the development of audio-visual media in teaching of social studies to junior high school students of class VII with the theme "Between Borobudur and Prambanan" declared good so worthy to be used in learnings. Its indicate by the content and aspects of language assessment by experts of material with a mean score of the respective 3.5 and 3.5 in the category of "good", aspects of the display and programming by media experts each had a mean score of 3.40 and 3,00 in the category of "enough". Readability test results of students to audio-visual media to get positive response from students indicated by the lowest score 3.0 in the category "sufficient" and the highest score of 4.3 in the category of "very good".

Keywords: media development, social-studies integrated

Pendahuluan

Pesatnya perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) mempengaruhi berbagai segi kehidupan manusia, salah satunya dalam bidang pendidikan. Dunia pendidikan saat ini semakin berkembang, berbagai macam pembaharuan dilakukan agar dapat meningkatkan kualitas dan kuantitas pendidikan. Untuk meningkatkan kualitas pendidikan diperlukan berbagai terobosan, baik dalam pengembangan kurikulum, inovasi pembelajaran, dan pemenuhan sarana prasarana pendidikan. Guru dituntut untuk membuat pembelajaran menjadi lebih inovatif yang mendorong siswa dapat belajar secara optimal baik didalam belajar mandiri maupun didalam pembelajaran dikelas.

Ketercapaian tujuan pembelajaran dipengaruhi oleh berbagai aspek, antara lain aspek guru, siswa, ketersediaan sarana-prasarana, penggunaan sumber belajar yang variatif, penerapan

metode pembelajaran yang tidak monoton, serta penggunaan media yang menarik. Kemajuan jaman yang diiringi oleh kecanggihan teknologi mendukung penggunaan media yang bervariasi dalam pembelajaran. Permasalahan yang sering muncul dalam pembelajaran adalah adanya keterbatasan ketrampilan guru untuk menggunakan media, keterbatasan sarana prasarana yang tersedia di sekolah, dan juga keterbatasan ketersediaan media pembelajaran itu sendiri. Pembelajaran pada dasarnya adalah proses komunikasi yang dilakukan untuk penyampaian informasi dari guru kepada siswa, oleh karena itu media pembelajaran menempati posisi penting sebagai salah satu sistem pembelajaran, termasuk dalam pembelajaran IPS. Mata pelajaran IPS merupakan mata pelajaran integrasi dari mata pelajaran Sejarah, Geografi, dan Ekonomi serta mata pelajaran ilmu sosial lainnya (Sapriya, 2009: 7).

Pendidikan IPS untuk tingkat sekolah bisa diartikan sebagai:

- (1) Pendidikan IPS yang menekankan pada tumbuhnya nilai-nilai kewarganegaraan, moral ideologi negara dan agama;
- (2) Pendidikan IPS yang menekankan pada isi dan metode berpikir ilmunan sosial;
- (3) pendidikan IPS yang menekankan pada *reflective inquiry*;
- dan (4) Pendidikan IPS yang mengambil kebaikan-kebaikan dari butir 1, 2, 3, di atas (Muhammad Numan Somantri, 2001: 44).

Groos (Sekar Purbarini Kawuryan, 2008: 24) bahwa tujuan utama pembelajaran IPS adalah untuk melatih siswa bertanggung jawab sebagai warga negara yang baik. Dalam UU No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, dijelaskan bahwa IPS merupakan bahan kajian yang wajib dimuat dalam kurikulum pendidikan dasar dan menengah yang antara lain mencakup ilmu bumi, sejarah, ekonomi, kesehatan dan lain sebagainya yang dimaksudkan untuk mengembangkan

pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis peserta didik terhadap kondisi sosial masyarakat (penjelasan pasal 37).

Ilmu Pengetahuan Sosial sebagai bahan kajian merupakan *subject matter* yang dapat dikemas menjadi satu atau beberapa mata pelajaran atau diintegrasikan dengan bahan kajian lain sesuai dengan kebutuhan pendidikan. IPS sebagai salah satu mata pelajaran yang membahas dinamika permasalahan sosial memerlukan dukungan media yang dapat mengungkap aspek-aspek tersebut. Pembelajaran yang didukung media yang menarik dapat meningkatkan ketertarikan siswa dan dapat memperlancar ketercapaian tujuan pembelajaran IPS di SMP. Sayangnya, guru-guru IPS SMP masih banyak yang tidak menggunakan variasi media dalam mengajar, yang penting menyampaikan materi. Media yang paling sering dipakai oleh guru adalah LKS. Padahal pembahasan materi IPS yang banyak konsep-konsepnya dan bersifat abstrak membutuhkan visualisasi untuk mempermudah siswa memahami materi yang disampaikan guru. Salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk mempermudah penyampaian materi adalah penggunaan media pembelajaran yang tepat.

Media Pembelajaran

Menurut Haryanto (2012: 1) media merupakan segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan pebelajar, sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Dalam pembelajaran IPS diperlukan media pembelajaran IPS. Media pembelajaran IPS adalah perantara dalam menyampaikan pembelajaran IPS yang dapat berupa buku, film, video dan sebagainya. Anderson (Mawardi, 2012: 1) mengelompokkan media menjadi 10 golongan sebagai berikut:

No	Golongan Media	Contoh dalam Pembelajaran
I	Audio	Kaset audio, siaran radio, CD, telepon
II	Cetak	Buku pelajaran, modul, brosur, leaflet, gambar
III	Audio-cetak	Kaset audio yang dilengkapi bahan tertulis
IV	Proyeksi visual diam	<i>Overhead transparansi (OHT)</i> , Film bingkai (<i>slide</i>)
V	Proyeksi Audio visual diam	Film bingkai (<i>slide</i>) bersuara
VI	Visual gerak	Film bisu
VII	Audio Visual gerak,	film gerak bersuara, video/ <i>VCD</i> , televisi
VIII	Obyek fisik	Benda nyata, model, specimen
IX	Manusia dan lingkungan	Guru, Pustakawan, Laboran
X	Komputer	<i>CAI (Computer Assisted Instructional</i> =Pembelajaran berbantuan komputer), <i>CMI (Computer Managed Instructional)</i> .

Proses pembelajaran saat ini banyak mengalami perubahan dari metode ceramah dengan media papan tulis dan buku menjadi lebih interaktif dengan media pembelajaran yang beragam. Pemanfaatan media pendidikan diharapkan mampu mencapai tujuan pendidikan dan peningkatan kualitas pembelajaran. Ada beberapa jenis media pembelajaran yang biasa digunakan dalam proses pembelajaran.

Penggunaan media diharapkan dapat menarik perhatian siswa sehingga siswa memusatkan pikirannya dan terdorong untuk terlibat dalam kegiatan pembelajaran IPS di kelas. Cakupan materi IPS yang sangat luas membuat guru mengejar ketuntasan penyampaian materi, yang dampaknya pembelajaran IPS di SMP hanya sekedar transfer ilmu dari guru kepada siswa tanpa memperhatikan kebermaknaan pembelajaran tersebut bagi diri

siswa dan kehidupannya. Akhirnya materi yang diterima tidak bertahan lama dalam ingatan siswa.

Banyak guru yang mengalami kesulitan untuk menuntaskan penyampaian materi, padahal sebenarnya materi dapat divisualisasi menggunakan suatu media. Terdapat berbagai jenis media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru. Menurut Rudy Brets (Muwardi, 2012: 1), ada 7 (tujuh) klasifikasi media, yaitu :

1. Media audio visual gerak, seperti : Film bersuara, film pada televisi, Televisi dan animasi.
2. Media audio visual diam, seperti: slide.
3. Audio semi gerak, seperti: tulisan bergerak bersuara.
4. Media visual bergerak, seperti: film bisu.
5. Media visual diam, seperti: slide bisu, halaman cetak, foto.
6. Media audio, seperti: radio, telephon, pita audio.
7. Media cetak, seperti: buku, modul.

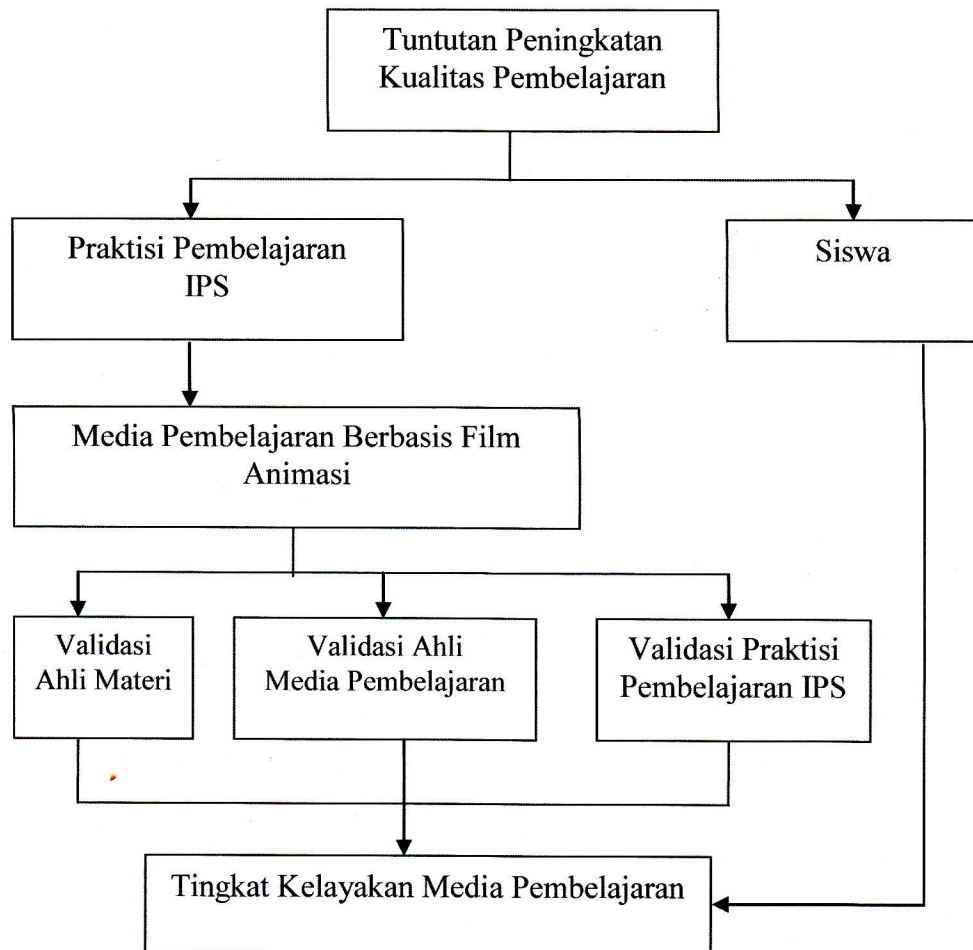
Terdapat berbagai jenis media seperti yang telah diungkapkan di atas, akan tetapi media pembelajaran IPS yang tersedia jumlahnya sangat terbatas. Oleh karena itu, dibutuhkan pengembangan media pembelajaran IPS. Pengembangan media pembelajaran yang akan dilakukan berupa media pembelajaran IPS berbasis audiovisual.

Menurut Tim Pengembangan MKDP Kurikulum dan Pembelajaran (2009: 150), media audio – visual adalah media dengan kombinasi audio dan visual, atau biasa disebut media pandang dan dengar. Dengan menggunakan media ini, penyajian bahan ajar kepada para siswa akan semakin lengkap dan optimal. Selain itu dengan media ini, dalam batas – batas tertentu dapat menggantikan peran tugas guru. Dalam hal ini, guru tidak selalu berperan sebagai penyaji materi (*teacher*) tetapi karena penyajian

materi bisa digantikan oleh media, maka peran guru bisa beralih menjadi fasilitator belajar, yaitu memberikan kemudahan bagi para siswa untuk belajar.

Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau dikenal dengan istilah R&D (*Research and Development*), yang bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar IPS terpadu yang berorientasi pada produk. Pengumpulan data menggunakan teknik kuesioner/angket. Data yang diperoleh dari angket yang berupa data kuantitatif diolah dengan teknik analisis data kuantitatif. Pengolahan data kuantitatif dalam penelitian ini menggunakan statistik deskriptif. Tahap pengembangan yang dilakukan melalui langkah seperti yang digambarkan pada skema berikut, gambar 1:



Hasil Penelitian

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media audio visual dengan tema “Antara Borobudur dan Prambanan” yang di dalamnya merupakan materi keterpaduan dalam pembelajaran IPS. Pengumpulan informasi melalui studi pustaka dan studi lapangan diantaranya tentang tingkat ketertarikan siswa terhadap media audio visual dalam pembelajaran, kondisi pembelajaran di sekolah, keadaan sekolah, potensi yang dimiliki sekolah, dan sebagainya. Pada tahap ini juga dilakukan analisis kurikulum yaitu dengan mengidentifikasi kompetensi dasar yang terdapat dalam Standar Isi IPS SMP pada kurikulum 2006.

Hasil analisis kurikulum adalah pemetaan materi yang dikembangkan dalam media audio visual sebagai berikut.

Peta Materi
Antara Borobudur dan Prambanan

Konsep IPS	KD	Materi
Geografi	1.1 Mendeskripsikan keragaman bentuk muka bumi, proses pembentukan, dan dampaknya terhadap kehidupan	Letak Candi Borobudur dan Prambanan Proses pembentukan Permukaan Bumi (gunung api, sungai, laut, dampaknya terhadap kondisi tanah di sekitar gunung Merapi Merbabu dan sekitarnya)
Sejarah	5.1 Mendeskripsikan perkembangan masyarakat, kebudayaan dan pemerintahan pada masa Hindu-Budha, serta peninggalan-peninggalannya	Borobudur dan Prambanan sebagai bukti kerajaan Mataram Borobudur dan Prambanan sebagai peninggalan Hindu Buddha Sejarah pembangunan Candi Borobudur dan Prambanan Candi-candi di sekitar Borobudur dan Prambanan Perbedaan Candi Hindu dan Buddha Makna Borobudur dan

		Prambanan
Sosiologi	2.3. Mengidentifikasi bentuk-bentuk interaksi sosial 2.4 Menguraikan proses interaksi sosial	Interaksi sosial di lingkungan Candi Borobudur dan prambanan Dampak interaksi sosial di lingkungan Candi Borobudur dan prambanan
Ekonomi	6.4 Mengungkapkan gagasan kreatif dalam tindakan ekonomi untuk mencapai kemandirian dan kesejahteraan	Gagasan kreatif dalam kegiatan ekonomi Bentuk-bentuk gagasan kreatif dalam kegiatan ekonomi

Untuk memudahkan proses pengembangan aplikasi media audio visual pada tahap pengembangan produk, maka pada tahap perencanaan pengembangan ini dibuat diagram alir (*flowchart*) dan *storyboard*. Dalam pengembangan produk, dilakukan beberapa tahap diantaranya :

1. Pembuatan pemetaan materi yang akan dikembangkan

Pemetaan materi dilakukan untuk mengidentifikasi materi yang dapat dipadukan dalam tema “Antara Borobudur dan Prambanan”. Kegiatan ini dilakukan dengan mengidentifikasi standar kompetensi dan kompetensi dasar mata pelajaran IPS yang berkaitan dengan tema. Setelah melakukan identifikasi materi, kemudian membuat jejaring tema dengan tujuan memperoleh pilihan materi yang akan dikembangkan di dalam media. Selanjutnya menyusun materi yang sistematis dan siap dikemas dalam sebuah cerita.

2. Menyusun sinopsis

Untuk memudahkan penyusunan cerita, langkah yang dilakukan pada tahap awal adalah penyusunan sinopsis. Kegiatan ini dilakukan untuk menjadi panduan utama dalam langkah berikutnya. Sinopsis berisi cerita singkat di dalam film yang akan dikerjakan.

3. Menyusun cerita

Langkah berikutnya adalah menyusun cerita lengkap yang berisi materi utama di dalam film. Penyusunan cerita didasarkan pada jejaring tema yang telah dilakukan pada langkah pertama.

4. Menyusun *story board*

Setelah cerita selesai disusun, lalu dilanjutkan dengan pembuatan *story board*. *Story board* yang disusun merupakan kegiatan setiap adegan yang akan diambil dalam pembuatan film. Dalam *story board* sudah disusun gambar apa yang akan diambil, bagaimana tayangan yang akan diinginkan, dan isi suara apa yang akan dimasukkan. Penyusunan *story board* dibagi dalam beberapa panel untuk memudahkan pengambilan gambar. Dengan pembuatan *story board* maka pengambilan gambar dapat dilakukan tidak urut, karena cerita dapat dipotong-potong dan akan diurutkan pada saat *editing*.

5. Pengambilan gambar

Pengambilan gambar didasarkan pada *storyboard* yang telah disusun, langsung ke lokasi dan sebagian dibuatkan animasi.

6. *Editing* dan pengisian suara

Setelah pengambilan gambar selesai, langkah selanjutnya adalah *editing* gambar dan pengisian suara. Kegiatan ini dilakukan di dalam laboratorium. Kegiatan dilakukan sampai film siap disajikan.

7. Validasi ahli materi dan ahli media

Kegiatan validasi materi dilakukan oleh ahli materi IPS sedangkan validasi ahli media dilakukan oleh ahli media pembelajaran.

8. Revisi

Hasil masukan ahli media dan ahli materi digunakan untuk memperbaiki film yang telah dibuat.

9. Uji coba

Uji coba dilakukan di SMP Darul Hikmah Pakem Sleman Yogyakarta.

a. Data Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan dosen Jurusan Pendidikan IPS FIS UNY. Penilaian produk R dinilai dari aspek pembelajaran dan aspek materi. Berikut adalah data hasil evaluasi ahli materi.

1) Aspek Pembelajaran

Tabel 1. Evaluasi ahli materi pada aspek pembelajaran

No.	Indikator	Skor
1.	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar	4
2.	Ketepatan memilih materi yang dimediasi	4
3.	Materi yang dipadukan	3
4.	Kejelasan petunjuk belajar	3
5.	Kemudahan memilih menu belajar	4
6.	Tingkat interaksi siswa dengan media	3
7.	Ketepatan memilih bahasa dalam uraian	3
8.	Pemberian motivasi belajar	4
Total penilaian		30
Rata-rata		3.5

2) Aspek isi materi

Tabel 2. Evaluasi ahli materi pada aspek isi materi

No.	Indikator	Skor
1.	Kebenaran Konsep	4
2.	Kecukupan materi untuk mencapai tujuan	3
3.	Kejelasan materi	3
4.	Sistematika penyajian materi	4
5.	Urutan materi	4
6.	Kelayakan contoh yang disajikan	4

7.	Kelugasan bahasa	4
8.	Kejelasan Bahasa	4
9.	Ketepatan animasi untuk menjelaskan materi	3
10.	Ketepatan gambar menjelaskan materi	3
Total Penilaian		35
Rata-rata		3.5

Jumlah skor rata-rata penilaian ahli materi pada aspek pembelajaran dan aspek isi materi di dapat dari hasil perhitungan tabel di bawah ini:

Tabel 3. Data Penilaian Ahli Materi
Aspek Pembelajaran dan Aspek Isi Materi

No	Aspek Penilaian	Skor	Skor rata-rata
1	Pembelajaran	30	3,5
2	Isi materi	39	3,5
Jumlah Skor rata-rata			7

b. Data Validasi Ahli Media

Validasi ahli media dilakukan oleh dosen Jurusan Pendidikan IPS Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Yogyakarta yang berkompeten dibidang media pembelajaran. Berikut adalah data hasil evaluasi ahli media.

1) Aspek Tampilan

Hasil penilaian pada aspek tampilan adalah sebagai berikut:

Tabel 4. Evaluasi Ahli Media pada aspek tampilan

No	Indikator	Skor
1	Kesesuaian warna tulisan	3
2	Ketepatan pemilihan jenis huruf	3
3	Ketepatan pemilihan ukuran huruf	4
4	Ketepatan ukuran gambar video	3
5	Kejelasan warna gambar video	3
6	Ketepatan pemilihan warna pada background	3
7	Keserasian warna tulisan dengan warna <i>background</i>	3
8	Ketepatan pemilihan backsound	4
9	Kejelasan audio	3

10	Kejelasan animasi	3
11	Kemenarikan animasi	4
12	Kejelasan objek animasi	4
13	Keserasian objek animasi	4
14	Variasi transisi setiap gambar video	3
Total penilaian		47
Rata-rata		3.40

2) Aspek Pemrograman

Tabel 5. Evaluasi Ahli Media pada Aspek Pemrograman

No	Indikator	Skor
1	Dapat menarik siswa	3
2	Kemudahan berinteraksi dengan media	3
3	Kejelasan petunjuk penggunaan media	2
4	Kemudahan mengoperasikan video	3
5	Kemudahan mengatur video	3
6	Ketepatan animasi	4
7	Pengaturan animasi	3
8	Efisiensi penggunaan video	3
9	Rapih, teratur, tidak tercampur gambar yang tidak perlu	3
Total Penilaian		27
Rata-rata		3.0

Tabel 6 . Data Penilaian Ahli Media dari Aspek Tampilan dan Aspek Pemrograman

No	Aspek Penilaian	Skor	Skor rata-rata
1	Tampilan	48	3,40
2	Pemrograman	27	3,0
Jumlah Skor rata-rata			6,40

c. Data penilaian kelayakan media oleh Guru IPS

Penilaian oleh guru difokuskan pada aspek pembelajaran, aspek isi dan aspek tampilan. Guru yang menilai kelayakan media video pembelajaran ini adalah Ibu Enung Hasanah, M.Pd, guru IPS SMP Darul Hikmah Pakem Sleman Yogyakarta, Penilaian dari guru digunakan untuk mengetahui relevan atau tidaknya media video pembelajaran terhadap materi dan yang selama ini digunakan. Data yang digunakan diperoleh dari angket skala likert yang di isi oleh guru. Data yang berupa

angka, skor dan saran digunakan untuk memperbaiki kekurangan produk media video pembelajaran.

1) Aspek Pembelajaran

Adapun untuk hasil penilaian pada aspek pembelajaran adalah sebagai berikut:

Tabel 7. Evaluasi Guru pada aspek pembelajaran

No	Indikator	Skor
1	Materi mudah dipelajari	4
2	Materi menantang dan menarik	4
3	Materi bermanfaat untuk kehidupan sehari-sehari	5
4	Kejelasan petunjuk belajar	4
5	Umpan balik terhadap jawaban siswa	3
6	Kemudahan memilih menu belajar	4
7	Dengan media ini belajar lebih menyenangkan	5
8	Media membantu belajar	4
Total penilaian		33
Rata-rata		4.1

2) Aspek isi

Adapun untuk penilaian pada aspek isi adalah sebagai berikut:

Tabel 8. evaluasi Guru pada aspek isi

No	Indikator	Skor
1	Kejelasan materi	4
2	Kelugasan bahasa	4
3	Kejelasan bahasa	3
4	Animasi untuk memperjelas materi	4
5	Gambar untuk memperjelas materi	5
6	Video untuk memperjelas materi	4
Total penilaian		24
Rata-rata		4

3) Aspek Tampilan

Adapun untuk penilaian pada aspek tampilan adalah sebagai berikut:

Tabel 9. Evaluasi Guru pada aspek tampilan

No	Indikator	Skor
1	Tulisan terbaca dengan jelas	5
2	Keserasian warna dengan <i>background</i>	4
3	Kemudahan mengoperasikan video	4
4	Kejelasan petunjuk penggunaan	3
5	Suara music pendukung	3
6	Audio narasi terdengar dengan jelas	4
7	Kejelasan warna animasi	5
8	Ketepatan ukuran huruf	4
9	Kejelasan warna gambar video	5
10	Ketepatan warna gambar video	4
11	Kemenarikan animasi	4
12	Kemenarikan video	5
Jumlah		50
Rata-rata		4.1

Tabel 10. Data Hasil Penilaian Dari Guru Terhadap Aspek Pembelajaran, Isi/Materi, Tampilan.

No	Aspek Penilaian	Skor	Skor Rata-rata
1	Pembelajaran	33	4,1
2	Isi/materi	24	4
3	Tampilan	50	4,1
Jumlah skor rata-rata			12,2

1. Data Uji Coba Lapangan (*Field Class*)

Tahapan uji coba kelas dilakukan di SMP Darul Hikmah Pakem Sleman Yogyakarta. Uji coba dilaksanakan pada Tanggal 3 November 2013 dengan subjek uji coba kelas VII dengan jumlah 34 siswa. Berikut adalah hasil uji coba lapangan terhadap 34 responden.

a) Aspek Pembelajaran

Pada aspek pembelajaran terdapat beberapa evaluasi yakni pada teks yang ukurannya terlalu kecil dan suara narasi yang kurang jelas, agar siswa lebih bisa memahami lagi materi yang ada pada media. Adapun untuk hasil

penilaian pada aspek pembelajaran adalah sebagai berikut:

Tabel 11. Data hasil uji coba siswa pada aspek pembelajaran

No	Indikator	Skor	Rata-rata
1.	Materi mudah dipelajari	130	3.82
2.	Materi menantang/menarik	124	3.64
3.	Materi bermanfaat untuk kehidupan sehari-hari	153	4.5
4.	Kejelasan petunjuk belajar	130	3.82
5.	Umpan balik terhadap jawaban	115	3.38
6.	Kemudahan memilih menu belajar	127	3.73
7.	Dengan media ini belajar lebih menyenangkan	142	4.1
8.	Median membantu belajar	147	4.32
Jumlah		1068	3.92

b) Aspek Tampilan

Adapun penilaian untuk aspek isi adalah sebagai berikut:

Tabel 12. Data hasil uji coba siswa pada aspek tampilan

No	Indikator	Skor	Rata-rata
1.	Tulisan terbaca dengan jelas	123	3.64
2.	Keserasian warna dengan background	117	3.44
3.	Kemudahan mengoperasikan video	124	3.64
4.	Kejelasan petunjuk penggunaan	129	3.79
5.	Suara musik pendukung	127	3.73
6.	Audio narasi terdengar dengan jelas	125	3.67
7.	Kejelasan warna	118	3.47

	animasi		
8	Ketepatan ukuran huruf	130	3.82
9	Kejelasan warna gambar video	120	3.52
10	Ketepatan warna gambar video	114	3.35
11	Kemenarikan animasi	124	3.64
12	Kemenarikan video	128	3.76
Jumlah		1479	3.62

c) Aspek isi

Tabel 13. Hasil uji coba siswa pada aspek isi

No	Indikator	Skor	Rara-rata
1	Kejelasan materi	125	3,67
2	Kelugasan bahasa	124	3,64
3	Kejelasan bahasa	123	3,61
4	Animasi untuk memperjelas materi	121	3,55
5	Gambar untuk memperjelas materi	120	3,52
6	Video untuk memperjelas materi	126	3,7
Jumlah		739	3,62

Tabel 14. Kelayakan Media Pembelajaran IPS Interaktif berdasarkan Respon Siswa

No	Aspek Penilaian	Σ Skor	Skor Rata-rata
1	Pembelajaran	1068	3,92
2	Isi/materi	739	3,62
4	Tampilan	1479	3,62
Jumlah skor rata-rata			11,16

Pembahasan

Proses pembuatan media audio visual dengan tema “Antara Borobudur dan Prambanan” telah dilakukan sesuai prosedur penyusunan media audio visual. Langkah-langkah tersebut meliputi; pemetaan materi, penyusunan sinopsis, penyusunan cerita, pembuatan sinopsis, pengambilan gambar, editing, validasi,

revisi, dan uji coba. Kegiatan tersebut merupakan langkah-langkah sistematis dalam penyusunan media audio visual.

Dalam proses pembuatan media audio visual, terdapat beberapa hambatan misalnya waktu yang cukup singkat untuk proses pembuatan film. Untuk menghasilkan film yang lebih baik, idealnya diperlukan 9 bulan efektif proses perencanaan sampai dengan uji coba di lapangan, kemudian melakukan revisi lagi. Keterbatasan dalam penelitian ini adalah hanya sampai pada tahap uji coba. Apabila dikembangkan sebenarnya dapat dilanjutkan pada tahap revisi dan uji coba diperluas.

Pada penilaian awal ahli media dan ahli materi, terdapat beberapa masukan dari kedua validator. Beberapa masukan yang berkaitan dengan ahli materi adalah penyederhanaan materi dan penyusunan konsep yang lebih mudah difahami siswa SMP. Sedangkan ahli media menekankan pada penggunaan suara dubbing dengan intonasi lebih lambat sehingga dapat diterima siswa dengan keragaman cara berfikir. Setelah beberapa masukan ahli diterima, kemudian dilakukan revisi produk yang dikembangkan, sehingga menghasilkan produk akhir yang kemudian dinilai kembali.

Untuk menentukan kelayakan secara umum media yang dikembangkan, perlu dilihat bagaimana hasil secara umum kelayakan media tersebut dari berbagai sudut penilaian. Untuk itu dapat dilihat pada rekapitulasi penilaian kelayakan sebagai berikut:

Tabel 15. Rerata Penilaian dari berbagai unsur

No	Penilai	Aspek Penilaian	Skor rata-rata
1.	Ahli Materi	Pembelajaran	3,5
2.	Ahli Materi	Isi materi	3,5
3.	Ahli Media	Tampilan	3,40
4.	Ahli Media	Pemrograman	3,0

5.	Guru IPS	Pembelajaran	4,1
6.	Guru IPS	Isi/materi	4
7.	Guru IPS	Tampilan	4,1
8.	Siswa	Pembelajaran	3,92
9.	Siswa	Isi/materi	3,62
10.	Siswa	Tampilan	3,62
	Rerata		3,676

Berdasarkan pada tabulasi data di atas, dapat disimpulkan bahwa media audio visual yang telah dibuat sangat membantu guru dan siswa dalam pembelajaran IPS. Validasi yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media sesuai dengan respon guru dan siswa dalam tahap uji coba produk yang telah dikembangkan. Apabila dicermati, rerata penilaian guru dan siswa terhadap produk yang dikembangkan lebih tinggi daripada rerata penilaian ahli materi dan ahli media. Fakta ini dapat dijadikan salah satu bukti bahwa guru dan siswa sangat tertarik pada produk yang dikembangkan.

Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data pada penelitian pengembangan ini, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Hasil dari pengembangan media audio visual dalam pembelajaran IPS untuk siswa SMP kelas VII dengan tema "Antara Borobudur dan Prambanan" dinyatakan baik sehingga layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Hal ini ditunjukkan dengan penilaian isi dan aspek kebahasaan oleh ahli materi dengan rerata skor masing-masing 3,5 dan 3,5 pada kategori "baik", aspek tampilan dan pemrograman oleh ahli media masing-masing memiliki rerata skor 3,40 dan 3,00 pada kategori "cukup".
2. Berdasarkan hasil uji keterbacaan siswa terhadap media audio visual dengan tema "Antara Borobudur dan Prambanan" dalam pembelajaran IPS di SMP, produk hasil pengembangan

mendapatkan respon positif dari siswa yang ditunjukkan dengan skor terendah 3,0 pada kategori “cukup” dan skor tertinggi 4,3 pada kategori “sangat baik”.

3. Hasil pengembangan media audio visual dengan tema “Antara Borobudur dan Prambanan” dalam pembelajaran IPS di SMP secara keseluruhan dinyatakan layak digunakan. Hal ini ditunjukkan dari hasil penilaian ahli materi dan ahli media dengan kriteria penilaian “baik” dengan rata-rata penilaian 4,15 dan 3,46.
4. Hasil pengembangan media audio visual dengan tema “Antara Borobudur dan Prambanan” dalam pembelajaran IPS di SMP berdasarkan uji keterbacaan siswa secara keseluruhan dikatakan layak digunakan dengan kategori “baik”. Berdasarkan uji keterbacaan siswa secara keseluruhan dikatakan layak digunakan dengan kategori “baik” dengan rerata skor 3,94.

Saran

Saran dari penelitian pengembangan ini adalah:

1. Media hasil pengembangan produk diharapkan dapat digunakan untuk pembelajaran IPS, agar IPS dibelajarkan secara terpadu sesuai amanat Kurikulum 2006.
2. Perlu dilakukan penelitian pengembangan lebih lanjut terhadap media pembelajaran IPS yang didesain secara terpadu untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPS di SMP dengan tema lain sebagai media dalam pembelajaran IPS.
3. Penelitian pengembangan ini baru sampai pada tahap pengembangan (*develop*) maka dapat dilakukan penelitian lanjutan hingga tahap penyebarluasan (*disseminate*) hingga persebaran modul IPS dapat disebarluaskan ke sekolah-sekolah lain.

Daftar Pustaka

- Depdiknas. 2008. *Kamus Besar bahasa Indonesia. Pusat Bahasa*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Depdiknas. (2005). *Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*.
- Hariyanto. (2012). *Media Pembelajaran*. <http://belajarpsikologi.com/pengertian-media-pembelajaran/> Diakses pada hari senin tanggal 8 april 2013 pukul 15.06 WIB
- Mawardi. (2012). *Jenis-jenis Media Pembelajaran*. <http://coretanpembelajaranku.blogspot.com/2012/10/jenis-jenis-media-pembelajaran.html>. Diakses pada hari senin tanggal 8 april 2013 pukul 15.10 WIB
- Mery Maswarita. (2009). *Pemanfaatan Media dan Jenis-Jenis Media*. <http://merymaswarita.wordpress.com/2009/11/06/pemanfaatan-media-dan-jenis-jenis-media/>. Diakses hari senin tanggal 8 april 2013 pukul 15.18
- Muhammad Numan Somantri. (2001). *Menggagas Pembaharuan Pendidikan IPS*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Rumampuk, Dientje Borman. (1988). *Media Instruksional IPS*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Proyek Pengembangan Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan.
- Sapriya. (2009). *Pendidikan IPS. Konsep dan Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosda karya.
- Savage, Tom V., & Armstrong, David G. (1996). *Effective Teaching in Elementary Social Studies (3rd ed.)*. New Jersey: Prentice-Hall, Inc.
- Sekar Purbarini Kawuryan. (Mei 2008). Pentingnya Pendidikan IPS di Sekolah Dasar sebagai Kerangka Dasar Nation and Character Building. *Dinamika Pendidikan. Majalah Ilmu Pendidikan*, 1, 21-33.
- Sofyan, dkk. (2011). *Pengembangan Media Audiovisual dalam Pembelajaran Kreatif Menulis Puisi*. Diakses dari Online journal.unja.ac.id/index.php/pedagogi/article/view/675 pada hari Kamis tanggal 11 April 2013 Pukul 09.23 WIB.
- Tim Pengembang MKDP Kurikulum dan Pembelajaran. (2009). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Bandung: Jurusan Kurteksen FIP UPI