

**PENGELOLAAN AUDIO VISUAL DALAM  
PEMBELAJARAN IPS  
STUDI SITUS DI SMPN 1 BANYUDONO BOYOLALI**

**NASKAH PUBLIKASI**

**Diajukan Kepada  
Program Studi Manajemen Pendidikan  
Program Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Surakarta  
untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh  
Gelar Magister dalam Ilmu Manajemen Pendidikan**



**Oleh**

**SAMSINO**

**NIM. Q 100 090 201**

**PROGRAM STUDI MANAJEMEN PENDIDIKAN  
PROGRAM PASCASARJANA  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

**2012**

# PENGELOLAAN AUDIO VISUAL DALAM PEMBELAJARAN IPS STUDI SITUS DI SMP NEGERI 1 BANYUDONO BOYOLALI

Oleh

Samsino<sup>1</sup>, Budi Murdiyasa<sup>2</sup>, dan A Muhibbin<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Guru SMPN 1 Nogosari Boyolali

<sup>2</sup>Staf Pengajar UMS Surakarta, [bdmurdiyasa@yahoo.com](mailto:bdmurdiyasa@yahoo.com)

<sup>3</sup>Staf Pengajar Universitas Muhammadiyah Surakarta

## ABSTRACT

*Samsino. Q 100 090 201. Audio Visual Management Social Science Learning Study Situs at SMP Negeri 1 Banyudono Boyolali. Thesis Education Management Magister Program Muhammadiyah University of Surakarta 2012. Audio visual management is an effort to manage software and hardware utilizing to achieve the goals determined effectively and efficiently. Learning is interaction process between students and teacher and learning sources in learning environment. Management elements include students, teachers, school management, curriculum, and learning process. Generally this research purpose is to describe about audio visual management characteristics in Social Science learning at SMP Negeri 1 Banyudono. While special purposes of this research is 1) description characteristics of hardware and software in Social Science learning, 2) description interaction characteristics of Social Science with audio visual, and 3) description characteristics of student activities in Social Science learning with audio visual media. Method of this research uses qualitative method with ethnography research design that takes location in SMP Negeri 1 Banyudono Boyolali. Data sources of the research taken from informant, events, and document. Informant of this research is 1) vice of head master tool and infrastructure division, 2) Social Science teachers, 3) students. Events in this research are social science integrated learning process with audio visual media utilities. Research documents mentioned here are related documents as notations, learning tools, and other documents closes with audio visual management in social science learning. Data collected were analyzed by analysis of the interactive model that includes data collection, data reduction, display data and conclusion drawing. Research results showing that 1) hardware and software management in Social Science learning has done well when it supported by three sources are human source, financial source and material sources, 2) interaction in Social Science learning process with audio visual media would success if between the teacher and students understand their own role, teachers role is as a learner, role of students as learning participants, and must be an interaction in learning, 3) Student activities in Social Science learning may be optimized when learning material given able to stimulate the student learning interest.*

**Key word:** Audio visual, learning, Social Science

## **Pendahuluan**

Menurut UU No. 20 tahun 2003 pembelajaran adalah proses interaksi siswa dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar (Anonim, 2004 : 7). Menurut PP No. 19 tahun 2005 Standar Proses adalah standar nasional pendidikan untuk mencapai standar kompetensi lulusan. Berdasarkan pengertian tersebut, maka untuk dapat mewujudkan proses pembelajaran yang baik diperlukan guru yang kompeten dibidangnya ditunjang dengan penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan materi pelajaran.

Media pengajaran merupakan komponen intruksional yang meliputi pesan, orang, dan peralatan (Azhar arsyad, 2003 : 29). Dalam perkembangannya media pengajaran mengikuti perkembangan teknologi. Teknologi yang paling tua yang dimanfaatkan dalam proses pembelajaran adalah percetakan yang bekerja atas dasar prinsip mekanis. Kemudian lahir teknologi audio visual yang menggabungkan penemuan mekanis dan elektronis untuk tujuan pengajaran. Berdasarkan perkembangan teknologi tersebut, media pengajaran dapat dikelompokkan ke dalam empat kelompok yaitu ; (1) media hasil teknologi cetak, (2) media hasil teknologi audio visual (3) media hasil teknologi yang berdasarkan komputer (4) media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer.

Media audio visual cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan-pesan audio visual (Azhar Arsyad, 2003 : 30). Pembelajaran dengan menggunakan media audio visual jelas bercirikan pemakaian perangkat keras selama proses pembelajaran, seperti mesin proyektor film, LCD, tape recorder dan proyektor visual lebar. Dengan demikian pembelajaran melalui media audio visual produksi dan penggunaan materi yang penyerapannya melalui pendengaran dan pandangan serta tidak seluruhnya bergantung kepada pemahaman kata atau simbol-simbol.

Penggunaan media audio visual di sekolah hingga saat ini telah banyak digunakan khususnya dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Namun

tidak sedikit sekolah yang masih menggunakan cara lama. Berbagai permasalahan dalam penggunaan media pembelajaran khususnya audio visual antara lain; guru belum siap sebagai pengguna, sekolah belum memiliki sarana tersebut, kemampuan guru dalam membuat aplikasi yang menarik masih perlu ditingkatkan.

Proses belajar mengajar pada hakekatnya adalah proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan melalui saluran/media tertentu ke penerima pesan (Sardiman, 2002 : 12). Menurut teori koneksionisme dari rumpun behaviorisme menyatakan bahwa tingkah laku manusia dari suatu hubungan antara perangsang-jawaban atau stimulus-respon. Belajar adalah pembentukan hubungan stimulus-respon sebanyak-banyaknya (Sukmadinata, 2003:168). Pesan yang akan dikomunikasikan adalah isi yang ada dalam kurikulum, sumber pesannya biasa guru, siswa maupun orang lain. Saluran media pendidikan dan penerima pesannya adalah siswa atau juga guru. Pesan berupa isi ajaran dan didikan yang ada dalam kurikulum dituangkan oleh guru ke dalam simbol-simbol komunikasi baik verbal maupun non verbal atau visual. Khususnya dalam pembelajaran IPS guru harus mampu menggunakan media pembelajaran, sehingga siswa termotivasi untuk mengikuti pembelajaran.

Ilmu Pengetahuan Sosial membahas hubungan antara manusia dengan lingkungannya. Lingkungan masyarakat di mana peserta didik tumbuh dan berkembang sebagai bagian dari masyarakat, dihadapkan pada berbagai permasalahan yang ada dan terjadi di lingkungan sekitarnya. Pendidikan IPS berusaha membantu peserta didik dalam memecahkan permasalahan yang dihadapi sehingga akan semakin mengerti dan memahami lingkungan sosial masyarakatnya (Kosasih, 1994).

Menurut Jamal Ma'mur Asmani (2009 : 90) manajemen atau pengelolaan diartikan sebagai ilmu, kiat, dan profesi. Dikatakan sebagai ilmu, menurut Luther Gulik karena manajemen dipandang sebagai suatu bidang pengetahuan yang secara sistematis berusaha mengapa dan bagaimana orang bekerja sama. Dikatakan sebagai kiat, menurut Follet, karena manajemen mencapai sasaran melalui cara-cara dengan mengatur orang lain menjalankan

tugas. Dipandang sebagai profesi, karena manajemen dilandasi oleh keahlian khusus untuk mencapai suatu prestasi manajer.

Berdasarkan kutipan di atas dapat disimpulkan bahwa manajemen atau pengelolaan adalah suatu upaya untuk mengatur orang-orang, alat, media, bahan-bahan dan sarana untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan secara efektif dan efisien.

Media atau bahan adalah perangkat lunak (soft ware) berisi pesan atau informasi pendidikan yang biasanya disajikan dengan mempergunakan peralatan (Sadiman, 2002 : 19). Ada beberapa jenis media yang dapat dikelompokkan dalam media audio visual (Sadiman, 2003 : 49) antara lain; Televisi adalah media yang menyampaikan pesan-pesan pembelajaran secara audio visual dengan disertai unsur gerak. Video sebagai media audio visual yang menyampaikan pesan yang disajikan bisa bersifat fakta maupun fiktif, bersifat informatif, edukatif maupun intruksional.

Pengelolaan audio visual merupakan suatu upaya untuk mengatur pemakaian perangkat lunak ( *software* ) dan perangkat keras ( *hardware* ) untuk tujuan yang telah ditetapkan secara efektif dan efisien. Pengelolaan audio visual sebagai media pembelajaran sangat bermanfaat dalam proses pembelajaran yaitu memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga kegiatan pembelajaran akan lebih efektif dan efisien.

Ilmu Pengetahuan Sosial atau studi sosial itu merupakan bagian dari isi materi cabang-cabang ilmu sosial : sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, antropologi, filsafat, dan psikologi sosial (Soehendro, 2007 : 3). Mata pelajaran IPS disusun secara sistematis, komprehensif dan terpadu dalam proses pembelajaran menuju kedewasaan dan keberhasilan dalam kehidupan bermasyarakat. Pendekatan tersebut diharapkan peserta didik akan memperoleh pemahaman yang lebih luas dan mendalam pada bidang ilmu yang berkaitan.

Poobrasert (2009) dalam penelitian yang berjudul “*Evaluation of Educational Multimedia Support System for Students With Deafness*” menyatakan bahwa teknologi multimedia menawarkan keuntungan untuk pengajaran dan pembelajaran seperti ; menciptakan objek grafik sederhana,

memasukkan dan mengeluarkan gambar yang telah disiapkan, memainkan file berupa audio, dan memudahkan siswa untuk bekerja secara bebas melalui pelatihan. Hal tersebut merupakan kunci perbedaan antara pembelajaran multimedia dan metode tradisional melalui buku. Materi multimedia memberikan kesempatan siswa untuk bergerak dan mendalami apa yang sesuai dengan bidang ketertarikan mereka.

Deal (2006) dalam penelitian yang berjudul “*Voice From The Classroom; Literacy Beliefs and Practices of two Novice Elementary Teachers*” menyatakan bahwa pembelajaran secara bertahap memungkinkan siswa dapat memahami apa yang diajarkan oleh guru. Dengan mempraktekkan apa yang dijelaskan dalam kelas mendukung siswa untuk lebih memahami dan menimbulkan kesan yang dalam dari apa yang dikerjakan. Sehingga dengan melakukan praktek siswa memiliki kecenderungan lebih memahami apa yang diajarkan oleh guru. Partisipasi guru dalam kegiatan belajar siswa meningkatkan kepercayaan siswa terhadap guru.

Park (2007) dalam penelitian yang berjudul “*Promoting Positive Emotion in Multimedia learning Using Visual Illustrations*” menyatakan bahwa hasilnya mengindikasikan bahwa pelajar yang diberikan berbagai ilustrasi akan merasa lebih tertarik daripada mereka yang hanya diberikan informasi melalui teks. Hasil ini menunjukkan bahwa pelajar dapat memiliki perasaan positif, tertarik dalam studi, akan memperhatikan berbagai materi ketika beberapa ilustrasi diberikan. Dengan memotivasi pelajar bahwa materi yang diberikan mengindikasikan bahwa tipe ilustrasi mempunyai dampak yang signifikan terhadap motivasi belajar. Penemuan ini menunjukkan bahwa pelajar lebih memperhatikan ketika ilustrasi diberikan daripada informasi dalam bentuk teks. Hasilnya juga menunjukkan bahwa ketertarikan kelompok secara emosional lebih tinggi relevansinya daripada kelompok dengan informasi teks.

Nelson (1952) mencobakan penggunaan film untuk mengajar bagian yang spesifik dari bebarang. Dua bagian diajarkan dengan mengkombinasikan ceramah dan diskusi ditambah film. Delapan bagian diajarkan hanya dengan ceramah dan diskusi. Pada ujian keseluruhan di akhir bagian, kelompok yang

menggunakan film terbukti secara signifikan lebih baik dibanding dengan kelompok yang tidak menggunakan film.

Berdasarkan latar belakang tersebut di atas, maka penelitian ini menfokuskan pada “Karakteristik Pengelolaan Audio Visual Dalam Pembelajaran IPS di SMP Negeri 1 Banyudono”.

Yang dapat diperinci menjadi sub fokus sebagai berikut :

1. Bagaimana karakteristik penataan *hardware* dan *software* dalam pembelajaran IPS di SMPN 1 Banyudono.
2. Bagaimana karakteristik interaksi pembelajaran IPS dengan media audio visual di SMPN 1 Banyudono.
3. Bagaimana karakteristik aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS dengan media audio visual di SMPN 1 Banyudono.

Sesuai dengan fokus penelitian penelitian tersebut maka ada tiga tujuan yang diharapkan dari penelitian ini yaitu :

1. Untuk mendeskripsikan karakteristik penataan *hardware* dan *software* dalam pembelajaran IPS di SMPN 1 Banyudono.
1. Untuk mendeskripsikan karakteristik interaksi pembelajaran IPS dengan media audio visual di SMPN 1 Banyudono.
2. Untuk mendeskripsikan aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS dengan media audio visual di SMPN 1 Banyudono.

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat baik secara teoritis maupun secara praktis. Secara teoritis sebagai bahan referensi bagi pihak-pihak atau instansi yang terkait pada dunia pendidikan dalam pengambilan kebijakan dalam rangka peningkatan mutu atau kualitas pendidikan melalui penggunaan media pembelajaran dengan dengan memanfaatkan media audio visual. Secara praktis bagi sekolah penyelenggara dapat dijadikan bahan pertimbangan untuk peningkatan prestasi belajar khususnya mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial melalui penggunaan media audio visual dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

## **Metode Penelitian**

Berdasarkan fokus penelitian, maka jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif. “Penelitian kualitatif adalah penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati” (Moleong, 2008 : 4). Sedang menurut Sukmadinata (2007 : 94) “penelitian kualitatif ditujukan untuk memahami fenomena-fenomena sosial dari sudut atau perspektif partisipan. Partisipan adalah orang yang diajak wawancara, diobservasi, diminta memberikan data, pendapat pikiran, persepsinya”.

Denzin dan Lincoln dalam Moleong (2009 : 5) menyatakan bahwa penelitian kualitatif adalah penelitian yang menggunakan latar alamiah, dengan maksud menafsirkan fenomena yang terjadi dan dilakukan dengan jalan melibatkan berbagai metode yang ada. Penelitian ini merupakan penelitian sosial sehingga peneliti menggunakan pendekatan etnografi. Penelitian ini dilakukan dengan cara mencari dan menghimpun data dalam keadaan sewajarnya menggunakan cara kerja yang sistematis, terarah dan dapat dipertanggungjawabkan, sehingga tidak kehilangan sifat ilmiahnya. Dalam memperoleh data bersifat *perspective emic* artinya memperoleh data bukan sebagaimana seharusnya, bukan berdasarkan apa yang difikirkan oleh peneliti, tetapi berdasarkan sebagaimana adanya yang terjadi dilapangan, yang dialami, dirasakan, difikirkan oleh partisipan/sumber data dan juga bersifat naturalistik atau situasi lapangan yang wajar, natural tidak ada manipulasi data. Menurut Spradley (2007 : 79) langkah awal yang dilakukan adalah menetapkan informan, setiap orang yang diwawancarai untuk memberikan informasi yang mendalam bersumber dari budaya asli, memiliki pengalaman emik untuk mendapatkan definisi dalam penelitian.

Sebagai lokasi penelitian adalah SMP Negeri 1 Banyudono kecamatan Banyudono Kabupaten Boyolali Propinsi Jawa Tengah. Hal ini didasarkan pada pertimbangan sebagai berikut:

1. Sekolah tersebut merupakan salah satu sekolah di kabupaten Boyolali yang berstandar Nasional (SSN).
2. Gaya kepemimpinan yang tidak otoriter dan memiliki manajemen dan kualitas SDM / guru, karyawan yang baik dan kompeten di bidangnya.



3. Memiliki kepala sekolah yang mempunyai visi dan misi serta tujuan yang terstruktur.
4. Sarana dan prasarana yang dimiliki sekolah tersebut cukup memadai, sehingga proses belajar mengajar dapat terselenggara dengan baik.
5. Berbagai prestasi berhasil diraihnya baik di tingkat kabupaten, propinsi dan nasional.

Menurut Sutama (2010 : 197) data dapat diartikan suatu kenyataan (fakta) yang telah diorganisasi, tetapi belum diberi penafsiran dan belum diproyeksikan ke waktu yang akan datang. Data merupakan sekumpulan informasi yang digunakan sebagai dasar untuk pengambilan kesimpulan dalam penelitian melalui berbagai macam cara baik memperolehnya maupun menganalisis data tersebut. Data yang diambil dalam penelitian ini adalah berupa kata-kata yang didapat dari hasil wawancara yang dilakukan kepada guru-guru IPS dan siswa SMPN 1 Banyudono. Selbihnya data diperoleh dari data tambahan berupa dokumen-dokumen dan lain-lain.

Menurut Arikunto (2004:107) yang dimaksud “sumber data adalah subjek dari mana data diperoleh”.Peran sumber data sangatlah penting, karena berkaitan dengan bisa tidaknya data penelitian diperoleh. Oleh karena itu, pada penelitian ini peneliti menggunakan sumber data sebagai berikut :

1. Informan

Informan merupakan tumpuan pengumpulan data bagi peneliti dalam mengungkapkan permasalahan penelitian. Dalam hal ini adalah dua orang guru IPS, Kepala Sekolah, wakil kepala sekolah Urusan kurikulum, wakil kepala sekolah urusan sarana dan prasarana, dan satu orang siswa SMP Negeri 1 Banyudono.

2. Key Informan

Key Informan yaitu orang yang dianggap dapat memberikan keterangan-keterangan yang merupakan nara sumber utama dalam hal ini yang dimaksud dengan key Informan adalah guru IPS SMP Negeri 1 Banyudono.

3. Arsip dan dokumen

Menurut Sutopo (2005 : 54) mengemukakan bahwa “dokumen adalah bahan tertulis yang bergayutan dengan suatu peristiwa atau aktivitas tertentu, sedang arsip merupakan catatan rekaman yang lebih bersifat formal dan terencana dalam organisasi”. Dalam penelitian ini, dokumen dan arsip yang digunakan adalah catatan-catatan tertulis yang berupa perencanaan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran, hasil evaluasi siswa di SMP Negeri 1 Banyudono.

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan mekanisme sebagai berikut; 1) tahap pelaksanaan yang terdiri atas : (a) tahap orientasi, (b) tahap eksplorasi terpusat, (c) tahap pengecekan atau pengujian keabsahan data, 2) tahap proses pengumpulan informasi/data meliputi; (a) instrumentasi, instrumen utama dalam penelitian ini adalah peneliti sendiri (*human instrument*). (b) teknik memperoleh data; pertama-tama dengan observasi untuk mendapatkan gambaran yang jelas keadaan di lapangan, selanjutnya dengan wawancara mendalam, dilengkapi dengan studi dokumen dan gabungan/triangulasi.

Analisis data dalam penelitian ini, dilakukan pada saat pengumpulan data berlangsung, dan setelah selesai pengumpulan data dalam periode tertentu. Pada saat wawancara, peneliti sudah melakukan analisis terhadap jawaban yang diwawancarai. Bila jawaban yang diwawancarai setelah dianalisis terasa belum memuaskan, maka peneliti akan melanjutkan pertanyaan lagi, sampai diperoleh data yang dianggap kredibel. Miles and Huberman (1984) dalam Sugiyono, mengemukakan bahwa aktifitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas, sehingga datanya sudah jenuh. Aktivitas dalam analisis data pada penelitian ini terdiri atas tiga yaitu *data reduction* (reduksi data), *data display* (penyajian data), dan *conclusion drawing/verification* (penarikan kesimpulan/verifikasi).

Untuk menganalisis data dalam penelitian ini penulis menggunakan logika deduksi, dengan membandingkan teori yang melatarbelakangi permasalahan. Data yang diperoleh dari lapangan akan diolah dengan cara mengumpulkan semua data yang ada. Data yang ada di kelompokkan, diseleksi

dan selanjutnya dianalisis. Metode yang digunakan dalam analisis data kualitatif yaitu menganalisis data yang didasarkan pada kualitas data yang digunakan untuk memecahkan permasalahan pokok penelitian, kemudian diuraikan dalam bentuk bahasa deskriptif.

Menurut Sugiyono (2009 : 270) uji keabsahan data dalam penelitian kualitatif meliputi uji; *credibility* (validitas internal), *transferability* (validitas eksternal), *dependability* (reliabilitas), dan *confirmability* (obyektivitas). Uji kredibilitas data atau kepercayaan data hasil penelitian kualitatif antara lain dilakukan dengan perpanjangan pengamatan, peningkatan ketekunan dalam penelitian, triangulasi, diskusi dengan teman sejawat, analisis kasus negatif, dan *member check*.

Uji kredibilitas dalam penelitian ini penulis menggunakan triangulasi sumber, triangulasi teknik, dan triangulasi waktu. Triangulasi dalam pengujian kredibilitas diartikan sebagai pengecekan data dari berbagai sumber dengan berbagai cara, dan berbagai waktu. Dengan demikian terdapat triangulasi sumber, triangulasi teknik pengumpulan data, dan triangulasi waktu. Dari ketiga jenis triangulasi tersebut maka, dalam penelitian ini peneliti menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi teknik.

## **Hasil Penelitian**

### **1. Karakteristik penataan *hardware* dan *software* dalam pembelajaran IPS**

- a) Sekolah telah menjalin kerja sama dengan komite sekolah, Pemda, LSM dan organisasi masyarakat dalam rangka memajukan sekolah.
- b) Pengadaan sarana dan prasarana termasuk ruang media direncanakan sebelum memasuki tahun ajaran baru.
- c) Media pembelajaran disediakan oleh sekolah dengan didanai dari dana BOS (Bantuan Operasional Sekolah), dana subsidi SSN (Sekolah Standar Nasional), dan dana pengembangan sekolah/bantuan dari orang tua siswa.
- d) *Hardware* dan *software* ditempatkan di ruang multimedia.
- e) Tempat duduk siswa diatur berdasarkan kondisi/bentuk ruang.

- f) Penggunaan ruang multimedia didasarkan pada kebutuhan dari masing-masing guru mata pelajaran.

## **2. Karakteristik interaksi pembelajaran IPS dengan media audio visual**

a. Peran guru dalam pembelajaran; 1) Guru sebagai salah satu sumber belajar, 2) Guru sebagai pendidik, pembimbing, pendorong kreatifitas, fasilitator, dan aktor bagi siswa, 3) peran guru tidak bisa digantikan dengan kemajuan teknologi, 4) Guru memiliki jiwa asih, asah, dan asuh, 5) Guru harus profesional dibidangnya, 6) dalam pengelolaan pembelajaran guru membuat RPP, melaksanakan pembelajaran, dan mengadakan evaluasi, 7) Guru dapat memberi kemudahan-kemudahan kepada siswa.

b. Peran Siswa dalam pembelajaran; 1) Siswa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, 2) ketrampilan dikembangkan atas dasar pemahaman, 3) siswa dalam belajarnya untuk menemukan, menggali, berdiskusi, berfikir kritis atau memecahkan masalah melalui kerja kelompok, 4) menerima materi pelajaran, 5) siswa tidak dijadikan sebagai objek belajar tetapi sebagai subjek belajar, siswa diberi kesempatan seluas-luasnya untuk menyampaikan gagasan, pikiran dan pandangannya terhadap materi yang dipelajarinya.

c. Interaksi antara Guru dengan siswa dalam pembelajaran; 1) peran guru tidak bisa digantikan oleh siswa, 2) antara guru dan siswa dalam pembelajaran saling melengkapi, 3) pola interaksi pembelajaran pada awalnya satu arah, seiring proses pembelajaran berlangsung dapat berubah dua arah, 4) pada diskusi terjadi pola interaksi multi arah yaitu dari guru kepada siswa, dari siswa kepada guru, dan dari siswa kepada siswa, 5) interaksi yang terjalin dapat menumbuhkan tingkat keberanian berfikir dan berpendapat siswa, 6) media audio visual tidak selalu dimanfaatkan dalam proses pembelajaran, tetapi disesuaikan dengan materi pelajaran yang akan disampaikan kepada peserta didik, 7) pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan media audio visual dapat mengurangi kesenjangan antara konsep, teori, generalisasi dengan kenyataan, 8) media pembelajaran memudahkan siswa memahami dan menguasai materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru.

## **3. Karakteristik aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS dengan media audio visual**

a) Kegiatan Pendahuluan (Awal)

Kegiatan utama yang dilaksanakan dalam pendahuluan pembelajaran ini diantaranya terciptanya kondisi-kondisi awal pembelajaran yang kondusif, melaksanakan kegiatan apersepsi (*apperception*), dan penilaian awal (*pre-test*).

b) Kegiatan Inti

Merupakan kegiatan dalam rangka pelaksanaan pembelajaran terpadu yang menekankan pada proses pembentukan pengalaman belajar peserta didik (*learning experiences*). Kegiatan lainnya di awal kegiatan inti pembelajaran terpadu yaitu menjelaskan alternatif kegiatan belajar yang dialami peserta didik. Pembelajaran berorientasi pada aktivitas peserta didik, sedangkan guru lebih banyak bertindak sebagai fasilitator yang memberikan kemudahan-kemudahan kepada peserta didik untuk belajar. Kesan siswa terhadap media audio visual yang digunakan adalah dengan melihat tayangan yang disampaikan melalui video maupun LCD proyektor materi yang disajikan akan lebih mudah dipahami.

c) Kegiatan Akhir (Penutup)

Secara umum kegiatan akhir dan tindak lanjut dalam pembelajaran terpadu di antaranya: 1) Menyimpulkan pelajaran dan kegiatan refleksi, 2) melaksanakan penilaian akhir (*post test*), 3) melaksanakan tindak lanjut pembelajaran melalui kegiatan pemberian tugas atau latihan yang harus dikerjakan di rumah, menjelaskan kembali bahan pelajaran yang dianggap sulit oleh peserta didik, membaca materi pelajaran tertentu, dan memberikan motivasi atau bimbingan belajar, dan 4) mengemukakan topik yang akan dibahas pada waktu yang akan datang, dan menutup kegiatan pembelajaran.

## **Pembahasan**

### **1. Karakteristik penataan *hardware* dan *software* dalam pembelajaran IPS**

Temuan peneliti karakteristik penataan *hardware* dan *software* dalam pembelajaran IPS yaitu a) Sekolah telah menjalin kerja sama dengan komite sekolah, Pemda, LSM dan organisasi masyarakat dalam rangka memajukan sekolah, b) Pengadaan sarana dan prasarana termasuk ruang media

direncanakan sebelum memasuki tahun ajaran baru, c) Media pembelajaran disediakan oleh sekolah dengan didanai dari dana BOS (Bantuan Operasional Sekolah), dana subsidi SSN (Sekolah Standar Nasional), dan dana pengembangan sekolah/bantuan dari orang tua siswa, d) *Hardware* dan *software* ditempatkan di ruang multimedia, e) tempat duduk siswa diatur berdasarkan kondisi/bentuk ruang, f) penggunaan ruang multimedia didasarkan pada kebutuhan dari masing-masing guru mata pelajaran. Menunjukkan bahwa pengelolaan media audio visual dalam pembelajaran harus ditata sedemikian rupa, baik penataan yang berkaitan dengan kebutuhan ruang, penataan berkaitan dengan pendanaan dan penataan berkaitan dengan tempat duduk. Dengan penataan yang baik, maka media tersebut dapat dimanfaatkan secara maksimal dalam proses pembelajaran yaitu sebagai alat/media yang berfungsi memperlancar interaksi antara guru dengan siswa yang pada akhirnya kegiatan pembelajaran akan lebih efektif dan efisien.

SMP Negeri 1 Banyudono sebagai lembaga pendidikan telah menerapkan mekanisme kerja terorganisasi yang sesuai dengan prinsip manajemen. Beberapa yang diorganisir adalah (a) masalah pengorganisasian pelaksanaan kegiatan, (b) pengorganisasian peralatan atau bahan, (c) pengelolaan pembiayaan, dan (d) pengorganisasian waktu pembelajaran.

Dalam teori manajemen peneliti mengenal adanya tiga sumber daya yang perlu diperhatikan, yakni (a) sumber daya manusia atau dikenal dengan *Man*, (b) sumber daya keuangan atau *Money*, serta (c) sumber daya lain berupa alat bahan dan peralatan yang dikenal dengan *Material*. Tiga sumber daya tersebut dikenal dengan 3M.

Sumber daya manusia atau *man* di SMP Negeri 1 Banyudono sebagai salah satu unsur dalam manajemen perlu diorganisir agar dalam melaksanakan kegiatannya dapat bekerja secara terarah dan sesuai dengan tujuan organisasi. Hasil yang diperoleh dari pengorganisasian ini adalah mekanisme pelaksanaan tugas berjalan dengan baik, bekerja sesuai dengan tugas dan fungsinya. Baik Kepala Sekolah, Guru, tenaga administrasi dan komite menjalankan tugasnya sesuai dengan tupoksi (tugas pokok dan fungsinya) masing-masing.

Sumber daya keuangan merupakan salah satu faktor yang perlu diorganisir agar pembiayaan pendidikan di SMP Negeri 1 Banyudono berjalan dengan baik. Berdasarkan data menunjukkan bahwa hasil yang diperoleh dari pengorganisasian keuangan ini adalah keefektifan dan efisiensi pengelolaan kegiatan. Dana BOS dan dana komite/bantuan orang tua siswa benar-benar dimanfaatkan untuk keperluan pendidikan khususnya untuk penyediaan sarana dan prasarana dalam menunjang proses kegiatan belajar mengajar.

Sumber daya ketiga adalah pengorganisasian peralatan, bahan dan sarana lain yang menunjang kegiatan belajar mengajar. Penyediaan media pembelajaran khususnya *hardware* (perangkat keras dan *software* (perangkat lunak) sangat diperlukan untuk menunjang kegiatan pembelajaran. Dalam teknologi pendidikan masalah bahan dan peralatan merupakan dua dari enam sumber belajar yang dibutuhkan untuk kelangsungan kegiatan pembelajaran. Ke-enam sumber belajar tersebut adalah ide, pesan, orang alat, bahan dan lingkungan. Bahan dan peralatan atau dikenal dengan media pembelajaran yang dimiliki oleh SMP Negeri 1 Banyudono telah diorganisir dengan baik guna mengoptimalkan proses pembelajaran, hal ini diharapkan turut menunjang keberhasilan pembelajaran.

## **2. Karakteristik interaksi pembelajaran IPS dengan media audio visual di SMP Negeri 1 Banyudono**

Temuan penelitian memberi petunjuk bahwa peran guru dalam pembelajaran; a) Guru sebagai salah satu sumber belajar, b) Guru sebagai pendidik, pembimbing, pendorong kreatifitas, fasilitator, dan aktor bagi siswa, c) Peran guru tidak bisa digantikan dengan kemajuan teknologi, d) Guru memiliki jiwa asih, asah, dan asuh, e) Guru harus profesional dibidangnya, f) dalam pengelolaan pembelajaran guru membuat RPP, melaksanakan pembelajaran, dan mengadakan evaluasi, g) Guru dapat memberi kemudahan-kemudahan kepada siswa. Peran Siswa dalam pembelajaran; a) Siswa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, b) ketrampilan dikembangkan atas dasar pemahaman, c) siswa dalam belajarnya untuk menemukan, menggali, berdiskusi, berfikir kritis atau memecahkan masalah melalui kerja kelompok, d) menerima materi pelajaran e) siswa jangan dijadikan sebagai objek belajar

tetapi sebagai subjek belajar, f) Siswa diberi kesempatan seluas-luasnya untuk menyampaikan gagasan, pikiran dan pandangannya terhadap materi yang dipelajarinya. Interaksi antara Guru dengan siswa dalam pembelajaran; a) peran guru tidak bisa digantikan oleh siswa, b) antara guru dan siswa dalam pembelajaran saling melengkapi, c) pola interaksi pembelajaran pada awalnya satu arah, d) seiring proses pembelajaran berlangsung dapat berubah dua arah, e) pada diskusi terjadi pola interaksi multi arah yaitu dari guru kepada siswa, dari siswa kepada guru, dan dari siswa kepada siswa, f) interaksi yang terjalin dapat menumbuhkan tingkat keberanian berfikir dan berpendapat siswa, g) media audio visual tidak selalu dimanfaatkan dalam proses pembelajaran, tetapi disesuaikan dengan materi pelajaran yang akan disampaikan kepada peserta didik, h) pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan media audio visual dapat mengurangi kesenjangan antara konsep, teori, generalisasi dengan kenyataan, i) media pembelajaran memudahkan siswa memahami dan menguasai materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru.

Temuan penelitian ini sejalan dengan Alma (2009) dalam bukunya yang berjudul “Menguasai Metode dan Terampil Mengajar”. Interaksi mengajar yang aktif baik guru maupun siswa dapat dijadikan pertimbangan dasar dalam menampilkan keterampilan-keterampilan mengajar secara tepat. Temuan ini juga sesuai dengan penelitian Isa Korkmaz (2007) dalam penelitiannya yang berjudul *Teachers’ Opinions About The Responsibilities of Parents, Schools, and Teachers in Enhancing Student Learning* (pendapat Para Guru/Pengajar Sekitar Tanggung Jawab Orang Tua, Sekolah, dan Guru dalam Meningkatkan Pembelajaran Siswa). Menurut Korkmaz peran guru, peran sekolah, peran orang tua harus ikut mepedulikan, mempunyai suatu komunikasi yang baik dengan siswa. Hal ini akan memberikan atmosfer yang baik untuk anak-anak dalam belajar.

Penemuan penelitian ini juga sejalan dengan penelitian oleh Park (2007) yang berjudul “*Promoting Positive Emotion in Multimedia learning Using Visual Illustrations*” hasilnya mengindikasikan bahwa pelajar yang diberikan berbagai ilustrasi akan merasa lebih tertarik daripada mereka yang hanya diberi informasi melalui teks. Hasil ini menunjukkan bahwa pelajar



dapat memiliki perasaan positif, tertarik dalam studi, akan memperhatikan berbagai materi ketika beberapa ilustrasi diberikan. Dengan memotivasi pelajar materi yang diberikan mengindikasikan bahwa tipe ilustrasi mempunyai dampak yang signifikan terhadap motivasi belajar. Pelajar lebih memperhatikan ketika ilustrasi diberikan daripada informasi dalam bentuk teks.

Temuan penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian Poobrasert (2009) yang berjudul "*Evaluation of Educational Multimedia Support System for Students With Deafness*" menyatakan bahwa multimedia menawarkan keuntungan untuk pengajaran dan pembelajaran seperti; memasukkan dan mengeluarkan gambar yang telah disiapkan, memainkan file berupa audio, dan memudahkan siswa untuk bekerja secara bebas melalui pelatihan.

Temuan ini juga sejalan dengan hasil penelitian oleh Deal (2006) yang berjudul "*Voice From The Classroom; Literacy Beliefs and Practices of two Novice Elementary*" mengatakan bahwa pembelajaran secara bertahap memungkinkan siswa dapat memahami apa yang diajarkan oleh guru. Dengan mempraktekan apa yang dijelaskan dalam kelas mendukung siswa untuk lebih memahami dan menimbulkan kesan yang dalam dari apa yang dikerjakan, sehingga dengan melakukan praktek siswa memiliki kecenderungan lebih memahami apa yang diajarkan oleh guru.

### **3. Karakteristik aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS dengan media audio visual**

Temuan peneliti pada aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS Terpadu memberikan arah bahwa materi pembelajaran, bahwa pada materi pembelajaran IPS Terpadu menekankan pada teori dan praktik yang mengutamakan keterampilan siswa. Diharapkan siswa setelah selesai menempuh pendidikan/lulus dapat mengaplikasikan ilmunya dalam kehidupan bermasyarakat.

Penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian oleh Richard E Lee (2006) yang berjudul "*Social Knowledge For a World in Transition: Sociocybernetics and The Contemporary Transformation of The Structures of Knowledge*" Suatu Pendekatan terhadap Manajemen Ilmu Pengetahuan dan

Pembelajaran Sosial: Pelajaran diajarkan dari Markas Besar Militer. Penelitian ini bertujuan untuk memahami isu-isu yang tidak bisa dipisahkan dalam membangun pelajaran, organisasi-organisasi. Dengan cara ini, pelajaran sosial adalah dengan ketat dihubungkan pada manajemen pengetahuan. Pelajaran sosial sangat ketat dihubungkan pada manajemen pengetahuan. Tiga studi dalam tiga pengaturan yang berbeda telah diselenggarakan sampai saat ini. Studi sudah menyediakan penemuan berlapis-lapis tentang pelajaran sosial, dan memvalidkan pemakaian etnografi untuk tujuan ini. Penemuan sebelumnya dibahas dalam penelitian untuk menggunakan istilah mengenali kemungkinan dan motivator untuk pelajaran sosial yang efektif dan manajemen pengetahuan. Meskipun penelitian ini berhubungan dengan lingkungan pertahanan, penemuan itu dapat disamaratakan kepada pengaturan organisatoris yang lain, seperti studi berhubungan mengerti isu-isu yang tidak bisa dipisahkan dalam membangun organisasi pelajaran.

Artikulasi Manajemen Ilmu pengetahuan sebagai satu strategi organisatoris sudah terjadi dalam konteks pergeseran radikal ke arah informasi berdasarkan ekonomi. Aspek paling penting untuk organisasi yang beroperasi dalam informasi ekonomi dalam kemampuan mereka untuk menggunakan volume informasi yang kini siap tersedia tanpa batasan dari media, geografi atau waktu. Suatu faktor yang kritis untuk organisasi adalah kecepatan di mana mereka mampu secara produktif memproses informasi untuk memungkinkan organisasi untuk bereaksi dengan cepat untuk mengubah dalam lingkungan operasi mereka.

### **Kesimpulan dan saran**

Dengan memperhatikan uraian penelitian, hasil temuan penelitian, dan pembahasan mengenai karakteristik pengelolaan media audio visual dalam pembelajaran IPS, maka penelitian ini dapat penulis simpulkan;

1. Penataan *hardware* dan *software* dalam pembelajaran IPS dapat terlaksana dengan baik , apabila didukung oleh tiga sumber daya yaitu sumber daya manusia, sumber daya keuangan dan sumber daya material. Sumber daya

manusia meliputi Kepala Sekolah, guru, tenaga administrasi, dan komite sekolah dapat menjalankan perannya masing-masing.

2. Interaksi pembelajaran antara guru dan siswa dapat terjalin dengan baik apabila mereka memahami peran masing-masing. Guru sebagai pendidik dan pengajar memiliki kompetensi di bidangnya, profesional, bisa membimbing, melatih, menasehati, menjadi teladan, memotivasi, memiliki jiwa asih, asah, dan asuh.

3. Aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS dapat lebih optimal apabila materi pelajaran yang diberikan dapat merangsang minat belajar siswa. Guru dapat menentukan metode dan media pembelajaran yang tepat, disesuaikan dengan materi yang diajarkan kepada peserta didik.

### **C. Saran**

Ada empat saran yang dapat peneliti sampaikan pada penelitian ini sebagai kontribusi atau sumbang pemikiran terhadap pengelolaan media audio visual dalam pembelajaran IPS di SMP.

#### **1. Guru-guru IPS terpadu**

Diharapkan guru-guru IPS terpadu selalu meningkatkan ilmu pengetahuan dan teknologi serta mengikuti perkembangan jaman. Banyak membaca buku, mencari pengetahuan lewat media cetak, internet maupun elektronik. Guru harus kreatif dan inovatif baik dalam memilih metode dan media pembelajaran. Pemilihan metode dan media pembelajaran sebaiknya disesuaikan dengan materi yang akan disampaikan kepada peserta didik.

#### **2. Sekolah**

Untuk meningkatkan mutu pendidikan hendaknya Kepala Sekolah selaku penentu kebijakan dapat menyediakan sarana dan prasarana yang diperlukan dalam kegiatan pembelajaran khususnya media pembelajaran yang selama ini masih dirasa kurang memadai. Kepala Sekolah hendaknya memberikan motivasi kepada guru-guru untuk selalu meningkatkan keprofesionalannya, selalu mengadakan evaluasi, supervisi dan monitoring terhadap pelaksanaan pembelajaran di kelas.

#### **3. Dinas Pendidikan Pemuda dan Olah Raga Kabupaten Boyolali.**

Diharapkan kepada Pemerintah Daerah Boyolali dan Dinas Pendidikan Pemuda dan Olah Raga Kabupaten Boyolali sebagai pengambil kebijakan seharusnya memotivasi dan memberikan kesempatan kepada para guru untuk meningkatkan keprofesionalannya. Memberikan izin dan bea siswa bagi guru-guru berprestasi untuk melanjutkan jenjang pendidikan yang lebih tinggi.

Pemerintah hendaknya mengalokasikan dana untuk pengadaan sarana dan prasarana khususnya media pembelajaran dan buku-buku sebagai sumber belajar. Dinas Pendidikan Pemuda dan Olah Raga Kabupaten Boyolali diharapkan sering menyelenggarakan pelatihan-pelatihan, workshop, dan memberdayakan kegiatan Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP).

#### 4. Pembaca dan peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi pembaca, khususnya para peneliti dapat dijadikan sebagai acuan atau referensi untuk mengadakan penelitian lebih lanjut.

### **Daftar Pustaka**

- Anonim, 2007. *Peraturan Menteri No. 22 Tahun 2006 Tentang Standar Isi*. Jakarta : Depdiknas.
- Arif S. Sadiman, 2002. *Media Pendidikan*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Azhar Arsyad, 2003. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Deal, 2006. *Voice From The Classroom; Literacy Beliefs and Practices of two Novice Elementary*. Tech & Learning 24. S8.
- Isa Korkmaz, 2007. *Teachers Opinions About The Responsibilities of Parents, Schools, and Teachers in Enhancing Student Learning*. Urbana. Vol. 86, Iss. 3; pg. 201, 11 pgs.
- Jamal Ma'mur Asmani, 2009. *Manajemen Pengelolaan dan Kepemimpinan Pendidikan Profesional*. Yogyakarta : Diva Press.
- Lexy J. Moleong, 2009. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Cetakan kedua. Bandung : PT Remaja Rosda Karya.
- Mantja, W, 2008. *Etnografi : Desain Penelitian Kualitatif dan Manajemen Pendidikan*. Terbitan kedua. Malang : Elang Emas.

- Masmur Muslich, 2007. *KTSP Pembelajaran Berbasis Kompetensi dan Kontektual*. Jakarta : PT Bumi Aksara.
- Milles, Mattew B & Huberman, Michael, *Analisis Data kualitatif Buku sumber Tentang Metode-metode Baru*. Jakarta : UI – Press.
- Nana Syaodih Sukmadinata, 2003. *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Park, 2007. *Promoting Possitive Emotion in Multimedia Learning Using Visual Illustration*. Journal of Physical Education, Recreation & Dance 82. 39-43.
- Poobrasert, 2009. *Evaluation of Educational Multimedia Support System for Students With Deafness*. The Clearing House 78. Pg 273-276.
- Richard E Lee, 2006. *Social Knowledge for a World in Transition: Sociocybrenetics and The Contemporary Transformation of The Structures of Knowledge*. Journal of Speech, Language, and Hearing Research 46. Pg 390-404.
- Sadiman S, 2002. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatan*, Jakarta PT Raja Grafindo Persada.
- Sardjiman. AM, 2006. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Shung-Ling Lai, 2000. *Influence of audio-visual presentations on learning abstract concepts*. International Journal of Instructional Media. New York : 2000. Vol. 27, Iss 2; pg.199, 8 pgs >> Jump to indexing (document details).
- Sugiyono, 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Cetakan kedelapan. Bandung : CV Alfabeta
- Sutama, 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Surakarta : Fairus media.