

**PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF SUB TEMA
PERMASALAHAN LINGKUNGAN HIDUP DAN UPAYA
PENANGGULANGANYA BAGI SISWA SMP NEGERI 2 COLOMADU**

Naskah Publikasi

Untuk memenuhi sebagian persyaratan guna mencapai

derajat Sarjana S-1



Oleh:

Charisma Bayu Pamungkas

A 610 110 010

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA

TAHUN 2015

PERSETUJUAN

PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF SUB TEMA PERMASALAHAN LINGKUNGAN HIDUP DAN UPAYA PENANGGULANGANYA BAGI SISWA SMP NEGERI 2 COLOMADU

Yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Charisma BayuPamungkas

A610110010

Naskah ini telah disetujui oleh Pembimbing skripsi

Untuk dipertanggungjawabkan dihadapan Dewan Penguji Skripsi S-1 Fakultas
Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta

Pembimbing



Drs. Suharjo, M.S.

NIK. 254

Tanggal Persetujuan: 12 Oktober 2015

HALAMAN PENGESAHAN

PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF SUB TEMA PERMASALAHAN LINGKUNGAN HIDUP DAN UPAYA PENANGGULANGANYA BAGI SISWA SMP NEGERI 2 COLOMADU

Charisma Bayu Pamungkas, A610110010, Program Studi Pendidikan Geografi,
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta,
2015.

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui perbedaan antar proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif dengan proses pembelajaran menggunakan model konvensional serta penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa di SMP N 2 Colomadu, dengan mengembangkan produk media pembelajaran interaktif sub permasalahan lingkungan hidup dan upaya penanggulangannya. Model pengembangan ini mengacu pada Dick and Carrey yaitu dengan melakukan pre test dan post test pada kelas eksperimen dan kontrol. Hasil pengembangan produk media melalui tahap validasi ahli, respon siswa dengan rata-rata 3,22 yang di kategorikan baik, respon guru dengan rata-rata 3,00 yang di kategorikan baik, hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran, nilai rata-rata kelas eksperimen yang mulanya 69,25 setelah menggunakan produk menjadi 75,88, sedangkan kelas kontrol 69,69 menjadi 75,06. Dari uraian di atas dapat di simpulkan bahwa ada perbedaan antara kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran interaktif dan kelas kontrol tanpa perlakuan produk.

Kata kunci: Pengembangan, media pembelajaran, Hasil belajar siswa

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu kekuatan yang dinamis dalam kehidupan setiap individu, yang mempengaruhi perkembangan fisik, dan perkembangan jiwa, perkembangan sosial, dan perkembangan moralitasnya. Pendidikan dapat dikatakan sebagai suatu proses perubahan sikap dan tingkah laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui usaha pengajaran dan pelatihan. Menurut Islamuddin (2012: 4). Komponen pendidikan dalam penerapannya di sekolah terdiri dari berbagai unsur, diantaranya guru, siswa dan materi ajar. Ketiga unsur tersebut akan berjalan dan saling mengisi jika metode pembelajaran, jenis media pembelajaran dan suasana yang mendukung untuk diadakannya kegiatan pembelajaran.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar. Keberhasilan pembelajaran IPS dapat ditunjukkan dengan tingkat ketercapaian tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran itu dapat tercapai jika didukung oleh fasilitas belajar yang baik. Fasilitas belajar meliputi materi, media, sarana prasarana, lingkungan. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) sesuai perkembangan masyarakat jika mengangkat tema-tema yang sedang terjadi. Tema-tema kontekstual yang terjadi dalam masyarakat akan membantu siswa untuk lebih memahami materi yang disampaikan karena siswa dapat menghayati bahkan mengalami sendiri.

Model pembelajaran interaktif adalah kegiatan guru secara terprogram dalam desain instruksional, untuk membuat siswa belajar aktif, yang menekankan pada penyediaan sumber belajar (Damyanti dan Mudjiono, 2009:27). Pembelajaran mempunyai tujuan yang sangat penting yaitu untuk mengubah sikap, mengubah ketrampilan, menambah pengetahuan dalam bidang ilmu (Dalyono 2007:27). Konsentrasi siswa dan sikap siswa terhadap guru saat proses belajar mengajar. Dalam proses belajar mengajar seorang guru harus mengajak siswa untuk mendengarkan, menyajikan media yang dapat dilihat, sehingga terjadi dialog kreatif yang menunjukkan proses belajar mengajar yang interaktif. Salah satu

upaya untuk menarik perhatian siswa yaitu dengan menggunakan media pembelajaran. (Arsyad, 2009, pp.4-5) menyatakan bahwa media pembelajaran yang digunakan dapat berupa media cetak dan media elektronik seperti buku, tape, kaset, video kamera, video recorder, film, slide, foto, gambar, grafik, televisi dan komputer. Pemanfaatan media pembelajaran juga sangat dipengaruhi oleh tingkat penguasaan teknologi komputer. Pada kenyataannya banyak guru yang kurang menguasai teknologi, khususnya pembuatan media pembelajaran dengan komputer. Masalah tersebut mengakibatkan banyak sekolah yang memiliki fasilitas komputer yang lengkap tetapi tidak tersedia Sumber Daya Manusia (SDM) yang mampu menggunakannya secara optimal. Fasilitas komputer hanya dijadikan sebagai pajangan dan tidak memberikan kontribusi yang berarti terhadap pembelajaran.

Permasalahan pembelajaran IPS bukan hanya seperti yang telah diuraikan, tetapi juga memiliki masalah yang lain. Masalahnya yaitu materi pelajaran yang luas tetapi alokasi waktunya kurang. Hal itu menyebabkan tidak semua materi pelajaran dapat disampaikan dengan baik oleh guru. Seperti yang terjadi dalam Standar Kompetensi (SK) memahami lingkungan kehidupan manusia, dan memahami usaha manusia untuk mengenali perkembangannya. Materi ajar yang disampaikan kepada siswa kurang membahas tentang kerusakan lingkungan, dampak dan solusi untuk mengatasinya. Seharusnya materi dapat tersampaikan dengan baik kepada siswa, mengingat kerusakan lingkungan masalah lingkungan sudah menjadi masalah global yang memerlukan penanganan khusus.

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan diatas, maka di Smp Negeri 2 Colomadu perlu adanya media pembelajaran yang lebih menarik guna meningkatkan hasil belajar siswa. Mengingat dalam pemanfaatan media yang ada di sekolah kurang di manfaatkan secara maksimal oleh guru. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk mengangkat judul **“PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF SUB TEMA PERMASALAHAN LINGKUNGAN HIDUP DAN UPAYA PENANGGULANANYA PADA MATA PELAJARAN IPS BAGI SISWA SMP NEGERI 2 COLOMADU”**.

Sebagai media pembelajaran powerpoint guna menyampaikan materi Sub tema permasalahan lingkungan hidup dan upaya penanggulangannya dengan waktu yang efisien dan efektif. Karena mengingat alokasi waktu pelajaran IPS yang kurang dengan materi yang begitu luas serta meningkatkan hasil belajar siswa.

B. Langkah Pengembangan

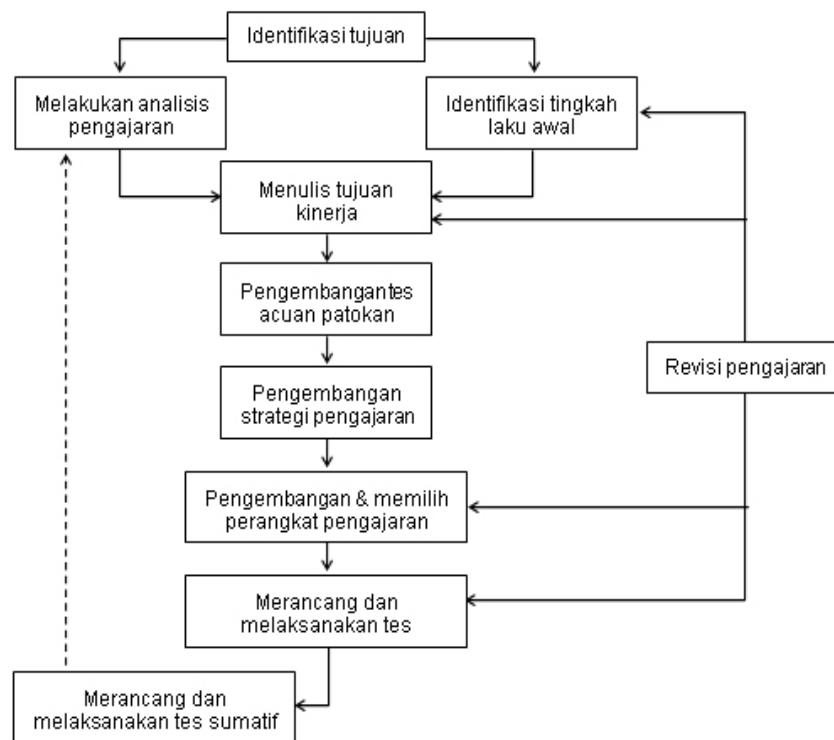
Model rancangan sistem yang dipakai dalam penelitian dan pengembangan ini adalah model pendekatan sistem yang dirancang oleh Dick & Carey (2001). Dalam model tersebut terdiri atas sepuluh langkah sebagai berikut:

1. Analisis Kebutuhan
2. Analisis pembelajaran
3. Analisis pebelejar dan konteks
4. Tujuan umum dan khusus
5. Mengembangkan instrumen
6. Mengembangkan strategi pembelajaran
7. Mengembangkan dan memilih bahan pembelajaran
8. Merancang dan melakukan evaluasi formatif
9. Melakukan revisi
10. Evaluasi sumatif

C. Model Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan model pengembangan Walter Dick dan Lou Carey. Berikut ini merupakan langkah-langkah model pengembangan oleh Dick dan Carey (2003).

Langkah-langkah Model Pengembangan Pendekatan Sistem Dick & Carey



Gambar langkah Model Pengembangan Pendekatan Sistem Dick & Carey

Pada penelitian awal, peneliti menggunakan teknik observasi dan wawancara dengan angket untuk mengumpulkan data kebutuhan siswa dan kondisi yang terjadi dilapangan. Pada tahap pengembangan media pembelajaran powerpoint dan revisi media digunakan teknik wawancara dan angket. Pada tahap selanjutnya, peneliti menggunakan tes untuk mengukur kesesuaian produk media pembelajaran powerpoint. Dalam penelitian ini instrumen penelitian yang digunakan, sebagai berikut:

1. Instrumen Kebutuhan Siswa
2. Instrumen Kebutuhan Guru
3. Instrumen Ahli Materi
4. Instrumen Ahli media
5. Instrumen hasil pengembangan siswa dan guru

D. Hasil dan Pembahasan

1. Hasil Pengembangan

Model media pembelajaran interaktif mata pelajaran IPS sub tema kerusakan lingkungan hidup dan upaya penanggulangannya yang diinginkan siswa diperoleh dari Hasil angket kebutuhan dari 33 siswa dan 1 guru IPS kelas VIII, yang meliputi meliputi 4 aspek yaitu Aspek Materi/isi, Aspek kebahasaan, Aspek Penyajian dan Aspek desain/grafik. Dari keempat aspek tersebut dapat disimpulkan sebagai berikut: Siswa menginginkan materi di perluas dengan mencantumkan contoh seputar materi berupa gambar maupun video dalam slide powerpoint, dalam tat bahasa menggunakan bahasa yang mudah dipahami, desain slide di buat menarik dan full colour serta evaluasi soal test berupa multi choice dalam slide.. Hasil respon siswa dari media pembelajaran powerpoint yang dibuat yang di buat oleh peneliti dengan rata-rata 3,22 yang di kategorikan baik sedangkan dari hasil respon guru rata-rata 3,0 yang di kategorikan baik. Sehingga dapat disimpulkan dari hasil respon siswa dan guru SMP Negeri 2 Colomadu bahwa produk media pembelajaran powerpoint dikatakan layak sebagai inovasi dalam pembelajaran.

2. Hasil Eksperimen

Hasil Pembelajaran Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Hasil dari pembelajaran kelas eksperimen sebelum menggunakan media pembelajaran powerpoint atau hasil nilai pretest yaitu dengan rata-rata nilai 69,25 dan setelah menggunakan media pembelajaran powerpoint nilai posttest dengan rata-rata 75,88. Sedangkan penilaian kelas kontrol sebelum menggunakan media pembelajaran yang ada, hasil dari nilai *pre test* dengan rata-rata 69,69 dan nilai *post test* dengan rata-rata 75,06.

3. Hasil Perbandingan Kelas Eksperimen dan Kontrol

Lalu hasil uji lapangan menunjukkan t-hitung -1,141 dengan nilai probabilitas 0,263. Karena probabilitas $0,263 > 0,05$ maka H_0 diterima, yang berarti hasil *pretest* dan hasil *posttest* adalah sama (tidak berbeda secara nyata). Lalu nilai mean kelas control (tanpa perlakuan media) mulanya 77,66 menjadi 80,88 dan kelas eksperimen yang mulanya mempunyai nilai mean 73,20 menjadi 82,48 setelah mendapatkan perlakuan media. Oleh karena itu media pembelajaran powerpoint dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

E. Kesimpulan

1. Kebutuhan media pembelajaran interaktif untuk pembelajaran permasalahan lingkungan hidup dan upaya penanggulangannya sangat dibutuhkan.
2. Model pembelajaran interaktif yang dibutuhkan siswa kelas VIII dalam proses pembelajaran permasalahan lingkungan hidup dan upaya penanggulangannya yaitu media pembelajaran interaktif dengan perluasan materi, kesesuaian aspek bahasa sesuai kemampuan siswa, slide disertai video seputar materi serta slide di desain full colour dan menarik.
3. Hasil belajar siswa mengalami peningkatan setelah menggunakan media powerpoint, pernyataan ini berdasar pada respon siswa yang mempunyai rata-rata 3,22 yang di kategorikan baik, sedangkan untuk respon guru mempunyai nilai rata-rata 3,0 yang di kategorikan baik pula. Lalu hasil uji lapangan menunjukkan t-hitung -1, 141 dengan nilai probabilitas 0,263. Karena probabilitas $0,263 > 0,05$ maka H_0 diterima, yang berarti hasil *pretest* dan hasil *posttest* adalah sama (tidak berbeda secara nyata). Lalu nilai mean kelas control (tanpa perlakuan media) mulanya 77,66 menjadi 80,88 dan kelas eksperimen yang mulanya mempunyai nilai mean 73,20 menjadi 82,48 setelah mendapatkan perlakuan media. Oleh karena itu media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Asyhar, Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta.
- Arifin, Zaenal. 2008. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Surabaya : Lentera Cendikia.
- Dalyono, M. 2007. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Renika Cipta
- Danim, Sudarwan. 2011. *Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: Alfabeta.
- Dimiyati dan Mujiono. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- Fitrotun Nisa, Ana. 2012. *Media Powerpoint Dalam Peningkatan Hasil Belajar Pada Pembelajaran Sains Di Kelas IV MI MA'HAD Islami Kota Yogyakarta*. Yogyakarta
- Islamuddin 2008. *Hakikat Pendidikan*. Cirebon: STAIN Press.
- Kumara, Endang. 2014. *Belajar dan Pembelajaran Interaktif*. Bandung. PT Refika Aditama.
- Nazir, Moh. 2013. *Metode Penelitian*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Putra, Nusa. 2011. *Research and Development*. Jakarta : Raja Grafindo Persada
- Rozaq, Abdul. 2007. *Pemanfaatan Microsoft PowerPoint Dalam Proses Pembelajaran*. Sukabumi: Persada.
- Sanaky, AH. 2013. *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaukuba Dipantara.
- Sanjaya, Wina. 2013. *Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup
- Sugiyono, 2014. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya Offset.
- Susanto. 2008. *Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)*. Cirebon: STAIN Press.
- Sugiarti, Iis. 2012. *Penggunaan Media Powerpoint Dalam Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Bidang Studi IPS di SMP Negeri 8 Cirebon*. Cirebon.
- Triyanto. 2011 *Model Pembelajaran Terpadu: Konsep, Strategi, dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat satuan Pendidikan (KTSP)*. Bumi Aksara: Jakarta