

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH MENGGUNAKAN
AUDIO VISUAL BERBASIS PERISTIWA SEJARAH LOKAL DI MADIUN
(Studi Pada Siswa SMP di Kabupaten Madiun)**

Oleh:

Titin Rahmawati Amalia¹, Wasino², Nunuk Suryani³

Abstract

The rapidly growing technology affects all aspects of life, one of which is education. Good learning media can facilitate teachers in presenting the material in the learning process. It also can increase the interest in learning that have an impact on learning achievement. The purpose of this study is to describe the use of instructional media history in SMP Negeri 2 Jiwan Madison County, develop learning media-based audio-visual history of using local events in Madiun, and assess the effectiveness of instructional media-based audio-visual history of using local historical events in Madison.

This research is the development of research development procedures adapted from Borg & Gall. Location research in SMP N 2 Jiwan Madison County. Data collection techniques by means of interviews, observations, questionnaires, and tests. Data were analyzed using descriptive qualitative and quantitative.

Results: 1) social studies teacher at SMP N 2 Jiwan, Madison County is still using conventional methods by means of lectures and question and answer and have not used the medium of learning; 2) Learning media developed using ADDIE instructional design of Molenda which consists of five stages: analysis, ie analyzing the needs of instructional media; design, namely collecting and designing instructional media; development, namely preparing instructional media using windows movie maker software, then testing the product internally; implementation, for example, applying the media in the learning process; and evaluation, which tested the effectiveness of the product. Instructional media developed rated as good by a material with an average score of 3.53; considered sufficient by media experts with an average score of 3.31; and assessed both by expert instructional design with an average score of 3.69; 3) The effectiveness of instructional media through t test. From the results obtained $t_{hitung} > t_{tabel}$ because $t_{hitung} > t_{tabel}$ then H_0 rejected. Means that both groups have unequal learning achievement. The mean learning achievement using instructional media group developed = 85 > mean learning achievement groups using power point = 66.67, and therefore concluded that the group using audio-visual media have a better learning performance than the use of media power point, so that the audio-visual instructional media developed is considered effective in the learning process.

Keywords: *development, audio-visual media, local historical events in Madison.*

¹ Alumni Program Pascasarjana S-2 Pendidikan Sejarah, Universitas sebelas Maret, email: titinrahmawati12@gmail.com

² Dosen Program Pascasarjana S-2 Pendidikan Sejarah, Universitas sebelas Maret

³ Dosen Program Pascasarjana S-2 Pendidikan Sejarah, Universitas sebelas Maret

PENDAHULUAN

Guru sebagai pelaku pembelajaran di kelas, dihadapkan pada persoalan tentang bagaimana memberikan materi pembelajaran kepada siswa agar dengan mudah dapat diterima dan dimengerti siswa. Keinginan untuk membelajarkan siswa menggunakan media dikalangan guru sangat tinggi, namun berbagai kendala yang ditemukan adalah masih banyak guru yang belum mengetahui bagaimana membuat media pembelajaran yang baik, dan jika mereka mengetahui, terkadang mereka tidak ada waktu untuk membuatnya. Masalah lain yakni terkait dengan waktu yang diluangkan guru untuk membuat media pembelajaran sangat terbatas karena sebagian waktu guru dimanfaatkan untuk pekerjaan lain yang sifatnya dapat mendatangkan uang (Uno, 2010: 116-117).

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan integrasi dari berbagai disiplin ilmu-ilmu sosial seperti: sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya. Rumusan Ilmu Pengetahuan Sosial berdasarkan realitas dan fenomena sosial melalui pendekatan interdisipliner. Geografi, sejarah, dan antropologi merupakan disiplin ilmu yang memiliki keterpaduan yang tinggi (<http://akhmadsudrajat.wordpress.com/2011/03/12/karakteristik-mata-pelajaran-ilmu-pengetahuan-sosial-ips/> diakses pada tanggal 18 Januari 2013 pukul 09.30 WIB).

Berdasarkan hasil wawancara pada guru IPS di SMP N 2 Jiwan Kabupaten Madiun, Zainal Arifin S. Pd. mengungkapkan bahwa beliau tidak pernah menggunakan dan mengembangkan media pembelajaran dalam proses pembelajaran dan hanya menggunakan ceramah dalam penyampaian materi.

Meskipun berasal dari Madiun, ternyata mayoritas peserta didik belum mengetahui peristiwa kronik di tempat

tinggalnya yaitu PKI Madiun 1948. Peristiwa ini adalah peristiwa yang terjadi di Madiun yang pada akhirnya mempengaruhi peristiwa yang terjadi pada tingkat nasional. Bertolak dari berbagai ragam problema dalam penyampaian informasi tentang materi dalam mata pelajaran IPS khususnya Sejarah dilihat dari dua aspek, yakni guru sebagai penyampai informasi (materi pelajaran) serta peserta didik sebagai penerima pesan informasi maka perlu dikembangkan sebuah media yang nantinya akan membantu proses pembelajaran mata pelajaran IPS khususnya pada materi Sejarah. Media yang akan dikembangkan dalam penelitian ini berupa media menggunakan audio visual berbasis peristiwa sejarah lokal di Madiun.

Dari latar belakang di atas dapat dirumuskan masalah sebagai berikut: 1) bagaimana penggunaan media pembelajaran sejarah di SMP Negeri 2 Jiwan Kabupaten Madiun?, 2) bagaimana mengembangkan media pembelajaran sejarah menggunakan audio visual berbasis peristiwa lokal di Madiun?, 3) bagaimana efektifitas media pembelajaran sejarah menggunakan audio visual berbasis peristiwa sejarah lokal di Madiun?.

Sugiyono (2009: 297) mengemukakan bahwa metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.

Menurut Borg dan Gall (2008: 772) menjelaskan "*educational research and development (R&D) is a process used to develop and validate educational production*" yang berarti penelitian dan pengembangan merupakan suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan dan menvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan.

Nana Syaodih (2010: 164) mengemukakan penelitian pengembangan

adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengem-bangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada sebelumnya. Produk tersebut dapat berupa perangkat keras (hardware) dan perangkat lunak (software), dan lain-lain.

Dari berbagai pendapat di atas, dapat disimpulkan pengertian peneli-tian dan pengembangan merupakan suatu usaha untuk menghasilkan produk tertentu yang nantinya akan dimanfaatkan dalam bidang tertentu dan dapat pula digunakan demi efektifitas suatu kegiatan yang membutuhkan proses. Salah satu contoh permasalahannya adalah dalam bidang pendidikan dan tentunya proses pembelajaran yang menyertainya.

Ilmu pengetahuan sosial menurut Aziz Wahab (Depdiknas, 2005: 11) adalah sejumlah konsep mata pelajaran sosial dan ilmu lainnya yang dipadukan berdasarkan prinsip-prinsip pendidikan yang bertujuan membahas masalah sosial atau bermasyarakat dan kemasyara-katan untuk mencapai tujuan khusus pendidikan melalui pengajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada tingkat pra-sekolah.

Sedangkan menurut kurikulum Pendidikan Dasar Ilmu Pengetahuan Sosial adalah mata pelajaran yang mempelajari kehidupan sosial yang didasarkan pada bahan kajian geografi, ekonomi, sosiologi, antro-pologi dan sejarah. Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan suatu perwujudan dari suatu pendekataninterdisiplin dari ilmu-ilmu sosial dengan meng-integrasikan bahan atau materi atau konsep-konsep ilmu sosial tersebut untuk memahami masalah-masalah sosial yang diberikan di sekolah sebagai suatu program pengajaran (Depdiknas, 2005).

Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan suatu mata pelajaran yang diberikan di sekolah mempunyai tujuan untuk mempersiapkan anak didik menjadi warga negara yang baik berdasarkan Pancasila dan

Undang-Undang Dasar 1945, dengan menitik beratkan pada pengembangan indi-vidu yang dapat memahami masalah-masalah yang berada dalam lingkungan, baik yang berasal dari lingkungan alam yang membahas interaksi antar manusia dengan lingkungan, baik sebagai individu atau sebagai anggota dan masyarakat, selain itu dapat berfikir kritis dan kreatif dan dapat melanjutkan serta mengembangkan nilai-nilai budaya bangsa (Depdiknas, 2005: 7).

Pengajaran Ilmu Pengetahuan Sosial diberikan untuk membina generasi penerus agar memahami potensi dan peran dirinya dalam berbagai tata kehidupannya, mengha-yati tuntutan keharusan dan penting-nya bermasyarakat dengan penuh rasa kebersamaan dan kekeluargaan serta mahir berperan erat di lingkungannya sebagai insan sosial dan warga negara yang baik (BSNP, 2007:18).

Uno (2010: 122) mengungkap-kan media dalam pembelajaran adalah segala bentuk komunikasi yang dapat digunakan untuk me-nyampaikan informasi dari sumber ke peserta didik. Tujuannya adalah merangsang mereka untuk mengikuti kegitan pembelajaran media. Selain digunakan untuk mengantarkan pembelajaran secara utuh, dapat juga dimanfaatkan untuk menyampaikan bagian tertentu dari kegiatan pembelajaran, memberikan pengu-atan maupun motivasi.

Sri Anitah (2011: 2) mengatakan bahwa media pembelajaran adalah setiap orang, bahan, alat, atau peristiwa yang dapat menciptakan kondisi yang memungkinkan pebelajar menerima pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Dengan pengertian itu, guru atau dosen, buku ajar, lingkungan adalah media pembelajaran. Setiap media meru-pakan sarana untuk menuju ke suatu tujuan. Di dalamnya terkandung informasi yang dapat dikomuni-kasikan kepada orang lain. Informasi ini mungkin didapatkan dari buku-buku, rekaman, internet, film, mikrofilm,

dsb. Semua itu adalah media pembelajaran karena memuat informasi yang dapat dikomunikasikan kepada pembelajar.

Asyhar (2012: 8) mengemukakan bahwa media pembelajaran dapat dipahami sebagai “segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari suatu sumber secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.

Dari berbagai pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa definisi media pembelajaran adalah suatu alat atau perantara yang mempermudah proses pembelajaran dalam hal ini adalah mempermudah penyampaian pesan atau informasi (materi pelajaran) oleh guru kepada peserta didik, di mana dalam media pembelajaran tersebut termuat stimulus berupa unsur motivasi yang mendatangkan keingintahuan peserta didik sehingga peserta didik menjadi lebih kritis.

Menurut Hujair (2009: 102), media pembelajaran berbasis audio visual akan menghasilkan media pembelajaran yang memadukan antara gambar dan suara. Kemudian ditambahkan Hujair (2009: 103) dalam media audio visual paduan antara gambar dan suara membentuk karakter yang sama dengan objek aslinya.

Menurut Sri Anitah (2011: 49), media audio visual adalah media yang dapat dilihat dan didengar. Azhar Arsyad (2010: 30) mengemukakan bahwa pembelajaran melalui audio visual adalah produksi dan penggunaan materi yang penyera-pannya melalui pandangan dan pendengaran serta tidak seluruhnya tergantung kepada pemahaman kata atau simbol-simbol yang serupa.

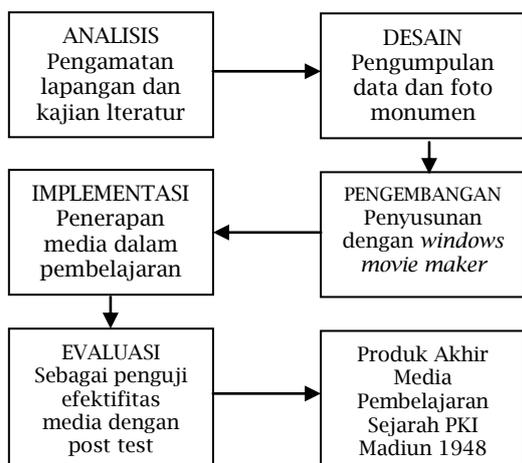
Dari berbagai pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa media audio visual merupakan media yang memanfaatkan indera penglihatan dan pendengaran dalam penerimaan pesan atau materi yang

disampaikan sehingga dibuat media yang memiliki rangsangan untuk membangkitkan kinerja indera tersebut.

Secara prinsipil, semua peristiwa yang tertulis dalam SNI (Sejarah Nasional Indonesia) adalah peristiwa lokal. Realitas itu, tidak dapat terbantahkan karena setiap lokalitas menjadi ajang peristiwa sejarah. Kemudian, ada proses klasifikasi terhadap peristiwa-peristiwa sehingga ada yang menganggap bahwa peristiwa tertentu hanyalah peristiwa lokal saja, sedangkan yang lain dinilai mempunyai kadar sebagai peristiwa nasional. Namun, sesungguhnya, semua peristiwa bisa dipandang sebagai peristiwa yang bertaraf nasional. Hal itu tergantung dari sudut pandang orang yang melakukan penilaian. Penilaian tersebut jelas subjektif karena didasarkan kepada pendapat-pendapat individual. Setiap individu mempunyai dasar sendiri-sendiri. Namun, pertemuan diantara pendapat-pendapat individu akan melalui proses intersubjektif sehingga akan mengarah ke objektivitas (Priyadi, 2012: 16-17).

Peristiwa PKI Madiun 1948 dilatar belakangi dan disebabkan oleh ketidakpuasan tokoh-tokoh dan pengikut golongan kiri atas disepakatinya Perjanjian Renville. Mereka antara lain Musso, Amir Syarifuddin, Alimin, dan dan lain-lain. Para pimpinan golongan kiri yang terdiri dari PKI dan beberapa organisasi antara lain Hrian Rakyat, Bintang Merah yang terbentuk dalam sebuah perkumpulan yakni Front Demokrasi Rakyat (FDR). FDR menganggap Perjanjian Renville yang disepakati pemerintah Indonesia dan pemerintah Belanda sangat merugikan bangsa Indonesia. Karena wilayah Indonesia semakin habis dikikis oleh pemerintah Belanda. Sebagai bentuk ketidakpuasan atas situasi tersebut, FDR melakukan makar dan pemberontakan atas pemerintahan yang sah dengan berupaya mendirikan “Republik Soviet Indonesia” pada tanggal 18 September 1948.

Dari rangkaian latar belakang masalah, tujuan penelitian, dan kajian teori tersebut di atas maka diperoleh model hipotetik sebagai berikut:



Gambar 1.

Model Hipotetik mengadopsi desain ADDIE dari Molenda

METODE PENELITIAN

Borg & Gall (2008: 772) mengemukakan prosedur penelitian dan pengembangan pada dasarnya terdiri dari dua tujuan utama, antara lain: (1) mengembangkan produk serta (2) menguji keefektifan produk dalam menjangkau tujuan. Tahapan-tahapan dalam penelitian dan pengembangan ini meliputi tiga tahapan, yaitu:

Tahap I : Studi Pendahuluan, meliputi: Media pembelajaran yang digunakan guru; Pengembangan media yang pernah dilakukan guru; Media yang dibutuhkan guru dalam proses pembelajaran; dan Hambatan yang dihadapi guru dalam mengembangkan media pembelajaran.

Tahap II : Pengembangan Produk media pembelajaran dengan mengadopsi desain ADDIE dari Molenda, meliputi: analisis kebutuhan media pembelajaran; desain pengembangan produk; penyusunan materi dan data penunjang secara sistematis melalui windows movie maker; penilaian oleh

para ahli, revisi produk, uji coba produk, revisi produk, dan evaluasi.

Tahap III : Setelah dilakukan pengujian terhadap produk yang dikembangkan, maka selanjutnya produk tersebut diterapkan dalam kondisi yang nyata untuk ruang lingkup yang lebih luas. Setelah pengujian model selesai, masih dimungkinkan adanya revisi produk, kemudian pada akhirnya diperoleh produk final yakni media pembelajaran sejarah menggunakan audio visual berbasis peristiwa lokal di Madiun yang siap untuk dimanfaatkan dalam proses pembelajaran.

Penelitian dilakukan pada kelas IX SMP Negeri 2 Jiwan Kabupaten Madiun. Karena media pembelajaran yang dikembangkan dapat diintegrasikan dengan salah satu materi dalam silabus.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Penggunaan Media Pembelajaran sejarah di SMP Negeri 2 Jiwan Kabupaten Madiun

Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran Sejarah pada SMP Negeri 2 Jiwan Kabupaten Madiun dikatakan sangat minim. Sebenarnya, guru memiliki keinginan tinggi untuk dapat mengembangkan sebuah media pembelajaran yang baik. Akan tetapi selalu terhimpit oleh beberapa kendala antara lain: waktu, biaya, kurang mengetahui cara memanfaatkan atau menyusun media pembelajaran dengan mengikuti teknologi terbaru. Selain dari pihak guru, juga karena input peserta didik yang rendah. Guru pernah menerapkan metode diskusi dalam proses pembelajaran, tetapi cara tersebut tidak mampu meningkatkan minat belajar peserta didik karena diskusi berjalan kurang baik.

B. Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Menggunakan Audio Visual Berbasis Peristiwa Sejarah Lokal di Madiun

Sebelum dilakukan proses pengembangan, kegiatan yang dilakukan adalah mengidentifikasi materi PKI Madiun tahun 1948 yaitu merangkum beragam materi PKI Madiun tahun 1948 dari buku-buku teks untuk memperoleh gambaran hal apa saja yang akan dicantumkan dalam VCD pembelajaran, kemudian dilakukan penyusunan desain produk media pembelajaran menggunakan audio visual dengan cara membuat *storyboard* sampai pada membuat naskah video. Peneliti selanjutnya mengemukakan bahan-bahan pendukung seperti foto, audio, dan animasi.

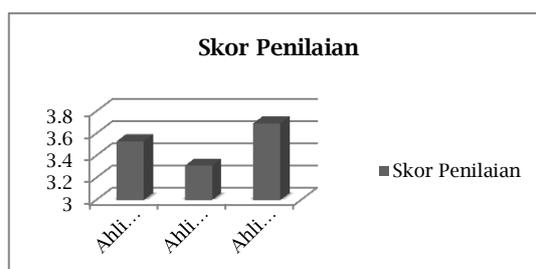
Setelah semua bahan untuk mengembangkan media menggunakan audio visual berupa sebuah video terkumpul, selanjutnya dilakukan penyusunan naskah dengan memanfaatkan *software Windows Movie Maker* versi 2.6. Sebelumnya *import* dahulu bahan-bahan pendukung seperti foto, audio, dan animasi. *Drag* dan *drop* bahan-bahan pendukung dalam kolom *timeline* yang ada di bawah. Untuk menulis judul digunakan latar belakang gambar roll film dan untuk menambahkan tulisan dengan mengklik *make titles or credits* pada *movie tasks* dan *add title on the selected clip*. Kemudian dilanjutkan pada proses *editing* dengan menyesuaikan *audio/ music instrument* dengan foto / clip dan animasi. Untuk memberi efek pada tampilan foto atau pada tampilan penjelasan materi terlebih dahulu klik *show storyboard* kemudian klik *view video effects* dan memilih efek yang disukai dengan cara menariknya dan meletakkannya di tanda "bintang" pada pojok kiri bawah. Untuk melihat hasilnya klik tanda *play* () pada tampilan *storyboard*. Setelah *editing* selesai, klik *save to my computer*. Format video dengan *windows media video*, kemudian

tahap akhir dari proses ini adalah *burning* ke media VCD (*VideoCompactDisk*).

Secara garis besar produk video pembelajaran hasil pengembangan tahap awal berisi penjelasan materi tentang peristiwa sejarah lokal di Madiun. Untuk lebih menarik juga disertai foto / gambar penunjang yaitu foto lokasi monumen peninggalan PKI dari tiga tempat dalam satu karesidenan Madiun.

Setelah produk media audio visual berupa video pembelajaran hasil pengembangan dalam bentuk VCD tersebut telah selesai, kemudian dilakukan pengetesan baik internal maupun eksternal. Selanjutnya draft awal ini dikonsultasikan dengan ahli materi untuk memperoleh komentar / tanggapan / masukan yang nantinya akan digunakan landasan merevisi draft awal tadi. Kemudian dikonsultasikan pula kepada ahli media pembelajaran dan ahli desain pembelajaran untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan konsep dasar tersebut. Setelah konsultasi, kemudian dilakukan revisi. Selanjutnya dilakukan tahap uji coba, yaitu kepada siswa dengan desain *one to one evaluation, small group evaluation dan field evaluation*.

Media pembelajaran yang dikembangkan dinilai Baik oleh ahli materi yaitu Bapak Zainal Arifin, S. Pd. dengan skor 3,53; dinilai Cukup oleh ahli media pembelajaran yaitu Dr. Suharno, M. Pd. dengan skor 3,31; dan dinilai Baik oleh ahli desain pembelajaran yaitu Dr. Sariyatun, M. Pd., M. Hum. dengan skor 3,69.



Gambar 2. Histogram skor penilaian para ahli

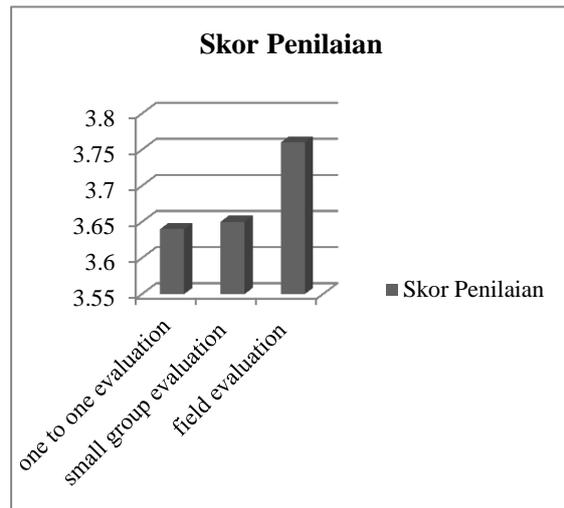
Ada beberapa saran perbaikan dari para ahli, antara lain:

- a. Ahli materi, Penulisan letak Monumen Kresek seharusnya di Kecamatan Wungu.
- b. Ahli media pembelajaran, pengalihan gambar dalam waktu 6 detik itu terlalu cepat dan gambar kurang tajam.
- c. Ahli desain pembelajaran, gambar dan teks kurang terpadu, dalam judul kurang tahun, gambar kurang jelas, penjelasan tiap monumen kurang, dan sumber usang.

Setelah direvisi, hasil tampilan video menjadi: penulisan letak Monumen Kresek di Kecamatan wungu, peralihan gambar menjadi ≥ 10 detik, gambar/foto menjadi lebih jelas karena ukuran gambar yang diperbesar, penjelasan tiap-tiap Monumen sudah jelas dan terpadu pada setiap gambarnya, dalam tampilan awal video sudah tertera angka tahun, dan sumber sudah menggunakan buku terbaru.

Tiga siswa pada uji coba satu-satu memberikan penilaian yang baik terhadap media pembelajaran dengan skor rata-rata 3,64. Pada uji coba kelompok kecil, 12 siswa memberikan penilaian yang baik terhadap media pembelajaran dengan skor rata-rata 3,65. Sedangkan pada uji coba lapangan, 30 siswa memberikan penilaian yang baik terhadap media pembelajaran dengan skor rata-rata 3,76. Sehingga tahap uji coba kepada siswa dengan desain *one to one evaluation, small group evaluation dan field evaluation* diperoleh skor rata-rata 3,51 sehingga media yang dikembangkan termasuk kategori baik.

Berikut disajikan dalam diagram tentang penilaian terhadap peserta didik.



Gambar 3.

Histogram skor penilaian peserta didik

C. Efektifitas Media Pembelajaran Sejarah Menggunakan Audio Visual Berbasis Peristiwa Sejarah Lokal di Madiun

Untuk mengetahui efektifitas produk media pembelajaran yang dikembangkan dilakukan eksperimen pada dua kelas yang sebelumnya telah dilakukan uji homogenitas yang menyatakan bahwa variansi dari dua populasi tersebut sama. Apabila hasil kompetensi diperoleh $\geq 75\%$ peserta didik mencapai KKM, maka media pembelajaran yang dikembangkan layak digunakan. Sebaliknya, jika dari hasil uji kompetensi (post test) diperoleh $< 75\%$ peserta didik mencapai KKM, maka dilakukan uji coba lagi. Dari hasil post test diperoleh nilai rata-rata kelas eksperimen (kelas yang menggunakan media audio visual) adalah 85 dengan persentase ketuntasan belajar sebanyak 76,67% dan kelas kontrol(kelas yang menggunakan media power point) 66,67 dengan persentase ketuntasan belajar sebanyak 46,67%. Hal ini berarti media pembelajaran yang dikembangkan benar-benar dapat digunakan untuk mencapai efektifitas belajar.

Dari hasil di atas, efektifitas pemanfaatan produk media pembelajaran menggunakan

audio visual yang dikembangkan dalam meningkatkan prestasi belajar peserta didik dilakukan melalui uji t. Dari hasil uji t diperoleh $t_{hit} = 4,6 > 1,96 = t_{tabel}$ maka ditarik keputusan uji H_0 ditolak. Oleh karena itu, artinya kedua kelompok memiliki prestasi belajar yang tidak sama. Sehingga produk media pembelajaran efektif untuk dapat meningkatkan prestasi belajar.

Guru memiliki keinginan besar untuk menggunakan dan mengembangkan sebuah media pembelajaran yang baik, yang mampu merangsang otak siswa untuk menumbuhkan kreativitas, meningkatkan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran sejarah. Akan tetapi ditemui beberapa kendala yang dihadapi antara lain: waktu luang untuk menyusun atau membuat media pembelajaran, belum bisa memanfaatkan aplikasi dalam komputer. Hal ini sama seperti yang diungkapkan oleh Uno (2010: 116-117), media telah dikenal sebagai alat bantu mengajar yang seharusnya dimanfaatkan oleh pengajar dalam proses pembelajaran, namun kerap kali terabaikan. Tidak dimanfaatkannya media dalam proses pembelajaran pada umumnya disebabkan oleh berbagai alasan, seperti waktu persiapan mengajar terbatas, sulit mencari media yang tepat, biaya tidak tersedia, atau alasan lain. Guru sebagai pelaku pembelajaran di kelas, dihadapkan pada persoalan tentang bagaimana memberikan materi pembelajaran kepada siswa agar dengan mudah dapat diterima dan dimengerti siswa. Keinginan untuk membelajarkan siswa menggunakan media dikalangan guru sangat tinggi, namun berbagai kendala yang ditemukan adalah masih banyak guru yang belum mengetahui bagaimana membuat media pembelajaran yang baik, dan jika mereka mengetahui, terkadang mereka tidak ada waktu untuk membuatnya. Masalah lain yakni terkait dengan waktu yang diluangkan guru untuk membuat media pembelajaran sangat terbatas karena sebagian waktu guru

dimanfaatkan untuk pekerjaan lain yang sifatnya dapat mendatangkan uang.

Dari hasil uji efektifitas diperoleh prestasi kelompok yang menggunakan media pembelajaran audio visual yang dikembangkan lebih tinggi daripada kelompok yang menggunakan media power point. Seperti yang disampaikan Hamalik (1994: 10), pemanfaatan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa. Peserta didik lebih dapat memahami dan memperoleh informasi yang padat. Media pembelajaran berupa video ini selain membantu guru untuk mempermudah dalam proses pembelajaran, juga memberikan nuansa baru dalam proses pembelajaran yang lebih menarik, inovatif, dan efisien.

Hasil post test kelas eksperimen (menggunakan media yang dikembangkan) lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol (menggunakan power point). Pernyataan tersebut dibuktikan berdasarkan analisis melalui uji t. Dari hasil uji t diperoleh $t_{hitung} = 4,6 > 1,96 = t_{tabel}$ maka ditarik keputusan uji H_0 ditolak dan berarti kedua kelompok memiliki prestasi belajar yang tidak sama. Uraian tersebut diatas membuktikan bahwa produk media pembelajaran sejarah menggunakan audio visual yang dikembangkan efektif untuk meningkatkan prestasi belajar. Hasil penelitian yang sama dilakukan oleh Betty Collis dalam penelitian yang berjudul *Anticipating the Impact of Multimedia in Education: Lessons from the Literature* yang menyimpulkan bahwa media efektif diimplementasikan dalam proses pembelajaran, para siswa lebih menyukai pembelajaran yang menggunakan media, dan secara keseluruhan media lebih efektif untuk memberi suplemen atau motivasi kepada para siswa.

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

1. Penggunaan media pembelajaran dalam mata pelajaran IPS di SMP Negeri 2 Jiwan Kabupaten Madiun terbilang minim.
2. Pengembangan media pembelajaran dengan memanfaatkan software *windows movie maker* dengan mengadopsi model pembelajaran ADDIE dari Molenda. Uji kelayakan media pembelajaran Sejarah SMP menggunakan audio visual berbasis peristiwa sejarah lokal, dinilai Baik oleh ahli materi dengan skor 3,53; dinilai Cukup oleh ahli media pembelajaran dengan skor 3,31; dan dinilai Baik oleh ahli desain pembelajaran dengan skor 3,69.
3. Berdasarkan uji efektifitas media pembelajaran Sejarah menggunakan audio visual melalui uji t diperoleh $t_{hitung} = 4,6 > 1,96 = t_{tabel}$, dan karena $t_{hit} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak. Dengan ditolaknya H_0 , berarti kedua kelompok mempunyai prestasi belajar yang tidak sama.

B. Saran

1. Saran Pemanfaatan

- a. Produk pengembangan dari media pembelajaran menggunakan audio visual berbasis peristiwa sejarah lokal di Madiun dapat dimanfaatkan peneliti dan guru untuk penelitian selanjutnya sebagai karya ilmiah.
- b. Produk media pembelajaran menggunakan audio visual berbasis

peristiwa sejarah lokal di Madiun berupa video yang telah dikembangkan ini dapat disosialisasikan kepada guru-guru melalui MGMP Sejarah SMP.

- c. Media pembelajaran yang telah dikembangkan yang dikemas dalam bentuk CD sangat mungkin diterapkan diberbagai sekolah dengan spesifikasi komputer minimal pentium 4 dan guru yang memiliki kualifikasi atau kemampuan dalam mengoperasikan komputer secara sederhana.

2. Pengembangan Produk

Pengembangan produk media pembelajaran menggunakan audio visual ini layak digunakan atau diterapkan dalam proses pembelajaran dan terbukti memiliki tingkat efektifitas baik dalam meningkatkan prestasi. Beberapa hal yang disarankan untuk pengembangan yang lebih baik lagi.

- a. Produk ini akan lebih baik lagi apabila dikembangkan secara kolektif (melalui tim guru IPS lokal maupun MGMP Sejarah).
- b. Dalam pengembangan produk media pembelajaran menggunakan audio visual tidak hanya terfokus pada satu materi dalam mata pelajaran IPS khususnya Sejarah ataupun satu pokok bahasan akan tetapi materi atau pokok bahasan lain bisa dikembangkan dengan media pembelajaran menggunakan audio visual ini.

REFERENSI

- Anitah, Sri. 2011. *Media Pembelajaran*. Surakarta: UNS Press.
- Asyhar, Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2005. Materi Pelatihan Terintegrasi Ilmu Pengetahuan Sosial. Jakarta: Depdiknas.
- Hujair AH. Sanaky. 2009. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Safiria Insania Press.
- Januszewski, Alan., Michael Molenda. 2008. *Educational Technology*. New York London: Lawrence Erlbaum Associates.
- Priyadi, Sugeng. 2012. *Sejarah Lokal: Konsep, Metode, dan Tantangannya*. Yogyakarta: Ombak.

- Sugiyono. 2009. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D. Bandung: Alfabeta.
- Syaodih, Nana. 2010. Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Uno ,Hamzah B., Nina Lamatenggo. 2010. Teknologi Komunikasi & Informasi Pembelajaran. Jakarta: Bumi Aksara.
- W.R., Borg, & Gall, M.D. 2003. Educational Research An Instructional (7th Ed). New York: Logman Inc.

Web:

(<http://akhmadsudrajat.wordpress.com/2011/03/12/karakteristik-mata-pelajaran-ilmu-pengetahuan-sosial-ips/> diakses pada tanggal 18 Januari 2013 pukul 09.30 WIB).