

PENGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR PADA PEMBELAJARAN IPS SISWA KELAS V SDN LANGUNG

Mulyadi, Febry Fahreza, dan Rendi Julianda

STKIP Bina Bangsa Meulaboh

e-mail : mul_young@yahoo.co.id

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan penggunaan media audio visual yang dapat meningkatkan prestasi belajar pada pembelajaran IPS siswa kelas V SD Negeri Langung. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD Negeri Langung yang berjumlah 24 orang. Prosedur penelitian ini menggunakan perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi, Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan tes. Teknik analisis data menggunakan rumus persentase (%). Adapun hasil penelitian ini adalah penggunaan media audio visual dapat meningkatkan prestasi belajar IPS materi usaha dan kegiatan ekonomi di Indonesia pada siswa kelas V SD Negeri Langung Kabupaten Aceh Barat. Pada siklus I yaitu sebesar 58,3% dan pada siklus II siswa yang memperoleh ketuntasan ada 83,3%. Dengan demikian, penggunaan media audio visual dapat meningkatkan prestasi belajar pada pembelajaran IPS siswa kelas V SD Negeri Langung.

Kata Kunci : *Media Pembelajaran, Media Audio Visual, Prestasi Belajar, IPS*

Abstract

The purpose of this study is to describe the use of audio-visual media that can improve learning achievement on learning social studies student grade V SD Negeri Langung. This type of research is Classroom Action Research (PTK). Subjects in this study were all students of grade V SD Negeri Langung which amounted to 24 people. This research procedure using planning, implementation, observation and reflection, Technique of collecting data used is observation and test. Data analysis technique using penetration formula (%). The results of this study is the use of audio visual media can improve learning achievement IPS material business and economic activities in Indonesia in grade V SD Negeri Langung West Aceh District. In the first cycle that is equal to 58.3% and on the second cycle students who get the completeness is 83.3%. Thus, the use of audio-visual media can improve learning achievement in the IPS student learning grade V SD Negeri Langung.

Keywords: *Learning Media, Audio Visual Media, Learning Achievement, Social Science*

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi telah berkontribusi besar dalam kerja-kerja manusia, termasuk dalam aktivitas pembelajaran seperti memanfaatkan teknologi untuk pengembangan media pembelajaran audio visual, karena audio visual merupakan jenis media yang selain

mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang dapat dilihat, seperti rekaman video, berbagai ukuran film, slide suara dan lain sebagainya. Kemampuan media ini dianggap lebih baik dan lebih menarik, sebab mengandung kedua unsur jenis media yang pertama dan kedua. Dalam rangka pencapaian tujuan pembelajaran,

setiap guru dituntut untuk benar-benar memahami model, media, metode, strategi maupun pendekatan pembelajaran yang akan diterapkan. Sehubungan dengan hal tersebut, seorang guru perlu memikirkan strategi atau pendekatan yang akan digunakannya.

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), tidak semua materi khususnya usaha dan kegiatan ekonomi di Indonesia bisa diceritakan atau diterangkan saja. Melainkan harus diperlihatkan secara nyata agar materi (ilmu) yang didapat peserta didik tersebut akan selalu diingat dan dipahami. Dengan menggunakan media audio visual, anak-anak juga dapat termotivasi belajarnya.

Anak akan dapat cepat memahami dan mengerti tentang materi yang diajarkan dengan menggunakan media tersebut. Anak juga akan senang dengan pengalaman-pengalaman yang telah dilihatnya melalui media audio visual. Oleh karena itulah dasar adanya penggunaan media audio visual pada pembelajaran IPS ini diharapkan agar siswa dapat melihat, dan memahami objek yang dipelajari, sehingga kesenjangan yang ada dapat teratasi.

Berkaitan dengan hal tersebut diatas, peneliti bermaksud untuk melakukan pengembangan media pembelajaran yang berbentuk media audio visual, untuk kemudian diterapkan pada sistem pembelajaran target atau sasaran untuk

dilakukan penelitian. Peneliti menasar target penelitian adalah siswa V SD Negeri Langung pada sistem pembelajaran mata pelajaran IPS.

Dalam pemilihan pokok bahasan, peneliti menggunakan materi usaha dan kegiatan ekonomi di Indonesia yang merupakan salah satu pokok bahasan dalam semester gasal. Pengambilan keputusan materi yang akan peneliti ambil atas kesepakatan bersama guru mata pelajaran dengan pertimbangan merupakan materi yang tepat untuk dikemas dengan bentuk media audio visual dan konten dapat terwadahi secara benar dengan mengoptimalkan peranan di lingkungan sekitar.

Media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa adalah media audio visual. Adanya media dikalangan siswa dapat membantu untuk belajar secara mandiri. Jadi siswa belajar materi terlebih dahulu, sehingga siswa akan lebih paham ketika guru menjelaskan. Kegunaan media audio visual tersebut adalah salah satunya terdapat dalam mata pelajaran IPS, yang mempunyai karakteristik yang bersifat abstrak. Munculnya media audio visual yang bermacam-macam dapat membantu siswa dalam mempelajari materi secara mandiri. Saat ini ketersediaan media audio visual untuk membantu proses pembelajaran IPS masih kurang dan belum banyak digunakan di sekolah-sekolah.

KAJIAN PUSTAKA

Media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa adalah media audio visual. Adanya media dikalangan siswa dapat membantu untuk belajar secara mandiri. Jadi siswa belajar materi terlebih dahulu, sehingga siswa akan lebih paham ketika guru menjelaskan. Kegunaan media audio visual tersebut adalah salah satunya terdapat dalam mata pelajaran IPS. Menurut Fahreza (2017:39) Pembelajaran IPS di merupakan program pengajaran yang bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa masyarakat.

Usman (2009: 20), pemilihan media pembelajaran yang tepat, yaitu menyesuaikan dengan situasi dan kondisi yang dihadapi yang akan berdampak pada tingkat penguasaan atau prestasi belajar peserta didik. Media pembelajaran merupakan salah satu unsur yang sangat penting dalam proses belajar mengajar yang dapat dimuat pesan yang akan disampaikan kepada siswa, baik berupa alat, orang maupun bahan ajar, selain itu media pembelajaran merupakan salah satu cara untuk memotivasi dan berkomunikasi

dengan siswa agar lebih efektif. Oleh karena itu media pembelajaran saat proses belajar mengajar sangat diperlukan.

Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Dalam bahasa arab media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Menurut Gerlach dan Ely (Arsyad, 2010: 3) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau sikap. Dalam pengertian ini guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis, untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Secara sederhana istilah media dapat didefinisikan sebagai perantara atau pengantar. Sedangkan istilah pembelajaran adalah kondisi untuk membuat seseorang melakukan kegiatan belajar. Dengan merujuk pada definisi tersebut maka media pembelajaran adalah wahana penyalur pesan atau informasi belajar sehingga mengkondisikan seseorang untuk belajar atau berbagai jenis sumber daya yang dapat difungsikan dalam proses pembelajaran, berdasarkan ruang lingkup sumber belajar di atas, maka media pembelajaran merupakan bagian dari sumber belajar yang menekankan pada software atau perangkat

lunak dan hardware atau perangkat keras (Suwama, 2013: 18).

Menurut Sanjaya (2010: 160), “dalam suatu proses komunikasi selalu melibatkan tiga komponen pokok, yaitu komponen pengirim pesan (guru), komponen penerima pesan (siswa), dan komponen pesan itu sendiri yang biasanya berupa materi pelajaran. Kadang-kadang dalam proses pembelajaran terjadi kegagalan komunikasi”. Untuk menghindari semua itu, maka guru dapat menyusun strategi pembelajaran dengan memanfaatkan berbagai media dan sumber belajar. Secara umum media merupakan kata jamak dari “medium”, yang berarti perantara atau pengantar. Kata media berlaku untuk berbagai kegiatan atau usaha, seperti media dalam penyampaian pesan, media pengantar magnet atau panas dalam bidang teknik. Istilah media digunakan juga dalam bidang pengajaran atau pendidikan sehingga istilahnya menjadi media pendidikan atau media pembelajaran (Arsyad, 2010: 3). Sedangkan menurut Heinich (Uno, 2010: 113) apabila dikaitkan dengan kegiatan pembelajaran maka media dapat diartikan sebagai alat komunikasi yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membawa informasi dari pengajar kepeserta didik.

Selain pengertian diatas, ada juga yang berpendapat bahwa media pengajaran meliputi perangkat keras (*hardware*) dan

perangkat lunak (*software*). *Hardware* adalah alat-alat yang dapat mengantarkan pesan seperti overhead projector, radio, televisi, dan sebagainya. Sedangkan *software* adalah isi program yang mengandung pesan seperti informasi yang terdapat transparansi atau buku dan bahan-bahan cetakan lainnya, cerita yang terkandung dalam film atau meteri yang disuguhkan dalam bentuk bagan, grafik, diagram dan lain sebagainya (Sanjaya, 2010: 164).

Arsyad (2010: 4), Ciri-ciri umum media pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a. Media pendidikan memiliki pengertian fisik yang dewasa ini dikenal sebagai *hardware* (perangkat keras),
- b. Media pendidikan memiliki pengertian non-fisik yang dikenal sebagai *software* (perangkat lunak),
- c. Penekanan media pendidikan terdapat pada visual dan audio.
- d. Media pendidikan memiliki pengertian alat bantu pada proses belajar baik didalam maupun diluar kelas.
- e. Media pendidikan digunakan dalam rangka komunikasi dan interaksi guru dan siswa dalam proses pembelajaran.
- f. Media pendidikan dapat digunakan secara massa (misalnya: radio, televisi), kelompok besar dan kelompok kecil (misalnya film, slide, video, OHP), atau perorangan (misalnya: modul, komputer, radio tape/kaset, video recorder)

g. Sikap, perbuatan, organisasi, strategi, dan manajemen yang berhubungan dengan penerapan suatu ilmu.

Media pengajaran yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar dapat dikelompokkan, antara lain:

1) Media Grafis

Media grafis adalah media visual, yang berfungsi untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan (reserver), dimana pesan dituangkan melalui lambang atau simbol komunikasi visual. Menurut Sadiman (2009: 72), media grafis mempunyai jenis yang bermacam-macam, antara lain Bagan, Grafik, Diagram, Poster, Karikatur/Kartun, Gambar/Foto dan Komik

2) Media Audio

Media audio berbeda dengan media grafis, media audio berkaitan dengan indera pendengaran. Pesan yang akan disampaikan dituangkan kedalam lambang-lambang auditif, baik verbal (kedalam katakata/bahasa lisan) maupun non verbal. Ada menjadi 10 golongan yaitu:

beberapa jenis media yang dapat dikelompokkan dalam media audio menurut Riyana (2014: 27), antara lain Radio, Alat perekam pita magnetic (kaset tape recorder) dan Laboratorium bahasa.

3) Media Proyeksi Diam

Menurut Sadiman (2009: 72), media proyeksi diam (*still proyected medium*) mempunyai persamaan dengan media grafis dalam arti menyajikan rangsangan-rangsangan visual. Kecuali itu bahan-bahan grafis banyak sekali dipakai dalam media proyeksi diam. Perbedaan yang jelas diantara mereka adalah bila pada media grafis dapat secara langsung berinteraksi dengan pesan media yang bersangkutan pada proyeksi diam, pesan tersebut harus diproyeksikan dengan proyektor agar dapat dilihat oleh sasaran, terlebih dahulu. Ada kalanya media jenis ini disertai rekaman audio, tapi ada pula yang hanya visual saja.

Sedangkan (Riyana, 2014: 28) mengelompokkan jenis media pembelajaran

Tabel 1. Jenis Media Pembelajaran

No	Golongan Media	Contoh dalam Pembelajaran
I	Audio	Kaset audio, siaran radio, CD, telepon
II	Cetak	Buku pelajaran, modul, brosur, <i>leaflet</i> , gambar
III	Audio-cetak	Kaset audio yang dilengkapi bahan tertulis
IV	Proyeksi visual diam	Overhead transparansi (OHT), 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/VCD, televisi
VIII	Obyek fisik	Benda nyata, model, specimen

IX	Manusia dan lingkungan	Guru, Pustakawan, Laboran
X	Komputer	CAI (<i>Computer Assisted Instructional</i> = Pembelajaran berbantuan komputer), CMI (<i>Computer Managed Instructional</i>).

(Sumber: Riyana, 2014: 28).

Manfaat media dalam kegiatan pembelajaran tidak lain adalah memperlancar proses interaksi antara guru dengan siswa, dalam hal ini membantu siswa belajar secara optimal. Kemp dan Dayton (dalam Yasmin, 2009: 178), mengidentifikasi tidak kurang dari delapan manfaat media dalam kegiatan pembelajaran yaitu:

- a. Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan
- b. Proses pembelajaran menjadi lebih menarik
- c. Proses belajar siswa menjadi lebih interaktif
- d. Jumlah waktu belajar-mengajar dapat dikurangi
- e. Kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan
- f. Proses belajar dapat terjadi dimana saja dan kapan saja
- g. Sikap positif siswa terhadap bahan pelajaran maupun terhadap proses belajar itu sendiri dapat ditingkatkan.
- h. Peran guru dapat berubah ke arah yang lebih positif

Media audio visual merupakan media instruksional modern yang sesuai dengan perkembangan zaman (kemajuan

ilmu pengetahuan dan teknologi), meliputi media yang dapat dilihat, didengar dan yang dapat dilihat dan didengar. Media audio visual menurut Sanjaya (2010: 172) adalah jenis media yang mengandung unsur suara dan unsur gambar. Misalnya rekaman video, rekaman film, slide suara, dan lain sebagainya. Kemampuan media ini dianggap lebih baik dan lebih menarik.

Media audio visual berasal dari kata media yang berarti bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide, gagasan, atau pendapat sehingga ide, pendapat atau gagasan yang dikemukakan itu sampai kepada penerima yang dituju (Arsyad, 2010: 81).

(Sanjaya, 2010: 174) mengatakan “media Audio visual adalah media pengajaran dan media pendidikan yang mengaktifkan mata dan telinga peserta didik dalam waktu proses belajar mengajar berlangsung”.

Berdasarkan pengertian media audio visual dari para ahli tersebut di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media audio visual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Media pembelajaran merupakan salah satu

komponen pelajaran yang mempunyai peranan penting dalam kegiatan belajar mengajar. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan minat dan keinginan yang baru, motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa sehingga akan membantu keefektifan proses pembelajaran dalam penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu.

Belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku sebagai hasil interaksi individu dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Menurut Slameto (2010: 2) “belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya”.

Prestasi adalah hasil yang telah dicapai seseorang dalam melakukan kegiatan. Menurut Wingkel (2010: 26) mengemukakan bahwa prestasi belajar merupakan bukti keberhasilan yang telah dicapai oleh seseorang. Maka prestasi belajar merupakan hasil maksimum yang dicapai oleh seseorang setelah melaksanakan usaha-usaha belajar.

Sedangkan menurut Wena (2010: 77) mengemukakan bahwa prestasi belajar adalah usaha maksimal yang dicapai oleh

seseorang setelah melaksanakan usaha-usaha belajar. Prestasi belajar dapat diukur melalui tes yang sering dikenal dengan tes prestasi belajar. Tes prestasi belajar bila dilihat dari tujuannya yaitu mengungkap keberhasilan seseorang dalam belajar. Testing pada hakikatnya menggali informasi yang dapat digunakan sebagai dasar pengambilan keputusan.

Tes prestasi belajar berupa tes yang disusun secara terencana untuk mengungkap performansi maksimal subyek dalam menguasai bahan-bahan atau materi yang telah diajarkan. Dalam kegiatan pendidikan formal tes prestasi belajar dapat berbentuk ulangan harian, tes formatif, tes sumatif, bahkan ebtanas dan ujian-ujian masuk perguruan tinggi (Wena, 2010: 78). Dari pengertian prestasi belajar dapat kita simpulkan pengertian prestasi belajar IPS ialah kemampuan menguasai mata pelajaran IPS setelah mengikuti proses pembelajaran dan mencapai tujuan pembelajaran yang ditunjukkan dengan nilai tes atau angka yang diberikan guru. Dalam taksonomi Bloom bahwa pengelompokan tujuan pendidikan itu harus senantiasa mengacu kepada tiga jenis domain (daerah binaan atau ranah) yang melekat pada diri peserta didik, yaitu: aspek *kognitif*, *afektif*, dan *psikomotor* (Daryanto, 2013: 103). Ketiga aspek tersebut sangat erat kaitannya, bahkan tidak dapat dipisahkan dalam proses belajar mengajar. Dengan

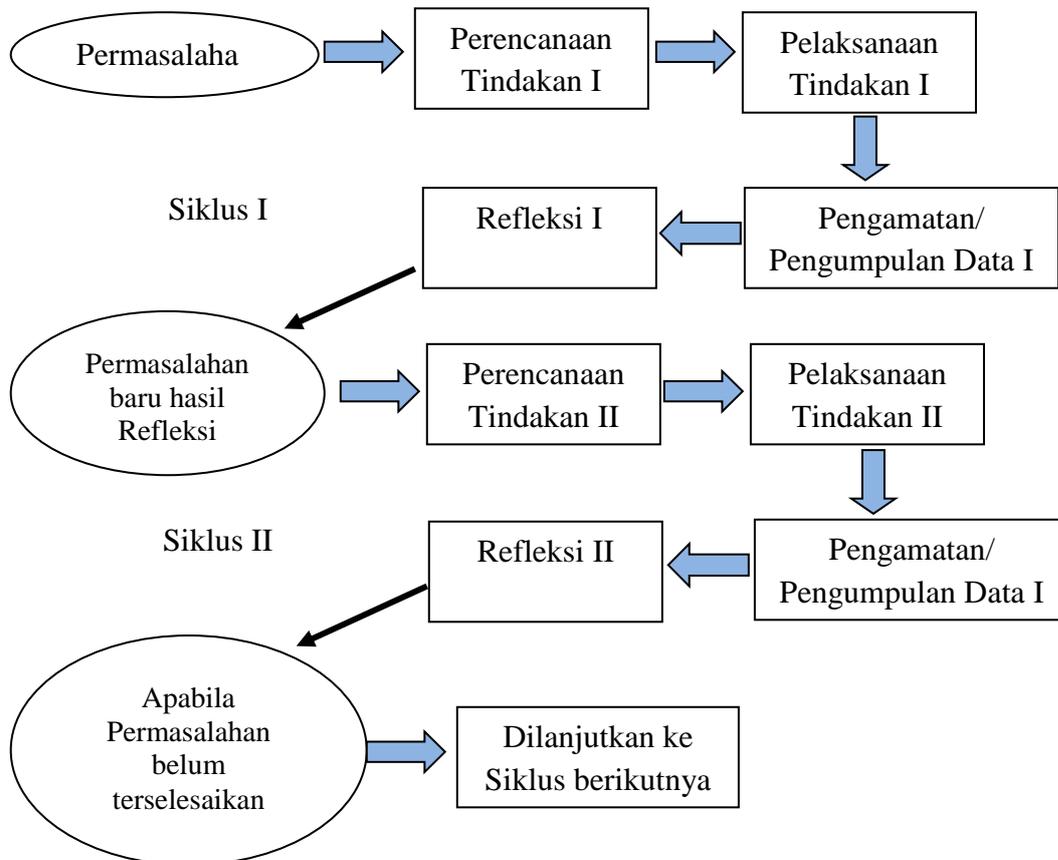
terbatasnya waktu dan kemampuan peneliti dalam pembelajaran IPS yang akan diteliti, peneliti hanya mengukur aspek kognitif dan aspek afektif saja.

METODE

Penelitian tindakan kelas merupakan kegiatan pemecahan masalah

yang dimulai dari: a) perencanaan (*planning*), b) pelaksanaan (*action*), c) pengumpulan data (*observing*), d) penganalisis data/informasi untuk memutuskan sejauh mana kelebihan atau kelemahan tindakan tersebut (*reflecting*) (Arikunto, 2009: 16).

Adapun tahap-tahap penelitian tindakan kelas adalah sebagai berikut:



Gambar 1 Alur Penelitian Tindakan Kelas

Penelitian ini dilaksanakan di kelas V-B SD Negeri Langung Kecamatan Meureubo Kabupaten Aceh Barat, yang dilaksanakan pada bulan September tahun 2017 pada semester I tahun ajaran 2017-2018. Subjek penelitian merupakan subjek yang dituju untuk diteliti oleh peneliti

(Arikunto, 2010: 188). Adapun yang menjadi subjek dalam penelitian ini adalah seluruh siswa dan siswi V-B SD Negeri Langung Kecamatan Meureubo Kabupaten Aceh Barat yang berjumlah 24 orang siswa, yang terdiri dari 11 laki-laki dan 13 orang perempuan. Instrumen penelitian yang

digunakan dalam penelitian ini adalah Tes dan Nontes

Observasi yang dilakukan peneliti adalah mengamati partisipasi siswa dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran IPS pada siswa kelas V-B SD Negeri Langung. Proses pembelajaran dilaksanakan dengan menggunakan media audio visual. Indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah 75% siswa sudah mencapai ketuntasan. Hal ini sesuai dengan pendapat dari Djamarah, (2006: 108) tingkat keberhasilan proses belajar mengajar yang dilaksanakan adalah apabila 75% dari jumlah siswa yang mengikuti proses belajar 58,13. Hasil persentase *pretest* siswa kelas V SD Negeri Langung pada pra

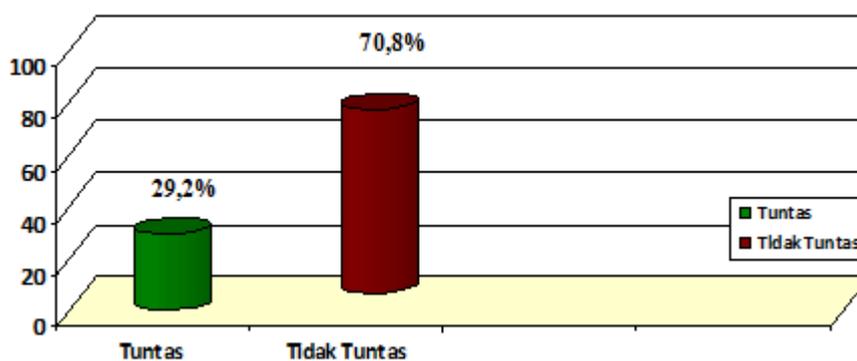
mengajar atau mencapai taraf keberhasilan minimal,

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Hasil Pratindakan

Pada pra siklus ini dapat dilihat bahwa pemahaman siswa pada materi indera penglihatan masih sangat rendah, hanya ada 7 orang siswa atau 29,2% yang mencapai nilai tuntas dan yang tidak tuntas ada 17 orang siswa atau 70,8%. Nilai minimum yang diperoleh adalah 30 dan nilai maksimumnya adalah 80 dengan nilai rata-rata kelas yang diperoleh adalah tindakan jika disajikan dalam bentuk grafik dapat dilihat pada Gambar 1 berikut ini :



Gambar 2 Grafik Hasil *Pretest* Pada Pelajaran IPS

Berdasarkan dari hasil tabel dan grafik di atas, menunjukkan bahwa tingkat keberhasilan siswa kelas V SD Negeri Langung pada mata pelajaran IPS materi usaha dan kegiatan ekonomi di Indonesia di pratindakan adalah 29,2% (7 orang). Sedangkan yang tidak tuntas sebanyak

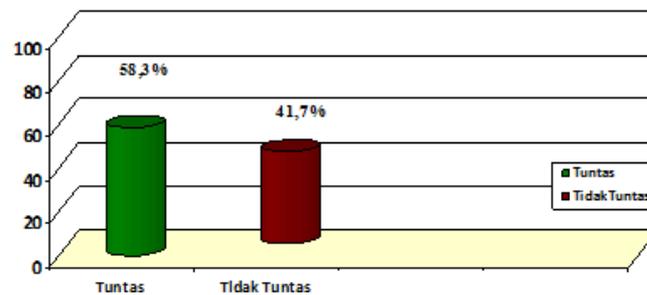
70,8% (17 orang), dengan nilai rata-rata secara klasikal adalah 58,13.

Hasil Siklus I

Pada siklus I terlihat bahwa hasil prestasi belajar siswa dalam menyelesaikan soal-soal yang diberikan oleh guru telah mengalami peningkatan dimana nilai rata-

rata siswa seluruhnya mencapai 68,33. Apabila dilihat dari persentasenya siswa yang mencapai nilai ketuntasan belajar ada 14 orang atau 58,3%. Hasil posttest siswa

kelas V SD Negeri Langung pada siklus I jika disajikan dalam bentuk grafik dapat dilihat pada Gambar 3 berikut :



Gambar 3 Grafik Hasil Posttest Pada Siklus I

Pada tabel dan grafik di atas dapat diketahui bahwa pada siklus I ini, jumlah siswa yang mencapai nilai ketuntasan berjumlah 14 siswa (58,3%), sedangkan siswa yang nilainya tidak tuntas berjumlah 10 siswa (41,7%). Hal ini menunjukkan bahwa sebahagian siswa belum bisa menyelesaikan soal *posttest* yang diberikan oleh guru, oleh karena itu perlu diadakan tindakan selanjutnya untuk perbaikan hasil pembelajaran IPS materi usaha dan kegiatan ekonomi di Indonesia tersebut.

1) Observasi Guru

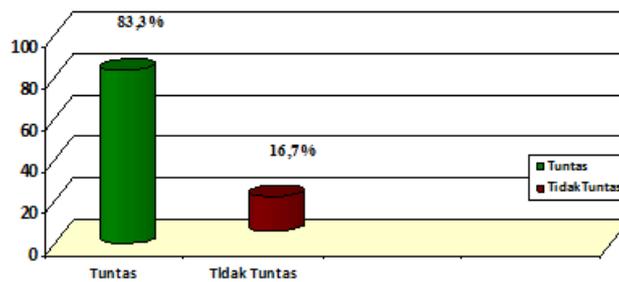
Aktivitas peneliti sebagai pengajar dalam kegiatan proses pembelajaran IPS materi usaha dan kegiatan ekonomi di Indonesia dengan menggunakan media audio visual IPS materi tersebut di siklus I ini termasuk dalam kategori baik, dengan nilai persentasenya adalah 75%.

2) Observasi Siswa

Aktivitas belajar siswa pada siklus I di atas, dapat diketahui bahwa nilai persentase siswa mencapai 70% ini berada pada kategori baik. Meskipun begitu persentase aktivitas peserta didik tersebut belum memenuhi indikator keberhasilan tindakan.

Hasil Siklus II

Pada siklus II terlihat bahwa motivasi siswa dalam menyelesaikan soal-soal yang diberikan oleh guru telah mengalami peningkatan dimana nilai rata-rata siswa seluruhnya mencapai 78,54. Apabila dilihat dari persentasenya siswa yang mencapai nilai ketuntasan belajar ada 20 orang atau 83,3% sementara yang tidak tuntas hanya tinggal 4 orang atau 16,7%. Hasil *posttest* siswa kelas V SD Negeri Langung pada siklus II jika disajikan dalam bentuk grafik dapat dilihat pada Gambar 4 berikut :



Gambar 4 Grafik Hasil Postest Pada Siklus II

Dari gambar di atas diperoleh nilai rata-rata prestasi belajar siswa adalah 78,54 dan ketuntasan belajar mencapai 83,3% atau ada 20 siswa sudah tuntas belajarnya. Hasil ini menunjukkan bahwa pada siklus II ini ketuntasan belajar secara klasikal telah mengalami peningkatan lebih baik dari siklus I. Adanya peningkatan prestasi belajar siswa ini karena setelah guru menginformasikan bahwa setiap akhir pelajaran akan selalu diadakan tes sehingga pada pertemuan berikutnya siswa lebih termotivasi untuk belajar.

1) Observasi Guru

Kemampuan guru dalam proses pelajaran IPS materi usaha dan kegiatan ekonomi di Indonesiadengan menggunakan media audio visual sudah termasuk dalam kategori sangat baik dengan perolehan nilai persentase dari hasil pengamatan observer adalah 85%. Dan termasuk dalam kategori sangat baik.

2) Observasi Siswa

Aktivitas siswa pada siklus II sudah meningkat, yaitu mencapai 82,5% atau termasuk dalam ketegori sangat baik. Hal

tersebut dapat dilihat dari aspek kesiapan siswa mengikuti pembelajaran, siswa memposisikan diri dalam kelompok belajarnya dan siswa mengamati dan memahami gambar yang di tampilkan guru sudah termasuk dalam kategori sangat baik.

Pembahasan

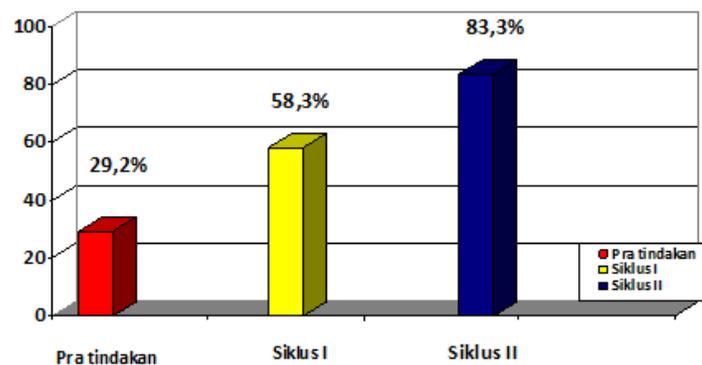
Penggunaan media audio visual Pada Pembelajaran IPS Materi usaha dan kegiatan ekonomi di Indonesia

Pembelajaran melalui media audio visual dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami materi juga dapat merubah perilaku belajar siswa. Siswa dapat lebih aktif bertanya jawab dengan lebih baik, siswa lebih tertarik dan senang dengan pembelajaran IPS materi usaha dan kegiatan ekonomi di Indonesia, siswa lebih mudah memahami isi materi yang diajarkan, siswa lebih aktif dalam pembelajaran dan perilaku yang kurang baik (seperti mengantuk pada saat pembelajaran, jalan-jalan, cari perhatian dan gaduh) dapat dikurangi.

Peningkatan Prestasi Belajar IPS Materi Usaha Dan Kegiatan Ekonomi Di Indonesia

Penggunaan media audio visual ini bermanfaat karena mampu menguji kesiapan siswa, melatih keterampilan mereka dalam membaca dan memahami materi pelajaran dengan cepat, dan mengajak mereka untuk terus siap dalam situasi apapun. Pada pelaksanaan siklus I dan siklus II tahap-tahap tersebut telah dilaksanakan dan telah memberikan

perbaikan yang positif dalam diri siswa. Hal tersebut dibuktikan dengan keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran IPS di kelas, misalnya siswa yang semula pasif dalam belajar kelompok menjadi lebih aktif dan siswa dalam menyelesaikan soal tes tidak ada lagi yang contekan dengan temannya karena siswa sudah yakin dengan kemampuannya sendiri. Perubahan positif pada keaktifan siswa berdampak pula pada hasil belajar dan ketuntasan belajar



Gambar 5 Hasil Persentase perbandingan penilaian pratindakan, siklus I dan Siklus II

Nilai rata-rata *pretest* siswa kelas V SD Negeri Langung Kabupaten Aceh Barat dengan taraf keberhasilan hasil *pre test* siswa yang mencapai nilai ≥ 70 sebanyak 7 siswa (29,2%) dan < 70 sebanyak 17 siswa (70,8%) dengan nilai rata-rata kelas adalah 58,13. Pada siklus I nilai rata-rata kelas 68,33 siswa yang mendapat nilai ≥ 70 sebanyak 14 siswa (58,3%) dan < 70 sebanyak 10 siswa (41,7%). Sedangkan pada siklus II nilai rata-rata 78,54 siswa

yang mendapat nilai ≥ 70 sebanyak 20 siswa (83,3%) dan < 70 sebanyak 4 siswa (16,7%). Berdasarkan hasil nilai *post test* II siswa terlihat adanya peningkatan pemahaman siswa, ini terbukti dengan meningkatnya prestasi belajar siswa. Dengan demikian pembelajaran menggunakan media audio visual terbukti mampu membantu siswa dalam meningkatkan prestasi belajar siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang penggunaan media audio visual untuk meningkatkan prestasi belajar IPS dalam materi usaha dan kegiatan ekonomi di Indonesia, maka dapat disimpulkan bahwa proses pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan guru menunjukkan peningkatan pelaksanaan pembelajaran.

1. Pada kesimpulan proses pembelajaran siklus I aktivitas guru memperoleh nilai persentase sebesar 75% (kategori baik) sedangkan pada siklus II memperoleh 85% (kategori sangat baik). Pada aktivitas siswa dengan nilai persentase sebesar 70% (kategori baik) sedangkan pada siklus II memperoleh 82,5% (kategori sangat baik).
2. Penggunaan media audio visual dapat meningkatkan prestasi belajar IPS materi usaha dan kegiatan ekonomi di Indonesia pada siswa kelas V SD Negeri Langung Kabupaten Aceh Barat. Hal ini dapat dilihat dari ketuntasan prestasi belajar siswa pada siklus I yaitu sebesar 58,3% dan pada siklus II siswa yang memperoleh ketuntasan ada 83,3%.

Berdasarkan pembahasan hasil penelitian dan simpulan tersebut, saran yang dikemukakan melalui hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Melalui media audio visual dapat dijadikan alternatif dalam pembelajaran IPS karena dengan melalui media audio visual dapat mempermudah siswa dalam memahami materi usaha dan kegiatan ekonomi di Indonesia dan perlu adanya penelitian lanjutan yang berkaitan dengan pembelajaran IPS dengan teknik-teknik yang lain agar kemampuan siswa dalam memahami materi lebih baik.
- 2) Bagi Guru
 - a. Guru dapat menyajikan media audio visual menggunakan metode kerja ilmiah sederhana sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar IPS.
 - b. Guru mampu mengembangkan dan mengatasi hambatan dalam pelaksanaan pembelajaran melalui media audio visual.
- 3) Bagi Siswa
 - a. Siswa diharapkan dapat memberikan respon yang baik terhadap guru dalam menyajikan media audio visual dengan baik sehingga dapat meningkatkan prestasi IPS dan meningkatkan kualitas proses belajar IPS.
 - b. Untuk meningkatkan partisipasi dan aktivitasnya dalam mengikuti pelajaran IPS melalui media audio visual, siswa diharapkan untuk terus belajar dan berusaha sehingga

prestasi belajar dan kualitas proses belajar naik.

4) Bagi Sekolah

Sekolah diharapkan menyediakan media pembelajaran yang bermanfaat untuk meningkatkan prestasi belajar IPS siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. Suhardjono, Supardi. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- _____. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Edisi Revisi. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Arsyad, A. 2010. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press
- Asnawir. 2012. *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Daryanto. 2013. *Menciptakan Pembelajaran IPS Efektif dan Menyenangkan*. Jakarta: Multi Kreasi Satu delapan.
- Fahreza, F., & Husna 2017. *Pengaruh Strategi Pembelajaran terhadap hasil belajar IPS Siswa Kelas V SD Negeri Paya Peunaga Kabupaten Aceh Barat*. Jurnal Bina Gogik, Volume 4(2): 37-48.
- Ngalim, Purwanto. 2011. *Ilmu Pendidikan Teoritis dan Praktis*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Riyana. 2014. *Guru Sebagai Motivasi Perubahan*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar. Rohani. 2007. *Sistem Pendidikan Nasional*. Solo: Aneka Ilmu
- Sadiman, Arif. 2009. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Sanjaya, W. 2010. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta. Kencana Prenada Media Group.
- Solihatin. E. 2011. *Cooperative Learning; Analisis Model Pembelajaran IPS*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Sudradjat, Hari. 2009. *Implementasi Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK)*. Bandung: CV Cipta Cekas Grafika.
- Slameto. 2010. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta. Kencana Prenada Media Group.
- Sugihartono. 2007. *Pendekatan Dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sumaatmadja. 2009. *Media Instruksional Edukatif*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suwama. 2013. *Pengajaran Mikro*. Yogyakarta: Tiara Wacana.
- Trianto. 2010. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif: Konsep, Landasan, Dan Implementasinya Pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*, Jakarta: Kencana.
- Uno, H.B. 2010. *Perencanaan Pembelajaran*. Jakarta : Bumi Aksara
- Usman U. Setiawati. L. 2009. *Upaya Optimalisasi Kegiatan Belajar Mengajar*. Bandung : PT Remaja Rosda Karya

- Wena, M. 2010. *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer Suatu Tinjauan Konseptual Operasional*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Winkel. 2010. dalam “<http://www.articel.net/ips/hakkiranen.html>”. diakses tanggal 25 Februari 2017.
- Yasmin, M. 2009. *Strategi Belajar Mengajar*. Surabaya: Citra Media.