**BAB II**

**KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS**

1. **Kajian Pustaka**
2. **Media Pembelajaran**
	1. Pengertian Media Pembelajaran

Berbagai konsep dan definisi dari media pembelajaran yang telah dijelaskan oleh para ahli. Secara umum media pembelajaran dapat diartikan sebagai alat bantu dalam [proses belajar mengajar](http://belajarpsikologi.com/macam-macam-metode-pembelajaran/). Alat bantu yang dimaksudkan merupakan alat bantu berupa audio, visual, maupun audio visual atau *audio visual aids* (AVA). Misalnya gambar, model, cetak, objek, dan alat-alat lain yang dapat mengubah pemikiran yang abstrak menjadi pengalaman konkrit, sehingga siswa lebih termotivasi dalam belajar, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, kemampuan, dan keterampilan siswa pada saat proses belajar mengajar berlangsung. Hal ini juga ditegaskan oleh Yusuf Miarso (Karim, 2007:5) bahwa:

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif di mana penerimaannya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.

Media pembelajaran dapat menciptakan proses belajar mengajar dapat lebih efektif. Media atau alat pembelajaran dapat membantu guru membawa dunia luar ke dalam kelas. Gagne (Karim, 2007: 6) mengatakan

8

“media pendidikan adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan mahasiswa yang dapat merangsang mahasiswa untuk belajar”. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pendidikan itu sendiri terdapat dalam lingkungan siswa yang diramu sedemikian rupa untuk digunakan dalam pembelajaran sehingga adanya rangsangan dari dalam diri siswa untuk belajar.

* 1. Manfaat Media Pembelajaran

Media yang dipilih hendaknya menunjang ketercapaian tujuan pengajaran. Guru haru harus mampu memilih media yang akan dimanfaatkan dalam mendukung materi pelajaran yang akan di bawakan. Apakah pedia pembelajaran tersebut tersedia bahan atau alatnya? Apakah media tersebut relevan dengan materi pelajaran yang disajikan?. Tentu pertanyaan tersebut harus diperhatikan oleh guru dan sebuah media tidak mampu menjawab apa yang dibutuhkan guru pada semua materi yang hendak dibawakan. Sehingga kembali kepada kemampuan seorang guru memanfaat media yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

Sudjana & Rivai (Arsyad, 2013:28) mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa yaitu :

1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar; 2) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran; 3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apabila kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran; 4) Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.

Pendapat dari ahli diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa manfaat dari media pembelajaran ialah:

1. Media pembelajaran dapat memudahkan penyajian pesan dan informasi sehingga dapat membangkitkan dan meningkatkan semangat belajar dan prestasi belajar siswa.
2. Media pembelajaran dapat lebih mudah memahamkan dan mengarahkan siswa tentang inti materi pelajaran dan tujuan pembelajaran dengan sendirinya dapat tercapai tanpa disadari oleh siswa.
3. Media pembelajaran dapat dikombinasikan oleh metode mengajar yang digunakan, sehingga guru dan siswa dapat santai dan tetap serius dalam proses belajar mengajar, akhirnya efisiensi waktu dan efektifitas mengajar dapat tercipta.
4. Media pembelajaran dapat memberikan pengalaman konkrit dan kesamaan pengalaman belajar terhadap materi yang disampaikan guru kepada siswa yang lain.
	1. Pemilihan Media Pembelajaran.

Memilih media pembelajaran yang tepat untuk digunakan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran tidak selalu mudah, pemilihan media memerlukan beberapa pertimbangan dari berbagai aspek dan juga dibutuhkan prinsip-prinsip tertentu agar media yang digunakan dapat sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Karim (2007: 22) mengatakan bahwa ada tujuh prinsip-prinsip pemilihan media, yaitu :

1) Media harus selalu konsisten dengan tujuan pengajaran yang akan dicapai; 2) Media harus selalu disesuaikan dengan metode mengajar yang digunakan oleh guru; 3) Media harus selalu disesuaikan dengan kamampuan dan gaya belajar siswa; 4) Media harus dapat dipilih secara objektif dan bukan kesenangan pribadi pamakai; 5) Media harus selalu disesuaikan dengan biaya yang tersedia; 6) Media dipengaruhi oleh kondisi fisik lingkungan; 7) Tidak ada satupun media yang baik untuk semua tujuan pengajaran.

Sedangkan menurut Aqib (2013: 53) 6 prinsip penggunaan media pembelajaran, yaitu :

1) Setiap media memiliki kelebihan dan kekurangan; 2) Gunakan media seperlunya, jangan berlebihan; 3) Penggunaan media mampu mengaktifkan pelajar; 4) Pemanfaatan media harus terencana dalam program pembelajaran; 5) Hindari pengunaan media yang sekedar mengisi waktu; 6) Perlu persiapan yang cukup sebelum mengunakaan media.

Kita harus hati-hati dalam memaknai media dalam pembelajaran yang digunakan guru. Pemilihan dan penggunaan media pembelajaran bukan sekedar bagaimana guru tersebut mahir dalam menggunakan dan mengaplikasikannya, tetapi bagaimana agar media dalam pembelajaran dapat dimanfaatkan oleh guru dan memberi dampak positif terhadap perilaku dan perkembangan hasil belajar siswa disetiap proses pembelajaran.

* 1. Jenis Media Pembelajaran

Mengetahui banyaknya media dalam pembelajaran, maka guru perlu memahami jenis-jenis media agar dapat menentukan media mana yang tepat digunakan dan pembelajaran yang sesuai dengan materi yang hendak diajarkan. Bakkidu (2007: 121) mengemukakan bahwa “media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi beberapa klasifikasi tergantung dari sudut mana melihatnya”.

1. Dilihat dari sifatnya, media dapat dibagi ke dalam:
2. *Media auditif,* yaitu media yang memiliki unsur suara, seperti radio dan rekaman suara.
3. *Media visual,* yaitu media yang hanya dapat dilihat saja, tidak mengandung unsur suara. Yang termasuk kedalam media ini adalah *film slide,* foto, transparansi, lukisan, gambar, dan berbagai bentuk bahan seperti media grafis dan lain sebagainya.
4. *Media audiovisual,* yaitu jenis media yang selain mengandung unsur gambar yang bisa dilihat, misalnya 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.
5. Dilihat dari kemampuan jangkauannya, media dapat pula dibagikan ke dalam:
6. Media yang memiliki daya input yang luas dan serentak seperti radio dan televisi. Melalui media ini siswa dapat mempelajari hal-hal atau kejadian-kejadian yang aktual secara serentak tanpa harus menggunakan ruangan khusus.
7. Media yang mempunyai daya liput yang terbatas oleh ruang dan waktu seperti *film slide*, film, video, dan lain sebagainya.
8. Dilihat dari cara atau tehnik pemakaiannya, media dapat dibagi ke dalam:
9. Media yang diproyeksikan seperti film, *slide, film strip,* transparansi, dan lain sebagainya. Jenis media yang demikian memerlukan alat proyeksi khusus seperti *film projector* untuk memproyeksikan *film slide, operhead projector* (OHP) untuk memproyeksikan transparansi. Tanpa memproyeksikan transparansi. Tanpa dukungan alat proyeksi semacam ini, maka media semacam ini tidak akan berfungsi apa-apa.
10. Media yang tidak diproyeksikan seperti gambar, foto, lukisan, radio, dan lain sebagainnya.

Dari klasifikasi diatas, setidaknya kita telah mampu menentukan media mana yang akan kita gunakan dalam menyampaikan pesan agar dapat tersampikan dengan baik sesuai tujuan pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa

1. **Media Presentasi**

Presentasi adalah suatu bentuk pemaparan informasi, benda, alat, gagasan atau ide, dan temuan baru kepada orang lain atau kelompok agar apa yang di paparkan dapat dilihat, dipahami, diamati dan diperiksa oleh orang yang memperhatikan atau *audience*. Munadi (2013: 150) mengemukakan bahwa “presentasi digunakan untuk menjelaskan materi yang sifatnya teoritis digunakan dalam pembelajaran klasik, baik untuk kelompok kecil maupun besar”. Sedangkan menurut Yuniar (2002: 420) dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia bahwa “Presentasi adalah suatu kegiatan berbicara dihadapan banyak hadirin atau salah satu bentuk komunikasi. Presentasi merupakan kegiatan pengajuan suatu topik, pendapat atau informasi kepada orang lain”.

Berdasarkan defenisi diatas, dapat disimpulkan bahwa presentasi merupakan salah satu bentuk komunikasi pengajuan suatu topik, pendapat ataupun informasi yang sifatnya teoritis untuk disampaikan kepada orang lain atau kelompok.

Berdasarkan sifat interaksi antara pihak yang melakukan presentasi dan pesertanya, presentasi dapat kita kelompokkan menjadi dua macam, yaitu:

1. Presentasi langsung: presentasi langsung jika presenter dan peserta dapat berkomukasi secara langsung contoh presentasi langsung adalah proses Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) di sekolah, guru dan siswa bertatap muka secara langsung, sehingga peserta dimungkinkan untuk bertanya pada presenter/guru dan presenter dapat segera langsung memberi jawaban.
2. Presentasi tidak langsung: Sebuah presentasi dikatakan tidak langsung jika peserta tidak langsung bertemu dengan presenter dalam sudah kelas atau forum. Media cetak seperti koran, tabloid dan majalah adalah contoh presentasi tidak langsung.

Seiring dengan terus berkembangnya kecerdasan manusia, presentase kini menjadi lebih menarik dengan memanfaatkan multimedia untuk mendukung keberhasilannya. Menurut Asyhar (2012: 177) “Multimedia presentasi dikembangkan untuk media pembelajaran terutama dalam menjelaskan materi-materi yang bersifat teoritis dan pembelajaran klasikal”. Daryanto (2012: 53) mengatakan bahwa:

Multimedia pembelajaran berguna untuk menyalurkan pesan (pengetahuan, keterampilan, dan sikap) serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa hingga secara sengaja proses belajar terjadi, bertujuan, dan terkendali.

Penggunaan multimedia sangat membantu guru dalam proses pembelajaran dikarenakan multimedia dapat menjadikan proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan inovatif. Multimedia dapat mengubah semua unsur media baik yang berupa audio, video, gambar, teks, dan lain-lain menjadi satu dan terlihat lebih menarik apalagi dikombinasikan dengan beragam warna yang seirama dengan objek, menjadikan bahan ajar yang ingin disampaikan lebih inovatif dan lebih menarik lagi, dari pembelajaran non multimedia yang terkesan membosankan bagi peserta didik.

Penggunaan dan pemanfaatan program presentasi multimedia telah berkembang pesat. Banyak jenis perangkat lunak (*software*) yang dapat digunakan untuk membuat media presentasi. Mulai dari jenis aplikasi yang harus dibeli atau berbayar, misalnya *Microsoft Power Point* yang kita ketahui dikembangkan oleh *Microsoft Corp*., *Corel presentation* yang dikembangkan oleh *Corel Corp*., *Macromedia Flash* yang dikembangkan oleh *Macromedia Corp*., dan *Adobe Flash* Selain itu, ada pula jenis *Software* aplikasi yang sifatnya *Open Soucre.* Misalnya *Program Impress* yang ada pada *OpenOffice, Emaze,* *Prezi dan Aurora.*

1. **Media *Aurora 3D Presentation***

Perkembangan media tiap tahun kian berkembangan dan selalu mengalami penyempurnaan *tools* tiap bulanya. Bagi pecinta *software*, tidak akan pernah ketinggalan untuk meng-*update* berbagai fasilitas yang diperbaharui secara berkala. Perkembangan *software* saat ini cukup cepat dikarenakan banyaknya tuntutan yang harus dipenuhi dalam penyempurnaanya. Salah satunya yakni *software* presentasi. Menurut Munadi (2013: 150) “pemanfaatan perangkat lunak dalam presentasi menyebabkan kegiatan presentasi menjadi sangat mudah, dinamis dan sangat menarik”.

Perangkat lunak presentasi dulunya terbatas, hanya menampilkan teks ataupun gambar, namun saat ini telah banyak media presentasi yang dikembangkan untuk menampilkan presentasi lebih baik dan lebih menarik. Salah satunya adalah media *Aurora.*

Media presentasi *Aurora* atau nama perangkat lunaknya ini ialah *Aurora 3D Presentation* merupakan salah satu multimedia interaktif tiga dimensi yang pengembangannya menggunakan teknik yang kuat dan sangat efektif untuk memungkinkan kita mengembangkan keprofesionalan dan kreativitas untuk mendesain media presentasi dalam berbagai format. *Aurora 3D Presentation* bisa digunakan dalam berbagai aktifitas presentasi dalam dunia kerja, seperti presentase proyek dalam sebuah perkantoran, presentase rancangan bangunan, maupun dimanfaatkan dalam dunia pendidikan.

Media *Aurora 3D Presentation* pertama kali dikembangakan oleh Tom Bank. Berkat kecerdasannya kini dia telah mendirikan sebuah perusahaan sendiri di Amerika yang dikenal dengan nama *Aurora Group*. Kini bukan cuma media presentasi saja tetapi sudah ada beberapa program yang menarik dan pintar yang telah dikembangkan oleh *Aurora3D Software* diantaranya: *Aurora 3D Presentation, Aurora 3D Text & Logo Maker, Aurora 3D Animation Maker, Barcode Generator, Design Generator, Design Box, Image Vonverter Pro, SVG Viewer & Converter,* dan *YouiDraw*.

Media persentasi tiga dimensi *Aurora* dapat menciptakan solusi yang kaya efektif yang mencakup dan memadukan gambar, teks, video, dan data sedemikian rupa untuk menarik perhatian audiens atau peserta didik. Jika kita perlu sesuatu yang cepat dan praktis, maka *Aurora* menyediakan *template* dan gaya yang kita butuhkan.

Media ini merupakan media interaktif yang dapat digunakan sebagai bisnis, yang kemudian diekspor ke mandiri *EXE, Mac App* atau Video (hanya untuk *Windows*).

Pada saat ini, masih belum banyak orang-orang yang memanfaatkan media *Aurora 3D Presentation,* baik dari dalam dunia pendidikan maupun dalam dunia kerja, karena ini bukan media yang *freeware* tetapi *open source* atau berbayar*.* Tetapi untuk sekedar mencoba dan mengetahui kelebihan dari media ini, disediakan dalam versi *tria*l sebagai percobaan selama 15 hari.

1. Kelebihan Media *Aurora 3D Presentation*

Setiap media pasti memiliki kelebihan tersendiri, begitupun dengan media presentasi *Aurora* yang berbasis tiga dimensi. Rakhmawati (2013: 41) menuliskan beberapa keuntungan dan kelebihan dari media *Aurora 3D Presentation* yaitu:

1) Sistem pebelajaran lebih inovativ dan interaktif. 2) pengajar akan selalu dituntut untuk kreatif inovatif dalam mencari terobosan pembelajaran. 3) Mampu menggabungkan antar teks, gambar, audio, musik, animasi, atau video dalam satu kesatuan yang saling mendukung guna tercapainya tujuan pembelajaran. 4) Menambah motivasi pembelajar selama proses belajar mengajar hingga didapatkan tujuan pembelajaran yang diinginkan. 5) Mampu menvisualisasikan materi yang selama ini sulit untuk diterangkan hanya sekedar dengan penjelasan atau alat peraga yang konvensional. 6) Melatih pembelajar lebih mandiri dalam mendapatkan ilmu pengetahuan.

Media interaktif setidaknya memiliki kemudahan dan kelebihan tersendiri yang membedakan dengan media lain, baik dari segi *tools*, desain, *template*, warna, suara, video, grafis, dimensi visual, dan lain sebagainya. *Aurora 3D Presentation* merupakan media jadi yang bisa kita manfaatkan dengan kreatifitas kita dalam memadukan dan menggunakan *tools* yang disediakan dalam aplikasi ini, itulah mengapa di atas telah di singgung bahwa kita tidak perlu belajar aplikasi desain untuk menghasilkan presentasi yang menarik. Satu-satunya yang menjadi batasan kita hanyalah imajinasi.

1. Kekurangan Media *Aurora 3D Presentation*

Tidak ada suatu media yang terbaik untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran (Karim, 2007: 21). Jelas bahwa tidak ada media yang benar-benar sempurna, karena disamping banyak kelebihan pasti terdapat kekurangan dari suatu meskipun itu hanya satu, begitupun dengan *Aurora 3D Presentation*. Beberapa kekurangan dari media *Aurora 3D Presentation* adalah: 1) Tidak disediakan secara *freeware* atau gratis melainkan *open source* atau berbayar. 2) Kurangnya *template* yang disediakan dalam aplikasi. 3) *Background* yang disediakan terbatas. 4) Animasi yang di sediakan terbatas.

Bisa saja masih terdapat beberapa kekurangan di dalam media *Aurora 3D Presentation* ini, tergantung dari tidak terpenuhinya kebutuhan yang kita harapkan dalam merancang sebuah presentasi. Tetapi dengan adanya media *Aurora 3D Presentation* ini, kita dapat mempelajari dan memanfaatkan dengan baik dalam proses pembelajaran. Sekaligus membuka dan menambah wawasan dan pengetahuan kita bahwa masih ada alternatif media presentasi lain yang bisa kita manfaatkan, bukan hanya satu atau monoton pada satu media secara terus menerus yang cenderung menciptakan kejenuhan serta kebosanan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

1. **Mata Pelajaran IPS Terpadu**

Ilmu Pengetahuan Sosial disingkat IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib diajarkan dalam setiap jenjang pendidikan di Indonesia, baik pada jenjang pendidikan dasar, menengah, maupun tinggi. Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan mata pelajaran yang bersumber dari kehidupan sosial masyarakat yang diseleksi dengan menggunakan konsep-konsep ilmu sosial yang digunakan untuk kepentingan pembelajaran.

Mata pelajaran IPS merupakan mata pelajaran yang terintegrasi dalam beberapa mata pelajaran lainnya dikarenakan, antara mata pelajaran satu dan lainnya memiliki keterkaitan. Hal dijelaskan oleh Depdiknas Badan Penelitian dan Pengembangan Pusat Kurikulum dalam Naskah Akademik Kajian Kebijakan Kurikulum Mata Pelajaran Ilmu Pengatahuan Sosial (2007: 14)

IPS adalah suatu bahan kajian yang terpadu yang merupakan penyederhanaan, adaptasi, seleksi, dan modifikasi yang diorganisasikan dari konsep-konsep dan keterampilan-keterampilan Sejarah, Geografi, Sosiologi, Antropologi, dan Ekonomi.

Materi pelajaran IPS bisa dikatakan secara langsung merumuskan konsep pembelajaran sesuai dengan dinamika yang terjadi disekitar kehidupan manusia dan bermasyarakat. Mata pelajaran IPS secara terpadu mengaitkan segala aktifitas kita dalam kehidupan sehari-hari dan gejala-gejala atau perubahan-perubahan sosial sesuai dengan kebutuhan dan faktor alam sekitar. Hal ini dipertegas dalam Permendiknas No 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi bahwa “Substansi mata pelajaran IPA dan IPS pada SMP/MTs merupakan “IPA Terpadu ”dan “IPS Terpadu”.”

Mata pelajaran IPS terpadu pada tingkat SMP terlihat lebih luas dalam pembahasan materi yang diajarkan dengan adanya beberapa mata pelajaran yang telah dipadukan diantaranya, Ekonomi, Geografi, dan Sejarah. Buku paket yang digunakan oleh siswa juga didesain sebaik mungkin agar tercipta hubungan antara mata pelajaran satu dan lainnya agar, tidak membuat siswa bingung dalam mempelajari satu mata pelajaran dengan pokok pembahasan yang berbeda tetapi tetap dalam kajian yang singkron. Hal ini seperti yang dirumuskan dalam Penjelasan Atas Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 32 Tahun 2013 Tentang Perubahan Atas Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 Tentang Standar Nasional Pendidikan Pada Pasal 77J Ayat 1 Huruf f, yaitu:

Bahan kajian ilmu pengetahuan sosial, antara lain, ilmu bumi, sejarah, ekonomi, kesehatan, dan sebagainya dimaksudkan untuk pengembangan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis Peserda Didik terhadap kondisi sosial masyarakat.

Mengacu pada pendapat di atas, ilmu pengetahuan sosial bisa disebut sebagai disiplin ilmu sudah dapat diterapkan kepada siswa ditingkat menengah pertama. Namun demikian IPS sebagai mata pelajaran yang harus dipahami secara utuh dan saling terkait antar disiplin ilmu masih tetap terlihat. Oleh sebab itu, pengorganisasian materi untuk tingkat SMP adalah bersifat terpadu. Dalam pengorganisasiannya, setiap disiplin ilmu-ilmu sosial masih tetap tampak. Akan tetapi materi yang dikembangkan harus memiliki hubungan antardisiplin ilmu. Dengan pengorganisasian seperti ini, maka materi dapat dikemas dengan menampilkan pokok-pokok pembahasan tertentu yang saling berkaitan. Misalnya, pembahasan materi geografi harus memiliki pokok pembahasan yang bisa dikaji dari aspek sejarah dan ekonomi, begitu pula materi pada mata pelajaran lainnya.

Lembaga Penjaminan Mutu Pendidikan (2014: 488) secara rinci merumuskan tujuan mata pelajaran IPS adalah agar peserta didik memiliki kemampuan:

1) Mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya; 2) Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial; 3) Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan; 4) Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama, dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional, dan global.

Pembelajaran merupakan nilai luhur tertinggi yang penting diajarkan guru kepada para siswa di sekolah. Selain nilai siswa yang tinggi dan cakap dalam belajar, tidak akan bermakna tanpa adanya perubahan sikap yang muncul dari diri siswa sendiri sebagai bentuk implementasi dari proses belajar mengajar yang telah lalui siswa di lingkungan sekolah, tujuan Mata Pelajaran IPS terpadu akan menjadi lebih sempurna apabila kemudian tercipta dalam kehidupan sehari-hari siswa dan menjadi kebiasaan yang tentunya bernilai positif bagi dirinya sendiri maupun orang lain. Inilah kemudian yang menjadi harapan kita demi terciptanya generasi penerus yang akan memajukan bangsa dan bijak dalam bertindak.

1. **Penggunaan Media Presentasi *Aurora* dalam Pembelajaran IPS Terpadu**

Pembelajaran IPS Terpadu dengan memanfaatkan media presentasi *Aurora* dapat dilakukan dengan berpedoman pada langkah umum pembelajaran pada pembelajaran langsung. Dimana pada Mata Pelajaran IPS terpadu dengan menggunakan media presentasi *Aurora* tergolong dalam model pembelajaran langsung yang bersifat *teacher center*. Pembelajaran langsung digunakan untuk menyampaikan pelajaran yang ditransformasikan langsung oleh guru kepada siswa. Penyusunan waktu yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran harus seefisien mungkin, sehingga guru dapat merancang dengan tepat waktu yang digunakan. Pembelajaran langsung merupakan suatu model pembelajaran yang sebenarnya bersifat *teacher center*. Dalam menerapkan model pembelajaran langsung, guru harus mendemonstrasikan pengetahuan atau keterampilan yang akan dilatihkan pada siswa secara langkah demi langkah. Pembelajaran langsung dibutuhkan keaktifan, kelihaian, keterampilan dan kreatifitas guru tanpa menghilangkan peran siswa sebagai subyek didik.

Aqib (2013: 11) mengemukakan lima fase pembelajaran langsung yang menggunakan media pembelajaran yaitu:

(1) menyampaikan tujuan dan mempersiapkan siswa, (2) mendemonstrasikan pengetahuan atau keterampilan, (3) bimbingan pelatihan, (4) mengecek pemahaman dan pemberian umban balik, dan (5) memberikan pelatihan untuk pelatihan lanjutan dan penerapan.

Berdasarkan pendapat diatas maka dapat disimpulkan langkah – langkah pembelajaran IPS Terpadu dengan memanfaatkan media *Aurora 3D Presentation* adalah sebagai berikut :

1. Persiapan Pembelajaran

Guru melakukan apersepsi

(a) Mempersiapkan kelas dalam pembelajaran (absensi, kebersihan kelas, dan lain-lain)

(b) Guru menghubungkan antara materi yang dipelajari dengan kehidupan sehari-hari.

Guru memotivasi siswa agar terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.

1. Penyajian Materi
2. *Eksplorasi*

Dalam kegiatan eksplorasi, guru:

(a) Menjelaskan materi pembelajaran dengan menggunakan media presentasi *Aurora.*

(1) Guru terlebih dahulu membuka file dari *Aurora* pada laptop.

(2) Guru mengklik icon fullscreen agar tampilan dari presentasi *Aurora* terlihat dengan ukuran satu layar monitor.

(3) Guru menggunakan tombol panah pada keyboard untuk mengoperasikan materi presentasi dari section ke section lainnya.

(b) Melibatkan siswa mencari informasi tentang materi pelajaran.

1. *Elaborasi*

Dalam kegiatan elaborasi, guru:

(a) Memfasilitasi siswa melalui pemberian tugas.

(b) Memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya terhadap materi yang belum dipahami.

(c) Memberikan kesempatan kepada siswa untuk menganggapi pertanyaan yang diberikan oleh teman.

1. *Konfirmasi*

Dalam kegiatan konfirmasi, guru:

(a) Guru bertanya jawab tentang hal-hal yang belum diketahui siswa.

(b) Guru bersama siswa bertanya jawab meluruskan kesalahan pemahaman, dan memberikan penguatan.

1. Kegiatan Penutup
2. Guru dan siswa sama-sama menarik suatu kesimpulan dengan kata-kata sendiri.
3. Guru memberi tugas rumah kepada siswa.
4. Guru menutup pembelajaran.
5. **Hasil Belajar**
	1. Pengertian Hasil Belajar

Melalui belajar selain ranah kognitif dan psikomotor, ranah afektif juga salah satu tolak ukur dimana siswa dikatakan berhasil dalam mengikuti suatu pembelajaran. Perubahan sikap dan prilaku yang terjadi pada diri setiap manusia sebagai hasil dari aktivitas tertentu. Terjadinya perubahan sikap dan perilaku dalam belajar tentu menjadi kepuasan tersendiri bagi pengajar atau guru yang bersangkutan, tentu kearah yang positif dan bersifat relatif permanen.

Sahabuddin (2007: 82) mendefinisikan belajar sebagai “suatu proses kegiatan yang menimbulkan kelakuan baru atau mengubah kelakuan lama sehingga seseorang lebih mampu memecahkan masalah dan menyesuaikan diri terhadap situasi-situasi yang dihadapi dalam hidupnya”. Pendapat yang sama dikemukakan oleh MC Geoh (Sahabuddin, 2007: 81) bahwa “belajar adalah suatu perubahan dalam perbuatan sebagai hasil dari latihan”.

Melalui belajar tentu akan ada hasil yang ingin dilihat, telah di seinggung sebelumnya bahwa belajar dengan serius akan membawa dampak positif dari segi sikap. Tidak hanya itu, belajar juga tentu memperoleh pengetahuan, pemahaman, dan keterampilan atau kognitif dan psikomotor. Ketika proses belajar mengajar telah usai, hal utama yang di harapkan oleh guru adalah tujuan pembelajarannya dapat tercapai secara optimal dan menciptakan pengalaman belajar yang bermanfaat bagi peserta didik serta menunjukkan prestasi hasil belajar yang meningkat secara signifikan. Susanto (2014: 5) mengatakan bahwa “hasil belajar siswa adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melakukan kegiatan belajar”.

Pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan kemampuan, sikap, dan keterampilan siswa yang dapat ditunjukkan dengan nilai yang diberikan oleh guru setelah memberikan materi pelajaran. Oleh sebab itu, hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran karena akan memberikan sebuah informasi kepada guru tentang kemajuan peserta didik dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran.

* 1. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar yang dicapai siswa setelah mengikuti proses pembelajaran terdapat berbagai hal yang berpengaruh atau faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar yang telah dicapai tersebut. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar, menurut Wasliman (Susanto, 2014: 12) diklasifikasikan menjadi dua yaitu sebagai berikut:

1. Faktor Internal
2. Faktor Eksternal

Adapun uraian mengenai faktor internal dan faktor eksternal adalah sebagai berikut :

1. Faktor internal; faktor internal merupakan faktor yang bersumber dari dalam diri peserta didik, yang memengaruhi kemampuan belajarnya. Faktor internal ini meliputi : kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan.
2. Faktor eksternal; faktor eksternal yang berasal dari diri peserta didik yang memengaruhi hasil belajar yaitu keluarga, sekolah, dan masyarakat.

**B. Kerangka Pikir**

Mata Pelajaran IPS terpadu dianggap salah satu mata pelajaran yang agak rumit oleh siswa, dikarenakan mata pelajaran tersebut berisikan materi yang umumnya mengandalkan kemampuan mengingat siswa, sekaligus kemampuan berpikir siswa. Hal ini dikarenakan, terdapat beberapa materi yang mengharuskan siswa memahami dan mengingat peristiwa-peristiwa, kejadian-kejadian, tempat-tempat yang ada dimasa lampau, seperti yang terdapat pada Mata Pelajaran Sejarah. Siswa juga diharapkan mampu melakukan perhitungan secara tematik atau administratif seperti yang terdapat pada Mata Pelajaran Ekonomi dan Geografi. Disisi lain, dalam penyampaian materi pembelajaran guru masih sering menggunakan metode ceramah yang kurang variatif dan jarang mamanfaatkan media sebagai alat bantu dalam menjelaskan materi pembelajaran dan hal tersebut berdampak pada hasil belajar siswa.

Salah satu upaya untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa agar lebih baik adalah dengan menggunakan media pembelajaran. Media presentasi merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan dalam proses belajar mengajar. Seiring dengan perkembangan teknologi, media pembelajaran juga mengalami perkembangan tidak terkecuali dengan media presentasi.

Pemanfaatan media pembelajaran yang tepat dan manarik diharapkan mampu membangkitkan minat dan antusias siswa untuk belajar, membangkitkan motivasi, dan dapat memahami secara optimal materi pelajaran yang diajarkan sehingga hasil belajar siswa dapat meningkatkan.

Hasil belajar siswa di sekolah merupakan salah satu tolak ukur dalam mengetahui tingkat keberhasilan dalam proses pembelajaran, seperti pada Mata Pelajaran IPS terpadu. Proses pembelajaran IPS terpadu seharusnya didukung oleh penggunaan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif, karena hal tersebut akan lebih efektif dalam mengoptimalkan proses pembelajaran.

Lebih jelasnya kerangka pikir di atas digambarkan dalam bentuk bagan berikut:

**Mata Pelajaran**

**IPS Terpadu**

**Kelas Kontrol**

**Pembelajaran *tanpa* Menggunakan Media *Aurora 3D Presentation***

**Kelas Eksperimen**

**Pembelajaran Menggunakan Media *Aurora 3D Presentation***

**Hasil Belajar**

Gambar: 2.1 Skema kerangka pikir

**C. Hipotesis**

Hipotesis penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

H1 : Adanya pengaruh penggunaan media *Aurora 3D Presentation* terhadap hasil belajar siswa pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) terpadu kelas VIII SMP Negeri 13 Makassar.

H0 : Tidak adanya pengaruh media *Aurora 3D Presentation* terhadap hasil belajar siswa pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) terpadu kelas VIII SMP Negeri 13 Makassar.