

PENGEMBANGAN CD INTERAKTIF DENGAN MODEL PEMBELAJARAN IPS TERPADU BERBASIS MASALAH PADA KELAS VIII SMP

Subarjono, Usman Radiana, Andi Usman,
Pascasarjana Teknologi Pendidikan, FKIP Universitas Tanjungpura, Pontianak
Email: subar_ptk@yahoo.co.id

ABSTRAK: Pengembangan Media CD Interaktif dengan Model Pembelajaran IPS Terpadu Berbasis Masalah pada kelas VIII SMP. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media CD interaktif pada mata pelajaran IPS dengan model pembelajaran IPS terpadu berbasis masalah di kelas VIII SMPN 9 Pontianak. Metode Penelitian pengembangan yang digunakan adalah metode diskriptif kualitatif yang didapatkan dari pemberian angket dan tes yang dianalisis secara kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) Hasil Pengembangan CD interaktif IPS terpadu berbasis masalah dengan kriteria sangat baik dengan skor rerata 4,37. 2) Sedangkan data tentang motivasi peserta didik setelah dilaksanakan pembelajaran menunjukkan kriteria sangat baik dengan skor rerata 3,37. 3) Perolehan hasil belajar menunjukkan peningkatan yakni skor rerata *pre-test* 37 sedangkan rerata skor *pos-test* 69,67 sehingga terjadi kenaikan rerata skor peserta didik sebesar 32,67. Hal ini berarti bahwa produk media CD interaktif yang dikembangkan layak dan baik digunakan dalam pembelajaran IPS terpadu jenjang SMP kelas VIII.

Kata Kunci: CD interaktif, Motivasi Belajar, Pemerolehan Belajar.

ABSTRACT: Interactive CD Media Development in The Social Studies (Ilmu Pengetahuan Sosial) Lessons by Problem-Based Integrated Social Studies Learning Model in Eighth Grade Junior High School. The aim of this research is developing Interactive CD Media in The Social Studies (Ilmu Pengetahuan Sosial) Lessons by Problem-Based Integrated Social Studies Learning Model in class VIII SMPN 9 Pontianak. The methods of this research that is used is descriptive qualitative methods. The data is collected from the result of questionnaires and tests. Those were analyzed qualitatively. The results of this research showed that: 1) The results of the Interactive CD Media Development in The Social Studies (Ilmu Pengetahuan Sosial) Lessons by Problem-Based Integrated Social Studies Learning Model with criteria very good with mean score of 4.37; 2) the data on students' motivation after learning conducted showed excellent criterion with a mean score of 3.37. 3) students' motivation after learning conducted result in criteria very good with the mean score 3.37; 5) learning acquisition showed an increase in the mean pre-test score of 37.00, while the post-test mean score of 69.67 leading to increase in the mean score of 32.67 students. Thus, it can be concluded that the interactive CD media products developed valid and fit use in learning in Integrated Social Studies Lessons in SMP class VIII.

Key words: Interactive CD, Learning Motivation, Learning Acquisition.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dari waktu ke waktu semakin maju. Fenomena tersebut mengakibatkan adanya persaingan dalam berbagai bidang kehidupan, salah satu diantaranya bidang pendidikan. Pendidikan yang berkualitas akan menghasilkan sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas. Sumber daya manusia yang berkualitas merupakan cita-cita seluruh bangsa dan negara di dunia.

Pendidikan dikatakan berkualitas jika dalam pendidikan itu terlaksana kegiatan pembelajaran yang terencana, terprogram, efisien dan efektif, serta menggunakan model pembelajaran yang relevan dengan materi dan karakteristik peserta didik, variatif, evaluasi yang tepat, serta memilih media yang relevan dengan perkembangan ilmu pengetahuan.

Berdasarkan Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional adalah: bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses belajar agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Terkait dengan hal di atas, agar terjadi suasana belajar dan proses belajar yang secara aktif dapat mengembangkan potensi peserta didik, maka proses pembelajaran di sekolah harus ditingkatkan mutunya, hal tersebut dipertegas dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional (mendiknas) Nomor 41 Tahun 2007 tentang Standar Proses dalam bagian pelaksanaan pembelajaran antara lain;

Kegiatan pembelajaran dilakukan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Kegiatan ini dilakukan secara sistematis dan sistemik melalui proses eksplorasi, elaborasi, dan konfirmasi.

Berdasarkan Permendiknas di atas, bahwa dalam proses pembelajaran dapat menciptakan suasana yang menyenangkan, interaktif, inspiratif dan memotivasi dalam pembelajarannya. Ditegaskan pula bahwa pembelajaran harus menekankan komponen eksplorasi, elaborasi, dan konfirmasi secara berurutan dan saling bersinergi antar komponen sehingga akan menghasilkan efeksinergistik dalam suatu proses pembelajaran. Apabila hal tersebut dapat dipenuhi maka proses pembelajaran akan bermakna, dan diharapkan akan menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas.

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat telah menggeser paradigma pendidikan, untuk itu perlu dilakukan reformasi dalam sistem pembelajaran di sekolah. Selama ini dalam proses pembelajaran di sebagian besar sekolah menggunakan paradigma *learning* (deskriptif), maka harus berani merubahnya menjadi paradigma *Instruction* (perskriptif). Paradigma deskriptif menfokuskan *Teacher centered* sedangkan paradigma perskriptif berorientasi pada *student centered* dan media sebagai sumber belajar.

Di samping hal di atas kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi juga telah berpengaruh terhadap penggunaan media pembelajaran di sekolah. Gagne dan Briggs (1975) dalam (Arsyad, 2002:4) secara implisit mengatakan bahwa:

Media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran yang antara lain terdiri dari buku, “*tape recorder*”, kaset, “*camera video*”, “*video recorder*”, film, slide (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi dan “*computer*”. Salah satu media pembelajaran melalui komputer adalah dengan menggunakan *Compact Disc (CD) Interaktif*.

CD Interaktif dipilih karena media ini memiliki ciri-ciri yang mampu meningkatkan semangat siswa untuk belajar yaitu antara lain bentuk dan warna menarik, membuat siswa tertarik untuk mempelajarinya. *CD interaktif* adalah sarana teknologi informasi untuk mendukung proses pembelajaran dengan skenario pembelajaran yang matang untuk mengundang keterlibatan siswa secara aktif dan konstruktif dalam proses belajar mereka.

Definisi mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) menurut Fenton (dalam Andriani) mengatakan : “*Social studies not a single discipline but a group related fields including political science, economics, sociology, anthropology, psychology, geography, and history*”. Pengetahuan sosial bukan disiplin (ilmu) tunggal, melainkan sebuah kelompok bidang-bidang studi yang berkaitan, meliputi ilmu politik, ekonomi, sosiologi, antropologi, psikologi, geografi, dan sejarah. Dengan demikian pengetahuan sosial merupakan kajian terhadap fenomena sosial dengan pendekatan inter-disiplin (*inter-disciplinary approach*).

Selanjutnya Tjipto Sumadi dan M. Jafar 1999, (dalam Andriani) berpendapat:

“Pengetahuan sosial merupakan pengajaran yang selalu berkenaan dengan kehidupan nyata di masyarakat, yaitu kegiatan usaha yang dilakukan manusia dalam upaya memenuhi kebutuhannya, mengatasi masalah-masalah yang dihadapi, dan untuk memajukan kehidupannya”.

Dari pernyataan di atas jelaslah bahwa pengajaran Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan usaha mempelajari, menelaah, dan mengkaji kehidupan social manusia di muka bumi ini. Oleh karena itu Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan pengetahuan praktis yang diajarkan secara formal dari tingkat Sekolah Dasar sampai Perguruan Tinggi. Lebih penting lagi tujuan mempelajari Pengetahuan social bahwa diharapkan peserta didik memperoleh ilmu pengetahuan dengan mengembangkan kemampuan berpikirnya secara menyeluruh, agar nantinya dapat membekali peserta didik mengatasi segala permasalahan hidup di lingkungan masyarakat.

Pembelajaran IPS sesuai kurikulum yang berlaku yaitu Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), menekankan bahwa proses pelaksanaannya secara terpadu dan holistik. Pernyataan tersebut dipertegas pendapat Nasution : 1980 dan Sukmadinata : 2009 (dalam Depdiknas, 2009:15) yang berbunyi bahwa

Salah satu jenis desain kurikulum adalah kurikulum terintegrasi (“*Integrated Curriculum*”), yang artinya kurikulum yang menggabungkan berbagai mata pelajaran menjadi satu dan disajikan dalam bentuk unit atau keseluruhan. Salah satu penerapannya dalam mata pelajaran IPS terpadu. Dengan adanya keutuhan dan kebulatan bahan pelajaran diharapkan dapat terbentuk kebulatan kepribadian anak yang sesuai dengan lingkungan masyarakat.

Proses pembelajaran seperti terkait di atas merupakan pembelajaran yang ideal dalam membentuk kepribadian anak dan cara berfikir yang holistik, membelajarkan bagaimana cara belajar yang baik (“*learning how to learn*”).

Belajar akan bermakna apabila berbasis pada masalah yang berada di sekitar kita, karena peserta didik akan lebih dapat secara responsif mengambil solusinya yang berdampak menguntungkan pada pengalaman kehidupan selanjutnya.

Fenomena di lapangan menunjukkan hal yang berbeda, dari 24 Sekolah Menengah Pertama Negeri di Pontianak, Tidak satupun guru IPS yang membelajarkan dengan pembelajaran IPS terpadu (sumber : wawancara guru IPS di MGMP IPS kota Pontianak). Pembelajaran IPS selama ini masih terpisah pada antar disiplin ilmu, hanya diurutkan penyampainnya per mata pelajaran dalam satu semester. Lebih lanjut ditemukan bahwa sebagian besar pelaksanaan proses pembelajaran IPS terpadu tidak menggunakan media, sehingga masih didominasi guru.

Lembaga Pendidik dan Tenaga Kependidikan (LPTK) tidak mempersiapkan “*outcome*” sarjana (S1) dengan jurusan IPS terpadu yang bisa membelajarkan semua materi yang termuat dalam standar isi sesuai Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006, sehingga berdampak pada keterbatasan kompetensi guru IPS karena harus membelajarkan empat mata pelajaran (ekonomi, geografi, sejarah, dan sosiologi) sekaligus dalam satu jenjang pendidikan. Hal tersebut juga ditengarai menjadi penyebab rendahnya kualitas pembelajaran, sehingga tidak tercipta pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif dan menyenangkan (Paikem). Rendahnya kualitas pembelajaran IPS di atas akan mengakibatkan penurunan motivasi peserta didik yang berdampak pada penurunan perolehan hasil belajarnya.

Proses pembelajaran IPS mengalami banyak kendala di lapangan, seperti yang telah diuraikan di atas dan dapat diidentifikasi sebagai berikut:

(1) Kegiatan pembelajaran berlangsung secara konvensional, (2) Pembelajaran IPS berpusat pada guru (“*teacher centered*”), (3) Pengembangan pembelajaran IPS terpadu berbasis masalah tingkat SMP dengan media CD interaktif sangat terbatas. (4) Kompetensi guru IPS yang dihasilkan oleh LPTK belum optimal, (5) Minimnya kemampuan guru IPS terpadu memanfaatkan CD interaktif sebagai media dan sumber belajar.

Untuk mengatasi hal tersebut maka kita harus mulai berani beranjak menggeser paradigma pengajaran menuju paradigma pembelajaran yang berorientasi pada sumber belajar. Media menjadi salah satu sumber belajar, sehingga guru berfungsi sebagai fasilitator. Agar pembelajaran IPS lebih bermakna bagi peserta didik untuk membentuk skemata berfikir yang sistematis dan holistik, serta kepribadian yang bisa memecahkan segala permasalahan di masyarakat, maka salah satu proses pembelajaran di sekolah hendaknya menerapkan pembelajaran IPS terpadu berbasis masalah, dengan memakai media CD Interaktif.

Oleh sebab itu peneliti mengangkat permasalahan di atas, dengan judul, “Pengembangan CD Interaktif dalam Pembelajaran IPS dengan model pembelajaran IPS Terpadu Berbasis Masalah pada Kelas VIII SMP Pertiwi Pontianak, Tahun Ajaran 2012/2013”.

Tujuan dari penelitian ini adalah (1) untuk mengembangkan media CD interaktif pada mata pelajaran IPS terpadu berbasis masalah untuk SMP kelas VIII yang menarik, (2) untuk mengetahui motivasi peserta didik dalam pembelajaran

IPS terpadu berbasis masalah dengan menggunakan media CD interaktif, (3) Untuk mengetahui perolehan hasil belajar peserta didik setelah dilaksanakan pembelajaran IPS terpadu berbasis masalah.

Model pengembangan yang dipakai dalam mengembangkan media CD interaktif dengan model pembelajaran IPS terpadu berbasis masalah ini adalah hasil adaptasi atau kombinasi dari beberapa model yang dikembangkan oleh beberapa pakar pengembangan di bawah ini dan beberapa komponen lainnya dikembangkan sendiri oleh peneliti.

Prosedur penelitian dan pengembangan pada dasarnya terdiri dari dua tujuan utama, yaitu: 1) pengembangan produk, dan 2) menguji keefektifan produk dalam mencapai tujuan.

Pengertian media (bentuk jamak dari kata *medium*), merupakan kata yang berasal dari bahasa latin *medius*, yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantar’ (Arsyad, 2002; 3). Oleh karena itu, media dapat diartikan sebagai perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Media dapat berupa sesuatu bahan (*software*) dan/atau alat (*hardware*). Sedangkan menurut Gerlach & Ely (dalam Arsyad, 2002;3), bahwa “media jika dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi, yang menyebabkan siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap”.

Jadi menurut pengertian ini, guru, teman sebaya, buku teks, lingkungan sekolah dan luar sekolah, bagi seorang siswa merupakan media. Pengertian ini sejalan dengan batasan yang disampaikan oleh Gagne, 1970 (dalam Sadiman, 1984; 6), yang menyatakan bahwa “media merupakan berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang untuk belajar”.

Bruner, 1966 (dalam Arsyad 2002; 7) mengungkapkan ada tiga tingkatan utama modus belajar, seperti: *enactive* (pengalaman langsung), *iconic* (pengalaman piktorial atau gambar), dan *symbolic* (pengalaman abstrak). Pemerolehan pengetahuan dan keterampilan serta perubahan sikap dan perilaku dapat terjadi karena adanya interaksi antara pengalaman baru dengan pengalaman yang telah dialami sebelumnya melalui proses belajar. Sebagai ilustrasi misalnya, belajar untuk memahami apa dan bagaimana mencangkok. Dalam tingkatan pengalaman langsung, untuk memperoleh pemahaman pebelajar secara langsung mengerjakan atau membuat cangkokan. Pada tingkatan kedua, *iconic*, pemahaman tentang mencangkok dipelajari melalui gambar, foto, film atau rekaman video. Selanjutnya pada tingkatan pengalaman abstrak, siswa memahaminya lewat membaca atau mendengar dan mencocokkannya dengan pengalaman melihat orang mencangkok atau dengan pengalamannya sendiri.

Berdasarkan uraian di atas, maka dalam proses belajar mengajar sebaiknya diusahakan agar terjadi variasi aktivitas yang melibatkan semua alat indera pebelajar. Semakin banyak alat indera yang terlibat untuk menerima dan mengolah informasi (isi pelajaran), semakin besar kemungkinan isi pelajaran tersebut dapat dimengerti dan dipertahankan dalam ingatan pebelajar. Jadi agar pesan-pesan dalam materi yang disajikan dapat diterima dengan mudah (atau pembelajaran berhasil dengan baik), maka pengajar harus berupaya menampilkan stimulus yang dapat diproses dengan berbagai indera pebelajar. Pengertian stimulus dalam hal ini adalah suatu “perantara” yang menjembatani antara

penerima pesan (pebelajar) dan sumber pesan (pengajar) agar terjadi komunikasi yang efektif.

Salah satu jenis media adalah CD Interaktif, Menurut Tay (2006:427), CD (*Compact Disc*) adalah: sebuah lapisan tipis bulat, kecil, dan mudah dibawa yang terbuat dari polimer (hampir sama ukurannya dengan disket), untuk perekaman elektronik, penyimpanan, dan pemutaran audio, video dan informasi lain dalam bentuk digital dengan lubang kecil di tengahnya. Diameter CD adalah 120 mm (4,75 inci), tebal 1,2/mm (0,05 inci). Data yang ada terekam dalam track spiral yang dimulai dari tengah dan berakhir di ujung terluar disc. Track spiral mampu menyimpan data sebesar 650 mb atau 5,5 milyar bit (Interaktive media,3).

CD interaktif didesain untuk memutar pada *player* kelas *consumer* yang dihubungkan pada rangkaian televisi. Dengan desain ini, penggunaanya dapat lebih mudah berinteraksi sesuai dengan keinginan.

Pembelajaran adalah mengelola informasi dan lingkungan fasilitas pebelajar. Menurut Gagne (1985:80-81), dalam pembelajaran terdapat faktor eksternal yang didesain untuk mendukung faktor internal. Lingkungan yang merupakan factor eksternal dapat didukung dengan memasukkan teknologi, metode dan media bagi pebelajar. (Samaldino, 2005:7). CD interaktif merupakan salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran.

Kelebihan CD Interaktif adalah sebagai berikut: (1) Mampu memberikan rangsangan yang bervariasi kepada otak kita, sehingga otak kita dapat berfungsi optimal, (2) Mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh siswa, (3) Dapat melampaui batas ruang kelas. (4) Memungkinkan adanya hubungan timbal balik antara guru dan siswa, (5) Menghasilkan keseragaman pengamatan, (6) Membangkitkan keinginan motivasi dan merangsang untuk belajar, (7) Memberikan pengalaman yang integral/menyeluruh dari sesuatu yang konkret maupun abstrak, (8) Memberikan kesempatan siswa untuk belajar mandiri pada tempat dan waktu serta kecepatan yang ditentukan sendiri, (9) Meningkatkan kemampuan keterbacaan yaitu kemampuan untuk membedakan dan menafsirkan objek, tindakan dan lambang yang tampak, baik yang alami maupun buatan manusia yang terdapat dalam lingkungan, (10) Meningkatkan ekspresi diri bagi siswa maupun guru (Yusufhadi Miarso, 2004:458-460)

Pengajaran Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan usaha mempelajari, menelaah, dan mengkaji kehidupan sosial manusia di muka bumi ini. Oleh karena itu Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan pengetahuan praktis yang diajarkan secara formal dari tingkat Sekolah Dasar sampai Perguruan Tinggi.

Lebih penting lagi tujuan mempelajari Pengetahuan sosial bahwa diharapkan peserta didik memperoleh ilmu pengetahuan dengan mengembangkan kemampuan berpikirnya secara menyeluruh, agar nantinya dapat membekali peserta didik mengatasi segala permasalahan hidup di lingkungan masyarakat.

Model pembelajaran IPS terpadu merupakan salah satu model pembelajaran yang dianjurkan KTSP untuk diaplikasikan di sekolah-sekolah dari tingkat sekolah dasar hingga sekolah menengah. Model ini dikembangkan dan disusun dari berbagai cabang ilmu dalam rumpun ilmu sosial.

Pada pendekatan pembelajaran terpadu, program pembelajaran disusun dari berbagai cabang ilmu dalam rumpun ilmu sosial. Pembelajaran ini di buat sebuah

tema/topik tertentu. Secara garis besar dalam menentukan topik/tema terdapat tiga alternatif seperti diuraikan dalam Panduan Model IPS Terpadu, 2006 (dalam <http://www.google.co.id/search?hl=id&output=search&scient=psy-ab&q=panduan+model+ips+terpadu&btnG=>)diantaranya: **a)** Model Integrasi Berdasarkan Topik adalah di dalam proses pembelajaran IPS keterpaduan dapat dilakukan berdasarkan topik yang terkait, misalnya ‘Kegiatan ekonomi penduduk’. Kegiatan ekonomi penduduk dalam contoh yang dikembangkan ditinjau dari berbagai disiplin ilmu yang tercakup dalam IPS. Kegiatan ekonomi penduduk dalam hal ini ditinjau dari persebaran dan kondisi fisis-geografis yang tercakup dalam disiplin Geografi. **b)** Model Integrasi Berdasarkan Potensi Utama adalah di dalam proses pembelajaran IPS keterpaduan dapat dikembangkan melalui topik yang didasarkan pada potensi utama yang ada di wilayah setempat; sebagai contoh, “Potensi Bali Sebagai Daerah Tujuan Wisata”. Dalam pembelajaran yang dikembangkan dalam Kebudayaan Bali dikaji dan ditinjau dari faktor alam, historis kronologis dan kausalitas, serta perilaku masyarakat terhadap aturan. Melalui kajian potensi utama yang terdapat di daerahnya, maka peserta didik selain dapat memahami kondisi daerahnya juga sekaligus memahami Kompetensi Dasar yang terdapat pada beberapa disiplin yang tergabung dalam IPS . **c)** Model Integrasi Berdasarkan Permasalahan adalah di dalam proses pembelajaran IPS keterpaduan dapat didasarkan permasalahan yang ada, contohnya adalah “Pemukiman Kumuh”. Pada pembelajaran terpadu, Pemukiman Kumuh ditinjau dari beberapa faktor sosial yang mempengaruhinya. Di antaranya adalah faktor ekonomi, sosial, dan budaya. Juga dapat dari faktor historis kronologis dan kausalitas, serta perilaku masyarakat terhadap aturan/norma.

Pembelajaran IPS Terpadu Berbasis Masalah adalah Suatu pembelajaran yang akan disampaikan kepada peserta didik akan lebih bermakna apabila disampaikan dengan menggunakan variasi pembelajaran. Pembelajaran di SMP harus mengacu kepada Standar Isi dan Standar Kompetensi Lulusan sesuai dengan Permendiknas nomor 22 dan 23 tahun 2006. Dalam pembelajaran IPS terpadu ada tiga cara melaksanakan pembelajarannya seperti tercantum pada bagan di atas. Peneliti memprioritaskan pembelajaran IPS dengan model IPS terpadu berbasis masalah, alasannya peserta didik akan lebih tertantang, menyenangkan serta lebih bervariasi dan pembelajaran lebih kontekstual membahas permasalahan yang ada dalam kehidupan sehari-hari.

Jadi model pembelajaran IPS terpadu yang dikembangkan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah model integrasi berdasarkan masalah. Peneliti memilih model ini, karena dalam model ini dilakukan perpaduan/pengintegrasian standar kompetensi, kompetensi dasar yang berpotensi dipadukan untuk merumuskan topik dari silabus yang ditetapkan yang berbasis masalah yang ada di sekitar kita. Sedangkan topik yang dirumuskan dari standar kompetensi dan kompetensi dasar yang dikembangkan adalah “Kerusakan Lingkungan”. Materi pembelajaran ini diambil dari masalah yang ada di sekitar kita, sehingga anak akan dibiasakan sejak dini mengatasi setiap masalah yang ada di sekitar kita. Disamping itu pembelajaran akan lebih menarik karena lebih *Contextual* (materi yang di bahas adalah materi yang ada di kehidupan peserta didik).

Hal di atas dipertegas dengan pendapat Blanchard, 2001 (dalam Suryanti, Jurnal Pendidikan Dasar Vol 7) kesimpulannya: Pengajaran dan pembelajaran kontekstual atau *contextual teaching and learning* (CTL) merupakan suatu konsepsi yang membantu guru mengaitkan konten mata pelajaran dengan situasi dunia nyata dan memotivasi siswa membuat hubungan antara pengetahuan dan penerapannya dalam kehidupan nyata.

Pengajaran kontekstual memungkinkan siswa untuk menguatkan, memperluas, dan menerapkan pengetahuan dan keterampilan akademik mereka dalam memecahkan masalah di dunia nyata. *The Washington State Consortium for Contextual Teaching and Learning* (2001) mengidentifikasi terdapat tujuh unsur kunci CTL, yakni inkuiri, bertanya, konstruktivis, masyarakat belajar, penilaian otentik, refleksi, dan pemodelan.

Definisi motivasi menurut Moh. Asrori (2008:183) adalah dorongan yang timbul pada diri seseorang, secara disadari atau tidak disadari, untuk melakukan suatu tindakan, dengan tujuan tertentu. Usaha-usaha yang dapat menyebabkan seseorang atau kelompok orang tertentu tergerak melakukan sesuatu karena ingin mencapai tujuan yang ingin dicapai.

Seorang guru dituntut mampu mengkreasi berbagai cara agar motivasi peserta didik dapat muncul dan berkembang dengan baik. Erickson 1998:3 (dalam Moh. Asrori 2007:184) menegaskan: “*Effective learning in thr classroom depends on the teacher’s ability.....to mointain the interest that brought students to the course in the first place*”.

Indikator peserta didik memiliki motivasi dalam pembelajaran, disampaikan oleh moh. Asrori (2008:184) diantaranya adalah: (1) Memiliki garah yang tinggi, (2) Penuh semangat, (3) Memiliki rasa penasaran atau rasa ingin tahu yang tinggi, (4) Mampu “jalan sendiri” ketika guru meminta mengerjakan sesuatu, (5) Memiliki rasa percaya diri, (6) Memiliki daya konsentrasi yang tinggi, (7) Kesulitan dianggap sebagai tantangan yang harus diatasi, (8)Memiliki kesabaran dan daya juang yang tinggi.

Perolehan hasil belajar peserta didik berkaitan dengan proses pembelajaran yang dilakukan. Jika proses pembelajaran berjalan dengan efektif akan berdampak kepada perolehan hasil belajar yang meningkat dan optimal. Belajar adalah proses perubahan yang terjadi dalam kemampuan manusia setelah belajar secara terus-menerus. Belajar merupakan proses perubahan perilaku pada diri siswa.

Terkait hal di atas Gagne berpendapat (1985:47-48), kecakapan hasil (pemerolehan) belajar terdiri dari: *Intellectual Skill, Verbal Information, Cognitive Strategies, Motor Skill* dan *Attitudes*. Secara singkat, pemerolehan belajar menurut Gagne (1985) adalah sebagai berikut: Keterampilan intelektual (*Intelectual Skill*), merupakan keterampilan yang ditunjukkan siswa tentang operasi-operasi intelektual yang dapat dilakukannya. Keterampilan intelektual memungkinkan seseorang untuk berinteraksi dengan lingkungannya melalui penggunaan simbol-simbol atau gagasan-gagasan. Yang membedakan keterampilan intelektual pada bidang tertentu adalah terletak pada tingkat kompleksitasnya. Untuk memecahkan masalah, siswa memerlukan aturan-aturan tingkat tinggi yaitu aturan-aturan yang berisi aturan-aturan dan konsep terdefinisi, untuk memperoleh aturan-aturan ini

siswa sudah harus belajar beberapa konsep konkrit, dan untuk belajar konsep konkrit ini, siswa harus menguasai diskriminasi-diskriminasi.

Dalam menjangking perolehan hasil belajar dalam penelitian ini, akan diadakan *pretest* dan *posttest*. *Pretest* dilakukan sebelum proses pembelajaran berlangsung, sedangkan *posttest* dilaksanakan setelah pembelajaran berlangsung. Hasil dari *pretest* dan *posttest* itu menjadi data kuantitatif penelitian.

METODE

Metode yang digunakan dalam Penelitian pengembangan ini adalah metode deskriptif kualitatif. Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau *research and development (R&D)*. Punaji (2010:6) berpendapat, “dalam dunia pendidikan dan pembelajaran khususnya, penelitian pengembangan menfokuskan kajiannya pada bidang desain atau rancangan, apakah itu berupa model desain dan desain bahan ajar, produk misalnya media, dan juga proses”.

Dalam penelitian ini peneliti ingin membuat produk media CD interaktif dalam pembelajaran IPS dengan memakai model pembelajarannya IPS terpadu berbasis masalah pada kelas VII Sekolah Menengah Pertama.

Lokasi penelitian pengembangan ini adalah di SMP Pertiwi Pontianak, Jl. Imam Bonjol Pontianak, khususnya untuk siswa kelas VIII. Peneliti memilih lokasi ini dengan alasan: (1) Guru masih menggunakan metode pembelajaran yang bersifat konvensional, cenderung monoton, menjenuhkan, dan kelas tidak kondusif untuk belajar; (2) Peserta didik kurang termotivasi dalam proses pembelajaran; (3) Guru tidak menggunakan media dalam proses pembelajaran; (4) Guru tidak pernah melaksanakan pembelajaran IPS dengan model pembelajaran IPS terpadu. (5) Peneliti juga sudah sangat mengenal lingkungan sekolah SMP Pertiwi Pontianak.

Penelitian ini mengembangkan produk media Compact Disc (CD) interaktif dalam pembelajaran IPS terpadu berbasis masalah untuk SMP kelas VIII. Jenis pengembangan pada penelitian ini adalah pengembangan yang tidak dimaksudkan untuk menguji teori akan tetapi merupakan pengembangan yang berorientasi untuk menghasilkan atau mengembangkan dan memvalidasi sebuah produk, sebagaimana yang dikemukakan oleh Borg & Gall, 1983 (dalam Punaji setyosari;194), bahwa pengembangan pembelajaran adalah “suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan”.

Terkait dengan hal di atas, maka peneliti akan memproduksi sebuah media berupa CD interaktif dalam mata pelajaran IPS terpadu berbasis masalah untuk tingkat SMP kelas VIII yang akan divalidasi berdasarkan langkah-langkah pengembangan media, sehingga media tersebut layak dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran baik secara individual, kelompok, maupun klasikal.

Penelitian ini menggunakan model pengembangan secara kolaborasi dari langkah-langkah pengembangan yang dikembangkan oleh Borg & Gall, Dick & Carey, Arief S. Sadiman untuk pengembangan pembelajaran, dan Criswell, untuk pengembangan *Software* CD interaktif.

Secara garis besar langkah-langkah yang dikolaborasikan di atas, disederhanakan sesuai kebutuhan peneliti, meliputi 4 tahapan yaitu: a) penelitan

pendahuluan, b) perencanaan pengembangan pembelajaran, c) pengembangan produk d) evaluasi dan revisi produk. Setelah produk melalui tahap evaluasi dan revisi, maka didapatkan produk akhir yang siap digunakan.

Jenis data yang diperlukan dalam pengembangan ini adalah data kuantitatif dan data kualitatif yang diperoleh dari ahli materi, ahli media dan peserta didik.

Penelitian ini menggunakan dua macam instrumen pengambilan data. Kedua macam instrumen tersebut meliputi : 1) Angket (Kuesioner)

Menurut Sugiono (2009:142) Angket atau adalah “teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab.” 2) Pedoman Wawancara/interview

Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, dan juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam dan jumlah respondennya sedikit/kecil (sugiono, 2011:137). Lebih lanjut Susan Staninback, 1988. (dalam Sugiono : 232) mengemukakan bahwa: *Interviewing provide the researcher a means to gain a deeper understanding of how the participant interpret a situation or phenomenon than can be gained through observation alon.* Jadi dengan wawancara, maka peneliti akan mengetahui hal-hal yang lebih mendalam tentang partisipan dalam menginterpretasikan situasi dan fenomena yang terjadi, dimana hal ini tidak bisa ditemukan melalui observasi.

Data yang diperoleh dari kegiatan uji coba diklasifikasikan menjadi dua, yaitu data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif mengenai kualitas media CD interaktif diperoleh dari masukan, saran, dan kritik dari ahli materi, ahli media, dan peserta didik dihimpun dan disimpulkan untuk memperbaiki produk media CD interaktif yang dikembangkan. Revisi produk dipaparkan secara rinci sesuai tahap-tahap revisi yang dilakukan berdasarkan hasil dari setiap tahap uji coba sebelum revisi dan sesudah revisi disertai deskripsi proses revisi.

Data kuantitatif mengenai kualitas media CD interaktif diperoleh dari para responden melalui kuesioner dengan skala Likert kemudian dianalisis secara statistik deskriptif, dengan langkah-langkah: (a) pengumpulan data kasar, (b) pemberian skor untuk analisis kuantitatif, (c) skor yang dikonversikan menjadi nilai dengan skala lima dengan uraian sebagai berikut:

Tabel 1 Konversi Nilai kualitatif ke dalam nilai kuantitatif

kriteria	skor	keterangan
Sangat baik	5	100% sesuai dengan indikator
Baik	4	80 % sesuai dengan indikator
Cukup	3	60 % sesuai dengan indikator
Kurang	2	40 % sesuai dengan indikator
Sangat kurang	1	29 % sesuai dengan indikator

Konversi skala lima ini menggunakan acuan konversi pada pendekatan Penilaian Acuan Patokan (PAP) (Sukardjo, 2005, dalam Menti P 2008), sebagai berikut:

Tabel 2 Konversi Nilai Skala Lima Berdasarkan PAP

Nilai	Interval Skor	Data kualitatif
A	$X > X_i + 1,80 S_{b_i}$	Sangat baik
B	$X_i + 0,60 S_{b_i} < X \leq X_i + 1,80 S_{b_i}$	Baik
C	$X_i - 0,60 S_{b_i} < X \leq X_i + 1,60 S_{b_i}$	Cukup
D	$X_i - 0,80 S_{b_i} < X \leq X_i - 1,60 S_{b_i}$	Kurang
E	$X > X_i - 1,80 S_{b_i}$	Sangat kurang

Keterangan :

X_i = Rerata skor ideal = (skor maksimal ideal + skor minimal ideal)

S_{b_i} = Simpangan baku ideal = (skor maksimal ideal – skor minimal ideal).

Dalam penelitian pengembangan ini ditetapkan nilai kelayakan produk minimal dengan kategori C “Cukup”. Sehingga hasil penelitian yang diperoleh baik dari ahli materi, ahli media, maupun pengguna (peserta didik), jika hasil skor penelitian dengan nilai minimal C (cukup) maka produk media yang dikembangkan sudah dianggap efektif dan layak untuk dikembangkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media CD interaktif pada mata pelajaran IPS dengan model pembelajaran IPS terpadu berbasis masalah pada SMP Pertiwi Pontianak kelas VIII. Penelitian dan pengembangan ini didasarkan dari hasil analisis kebutuhan di SMP Pertiwi Pontianak. Analisis kebutuhan dilakukan untuk mengetahui permasalahan-permasalahan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di lapangan, serta mencari bentuk pemecahannya. Kegiatan ini dilakukan dengan cara menganalisis proses pembelajaran IPS yang terjadi di lapangan. Data di peroleh dari pengamatan langsung di lapangan, *sharing* dengan guru-guru IPS, dan melakukan studi pustaka: 1) Kegiatan pembelajaran cenderung dilaksanakan secara konvensional dengan didominasi dengan metode ceramah, sehingga anak merasa bosan, tidak konsentrasi, 2) Peserta didik cenderung pasif dalam mengikuti pembelajaran, 3) Proses pembelajaran masih berpusat pada guru (*Teacher centered*), 4) Kurangnya memanfaatkan komputer sebagai media Pembelajaran IPS, 5) Kompetensi guru IPS dalam menguasai materi IPS terpadu masih rendah, 6) Belum pernah dilaksanakan pembelajaran IPS terpadu berbasis masalah.

Deskripsi Produk Awal pengembangan ini diawali dengan mengidentifikasi silabus mengenai standar kompetensi dan kompetensi dasar yang berpotensi dipadukan. Dari pemetaan Standar kompetensi dan kompetensi dasar yang berpotensi dipadukan kemudian membuat pemetaan Kompetensi Dasar untuk merumuskan tema, perumusan tema. Tema yang dirumuskan dalam pengembangan ini yaitu: “Kerusakan Lingkungan Hidup” Tema tersebut kemudian dikembangkan menjadi 3 materi pokok dan dari materi pokok itu kemudian dirumuskan indikator-indikator IPS terpadu berbasis masalah. Setelah indikator IPS terpadu berbasis masalah dirumuskan kemudian membuat Rencana

Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan Lebaran Kerja Siswa (LKS). Langkah selanjutnya dilakukan proses desain dan langkah-langkah pengembangan. Setelah desain dan langkah-langkah pengembangan selesai digarap barulah dimulai kegiatan memproduksi *Software* media pembelajaran CD interaktif IPS terpadu berbasis masalah.

Software yang diproduksi menggunakan langkah-langkah kolaborasi dari langkah-langkah yang dikemukakan oleh Borg & Gall, Criswel dan Arief S. sadiman. Sedangkan untuk desain pembelajaran mengadopsi desain pengembangan pembelajaran Dick & Carey. Secara garis besar langkah-langkah yang dilakukan adalah menyusun konsep produk, menyusun prototype yang memuat pernyataan tujuan yang harus dicapai pada produk yang akan dikembangkan. Penyusunan *prototype* dilakukan berdasarkan analisis konsep pada materi IPS terpadu berbasis masalah sesuai dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar yang sudah dipadukan pada mata pelajaran IPS kelas VIII. Tahap selanjutnya dalam perencanaan pengembangan media adalah membuat *flowchart* sesuai dengan *prototype* yang telah disusun. Flowchart adalah diagram yang memberikan gambaran alur dari satu tampilan ke tampilan lainnya. Selanjutnya membuat *storyboard*, yaitu skema atau alur cerita dalam pembuatan media CD interaktif. Langkah selanjutnya membuat produk sesuai *storyboard* yang memasukkan bahan-bahan yang diperlukan dalam *software* media CD interaktif IPS terpadu berbasis masalah. Produk ini dibuat dengan menggunakan program Macromedia/adobe Flash 8, dengan program lain yang mendukung yaitu adobe photoshop. Setelah melalui proses desain dan produksi maka dihasilkan produk awal Media CD interaktif IPS terpadu berbasis masalah.

Data yang diperoleh dalam penelitian ini terdiri dari dua kelompok, yakni data hasil dari validasi ahli dan data uji coba responden (peserta didik). Data dari validasi ahli terdiri dari dua macam data, yakni ahli materi dan ahli media. Sedangkan data uji coba responden terdiri dari tiga macam data, yakni hasil uji coba satu-satu, hasil uji coba kelompok kecil, hasil uji coba kelompok lapangan. Data yang diperoleh berupa penilaian, dan saran dari ahli materi, media, peserta didik tentang kualitas media pembelajaran CD interaktif IPS terpadu berbasis masalah, Motivasi peserta didik dalam pembelajaran dengan menggunakan CD interaktif interaktif IPS terpadu berbasis masalah.

Data hasil validasi dari ahli materi untuk aspek materi/isi didapatkan skor rerata 4, 31 dengan katagori sangat baik, sedangkan aspek pembelajaran didapatkan skor rerata 4.08 dengan katagori baik. Secara terperinci linat tabel berikut:

Tabel 3 Kalkulasi Validasi Ahli Materi dari Aspek Isi/Materi Dan Pembelajaran

Aspek Penilaian	Rerata Skor			
	Ahli Materi	Item	Rerata	Kriteria
Aspek Isi/Materi	56	13	4,31	Sangat Baik
Aspek Pembelajaran	53	13	4,08	Baik
Rerata			4,19	Baik

Ahli materi menyatakan bahwa secara umum media CD interaktif IPS terpadu berbasis masalah ini menarik dan layak untuk di jadikan media

pembelajaran IPS terpadu, karena variasi dalam media cukup beragam seperti video, gambar, musik, evaluasi, sehingga tepat untuk meningkatkan pembelajaran IPS terpadu baik secara individual maupun klasikal. Media ini bermanfaat juga bagi guru IPS karena memuat menu tentang alur pembuatan Model IPS terpadu berbasis masalah yang berfungsi sebagai model guru IPS dalam membuat pembelajaran IPS terpadu.

Data hasil validasi dari ahli media untuk aspek tampilan didapatkan skor rerata 4,50 dengan katagori sangat baik, sedangkan aspek pemrograman didapatkan skor rerata 4,78 dengan katagori sangat baik. Adapun kesimpulan dari ahli media mengenai produk media CD interaktif dengan model pembelajaran IPS terpadu berbasis masalah untuk SMP yang dikembangkan layak untuk digunakan pada uji coba lapangan. Secara terperinci lihat tabel berikut:

Tabel 4 Kalkulasi Validasi Ahli Media dari Aspek Tampilan Dan Pemrograman

Aspek Penilaian	Rerata Skor			
	Ahli Media	Item	Rerata	Kriteria
Aspek Tampilan	72	16	4,50	Sangat Baik
Aspek Pemrograman	43	9	4,78	Sangat Baik
Rerata			4,63	Sangat Baik

Sebelum diujicobakan di lapangan produk yang telah divalidasi oleh ahli materi dan media, selanjutnya di ujicobakan. 1) Uji coba tahap pertama adalah uji coba satu-satu. Skor yang diperoleh dalam uji coba satu-satu adalah sebagai berikut: a) aspek materi didapatkan jumlah rerata skor 4,53 dengan katagori sangat baik, b) dari aspek media didapatkan jumlah rerata skor 4,53 dengan katagori sangat baik. 2) Uji coba tahap kedua adalah uji coba kelompok kecil. Skor yang diperoleh dalam uji coba kelompok kecil adalah sebagai berikut: a) aspek materi didapatkan jumlah rerata skor 4,18 dengan katagori baik, b) dari aspek media didapatkan jumlah rerata skor 4,56 dengan katagori sangat baik. Lihat tabel berikut!

Tabel 5 Kalkulasi Skor Aspek Materi Dan Skor Aspek Media
Dalam Uji Coba Satu-satu

Aspek Penilaian	Jumlah		
	Item	Rerata	Kriteria
Aspek Materi	10	4,53	Sangat Baik
Aspek Media	10	4,53	Sangat Baik
Rerata		4,53	Sangat Baik

Tabel 6 Kalkulasi Skor Aspek Materi Dan Skor Aspek Media
Dalam Uji Coba Kelompok Kecil

Aspek Penilaian	Jumlah		
	Item	Rerata	Kriteria
Aspek Materi	10	4,20	Baik
Aspek Media	10	4,58	Sangat Baik
Rerata		4,39	Sangat Baik

Selanjutnya diujicobakan di lapangan sebanyak 30 peserta didik, Skor yang diperoleh dalam uji coba lapangan ini adalah sebagai berikut: a) aspek materi didapatkan jumlah rerata skor 4,24 dengan katagori sangat baik, b) dari aspek media didapatkan jumlah rerata skor 4,31 dengan katagori sangat baik. Lihat Tabel berikut ini!

Tabel 7 Kalkulasi Skor Aspek Materi dan Skor Aspek Media
Dalam Uji Coba Lapangan

Aspek Penilaian	Jumlah		
	Item	Rerata	Kriteria
Aspek Materi	10	4,24	Sangat Baik
Aspek Media	10	4,31	Sangat Baik
Rerata		4,28	Sangat Baik

Penelitian ini juga berdampak kepada peningkatan motivasi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran, Skor rerata yang diperoleh dalam aspek motivasi adalah 3,37 dengan katagori sangat baik.

Sedangkan perolehan belajar peserta didik dengan menggunakan media CD Interaktif adalah terjadi kenaikan skor tentang motivasi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran dari 37,00 menjadi 69,32 dan setelah dihitung kenaikan rerata skor peserta didik mencapai rerata sebesar 32,67.

Berdasarkan analisis data disimpulkan bahwa pengembangan media CD interaktif mata pelajaran IPS dengan model pembelajaran IPS terpadu berbasis masalah ini memiliki kualitas yang baik sebagai media pembelajaran IPS. Pernyataan tersebut terlihat dari hasil penilaian dari ahli materi, media dan peserta didik terhadap media yang dikembangkan.

Peneliti menyimpulkan bahwa dalam proses pembelajaran peserta didik termotivasi tinggi terbukti masih ingin menambah waktu atau ingin dilanjutkan pada kesempatan yang akan datang. Tanggapan yang positif juga mengenai media CD yang dikembangkan disampaikan oleh guru mata pelajaran IPS kelas VIII di SMP Pertiwi Pontianak. Bahwa pembelajarannya menarik dan dapat sebagai variasi dalam pembelajaran dan sebagai model guru IPS dalam menerapkan Model IPS terpadu berbasis masalah, peserta didik lebih semangat dibandingkan pembelajaran secara konvensional.

Jadi secara umum produk yang dikembangkan memiliki kelebihan, antara lain: 1) memungkinkan peserta didik belajar secara aktif dan mandiri. 2) memberikan kesempatan peserta didik untuk lebih mendalami kompetensi-kompetensi yang diharapkan. 3) membiasakan peserta didik mempelajari konsep sosial secara holistik. 4) membiasakan peserta didik mengatasi masalah yang ada disekitar kehidupannya. 5) mudah digunakan oleh penggunanya. 6) materi yang disajikan dalam bentuk keterpaduan gambar, animasi, musik, video sehingga dapat menciptakan suasana kegiatan pembelajaran yang menyenangkan. 7) terdapat menu alur pembuatan model pembuatan IPS terpadu berbasis masalah sebagai contoh bagi guru dalam membuat model IPS terpadu.

Namun terdapat kelemahan juga, antara lain musik pengiring awal tidak bisa berhenti otomatis apabila dalam waktu bersamaan video juga dibuka sehingga

musik akan berbunyi bersamaan. Dengan adanya kelemahan tersebut, peneliti berupaya dalam penelitian selanjutnya akan dicari solusinya.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan produk media CD interaktif mata pelajaran IPS dengan model pembelajaran IPS terpadu berbasis masalah untuk kelas VIII SMP dapat disimpulkan sebagai berikut: 1) Hasil pengembangan media CD interaktif dalam pembelajaran IPS dengan model pembelajaran IPS terpadu berbasis masalah dengan kriteria sangat baik dapat dilihat secara terperinci sebagai berikut: ahli materi memberikan penilaian dengan rerata skor 4,19, ahli media memberikan penilaian dengan rerata skor 4.63, dan peserta didik memberikan penilaian dengan rerata skor 4,28.

Berdasarkan analisis data di atas menunjukkan bahwa hasil penilaian pada aspek materi dan aspek media menyatakan produk yang dikembangkan rerata skornya berjumlah 4,37, dan apabila di konversikan pada data kualitatif skala 5 termasuk katagori sangat baik (layak digunakan sebagai media pembelajaran), 2) Peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran dengan media CD interaktif IPS terpadu berbasis masalah memiliki motivasi yang tinggi, ini dibuktikan dari perolehan data penilaian yakni rerata skor keseluruhan adalah 3,37 sehingga apabila dikonversikan ke dalam data kualitatif masuk katagori sangat baik, 3) Proses pembelajaran dengan menggunakan media yang dikembangkan dapat meningkatkan perolehan hasil belajar peserta didik. Hal ini terlihat dari rerata skor *pre-test* dan *pos-test* yang menunjukkan peningkatan. Peningkatan rerata skor peserta didik sebagai berikut: rerata skor *pre-test* 37 sedangkan rerata skor *pos-test* 69,67 sehingga terjadi kenaikan rerata skor peserta didik sebesar 32,67.

Saran

Berdasarkan simpulan di atas, dapat disarankan bahwa pengembangan CD interaktif pembelajaran ini masih terdapat kelemahan diantaranya musik pengiring awal tidak dapat berhenti otomatis apabila dalam waktu bersamaan video juga di putar, sehingga musik akan berbunyi bersamaan. Untuk itu di masa yang akan datang Produk pengembangan media CD interaktif mata pelajaran IPS dengan model pembelajaran IPS terpadu berbasis masalah ini dapat disempurnakan sehingga lebih menarik dan menyenangkan dan dapat memotivasi peserta didik yang pada akhirnya dapat meningkatkan prestasi belajarnya.

DAFTAR RUJUKAN

- Andriani, N. Ane, 2010. *Media Grafis Gambar dalam Pembelajaran IPS di SD*. Di Donwload dari ;
http://repository.upi.edu/operator/upload/s_pgsd_0703361_chapter2.pdf. Di unduh tgl 15 Mei 2012.
- Arsyad, A. 2002. *Media Pembelajaran*, edisi 1. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

- Asrori, Mohammad. 2007. *Psikologi Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Depdiknas, (2003). Undang-Undang Republik Indonesia. No. 20 tahun 2003: *Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Cemerlang.
-, 2006, *Panduan Pengembangan Pembelajaran IPS Terpadu*. Jakarta: Depdiknas. Sumber dari <http://www.google.co.id/search?hl=id&output=search&client=psy-ab&q=panduan+model+ips+terpadu&btnG=> di unduh 15 Mei 2012
- Dirjend Mendikdasmen Diknas, 2009. *Perkembangan Kurikulum SMP*, Jakarta: Depdinas.
- Gagne, Robert M. 1985. *The Conditions of Learning*, New York: CBS College Publishing.
- Miarso, Yusufhadi. 2005. *Menyemai Benih Teknologi*. Jakarta: Kencana.
- Pandiangan, Menti. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Komputer pada Mata Pelajaran IPS" Tesis Pasca Sarjana Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta, 2008.
- Permendiknas, Nomor 22, 2006. *Standar Isi untuk Pendidikan Dasar dan Menengah*, Kementrian Pendidikan Nasional.
- Permendiknas, Nomor 41, 2007. *Standar Proses untuk Pendidikan Dasar dan Menengah*, Kementrian Pendidikan Nasional.
- Sadiman, A.S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Rahadjito. 1990. *Media Pendidikan: pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya*, edisi 1. Jakarta: Penerbit CV. Rajawali.
- Setyosari, Punaji, 2010. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana Penada Media Group.
- Smaldino, Sharon E, et al. 2005. *Instructional Technology and Media for Learning*. New Jersey: Pearson Education, Inc.
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*, Bandung: Alfabeta.
- Suryanti dkk, "Pembelajaran Kontekstual Sebagai Upaya Mengatasi Kesulitan dalam memahami materi panas" UNESA. *Jurnal Pendidikan dasar*, Vol.7, No.1, 2006: 50-60.
- Trianto. 2007. *Model Pembelajaran Terpadu dalam Teori dan Praktek*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Voughan, Tay. 2006. *Multimedia: Making It Work*, Edisi Terjemahan. Yogyakarta: Andi.