

# PENGEMBANGAN MEDIA GAMBAR REALITA DALAM PEMBELAJARAN IPS DI SD<sup>1</sup>

Oleh

Apriliyani<sup>2</sup>, Sudjarwo<sup>3</sup>, Pargito<sup>4</sup>

The aims of development research are to produce picture media product to social science learning at natural, artificial feature and dividing time in Indonesia. Other aim is to find out the effectiveness of result development product usage at social science learning. This approach is research and development. Test result shown that reality picture media get good scoring by learning expert, and good scoring by learning media expert. At small group test shown good response but media layout is still clear enough. At field test, media result scoring shown good response, and the effectiveness of media usage appear from correlation of between student response and media through study achievement significantly. The conclusion is that the result picture media development is suitable to be use in social science learning at fifth grade of elementary school and effectiveness tested using correlation test contingency, contingency coefficient C count is greater than the value of the product moment ( $0.649 > 0.349$ ).

Tujuan penelitian ini adalah menghasilkan produk berupa media gambar realita untuk pembelajaran IPS pada materi kenampakan alam, buatan serta pembagian waktu di Indonesia dan untuk mengetahui efektifitas penggunaan produk hasil pengembangan media tersebut. Pendekatan yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan. Hasil uji coba memperoleh penilaian cukup baik oleh ahli pembelajaran dan ahli media. Sedang uji coba kelompok kecil menunjukkan respon yang baik dan uji coba lapangan menunjukkan respon lebih baik dan efektif. Kesimpulannya adalah hasil penilaian ahli materi, ahli media dan siswa dinyatakan layak digunakan dan hasil uji coba produk dinyatakan efektif yang diuji dengan kolerasi kontingensi diperoleh koefisien kontingensi C hitung lebih besar dari nilai produk moment ( $0,649 > 0,349$ ).

**Kata kunci:** gambar realita, media, pembelajaran ips, pengembangan

---

<sup>1</sup> Tesis Pascasarjana Pendidikan IPS Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung Tahun 2014

<sup>2</sup> Apriliyani. Mahasiswa Pascasarjana Pendidikan IPS Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Univeritas Lampung. Email: [apriliani.gani@yahoo.com](mailto:apriliani.gani@yahoo.com)

<sup>3</sup> Sudjarwo. Dosen Pascasarjana Pendidikan IPS Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung. Jln. Soemantri Brojonegoro No. 1 Gedung Meneng Bandar Lampung 35145, Telp. (0721) 704624 Fax (0721) 704624. Email: [sudjarwo@yahoo.co.id](mailto:sudjarwo@yahoo.co.id)

<sup>4</sup> Pargito. Dosen Pascasarjana Pendidikan IPS Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung. Jln. Soemantri Brojonegoro No. 1 Gedung Meneng Bandar Lampung 35145, Telp. (0721) 704624 Fax (0721) 704624. Email: [pargitodr@gmail.com](mailto:pargitodr@gmail.com)

## PENDAHULUAN

Media pembelajaran mempunyai kontribusi dalam meningkatkan aktivitas dan motivasi siswa dalam belajar. Pemakaian media pembelajaran yang tepat dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan rangsangan kegiatan belajar yang baru. Makin intensif pengalaman belajar yang dihayati oleh peserta didik, makin tinggilah kualitas proses pembelajaran. Keterlibatan siswa dilandasi dengan motivasi dan minat yang tinggi dari pihak peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran, dan juga pihak guru dituntut untuk menguasai penggunaan berbagai macam media dan strategi pembelajaran.

Media merupakan bagian yang harus mendapat perhatian guru dalam setiap kegiatan pembelajaran mengingat peranannya yang sangat penting. Oleh karena itu guru perlu mempelajari bagaimana menetapkan media pembelajaran agar dapat mengefektifkan pencapaian tujuan pembelajaran.

Melalui media pembelajaran, pemikiran, ide, gagasan atau suatu materi akan lebih optimal dikomunikasikan secara lisan, tulisan, gambar atau model tiga dimensi. Media pembelajaran yang bisa dimanfaatkan oleh guru terdiri dari beberapa jenis. Menurut Sudjana (2001:3), media terbagi ke dalam empat golongan yaitu: **pertama**, media grafis seperti gambar, foto, grafik, bagan atau diagram, poster, kartun, komik dan lain-lain. **Kedua**, media tiga dimensi yaitu dalam bentuk model seperti model padat, model susun, diorama dan lain-lain. **Ketiga**, media proyeksi seperti slide, film strips, film, OHP dan lain-lain. **Keempat**, penggunaan dan pemanfaatan lingkungan sebagai media pembelajaran.

wawancara dengan guru di SDN 2 Jatimulyo Kabupaten Lampung Selatan, media yang digunakan dalam kurun waktu satu tahun terakhir hanyalah peta dunia, beberapa gambar peradaban kuno dunia, dan kartu konsep-konsep IPS. Masalahnya adalah jumlah dan ragam dari media pembelajaran tersebut masih sedikit. Di samping itu, media tersebut terbatas pada beberapa sub materi saja, pada materi lain media tersebut tidak dapat digunakan. Oleh karena itu, guru hanya menggunakan media papan tulis dan spidol untuk menyampaikan pesan materi pembelajaran.

Pembelajaran IPS banyak menggunakan metode ceramah, guru hanya menyampaikan informasi dan menulis konsep-konsep IPS di papan tulis. Semula pembelajaran berjalan baik. Tetapi, selanjutnya terlihat indikasi kurangnya konsentrasi belajar siswa. Beberapa siswa mulai mengalihkan perhatiannya pada hal yang lain, seperti mengobrol, melamun bahkan mengantuk. Terindikasi bahwa kasus siswa yang mengobrol tadi dapat diasumsikan sebagai gejala bahwa pembelajaran berjalan kurang menarik dan membosankan.

Maka perlu adanya perbaikan dan modifikasi dalam sistem pembelajaran di kelas. Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk memperbaiki kondisi pembelajaran tersebut adalah dengan cara melakukan inovasi dengan harapan pembelajaran di kelas mempunyai suasana baru yang positif.

Inovasi yang dapat dilakukan yaitu melalui pengembangan media gambar. Dengan media itu, akan melengkapi bahasa lisan dan tulisan dalam kaitan menjelaskan suatu konsep, yang mampu memaparkan lebih rinci dan memberikan pengalaman belajar tidak langsung kepada siswa.

Media gambar realita yang dikembangkan, adalah untuk memperjelas penyampaian materi pembelajaran IPS yang bersifat abstrak menjadi konkret, agar lebih mudah dipahami oleh siswa kelas V SD. Dalam media ini gambar yang disajikan berupa gambar-gambar yang menghubungkan materi pembelajaran dengan dunia nyata, disajikan dalam gambar-gambar yang menarik, dan sesuai dengan potensi daerah. Dengan harapan peserta didik lebih menfokuskan ketertarikan pada gambar, karena gambar-gambar yang ditampilkan merupakan sesuatu yang khas di daerah mereka tinggal. Bahkan sebagian peserta didik, mungkin pernah melihat secara langsung gambar-gambar tersebut. Sehingga melalui media gambar tersebut diharapkan penguasaan materi akan lebih mudah.

Penggunaan media gambar realita hasil pengembangan tersebut, diharapkan dapat memperbaiki proses pembelajaran yang pada gilirannya dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi. Gambar realita dapat menyampaikan materi atau permasalahan dalam pembelajaran IPS yang penuh dengan materi bersifat abstrak, hingga dapat memperjelas materi menjadi konkret. Dasar pemikiran

tersebut maka peneliti berupaya mengembangkan sebuah media pembelajaran visual yaitu media gambar realita dalam pembelajaran IPS.

## **METODE PENELITIAN**

Pengembangan media gambar realita untuk pembelajaran IPS menggunakan rancangan produk model Borg & Gall. Dengan tahapan menurut Borg & Gall (Pargito, 2009: 50) terdiri dari 10 langkah, yaitu: 1) *research and information collecting includes* (penelitian dan pengumpulan informasi); 2) *planning* (perencanaan), 3) *develop preliminary form of product* (pengembangan produk pendahuluan); 4) *preliminary field testing* (uji coba pendahuluan); 5) *main product revision* (revisi terhadap produk utama); 6) *main field testing* (uji coba utama); 7) *operational product revision* (revisi produk operasional); 8) *operational field testing* (uji coba operasional); 9) *final product revision* (revisi produk akhir); dan 10) *dissemination and implementation* (desiminasi dan distribusi). Prosedur ini kemudian direvisi, disederhanakan menjadi lima langkah utama, yaitu: **Pertama**, analisis produk meliputi assesmen kebutuhan, reviu literatur, studi penelitian pada lingkup kecil dan persiapan laporan pada perkembangan terkini. Assesment kebutuhan dilakukan dengan menggunakan instrumen wawancara dan observasi untuk menjaring informasi tentang indikasi kebutuhan media pembelajaran. **Kedua**, mengembangkan produk awal merupakan kegiatan perencanaan menggunakan model desain instruksional Dick & Carey. Model pengembangan yang dipilih adalah model pengembangan prosedural. Menurut Pargito (2009: 42) model prosedural adalah model yang bersifat deskriptif, menunjukkan langkah-langkah yang harus diikuti untuk menghasilkan produk. Bagan atau model pengembangan yang digunakan diadaptasi dari model pengembangan pembelajaran Dick & Carey. **Ketiga**, validasi ahli dan revisi yang merupakan uji coba pendahuluan terhadap hasil pengembangan produk awal. Pada tahap ini dilakukan uji coba untuk mendapatkan masukan, tanggapan, saran, komentar terhadap produk yang dikembangkan untuk selanjutnya dilakukan revisi untuk penyempurnaan kualitas produk. **Keempat**, uji coba lapangan skala kecil dan revisi produk merupakan tahap uji coba lebih luas terhadap produk pengembangan setelah diperbaiki berdasarkan masukan dan tanggapan dari ahli

media dan materi pembelajaran. uji coba dilakukan untuk memperoleh tanggapan dari peserta didik mengenai produk pengembangan, dan melaksanakan revisi terhadap produk pengembangan tersebut. **Kelima**, ujicoba lapangan skala besar dan produk akhir merupakan tahap uji coba lapangan terhadap produk pengembangan hasil revisi pada ujicoba lapangan skala kecil. Uji coba lapangan skala besar dilaksanakan dengan melibatkan peserta didik pada satu kelas untuk mendapatkan tanggapan dan masukan terhadap produk pengembangan.

## **HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN**

Hasil pengembangan untuk mendapatkan hasil produk pengembangan dengan hasil baik, diperlukan langkah-langkah yang dapat dipertanggung jawabkan secara ilmiah. Untuk itu, pengembangan media gambar realita untuk siswa kelas V Sekolah Dasar ini dipilih rancangan produk model Borg & Gall, dan dimodifikasi dengan model Dick & Carey untuk pengembangan materi ajar, model pengembangan tersebut dibagi ke dalam beberapa tahapan, yaitu:

### **1. Analisis Kebutuhan**

Analisis kebutuhan dilaksanakan untuk mengetahui apakah permasalahan yang dihadapi siswa dalam pembelajaran IPS. Hasil observasi dan wawancara dengan beberapa peserta didik kelas V sekolah dasar di SDN 2 Jatimulyo, diperoleh kegiatan analisis kebutuhan , antara lain:

- 1) penggunaan metode ceramah pada kegiatan pembelajaran IPS masih mendominasi, sehingga peserta didik menjadi cepat jenuh. Hal ini mengindikasikan bahwa pembelajaran yang dilaksanakan kurang menumbuhkan motivasi siswa. Dampaknya pada prestasi belajar dan minat belajar peserta didik yang masih rendah;
- 2) dalam kegiatan pembelajaran, guru pernah menggunakan media pembelajaran, namun penggunaan media gambar realita belum pernah dilakukan. Selama ini media gambar yang digunakan baru pada sebatas gambar yang ada di buku pelajaran, dengan kualitas gambar kurang baik dan ukuran gambar yang kecil.

- 3) dewan guru mendukung pengembangan media gambar realita, sebagai salah satu alternatif pendukung kegiatan pembelajaran kelas V SD untuk materi beragam kenampakan alam dan buatan serta pembagian waktu di Indonesia.

Berdasarkan hal itu dapat diasumsikan bahwa salah satu faktor yang mempengaruhi prestasi belajar dan minat belajar peserta didik adalah media gambar yang dipakai pada kegiatan pembelajaran kurang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Diperlukan media yang dapat mengarahkan siswa langsung ke dunia nyata, sehingga dapat memberikan pengalaman belajar tidak langsung, mampu menjelaskan konsep abstrak menjadi sesuatu yang konkret, dan media yang mampu meningkatkan kecerdasan visual spasial peserta didik.

## **2. Mengidentifikasi Tujuan Pembelajaran**

Studi literatur dilakukan terhadap tuntutan kompetensi yang harus dicapai peserta didik dengan menentukan tujuan pembelajaran sesuai dengan indikator dan kompetensi dasar pada KTSP. Hasil analisis kurikulum pada SDN 2 Jatimulyo Lampung Selatan tahun pelajaran 2013/2014 diperoleh gambaran tentang kualifikasi kompetensi yang diharapkan dicapai mengikuti pembelajaran IPS dikelas V SD, yaitu:

- 1) salah satu tujuan mata pelajaran IPS adalah untuk mengembangkan kemampuan siswa menggunakan penalaran dalam mengambil keputusan setiap persoalan yang dihadapinya;
- 2) standar kompetensi yang diharapkan dicapai pada akhir pembelajaran IPS adalah siswa menghargai berbagai peninggalan dan sejarah yang berskala nasional pada masa Hindu-Budha, dan Islam, keragaman kenampakan alam dan suku bangsa serta kegiatan ekonomi di Indonesia;
- 3) kompetensi dasar mata pelajaran IPS sesuai dengan standar kompetensi adalah: a) Siswa mampu memahami beragam kenampakan alam, b) siswa mampu memahami beragam kenampakan buatan, dan c) siswa mampu memahami pembagian waktu di Indonesia.

## **3. Melaksanakan Analisis Pembelajaran**

Analisis pembelajaran dilakukan dengan menjabarkan secara sistematis perilaku umum dan perilaku khusus. Analisis dilaksanakan sebagai upaya menjamin bahwa kegiatan pengembangan tidak mengembangkan sesuatu yang tidak bermanfaat. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, pada tahap identifikasi kebutuhan instruksional, diketahui bahwa terdapat kesenjangan antara kondisi yang diharapkan dengan kondisi nyata yang dihadapi. Metode pembelajaran yang dilaksanakan oleh pendidik terlihat kurang bervariasi, karena terlalu didominasi oleh kegiatan ceramah ketika menyampaikan materi.

#### **4. Analisis Karakteristik Peserta Didik**

Karakteristik awal peserta didik adalah siswa kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran, pada pertengahan waktu kegiatan pembelajaran, peserta didik sudah asik dengan kegiatan masing-masing dan sudah tidak menfokuskan pada materi yang disampaikan oleh pendidik. Hal ini mengindikasikan bahwa peserta didik kurang termotivasi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, sehingga pembelajaran berjalan satu arah yaitu hanya berpusat pada guru. Pada awal-awal ulangan harian, siswa yang memperoleh nilai di atas KKM sekitar 45%, sedangkan 55% peserta didik hanya memperoleh nilai di bawah KKM.

Kurangnya pencapaian KKM peserta didik, salah satu alasan yang dikemukakan oleh guru kelas adalah media/ sumber belajar yang kurang menarik minat dan motivasi. Media pembelajaran mampu memperjelas penyajian materi yang dapat merangsang siswa untuk berpikir melewati tahap operasional konkret, dan dapat memberikan pengalaman belajar tidak langsung kepada peserta didik, dengan menghadirkan objek tersebut ke dalam ruang kelas melalui gambar-gambar realita.

Penyajian contoh-contoh konkret serta bukti-bukti kenampakan alam dan buatan, dan pembagian waktu di Indonesia melalui gambar-gambar nyata, khususnya objek-objek kenampakan alam dan buatan yang terdapat di sekitar peserta didik. Diharapkan dengan media gambar realita yang dicetak dalam ukuran besar, serta dengan teknologi percetakan digital mampu memfokuskan perhatian peserta didik pada materi pembelajaran. Sehingga mampu meningkatkan minat peserta didik

dalam mengikuti pembelajaran, dampak yang diharapkan adalah tercapainya efektifitas pembelajaran.

## **5. Merumuskan Indikator Pencapaian Kompetensi**

Berdasarkan analisis SKL, KD, dan karakteristik serta kemampuan awal siswa, tujuan khusus pembelajaran/indikator pencapaian kompetensi yang hendak dicapai siswa setelah berakhirnya pembelajaran dengan media gambar realita adalah peserta didik dapat memahami konsep: 1) beragam kenampakan alam di provinsi Lampung; 2) kenampakan buatan di provinsi Lampung; dan 3) pembagian waktu di Indonesia.

## **6. Mengembangkan Butir Tes Acuan**

Berdasar indikator pencapaian kompetensi yang telah dirumuskan, maka dikembangkan butir tes acuan dalam pembelajaran melalui media gambar realita ini terdapat 1 jenis tes, yaitu tes formatif. Sebagai pendukung, terlebih dahulu dilakukan pengembangan asesmen belajar, dengan melaksanakan langkah-langkah sebagai berikut:

- a) konsep penilaian acuan patokan (PAP), untuk mengukur prestasi peserta didik ketika menggunakan produk hasil pengembangan. Penilaian yang dilakukan untuk mempergunakan media gambar realita di kelas adalah dengan menggunakan tes berbentuk tes tertulis, pilihan ganda;
- b) Standar Kompetensi, kompetensi dasar, indikator dan tujuan pembelajaran ke dalam kisi-kisi soal. Kegiatan ini merupakan kegiatan menyusun kisi-kisi penilaian acuan patokan, agar dalam tahap penilaian, kompetensi yang hendak diuji benar-benar mempunyai validitas isi.
- c) tes formatif, dilaksanakan melalui pengamatan terhadap perkembangan penggunaan media gambar realita dalam pembelajaran di kelas yang lebih dahulu dilaksanakan pembelajaran dengan memanfaatkan media gambar realita.

## **7. Mengembangkan Strategi Pembelajaran**

Untuk mencapai keberhasilan dalam mencapai suatu tujuan pembelajaran, digunakan strategi pembelajaran. Berdasarkan karakteristik peserta didik dan



tujuan pembelajaran IPS, maka strategi yang digunakan adalah pembelajaran klasikal, untuk mencapai kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran, dengan harapan akifitas peserta didik benar-benar efektif dalam mencapai kompetensinya.

Pembelajaran klasikal digunakan agar masing-masing peserta didik dapat mengamati media pembelajaran yang di pasang di depan kelas dengan diberikan berbagai pertanyaan tentang konsep materi pembelajaran, menggunakan metode pembelajaran inkuiri terbimbing.

Metode ini sebagai metode alternatif dalam penyajian materi yang menggunakan media gambar realita, dengan konsep-konsep materi pelajaran sebagai permasalahan yang harus dicari jawabannya. Langkah-langkah penyajian media gambar realita antara lain:

**Pertama**, kegiatan awal pembelajaran dengan membangkitkan motivasi dan perhatian peserta didik dengan menunjukkan media gambar realita, sehingga siswa terfokus pada kegiatan pembelajaran. Memberi acuan terhadap peserta didik mengenai tujuan atau kemampuan yang diharapkan dikuasai setelah kegiatan pembelajaran. **Kedua**, kegiatan inti pembelajaran dengan melaksanakan tiga tahapan yaitu eksplorasi, elaborasi, dan konfirmasi. Pada tahap eksplorasi, peserta didik diarahkan untuk mengamati berbagai permasalahan yang ditanyakan pada media gambar realita. Dalam hal ini, berusaha memfasilitasi terjadinya interaksi antara peserta didik dengan media pembelajaran. Pada tahap elaborasi, peserta didik dibimbing untuk merumuskan hipotesis, yaitu mencari jawaban sementara dari permasalahan yang ditanyakan, diarahkan untuk menemukan konsep-konsep pada materi pelajaran, melalui kegiatan pengumpulan data. Pada tahap konfirmasi, peserta didik dibimbing untuk menguji hipotesis, untuk menyimpulkan konsep materi pelajaran yang berhasil ditemukan. **Ketiga**, kegiatan penutup dilakukan dengan meninjau kembali penguasaan peserta didik terhadap kompetensi yang diharapkan dengan merangkum pokok-pokok materi dan melaksanakan penilaian terhadap penguasaan kompetensi peserta didik.

## 8. Hasil Produk Pengembangan

Berdasarkan hasil pengembangan produk awal, kemudian dilakukan langkah-langkah ujicoba dan melaksanakan revisi terhadap produk pengembangan, sehingga diperoleh produk sebagai berikut:

a) hasil penilaian ahli.

Berdasarkan hasil penilaian ahli media, prototipe produk media gambar layak untuk dilanjutkan pada ujicoba berikutnya dengan penilaian pada kategori cukup baik, sedangkan penilaian ahli materi pembelajaran, prototipe produk media gambar layak untuk dilanjutkan pada ujicoba berikutnya dengan penilaian pada kategori baik, serta berdasarkan saran ahli materi pembelajaran perlu dilakukan perbaikan terhadap prototipe produk media gambar untuk kesempurnaan sebuah media.

b) Ujicoba Kelompok Kecil

Berdasarkan uji coba kelompok kecil, maka produk media gambar realita hasil perbaikan secara keseluruhan dinilai baik oleh peserta didik, namun perlu dilakukan perbaikan pada sisi ukuran media yang masih tampak kurang jelas.

c) Uji coba Lapangan

Uji coba lapangan dilakukan pada siswa kelas V SDN 2 Jatimulyo Lampung Selatan dengan melakukan pengujian hubungan antara respon/tanggapan siswa terhadap media gambar terhadap prestasi belajar menggunakan media gambar hasil pengembangan. Uji coba dilakukan terhadap 32 orang siswa yang telah dipergunakan dalam uji coba kelompok kecil.

Untuk menguji keefektifan media gambar realita menggunakan uji koefisien kontingensi yaitu mencari hubungan respon siswa pada media gambar terhadap prestasi belajar menggunakan media gambar hasil pengembangan. Hasil uji coba diperoleh bahwa koefisien kontingensi (kai kuadrat) setelah dikonsultasikan dengan produk moment menunjukkan  $X^2_{hitung} > X^2_{tabel}$  ( $0,649 > 0,349$ ) pada taraf signifikansi 5%, sehingga  $H_0$  ditolak dan menerima  $H_a$ . Artinya hipotesis kerja

(Ha) yang menyatakan *terdapat hubungan yang signifikan antara respon siswa terhadap media dengan prestasi belajar siswa kelas V SDN 2 Jatimulyo tahun pelajaran 2013/2014 pada pengembangan media gambar realita* dapat diterima.

## **Pembahasan**

Pengembangan media pembelajaran yaitu merancang dan menyusun berbagai gambar-gambar nyata dalam kehidupan yang digunakan untuk dalam mempermudah penyampaian materi beragam kenampakan alam dan buatan serta pembagian waktu di Indonesia dalam bentuk media gambar. Karakteristik awal peserta didik kelas V di SDN 2 Jatimulyo kurang berminat dan antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran IPS. Hasilnya pembelajaran menjadi kurang bermakna karena berjalan satu arah, yaitu hanya berpusat pada guru. Hal ini mengakibatkan minat belajar yang cenderung menurun, dan berdampak pada prestasi belajar peserta didik kurang memuaskan. Kondisi ini melatar belakangi munculnya ide mengenai pengembangan suatu media pembelajaran (produk) sebagai upaya menjembatani kesulitan belajar yang dialami peserta didik.

Pengembangan ini didasarkan pada beberapa pertimbangan, antara lain: **pertama**, kemudahan dalam akses, yaitu lebih mudah mempergunakan sebuah media gambar, karena tidak tergantung pada peralatan lain. **Kedua**, dalam hal biaya. diusahakan dengan biaya yang rendah, agar terjangkau bagi pihak pemakainya. **Ketiga**, pertimbangan ketersediaan teknologi. Tidak semua sekolah memiliki ketersediaan teknologi untuk mendukung secara operasional media yang akan digunakan. **Keempat**, prinsip interaktif, yaitu media pembelajaran dikembangkan untuk menciptakan komunikasi dua arah antara media dengan pengguna. Agar media pembelajaran hasil pengembangan ini lebih interaktif, pemilihan gambar-gambar diusahakan dekat dan mudah diingat oleh peserta didik, yaitu gambar-gambar dipilih sesuai kondisi lingkungan peserta didik di Provinsi Lampung. **Kelima**, dukungan organisasi, yaitu pihak sekolah, dalam hal ini sangat mendukung pengembangan media gambar realita sebagai media pembelajaran di sekolah. **Keenam**, pertimbangan media original atau baru. Pengembangan media gambar realita ini, belum pernah dikembangkan sebelumnya sehingga dapat dikatakan masih baru atau original. Hal ini sesuai dengan prinsip pengembangan

media yang dikemukakan oleh Koesnandar (2003: 9) bahwa prinsip pemilihan media dirumuskan dalam kata ACTION (access, cost, technology, interactivity, organization, novelty).

Pencapaian tujuan pembelajaran, memberikan pemahaman kepada peserta didik mengenai beragam kenampakan alam dan buatan serta pembagian waktu di Indonesia dapat terlaksana serta efektifitas pembelajaran dapat tercapai.

Saran dan masukan dari kedua ahli (ahli media dan ahli pembelajaran) maka dilakukan revisi, yang meliputi: 1) revisi gambar yang menggunakan gambar-gambar kenampakan alam dan buatan dengan memilih gambar yang dekat dengan peserta didik terdapat di provinsi Lampung; 2) revisi beberapa judul; 3) Pemberian pertanyaan pada setiap gambar dengan pertanyaan (apa, dimana, kapan, mengapa, siapa/apa saja, dan bagaimana); 4) Pemberian pedoman penggunaan media gambar realita.

Uji coba perorangan dilakukan tiga orang peserta didik yang memiliki kemampuan berbeda, yaitu berkemampuan rendah, sedang, dan tinggi. setelah prototipe media gambar realita direvisi untuk pembelajaran klasikal, dicetak dengan ukuran 60 cm x 100 cm.

Berdasarkan jumlah keseluruhan penilaian peserta didik, maka dapat dinyatakan bahwa penilaian pada uji coba lapangan terhadap media gambar realita termasuk pada kategori baik/sesuai/menarik

Diakhir pembelajaran dilakukan tes terhadap kemampuan peserta didik untuk memperoleh data mengenai prestasi belajar. Uji hipotesis dengan teknik korelasi koefisien kontingensi yaitu dua buah variabel yang dikorelasikan adalah berbentuk kategori, maka sebelumnya perlu dilakukan pengkategorian pada kedua variabel (variabel prestasi belajar dan variabel respon siswa terhadap media).

Penelitian ini menguji sebuah hipotesis guna mendapatkan hasil uji yang dapat dijadikan sebagai dasar dalam pengambilan kesimpulan. Hipotesis yang berbunyi: "terdapat hubungan yang signifikan antara respon siswa terhadap media dengan prestasi belajar siswa kelas V SDN 2 Jatimulyo tahun pelajaran 2013/2014 pada pengembangan media gambar realita" dengan hipotesis statistik yang diuji adalah:  $H_0: \rho < r$        $H_a: \rho \geq r$

pengujian hipotesis menunjukkan bahwa hipotesis penelitian yang diajukan terdapat hubungan positif antara hasil belajar peserta didik dengan respon (minat) peserta didik terhadap media gambar realita hasil pengembangan. Hal ini berarti bahwa hipotesis penelitian ini telah teruji kebenarannya, dengan demikian asumsi yang mendasari pengembangan produk yang diperkuat oleh data empiris hasil dari analisis data di lapangan, dapat digunakan untuk mengambil kesimpulan dalam penelitian ini.

Pengembangan media gambar ini juga telah diakui sebagai sumber belajar efektif berdasarkan beberapa teori belajar, pertama teori belajar kognitif, kedua teori pengalaman belajar Edgar Dale.

Hasil penilaian terhadap prestasi belajar pada tahap ujicoba, dan hasil jawaban peserta didik terhadap pernyataan kuisioner mengenai penggunaan media gambar hasil pengembangan kemudian dikorelasikan sehingga didapatkan indeks koefisien kontingensi. Berdasarkan hasil perhitungan koefisien kontingensi (C) diperoleh hasil yang dipergunakan sebagai dasar pengujian hipotesis penelitian ini. Berdasarkan hasil uji hipotesis, diketahui bahwa “ terdapat hubungan yang signifikan antara respon siswa terhadap penggunaan media dengan prestasi belajar siswa kelas V SDN 2 Jatimulyo tahun pelajaran 2013/2014 pada pengembangan media gambar realita”.

## **SIMPULAN DAN SARAN**

Pengembangan media gambar realita diawali dengan analisis kebutuhan yang menunjukkan perlunya pengembangan media pembelajaran. Selanjutnya tahap pengembangan media gambar realita mengikuti langkah-langkah model Dick and Carey, yang terdiri dari 10 langkah, tetapi hanya sampai langkah kesembilan, yang dapat dipertanggung jawabkan. Hasil validasi dari ahli media pembelajaran menilai bahwa media gambar yang dikembangkan pada kategori cukup baik. Sedangkan menurut ahli pembelajaran, media gambar yang dikembangkan pada kategori baik. Berdasarkan hasil penilaian dari kedua orang ahli tersebut, media gambar layak untuk diuji coba pada tahap selanjutnya dengan merivisi sesuai dengan saran dan masukan para ahli.

Media gambar realita hasil pengembangan efektif untuk dipergunakan dalam kegiatan pembelajaran IPS. Efektifitas media gambar hasil pengembangan nampak dari adanya hubungan yang signifikan antara hasil belajar peserta didik dengan respon peserta didik (minat) berdasarkan hasil uji hipotesis.

#### **DAFTAR RUJUKAN**

Koesnandar, Ade. 2003. *Guru dan Media Pembelajaran*. Jurnal Teknodik. No. 13/VII/Desember/2003. Jakarta: Pustekkom.

Pargito. 2009. *Penelitian dan Pengembangan Bidang Pendidikan*. Bandar Lampung: Jurusan Pendidikan IPS FKIP Universitas Lampung.

Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi. 2006. Jakarta: Kementerian Pendidikan Nasional.

Permendiknas Nomor 23 Tahun 2006 tentang Standar Kompetensi Lulusan. 2006. Jakarta: Kementerian Pendidikan Nasional.