

PENTINGNYA MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO UNTUK SISWA JURUSAN IPS TINGKAT SMA SE-BANTEN

Izqy Yuan Andari Ms

Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

iqyuanandari@gmail.com

Abstract

It is essentially the choice of learning media based on certain criteria in order to achieve learning goals. Because the right learning media is when it can stimulate and involve students to be creative, active, and create pleasant learning, it will ultimately improve the quality of learning. According to Munir (2012: 289), "Video is the technology of capture, recording, processing, and storage, transfer, and reconstruction of the sequence of still images by presenting scenes in motion electronically ". The use of video media aims to increase student learning passion and improve students' concentration skills. The use of own video media to save time on material translation from the teacher, so that it can be understood by students more easily. According to (Kustandi and Bambang 2013: 107) said "Audio visual media has properties that attract and motivate students to learn more material, the material presented in audio visual can be used to develop listening skills and evaluate what has been witnessed / heard".

Keywords: *Learning media, educational media*

Abstrak

Hakikat pemilihan media pembelajaran berdasarkan kriteria tertentu agar mencapai tujuan pembelajaran. Karena media pembelajaran yang tepat ialah ketika dapat merangsang dan melibatkan peserta didik agar kreatif, aktif, dan tercipta pembelajaran yang menyenangkan pada akhirnya akan meningkatkan kualitas pembelajaran.. Menurut Munir (2012: 289), "Video adalah teknologi penangkapan, perekaman, pengolahan, dan penyimpanan, pemindahan, dan perekonstruksian urutan gambar diam dengan menyajikan adegan-adegan dalam gerak secara elektronik". Penggunaan Media video bertujuan untuk meningkatkan gairah belajar siswa dan meningkatkan kemampuan konsentrasi siswa. Penggunaan media video sendiri untuk menghemat waktu penjabaran materi dari guru, agar bisa dipahami oleh siswa lebih mudah. Menurut (Kustandi dan Bambang 2013: 107) mengatakan "Media audio visual memiliki sifat yang menarik dan memotivasi siswa untuk mempelajari materi lebih banyak, materi yang disajikan dalam audio visual dapat digunakan untuk mengembangkan keterampilan mendengar dan mengevaluasi apa yang telah disaksikan/didengar".

Kata kunci : Media pembelajaran, media pendidikan

PENDAHULUAN

Menurut Ashby (1972) dalam (Nunuk dkk, 2018: 7) telah terjadi revolusi dalam dunia

pendidikan, dan media memiliki peran besar di dalamnya. **Revolusi pertama** ialah ketika orang tua menyerahkan pendidikan anak-anaknya kepada guru, **Revolusi kedua** terjadi pada saat digunakannya bahasa tulisan sebagai sarana utama pendidikan, **Revolusi ketiga** adanya mesin dan teknik percetakan sehingga tersedianya media cetak, **Revolusi keempat** media komunikasi elektronik digunakan secara luas.

Perkembangan media yang semakin pesat juga mendorong pendidik dan tenaga kependidikan untuk mengikuti perkembangan media, baik berupa buku, website, e-learning, dll. Menurut Dwyer (1978) dalam Asyhar (2011) mengemukakan bahwa cara komunikasi memengaruhi daya ingat peserta didik. Bisa dilihat dalam tabel berikut:

Komunikasi Verbal	Media Visual	Daya ingat (%)	
		3 Jam	3 Hari
√		70	10
	√	72	20
√	√	85	65

Dari tabel tersebut menjelaskan bahwa komunikasi yang terjalin tanpa penggunaan media dan hanya mengandalkan verbal saja menyebabkan daya ingat peserta didik dalam waktu 3 jam hanya 70%. Apabila menggunakan media visula tanpa komunikasi verbal daya ingat peserta didik meningkat menjadi 72%. Sedangkan dengan media viusal dan komunikasi

verbal daya ingat peserta didik mampu mencapai 85%.

Komponen-komponen perencanaan, penerapan dan penilaian ini merepresentasikan suatu proses yang terus berputar dan berkelanjutan di mana guru berusaha meningkatkan kualitas pengajaran mereka yaitu mendorong sebanyak mungkin pembelajaran peserta didik. Guru harus mempunyai perangkat yang memudahkan dalam melakukan perencanaan, penerapan dan penilaian secara efektif.

METODE PENELITIAN

Penulis melakukan metode penelitian melalui sumber jurnal penelitian milik orang lain yang sudah melakukan penelitian terkait ‘Media pembelajaran untuk peserta didik SMA di Banten’ dan juga buku tentang ‘Konsep pembelajaran anak IPS’.

PEMBAHASAN

(Hasan, 1993: 93) dalam (Mulyasa, 2015) mengemukakan bahwa pendidikan ilmu-ilmu sosial biasanya dikembangkan dalam kurikulum akademik pada tingkat sekolah menengah. Kurikulum yang demikian akan memakai label mata pelajaran dan tujuan kurikulum sangat erat kaitannya dengan tujuan disiplin ilmu. Tujuan IPS yaitu membentuk

siswa menjadi warga negara yang aktif, walaupun kurikulumnya merupakan disiplin ilmu.

Di dalam teori dan konsep konstruktivistik memandang peristiwa belajar sebagai penyusunan pengetahuan berdasarkan pengalaman konkret, aktivitas kolaborasi, refleksi, dan interpretasi (Brooks & Brooks, 1993). Sedangkan pembelajaran merupakan upaya mengkondisikan lingkungan agar peserta didik termotivasi untuk menggali pengalaman dan memaknai serta menghargai perbedaan interpretasi atas objek yang dikaji. Penerapan teori ini menantang peserta didik dalam belajar, sehingga lebih kreatif, bergairah, mandiri, dan berpotensi untuk menjadi dirinya sendiri. Dalam implementasinya belajar dan pembelajaran yang berbasis konstruktivistik memiliki beberapa indikator sebagai berikut:

- a. Kegiatan belajar dan pembelajaran lebih berorientasi kepada peserta didik daripada kepada guru. Guru sebagai pengelola pembelajaran lebih berperan sebagai fasilitator, yang bertugas memberikan kemudahan belajar kepada peserta didik, dengan cara mengendalikan ide-ide, dan interpretasi peserta didik dalam belajar, memfasilitasi peserta didik untuk membangun dan mengembangkan ide-ide kreatif.
- b. Karakteristik peserta didik dijadikan dasar dalam mengembangkan

pembelajaran, yang mewarnai berbagai aktivitas pembelajaran. Dalam hal ini, kegiatan belajar dan pembelajaran dikondisikan untuk mengembangkan aktivitas dan kreativitas peserta didik dalam memaknai dan menyikapi suatu peristiwa melalui negosiasi interpersonal.

- c. Bahan ajar perlu diangkat dari pengalaman peserta unik peserta didik, serta mempertimbangkan pengalaman nyata yang dialaminya dalam kehidupan sehari-hari di masyarakat sekitar. Ini merupakan implikasi dari interpretasi belajar sebagai proses membangun makna oleh peserta didik bukan ditentukan oleh guru.
- d. Kurikulum bukan hanya kumpulan deskripsi pengetahuan dan keterampilan yang harus ditransfer kepada peserta didik, tetapi merupakan serangkaian tugas dan strategi yang harus dipedomani dalam pelaksanaannya.
- e. Interaksi belajar dan pembelajaran di kelas memiliki beberapa karakteristik, dengan indikator sebagai berikut: aktif dengan konsepsi dirinya terintegrasi dalam situasi belajar untuk membangun makna yang berlangsung secara personal, interpersonal, dan sosial, guru membawa dan mengintegrasikan konsepsi materi dan metode pembelajaran yang dilengkapi dengan

berbagai media pembelajaran untuk memfasilitasi kegiatan belajar peserta didik. Dalam hal ini, proses pembelajaran dimaknai sebagai suatu pengkondisian lingkungan untuk memudahkan peserta didik membangun makna.

Kelima indikator pendidikan dalam perspektif global sebagaimana dipaparkan diatas, berpotensi untuk mendorong suasana pembelajaran sesuai dengan standar proses pendidikan; yakni susasana pembelajaran yang kondusif, menggairahkan, menyenangkan, dan memberikan ruang gerak yang lebih leluasa baik peserta didik maupun guru.

Sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, teknologi komunikasi dan informasi mengalami kemajuan yang sangat pesat untuk selanjutnya berpengaruh terhadap pola komunikasi di masyarakat. Ranah teknologi pendidikan mengerecut menjadi 3 domain utama, yaitu *creating*, *using*, dan *managing*. Ketiga domain tersebut dapat diterjemahkan menjadi fungsi utama teknologi pendidikan, yaitu untuk memfasilitasi belajar dan meningkatkan kinerja siswa dengan mengoptimalkan kemampuan pendidik dalam ranga menciptakan, menggunakan, dan mengelola proses dan sumber belajar yang di dalamnya terdapat komponen media pembelajaran. Karena manfaat media pembelajaran sendiri ialah mampu

mejembatani proses komunikasi antara pendidik dan peserta didik.

Dalam komunikasi pembelajaran, terdapat komponen-komponen yang menjadi inti dalam kegiatan pembelajaran. Komponen-komponen tersebut harus ada semuanya, ketika salah satu hilang, maka kegiatan pembelajaran akan terhambat. Komponen-komponen tersebut menurut (Musfiqon, 2012) dalam (Nunuk, dkk. 2018: 44) sebagai berikut:

1. Guru, dalam pembelajaran memiliki fungsi sebagai penyampai pesan kepada siswa.
2. Siswa, sebagai penerima pesan yang berupa materi pelajaran.
3. Materi pelajaran, inti dari kegiatan pembelajaran yaitu pesan yang ingin disampaikan kepada siswa.
4. Tujuan pembelajaran, yaitu target yang ingin dicapai siswa setelah pembelajaran selesai karena tanpa tujuan yang jelas maka kegiatan apapun tidak akan ada manfaatnya.
5. Media, merupakan pendukung dalam rangka optimalisasi pengiriman pesan dalam proses komunikasi pembelajaran.
6. Evaluasi, dilakukan dengan tujuan mengukur keberhasilan komunikasi pembelajaran. Mode evaluasi bisa dilakukan dengan cara ujian tulis, praktikum, dll.

Adapun kriteria pemilihan media pembelajaran yang harus dipenuhi menurut

(Musfiqon 2012) dalam (Nunuk, dkk, 2018: 63) yaitu:

1. Kesesuaian dengan Tujuan
Tujuan pembelajaran secara umum mengacu pada tiga ranah, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Pemilihan media harus sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan untuk menunjang peningkatan kualitas pembelajaran.
2. Ketepatan guna.
Tepat guna dalam konteks media pembelajaran diartikan sebagai pemilihan media berdasarkan kegunaan. Maksudnya adalah penggunaan media disesuaikan dengan materi yang dipelajari.
3. Keadaan peserta didik.
Media yang dipilih harus dapat meningkatkan pengalaman peserta didik, pengembangan pola pikirnya, dan mampu melibatkan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran
4. Ketersediaan.
Media yang digunakan harus tersedia di sekolah, jika media yang dibutuhkan tidak ada, maka guru hendaknya membuatnya namun jika guru tidak mampu membuatnya, maka menggunakan media alternatif yang ada di sekolah
5. Biaya kecil.
Biaya yang dikeluarkan untuk memperoleh dan menggunakan media

hendaknya seimbang dengan manfaat yang didapat.

6. Keterampilan guru
Guru harus mampu mengoperasikan media yang dipilih.
7. Mutu teknis
Kualitas media memengaruhi tingkat ketersampaian pesan atau materi pembelajaran kepada peserta didik. Jika kualitas media tidak sesuai dengan standar yang ada, maka informasi atau pesan yang ingin disampaikan dapat terganggu.

Hakikat pemilihan media pembelajaran berdasarkan kriteria tertentu agar mencapai tujuan pembelajaran. Karena media pembelajaran yang tepat ialah ketika dapat merangsang dan melibatkan peserta didik agar kreatif, aktif, dan tercipta pembelajaran yang menyenangkan yang pada akhirnya akan meningkatkan kualitas pembelajaran.

Penggunaan video dalam multimedia interaktif akan memberikan pengalaman baru. Menurut Munir (2012: 289), "Video adalah teknologi penangkapan, perekaman, pengolahan, dan penyimpanan, pemindahan, dan perekonstruksian urutan gambar diam dengan menyajikan adegan-adegan dalam gerak secara elektronik".

Penggunaan Media video bertujuan untuk meningkatkan gairah belajar siswa dan meningkatkan kemampuan konsentrasi siswa. Penggunaan media video sendiri untuk

menghemat waktu penjabaran materi dari guru, agar bisa dipahami oleh siswa lebih mudah. Menurut (Kustandi dan Bambang 2013: 107) mengatakan “Media audio visual memiliki sifat yang menarik dan memotivasi siswa untuk mempelajari materi lebih banyak, materi yang disajikan dalam audio visual dapat digunakan untuk mengembangkan keterampilan mendengar dan mengevaluasi apa yang telah disaksikan/didengar”. Sumber media video dapat berupa dari youtube yang sudah di pilih oleh guru sesuai dengan materi ajar, melalui proyektor agar siswa dapat mendengar dan melihat secara seksama.

Media pembelajaran juga mempunyai karakteristiknya menurut Gerlach dan Ely (1971) dalam (Arsyad, 2011) (Nunuk, dkk, 2018: 57) terdapat tiga karakteristik utama yang dimiliki media pembelajaran:

a) Karakter Fiksatif (*Fixative Property*)

Media pembelajaran memiliki kemampuan untuk merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek. Misalnya kejadian yang sudah berlalu seperti peristiwa-peristiwa bersejarah yang terjadi di suatu negara dapat dipelajari tentang bagaimana peristiwa atau kejadian-kejadian itu melalui rekaman video dokumentasi, dan foto-foto.

b) Karakter Manipulatif (*Manipulative Property*)

Media pembelajaran mempunyai peranan penting untuk memberikan pemahaman akan suatu peristiwa yang berlangsung bertahun-tahun. Peristiwa tersebut dapat disajikan dalam waktu beberapa menit saja, tetapi dengan penjelasan yang menyeluruh. Contohnya yaitu perkembangan embrio dalam kandungan ibu bisa di lihat dalam waktu 10 sampai 20 menit saja. Proses aslinya berlangsung selama 9 bulan di dalam tubuh ibu. Dengan bantuan teknologi khusus dan proses perekaman yang di manipulasi, waktu dapat dipersingkat dengan hanya menampilkan kejadian penting-penting saja.

c) Karakter Distributif (*Distributive Property*)

Penggunaan media pembelajaran dapat memungkinkan menampilkan kejadian atau objek yang sulit dijangkau dihadirkan dalam kelas. Contohnya meletusnya gunung Krakatau itu bisa ditampilkan dalam bentuk video dokumentasi.

Dalam fungsi sosiokultural yaitu media pembelajaran untuk mengakomodasi perbedaan sosiokultural yang ada antara peserta didik. Misalnya, pada mata pelajaran IPS, guru dapat menjelaskan mengenai suku bangsa melalui media video sehingga lebih dapat mencakup banyak materi, siswa dapat mengetahui lebih banyak dalam waktu singkat dibandingkan

dengan penjelasan verbal. Di sini fungsi media juga dapat menanamkan nilai-nilai toleransi dan keharmonisan terkait sosiokultural.

Dalam ilmu komunikasi, pada tingkat analisis karakter, teknologi merupakan bagian dari studi sosial. Namun, begitu masuk ke dalam media yang dihadapi bukan lagi pesan yang memiliki konteks sosial, tetapi juga perangkat lunak dan perangkat keras yang berkonteks fisika (McLuhan, 1964: 8-9).

Media massa dapat dimanfaatkan sebagai sumber pembelajaran IPS, karena media massa pada hakikatnya merupakan representasi audio-visual masyarakat itu sendiri. Sehingga fenomena faktual yang terjadi di masyarakat, dapat secara langsung (*live*) diliput dan ditayangkan media massa (melalui siaran televisi atau radio).

Sebagai konsekuensi logis dari pemanfaatan media massa sebagai sumber pembelajaran IPS di tingkat persekolahan, maka menurut (Rakhmat, 1985: 216-258), terdapat paling tidak empat buah efek pemanfaatan media massa, yaitu:

1. Efek kehadiran media massa, yaitu menyangkut keberadaan media masa secara fisik.
2. Efek Kognitif, yaitu mengenai terjadinya perubahan pada apa yang diketahui atau dipresepsi siswa
3. Efek Afektif, yaitu berkenaan dengan timbulnya perubahan pada apa yang dirasakan, disenangi, dibenci siswa.

4. Efek Behavioral, yaitu berkaitan pada perilaku nyata yang dapat diamati dan mencakup pola-pola tindakan kebiasaan atau kebiasaan berperilaku siswa.

Sebagai sumber pembelajaran IPS media pendidikan diperlukan untuk membantu guru dalam menumbuhkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran IPS.

Rata-rata model pengajaran ips SMA di Banten masih konvensional dengan metode ceramah. Pendidik terasa belum memanfaatkan variasi media yang menarik dan interaktif sehingga menimbulkan kejenuhan. Dengan adanya media pembelajaran berbasis media video lebih menarik karena bisa memancing gairah belajar dengan menyimak. Hal ini sebagaimana dikemukakan oleh Fout et al (Skeel, 1995: 67), bahwa banyak penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa nilai studi sosial siswa sangat rendah di antara mata pelajaran lain, bahkan mereka cenderung merasa bosan terhadap pembelajaran studi sosial dengan metode ceramah. Materi dalam pembelajaran IPS banyak yang tidak menghubungkan dengan kondisi dan kebutuhan masyarakat, terlalu terpaku kepada pedoman atau buku teks yang umumnya diseragamkan atau kurang mengakomodasi berbagai masalah yang dihadapi oleh masyarakat tertentu.

Di Indonesia IPS menjadi salah satu mata pelajaran dalam pembaharuan kurikulum SD, SMP, SMA sejak 1975 dan masih berlangsung hingga sekarang. Ilmu Pengetahuan

Sosial (IPS) ini sangat penting diajarkan kepada peserta didik, sebab setiap individu ialah makhluk sosial yang hidup bermasyarakat. Ilmu yang disajikan dalam pendidikan IPS merupakan Synthetic antara ilmu-ilmu sosial dengan ilmu pendidikan untuk tujuan pendidikan. Ilmu yang dikembangkan dalam pendidikan IPS merupakan hasil seleksi, adaptasi, dan modifikasi dari hubungan antar disiplin ilmu pendidikan dan ilmu-ilmu sosial yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan psikologis untuk tujuan pendidikan. Mengenai karakteristik pendidikan IPS sebagai *syhthetic discipline* dijelaskan oleh Numan Somantri disebabkan pendidikan IPS bukan hanya harus mampu mensintesis konsep-konsep yang relevan antara ilmu-ilmu pendidikan dan ilmu-ilmu sosial, melainkan juga tujuan pendidikan dan pembangunan serta masalah-masalah sosial dalam hidup bermasyarakatpun akan menjadi pertimbangan bahan pendidikan IPS. Berdasarkan kurikulum 2013 IPS untuk Pendidikan Dasar (SD) IPS disajikan secara tematik, untuk tingkat SMP IPS disajikan secara terpadu, sedangkan untuk tingkat SMA IPS diberikan sebagai mata pelajaran yang terpisah yang terdiri dari Sejarah, Geografi, Ekonomi, Sosiologi dan Antropologi (Numan Somantri, 2001: 198).

Menurut Bruce Joyce ada 3 (tiga) tujuan IPS, yaitu:

1. *Humanistic education*: diharapkan IPS mampu membentuk anak didik untuk

memahami segala pengalamannya serta diharapkan lebih mengerti tentang arti kehidupan ini.

2. *Citizenship education*: setiap anak didik harus dipersiapkan untuk mampu berpartisipasi secara efektif di dalam dinamika kehidupan masyarakatnya. masyarakat diliputi segala aktivitas yang menyandarkan setiap warganegara untuk bekerja secara benar dan penuh tanggungjawab demi kemajuannya.
3. *Intellectual education*: tiap anak didik ingin memperoleh cara dan sarana untuk mengadakan analisis terhadap gagasan-gagasan serta mengadakan pemecahan masalah seperti yang telah dikembangkan oleh ahli-ahli ilmu sosial. Bersamaan dengan pertumbuhan kemampuannya, anak didik seharusnya belajar untuk menjawab sebanyak mungkin pertanyaan serta menguji data secara kritis dalam berbagai situasi sosial.

Pengembangan pendidikan IPS di Indonesia biasanya terdiri dari disiplin ilmu ekonomi, sejarah, geografi, sosiologi, politik, dan pendidikan kewarganegaraan. Materi IPS terdiri dari substansi, proses dan sikap, nilai dan moral.

1. Materi Substansi

Materi substansi IPS juga berasal dari substansi ilmu-ilmu sosial, sementara itu substansi ilmu-ilmu sosial terdiri dari

fakta, konsep, generalisasi dan teori. Fakta ialah suatu objek, peristiwa, atau kejadian yang pernah terjadi pada saat ini, atau suatu jejak-jejak peristiwa yang pernah terjadi atau pernah ada pada masa lalu. Fakta dihasilkan dari data yang diperoleh di lapangan atau tempat penelitian dengan menggunakan penglihatan dan pendengaran, kemudian data diolah dengan prosedur tertentu, sehingga dihasilkanlah fakta. Fakta yang sama bisa menghasilkan makna yang berbeda, karena setiap manusia memiliki persepsi sendiri. Fakta disiplin ilmu sejarah: nama pelaku, tempat peristiwa, tanggal, bulan, dan tahun kejadian. Fakta geografi: nama daerah, letak daerah, pantai, datar atau daerah pegunungan, bagaimana tingkat kesuburan tanahnya, dan lain-lain.

Fakta diperlukan untuk menentukan mana yang masuk atribut, dari atribut-atribut tersebut akan membentuk konsep. konsep menunjuk pada suatu abstraksi, penggambaran dari sesuatu yang konkret maupun abstrak dapat berbetuk pengertian, definisi ataupun gambaran mental, atribut esensial dari suatu kategori yang memiliki ciri-ciri esensial yang relatif sama. Hasil dari pengabtrasian itu kita sederhanakan dengan cara menyebutnya dengan memberi nama “nama konsep”.

Konsep dirangkai dalam suatu hipotesis, dikembangkan menjadi generalisasi. Generalisasi ialah pernyataan tentang hubungan antara konsep-konsep dan berfungsi untuk membantu dalam memudahkan pemahaman suatu maksud pernyataan itu, berfungsi mengidentifikasi penyebab ada pengaruhnya, bahkan dapat digunakan untuk memprediksi suatu kejadian yang berhubungan dengan pernyataan yang ada dalam generalisasi tersebut. Bentuk pernyataan generalisasi ini dapat berupa prinsip, hukum, dalil, dan pendapat. Konsep generalisasi dapat berkembang menjadi suatu teori yaitu prinsip umum yang menjelaskan hakikat gejala atau hubungan gejala berupa rumus, aturan, kaidah dan sebagainya. (Dadang Supardan, 2009: 49-62)

Teori merupakan rangkaian fakta-fakta, konsep-konsep, dan generalisasi-generalisasi, serta perkiraan tentang implikasi (akibat) dari rangkaian fakta-fakta, konsep-konsep dan generalisasi-generalisasi tersebut yang satu sama lainnya sangat berhubungan. Keterhubungan antara preposisi atau generalisasi tersebut sudah diuji kebenarannya secara empirik dan dianggap berlaku secara universal. Melalui teori para ilmuwan dapat menjelaskan fenomena sosial yang ada.

Dengan menggunakan teori dalam materi kurikulum, maka siswa akan diajak untuk mengembangkan keterampilan-keterampilan sedemikian rupa sehingga terjadi transfer of training belajar sesuatu yang lain berdasarkan apa yang sudah diketahui atau dikuasai.

Materi IPS juga terdiri dari fakta, konsep, generalisasi dan teori yang dikembangkan dari disiplin ilmu sosial dan dipilih berdasarkan keterkaitannya dengan tujuan yang akan dicapai. Semakin kuat keterkaitannya, maka semakin besar kemungkinan materi itu akan dipilih sebagai materi kurikulum. Setiap disiplin ilmu sosial akan memberikan kontribusinya terhadap pengembangan materi kurikulum. Kontribusi itu tergantung dari pendekatan pengembangan kurikulum yang dipakai. Apakah memakai pendekatan pengembangan disiplin mandiri/terpisah atau korelatif/ Integratif.

2. Materi Proses

Proses adalah berbagai prosedur, cara kerja, metode kerja tertentu dalam materi kurikulum pendidikan ilmu-ilmu sosial yang harus dilaksanakan siswa di dalam kelas, dalam ruang tertentu, atau bahkan di luar lingkungan sekolah. Materi proses sangat berguna untuk mengembangkan wawasan,

keterampilan, dan berbagai kemampuan berpikir. Dengan kemampuan, wawasan, keterampilan berpikir dan pelaksanaan teknis, apa yang dipelajari siswa bukan hanya sekedar mengetahui dan memahami saja tetapi melatih siswa bekerja berdasarkan apa yang dikemukakan dalam materi tersebut.

3. Materi Sikap, Nilai dan Moral

Pendidikan IPS perlu mengembangkan aspek sikap, nilai dan moral, sebab:

- a) Dalam setiap disiplin ilmu ketiga unsur itu ada, tidak ada disiplin ilmu yang bebas dari ketiga unsur tadi.
- b) Berhubungan dengan pendidikan IPS sebagai wahana untuk menarik perhatian generasi muda sehingga mereka mau belajar dan melanjutkan pendidikannya di jejang yang lebih tinggi dalam ilmu-ilmu sosial.
- c) IPS memiliki tugas mengembangkan kepribadian siswa yang utuh dan sesuai dengan tuntutan masyarakat, sehingga nilai dan moral yang ada di masyarakat menjadi bagian dari diri siswa (Siti Fatimah: 48,75).

Berdasarkan pengamatan dan kondisi realita di beberapa sekolah, mutu pembelajaran IPS di sekolah juga masih jauh dari standar mutu yang diharapkan. Kondisi pembelajaran di kelas cenderung kurang bervariasi dan siswa masih mengalami kesulitan dalam mempelajari materi

pelajaran IPS. Kenyataan juga menunjukkan, sebagian guru dalam memberikan materi pelajaran mengikuti pola lama yakni menghafal dan latihan menjawab soal-soal ujian. Kenyataan lain, siswa dalam mengikuti pembelajaran di kelas cenderung bersikap pasif. Pendidik pada umumnya mengalami kesulitan dalam menerapkan konsep-konsep yang telah dipelajari. Pembelajaran yang berlangsung selama ini masih berpusat pada guru dan belum memanfaatkan media dan strategi yang bervariasi. Guru belum melakukan penerapan teknologi dan metode pembelajaran yang mendukung proses belajar mengajar di kelas. Secara keseluruhan pemanfaatan media video pembelajaran pada pelajaran IPS untuk aktivitas guru menunjukkan adanya peningkatan di setiap siklusnya hal ini dapat di lihat dari setiap aspek untuk aktivitas guru yaitu, mengkondisikan siswa untuk mengikuti pembelajaran, melakukan apersepsi dengan jelas dan efektif, menyampaikan tujuan pembelajaran, menggunakan media pembelajaran / sumber belajar yang tepat, menjelaskan tentang materi, melakukan tanya jawab kepada siswa, membentuk kelompok belajar, membimbing siswa dalam mengerjakan soal-soal dalam kelompok, mendampingi siswa saat melakukan mempresentasikan hasil kerjanya, mengevaluasi tingkat pemahaman siswa, dan juga membimbing siswa menyimpulkan materi pelajaran.

Menurut Sapriya (2011: 194) tujuan pendidikan IPS antara lain sebagai berikut :
Mengetahui konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya. Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial. Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan. Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerja sama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional, dan global.

Strategi pembelajaran dapat memudahkan guru dalam pelaksanaan di kelas apabila dirancang dengan baik dalam sebuah desain pembelajaran yang sistematis. Desain pembelajaran dapat dipandang sebagai suatu disiplin, ilmu, sebagai sistem, dan sebagai proses. Sebagai ilmu, desain pembelajaran adalah ilmu yang mempelajari cara pengelolaan kondisi dan situasi yang dapat memfasilitasi pembelajaran untuk berbagai mata pelajaran dengan tingkatan kompleksitas yang berbeda-beda. Sebagai sistem, desain pembelajaran merupakan pengembangan sistem pembelajaran dan sistem pelaksanaannya termasuk sarana serta prosedur untuk meningkatkan mutu belajar. Sebagai proses, desain pembelajaran harus mampu mencakup keselarasan antara strategi dan model pembelajaran agar tercipta kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Model pembelajaran yang bisa digunakan adalah model ASSURE dan SECTION. Penulis hanya mengambil model ASSURE, karena model ini yang paling cocok dengan media pembelajaran berbasis media video. Model ASSURE merupakan langkah sistematis dalam perencanaan pelaksanaan pembelajaran di ruang kelas dengan memadukan penggunaan teknologi dan media pembelajaran. Adapun tahap-tahap model pembelajaran ASSURE yakni *Analyze learners* (Analisis Siswa), *State standard and objectives* (Menyatakan Standar dan Tujuan), *Select strategy, technology, media and materials* (Memilih strategi, teknologi, media dan materi), *Utilize Technology, media and materials* (Penggunaan teknologi, media, dan bahan), *Require learner participation* (Memerlukan partisipasi peserta didik), *Evaluated and Revise* (Evaluasi dan revisi). Penjabaran dari model ASSURE sendiri ialah:

1. Langkah pertama, dalam merencanakan pemanfaatan media di ruang kelas adalah dengan mengidentifikasi dan menganalisis karakteristik siswa. Hasil yang didapatkan dari proses identifikasi dan analisis ini akan menjadi patokan dalam mengambil keputusan saat merancang kegiatan pembelajaran.
2. Langkah kedua, menyatakan standar dan tujuan pembelajaran yang spesifik mungkin. Tujuannya tingkat pengetahuan

atau kemampuan baru yang akan dikuasai siswa.

3. Langkah ketiga, setelah menentukan standar dan tujuan pembelajaran adalah memilih strategi, teknologi, media, dan materi dengan terlebih dahulu menentukan titik awal dan titik akhir suatu pembelajaran.
4. Langkah keempat, yaitu pemanfaatan teknologi, media dan materi. Langkah ini melibatkan guru secara menyeluruh untuk memanfaatkan teknologi, media dan materi agar siswa dapat mencapai tujuan pembelajaran.
5. Langkah kelima, yaitu melibatkan partisipasi siswa dengan cara membuat siswa terlibat aktif secara mental dengan mengadakan aktivitas yang memungkinkan siswa mempraktikkan pengetahuan atau keterampilan baru agar mendapatkan umpan balik sebelum dilakukan penilaian secara formal. Praktik tersebut dapat berupa aktivitas internet atau latihan berkelompok.
6. Langkah keenam, mengevaluasi dan merevisi. Penilaian sebaiknya tidak hanya mengukur ketercapaian tujuan belajar, tetapi juga memeriksa keseluruhan proses pengajaran dan dampak penggunaan teknologi dan media yang telah digunakan.

KESIMPULAN

Seperti yang sudah di paparkan diatas, jadi media pembelajaran berbasis media video

sangat efektivitas dalam proses pembelajaran, karena tidak membuat jenuh peserta didik justru membangkitkan gairah semangat belajar mereka. Melalui media video, pendidik jadi tidak kesulitan dalam menjelaskan apa yang tidak bisa di jelaskan secara verbal. Wawasan peserta didik menjadi luas dengan adanya media video untuk pembelajaran.

Metode pembelajaran untuk anak SMA jurusan IPS khususnya di daerah Banten sendiri sebaiknya menggunakan media pembelajaran yang inovatif seperti media video agar tidak membosankan. Di dalam kompetensi guru pun di Era Revolusi Industri 4.0 ada “Guru Harus Memiliki Kompetensi Abad 21” cakupan literasi yang dimana guru harus melek dalam berbagai bidang salah satunya literasi digital. Karena akan menjadi modal bagi para guru masa kini untuk menghadirkan pembelajaran yang lebih variatif, tidak monoton hanya bertumpu pada satu metode pembelajaran yang bisa saja membuat para peserta didik tidak berkembang.

DAFTAR PUSTAKA

Achmad, A. (2004). *Pemanfaatan media massa sebagai sumber pembelajaran IPS di tingkat persekolahan*. (www.google.co.id/amp/s/muhammadalmustofa.wordpress.com diakses 19 April 2019)

Ahmadi, A. (1991). *Ilmu Sosial Dasar*. Jakarta: Rinerka Cipta.

Anindyawati, L. (2013). *Pemanfaatan media video pembelajaran untuk meningkatkan*

hasil belajar IPS pada siswa kelas IV SDN babatan I/446 Surabaya. *JPGSD Vol 1, No 1*.

Asyhar, R. (2011). *kreatif mengembangkan media pembelajaran*. Jakarta: Gaung persada.

Fatimah, S. (2015). *Pembelajaran IPS*. Padang: UNP.

Mulyasa. (2015). *Guru dalam implementasi kurikulum 2013*. Bandung: Rosdakarya.

Nunuk Suryani, a. s. (2018). *Media pembelajaran inovatif dan pengembangannya*. Bandung: Rosdakarya.

Sapriya. (2011). *Pendidikan IPS konsep dan Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Setiawan, D. (2015). *Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*. Medan: Larispa.

Sumantri, N. (2001). *Menggagas pembaharuan Pendidikan IPS*. Bandung: Rosdakarya.

Supardan, D. (2009). *pengantar ilmu sosial: sebuah kajian pendekatan struktural*. Jakarta: Bumi Aksara.