

PENGARUH PENGGUNAAN METODE DISKUSI BERBANTUAN AUDIO VISUAL TERHADAP HASIL BELAJAR IPS PADA MATERI LETAK NEGARA-NEGARA ASEAN DI KELAS VI SD NEGERI 060934 MEDAN TAHUN PELAJARAN 2023/2024

THE INFLUENCE OF THE USE OF AUDIO VISUAL ASSISTED DISCUSSION METHODS ON SOCIAL SCIENCE LEARNING OUTCOMES ON LOCATION MATERIALS ASEAN COUNTRIES IN CLASS VI STATE PRIMARY SCHOOL 060934 MEDAN SCHOOL YEAR 2023/2024

Vebrawani Silaban¹, Rupina Magdalena Trigan,² Dedi Holden simbolon³

Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP

Dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP

Universitas Quality Medan, Universitas Quality Medan, Universitas Quality Medan
Jl. Ngumban Surbakti No.18, Sempakata, Kec. Medan Selayang, Kota Medan, Sumatera Utara

Abstract

The word media comes from Latin which literally means 'middle', 'intermediary', or 'introduction'. More specifically, the definition of media in the teaching and learning process tends to be defined as graphic, photographic or electronic tools for capturing, processing and reconstructing visual or verbal information. Media is an intermediary for messages from the sender to the recipient. Learning means communication that occurs between educators and students and teaching materials. Communication will be more easily accepted by students if it is assisted by means of conveying messages such as media. Based on this explanation, it can be concluded that media is a link of understanding between teachers and students, to facilitate understanding for students, so that what the teacher conveys or explains to students can be accepted quickly. Apart from that, media is a vehicle for attracting students' interest in learning and eliminating feelings of boredom in learning, especially in mathematics, so that students feel happy and enthusiastic about participating in learning until the end of the lesson.

Keywords: *Media, Audio visual and Bahan ajar*

Abstrak :

Kata “media” berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium” yang secara harfiah berarti “perantara atau pengantar”. Dengan demikian , media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan. Dalam proses pembelajaran kehadiran media mempunyai arti yang cukup penting. Karena dalam kegiatan tersebut ketidakjelasan bahan yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Berhitung adalah segala hal yang melibatkan angka dan bilangan. Berhitung merupakan bagian dari matematika, karena dalam matematika terdapat proses mengelola angka-angka. Mempelajarinya memerlukan cara tersendiri karena matematika bersifat khas yakni abstrak, konsisten, berfikir dan deduktif. Pengaruh adalah daya atau kekuatan yang dapat timbul dari sesuatu yang mempengaruhi orang lain. Media pembelajaran Flashcard adalah kartu bergambar yang digunakan untuk menyampaikan materi pecahan secara visual. Hasil belajar adalah perubahan kemampuan yang terjadi dalam diri siswa setelah menjalani proses belajar. Matematika adalah ilmu pengetahuan yang mempelajari konsep abstrak menggunakan simbol. Pecahan adalah bagian dari satu

keseluruhan, sedangkan pecahan senilai adalah pecahan yang dituliskan dalam bentuk berbeda tetapi memiliki nilai yang sama. Media pembelajaran seperti Flashcard dapat mempengaruhi hasil belajar siswa dalam matematika, terutama pada materi pecahan. pengalaman tentang sifat-sifat yang dimiliki dari sekumpulan objek (abstraksi).

Kata Kunci: *Media, ceramah dan Diskusi.*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan investasi jangka panjang yang bila dikelola dengan baik dapat mencerdaskan kehidupan suatu bangsa. Pendidikan merupakan wadah para peserta didik mencari ilmu, mengembangkan potensi yang mereka miliki baik potensi akademis maupun non akademis. Pendidikan merupakan bagian yang tak terpisahkan dari kebutuhan pokok manusia dalam kesehariannya. Dengan majunya ilmu pengetahuan dan teknologi maka pendidikan akan semakin dibutuhkan oleh orang banyak, terutama oleh Negara-negara yang sedang berkembang di Indonesia. Layaknya yang ditetapkan dalam Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 mengenai Sistem Pendidikan Nasional Bab I Pasal 1 yakni: “Pendidikan ialah usaha sadar dan terencana untuk melaksanakan suasana belajar dan pembelajaran agar peserta didik secara aktif memaparkan potensi dirinya untuk mempunyai kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang dibutuhkan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”.¹

Pembelajaran yang baik terjadi melalui suatu proses. Proses pembelajaran yang baik hanya bisa diciptakan melalui perencanaan yang baik dan tepat.² Pembelajaran yang diawali dari proses perencanan dan persiapan yang matang akan menghasilkan pembelajaran sukses. Perencanaan bisa diawali dari hal yang sangat kecil sekalipun seperti menggunakan media dalam proses pembelajaran. Dengan menggunakan yang baik dan benar maka hal tersebut dapat menunjang daripada proses pembelajaran. Pelajaran matematika bersifat abstrak dan algoritmatika sementara siswa usia SD tingkat perkembangan kecerdasannya masih sulit memahami abstrak sehingga dalam hal ini diperlukan inovasi guru dalam menerapkan pembelajaran efektif. Diantara inovasi yang dapat dilakukan guru



dengan menerapkan media pembelajaran dalam proses belajar. Media pembelajaran mempunyai beberapa peranan yaitu dapat mengkonkritkan hal yang bersifat abstrak dan membantu siswa menjelaskan materi pelajaran yang sulit dipahami secara verbal. Dengan menggunakan media, siswa akan lebih menarik perhatiannya dan tidak mudah bosan dalam belajar, serta menyenangkan apalagi jika media tersebut digunakan berupa *Audio visual*. Jelas bahwa dengan menggunakan media siswa akan lebih kreatif dalam menyelesaikan masalah-masalah pembelajaran *IPS*.

Pada artikel ini akan menawarkan sebuah kajian yang menarik bagi guru, dimana penggunaan media yang sangat sederhana sekali digunakan/diaplikasikan dalam proses pembelajaran *IPS*, yaitu penggunaan media *audio visual* dalam pembelajaran *ips*. Berdasarkan pengamatan penulis penggunaan Media Audio Visual sangat membantu sekali dalam menarik perhatian daripada siswa dalam proses pembelajaran, mudah-mudahan dengan adanya artikel ini pembelajaran *IPS* memiliki minat yang tinggi dikalangan siswa/siswi selain itu juga pendidikan di Indonesia menjadi lebih baik lagi.

Ilmu Pengetahuan Sosial (*IPS*) merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah dasar. *IPS* juga merupakan mata pelajaran yang memadukan konsep-konsep dasar dari berbagai ilmu sosial yang disusun melalui pendekatan pendidikan supaya bermakna bagi siswa dalam kehidupannya. *IPS* adalah mata pelajaran yang mempelajari kehidupan sosial yang didasarkan bahan kajian geografi, ekonomi, sosiolog, tata Negara, dan Sejarah.

Mata pelajaran *IPS* di sekolah dasar bertujuan agar siswa mampu mengembangkan pengetahuan dan keterampilan dasar yang berguna bagi dirinya dalam kehidupan sehari-hari serta mampu mengembangkan pemahaman tentang perkembangan masyarakat Indonesia sejak masa lalu hingga masa kini sehingga siswa memiliki kebanggaan sebagai bangsa Indonesia dan cinta kepada tanah air.

Fungsi Pembelajaran IPS

1. Memiliki kesadaran dan kepedulian terhadap masyarakat atau lingkungannya, melalui pemahaman terhadap nilai-nilai sejarah dan kebudayaan masyarakat.
2. Mengetahui dan memahami konsep dasar dan mampu menggunakan metode yang diadaptasi dari ilmu-ilmu sosial yang kemudian dapat digunakan untuk memecahkan masalah-masalah sosial.
3. Mampu menggunakan model-model dan proses berpikir serta membuat keputusan untuk menyelesaikan isu dan masalah yang berkembang dimasyarakat.
4. Menaruh perhatian terhadap isu-isu dan masalah-masalah sosial, serta mampu membuat analisis yang kritis, selanjutnya mampu mengambil tindakan yang tepat.
5. Mampu mengembangkan berbagai potensi sehingga mampu membangun diri sendiri agar survive yang kemudian bertanggung jawab membangun masyarakat

METODE

Kata media berasal dari bahasa latin yang secara harfiah berarti 'tengah', 'perantara', atau 'pengantar'. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Media merupakan perantara pesan dari pengirim kepada penerima. Pembelajaran berarti komunikasi yang terjadi antar pendidik dengan peserta didik dan bahan ajar. Komunikasi akan lebih mudah diterima oleh peserta didik jika dibantu dengan sarana untuk menyampaikan pesan seperti media.

Berdasarkan penjelasan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa media merupakan sebuah penyambung pemahaman antara guru dan siswa, untuk mempermudah pemahaman kepada siswa, sehingga apa yang disampaikan atau dijelaskan oleh guru kepada siswa bisa diterima dengan cepat. Selain itu media merupakan sebuah wahana untuk menarik minat belajar siswa dan menghilangkan

rasa jenuh dalam pembelajaran khususnya dalam mata pelajaran matematika, sehingga siswa merasa senang dan bergairah dalam mengikuti pembelajaran sampai akhir pembelajaran.

Ada beberapa cara untuk memanfaatkan media agar tetap dapat membantu mengefisiensi dan mengefektifkan proses pembelajaran, yakni terlebih dahulu guru mempelajari media yang bersangkutan untuk mengetahui bagian-bagian mana yang sesuai dengan tujuan dan materi. Langkah berikutnya adalah mengintegrasikan bahan media, jadi dengan rencana pembelajaran, meliputi tujuan, materi, metode, waktu, dan hirarki belajar

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pemilihan media dalam proses pembelajaran perlu mempertimbangkan sifat pemanfaatannya. Bila dilihat dari sifat pemanfaatannya, media pembelajaran terdapat dua cara, yaitu media primer dan media sekunder: *Pertama*, yaitu media yang diperlukan atau harus digunakan guru untuk membantu siswa dalam proses pembelajarannya. Media semacam ini biasanya dimanfaatkan guru dalam proses pembelajaran di kelas, yakni sebagai alat bantu proses belajar mengajar. Karena sifatnya “diperlukan”, maka guru harus betul-betul memiliki kemampuan untuk mengintegrasikan media tersebut dalam perencanaan pembelajaran di kelas, yakni meliputi karakteristik siswa, tujuan, materi, sequence, waktu yang tersedia, dan lain- lain.

Kedua, media sekunder. Media sekunder ini bisa disebut juga sebagai media pembelajaran dalam arti luas, yakni dapat dijadikan sumber belajar di mana para siswa dapat belajar secara mandiri atau berkelompok. Media opsional ini dibuat guru sendiri atau bersama-sama dengan para siswanya. Bila media tersebut dibuat oleh para siswa, maka guru sebagai pengarah dari keseluruhan rancangannya. Beberapa penyebab orang memilih media antara lain adalah a. bermaksud mendemonstrasikannya seperti halnya pada kualitas tentang media ; b. merasa sudah akrab dengan media tersebut, misalnya seseorang dosen yang sudah terbiasa menggunakan proyektor transparansi; c. ingin memberi gambaran atau penjelasan yang lebih kongkrit; dan d. merasa bahwa media dapat berbuat lebih dari yang bisa dilakukannya, misalnya untuk menarik minat serta gairah belajar siswa. Pertanyaan-pertanyaan praktis yang dapat diajukan dalam

rangka pembelian media jadi adalah sebagai berikut: a. apakah media yang bersangkutan relevan dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai ?. b. apakah ada sumber informasi, katalog, dan sebagainya mengenai media yang bersangkutan ?. c. apakah perlu dibentuk tim untuk mereviu yang terdiri dari para calon pemakai ?. d. apakah ada media di pasaran yang telah divalidasiikan ?. e. apakah media yang bersangkutan boleh di reviu terlebih dahulu?. E. apakah tersedia format reviu yang sudah dibakukan?

Secara umum media mempunyai kegunaan-kegunaan sebagai berikut: *pertama*, memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis (dalam bentuk kata- kata tertulis atau lisan belaka). *Kedua*, mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, seperti misalnya (a) objek yang terlalu besar-bisa digantikan dengan realita, gambar, film bingkai, film, atau model; (b) objek yang kecil-dibantu dengan proyektor mikro, film bingkai, film, atau gambar; (c) gambar yang terlalu lambat atau terlalu cepat, dapat dibantu dengan timelapse atau *high-speed photography*; (d) kejadian atau peristiwa yang terjadi di masa lalu bisa ditampilkan lagi lewat rkaman film, vidio, film bingkai, foto maupun secara verbal; (e) objek yang telalu kompleks (misalnya mesin- mesin) dapat disajikan dengan model, diagram, dan lain-lain; (f) konsep yang telalu luas dapat divisaulkan dalam bentuk film, film bingkai, gambar, dan lain-lain. *Ketiga*, penggunaan media secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sifat pasif anak didik. Dalam hal ini media berguna untuk: (a) menimbulkan kegairahan belajar. (b) memungkinkan intraksi yang secara langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataanya; (c) memungkinkan anak didik belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya. *Keempat*, dengan sifat yang unik pada tiap siswa ditambah lagi dengan lingkunan dan pengalaman yang berbeda, sedangkan kurikulum dan materi pendidikan ditentukan sama untuk setiap siswa maka guru banyak mengalami kesulitan bilamana semuanya itu harus diatasi sendiri. Hal ini akan lebih sulit bila latar belakang lingkungan guru dengan siswa juga berbeda. Masalah ini dapat diatasi dengan media pendidikan, yaitu dengan kemampuannya dalam: memberi perangsang yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama. dan

sebagainya mengenai media yang bersangkutan ?. c. apakah perlu dibentuk tim untuk mereviu yang terdiri dari para calon pemakai ?. d. apakah ada media di pasaran yang telah divalidasikan ?. e. apakah media yang bersangkutan boleh di reviu terlebih dahulu?. E. apakah tersedia format reviu yang sudah dibakukan?

KESIMPULAN

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah dasar. IPS juga merupakan mata pelajaran yang memadukan konsep-konsep dasar dari berbagai ilmu sosial yang disusun melalui pendekatan pendidikan supaya bermakna bagi siswa dalam kehidupannya. IPS adalah mata pelajaran yang mempelajari kehidupan sosial yang didasarkan bahan kajian geografi, ekonomi, sosiologi, tata Negara, dan Sejarah. Mata pelajaran IPS di sekolah dasar bertujuan agar siswa mampu mengembangkan pengetahuan dan keterampilan dasar yang berguna bagi dirinya dalam kehidupan sehari-hari serta mampu mengembangkan pemahaman tentang perkembangan masyarakat Indonesia sejak masa lalu hingga masa kini sehingga siswa memiliki kebanggaan sebagai bangsa Indonesia dan cinta kepada tanah air. Kata media berasal dari bahasa latin yang secara harfiah berarti 'tengah', 'perantara', atau 'pengantar'. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Media merupakan perantara pesan dari pengirim kepada penerima.

Berdasarkan penjelasan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa media merupakan sebuah penyambung pemahaman antara guru dan siswa, untuk mempermudah pemahaman kepada siswa, sehingga apa yang disampaikan atau dijelaskan oleh guru kepada siswa bisa diterima dengan cepat. Selain itu media merupakan sebuah wahana untuk menarik minat belajar siswa dan menghilangkan rasa jenuh dalam pembelajaran khususnya dalam mata pelajaran matematika, sehingga siswa merasa senang dan bergairah dalam mengikuti pembelajaran sampai akhir pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Daryanto.(2010). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media Hermawan, Asep H, dkk. (2009)
- Daryanto. (2011). *Media Pembelajaran*. Bandung: PT. Sarana Tutorial Nurani.
Evaluasi Hasil Belajar, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, hlm. 45
- Hendri, A. (2023). *Pengaruh Motivasi Kerja Terhadap Kinerja Karyawan CV. Sentosa Jaya*. JEMBA: JURNAL EKONOMI, MANAJEMEN, BISNIS DAN AKUNTANSI, 2(1), 135-138.
- Jumanta Hamdayama, *Model dan Metode Pembelajaran Kreatif dan Berkarakter*, Ghalia Indonesia, Bogor, 2015, hlm. 131
Media Pembelajaran. Bandung: UPI Press
- Moh. Suardi. 2018. *Belajar & Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish
- Mawardi Ahmad, Syahraini Tambak, Siwal, Jurnal Al-Hikmah” *Penerapan Metode Diskusi Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Murid Pada Pembelajaran Fiqih*” Vol.15,No.1. April 2018.66
- Ramli, M. (2012). *Media dan Terknologi pembelajaran*. Banjarmasin: IAIN Antasari Press.
- Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010),
Slavin, (2000:143)
- S. Nasution, *Kurikulum dan Pengajaran* (Jakarta: Bina Aksara, 1989), 102.
- Sumiati dan Asra, *Metode Pembelajaran*, (Bandung: Wacana Prima, 2019), 145-146.
- Sudjana.2016.*MetodaStatistika*.Bandung:PT.Tarsito.
- Sugiyono.2016.*MetodepenelitianKuantitatif,Kualitatif,danR&D*.Bandung:Alfabet