

Efektivitas penggunaan media pembelajaran FF Box dalam pembelajaran IPS kelas VII SMPN 1 Gondanglegi

Vina Mutammimatul Azizah, Siti Malikhah Towaf, Agus Purnomo*, Ratih Pramesthi, Avietha Reinanda

Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang No. 5 Malang, Jawa Timur, Indonesia

*Penulis korespondensi, Surel: agus.purnomo.fis@um.ac.id

Paper received: 01-10-2021; revised: 12-10-2021; accepted: 28-10-2021

Abstract

IPS learning activities at SMPN 1 Gondanglegi are still dominated by the use of conventional media such as IPS package books, and simple learning media. Education today demands teachers to be innovative in building an atmosphere of active and motivating learning, for example by utilizing learning media. The purpose of this study is to analyze the effectiveness of the use of FF Box learning media on the distribution of fauna flora in Indonesia. Flora Fauna Box is a medium in the form of models in which there are various models that can help in learning IPS material about the distribution of flora and fauna in Indonesia. The material of the distribution of fauna flora is included in the material whose discussion objects are difficult to find in the surrounding environment, so the need for a tool to bridge objects that are difficult to find in the student's surroundings. The research design used a pre-experimental one group of pre-test-posttest namely grade VII A. This study showed that learning using FF Box media was more effective than conventional learning with a 20.97 percent increase in results.

Keywords: effectiveness; learning media; FF Box

Abstrak

Kegiatan pembelajaran IPS di SMPN 1 Gondanglegi masih didominasi dengan penggunaan media konvensional seperti buku paket IPS, dan media pembelajaran yang sederhana. Pendidikan saat ini menuntut guru untuk inovatif dalam membangun suasana pembelajaran aktif dan memotivasi, misalnya dengan pemanfaatan media pembelajaran. Penelitian ini bertujuan guna menganalisis keefektifan dari pemakaian media pembelajaran FF Box pada materi persebaran flora fauna di Indonesia. Flora Fauna Box merupakan sebuah media dalam model yang di dalamnya ada sejumlah model yang bisa memberikan bantuan pada saat mempelajari materi Ilmu Pengetahuan Sosial tentang penyebaran tumbuhan serta hewan di Indonesia. Materi persebaran flora fauna termasuk dalam materi yang objek pembahasannya sulit ditemui dilingkungan sekitar, sehingga dibutuhkan sebuah alat bantu untuk menjembatani objek yang sulit dijumpai di lingkungan sekitar siswa. Desain penelitian menggunakan pra-eksperimental satu kelompok pre-test-posttest yakni kelas VII A. Penelitian ini menunjukkan hasil bahwa pembelajaran menggunakan media FF Box lebih efektif dibanding pembelajaran konvensional dengan peningkatan hasil sebesar 20,97 persen.

Kata kunci: efektivitas; media pembelajaran; FF Box

1. Pendahuluan

Belajar merupakan sebuah aktivitas seorang individu yang dilakukan secara terencana untuk mencari tahu mengenai sesuatu yang belum diketahui dengan melibatkan beberapa komponen pendukung sehingga terjadi perubahan kearah yang positif. Ilmu Pengetahuan Sosial adalah subjek pelajaran yang terdapat pada jenjang Sekolah Menengah Pertama. Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial adalah adaptasi dari disiplin ilmu-ilmu sosial serta humaniora, dan aktivitas mendasar bagi manusia yang diorganisasikan serta disuguhkan secara ilmiah maupun pedagogis/psikologis demi tujuan pendidikan (Somantri, 2001).

Banyak kesulitan yang dihadapi tenaga pengajar serta peserta didik pada saat kegiatan belajar mengajar Ilmu Pengetahuan Sosial. Misalnya bagi beberapa guru merasa sulit dalam membuat materi pelajaran IPS menjadi bermakna dan lebih konkrit. Sementara beberapa kesulitan yang dihadapi siswa dalam pembelajaran adalah kurangnya pemahaman dan pengertian dari materi yang disampaikan oleh guru.

Guru dapat membangun lingkungan belajar yang menyenangkan dengan tujuan supaya peserta didik bisa mendapatkan sejumlah pengalaman nyata karena berinteraksi langsung dengan alat dan media, apalagi dengan kondisi siswa SMP kelas VII yang mana merupakan masa transisi dari SD ke SMP. Masa transisi ini ditandai dengan ciri seorang peserta didik telah dapat berpikir dengan abstrak serta masuk akal, dapat memecahkan masalah-masalah melalui penggunaan eksperimen sistematis.

Materi persebaran flora dan fauna di Indonesia terdapat pada KI 3 kurikulum 2013 yakni pemahaman pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) yang didasarkan atas rasa ingin tahu terhadap ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya yang berkaitan dengan fenomena dan kejadian tampak mata dan KD 3.1 (Kemendikbud, 2016). KI dan KD tersebut sesuai dengan kompetensi pengetahuan dan keterampilan yang akan dicapai oleh siswa. Kompetensi pengetahuan merupakan kemampuan yang berpusat pada kemampuan berpikir, memperoleh dan mengolah pengetahuan yang diklasifikasikan menjadi enam tingkatan yaitu C1-C6. Kompetensi keterampilan merupakan kemampuan mencoba, mengolah, dan menganalisis, serta membuat suatu karya yang berbentuk media atau laporan hasil penelitian.

Materi persebaran flora dan fauna memiliki kompleksitas ranah kognitif sampai tahap C5 mengevaluasi. Sehingga media ini dapat membantu peserta didik dalam mencapai C5 yakni mengevaluasi, membandingkan ciri khas yang menonjol dari setiap tipe dan dapat menyimpulkan materi persebaran flora dan fauna secara baik dan tepat. Suatu metode guna melakukan peningkatan terhadap efektivitas dan mutu pembelajaran yakni dengan mengembangkan media yang tepat. Pengembangan media yang tepat akan menghasilkan pengalaman belajar yang menyeluruh, menumbuhkan minat, motivasi belajar siswa, serta mempermudah guru maupun siswa dalam membuat pelajaran terkesan lebih nyata.

Menurut salah satu guru IPS di SMPN 1 Gondanglegi Ibu Wijiasih, pada tahun 2017 mengatakan bahwa, materi persebaran flora fauna di Indonesia memiliki kompleksitas yang cukup sulit. Hal itu dibuktikan dengan peserta didik masih kurang faham mengenai pembagian wilayah persebaran flora dan fauna, mulai sulit dijumpai flora fauna di sekitar lingkungan belajar peserta didik. Sehingga dibutuhkannya alat bantu pembelajaran yang berupa media pembelajaran seperti media FF Box.

Flora Fauna Box merupakan suatu kit media pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dalam wujud model yang di dalamnya mencakup beragam model flora fauna di Indonesia yang bisa mendukung dalam kegiatan belajar mengajar Ilmu Pengetahuan Sosial perihal materi persebaran flora dan fauna di Indonesia. Flora Fauna Box ini mempunyai beberapa kelebihan, antara lain: (1) mampu memberikan peningkatan pada motivasi belajar para siswa, (2) mudah dirangkai dan digunakan, (3) memiliki tampilan yang menarik, (4) sangat cocok untuk diterapkan di sekolah-sekolah manapun karena tidak memerlukan komputer, laptop, LCD proyektor, dan alat elektronik modern lainnya, (5) lebih mudah untuk membuat materi pelajaran menjadi konkret dan bermakna, dan (6) dapat dibawa kemana-mana. Maka dapat ditarik rumusan permasalahan pada penelitian ini yaitu Bagaimana Efektivitas Pemakaian Media

Pembelajaran FF Box Berupa Materi Penyebaran Flora Fauna di Indonesia Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas VII SMPN 1 Gondanglegi?.

2. Metode

Penelitian ini berlokasi di SMPN 1 Gondanglegi yang menggunakan 31 siswa kelas VII A sebagai populasi dalam penelitian. Penelitian ini juga memakai dokumentasi serta metode pengamatan sebagai teknik pada saat mengumpulkan data.

Menurut Sanjaya (2006) analisa data yaitu proses mengumpulkan dan merencanakan secara sistematis dan terstruktur dari semua data penelitian yang telah terkumpul, agar memudahkan peneliti dalam menyajikannya kepada masyarakat secara menyeluruh dan mudah dipahami. Metode ini ialah suatu cara alamiah guna mengurutkan, menggabungkan, menyajikan dan menganalisis keseluruhan data penelitian. Kegiatan analisa ini mencakup (1) persiapan, (2) tabulasi, (3) penerapan data (Arikunto, 2009). Penelitian ini memanfaatkan desain pra-eksperimental satu kelompok prates-postes yakni sejumlah 31 siswa kelas VII A SMPN 1 Gondanglegi. Desain ini bertujuan untuk memastikan apakah perlakuan memiliki dampak terhadap hasil belajar dengan memasukkan pra tes untuk menentukan garis belakang (Emzir, 2012).

Rumus yang digunakan untuk menentukan nilai gain adalah sebagai berikut:

$$\text{Nilai Gain} = \frac{\text{skor postes} - \text{skor pretes}}{\text{skor maksimum} - \text{skor pretes}} \quad (1)$$

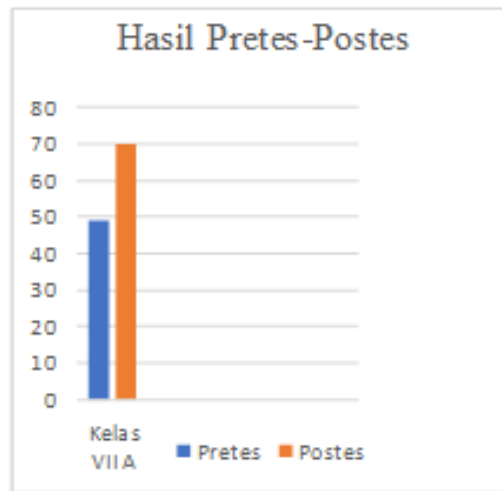
3. Hasil dan Pembahasan

$$\begin{aligned} \text{Nilai Gain} &= \frac{\text{skor postes} - \text{skor pretes}}{\text{skor maksimum} - \text{skor pretes}} \quad (2) \\ &= \frac{70 - 49,03}{90 - 49,03} \\ &= \frac{20,97}{40,97} \\ &= 0,5118 \end{aligned}$$

Peningkatan pemahaman materi siswa kelas VII A SMPN 1 Gondanglegi adalah sebesar 20,97% dengan nilai N-Gain berjumlah 0,5118 yang dikategorikan pada kategori sedang. Berdasarkan pengujian hasil penelitian menggunakan pretes-postes diketahui bahwa terdapat pengaruh pemanfaatan media pembelajaran berbentuk kit media yakni FF Box pada kegiatan belajar mengajar Ilmu Pengetahuan Sosial materi persebaran flora fauna di Indonesia kelas VII A SMPN 1 Gondanglegi.

Penelitian ini melibatkan 2 kelas yang diberi perlakuan beda menjadi kelas kontrol dan kelas eksperimen. Kajian dalam penelitian ini hanya memanfaatkan satu kelas dengan perlakuan yang berbeda. Pertemuan pertama kegiatan pembelajaran tidak diberi perlakuan, sedangkan pertemuan selanjutnya kegiatan pembelajaran diberi perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran. Saat kegiatan kontrol atau tidak ada perlakuan, siswa diberi soal pretest untuk melihat hasil pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan. Saat pemberian perlakuan, di akhir pembelajaran siswa diberi soal postes untuk melihat kualitas pemahaman siswa dan keefektifan media yang digunakan. Selisih nilai hasil

penghitungan rata-rata kegiatan kontrol atau pertemuan pertama dibandingkan kegiatan eksperimen atau pertemuan kedua dapat ditabulasikan berikut ini.

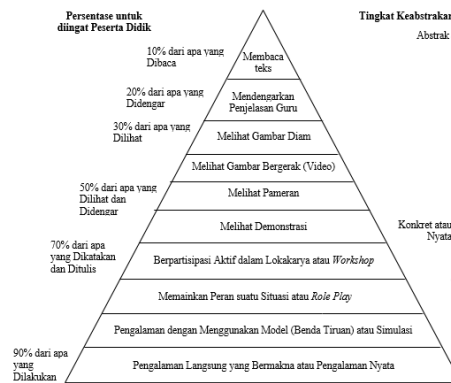


Gambar 1. Hasil Pretes dan Postes kelompok kecil

Media pembelajaran merupakan sebuah objek yang dipakai guna melakukan penyampaian pesan dari komunikasikan dengan sengaja sehingga menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, yang mana kegiatan belajar yang efisien dan efektif mampu diterima oleh siswa (Munadi, 2013). Dalam proses pembelajaran, istilah media cenderung dianggap selaku alat grafis, fotografis, atau elektronis guna melakukan penangkapan, pemrosesan, serta penyusunan ulang informasi visual maupun verbal. Media pembelajaran ialah teknologi pembawa pesan yang bisa dimanfaatkan guna keperluan pembelajaran (Fikriyaturrahmah, 2012).

Penelitian ini memberikan gambaran ada pengaruh pemanfaatan media pembelajaran *FF Box* pada kegiatan belajar mengajar Ilmu Pengetahuan Sosial materi persebaran flora fauna di Indonesia kelas VII di SMPN 1 Gondanglegi. Temuan lain dalam kajian ini yaitu penerapan media *FF Box* materi persebaran flora fauna di Indonesia kelas VII dapat menaikkan hasil belajar siswa pada materi IPS dibandingkan pembelajaran tanpa menggunakan media audio visual berbasis kit media.

Penelitian ini memberikan hasil bahwa tingkat pemahaman siswa terhadap materi persebaran flora fauna di Indonesia menjadi tinggi setelah penggunaan media berbasis kit media atau media berbentuk model. Hal ini selaras dengan teori "Kerucut Pengalaman Dale" (*Dale's Cone of Experience*) (Gambar 2). Dalam kerucut dijelaskan bahwa pada umumnya dalam proses pembelajaran sering menghadapi masalah "lupa". Dari penelitian Dale ditemukanlah formula yang akan membantu guru untuk mendidik dengan baik dan peserta didik untuk belajar dengan baik. Menurut Dale proses pembelajaran menjadi akan lebih "menetap" dan bermakna serta bisa mudah diingat oleh siswa mereka termotivasi saat dalam proses pembelajaran, materi dalam pelajaran tersampaikan dengan jelas, dan terdapat praktik dimana siswa berinteraksi dengan suatu hal nyata, tersedia pengaplikasian materi yang mana materi itu bisa dimanfaatkan dalam kehidupan sehari-hari.



Gambar 2. Kerucut Pengalaman Dale (Jackson, 2016)

Berdasarkan penelitian Dale dan teorinya tentang “Kerucut Pengalaman Dale” proses pembelajaran yang paling tidak efektif adalah pembelajaran dengan metode di bagian teratas dari kerucut Dale, termasuk pembelajaran yang disajikan melalui lambang kata-kata. Sedangkan metode pembelajaran paling efektif yaitu yang terletak pada bagian dasar dari kerucut Dale, yang meliputi pengalaman belajar langsung, simulasi dengan menggunakan model, atau memainkan peran. Menurut analisis Dale, bahwa pengalaman riil memperoleh posisi utama, sementara kegiatan pembelajaran dengan sesuatu yang abstrak menempati puncak kerucut. Sumber belajar yang semakin banyak melibatkan indra dalam penerapannya akan menjadikan peluang yang semakin baik bagi siswa dalam belajar dan mendapatkan informasi dari sumber belajar tersebut.

Media Flora Fauna *Box* memiliki level 90% dimana media ini melibatkan siswa secara langsung sebagai penerima manfaat media. Materi persebaran flora fauna akan lebih bersifat riil dan siswa akan lebih mengingat serta memahami materi yang telah dipelajari. Penelitian ini membuktikan adanya perubahan yang jelas terhadap tingkah laku siswa menuju arah yang positif dalam pencapaian hasil belajar. Tiap-tiap peserta didik di kelas eksperimen telah mengalami perbaikan dari hasil belajarnya sebelum melaksanakan pembelajaran. Setiap siswa dari masing-masing kelompok memiliki peningkatan pencapaian hasil belajar yang berbeda-beda. Peningkatan hasil belajar yang semakin besar akan membuahkan keberhasilan pembelajaran yang semakin baik. Penelitian ini berfokus pada aspek penilaian hasil belajar secara kognitif yang mencakup kemampuan dalam penggunaan konsep dan memecahkan suatu masalah.

Keunggulan yang dimiliki media FF *Box* juga menjadi salah satu penunjang meningkatnya hasil belajar siswa kelas VII A SMP Negeri 1 Gondanglegi pada kelas eksperimen yang berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran *audio visual* berbasis *power point* dan *flash*.

Media FF *Box* memiliki banyak keunggulan, antara lain: a) Susunan materi tersusun secara runtut, b) Memiliki model dan warna yang beragam, c) Mudah digunakan karena menggunakan sistem menempel dan mudah dibawa kemana-mana, d) Tahan banting, e) Dapat menjelaskan flora fauna yang sulit dijumpai di lingkungan sekitar peserta didik, dan f) Sangat cocok untuk diterapkan di sekolah-sekolah manapun karena tidak memerlukan komputer, laptop, *LCD proyektor*, dan alat elektronik modern lainnya.

Media FF *Box* juga memiliki kelemahan, kelemahan tersebut yakni Jenis soal pada LKS kurang bervariasi, sehingga potensi manfaat untuk mencapai *High Order Thinking Skill* belum maksimal, model flora dan fauna kurang banyak, sehingga masih kurang mencakup seluruh flora fauna yang tersebar di Indonesia, ukuran papan tempel yang terlalu besar, sehingga kemudahan untuk dibawa kemana-mana sedikit terganggu.

4. Simpulan

Pemanfaatan media pembelajaran FF *Box* pada mata pelajaran IPS terbukti lebih efektif dibandingkan kegiatan pembelajaran lain yang tidak memakai media pembelajaran FF *Box*. Nilai rata-rata siswa yang menjadi lebih baik adalah salah satu indikator keberhasilan pembelajaran yang dilakukan. Selain itu, salah satu indikator tujuan pembelajaran terlaksana dengan baik ialah adanya perubahan dalam pengalaman belajar peserta didik yang kian membaik.

Daftar Rujukan

- Arikunto, S. (2019). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan (edisi revisi)*.
- Arsyad, A. (2014). *Media pembelajaran*.
- Emzir, E. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif & Kualitatif Edisi Revisi*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Fikriyaturohmah & Nurhakiki, R. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Hands-On Equations Berbantu Komputer pada Materi Persamaan Linier Satu Variabel untuk Siswa Kelas VII*.
- Jackson, J. (2016). Myths of active learning: Edgar Dale and the cone of experience. *Journal of the Human Anatomy and Physiology Society*, 20(2), 51-53.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2016). *Silabus Mata Pelajaran Sekolah Menengah Pertama/Madrasah Tsanawiyah (SMP/MTs)*. Jakarta: Kemendikbud.
- Munadi, Y. (2013). *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Referensi (GP Press Group).
- Sanjaya, W. (2006). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Somantri, M. N. (2001). *Menggagas Pembaharuan Pendidikan IPS*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.