

PENGARUH PENGGUNAN VARIASI MEDIA PEMBELAJARAN IPS TERHADAP KETERCAPAIAN KOMPETENSI INTI DALAM KURIKULUM 2013 DI KOTA BANDUNG

Meisendi, Dena Yemin dan Riefki Fiestawa

ABSTRAK

Kompetensi pembelajaran IPS dibagi kedalam empat bagian yang saling berkesinambungan, yakni spiritual, sosial, pengetahuan dan keterampilan. Demi tercapainya kompetensi tersebut, usaha yang dapat dilakukan adalah dengan penggunaan media pembelajaran yang bervariasi. Pemilihan variasi media pembelajaran ini berlandaskan manfaat dan fungsinya yakni sebagai alat komunikasi antara guru dan peserta didik. Ketika komunikasi antara guru dan peserta didik berjalan dengan baik maka pesan dan tujuan pembelajaran lebih mudah dicapai. Penelitian ini mengkaji gambaran penggunaan variasi media dan kompetensi inti pembelajaran IPS serta melihat pengaruh variasi penggunaan media pembelajaran terhadap ketercapaian kompetensi inti pembelajaran IPS. Hasilnya menunjukkan variasi penggunaan media pembelajaran berpengaruh positif terhadap ketercapaian kompetensi inti pembelajaran IPS dengan skor loading factor sebesar 0.46, baik dengan pemanfaatan media cetak, media elektronik, maupun media realita. Ini didukung hasil analisis statistik deskriptif dan uji statistik hipotesis structural equality method (SEM). Secara lebih rinci digambarkan bahwa media cetak paling sering dipergunakan guru dengan persentase sebesar 94%, sedangkan jenis media yang paling berpengaruh pada ketercapaian kompetensi inti adalah media realita dengan skor loading factor sebesar 0.876. Sedangkan kompetensi inti yang paling tercapai dengan pemanfaatan variasi penggunaan media pembelajaran adalah kompetensi spiritual dengan persentasi sebanyak 97.9%, sedangkan berdasarkan pengujian statistik kompetensi keterampilanlah yang paling dipengaruhi variasi media pembelajaran, dengan skor loading factor sebesar 0.899.

Kata Kunci: Variasi Media Pembelajaran, Kompetensi Inti, Pembelajaran IPS

PENDAHULUAN

Media pembelajaran sangat diperlukan dalam sebuah proses pembelajaran IPS, mengingat kompetensi dan materi yang harus dicapai sangatlah banyak dan kompleks. Menurut Woolever, (1987, hlm. 18); dan Banks, (1990, hlm. 3), pembelajaran IPS diselenggarakan agar peserta didik memiliki keterampilan dalam pengambilan keputusan sebagai warga masyarakat yang baik. Secara lebih khusus, pembelajaran IPS diselenggarakan untuk membantu peserta didik dalam memperoleh tiga kompetensi utama yakni pengetahuan, keterampilan, serta sikap. Pada aspek pengetahuan peserta didik diharapkan menguasai konten pembelajaran IPS yang terdiri dari berbagai disiplin ilmu sosial, ilmu alam dan humaniora.

Pada aspek keterampilan, secara umum peserta didik diharapkan memiliki keterampilan dalam mengambil keputusan serta keterampilan sosial. Secara khusus, merekapun diharapkan memiliki keterampilan dalam membaca, berkomunikasi, berfikir, belajar, penulisan saintific, komputer, atlas, globe, peta, serta keterampilan

keruangan lainnya, merupakan keterampilan dasar yang harus dimiliki untuk mengembangkan keterampilan dalam mengambil keputusan serta keterampilan sosial. Dalam segi sikap, peserta didik diharapkan memiliki keterampilan dalam menyelesaikan permasalahan sosial, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, serta menanamkan nilai-nilai Pancasila sebagai bentuk dari kepribadian bangsa Indonesia.

Mengapa media pembelajaran, karena guru yang cerdas dapat menyiasati kekurangannya, baik dari segi pemahaman maupun penyampaian dengan media dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan tentu tidak hanya media yang berbasis TIK namun ada juga media lain yang diperlukan untuk menyokong dan menyiasati kekurangan guru dalam proses pembelajaran seperti media cetak, elektronik, dan realita. Media bukan hanya berupa alat atau bahan saja, akan tetapi hal-hal lain yang dapat meningkatkan rangsangan peserta didik dalam kegiatan belajar (Ali, M. 2009, hlm. 12). Jadi dalam pengertian ini media bukan hanya alat perantara seperti TV, radio, slide bahan cetakan, akan tetapi meliputi orang atau manusia sebagai sumber belajar seperti dokter mesin, dan sebagainya, atau juga berupa kegiatan yang dikondisikan untuk menambah pengetahuan dan wawasan merubah sikap peserta didik dan memilih keterampilan seperti dalam kegiatan darmawisata, demonstrasi, dan sebagainya.

Secara rinci Anderson (1997) dalam Komalasari (2011 hlm. 64) klasifikasi media pembelajaran, sebagai berikut:

Tabel 1 Klasifikasi media pembelajaran menurut Anderson

NO	Kelompok Media	Contoh dalam Pembelajaran
1	Audio	Kaset audio, siaran radio, CD, telepon
2	Cetak	Buku Pelajaran, modul, brosur, leaflet, gambar, LKS
3	Audio Cetak	Kaset audio yang dilengkapi bahan tertulis
4	Proyeksi visual diam	OHP, film bingkai (slide)
5	Proyeksi audio visual diam	Slide bersuara
6	Visual gerak	Film bisu
7	Audiovisual gerak	Film gerak bersuara, video, TV
8	Obyek fisik	Benda nyata, model, specimen
9	Manusia	Guru, Pustakawan, Laboran
10	Komputer	Pembelajaran berbasis komputer, pembelajaran bantuan komputer

Secara umum klasifikasi media pada tabel di atas, dikategorikan menjadi tiga kelompok besar, yaitu media cetak, media elektronik, dan media realita (Anderson dalam Komalasari 2011, hlm. 65-66). Beberapa jenis media pembelajaran di atas, dijadikan penulis sebagai acuan pengembangan media pembelajaran IPS dalam kurikulum 2013.

Kurikulum 2013 menuntut guru mampu menumbuhkembangkan pembelajaran yang menyenangkan, menarik, dan menantang bagi peserta didik. Paradigma tersebut dilandasi oleh filsafat rekonstruksi sosial dan teori Gestalt (Kemendikbud, 2012a hlm. 14 dan 17; 2013a hlm. 8 dan 137). Rekonstruksi sosial menjadi landasan filosofis-teoritis dalam rekonstruksi organisasi konten/isi, bahan belajar, dan mata pelajaran (Farisi, M.I, 2013, hlm. 146). Sedangkan penggunaan teori Gestalt dirasa kurang cocok karena teori ini mengarahkan tujuannya untuk menjadi masyarakat industri. Ini tentunya berbeda dengan kondisi sosial masyarakat Indonesia yang baru beranjak ke arah tersebut. Penulis memandang teori

konstruktivistik lebih pas digunakan pada kurikulum 2013, karena berorientasi pada karakteristik manusia masa depan dalam rangka membangun sumber daya.

Argumentasi ini mengacu pada manusia yang memiliki kepekaan, kemandirian, tanggungjawab terhadap risiko dalam pengambilan keputusan, mengembangkan segenap aspek potensi melalui proses belajar yang terus menerus untuk menemukan diri sendiri yaitu proses *lo learn to be* (Sumarsih, 2009, hlm. 55-56). Atas dasar ini, pemilihan media pembelajaran yang mengadaptasi filsafat rekonstruksionisme sosial menjadi sangat vital, mengingat manfaat dan fungsi dari media pembelajaran itu sendiri adalah membantu guru menyampaikan pengetahuan dan nilai dalam proses belajar menuju kebermaknaan, menyenangkan, menarik, dan menantang. Media pembelajaran pun dapat mempermudah guru dalam mencapai tujuan kurikulum 2013 yakni ketercapaian empat kompetensi inti khususnya dalam mata pelajaran IPS. Selain membantu ketercapaian kompetensi pembelajaran, media pembelajaran dapat membantu pendalaman materi IPS dan penyampaian informasi yang menjadikan masyarakat sebagai sumber kajiannya ini. Untuk dapat mencapai tingkat pemahaman tersebut dibutuhkan daya nalar yang tinggi agar mampu memahami konsep penting yang ada di dalamnya disinilah peran media pembelajaran berada.

Menurut Kurniawati dan Luqman Hakim (2013, hlm. 2), seorang pendidik atau guru harus pandai dalam memilih ketepatan media pembelajaran yang akan digunakan karena hal tersebut akan memudahkan siswa dalam proses belajar mengajar, baik berupa media visual, audio, audio visual maupun multimedia. Penjabaran tersebut tentunya memberikan asumsi bahwa variasi dalam penggunaan media pembelajaran memberi pengaruh positif dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Hal ini senada dengan kajian Bahri (2010, hlm. 3) pengembangan variasi mengajar yang dilakukan oleh guru pun salah satunya adalah dengan memanfaatkan variasi alat bantu, baik variasi media pandang, variasi media dengar, maupun variasi media taktil. Dalam pengembangan variasi mengajar harus ada tujuan yang hendak dicapai, yaitu meningkatkan dan memelihara perhatian anak didik terhadap relevansi proses belajar mengajar, memberikan kesempatan kemungkinan berfungsinya motivasi, membentuk sikap positif terhadap guru dan sekolah, memberi kemungkinan pilihan dan fasilitas belajar individual, dan mendorong anak didik untuk belajar.

Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran sangat dianjurkan untuk mempertinggi kualitas pembelajaran (Sudjana dan Rivai, 2002, hlm. 9). Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa fungsi media dalam proses pembelajaran dapat ditempatkan sebagai alat untuk memperjelas bahan pembelajaran pada saat guru menyampaikan pelajaran. Dalam hal ini media digunakan guru sebagai variasi penjelasan verbal mengenai bahan pembelajaran. Alat untuk mengangkat atau menimbulkan persoalan untuk dikaji lebih lanjut dan dipecahkan oleh para peserta didik dalam proses belajarnya. Jika ditengok dari manfaatnya Sudjana dan Rivai, (2002, hlm. 2), menyatakan bahwa media pembelajaran:

1. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
2. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh peserta didik sehingga memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.

3. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga peserta didik tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi bila guru mengajar pada setiap jam pelajaran.
4. Peserta didik dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan mendemonstrasikan, memamerkan, dll.

Dari pemaparan tersebut, dapat dijelaskan bahwa penggunaan media pembelajaran yang bervariasi berefek pada tingkat motivasi siswa, dalam mengikuti proses belajar mengajar dan mencegah kebosanan peserta didik dalam mengikuti suatu proses pembelajaran dan memperkuat pemahamannya dalam konteks yang nyata sangatlah penting untuk dikuasai guru. Melalui sebuah proses pemahaman yang baik tentang media, penguasaan strategi pemilihan yang tepat, dan penggunaan secara kreatif dalam kemasan tindakan yang variatif, kompetensi peserta didik akan semakin meningkat. Hal ini dikuatkan kembali oleh Zaim (2005) dalam Istifarini dkk (2012, hlm. 125) menyebutkan bahwa pemberian variasi dalam pembelajaran dengan menggunakan media yang juga bervariasi akan meningkatkan motivasi siswa dalam belajar.

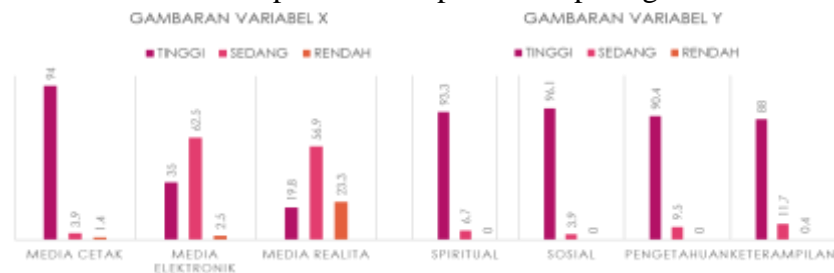
Adapun kaitan antara variasi media pembelajaran dengan pembelajaran IPS adalah bahwa variasi media pembelajaran memudahkan peserta didik dalam rangka mencerna konsep pembelajaran yang diselingi banyak variasi agar terhindar dari kejenuhan dalam proses pembelajaran IPS. Senada dengan pandangan Sumaatmadja yang menyatakan bahwa pendekatan multi-media yang disesuaikan dengan tujuan dan situasi pembelajaran sangat dianjurkan dalam proses pembelajaran IPS (Sumaatmadja, 1984 hlm. 117). Multi-media ini merupakan istilah yang dilakukan dalam penggunaan banyak media dalam proses belajar pembelajaran, namun tidak dilakukan dengan serentak, tetap disesuaikan dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran. Media pembelajaran IPS yang relevan dalam implementasi pembelajaran IPS haruslah memenuhi standart yang dapat mempermudah proses pembelajaran, meningkatkan efisiensi proses pembelajaran, mampu menjaga relevansi materi pelajaran dengan tujuan belajar, serta menjaga konsentrasi pembelajaran (Sanaky, 2009 hlm. 4).

PEMBAHASAN

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Adapun metode yang dipakai adalah survey, karena masalah yang akan diuji merupakan jaringan variabel hubungan kausal antar variabel, maka analisisnya menggunakan model persamaan struktural (SEM). Adapun data primer dalam penelitian ini adalah peserta didik, untuk melihat pengaruh variasi penggunaan media pembelajaran terhadap kompetensi inti berasal dari peserta didik dengan sekolah yang berbeda. Sekolah yang menjadi lokasi penelitian merupakan sekolah negeri yang menggunakan kurikulum 2013 di Kota Bandung. Sumber data primer yang menjadi prioritas adalah peserta didik kelas VIII dengan alasan memiliki keterampilan yang cukup dalam menelaah instrument yang hendak diberikan. Peneliti menggunakan skala Likert (Sugiyono, 2012, hlm. 105) dalam proses penyusunan angket dengan empat alternative jawaban : Selalu (SS), sering (S),

kadang-kadang (K), dan Tidak Pernah (TP). Setelah menentukan konstruk penelitian hasilnya dijabarkan sebagai berikut.

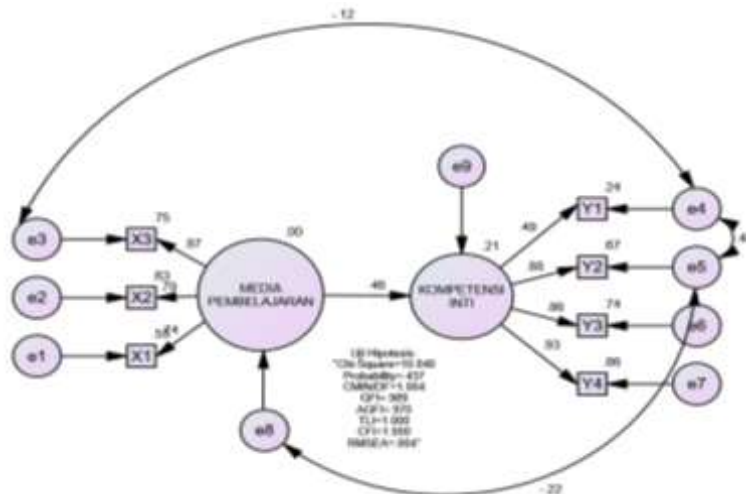
Gambaran umum hasil penelitian dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 1 Gambaran hasil penelitian

Gambar di atas menunjukkan bahwa media cetak sangat sering digunakan di dalam proses pembelajaran IPS, berbeda dengan media elektronik dan media realita yang masih kurang digunakan. Namun jika kita melihat capaian kompetensi, semuanya tercapai dengan sangat tinggi ini tentunya perlu analisis lebih lanjut terhadap validasi dari data yang telah didapatkan selama penelitian. Untuk mengetahui pengaruh yang ditimbulkan oleh media pembelajaran dan validitas data yang didapatkan analisis yang dilakukan kemudian menggunakan SEM.

Analisis pertama dilakukan terhadap bobot konstruk variabel X dan Y. Untuk mengetahui bagaimana kuatnya dimensi membentuk faktor latennya dapat dianalisis dengan melihat nilai loading faktor dari masing-masing indikator adalah $\lambda > 0.50$, $X1 = 0.728$, $X2 = 0.795$, $X3 = 0.876$. Skor *loading factor* secara keseluruhan berada di atas standar nilai 0.50 ini menandakan bahwa semua konstruk variabel memiliki pengaruh yang signifikan terhadap variabel latennya. Adapun untuk konstruk variabel Y, nilai *loading factor* dari masing-masing indikator adalah $\lambda > 0.50$, $Y1=0.565$, $Y2=0.851$, $Y3=0.863$, $Y4=0.899$. Sama seperti konstruk variabel X, konstruk variabel Y menunjukkan skor *loading factor* secara keseluruhan berada di atas standar nilai 0.50 ini menandakan bahwa semua konstruk variabel memiliki pengaruh yang signifikan terhadap variabel latennya. Adapun besar pengaruhnya jika dilihat secara persentase dijabarkan sebagai berikut: Besaran pengaruh X1 terhadap X yakni 72.8%, pengaruh X2 terhadap X sebesar 79.5%, besaran pengaruh X3 terhadap X yaitu 87.6%; dan besaran pengaruh Y1 terhadap Y yakni 56.5%, pengaruh Y2 terhadap Y sebesar 85.1%, besaran pengaruh Y3 terhadap Y yaitu 86.3%, dan Y4 terhadap Y sebesar 89.9%. Berdasarkan hasil perhitungan tersebut, maka dapat diketahui bahwa variabel media realita (X3) paling berpengaruh terhadap media pembelajaran sedangkan kompetensi keterampilan (Y4) paling mempengaruhi kompetensi inti. Seperti digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2 Diagram Model Struktural Tahap Akhir Berdasarkan gambar di atas, dapat dilihat bahwa nilai hasil uji model tahap akhir menunjukkan banyak perubahan yang menunjukkan nilai semakin fit (Sumber: AMOS 21)

Selanjutnya dijabarkan bahwa setiap konstruk variabel berpengaruh secara signifikan terhadap masing-masing variabel latennya, analisis selanjutnya adalah mengenai pengaruh variasi penggunaan media pembelajaran dengan kompetensi inti. Pembahasan ini dimulai dengan melihat nilai P yakni 0,001, angka ini berada dibawah 0,05 sehingga ada pengaruh yang signifikan antara media pembelajaran dengan kompetensi inti. Setelah diketahui bahwa antar variabel memiliki pengaruh yang signifikan, peneliti selanjutnya melihat seberapa besar pengaruh tersebut dengan menganalisis tabel *standardized regression weight*. Setelah menganalisis tabel tersebut dapat diketahui bahwa media pembelajaran mempunyai pengaruh positif dengan kompetensi inti sebesar 0,456. Jika dilihat secara persentase estimasi skor tersebut harus dikuadratkan terlebih dahulu kemudian dikali 100, hasilnya adalah 20.8%. sebagaimana tabel di bawah ini:

Tabel 2 Output Estimate Regression Weight

		Estimate	S.E.	C.R.	P
KOMPETENSI INTI ←	MEDIA PEMBELAJARAN	.202	.038	5.379	***

Sumber: AMOS 21

Hasil dari uji statistik ini sejalan dengan pendapat (Sumaatmadja, 1984; Onyeozu, 1997; dan Komalasari, 2011) yang menyebutkan bahwa pembelajaran tidak mungkin berjalan dengan baik apabila komunikasi yang baik antara guru dengan peserta didik, adapun sarana dalam membantu proses komunikasi tersebut adalah dengan media pembelajaran, sehingga media pembelajaran memiliki peranan penting terhadap ketercapaian tujuan belajar. Pendapat lain dari Kemp dan Dayton dalam depdiknas (2003); Hamalik (2001); serta Rivai (2002) yang menyatakan bahwa media pembelajaran dapat mengurangi *noise and barrier* dalam proses transfer informasi dari guru kepada peserta didik, meningkatkan motivasi belajar, mengatasi keterbatasan indera, memperlancar proses interaksi peserta didik baik dengan guru, lingkungan dan masyarakat sehingga dapat mewujudkan proses pembelajaran lebih bermakna yang diperoleh secara tepat dan akurat, efektif dan efisien sesuai dengan tujuan. Dari deskripsi tersebut semakin memperkuat argumentasi bahwa memang media pembelajaran memiliki pengaruh yang signifikan

terhadap ketercapaian kompetensi inti, dan mengidentifikasi peranan penting media dalam proses belajar mengajar.

Pengaruh dari media pembelajaran ini tentunya harus dimanfaatkan oleh guru untuk mencapai tujuan pembelajaran. Tentu agar pengaruh tersebut dapat lebih dimanfaatkan, penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar haruslah multi-media dalam arti penggunaan media pembelajaran ini tidak monoton itu-itu saja, karena penggunaan media pembelajaran yang efektif harus digunakan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Argumentasi tersebut sejalan dengan pemikiran (Sumaatmadja, 1984; Caspi and Paul Gorsky, 2005; Towhidi, 2010; dan Sagala, 2013) menjelaskan bahwa media pembelajaran harus digunakan berdasarkan tujuan pembelajaran dan kebutuhan peserta didik sehingga perlu perencanaan yang matang dan tidak mungkin menggunakan satu media yang sama tetapi harus multi-media.

Implementasi kurikulum 2013 menuntut penggunaan media pembelajaran yang tepat, efektif dan efisien untuk mendukung tujuan dari pembelajaran. Media pembelajaran yang dipergunakan pun harus mempertimbangkan aspek yang ada pada implementasi kurikulum 2013 seperti kesesuaian dengan filsafat kurikulum agar perjalanan dalam mencapai tujuan belajar mampu sejalan dengan harapan dan landasan dibuatnya kurikulum 2013. Secara lebih spesifik penggunaan media pembelajaran harus mampu memfasilitasi peserta didik agar bisa mengolah informasi yang bersifat visioner, antisipatif, prepatoris, dan berorientasi pada masa depan; menyediakan ruang terbuka bagi peserta didik untuk mengkaji masalah-masalah sosial dan isu-isu kontroversi dari tangan pertama; dan memfasilitasi peserta didik membangun pengetahuan, sikap, dan kesadaran peserta didik bahwa masalah-masalah sosial dan isu-isu kontroversi dalam realitas kehidupan masyarakat merupakan ethical space bagi mereka untuk meningkatkan kualitas dirinya sebagai warga negara yang demokratis, aktif-partisipatif dalam konteks lokal, nasional, dan dunia (Farisi, M.I, 2013, hlm. 148). Pemaparan di atas lagi-lagi telah dibuktikan dengan kajian yang telah dilakukan peneliti, bahwa memang media pembelajaran mampu menjadi konduktor dalam proses rekonstruksi pengetahuan peserta didik.

Hasil analisis ini pun memberi gambaran terhadap kaitan antara variasi media pembelajaran dengan pembelajaran IPS, bahwa variasi media pembelajaran memudahkan peserta didik dalam rangka mencerna konsep pembelajaran yang diselingi banyak variasi agar terhindar dari kejenuhan dalam proses pembelajaran IPS. Pembelajaran dengan multi-media merupakan istilah yang dilakukan dalam penggunaan banyak media dalam proses belajar pembelajaran, namun tidak dilakukan dengan serentak, tetap disesuaikan dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran. Senada dengan pandangan Sumaatmadja yang menyatakan bahwa pendekatan multi-media yang disesuaikan dengan tujuan dan situasi pembelajaran sangat dianjurkan dalam proses pembelajaran IPS (Sumaatmadja, 1984 hlm. 117). Pada akhirnya kita mendapat pencerahan bahwa variasi dalam penggunaan media pembelajaran memudahkan para guru dan peserta didik dalam rangka mentransfer ilmu dan mencerna ilmu pengetahuan serta keterampilan, dan membantu peserta didik dalam mencapai kompetensi inti pembelajaran pembelajaran IPS secara khusus.

KESIMPULAN

Hasil analisis yang telah dilakukan penulis menggambarkan bahwa variasi penggunaan media pembelajaran sangat membantu guru dalam mencapai tujuan belajar, variasi penggunaan media pembelajaran didasarkan pada tiga jenis media, yakni media cetak, elektronik dan realita. Pada penelitian ini media cetak merupakan media yang paling banyak di gunakan guru dalam proses pembelajaran, berbeda halnya dengan media eletronik dan realita yang kadang-kadang di dimanfaatkan padahal jika ditilik kembali pengaruh media elektronik dan realita justru lebih besar dibandingkan dengan media cetak. Artinya bahwa semakin tepat pemilihan variasi jenis media cetak, maka tujuan pembelajaran IPS akan semakin tercapai, begitupun dengan media elektronik dan realita, media elektronik dan realita yang dipergunakan sesuai dengan kebutuhan peserta didik akan berdampak pada tercapainya kompetensi inti pembelajaran IPS.

Hasil penelitian ini menjadi dasar argumen bahwa pembelajaran tidak mungkin berjalan dengan baik apabila komunikasi yang baik antara guru dengan peserta didik tidak terwujud, adapun sarana dalam membantu proses komunikasi tersebut adalah dengan variasi penggunaan media pembelajaran, sehingga variasi penggunaan media pembelajaran memiliki peranan penting dalam usaha mencapai tujuan belajar. Media pembelajaran pun dapat mengurangi *noise and barrier* dalam proses transfer informasi dan *knowledge* dari guru kepada peserta didik, meningkatkan motivasi belajar, mengatasi keterbatasan indera, memperlancar proses interaksi peserta didik baik dengan guru, lingkungan dan masyarakat sehingga dapat mewujudkan proses pembelajaran lebih bermakna yang diperoleh secara tepat dan akurat, efektif dan efisien sesuai dengan tujuan.

SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan di atas, maka rekomendasi yang dapat diberikan berkaitan dengan usaha untuk mencapai kompetensi inti pembelajaran IPS adalah sebagai berikut:

1. Bagi Guru
 - a. Guru hendaknya meningkatkan kinerja dan kompetensi khususnya dalam memilih dan memilih media pembelajaran yang tepat dalam proses pembelajaran.
 - b. Guru menyampaikan pembelajaran dengan media pembelajaran yang variatif.
 - c. Guru sebaiknya memahami cara mempergunakan media pembelajaran baik cetak, elektronik, maupun realita.
2. Bagi Peneliti Selanjutnya
 - a. Peneliti selanjutnya hendaknya melakukan penelitian dengan rentang waktu yang lebih lama agar dapat diperoleh hasil penelitian yang lebih baik dan akurat.
 - b. Peneliti selanjutnya dapat menambah variabel lain yang dapat mempengaruhi ketercapaian kompetensi inti pembelajaran IPS.
 - c. Peneliti selanjutnya dapat melakukan penelitian serupa dengan pembeagian sampel klaster sehingga dapat dibedakan atau dibandingkan pengaruhnya.
 - d. Mengembangkan instrumen yang lebih baik dan menggunakan sampel yang lebih besar.

- e. Peneliti selanjutnya dapat pula melihat kontribusi dari variasi penggunaan media pembelajaran terhadap kompetensi pembelajaran IPS dengan pendekatan penelitian yang berbeda, contohnya menggunakan pendekatan kualitatif, sehingga terjadi sinergi dari hasil pengolahan data statistik dan data kualitatif.
- f. Peneliti selanjutnya melibatkan guru dan stekholder sekolah lainnya untuk mengkaji variasi penggunaan media pembelajaran.
- g. Peneliti selanjutnya dapat pula membuat PTK yang didasarkan dari besarnya pengaruh media pembelajaran terhadap ketercapaian pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

SUMBER BUKU

- Banks, J.A. (1990). *Teaching Strategies for the Social Studies: Inquiry, Valuing, and Decision-Making*. New York: Longman
- Woolever, and Scott. (1987). *Active Learning in Social Studies*. Boston: Scott, Foresman and Company
- Komalasari, K. (2011). *Media Pembelajaran IPS*. Prodi. PIPS UPI
- Bahri Djamarah, Syaiful dan Zain Aswan. (2010). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Hamalik, O. (2001). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Sagala, S. (2013). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta
- Sanaky, H. (2009). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Safiri Insania Press
- Sudjana, N., dan Ahmad Rivai. (2002). *Media Pengajaran*. Bandung: CV Sinar
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sumaatmaja, N. (1984). *Metodologi Pengajaran Ilmu Pengetahuan Sosial*. Bandung: Alumni

SUMBER JURNAL

- Ali, M. (2009). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Kuliah Medan Elektromagnetik. *Jurnal Edukasi@Elektro*, 5 (1), hlm. 11-18.
- Caspi, A and Paul Gorsky. (2005). Instructional Media Choice: Factors Affecting the Preferences of Distance Education Coordinators. *Journal of Educational Multimedia and Hypermedia*, 14 (2), pp.169-198.
- Farisi, Mohammad I. (2013). Kurikulum Rekonstruksionis Dan Implikasinya Terhadap Ilmu Pengetahuan Sosial: Analisis Dokumen Kurikulum 2013. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 16 (2), pp. 103-212.
- Istifarini, Retno., dkk. (2012). Pembelajaran Materi Virus Menggunakan Media Kartu Bergambar Di Sma Negeri 2 Wonosobo. *Unnes Journal of Biology Education*, 1 (2), hlm, 122-128.
- Kurniawati, Nurul dan Luqman Hakim. (2013). Analisis Tentang Penggunaan Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran Ekonomi Materi Akuntansi Kelas XI IPS Di SMA Negeri 22 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK)*, 1 (3), hlm. 1-14.
- Onyeozu, A. M. (1997). Literacy Materials Development and Production in Adult Education. *Journal of Technical and Science Education*, 1 (2), hlm. 51-57.

Sumarsih. (2009). Implementasi Teori Pembelajaran Konstruktivistik dalam Pembelajaran Mata Kuliah Dasar-dasar Bisnis. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 8(1), hlm. 54-62.

Towhidi, Afsaneh.(2010). Distance Education Technologies and Media Utilization in Higher Education. *International Journal of Instructional Technology and Distance Learning*, 7 (8), hlm. 3-30.

SUMBER LAIN

Depdiknas. (2003). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Depdiknas.

Kemendikbud. (2012a). *Dokumen Kurikulum 2013*. Jakarta: Puskur-Kemendikbud.

Kemendikbud. (2013a). *Kurikulum 2013: Kompetensi Dasar Sekolah Dasar SD/Madrasah Ibtidaiyah/MI*. Jakarta: Puskur-Kemendikbud.