



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN IPS
BERBASIS AUDIOVISUAL**

Oleh:

SUPARDI, M.PD.	197303152003121001
ANIK WIDIASTUTI, M.PD.	198411182008122004
DRS. SALIMAN, M.PD.	196608031993031001
DIDIK PRASETYO	10416241040
REZA ARMIN ABDILLAH	09416244020

**JURUSAN PENDIDIKAN IPS
FAKULTAS FAKULTAS ILMU SOSIAL
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2013**

**Penelitian Ini Dibiayai Dengan Dana DIPA Fakultas Ilmu Sosial
Universitas Negeri Yogyakarta SK Dekan FIS UNY No: 95 Tahun 2013,
Tanggal 29 April 2013 Surat Perjanjian Pelaksanaan Kegiatan Penelitian
Nomor: 966/UN34.14/PL/2013 Tanggal 1 Mei 2013**

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pesatnya perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) mempengaruhi berbagai segi kehidupan manusia, salah satunya dalam bidang pendidikan. Dunia pendidikan saat ini semakin berkembang, berbagai macam pembaharuan dilakukan agar dapat meningkatkan kualitas dan kuantitas pendidikan. Untuk meningkatkan kualitas pendidikan diperlukan berbagai terobosan, baik dalam pengembangan kurikulum, inovasi pembelajaran, dan pemenuhan sarana prasarana pendidikan. Guru dituntut untuk membuat pembelajaran menjadi lebih inovatif yang mendorong siswa dapat belajar secara optimal baik didalam belajar mandiri maupun didalam pembelajaran dikelas.

Ketercapaian tujuan pembelajaran dipengaruhi oleh berbagai aspek, antara lain aspek guru, siswa, ketersediaan sarana-prasarana, penggunaan sumber belajar yang variatif, penerapan metode pembelajaran yang tidak monoton, serta penggunaan media yang menarik. Kemajuan jaman yang diiringi oleh kecanggihan teknologi mendukung penggunaan media yang bervariasi dalam pembelajaran. Permasalahan yang sering muncul dalam pembelajaran adalah adanya keterbatasan ketrampilan guru untuk menggunakan media, keterbatasan sarana prasarana yang tersedia di sekolah, dan juga keterbatasan ketersediaan media pembelajaran itu sendiri.

Pembelajaran pada dasarnya adalah proses komunikasi yang dilakukan untuk penyampaian informasi dari guru kepada siswa, oleh karena itu media pembelajaran menempati posisi penting sebagai salah satu sistem pembelajaran, termasuk dalam pembelajaran IPS.

IPS sebagai salah satu mata pelajaran yang membahas dinamika permasalahan sosial memerlukan dukungan media yang dapat mengungkap aspek-aspek tersebut. Pembelajaran yang didukung media yang menarik dapat meningkatkan ketertarikan siswa dan dapat memperlancar ketercapaian tujuan pembelajaran IPS di SMP. Sayangnya, guru-guru IPS SMP masih banyak yang tidak menggunakan variasi media dalam mengajar, yang penting menyampaikan materi. Media yang paling sering dipakai oleh guru adalah LKS. Padahal pembahasan materi IPS yang banyak konsep-konsepnya dan bersifat abstrak membutuhkan visualisasi untuk mempermudah siswa memahami materi yang disampaikan guru. Salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk mempermudah penyampaian materi adalah penggunaan media pembelajaran yang tepat. Media pembelajaran secara umum adalah alat bantu proses belajar mengajar. Menurut Haryanto (2012: 1) media merupakan segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan pebelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar.

Proses pembelajaran saat ini banyak mengalami perubahan dari metode ceramah dengan media papan tulis dan buku menjadi lebih interaktif

dengan media pembelajaran yang beragam. Pemanfaatan media pendidikan diharapkan mampu mencapai tujuan pendidikan dan peningkatan kualitas pembelajaran. Ada beberapa jenis media pembelajaran yang biasa digunakan dalam proses pembelajaran.

Penggunaan media diharapkan dapat menarik perhatian siswa sehingga siswa memusatkan pikirannya dan terdorong untuk terlibat dalam kegiatan pembelajaran IPS di kelas. Cakupan materi IPS yang sangat luas membuat guru mengejar ketuntasan penyampaian materi, yang dampaknya pembelajaran IPS di SMP hanya sekedar transfer ilmu dari guru kepada siswa tanpa memperhatikan kebermaknaan pembelajaran tersebut bagi diri siswa dan kehidupannya. Akhirnya materi yang diterima tidak bertahan lama dalam ingatan siswa.

Banyak guru yang mengalami kesulitan untuk menuntaskan penyampaian materi, padahal sebenarnya materi dapat divisualisasi menggunakan suatu media. Terdapat berbagai jenis media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru, Menurut Rudy Brets (Muwardi, 2012: 1), ada 7 (tujuh) klasifikasi media, yaitu :

1. Media audio visual gerak, seperti : Film bersuara, film pada televisi, Televisi dan animasi.
2. Media audio visual diam, seperti: slide.
3. Audio semi gerak, seperti: tulisan bergerak bersuara.
4. Media visual bergerak, seperti: film bisu.

5. Media visual diam, seperti: slide bisu, halaman cetak, foto.
6. Media audio, seperti: radio, telephon, pita audio.
7. Media cetak, seperti: buku, modul.

Terdapat berbagai jenis media seperti yang telah diungkapkan di atas, akan tetapi media pembelajaran IPS yang tersedia jumlahnya sangat terbatas. Oleh karena itu dibutuhkan pengembangan media pembelajaran IPS. Pengembangan media pembelajaran yang akan dilakukan berupa media pembelajaran IPS berbasis audiovisual.

B. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka peneliti mengajukan perumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana cara mengembangkan media pembelajaran IPS berbasis audiovisual?
2. Bagaimana kelayakan produk media pembelajaran IPS berbasis audiovisual?

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui:

1. Cara mengembangkan media pembelajaran IPS berbasis audiovisual?
2. Kelayakan produk media pembelajaran IPS berbasis audiovisual?

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Memberi sumbangan yang berarti bagi pengayaan kajian mata kuliah media pembelajaran IPS.
2. Memberi kontribusi nyata bagi pembelajaran IPS kaitannya dengan media pembelajaran IPS berbasis audiovisual.
3. Menambah hasil penelitian pengembangan dalam pembelajaran IPS berupa media pembelajaran IPS.
4. Sebagai bahan masukan teoritis bagi peneliti yang akan datang agar dapat dikembangkan penelitian yang lebih mendalam mengenai pengembangan media pembelajaran IPS.
5. Memberikan kontribusi bagi guru IPS SMP tentang pengoptimalan penggunaan media pembelajaran IPS sebagai alternatif media pembelajaran.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Deskripsi Teori

1. Media Pembelajaran

Rumampuk (1988: 3) menyebutkan bahwa media merupakan kata jamak dari kata medium yang berasal dari bahasa Latin medium yang berarti antara. Media merupakan perantara bagi pengirim (*sender*) dan penerima (*receiver*) dalam melakukan pertukaran informasi (Mery Maswarita, 2009: 1). Menurut Briggs (Hariyanto, 2012: 1) media pembelajaran adalah sarana fisik untuk menyampaikan isi/materi pembelajaran seperti: buku, film, video dan sebagainya. Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran IPS adalah perantara dalam menyampaikan pembelajaran IPS yang dapat berupa buku, film, video dan sebagainya.

Anderson (Mawardi, 2012: 1) mengelompokkan media menjadi 10 golongan sebagai berikut:

No	Golongan Media	Contoh dalam Pembelajaran
I	Audio	Kaset audio, siaran radio, CD, telepon
II	Cetak	Buku pelajaran, modul, brosur, leaflet, gambar
III	Audio-cetak	Kaset audio yang dilengkapi bahan tertulis
IV	Proyeksi visual diam	Overhead transparansi (OHT), Film bingkai (slide)

V	Proyeksi Audio visual diam	Film bingkai (slide) bersuara
VI	Visual gerak	Film bisu
VII	Audio Visual gerak,	film gerak bersuara, video/VCD, televisi
VIII	Obyek fisik	Benda nyata, model, specimen
IX	Manusia dan lingkungan	Guru, Pustakawan, Laboran
X	Komputer	CAI (Computer Assisted Instructional=Pembelajaran berbantuan komputer), CMI (Computer Managed Instructional).

Ada beberapa tujuan menggunakan media pembelajaran menurut Hariyanto (2012: 2), di antaranya yaitu:

- a. mempermudah proses belajar-mengajar
- b. meningkatkan efisiensi belajar-mengajar
- c. menjaga relevansi dengan tujuan belajar
- d. membantu konsentrasi mahasiswa
- e. merangsang siswa untuk belajar

Berdasarkan pendapat di atas, tujuan penggunaan media pembelajaran adalah mempermudah proses belajar mengajar yang efisien agar tercapai tujuan pembelajaran dengan merangsang konsentrasi siswa untuk belajar. Pembelajaran yang efisien diharapkan dapat mempermudah ketercapaian tujuan pembelajaran IPS yang dilaksanakan oleh guru di sekolah.

Gerlach & Ely (Rumampuk, 1988: 15) menyebutkan peranan penting media antara lain:

- a. perincian perumusan tujuan instruksional yang jelas
- b. pemilihan bagan pelajaran
- c. penentuan *entering behavior* siswa/kemampuan yang telah dimiliki siswa sebelum pelaksanaan pembelajaran
- d. menentukan strategi pembelajaran
- e. pengorganisasian siswa
- f. menentukan alokasi waktu pembelajaran
- g. menentukan ruangan belajar
- h. menentukan atau memilih media dan sumber belajar
- i. evaluasi terhadap penampilan guru dan siswa
- j. penilaian terhadap penampilan guru dan siswa

Menurut Tim Pengembangan MKDP Kurikulum dan Pembelajaran (2009: 150), media audio – visual adalah media dengan kombinasi audio dan visual, atau biasa disebut media pandang – dengar. Dengan menggunakan media ini, penyajian bahan ajar kepada para siswa akan semakin lengkap dan optimal. Selain itu dengan media ini, dalam batas – batas tertentu dapat menggantikan peran tugas guru. Dalam hal ini, guru tidak selalu berperan sebagai penyaji materi (*teacher*) tetapi karena penyajian materi bisa digantikan oleh media, maka peran guru bisa beralih menjadi fasilitator belajar, yaitu memberikan kemudahan bagi para siswa untuk belajar.

2. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Mata pelajaran IPS merupakan mata pelajaran integrasi dari mata pelajaran Sejarah, Geografi, dan Ekonomi serta mata pelajaran ilmu sosial lainnya (Sapriya, 2009: 7). Kaitannya dengan istilah Pendidikan IPS, menurut Muhammad Numan Somantri (2001: 74):

Pendidikan IPS di Indonesia adalah penyederhanaan disiplin ilmu-ilmu sosial dan *segala* sesuatu yang sifatnya sosial yang diorganisasikan secara ilmiah dan psikologis dengan Pancasila dan UUD 1945 sebagai nilai sentralnya untuk mencapai tujuan pendidikan (nasional) khususnya dan pembangunan *nasional* umumnya.

Pendapat tersebut sejalan dengan apa yang dikemukakan oleh *National Council for Social Studies* (NCSS) bahwa:

Social studies is integrated study of the social sciences and humanities to promote civic competence. Within the school program, social studies provides coordinated, systematic study drawing upon such disciplines as anthropology, archaeology, economics, geography, history, law, philosophy, political science, psychology, religion, and sociology, as well as appropriate content from the humanities, mathematics, and natural sciences. The primary purpose of social studies is to help young people develop the ability to make informed and reasoned decisions for the public good as citizen of a culturally diverse, democratic society in an interdependent world (Savage & Armstrong, 1996: 9).

Berdasarkan pengertian tersebut dapat diketahui bahwa ciri khas pelajaran IPS adalah adanya integrasi atau perpaduan berbagai mata pelajaran (antropologi, arkeologi, ekonomi, geografi, sejarah, hukum, filsafat, ilmu politik, psikologi, agama, dan sosiologi, humaniora, matematika, ilmu alam). Tujuan utama IPS adalah untuk membantu generasi muda mengembangkan kemampuan dalam membuat keputusan

yang berinformasi dan beralasan untuk kebaikan umum sebagai warga negara dalam suatu perbedaan kultural, masyarakat demokratis dalam dunia yang saling tergantung.

Pendidikan IPS menurut Sekar Purbarini Kawuryan (2008: 23)

adalah:

Pendidikan IPS sebagai mata pelajaran di tingkat sekolah dasar pada hakikatnya juga merupakan suatu integrasi utuh dari disiplin ilmu-ilmu sosial dan disiplin ilmu lain yang relevan untuk merealisasikan tujuan pendidikan di tingkat persekolahan itu.

Pendidikan IPS dalam kepustakaan asing disebut dengan berbagai istilah seperti *Social Studies*, *Social Education*, *Citizenship Education*, dan *Social Science Education*. Batasan Pendidikan IPS di Indonesia adalah program pendidikan yang memilih bahan pendidikan dari disiplin ilmu-ilmu sosial dan humanitis yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan psikologis untuk tujuan pendidikan (Muhammad Numan Somantri, 2001: 79). Pendidikan IPS di Indonesia bersumber dari pengorganisasian ilmu-ilmu sosial dan humanities.

Pendidikan IPS untuk tingkat sekolah bisa diartikan sebagai: (1) Pendidikan IPS yang menekankan pada tumbuhnya nilai-nilai kewarganegaraan, moral ideologi negara dan agama; (2) Pendidikan IPS yang menekankan pada isi dan metode berpikir ilmuan sosial; (3) pendidikan IPS yang menekankan pada *reflective inquiry*; dan (4) Pendidikan IPS yang mengambil kebaikan-kebaikan dari butir 1, 2, 3, di atas” (Muhammad Numan Somantri, 2001: 44).

Groos (Sekar Purbarini Kawuryan, 2008: 24) bahwa tujuan utama pembelajaran IPS adalah untuk melatih siswa bertanggung jawab sebagai warga negara yang baik. Hal ini sejalan dengan yang dikemukakan oleh Sapriya (2009: 12) bahwa tujuan pendidikan IPS di tingkat sekolah adalah untuk:

“mempersiapkan para peserta didik sebagai warga negara yang menguasai pengetahuan (*knowledge*), ketrampilan (*skills*), sikap dan nilai (*attitudes and values*) yang dapat digunakan untuk memecahkan masalah pribadi atau masalah sosial serta kemampuan mengambil keputusan dan berpartisipasi dalam berbagai kegiatan kemasyarakatan agar menjadi warga negara yang baik”.

Pendidikan IPS mempunyai tujuan untuk membentuk warga negara yang baik yang memiliki pengetahuan, ketrampilan, sikap dan nilai. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial seperti: sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya. IPS dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial yang mewujudkan satu pendekatan interdisipliner dari aspek dan cabang-cabang ilmu-ilmu sosial (sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya). IPS atau studi sosial merupakan bagian dari kurikulum sekolah yang diturunkan dari isi materi cabang-cabang ilmu-ilmu sosial: sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, antropologi, filsafat, dan psikologi sosial.

Program pendidikan IPS merupakan program yang mencakup empat dimensi meliputi dimensi pengetahuan, dimensi ketrampilan,

dimensi nilai dan sikap serta dimensi tindakan (Sapriya, 2009: 48). Dimensi yang berbeda-beda hendaknya dapat tercakup di dalam kegiatan pembelajaran dan saling melengkapi demi tercapainya tujuan pembelajaran IPS.

Mata pelajaran IPS merupakan mata pelajaran yang sangat penting karena berkaitan langsung dengan pembentukan warga negara yang baik. Kriteria warga negara yang baik yang dimaksud di sini adalah warga negara yang memiliki kemampuan sikap dan ketrampilan yang berguna bagi dirinya dalam hidup sehari-hari dan warga yang bangga sebagai warga negara Indonesia. Mewujudkan fungsi dan tujuan pembelajaran IPS bukanlah pekerjaan mudah. Kegiatan ini merupakan suatu proses panjang yang berkelanjutan dari berbagai dimensi yang terpola dalam suatu sistem yang terpadu dan perlu mendapat perhatian yang intensif.

Dalam UU No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, dijelaskan bahwa IPS merupakan bahan kajian yang wajib dimuat dalam kurikulum pendidikan dasar dan menengah yang antara lain mencakup ilmu bumi, sejarah, ekonomi, kesehatan dan lain sebagainya yang dimaksudkan untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis peserta didik terhadap kondisi sosial masyarakat (penjelasan pasal 37). Ilmu Pengetahuan Sosial sebagai bahan kajian merupakan *subject matter* yang dapat dikemas menjadi satu

atau beberapa mata pelajaran atau diintegrasikan dengan bahan kajian lain sesuai dengan kebutuhan pendidikan.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa IPS merupakan studi terintegrasi dari ilmu-ilmu sosial dan humaniora untuk membentuk warganegara yang baik, mampu memahami dan menganalisis kondisi dan masalah sosial serta ikut memecahkan masalah sosial kemasyarakatan tersebut. Mata pelajaran IPS di sekolah merupakan sebuah studi yang terkoordinasi, sistematis yang dikembangkan atas dasar disiplin-disiplin ilmu yaitu antropologi, arkeologi, ekonomi, geografi, sejarah, hukum, filsafat, politik, psikologi, agama, dan sosiologi, dan juga konsep-konsep yang dibutuhkan dari humaniora, matematika, dan ilmu-ilmu alam. Dalam buku panduan ini, sesuai dengan Permendiknas No 22 tahun 2006, mata pelajaran IPS di SMP meliputi bahan kajian sejarah, geografi, ekonomi, dan sosiologi.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah: Penelitian yang dilakukan oleh Sofyan, dkk (2011) dengan judul “Pengembangan Media Audiovisual dalam Pembelajaran Menulis Kreatif Puisi”. Hasil penelitian ini menyatakan bahwa media audiovisual baik untuk membantu proses menulis kreatif. Persamaan dengan penelitian yang akan dilakukan adalah sama sama mengembangkan media audiovisual akan tetapi perbedaannya terletak pada

mata pelajarannya. Penelitian Sofyan dkk pada pembelajaran menulis puisi sedangkan penelitian ini akan dilakukan pada pembelajaran IPS SMP.

C. Kerangka Pikir

Pembelajaran IPS masih berjalan konvensional. Guru hanya sekedar menyampaikan materi tanpa menggunakan variasi metode dan media yang mendukung kegiatan pembelajaran. Terdapat beberapa komponen atau unsur yang perlu diperhatikan dalam pembelajaran, antara lain penggunaan media pembelajaran yang menarik. Kenyataan yang terjadi adalah banyak guru yang mengabaikan unsur tersebut.

Pembelajaran IPS yang memuat banyak disiplin ilmu seperti ekonomi, geografi, sejarah, dan sosiologi. Berbagai disiplin ilmu tersebut juga memuat banyak konsep atau teori dari yang konkret sampai yang abstrak. Untuk mempermudah pemahaman kepada siswa, diperlukan media sebagai alat bantu penyampaian materi yang abstrak dalam pembelajaran IPS. Media yang menarik dapat menggugah keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

Terdapat berbagai jenis media pembelajaran, antara lain media audio, media visual dan media audiovisual. Media pembelajaran IPS dapat berupa modul, film, video, rekaman suara yang dapat digunakan dalam menyampaikan materi di kelas. Akan tetapi media pembelajaran IPS yang tersedia tidaklah banyak. Padahal banyak sekolah yang memiliki sarana prasarana pendukung seperti komputer, proyektor, lab multimedia (Lab TIK).

Ketersediaan sarana pendukung belum dimanfaatkan secara optimal dalam pembelajaran IPS dikarenakan keterbatasan ketrampilan guru untuk menggunakan dan membuat media pembelajaran sendiri. Oleh karena itu diperlukan pengembangan media pembelajaran IPS berbasis audiovisual yang dapat digunakan dalam pembelajaran IPS. Media audiovisual ditujukan sebagai alat bantu visualisasi materi pembelajaran IPS.

Pengembangan media pembelajaran IPS berbasis audiovisual ini dilakukan melalui tahap perencanaan, pengembangan, validasi, uji kelayakan, dan revisi produk. Media yang disusun dilakukan validasi dari ahli materi, ahli media dan praktisi pembelajaran IPS untuk mengetahui tingkat kelayakan media yang disusun. Diagram kerangka pikir pengembangan media pembelajaran IPS berbasis audiovisual dapat dilihat pada gambar berikut:

Gambar 1. Diagram kerangka pikir pengembangan media pembelajaran
IPS berbasis audiovisual

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Bidang Penelitian

Bidang masalah yang dikaji adalah masalah pengembangan bahan ajar IPS terpadu yang berhubungan dengan mata kuliah pengembangan media pembelajaran IPS.

B. Bentuk/Strategi Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau dikenal dengan istilah R&D (*Research and Development*), yang bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar IPS terpadu yang berorientasi pada produk. Bahan ajar yang akan dikembangkan diharapkan dapat mempermudah pembelajaran IPS terpadu.

C. Sumber Data

Data yang akan dikumpulkan dan dikaji dalam penelitian ini adalah data kualitatif. Adapun sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah pernyataan-pernyataan responden yang diperoleh menggunakan pedoman wawancara, dan juga hasil observasi. Selain itu dilengkapi pula dengan data kuantitatif yang berupa hasil angket.

D. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data menggunakan teknik kuesioner/angket. Instrumen untuk pengumpulan data penelitian dapat dilihat dalam lampiran.

E. Validitas Data

Instrumen yang dipakai dalam penelitian ini dibuat sendiri oleh peneliti mengenai tanggapan siswa terhadap media yang telah dibuat. Instrumen yang dibuat divalidasi oleh ahli yang biasa disebut dengan *expert judgement* sehingga diperoleh alat pengumpulan data yang valid dan reliabel.

F. Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh melalui kegiatan uji coba diklasifikasi menjadi dua yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif yang berupa kritik dan saran yang dikemukakan ahli media, ahli materi dan siswa dihimpun dan disarikan untuk memperoleh produk bahan ajar IPS terpadu.

Data yang diperoleh dari angket yang berupa data kuantitatif diolah dengan teknik analisis data kuantitatif. Pengolahan data kuantitatif dalam penelitian ini menggunakan statistik deskriptif.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Pengembangan Produk

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media audio visual dengan tema “Antara Borobudur dan Prambanan” yang di dalamnya merupakan materi keterpaduan dalam pembelajaran IPS. Pengumpulan informasi melalui studi pustaka dan studi lapangan diantaranya tentang tingkat ketertarikan siswa terhadap media audio visual dalam pembelajaran, kondisi pembelajaran di sekolah, keadaan sekolah, potensi yang dimiliki sekolah, dan sebagainya. Pada tahap ini juga dilakukan analisis kurikulum yaitu dengan mengidentifikasi kompetensi dasar yang terdapat dalam Standar Isi IPS SMP pada kurikulum 2006.

Hasil analisis kurikulum adalah pemetaan materi yang akan dikembangkan dalam media audio visual sebagai berikut.

Peta Materi Dari Borobudur Dan Prambanan

Konsep IPS	KD	Materi
Geografi	1.1 Mendeskripsikan keragaman bentuk muka bumi, proses pembentukan, dan dampaknya terhadap kehidupan	<ul style="list-style-type: none">• Letak Candi Borobudur dan Prambanan• Proses pembentukan Permukaan Bumi (gunung api, sungai, laut, dampaknya terhadap kondisi tanah di sekitar gunung Merapi Merbabu dan sekitarnya)
Sejarah	5.1 Mendeskripsikan	<ul style="list-style-type: none">• Borobudur dan Prambanan sebagai bukti

	perkembangan masyarakat, kebudayaan dan pemerintahan pada masa Hindu-Budha, serta peninggalan-peninggalannya	<p>kerajaan Mataram</p> <ul style="list-style-type: none"> • Borobudur dan Prambanan sebagai peninggalan Hindu Buddha • Sejarah pembangunan Candi Borobudur dan Prambanan • Candi-candi di sekitar Borobudur dan Prambanan • Perbedaan Candi Hindu dan Buddha • Makna Borobudur dan Prambanan
Sosiologi	<p>2.3 Mengidentifikasi bentuk-bentuk interaksi sosial</p> <p>2.4 Menguraikan proses interaksi sosial</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Interaksi sosial di lingkungan Candi Borobudur dan prambanan • Dampak interaksi sosial di lingkungan Candi Borobudur dan prambanan
Ekonomi	6.4 Mengungkapkan gagasan kreatif dalam tindakan ekonomi untuk mencapai kemandirian dan kesejahteraan	<ul style="list-style-type: none"> • Gagasan kreatif dalam kegiatan ekonomi • Bentuk-bentuk gagasan kreatif dalam kegiatan ekonomi

Untuk memudahkan proses pengembangan aplikasi media audio visual pada tahap pengembangan produk, maka pada tahap perencanaan pengembangan ini dibuat diagram alir (flowchart) dan storyboard. Dalam pengembangan produk, dilakukan beberapa tahap diantaranya :

1. Pembuatan pemetaan materi yang akan dikembangkan

Pemetaan materi dilakukan untuk mengidentifikasi materi yang dapat dipadukan dalam tema “Antara Borobudur dan Prambanan”. Kegiatan ini dilakukan dengan mengidentifikasi standar kompetensi dan kompetensi dasar mata pelajaran IPS yang berkaitan dengan tema. Setelah melakukan identifikasi materi, kemudian membuat jejaring tema dengan tujuan memperoleh pilihan materi yang akan dikembangkan di dalam media.

Selanjutnya menyusun materi yang sistematis dan siap dikemas dalam sebuah cerita.

2. Menyusun sinopsis

Untuk memudahkan penyusunan cerita, langkah yang dilakukan pada tahap awal adalah penyusunan sinopsis. Kegiatan ini dilakukan untuk menjadi panduan utama dalam langkah berikutnya. Sinopsis berisi cerita singkat di dalam film yang akan dikerjakan.

3. Menyusun cerita

Langkah berikutnya adalah menyusun cerita lengkap yang berisi materi utama di dalam film. Penyusunan cerita didasarkan pada jejaring tema yang telah dilakukan pada langkah pertama.

4. Menyusun story board

Setelah cerita selesai disusun, lalu dilanjutkan dengan pembuatan story board. Story board yang disusun merupakan kegiatan setiap adegan yang akan diambil dalam pembuatan film. Dalam story board sudah disusun gambar apa yang akan diambil, bagaimana tayangan yang akan diinginkan, dan isi suara apa yang akan dimasukkan. Penyusunan storu board dibagi dalam beberapa panel untuk memudahkan pengambilan gambar. Dengan pembuatan story board maka pengambilan gambar dapat dilakukan tidak urut, karena cerita dapat dipotong-potong dan akan diurutkan pada saat editing.

5. Pengambilan gambar

Pengambilan gambar didasarkan pada storyboard yang telah disusun, langsung ke lokasi dan sebagian dibuatkan animasi.

6. Editing dan pengisian suara

Setelah pengambilan gambar selesai, langkah selanjutnya adalah editing gambar dan pengisian suara. Kegiatan ini dilakukan di dalam laboratorium. Kegiatan dilakukan sampai film siap disajikan.

7. Validasi ahli materi dan ahli media

Kegiatan validasi materi dilakukan oleh dosen Jurusan Pendidikan IPS Dr Taat Wulandari. Sedangkan validasi ahli media dilakukan oleh Dosen Jurusan Pendidikan IPS Satriyo Wibowo, S.Pd.

8. Revisi

Hasil masukan ahli media dan ahli materi digunakan untuk memperbaiki film yang telah dibuat.

9. Uji coba

Uji coba dilakukan di SMP Darul Hikmah Pakem Sleman Yogyakarta.

B. Penyajian Data Uji Coba

1. Data Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan dosen Jurusan Pendidikan IPS FIS UNY.

Penilaian produk R dinilai dari aspek pembelajaran dan aspek materi.

Berikut adalah data hasil evaluasi ahli materi.

a) Aspek Pembelajaran

Tabel 1. Evaluasi ahli materi pada aspek pembelajaran

No.	Indikator	Skor
1.	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar	4
2.	Ketepatan memilih materi yang dimediakan	4
3.	Materi yang dipadukan	3
4.	Kejelasan petunjuk belajar	3
5.	Kemudahan memilih menu belajar	4
6.	Tingkat interaksi siswa dengan media	3
7.	Ketepatan memilih bahasa dalam uraian	3
8.	Pemberian motivasi belajar	4
Total penilaian		30
Rata-rata		3.5

b) Aspek isi materi

Tabel 2. Evaluasi ahli materi pada aspek isi materi

No.	Indikator	Skor
1.	Kebenaran Konsep	4
2.	Kecukupan materi untuk mencapai tujuan	3
3.	Kejelasan materi	3
4.	Sistematika penyajian materi	4
5.	Urutan materi	4
6.	Kelayakan contoh yang disajikan	4
7.	Kelugasan bahasa	4
8.	Kejelasan Bahasa	4
9.	Ketepatan animasi untuk menjelaskan materi	3
10.	Ketepatan gambar menjelaskan materi	3
Total Penilaian		35
Rata-rata		3.5

Jumlah skor rata-rata penilaian ahli materi pada aspek pembelajaran dan aspek isi materi di dapat dari hasil perhitungan tabel di bawah ini:

Tabel 3. Data Penilaian Ahli Materi

Aspek Pembelajaran dan Aspek Isi Materi

No	Aspek Penilaian	Skor	Skor rata-rata
1	Pembelajaran	30	3,5
2	Isi materi	39	3,5
Jumlah Skor rata-rata			7

2. Data Validasi Ahli Media

Validasi ahli media dilakukan oleh dosen Jurusan Pendidikan IPS Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Yogyakarta yang berkompeten dibidang media pembelajaran. Berikut adalah data hasil evaluasi ahli media.

a) Aspek Tampilan

Hasil penilaian pada aspek tampilan adalah sebagai berikut:

Tabel 4. Evaluasi Ahli Media pada aspek tampilan

No	Indikator	Skor
1	Kesesuaian warna tulisan	3
2	Ketepatan pemilihan jenis huruf	3
3	Ketepatan pemilihan ukuran huruf	4
4	Ketepatan ukuran gambar video	3
5	Kejelasan warna gambar video	3
6	Ketepatan pemilihan warna pada background	3
7	Keserasian warna tulisan dengan warna background	3
8	Ketepatan pemilihan backsound	4
9	Kejelasan audio	3
10	Kejelasan animasi	3
11	Kemenarikan animasi	4
12	Kejelasan objek animasi	4
13	Keserasian objek animasi	4

14	Variasi transisi setiap gambar video	3
Total penilaian		47
Rata-rata		3.40

b) Aspek Pemrograman

Tabel 5. Evaluasi Ahli Media pada Aspek Pemrograman

No	Indikator	Skor
1	Dapat menarik siswa	3
2	Kemudahan berinteraksi dengan media	3
3	Kejelasan petunjuk penggunaan media	2
4	Kemudahan mengoperasikan video	3
5	Kemudahan mengatur video	3
6	Ketepatan animasi	4
7	Pengaturan animasi	3
8	Efisiensi penggunaan video	3
9	Rapih, teratur, tidak tercampur gambar yang tidak perlu	3
Total Penilaian		27
Rata-rata		3.0

**Tabel 6 . Data Penilaian Ahli Media
Dari Aspek Tampilan dan Aspek Pemrograman**

No	Aspek Penilaian	Skor	Skor rata-rata
1	Tampilan	48	3,40
2	Pemrograman	27	3,0
Jumlah Skor rata-rata			6,40

3. Data penilaian kelayakan media oleh Guru IPS

Penilaian Oleh guru difokuskan pada aspek pembelajaran, aspek isi dan aspek tampilan. Guru yang menilai kelayakan media video pembelajaran ini adalah Ibu Enung Hasanah, M.Pd. guru IPS SMP

Darul Hikmah Pakem Sleman Yogyakarta, Penilaian dari guru digunakan untuk mengetahui relevan atau tidaknya media video pembelajaran terhadap materi dan yang selama ini digunakan. Data yang digunakan diperoleh dari angket skala likert yang di isi oleh guru. Data yang berupa angka, skor dan saran digunakan untuk memperbaiki kekurangan produk media video pembelajaran.

a) Aspek Pembelajaran

Adapun untuk hasil penilaian pada aspek pembelajaran adalah sebagai berikut:

Tabel 7. Evaluasi Guru pada aspek pembelajaran

No	Indikator	Skor
1	Materi mudah dipelajari	4
2	Materi menantang dan menarik	4
3	Materi bermanfaat untuk kehidupan sehari-sehari	5
4	Kejelasan petunjuk belajar	4
5	Umpan balik terhadap jawaban siswa	3
6	Kemudahan memilih menu belajar	4
7	Dengan media ini belajar lebih menyenangkan	5
8	Media membantu belajar	4
Total penilaian		33
Rata-rata		4.1

b) Aspek isi

Adapun untuk penilaian pada aspek isi adalah sebagai berikut:

Tabel 8. evaluasi Guru pada aspek isi

No	Indikator	Skor
1	Kejelasan materi	4
2	Kelugasan bahasa	4
3	Kejelasan bahasa	3
4	Animasi untuk memperjelas materi	4
5	Gambar untuk memperjelas materi	5
6	Video untuk memperjelas materi	4
Total penilaian		24
Rata-rata		4

c) Aspek Tampilan

Adapun untuk penilaian pada aspek tampilan adalah sebagai berikut:

Tabel 9. Evaluasi Guru pada aspek tampilan

No	Indikator	Skor
1	Tulisan terbaca dengan jelas	5
2	Keserasian warna dengan <i>background</i>	4
3	Kemudahan mengoperasikan video	4
4	Kejelasan petunjuk penggunaan	3
5	Suara music pendukung	3
6	Audio narasi terdengar dengan jelas	4
7	Kejelasan warna animasi	5
8	Ketepatan ukuran huruf	4
9	Kejelasan warna gambar video	5
10	Ketepatan warna gambar video	4
11	Kemenarikan animasi	4
12	Kemenarikan video	5
Jumlah		50
Rata-rata		4.1

Tabel 10. Data Hasil Penilaian Dari Guru Terhadap Aspek Pembelajaran, Isi/Materi, Tampilan.

No	Aspek Penilaian	Skor	Skor Rata-rata
1	Pembelajaran	33	4,1
2	Isi/materi	24	4
3	Tampilan	50	4,1
Jumlah skor rata-rata			12,2

4. Data Uji Coba Lapangan (*Field Class*)

Tahapan uji coba kelas dilakukan di SMP Darul Hikmah Pakem Sleman Yogyakarta. Uji coba dilaksanakan pada Tanggal 3 November 2013 dengan subjek uji coba kelas VII dengan jumlah 34 siswa. Berikut adalah hasil uji coba lapangan terhadap 34 responden.

a) Aspek Pembelajaran

Pada aspek pembelajaran terdapat beberapa evaluasi yakni pada teks yang ukurannya terlalu kecil dan suara narasi yang kurang jelas, agar siswa lebih bisa memahami lagi materi yang ada pada media. Adapun untuk hasil penilaian pada aspek pembelajaran adalah sebagai berikut:

Tabel 11. Data hasil uji coba siswa pada aspek pembelajaran

No	Indikator	Skor	Rata-rata
1.	Materi mudah dipelajari	130	3.82
2.	Materi menantang/menarik	124	3.64

3.	Materi bermanfaat untuk kehidupan sehari-hari	153	4.5
4.	Kejelasan petunjuk belajar	130	3.82
5.	Umpan balik terhadap jawaban	115	3.38
6.	Kemudahan memilih menu belajar	127	3.73
7.	Dengan media ini belajar lebih menyenangkan	142	4.1
8.	Median membantu belajar	147	4.32
Jumlah		1068	3.92

b) Aspek Tampilan

Adapun penilaian untuk aspek isi adalah sebagai berikut:

Tabel 12. Data hasil uji coba siswa pada aspek tampilan

No	Indikator	Skor	Rata-rata
1.	Tulisan terbaca dengan jelas	123	3.64
2	Keserasian warna dengan background	117	3.44
3	Kemudahan mengoperasikan video	124	3.64
4	Kejelasan petunjuk penggunaan	129	3.79
5	Suara musik pendukung	127	3.73
6	Audio narasi terdengar dengan jelas	125	3.67
7	Kejelasan warna animasi	118	3.47
8	Ketepatan ukuran huruf	130	3.82
9	Kejelasan warna gambar video	120	3.52
10	Ketepatan warna gambar video	114	3.35

11	Kemenarikan animasi	124	3.64
12	Kemenarikan video	128	3.76
Jumlah		1479	3.62

c) Aspek isi

Tabel 13. Hasil uji coba siswa pada aspek isi

No	Indikator	Skor	Rara-rata
1	Kejelasan materi	125	3,67
2	Kelugasan bahasa	124	3.64
3	Kejelasan bahasa	123	3.61
4	Animasi untuk memperjelas materi	121	3.55
5	Gambar untuk memperjelas materi	120	3.52
6	Video untuk memperjelas materi	126	3.7
Jumlah		739	3.62

Tabel 14. Kelayakan Media Pembelajaran IPS Interaktif Berdasarkan Respon Siswa

No	Aspek Penilaian	Σ Skor	Skor Rata-rata
1	Pembelajaran	1068	3,92
2	Isi/materi	739	3,62
4	Tampilan	1479	3,62
Jumlah skor rata-rata			11,16

C. Pembahasan

Proses pembuatan media audio visual dengan tema Antara Borobudur dan Prambanan telah dilakukan sesuai prosedur penyusunan media audio visual. Langkah-langkah tersebut meliputi; pemetaan materi, penyusunan sinopsis, penyusunan cerita, pembuatan sinopsis, pengambilan gambar,

editing, validasi, revisi, dan uji coba. Kegiatan tersebut merupakan langkah-langkah sistematis dalam penyusunan media audio visual.

Dalam proses pembuatan media audio visual, terdapat beberapa hambatan misalnya waktu yang cukup singkat untuk proses pembuatan film. Untuk menghasilkan film yang lebih baik, idealnya diperlukan 9 bulan efektif proses perencanaan sampai dengan uji coba di lapangan, kemudian melakukan revisi lagi. Keterbatasan dalam penelitian ini adalah hanya sampai pada tahap uji coba. Apabila dikembangkan sebenarnya dapat dilanjutkan pada tahap revisi dan uji coba diperluas.

Pada penilaian awal ahli media dan ahli materi, terdapat beberapa masukan dari kedua validator. Beberapa masukan yang berkaitan dengan ahli materi adalah penyederhanaan materi dan penyusunan konsep yang lebih mudah difahami siswa SMP. Sedangkan ahli media menekankan pada penggunaan suara dubbing dengan intonasi lebih lambat sehingga dapat diterima siswa dengan keragaman cara berfikir. Setelah beberapa masukan ahli diterima, kemudian dilakukan revisi produk yang dikembangkan, sehingga menghasilkan produk akhir yang kemudian dinilai kembali.

Untuk menentukan kelayakan secara umum media yang dikembangkan, perlu dilihat bagaimana hasil secara umum kelayakan media tersebut dari berbagai sudut penilaian. Untuk itu dapat dilihat pada rekapitulasi penilaian kelayakan sebagai berikut:

Tabel 15. Rerata Penilaian dari berbagai unsur

No	Penilai	Aspek Penilaian	Skor
----	---------	-----------------	------

			rata-rata
1.	Ahli Materi	Pembelajaran	3,5
2.	Ahli Materi	Isi materi	3,5
3.	Ahli Media	Tampilan	3,40
4.	Ahli Media	Pemrograman	3,0
5.	Guru IPS	Pembelajaran	4,1
6.	Guru IPS	Isi/materi	4
7.			
8.	Guru IPS	Tampilan	4,1
9.	Siswa	Pembelajaran	3,92
10.	Siswa	Isi/materi	3,62
11.	Siswa	Tampilan	3,62
	Rerata		3,676

Berdasarkan pada tabulasi data di atas, dapat disimpulkan bahwa media audio visual yang telah dibuat sangat membantu guru dan siswa dalam pembelajaran IPS. Validasi yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media sesuai dengan respon guru dan siswa dalam tahap uji coba produk yang telah dikembangkan. Apabila dicermati, rerata penilaian guru dan siswa terhadap produk yang dikembangkan lebih tinggi daripada rerata penilaian ahli materi dan ahli media. Fakta ini dapat dijadikan salah satu bukti bahwa guru dan siswa sangat tertarik pada produk yang dikembangkan.

BAB V KESIMPULAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data pada penelitian pengembangan ini, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Hasil dari pengembangan media audio visual dalam pembelajaran IPS untuk siswa SMP kelas VII dengan tema “Antara Borobudur dan Prambanan” dinyatakan baik sehingga layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Hal ini ditunjukkan dengan penilaian isi dan aspek kebahasaan oleh ahli materi dengan rerata skor masing-masing 3,5 dan 3,5 pada kategori “baik”, aspek tampilan dan pemrograman oleh ahli media masing-masing memiliki rerata skor 3,40 dan 3,00 pada kategori “cukup”.
2. Berdasarkan hasil uji keterbacaan siswa terhadap media audio visual dengan tema “Antara Borobudur dan Prambanan” dalam pembelajaran IPS di SMP, produk hasil pengembangan mendapatkan respon positif dari siswa yang ditunjukkan dengan skor terendah 3,0 pada kategori “cukup” dan skor tertinggi 4,3 pada kategori “sangat baik”.
3. Hasil pengembangan media audio visual dengan tema “Antara Borobudur dan Prambanan” dalam pembelajaran IPS di SMP secara keseluruhan dinyatakan layak digunakan. Hal ini ditunjukkan dari hasil penilaian ahli materi dan ahli media dengan kriteria penilaian “baik” dengan rata-rata penilaian 4,15 dan 3,46.

4. Hasil pengembangan media audio visual dengan tema “Antara Borobudur dan Prambanan” dalam pembelajaran IPS di SMP berdasarkan uji keterbacaan siswa secara keseluruhan dikatakan layak digunakan dengan kategori “baik”. Berdasarkan uji keterbacaan siswa secara keseluruhan dikatakan layak digunakan dengan kategori “baik” dengan rerata skor 3,94.

B. Implikasi

Implikasi dari penelitian pengembangan ini adalah:

1. Media audio visual hasil pengembangan dapat memberikan gambaran tentang suatu materi yang dikemas berdasarkan tema tertentu.
2. Media audio visual yang dikembangkan, dapat digunakan para guru sebagai media pembelajaran IPS. Media ini juga dapat digunakan secara individual para siswa untuk memahami pembelajaran IPS kelas VII.

C. Keterbatasan Penelitian

Meskipun media audio visual dalam pembelajaran IPS untuk siswa SMP kelas VII dinyatakan baik untuk proses pembelajaran, namun masih terdapat beberapa kelemahan, diantaranya:

1. Produk hasil pengembangan tidak mencakup seluruh bidang studi IPS dan hanya memadukan materi sejarah, geografi dan

ekonomi, karena pemetaan harus sesuai dengan tema dan materi yang akan dipadukan.

2. Produk yang dikembangkan hanya satu tema, sehingga dalam penggunaannya belum dapat maksimal untuk dilaksanakan dalam pembelajaran IPS secara keseluruhan.

D. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang telah diuraikan di atas dapat diberikan beberapa saran. Saran dari penelitian pengembangan ini adalah:

1. Media hasil pengembangan produk diharapkan dapat digunakan untuk pembelajaran IPS, agar IPS dibelajarkan secara terpadu sesuai amanat Kurikulum 2006.
2. Perlu dilakukan penelitian pengembangan lebih lanjut terhadap media pembelajaran IPS yang didesain secara terpadu untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPS di SMP dengan tema lain sebagai media dalam pembelajaran IPS.
3. Penelitian pengembangan ini baru sampai pada tahap pengembangan (*develop*) maka dapat dilakukan penelitian lanjutan hingga tahap penyebarluasan (*disseminate*) hingga persebaran modul IPS dapat disebarluaskan ke sekolah-sekolah lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Depdiknas. 2008. *Kamus Besar bahasa Indonesia. Pusat Bahasa*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Depdiknas. (2005). *Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*.
- Hariyanto. (2012). *Media Pembelajaran*. <http://belajarpsikologi.com/pengertian-media-pembelajaran/> Diakses pada hari senin tanggal 8 april 2013 pukul 15.06 WIB
- Mawardi. (2012). *Jenis-jenis Media Pembelajaran*. <http://coretanpembelajaranku.blogspot.com/2012/10/jenis-jenis-media-pembelajaran.html>. Diakses pada hari senin tanggal 8 april 2013 pukul 15.10 WIB
- Mery Maswarita. (2009). *Pemanfaatan Media dan Jenis-Jenis Media*. <http://merymaswarita.wordpress.com/2009/11/06/pemanfaatan-media-dan-jenis-jenis-media/>. Diakses hari senin tanggal 8 april 2013 pukul 15.18
- Muhammad Numan Somantri. (2001). *Menggagas Pembaharuan Pendidikan IPS*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Rumampuk, Dientje Borman. (1988). *Media Instruksional IPS*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Proyek Pengembangan Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan.
- Sapriya. (2009). *Pendidikan IPS. Konsep dan Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosda karya.
- Savage, Tom V., & Armstrong, David G. (1996). *Effective Teaching in Elementary Social Studies (ed.)*. New Jersey: Prentice-Hall, Inc.
- Sekar Purbarini Kawuryan. (Mei 2008). Pentingnya Pendidikan IPS di Sekolah Dasar sebagai Kerangka Dasar Nation and Character Building. *Dinamika Pendidikan. Majalah Ilmu Pendidikan, 1, 21-33*.
- Sofyan, dkk. (2011). *Pengembangan Media Audiovisual dalam Pembelajaran Kreatif Menulis Puisi*. Diakses dari Online journal.unja.ac.id/index.php/pedagogi/article/view/675 pada hari Kamis tanggal 11 April 2013 Pukul 09.23 WIB.
- Tim Pengembang MKDP Kurikulum dan Pembelajaran. (2009). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Bandung: Jurusan Kurtekpen FIP UPI

LAMPIRAN

1. Data Pengusul/Ketua Peneliti

a. Nama	: Supardi, M. Pd.
b. NIP	: 19730315 200312 1 001
c. Jenis Kelamin	: Pria
d. Pangkat/Golongan	: Penata Muda Tingkat I /III b
e. Jabatan	: Lektor
f. Jabatan Struktural	: -
g. Fakultas/Jurusan	: FIS/Pendidikan IPS
h. Perguruan Tinggi	: UNY Yogyakarta
i. Bidang Keahlian	: IPS
j. Waktu Untuk Penelitian	: 15 jam/minggu

2. Biodata Anggota Peneliti

Anggota I

a. Nama	: Anik Widiastuti, M. Pd.
b. NIP	: 19841118 200812 2 004
c. Jenis Kelamin	: Perempuan
d. Pangkat/Golongan	: Penata Muda/III a
e. Jabatan	: Tenaga Pengajar
f. Jabatan Struktural	: -
g. Fakultas/Jurusan	: FIS/Pendidikan IPS
h. Perguruan Tinggi	: UNY Yogyakarta
i. Bidang Keahlian	: IPS
j. Waktu Untuk Penelitian	: 15 jam/minggu

Anggota II

a. Nama	: Saliman, M. Pd.
b. NIP	: 196608031993031001
c. Jenis Kelamin	: Pria
d. Pangkat/Golongan	: Pembina/IV a
e. Jabatan	: Lektor Kepala
f. Jabatan Struktural	: -
g. Fakultas/Jurusan	: FIS/Pendidikan IPS
h. Perguruan Tinggi	: UNY Yogyakarta
i. Bidang Keahlian	: IPS
j. Waktu Untuk Penelitian	: 15 jam/minggu

