

Penggunaan Bahan Ajar Interaktif POSDAHUT untuk Meningkatkan Efektivitas Belajar IPS di Kelas VII-D Semester Gasal SMPN 2 Wedarijaksa Tahun 2018/2019

Uswatul Muzayannah Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Wedarijaksa, Indonesia

Abstract

Pembelajaran yang efektif sangat menentukan keberhasilan sebuah pendidikan. Efektivitas pembelajaran tidak terlepas dari sarana dan prasarana yang memadai tak terkecuali sumber belajar berupa buku atau media pembelajaran. Seiring perkembangan teknologi yang semakin pesat dibutuhkan buku referensi yang memuat berbagai macam informasi dalam satu kemasan. Bahan ajar interaktif POSDAHUT menjadi salah satu alternatif untuk memenuhi kebutuhan referensi yang memuat banyak informasi tersebut. Melalui penggunaan bahan ajar interaktif POSDAHUT dalam pembelajaran di kelas maupun penugasan di rumah di dapat angka efektivitas sebesar 84,26% dengan kategori baik. Angka ini menunjukkan bahwa bahan ajar interaktif POSDAHUT sangat efektif dalam pembelajaran di kelas maupun penugasan di rumah bagi siswa SMP Negeri 2 Wedarijaksa.

Keywords

Efektivitas Pembelajaran; POSDAHUT; Bahan Ajar Interaktif

PENDAHULUAN

Efektivitas pembelajaran merupakan suatu pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk dapat belajar dengan mudah, menyenangkan, dan dapat mencapai tujuan pembelajaran sesuai dengan yang diharapkan oleh seorang guru. Pembelajaran yang sering terjadi di kelas masih didominasi guru, sehingga pembelajaran yang dilakukan di kelas kurang efektif, pencapaian efektivitas pembelajaran diperlukan sebuah media pembelajaran yang tepat sesuai kondisi siswa.

Kondisi saat ini masih banyak siswa yang belajar hanya menggunakan media maupun referensi seadanya, padahal media pembelajaran maupun referensi sangat menentukan keberhasilan sebuah pembelajaran. Pembelajaran yang hanya menggunakan media dan referensi seadanya hanya akan menghasilkan sebuah pembelajaran yang kurang efektif.

Perkembangan dunia teknologi saat ini sudah semakin pesat membuat banyak sekali kemudahan yang bisa dirasakan oleh seluruh umat manusia, teknologi membantu manusia

dalam berbagai bidang yang salah satunya bidang pendidikan. Tak bisa dipungkiri pembelajaran sekarang sudah sangat bergantung kepada perkembangan teknologi itu sendiri karena memang teknologi ditemukan atas dasar untuk membantu segala pekerjaan manusia.

Kebutuhan dalam dunia pendidikan sangatlah kompleks mulai dari kebutuhan sumber ilmu yaitu buku, lalu guru yang handal, tempat yang memadai, dan kebutuhan penunjang lainnya. Sebagaimana disebutkan bahwa dalam proses belajar dibutuhkan buku sedangkan buku dibuat dengan bahan dasar kertas dan kertas di buat dari pohon-pohon yang semakin lama semakin menipis jumlahnya akibat penggunaan yang tidak dibatasi yang akhirnya menyebabkan hal-hal lain yang diakibatkan berkurangnya pohon-pohon yang ada, seperti pemanasan global, longsor, banjir dan berbagai bencana alam lainnya, sementara itu diperlukan adanya alternatif yang bisa digunakan sebagai pengganti buku agar proses belajar mengajar tetap berjalan dengan baik.

Bahan ajar interaktif POSDAHUT adalah salah satu alternatif yang cukup baik karena sifatnya yang digital sehingga tidak menggunakan kertas hanya diperlukan seperangkat alat yang dapat membacanya seperti ponsel, komputer, laptop, dan lainnya. Sebagaimana yang kita tahu, saat ini hampir 90% orang Indonesia memiliki ponsel mulai dari anak-anak sampai dewasa, maka bahan ajar interaktif yang bersifat digital bisa menjadi alternatif untuk mengurangi penggunaan kertas dan dapat disimpan dalam ponsel pribadi sebagai bahan bacaan dan belajar.

Berdasarkan latar belakang di atas maka artikel ini berusaha menguji seberapa besar peningkatan efektivitas belajar IPS di kelas dan penugasan di rumah menggunakan bahan ajar interaktif POSDAHUT di Kelas VII D Semester Gasal SMP Negeri 2 Wedarijaksa Tahun 2018/2019.

KAJIAN PUSTAKA

Widodo dan Jasmadi (Lestari, 2013) mengemukakan bahwa bahan ajar adalah seperangkat sarana atau alat pembelajaran yang berisikan materi pembelajaran, metode, batasan-batasan, dan cara mengevaluasi yang didesain secara sistematis dan menarik dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan, yaitu mencapai kompetensi atau sub kompetensi dengan segala kompleksitasnya. Pengertian ini menjelaskan bahwa suatu bahan ajar haruslah dirancang dan ditulis dengan kaidah instruksional karena akan digunakan oleh guru untuk membantu dan menunjang proses pembelajaran. Ruhimat (2011), berpendapat bahwa bahan atau materi pembelajaran pada dasarnya adalah "isi" dari kurikulum, yakni berupa mata pelajaran atau bidang studi dengan topik/sub topik dan rinciannya. Bahan

ajar sangat menentukan efektif dan tidaknya sebuah pembelajaran di kelas maupun penugasan di rumah. Bahan ajar yang efektif dalam pembelajaran adalah bahan ajar yang memuat isi yang lengkap dan disusun secara sistematis. Oleh karena itu bahan ajar merupakan suatu unsur yang sangat penting yang harus mendapat perhatian guru dalam pelaksanaan kegiatan belajar dan pembelajaran di dalam kelas, sehingga tujuan pembelajaran yang diinginkan dapat tercapai.

Perkembangan teknologi saat ini yang sudah semakin pesat, terutama dalam bidang pendidikan menuntut guru untuk mengembangkan bahan ajar yang bersifat interaktif yang dapat dimaknai bahan ajar yang bersifat aktif dengan desain tertentu agar dapat melakukan perintah balik kepada pengguna (siswa) untuk melakukan aktivitas sehingga siswa terlibat interaksi dua arah dengan bahan ajar yang sedang dipelajari. Menurut *Guidelines for Bibliographic Description of Interactive Multimedia*, (Prastowo, 2012) bahan ajar interaktif adalah kombinasi dari dua atau lebih media (audio, teks, grafik, gambar, dan video) yang oleh penggunanya dimanipulasi untuk mengendalikan perintah atau perilaku alami dari suatu presentasi. Dalam menyiapkan bahan ajar interaktif diperlukan pengetahuan dan keterampilan mendukung yang memadai, terutama dalam mengoperasikan peralatan, seperti komputer, kamera, video, dan kamera foto. Bahan ajar interaktif disajikan dalam bentuk *compact disc* (Ditjen Dikdasmenum, 2004). Prastowo (2012), berpendapat bahwa struktur bahan ajar yang berbentuk CD interaktif meliputi enam komponen, yaitu judul, petunjuk belajar, kompetensi dasar atau materi pokok, informasi pendukung, latihan, dan penilaian. Berdasarkan uraian tersebut, bahan

ajar interaktif adalah bahan ajar yang mengombinasikan beberapa media pembelajaran (audio, video, teks, atau grafik) yang bersifat interaktif untuk mengendalikan suatu perintah atau perilaku alami dari suatu presentasi maka terjadi hubungan dua arah antara bahan ajar dan siswa. Oleh karena itu, siswa dapat terdorong untuk bersikap aktif jika proses pembelajaran menggunakan bahan ajar interaktif.

Bahan ajar interaktif POSDAHUT merupakan aplikasi berbasis komputer berupa bahan ajar dan soal-soal interaktif yang dapat ditayangkan melalui komputer, LCD ataupun ponsel. Sedangkan POSDAHUT merupakan akronim dari materi Potensi Sumber Daya Hutan. Materi ini terdapat pada mata pelajaran IPS kelas 7 kurikulum 2013 semester gasal.

Bahan ajar interaktif POSDAHUT ini memiliki beberapa fungsi diantaranya:

1. Sebagai salah satu alternatif media belajar. Berbeda dengan buku cetak, bahan ajar interaktif POSDAHUT ini dapat memuat konten multimedia di dalamnya sehingga dapat menyajikan bahan ajar yang lebih menarik dan membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan;
2. Sebagai media berbagi informasi. Dibandingkan dengan buku cetak, bahan ajar interaktif POSDAHUT dapat disebarluaskan secara lebih mudah, baik melalui media seperti situs web, kelas maya, email dan media digital yang lain;
3. Sebagai alat evaluasi. Bahan ajar interaktif POSDAHUT terdapat latihan soal interaktif yang dapat diketahui jawaban benar dan salah sebagai alat untuk menguji kemampuan belajar siswa. Juga terdapat soal interaktif yang dapat digunakan untuk

ulangan harian atau post-tes guna memperoleh nilai hasil belajar siswa.

Bahan ajar interaktif POSDAHUT memiliki beberapa keunggulan diantaranya:

1. Pembuatan mudah. Pembuatan bahan ajar interaktif POSDAHUT sangat mudah karena hanya menggunakan aplikasi bawaan Microsoft Office yang sudah lazim digunakan seorang guru dalam menunjang tugasnya yaitu Microsoft Office PowerPoint. Dan dipadukan dengan perangkat lunak pembuat soal interaktif iSpring Suit 8 yang dapat diintegrasikan dengan PowerPoint, dan merupakan perangkat lunak gratis tidak berbayar. Saat dikonversi menjadi aplikasi juga sangat mudah karena hanya perlu melakukan instalasi perangkat lunak Web2apk ke komputer kita;
2. Berisi berbagai media. Bahan ajar interaktif POSDAHUT berisi berbagai media baik teks, gambar, video, maupun audio;
3. Berisi bahan ajar. Bahan ajar interaktif POSDAHUT bisa digunakan sebagai bahan ajar karena berisi materi tentang Potensi Sumber Daya Hutan yang dilengkapi dengan gambar untuk memperjelas konsep;
4. Berisi latihan soal interaktif. Bahan ajar interaktif ini juga berisi latihan soal interaktif yang dapat dimainkan setelah membaca atau mempelajari seluruh materi pelajaran;
5. Berisi kuis interaktif. Bahan ajar interaktif POSDAHUT juga berisi kuis interaktif yang dapat mengukur capaian belajar siswa, yang bisa diketahui secara langsung nilai yang didapat setelah mengerjakan kuis interaktif;
6. Penggunaan yang mudah. Bahan ajar interaktif POSDAHUT bisa digunakan dengan peralatan digital berupa laptop, komputer, LCD, maupun ponsel.

Efektivitas secara umum menunjukkan sampai seberapa jauh tercapainya suatu tujuan yang terlebih dahulu ditentukan. Kata efektivitas lebih mengacu pada output yang telah ditargetkan. Efektivitas merupakan faktor yang sangat penting dalam pelajaran karena menentukan tingkat keberhasilan suatu model pembelajaran yang digunakan.

Menurut Nana Sudjana (1990) efektivitas dapat diartikan sebagai tindakan keberhasilan siswa untuk mencapai tujuan tertentu yang dapat membawa hasil belajar secara maksimal. Keefektifan proses pembelajaran berkenaan dengan jalan, upaya teknik dan strategi yang digunakan dalam mencapai tujuan secara optimal, tepat dan cepat. Syam Suherman (2012), mengemukakan bahwa efektivitas pembelajaran adalah suatu keadaan yang menunjukkan sejauh mana hasil guna yang diperoleh setelah pelaksanaan proses belajar mengajar.

Adapun indikator dalam efektivitas pembelajaran ini adalah:

1. Ketuntasan belajar. Ketuntasan belajar dapat dilihat dari hasil belajar yang telah mencapai ketuntasan individual, yakni siswa telah memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditentukan oleh sekolah yang bersangkutan;
2. Aktivitas belajar siswa. Aktivitas belajar siswa adalah proses komunikasi dalam lingkungan kelas, baik proses akibat dari hasil interaksi siswa dan guru atau siswa dengan siswa sehingga menghasilkan perubahan akademik, sikap, tingkah laku, dan keterampilan yang dapat diamati melalui perhatian siswa, kesungguhan siswa, kedisiplinan siswa, keterampilan siswa dalam bertanya/ menjawab. Aktivitas

siswa dalam pembelajaran bisa positif maupun negatif. Aktivitas siswa yang positif misalnya; mengajukan pendapat atau gagasan, mengerjakan tugas atau soal, komunikasi dengan guru secara aktif dalam pembelajaran dan komunikasi dengan sesama siswa sehingga dapat memecahkan suatu permasalahan yang sedang dihadapi, sedangkan aktivitas siswa yang negatif, misalnya mengganggu sesama siswa pada saat proses belajar mengajar di kelas, melakukan kegiatan lain yang tidak sesuai dengan pelajaran yang sedang diajarkan oleh guru;

3. Kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran. Guru merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi hasil pelaksanaan dari pembelajaran yang telah diterapkan, sebab guru adalah pengajar di kelas;
4. Respon siswa terhadap pembelajaran yang positif. Respon siswa adalah tanggapan siswa terhadap pelaksanaan pembelajaran IPS melalui penggunaan bahan ajar interaktif POSDAHUT pada siswa. Bahan ajar yang baik dapat memberi respon yang positif bagi siswa setelah mereka mengikuti kegiatan pembelajaran.

Kriteria yang ditetapkan dalam pembelajaran ini adalah minimal 80% siswa yang memberi respon positif terhadap jumlah aspek yang ditanyakan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Siswa kelas VII-D SMP Negeri 2 Wedarijaksa tahun pelajaran 2018/2019 berjumlah 29 siswa. Kondisi siswa di kelas ini memiliki beragam tingkat kecerdasan dari tingkat kecerdasan tinggi, sedang dan rendah dengan jumlah yang tidak seimbang. Jumlah

anak yang memiliki tingkat kecerdasan sedang lebih banyak dibanding jumlah anak dengan tingkat kecerdasan tinggi dan rendah. Hal ini dibuktikan dengan hasil nilai ulangan harian yang rendah pada materi sebelumnya, yaitu sejumlah 16 anak yang tuntas sesuai KKM, dan 13 anak yang belum tuntas dari KKM. Kriteria Ketuntasan Minimal mata pelajaran IPS yang ditetapkan di SMP Negeri 2 Wedarijaksa adalah 70. Dari jumlah tersebut berarti hanya 55% siswa yang tuntas dan masih ada 45% siswa yang belum tuntas.

Selain hasil belajar siswa yang rendah pembelajaran IPS di kelas dan pemberian tugas di rumah juga kurang efektif, terbukti setiap kegiatan belajar mengajar masih banyak siswa yang malas mengikuti pelajaran. Mereka merasa tidak tertarik mengikuti pelajaran. Selama pelajaran berlangsung guru hanya menggunakan metode ceramah, tanya jawab kemudian penugasan tanpa ada variasi metode mengajar atau variasi jenis penugasan maupun medianya, sehingga pada saat guru menjelaskan masih ada beberapa siswa yang tidak serius mengikuti pelajaran, bercanda dengan teman sebangkunya, ketika diajak tanya jawab akan kebingungan dalam menjawab karena kurang antusias saat mendengarkan penjelasan guru. Pada saat mengerjakan tugas rumah juga banyak siswa saat kembali ke sekolah belum mengerjakan tugas apapun. Mereka beralasan bahwa tidak ada media yang digunakan untuk mengerjakan tugas. Mereka lebih senang bermain permainan menggunakan ponselnya dibanding digunakan untuk mencari materi di internet.

Dari kondisi di atas penulis mencoba untuk mengubah metode mengajar dengan menggunakan metode diskusi kelompok kecil tentang materi yang akan dipelajari dengan

bantuan bahan ajar interaktif buku digital IPS. Namun beberapa hari sebelum pembelajaran, siswa sudah diberi tahu terlebih dahulu untuk membawa ponsel mereka pada saat jam pelajaran IPS. Sebelum jam pelajaran dimulai ponsel mereka dititipkan ke guru IPS terlebih dahulu agar tidak mengganggu pelajaran lain. Ketika sudah mulai pelajaran IPS baru ponsel diberikan ke siswa untuk digunakan pembelajaran. Saat mulai pembelajaran IPS siswa dibagikan terlebih dahulu aplikasi bahan ajar interaktif POSDAHUT dengan cara mengunduhnya di <http://gg.gg/apkPOSDAHUT>, ada pula yang langsung dari laptop menggunakan kabel data. Kemudian guru menampilkan bahan ajar interaktif POSDAHUT di depan kelas menggunakan laptop, agar bisa dibaca dan diamati bersama-sama. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok untuk berdiskusi tentang latihan soal interaktif yang terdapat dalam bahan ajar interaktif POSDAHUT. Siswa menggunakan bisa menggunakan bahan ajar dalam ponselnya. Siswa mendiskusikan tentang latihan-latihan soal interaktif yang terdapat dalam bahan ajar. Setelah diskusi selesai beberapa kelompok mempresentasikannya di depan kelas dan kelompok yang lain memberi tanggapan. Untuk penugasan di rumah, siswa diminta mengamati video selanjutnya di buku digital IPS mengerjakan kuis interaktif melalui ponselnya, kemudian diminta untuk mengambil cuplikan layarnya ketika selesai mengerjakan. Jika nilai yang didapat masih belum sesuai KKM maka bisa diulang lagi sampai mencapai KKM.

Indikator efektivitas pembelajaran siswa saat mengikuti pembelajaran dengan bahan ajar interaktif POSDAHUT yaitu: 1) aktivitas siswa saat mengikuti pembelajaran

menunjukkan kategori baik, 2) siswa merespon pembelajaran dengan baik terutama pada saat pemberian tugas akan langsung mengerjakan, 3) siswa mau mengerjakan tugas rumah dengan baik, 4) 85% siswa tuntas dalam ulangan harian.

Langkah-langkah pembelajaran menggunakan bahan ajar interaktif POSDAHUT di kelas VII-D dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Mencerahkan gagasan (*brainstorming*)
Pada tahap ini guru mencerahkan gagasan (*brainstorming*) tentang materi Potensi Sumber Daya Hutan. Untuk merangsang respon siswa terhadap materi, guru menampilkan bahan ajar interaktif POSDAHUT melalui LCD, dan menjelaskan bahwa nanti akan ada tugas terkait materi yang ditampilkan melalui ponsel mereka;
2. Diskusi kelompok. Pada tahap ini siswa dibentuk dalam kelompok kecil, masing-masing kelompok berjumlah 3-4 anak dengan tingkat kepandaian yang berbeda. Dalam diskusi tersebut siswa membahas latihan-latihan soal yang terdapat pada bahan ajar;
3. Presentasi. Pada tahap ini beberapa kelompok mempresentasikan hasil diskusi di depan kelas secara bergantian, kelompok yang tidak presentasi diberi kesempatan untuk memberi tanggapan;
4. Konfirmasi hasil diskusi kelompok. Tahap berikutnya dari pembelajaran menggunakan bahan ajar interaktif POSDAHUT ini adalah mengkonfirmasi hasil diskusi peserta didik. Guru memberikan penjelasan-penjelasan terkait hasil diskusi yang belum sesuai dengan materi dan memberi penguatan untuk hasil diskusi yang sudah sesuai dengan materi;

5. Pemberian tugas rumah. Tahap ini siswa diberi tugas rumah untuk dikerjakan secara mandiri. Tugas yang diberikan yaitu mengerjakan kuis yang terdapat pada bahan ajar dan mengambil cuplikan layar (*screenshot*) hasil dari kuis dan mengirimkannya melalui WhatsApp. Setelah selesai mengerjakan kuis, jika nilainya belum mencapai KKM maka harus mengulang lagi mengerjakan kuis sampai nilai mencapai KKM dan mengirimkan hasilnya melalui WhatsApp;

6. Penilaian akhir. Tahap ini siswa diberikan soal-soal untuk dikerjakan secara individu terkait materi yang sudah di diskusikan. Nilai dari penilaian akhir ini digunakan untuk mengetahui ketuntasan belajar siswa.

Pelaksanaan pembelajaran IPS dengan menggunakan bahan ajar interaktif POSDAHUT ini dilakukan selama 2x pertemuan. Pada pertemuan pertama dilaksanakan tahap 1 sampai tahap ke-4, sedang pada pertemuan ke-2 dilaksanakan tahap ke-5 sampai ke-6.

Efektivitas pembelajaran IPS dapat diamati dari beberapa indikator sebagai berikut:

1. Respon siswa terhadap pelajaran, pengamatan dilakukan ketika guru menampilkan bahan ajar interaktif POSDAHUT melalui LCD, apakah siswa merespon dengan baik atau tidak;
2. Aktivitas belajar di kelas, dapat diamati saat diskusi dan presentasi;
3. Minat siswa terhadap penugasan di rumah, dapat diamati ketika pengiriman hasil cuplikan layar setelah mengerjakan kuis;
4. Ketuntasan belajar, dapat diamati dari hasil penilaian harian.

Berdasarkan pengamatan penulis selama pembelajaran dengan menggunakan

bahan ajar interaktif POSDAHUT, efektivitas pembelajaran dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Pada saat tahap curah gagasan (*brainstorming*), guru menjelaskan secara garis besar materi dan apa yang akan dilakukan siswa selama pembelajaran berlangsung. Guru menampilkan bahan ajar interaktif POSDAHUT melalui LCD dan menjelaskan apa itu bahan ajar interaktif serta apa yang akan dilakukan dengan bahan ajar interaktif yang akan dibagikan. Terlihat siswa banyak yang mendengarkan dan bertanya bagaimana cara menggunakan bahan ajar interaktif di ponsel. Mereka selama ini belum pernah menggunakan ponsel untuk membuka dokumen baik yang berbentuk Word, Excel, maupun PowerPoint. Disini terlihat ketertarikan siswa belajar menggunakan bahan ajar interaktif POSDAHUT sangat tinggi karena hampir semua anak merasa penasaran dan ingin mencoba;
2. Diskusi kelompok. Pada tahap diskusi kelompok banyak siswa terlibat aktif dalam diskusi, mereka merasa ada hal baru dalam diskusi kali ini karena mereka bisa membahas latihan soal interaktif yang bisa dibuka dengan ponsel mereka. Mereka sangat respon terhadap pembelajaran karena media dan referensi yang digunakan sangat menarik. Hanya ada beberapa anak yang tidak terlalu bersemangat mengikuti diskusi kelompok karena mereka tidak memiliki smartphone yang bisa digunakan untuk kegiatan pembelajaran. Tahap ini sangat terlihat aktivitas siswa dalam pembelajaran terutama saat diskusi kelompok menunjukkan aktivitas yang bagus;
3. Presentasi. Pada tahap ini beberapa kelompok sudah mau maju untuk mempresentasikan hasil diskusi di depan kelas secara bergantian, kelompok yang tidak presentasi diberi kesempatan untuk memberi tanggapan. Pada tahap ini terlihat aktivitas siswa menunjukkan kategori baik;
4. Konfirmasi hasil diskusi kelompok. Pada tahap ini terlihat banyak siswa yang mau menjawab setiap pertanyaan yang diajukan guru terkait materi hasil diskusi. Juga banyak siswa yang mendengarkan penjelasan guru terkait hasil diskusi baik yang sesuai ataupun kurang sesuai dengan materi. Tahap ini juga memperlihatkan respon siswa terhadap pelajaran sangat baik dan aktivitas siswa saat pelajaran juga baik;
5. Pemberian tugas rumah. Pada tahap ini terlihat minat siswa mengirimkan *screenshot* hasil mengerjakan kuis. Ada beberapa anak yang mengirimkannya lebih dari 3 kali, namun lebih banyak siswa yang hanya mengirimkan hasil *screenshot* beberapa kali saja. Dan bagi siswa yang tidak memiliki ponsel akan mengerjakan kuis dengan meminjamnya dari orang tua mereka dan mengunduh aplikasinya melalui alamat situs yang sudah diberikan;
6. Penilaian akhir. Tahap ini siswa diberikan soal-soal untuk dikerjakan secara individu terkait materi yang sudah di diskusikan. Nilai dari penilaian akhir ini digunakan untuk mengetahui ketuntasan belajar siswa. Hampir semua siswa mampu menjawab pertanyaan-pertanyaan yang ada dalam soal. Hanya beberapa anak yang tidak mampu menjawab pertanyaan-pertanyaan yang ada di soal dengan baik.

Berikut ini hasil pengamatan efektivitas penggunaan bahan ajar interaktif POSDAHUT dalam pembelajaran.

Tabel 1. Pengamatan Efektivitas Pembelajaran IPS

Indikator	% Capaian	Kualifikasi
Respon siswa terhadap pelajaran	86	Amat baik
Aktivitas belajar di kelas	85	Amat baik
Minat siswa terhadap penugasan di rumah	84	Baik
Ketuntasan Belajar	81	Baik
Rata-rata	84	Baik

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa semua indikator masuk dalam kategori baik dan amat baik dengan rata-rata persentase capaian sebesar 84% siswa mencapai indikator yang diamati. Itu artinya efektivitas pembelajaran IPS menggunakan bahan ajar interaktif POSDAHUT mencapai 84%.

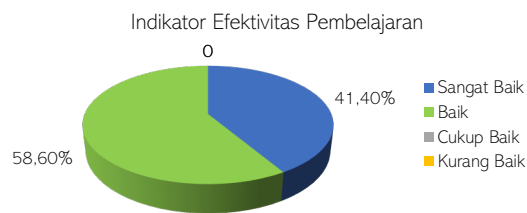
Adapun distribusi pengamatan indikator efektivitas pembelajaran secara individual dapat dilihat dalam tabel di bawah ini:

Tabel 2. Distribusi Persentase Indikator Efektivitas Pembelajaran

Kualifikasi	Rentang	Jumlah	%
Sangat Baik	85-100	12	41,4
Baik	75-84	17	58,6
Cukup Baik	60-74	0	0
Kurang Baik	0-59	0	0
Jumlah		29	100%

Dari tabel di atas terlihat bahwa sebanyak 12 siswa menunjukkan indikator efektivitas pembelajaran yang sangat baik, sedang sisanya sebanyak 17 anak menunjukkan indikator efektivitas pembelajaran yang baik.

Jika ditampilkan dalam diagram, distribusi persentase indikator efektivitas pembelajaran di atas akan terlihat seperti diagram di bawah ini:



Potongan paling banyak adalah indikator yang menunjukkan kategori baik sebesar 41,4%, selanjutnya indikator sangat baik sebesar 58,6%. Sedangkan indikator cukup baik dan kurang baik masing-masing 0%.

PENUTUP

Dari hasil penggunaan bahan ajar interaktif POSDAHUT dalam pembelajaran IPS di kelas maupun di rumah dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Bahan ajar interaktif POSDAHUT dapat mengefektifkan pembelajaran di kelas dengan angka efektivitas sebesar 84% dengan kategori baik.
2. Bahan ajar interaktif POSDAHUT dapat mengefektifkan penugasan di rumah dengan angka efektivitas sebesar 84% dengan kategori baik.

Untuk peningkatan pembelajaran IPS di kelas, hendaknya guru memanfaatkan media dan sumber belajar yang efektif dan efisien seperti bahan ajar interaktif POSDAHUT. Dan hendaknya pula para guru dapat meningkatkan inovasi-inovasi pembelajaran lain sehingga proses pembelajaran IPS di sekolah dapat berjalan efektif dan efisien.

Guna kesempurnaan bahan ajar tersebut masih diperlukan penyempurnaan inovasi lanjutan dari bahan ajar interaktif POSDAHUT agar isi dari bahan ajar tersebut lebih bermutu dan layak digunakan sebagai salah satu sumber belajar baik di sekolah, maupun di

rumah. Juga bisa digunakan di sekolah-sekolah lain selain SMP Negeri 2 Wedarijaksa.

DAFTAR PUSTAKA

- Ditjen Dikdasmenum. (2004). Pedoman Umum Pemilihan dan Pemanfaatan Bahan Ajar. Jakarta: Diknas.
- Lestari, I. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kompetensi. Padang: Akademia.
- Prastowo, A. (2012). Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif. Yogyakarta: DIVA Press.
- Ruhimat, T. (2011). Kurikulum dan Pembelajaran, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sujana, N. (1990). Teori-teori Belajar Untuk Pengajaran. Bandung: Fakultas Ekonomi UI.