

PENGARUH METODE PEMBELAJARAN PROBLEM SOLVING BERBANTUAN MEDIA AUDIO TERHADAP MOTIVASI BELAJAR DAN PRESTASI BELAJAR IPS SISWA SMALB DI SLB A NEGERI DENPASAR

Ngakan Putu Silayusa, Nyoman Dantes, Ni Ketut Suarni

Program Studi Penelitian dan Evaluasi Pendidikan, Program Pascasarjana
Universitas Pendidikan Ganesha
Singaraja, Indonesia

e-mail: (putu.silayusa, nyoman.dantes, ketut.suarni)@pasca.undiksha.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode pembelajaran problem solving berbantuan media audio terhadap motivasi belajar dan prestasi belajar siswa. Subjek penelitian ini adalah seluruh siswa SMALB di SLB A Negeri Denpasar tahun pelajaran 2014/2015 yang jumlahnya 11 siswa. Rancangan dalam penelitian ini adalah *one group pre-test post-test design*. Data motivasi belajar dikumpulkan dengan metode kuesioner dan data prestasi belajar dikumpulkan dengan tes. Data dianalisis dengan analisis statistik *t-test*. Hasil penelitian menunjukkan, *pertama*, terdapat perbedaan antara motivasi belajar sebelum mendapatkan metode pembelajaran problem solving berbantuan media audio dibandingkan dengan setelah mendapatkan metode pembelajaran problem solving berbantuan media audio. *Kedua*, terdapat perbedaan antara prestasi belajar sebelum mendapatkan metode pembelajaran problem solving berbantuan media audio dibandingkan dengan setelah mendapatkan metode pembelajaran problem solving berbantuan media audio.

Kata Kunci: Metode pembelajaran problem solving berbantuan media audio, motivasi belajar, prestasi belajar

ABSTRACT

This study aims at finding the effect of problem solving teaching method assisted with audio media on students learning motivation and achievement. The subjects of this study were 11 students of SMALB in SLB A Negeri Denpasar in academic year 2014/2015. The design of this research was one group pre-test post-test design. Data collection of learning motivation was using questionnaire and data of learning achievement was collected through test. The collected data were analyzed by using t-test statistical analysis. The research finding shows that, first, there is a difference of learning motivation before and after the implementation of problem solving teaching method assisted with audio media. Second, there is a difference of learning achievement before and after the implementation of problem solving teaching method assisted with audio media.

Key words: learning achievement, learning motivation, problem solving teaching method assisted with audio media

PENDAHULUAN

Anak Berkebutuhan Khusus (ABK) adalah anak dengan karakteristik khusus yang berbeda dengan anak pada umumnya tanpa selalu menunjukkan pada ketidakmampuan mental, emosi atau fisik. Yang termasuk kedalam ABK antara lain: tunanetra, tunarungu, tunagrahita, tunadaksa, tunalaras, kesulitan belajar, gangguan perilaku, anak berbakat, anak dengan gangguan kesehatan. Istilah lain bagi anak berkebutuhan khusus adalah anak luar biasa dan anak cacat. Karena karakteristik dan hambatan yang dimiliki, ABK memerlukan bentuk pelayanan pendidikan khusus yang disesuaikan dengan kemampuan dan potensi mereka, contohnya bagi tunanetra mereka memerlukan modifikasi teks bacaan menjadi tulisan *Braille* dan tunarungu berkomunikasi menggunakan bahasa isyarat.

Walaupun seseorang termasuk ke dalam ABK dan terbatas di dalam menjalankan aktivitasnya di kehidupan sehari-hari, bukan berarti mereka tidak boleh mendapatkan sentuhan pendidikan. Namun bedanya dengan sekolah awas sekolah untuk ABK sedikit berbeda. Ini disebabkan karena Sekolah Luar Biasa (SLB) diharapkan bisa mendidik siswanya untuk menjadi lebih baik. Sehingga diperlukan peran aktif dari semua pihak sekolah seperti guru untuk menyediakan inovasi di setiap pembelajarannya sesuai dengan karakteristik siswa SLB.

Salah satu mata pelajaran yang memerlukan kajian secara mendalam adalah mata pelajaran IPS. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan mata pelajaran yang memang sudah diterapkan dari jenjang SD/MI, sampai tingkat sekolah menengah baik SMP maupun SMA. IPS merupakan mata pelajaran pada jenjang pendidikan di tingkat sekolah, yang dikembangkan secara terintegrasi dengan mengambil konsep-konsep esensial dari Ilmu-ilmu Sosial dan Humaniora. IPS mengkaji berbagai masalah-masalah dan fenomena sosial yang ada di masyarakat. Di samping itu mata pelajaran IPS juga menekankan pada pembentukan nilai-nilai norma siswa yang berlaku di masyarakat.

IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai dari SD/MI/SDLB sampai SMA/MA/SMALB. IPS mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Pada jenjang SMALB mata pelajaran IPS memuat materi Geografi, Sejarah, Sosiologi, dan Ekonomi. Melalui mata pelajaran IPS, peserta didik diarahkan untuk dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokratis, dan bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai.

Berdasarkan hasil pengamatan di SLB A Negeri Denpasar, bahwa motivasi dan prestasi belajar siswa SMALB SLB A Negeri Denpasar pada mata pelajaran IPS khususnya bidang studi Sejarah belum mencapai hasil yang optimal dan maksimal. Hal ini terbukti dari hasil pengamatan menunjukkan bahwa nilai rata-rata IPS masih rendah yaitu 6 di bawah KKM (nilai KKM mata pelajaran IPS adalah 6,5) (*sumber: data akademik SLBA N Denpasar tahun 2014*). Setelah menemukan permasalahan tersebut, motivasi belajar siswa juga diketahui masih tergolong rendah melalui observasi yang dilakukan.

Rendahnya hasil belajar tersebut, salah satu penyebabnya adalah kurangnya variasi guru dalam menerapkan model pembelajaran dan kurang menerapkan metode dan penggunaan media yang benar. Pembelajaran selama ini cenderung menginformasikan materi yang bersifat tekstual yang semata-mata bertujuan menghabiskan materi pembelajaran. Pembelajaran seperti itu ternyata menghasilkan kebermaknaan yang relatif rendah, siswa cenderung menghafal konsep-konsep dibandingkan menggunakan makna yang sesungguhnya dan menerapkan dalam kehidupan sehari-hari (nyata). Pembelajaran seperti ini memberikan peluang kepada siswa yang mempunyai persepsi bahwa IPS adalah ilmu yang di hafal, sehingga jadi kurang menarik. Oleh sebab itu konsep-konsep IPS hendaknya di belajarkan kontekstual menjadi bermakna bagi siswa. Atas dasar pengamatan tersebut maka dalam pembelajaran selanjutnya perlu diterapkan

metode *Problem Solving* berbantuan media audio yang tepat.

Pemilihan metode *Problem Solving* didasari oleh, sebagai guru harus mau mengetahui dan menerima kenyataan bahwa guru harus senantiasa mau belajar dan berupaya untuk meningkatkan proses pembelajaran bermutu dan berkualitas. Tidaklah akan berarti dan tercapai inovasi-inovasi kurikulum yang sering dilakukan pemerintah tanpa diimbangi oleh sikap guru dalam mengimplementasikan apa yang dituangkan dalam kurikulum itu sendiri.

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional (Permendiknas) Nomor 22 Tahun 2006, tujuan pembelajaran IPS adalah sebagai berikut.

1. Mengetahui konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya.
2. Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial.
3. Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan.
4. Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerja sama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional, dan global.

Pencapaian tujuan pembelajaran IPS seperti di atas, harus didukung oleh iklim pembelajaran yang kondusif, karena iklim pembelajaran yang dikembangkan oleh guru mempunyai pengaruh yang sangat besar terhadap keberhasilan dan kegairahan belajar peserta didik (Wahab,1986).

Ketepatan guru dalam memilih model pembelajaran akan berpengaruh terhadap kualitas proses belajar mengajar yang di lingkungan sekolah dasar dewasa ini masih diwarnai oleh penekanan pada aspek pengetahuan dan masih sedikit yang mengacu pada pelibatan peserta didik dalam proses belajar itu sendiri.

Dengan diberlakukannya Kurikulum yang baru diharapkan pembelajaran berlangsung inovatif, menyenangkan, efektif, dan bermakna. Namun dalam kenyataannya guru-guru dalam memberikan pembelajaran di SMALB

terutama dalam pelajaran IPS masih menganut paradigma lama yaitu, pembelajaran masih berpusat pada guru, tidak inovatif, monoton, kurang kreatif, dan tidak menyenangkan.

Metode *Problem Solving* atau juga sering disebut dengan nama metode pemecahan masalah merupakan suatu cara yang dapat merangsang seseorang untuk menganalisis dan melakukan sintesis dalam kesatuan struktur atau situasi dimana masalah itu berada, atas inisiatif sendiri. Metode ini menuntut kemampuan untuk dapat melihat sebab akibat atau relasi-relasi diantara berbagai data, sehingga dapat menemukan kunci pembuka masalahnya.

Metode pemecahan masalah (*Problem Solving*) adalah penggunaan metode dalam kegiatan pembelajaran dengan jalan melatih peserta didik menghadapi berbagai masalah baik itu masalah pribadi atau perorangan maupun masalah kelompok untuk dipecahkan sendiri atau secara bersama-sama. Metode *Problem Solving* (metode pemecahan masalah) bukan hanya sekedar metode mengajar, tetapi juga merupakan suatu metode berfikir, sebab dalam metode *Problem Solving* dapat menggunakan metode-metode lainnya yang dimulai dengan mencari data sampai pada menarik kesimpulan (Syarif Bahri Djamarah 2006 : 92).

Berdasarkan pengertian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa metode *Problem Solving* merupakan suatu metode pemecahan masalah yang menuntut peserta didik untuk dapat memecahkan berbagai masalah yang ada baik secara perorangan maupun secara kelompok. Metode *Problem Solving* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Karena dalam metode ini peserta didik dituntut untuk dapat memecahkan persoalan yang mereka hadapi. Proses pembelajarannya menekankan kepada proses mental peserta didik secara maksimal, bukan sekedar pembelajaran yang hanya menuntut peserta didik untuk sekedar mendengarkan dan mencatat saja, akan tetapi menghendaki aktivitas peserta didik dalam berpikir. Tujuan akhir yang ingin dicapai adalah kemampuan peserta didik

dalam proses berpikir untuk memperoleh pengetahuan (Wina Sanjaya, 2005 : 133).

Sejalan dengan pendapat yang telah disampaikan oleh Wina Sanjaya, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan metode *Problem Solving* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Karena metode tersebut menekankan pada kemampuan peserta didik untuk dapat memecahkan suatu permasalahan. Dengan demikian maka kemampuan berpikir kritis peserta didik akan terus terlatih.

Selain itu tujuan utama dari metode *Problem Solving* yaitu agar peserta didik mampu berpikir secara kritis dalam menghadapi suatu masalah dalam kehidupannya, baik masalah pribadi maupun masalah kelompok, sehingga dapat menemukan jalan keluar dari permasalahan yang mereka hadapi. Selain itu, diharapkan pula agar peserta didik mampu menghadapi dan memecahkan masalah secara terampil, sehingga dapat merangsang perkembangan cara berpikir dan kemampuan mereka.

Perlu diketahui juga metode *Problem Solving* memiliki kelebihan daripada metode pembelajaran lainnya, diantaranya.

- a. Metode ini dapat membuat pendidikan di sekolah menjadi lebih relevan dengan kehidupan, khususnya dengan dunia kerja.
- b. Proses belajar mengajar melalui pemecahan masalah dapat membiasakan peserta didik menghadapi dan memecahkan masalah secara terampil, apabila menghadapi permasalahan di dalam kehidupan nyata.
- c. Mengembangkan pemecahan yang bermakna dalam rangka memahami bahan ajar.
- d. Memberikan tantangan kepada peserta didik, dan mereka akan merasa puas dari hasil penemuan baru itu.
- e. Dapat melibatkan peserta didik secara aktif dalam belajar.
- f. Dapat membantu peserta didik mengembangkan ketrampilan berpikir kritis dan kemampuan

mereka mengadaptasi situasi pembelajaran baru.

- g. Pemecahan masalah membantu peserta didik mengevaluasi pemahamannya dan mengidentifikasi alur berfikirnya.

Selain pemilihan metode pembelajaran, pemilihan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa juga penting keberadaannya. Berbicara media pembelajaran yang diberikan kepada anak tunanetra atau memiliki keterbatasan terhadap visualisasi yang mereka miliki, maka diperlukan suatu media yang lebih menekankan indera yang mereka miliki kecuali indera penglihatan. Salah satu media yang sangat sesuai dengan anak tunanetra adalah media berbasis audio.

Media Audio (media dengar) adalah media yang isi pesannya hanya diterima melalui indera pendengaran. Dengan kata lain, media audio berkaitan dengan indera pendengaran. Pesan yang disampaikan melalui media audio berupa lambang-lambang auditif baik verbal maupun non verbal (Sadiman, dkk. 2002: 49). Media audio adalah "media yang penyampaian pesannya hanya dapat diterima oleh indera pendengaran. Pesan atau informasi yang disampaikan dituangkan ke dalam lambang-lambang auditif yang berupa kata-kata, musik, dan *sound effect*" (Riyana, 2012: 39). Media audio diartikan sebagai media yang mengandung pesan dalam bentuk auditif (hanya dapat didengar) yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan anak untuk mempelajari isi tema.

Media audio dalam dunia pembelajaran diartikan sebagai bahan pembelajaran yang dapat disajikan dalam bentuk auditif yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan siswa sehingga terjadi proses belajar mengajar (Riyana, 2012: 133). Berdasarkan pengembangan pembelajaran, media audio dianggap sebagai bahan ajar yang ekonomis, menyenangkan, dan mudah disiapkan dan digunakan oleh guru dan siswa.

Materi pelajaran dapat diurutkan penyajiannya, serta bersifat tetap, pasti, dan juga dapat digunakan untuk media instruksional belajar secara mandiri.

Media audio dalam penggunaannya di sebuah kegiatan pembelajaran IPS bagi siswa SMALB dapat digunakan untuk mencapai dan mengajarkan beberapa tujuan instruksional di bawah ini.

1. Tujuan Kognitif

Media audio dapat digunakan untuk mengajar pengenalan kembali atau pembedaan rangsang audio yang relevan. Media audio juga dapat digunakan untuk mengajarkan berbagai aturan dan prinsip. Contohnya yaitu memberikan latihan pendengaran untuk belajar mengingat atau mengucapkan kata dan kalimat dari bahasa asing atau bahasa yang tidak dikenal.

2. Tujuan Psikomotor

Media audio dapat digunakan untuk mengajar keterampilan verbal. Contohnya yaitu memberikan kesempatan untuk melatih respon terhadap rangsangan lisan yang diberikan. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk mendengar, menirukan dan melatih kata-kata bahasa asing yang mereka pelajari.

3. Tujuan Afektif

Tujuan afektif ini dapat diperoleh melalui suasana yang diciptakan oleh musik latar belakang, efek suara, suara narator yang dapat menyentuh hati siswa hingga siswa dapat menunjukkan sikap yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Contohnya yaitu penggunaan CD Interaktif dalam pembelajaran bagi siswa tunanetra.

Media yang digunakan di dalam penelitian ini adalah media audio BSA. Buku Sekolah Audio (BSA) merupakan model media audio pembelajaran yang dikembangkan oleh Balai Pengembangan Media Radio Pendidikan (BPMRP) tahun 2013 dengan sasaran siswa tunanetra. Tujuan pengembangan model BSA antara lain: untuk meningkatkan motivasi belajar, meningkatkan

pemahaman materi, dan menghasilkan model BSA yang *user friendly*. Untuk mencapai tujuan tersebut, diperlukan model evaluasi yang komprehensif. Evaluasi yang dilakukan ada 2 tahapan, yaitu: evaluasi prototipa dan evaluasi model. Evaluasi prototipa dimaksudkan untuk mengetahui kualitas prototipa BSA dengan memperhatikan 3 aspek, yaitu: materi, pembelajaran, dan tampilan media dengan tujuan untuk memperbaiki dan menyempurnakan sehingga diperoleh model sesuai yang diharapkan. Tahapan evaluasi *prototipa* yaitu: *preview ahli*, *one to one evaluation*, dan *small group evaluation*.

BSA merupakan Buku audio atau audio buku (*audiobook*) adalah rekaman teks buku atau bahan tertulis lainnya yang dibacakan oleh seorang atau sekelompok orang penyuar. Teks buku yang dibacakan secara lengkap disebut dengan "buku audio lengkap (*Unabridged*)", sedangkan teks yang pembacaannya dibatasi atau dikurangi disebut dengan "buku audio singkat (*Abridged*)". Buku audio telah tersedia di sekolah dan di perpustakaan umum sejak tahun 1930-an. Buku audio umumnya direkam dalam bentuk kaset, CD audio, CD MP3, dan lainnya, juga bisa diunduh di internet. Tujuan buku audio utamanya adalah untuk membantu penyandang disabilitas seperti tunanetra dan tunaaksa, perkembangan selanjutnya bahwa sekarang buku audio atau audio buku banyak dinikmati oleh orang normal, karena dengan mempunyai audio buku, masyarakat bisa membaca buku tanpa harus membaca, yaitu didengarkan saja di tape mobil, di rumah, ataupun dalam perjalanan.

Berdasarkan pemaparan di atas, maka masalah-masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

- 1) Apakah terdapat pengaruh penerapan metode pembelajaran *Problem Solving* berbantuan media audio terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS?
- 2) Apakah terdapat pengaruh penerapan metode pembelajaran *Problem Solving* berbantuan media audio

terhadap prestasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS?

METODE

Dilihat dari fokus masalah dan kaitan antar variabel yang dilibatkan maka penelitian ini termasuk dalam kategori penelitian eksperimen. Desain eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain pra eksperimental, yaitu desain yang ditandai dengan tidak adanya kelompok pembanding dan randomisasi (Dantes, 2012). Perlakuan ini diberikan pada kelompok yang telah terbentuk apa adanya. Penelitian tesis ini menggunakan rancangan penelitian dengan metode *one group pre-test post-test design*. Dengan metode tersebut komponen persyaratan dalam pelaksanaan pembelajaran IPS akan diketahui melalui pelaksanaan *pre-test*, melakukan *treatment* dari hasil *pre-test* dan kemudian menguji hasil *treatment* dengan menggunakan *post-test* yang penekanannya melalui kegiatan tes dan inventori kepada siswa SMALB SLB A Negeri Denpasar.

Subjek dalam penelitian ini adalah semua siswa SMALB pada SLB A Negeri Denpasar yang berjumlah 11 orang.

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini meliputi: (1) motivasi belajar siswa dan (2) prestasi belajar IPS. Data motivasi belajar diperoleh dengan menggunakan kuesioner motivasi belajar siswa dan prestasi belajar IPS siswa diperoleh dengan menggunakan tes hasil belajar. Selanjutnya data yang diperoleh dianalisis menggunakan statistik uji-t.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengujian hipotesis I diperoleh hasil perhitungan menunjukkan bahwa nilai t_{hitung} sebesar 9,555, sedangkan harga $t_{tabel(10; 0,05)}$ pada taraf signifikan 0,05 sebesar 2,228, maka dapat ditarik kesimpulan $t_{hitung} = 9,555 > t_{tabel(10; 0,05)} = 2,228$. Ini berarti, hipotesis nol (H_0) yang menyatakan bahwa tidak terdapat pengaruh yang signifikan penerapan metode pembelajaran *Problem Solving* berbantuan media audio terhadap peningkatan motivasi belajar siswa SMALB SLB A Negeri Denpasar dalam pembelajaran IPS ditolak. Sebaliknya, hipotesis alternatif (H_1) yang menyatakan

bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penerapan metode pembelajaran *Problem Solving* berbantuan media audio terhadap peningkatan motivasi belajar siswa SMALB SLB A Negeri Denpasar dalam pembelajaran IPS diterima.

Pengujian hipotesis II diperoleh hasil perhitungan menunjukkan bahwa nilai t_{hitung} sebesar 2,611, sedangkan harga $t_{tabel(10; 0,05)}$ pada taraf signifikan 0,05 sebesar 2,228, maka dapat ditarik kesimpulan $t_{hitung} = 2,611 > t_{tabel(10; 0,05)} = 2,228$. Ini berarti, hipotesis nol (H_0) yang menyatakan bahwa tidak terdapat pengaruh yang signifikan penerapan metode pembelajaran *Problem Solving* berbantuan media audio terhadap peningkatan prestasi belajar siswa SMALB SLB A Negeri Denpasar dalam pembelajaran IPS ditolak. Sebaliknya, hipotesis alternatif (H_1) yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penerapan metode pembelajaran *Problem Solving* berbantuan media audio terhadap peningkatan prestasi belajar siswa SMALB SLB A Negeri Denpasar dalam pembelajaran IPS diterima.

Berdasarkan hasil penelitian di atas, maka dapat dijelaskan sebagai berikut ini. Hipotesis **pertama**, telah berhasil menolak H_0 yang menyatakan tidak terdapat pengaruh penerapan metode pembelajaran *Problem Solving* berbantuan media audio terhadap peningkatan motivasi belajar siswa SMALB SLB A Negeri Denpasar dalam pembelajaran IPS. Hal ini sesuai dengan hasil pengujian hipotesis yang diperoleh $t_{hitung} = 9,555$ dengan $t_{tabel(10; 0,05)} = 2,228$. Ini menunjukkan harga t_{hitung} adalah signifikan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa setelah mendapatkan metode pembelajaran *Problem Solving* berbantuan media audio dapat menghasilkan motivasi belajar lebih tinggi daripada motivasi belajar siswa sebelum diterapkannya metode pembelajarannya *Problem Solving* berbantuan media audio. Hal ini dapat dilihat dari 11 siswa yang ada nilai motivasi belajar siswa sebelum mendapatkan metode pembelajaran *Problem Solving* berbantuan media audio rata-rata motivasi belajarnya sebesar 51,773 dengan kategori sangat rendah, sedangkan setelah penerapan metode

pembelajaran *Problem Solving* berbantuan media audio membuat rata-rata motivasi belajar siswa menjadi 89,364 yang berada pada kategori tinggi. Sehingga dapat diambil kesimpulan dengan penerapan metode pembelajaran *Problem Solving* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa SMALB SLB A Negeri Denpasar dalam pembelajaran IPS.

Keberhasilan penelitian ini didukung oleh salah satu alasan yang paling penting mengenai Model Pembelajaran *Problem Solving* atau Metode Pembelajaran Pemecahan Masalah adalah penggunaan metode dalam kegiatan pembelajaran dengan jalan melatih siswa menghadapi berbagai masalah baik itu masalah pribadi atau perorangan maupun masalah kelompok untuk dipecahkan sendiri atau secara bersama-sama. Orientasi pembelajarannya adalah investigasi dan penemuan yang pada dasarnya adalah pemecahan masalah.

Adanya esensi pemecahan masalah ini menumbuhkan rasa ingin tahu di dalam diri siswa itu sendiri, dimana siswa di hadapkan pada sebuah masalah dan diharapkan untuk memecahkannya sendiri maupun secara berkelompok. Karena pembelajaran berbasis terhadap suatu masalah, maka pembelajaran memiliki peran yang penting bagi siswa diantaranya, (1) melatih siswa untuk mendesain suatu penemuan, (2) berpikir dan bertindak kreatif, (3) memecahkan masalah yang dihadapi secara realistis, (4) mengidentifikasi dan melakukan penyelidikan, (5) menafsirkan dan mengevaluasi hasil pengamatan, (6) merangsang perkembangan kemajuan berfikir siswa untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi dengan tepat, (7) dapat membuat pendidikan sekolah lebih relevan dengan kehidupan, khususnya dunia kerja.

Selain hal tersebut di atas, karakteristik sampel sendiri yaitu siswa SMALB A Negeri Denpasar yang *notabene* merupakan anak berkebutuhan khusus karena tidak bisa melihat atau sering disebut tunanetra sudah diperhitungkan di dalam penelitian ini. Dimana anak yang tergolong tunanetra

walaupun memiliki keterbatasan dalam visualisasi ini tidak berarti anak yang bersangkutan memiliki fisik yang berbeda dengan anak-anak sebaya lainnya. Bahkan anak yang tergolong tunanetra mengandalkan indera pendengaran dan rabaan sebagai pengganti indera penglihatan mereka.

Dengan penerapan pembelajaran yang berbantuan media audio disini sangat membantu proses pentransferan informasi dari guru ke siswa. Sehingga apa yang menjadi instruksi dari guru bisa dimengerti oleh siswa itu sendiri. Media audio ini menyampaikan pesannya hanya dapat diterima oleh indera pendengaran. Pesan atau informasi yang disampaikan dituangkan ke dalam lambang-lambang auditif yang berupa kata-kata, musik, dan *sound effect*.

Digunakannya media audio ini sangat membantu guru di dalam meningkatkan motivasi siswa, ini dikarenakan media audio tersebut menyediakan pesan lisan untuk meningkatkan pembelajaran, siswa yang kurang menguasai pembelajaran dengan cara visual bisa belajar dengan mendengarkan, selain itu media audio juga merangsang imajinasi, karena pesan lisan disampaikan dengan lebih dramatis sehingga akan merangsang daya imajinasi siswa.

Penggunaan media audio juga membantu siswa di dalam mencapai tujuan kognitif, psikomotor, dan afektif. (1) Media audio dapat digunakan untuk mengajar pengenalan kembali atau pembedaan rangsang audio yang relevan. Media audio juga dapat digunakan untuk mengajarkan berbagai aturan dan prinsip. Contohnya yaitu memberikan latihan pendengaran untuk belajar mengingat atau mengucapkan kata dan kalimat dari bahasa asing atau bahasa yang tidak dikenal. (2) media audio dapat digunakan untuk mengajar keterampilan verbal. Contohnya yaitu memberikan kesempatan untuk melatih respon terhadap rangsangan lisan yang diberikan. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk mendengar, menirukan dan melatih kata-kata bahasa asing yang mereka pelajari. (3) tujuan afektif ini dapat diperoleh melalui

suasana yang diciptakan oleh musik latar belakang, efek suara, suara narator yang dapat menyentuh hati siswa hingga siswa dapat menunjukkan sikap yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Contohnya yaitu penggunaan CD Interaktif dalam pembelajaran bagi siswa tunanetra.

Dengan pemaparan di atas sudah barang tentu penerapan metode pembelajaran *Problem Solving* berbantuan media audio dapat menghasilkan motivasi belajar yang tinggi. Ini dikarenakan bahwa motivasi belajar individu tidak dapat terlepas dari lingkungan. Interaksinya dengan lingkungan akan diwujudkan dalam bentuk kegiatan, dan kegiatan tersebut selalu didasarkan pada kebutuhan-kebutuhan tertentu. Tingginya motivasi belajar ini juga dikarenakan metode pembelajaran berbantuan media audio menekankan beberapa hal diantaranya: (1) membangkitkan adanya suatu kebutuhan, (2) menghubungkan dengan persoalan pengalaman yang lampau, dan (3) menghubungkan dengan tujuan. (4) bahwa pembelajaran yang menantang sangat memerlukan suatu aktivitas yang dapat meningkatkan keterampilan dan kegunaannya akan menyebabkan terjadinya kemampuan yang maksimum. Semua ini merupakan kebutuhan, keinginan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran mereka.

Melalui penerapan metode pembelajaran *Problem Solving* berbantuan media audio bisa memperlihatkan kepada siswa bahwa mata pelajaran IPS pada dasarnya merupakan cara berpikir, dan sesuatu yang harus dimengerti oleh siswa, bukan hanya sekedar belajar dari guru atau dari buku-buku saja, karena pelajaran IPS merupakan suatu pelajaran konsep yang ada di kehidupan sehari-hari, sedapat mungkin harus dikenalkan kepada siswa dengan metode pemecahan masalah yang sangat riil dan sangat mungkin mereka terapkan dalam kehidupan nyata atau kehidupan sehari-hari.

Karena alasan itulah peneliti dapat mengambil kesimpulan bahwa motivasi belajar pada penelitian ini dengan menggunakan metode pembelajaran

Problem Solving berbantuan media audio yang menghasilkan motivasi belajar siswa SMALB SLB A Negeri Denpasar lebih tinggi sesuai dengan hasil uji hipotesis 1.

Hipotesis **kedua**, telah berhasil menolak H_0 yang menyatakan tidak terdapat pengaruh penerapan metode pembelajaran *Problem Solving* berbantuan media audio terhadap peningkatan prestasi belajar siswa SMALB SLB A Negeri Denpasar dalam pembelajaran IPS. Hal ini sesuai dengan hasil pengujian hipotesis yang diperoleh $t_{hitung} = 2,611$ dengan $t_{tabel(10; 0,05)} = 2,228$. Ini menunjukkan harga t_{hitung} adalah signifikan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa setelah mendapatkan metode pembelajaran *Problem Solving* berbantuan media audio dapat menghasilkan prestasi belajar IPS lebih tinggi daripada prestasi belajar IPS siswa sebelum diterapkannya metode pembelajarannya *Problem Solving* berbantuan media audio. Hal ini dapat dilihat dari 11 siswa yang ada nilai motivasi belajar siswa sebelum mendapatkan metode pembelajaran *Problem Solving* berbantuan media audio rata-rata prestasi belajar IPSnya sebesar 43,818 dengan kategori *sedang*, sedangkan setelah penerapan metode pembelajaran *Problem Solving* berbantuan media audio membuat rata-rata prestasi belajar IPS siswa menjadi 84,364 yang berada pada kategori *sangat tinggi*. Sehingga dapat diambil kesimpulan dengan penerapan metode pembelajaran *Problem Solving* dapat meningkatkan prestasi belajar siswa SMALB SLB A Negeri Denpasar dalam pembelajaran IPS.

Pencapaian di dalam penelitian ini dikarenakan pembelajaran bagi anak berkebutuhan khusus seperti tunanetra tidak bisa disamakan dengan anak yang normal sebayanya. Diperlukan pemilihan metode pembelajaran dan media pembelajaran yang bisa meminimalisir kekurangan bagi siswa tunanetra tersebut.

Metode pembelajaran *Problem Solving* berbantuan media audio ternyata bisa meningkatkan prestasi belajar IPS siswa. Ini dikarenakan metode pembelajaran *Problem Solving* adalah penggunaan metode dalam kegiatan

pembelajaran dengan jalan melatih peserta didik menghadapi berbagai masalah baik itu masalah pribadi atau perorangan maupun masalah kelompok untuk dipecahkan sendiri atau secara bersama-sama. Metode *Problem Solving* (metode pemecahan masalah) bukan hanya sekedar metode mengajar, tetapi juga merupakan suatu metode berfikir, sebab dalam metode *Problem Solving* dapat menggunakan metode-metode lainnya yang dimulai dengan mencari data sampai pada menarik kesimpulan.

Selain itu metode *Problem Solving* juga merupakan suatu metode pemecahan masalah yang menuntut peserta didik untuk dapat memecahkan berbagai masalah yang ada baik secara perorangan maupun secara kelompok. Metode *Problem Solving* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Karena dalam metode ini peserta didik dituntut untuk dapat memecahkan persoalan yang mereka hadapi. Proses pembelajarannya menekankan kepada proses mental peserta didik secara maksimal, bukan sekedar pembelajaran yang hanya menuntut peserta didik untuk sekedar mendengarkan dan mencatat saja, akan tetapi menghendaki aktivitas peserta didik dalam berpikir. Tujuan akhir yang ingin dicapai adalah kemampuan peserta didik dalam proses berpikir untuk memperoleh pengetahuan.

Selain itu metode pembelajaran *Problem Solving* memiliki tujuan utama diantaranya, (1) mengembangkan kemampuan berpikir, terutama di dalam mencari sebab akibat dan tujuan suatu masalah. Metode ini melatih peserta didik dalam cara-cara mendekati dan cara-cara mengambil langkah-langkah apabila akan memecahkan suatu masalah. (2) Memberikan kepada peserta didik pengetahuan dan kecakapan praktis yang bernilai atau bermanfaat bagi keperluan hidup sehari-hari. Metode ini memberikan dasar-dasar pengalaman yang praktis mengenai bagaimana cara-cara memecahkan masalah dan kecakapan ini dapat diterapkan bagi keperluan menghadapi masalah-masalah lainnya di dalam masyarakat.

Selain karena penerapan metode, pemilihan media audio di penelitian ini ternyata dapat meningkatkan prestasi belajar IPS siswa SMALB Negeri Denpasar. Ini dikarenakan media audio ini merupakan media yang penyampaian pesannya hanya dapat diterima oleh indera pendengaran. Pesan atau informasi yang disampaikan dituangkan ke dalam lambang-lambang auditif yang berupa kata-kata, musik, dan *sound effect*. Sesuai dengan keadaan anak tunanetra yang mengandalkan pendengarannya dalam menerima informasi yang ada, sehingga dengan media audio ini menyediakan pesan lisan untuk meningkatkan pembelajaran, siswa yang kurang menguasai pembelajaran dengan cara visual bisa belajar dengan mendengarkan. Selain itu media audio juga memiliki kelebihan merangsang imajinasi, karena pesan lisan disampaikan dengan lebih dramatis sehingga akan merangsang daya imajinasi siswa.

Media audio dalam penggunaannya di sebuah kegiatan pembelajaran IPS bagi siswa SMALB dapat digunakan untuk mencapai dan mengajarkan beberapa tujuan instruksional di bawah ini.

1. Tujuan Kognitif

Media audio dapat digunakan untuk mengajar pengenalan kembali atau pembedaan rangsang audio yang relevan. Media audio juga dapat digunakan untuk mengajarkan berbagai aturan dan prinsip. Contohnya yaitu memberikan latihan pendengaran untuk belajar mengingat atau mengucapkan kata dan kalimat dari bahasa asing atau bahasa yang tidak dikenal.

2. Tujuan Psikomotor

Media audio dapat digunakan untuk mengajar keterampilan verbal. Contohnya yaitu memberikan kesempatan untuk melatih respon terhadap rangsangan lisan yang diberikan. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk mendengar, menirukan dan melatih kata-kata bahasa asing yang mereka pelajari.

3. Tujuan Afektif

Tujuan afektif ini dapat diperoleh melalui suasana yang diciptakan oleh musik latar belakang, efek suara, suara narator yang dapat menyentuh hati siswa hingga siswa dapat menunjukkan sikap yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Contohnya yaitu penggunaan CD Interaktif dalam pembelajaran bagi siswa tunanetra

Hasil penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Nawani, Ahmad (2012) Penggunaan Media Audio "Kotak Orientasi" Sebagai Alat Bantu Latihan Orientasi Pada Tunanetra, Thesis, Universitas Pendidikan Indonesia. Hasil penelitian menunjukkan bahwa melalui latihan mengorientasi obyek menggunakan media audio "kotak orientasi", memiliki pengaruh yang kuat terhadap kemampuan mengorientasi obyek pada tunanetra. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media audio "kotak orientasi" dapat meningkatkan kemampuan mengorientasi obyek pada tunanetra

Selain itu penelitian yang dilakukan oleh Riyanti (2012) dalam penelitiannya yang berjudul Pengaruh Pendekatan Problem Solving terhadap Motivasi Belajar dan Kemampuan Pemecahan Masalah IPA Peserta Didik SMP Kelas VII. Tesis. Yogyakarta: Program Pascasarjana, Universitas Negeri Yogyakarta. Hasil penelitian menunjukkan: (1) pendekatan *problem solving* berpengaruh secara signifikan terhadap motivasi belajar dalam pembelajaran IPA di SMPN 2 Mlati Kabupaten Sleman, (2) pendekatan *problem solving* berpengaruh secara signifikan terhadap kemampuan pemecahan masalah IPA peserta didik kelas VII di SMPN 2 Mlati dengan pengetahuan awal dikendalikan secara statistik, dan (3) ada perbedaan rata-rata motivasi belajar dan kemampuan pemecahan masalah IPA yang signifikan antara kelompok yang menggunakan pendekatan *problem solving* dengan kelompok yang menggunakan pendekatan *contextual teaching and learning* pada pembelajaran IPA pada kelas VII di SMPN 2 Mlati Kabupaten Sleman.

Karena alasan itulah peneliti dapat mengambil kesimpulan bahwa prestasi belajar IPS pada penelitian ini dengan menggunakan metode pembelajaran *Problem Solving* berbantuan media audio yang dapat menghasilkan motivasi belajar IPS siswa SMALB SLB A Negeri Denpasar yang lebih tinggi berdasarkan hasil uji hipotesis 2.

PENUTUP

Dari pemaparan di atas, maka dapat dibuatkan kesimpulan sebagai berikut:

1. Terdapat pengaruh metode pembelajaran *Problem Solving* berbantuan media audio terhadap motivasi belajar.
2. Terdapat pengaruh metode pembelajaran *Problem Solving* berbantuan media audio terhadap prestasi belajar IPS (Sejarah).

Berdasarkan temuan tersebut dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran *Problem Solving* berbantuan media audio berpengaruh terhadap motivasi belajar dan prestasi belajar IPS (Sejarah) siswa SMALB SLB A Negeri Denpasar.

Berdasarkan kesimpulan penelitian yang telah dipaparkan di atas, beberapa saran dapat diajukan adalah sebagai berikut.

1. Bagi Siswa
Di dalam mengikuti pembelajaran yang sedang berlangsung, diharapkan fokus dan bersungguh-sungguh serta mengikuti semua instruksi yang diberikan oleh guru. Siswa juga diharapkan sebelum pembelajaran dimulai, sudah mempelajari terlebih dahulu materi yang akan diajarkan. Sehingga pembelajaran akan cepat berlangsung dan tujuan dari penelitian pada khususnya dan tujuan pembelajaran pada umumnya.
2. Bagi Peneliti
Peneliti diharapkan menyiapkan materi maupun perlengkapan yang dibutuhkan di dalam proses penelitian berlangsung. Materi yang akan diajarkan harus jelas baik dari administrasi yang diperlukan, selain itu perlengkapan seperti alat tulis, media audio, maupun yang lain-lain

yang dibutuhkan di saat pembelajaran berlangsung tidak ada kendala yang mengganggu sehingga penelitian bisa berjalan sesuai dengan rencana.

3. Bagi Guru

Guru harus memahami materi dan Bagi guru yang mengajar diharapkan selalu berkonsultasi masalah teori, tata cara pengajaran, maupun tatacara penilaian. Guru di dalam mengajar harus sudah menguasai materi pembelajaran, selain itu guru juga harus memahami langkah-langkah pembelajaran Problem Solving yang ada, dan juga guru harus mengetahui cara penilain guna mengetahui output dari pembelajaran yang dilakukan. Guru diharapkan tidak malu bertanya kepada yang berkopeten apabila menemui kesulitan di dalam mengajar, sehingga pembelajaran yang dilakukan akan berjalan sesuai dengan rencana.

4. Bagi Sekolah

Pihak sekolah diharapkan selalu memfasilitasi dan mendukung para pendidik di dalam mengembangkan atau memberikan model pembelajaran yang menitikberatkan pada aktivitas siswa, sehingga tujuan daripada sekolah bisa tercapai secara optimal. Selain itu iklim sekolah harus dibuat sekondusif mungkin, karena ini menjadi salah satu faktor pendukung yang penting bagi tercapainya tujuan dari pembelajaran.

IPS Siswa Kelas V SDN 04 Tegalgede Tahun Pelajaran 2011/2012 Volume III No. 1 Tahun 2012 hal 3-15. http://eprints.ums.ac.id/1487/1/7_W_AFROH.pdf (Diakses tanggal 20 Oktober 2014).

Riyanti .2012. Pengaruh Pendekatan Problem Solving terhadap Motivasi Belajar dan Kemampuan Pemecahan Masalah IPA Peserta Didik SMP Kelas VII. *Tesis* (tidak diterbitkan). Yogyakarta: Program Pascasarjana, Universitas Negeri Yogyakarta.

Sanjaya, Wina. 2005. *Pembelajaran dalam Implementasi Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Jakarta: Perdana Media.

Sadiman, A.S., Rahardjo, R., Haryono, A. dan Rahardjito. 1986. *Media Pendidikan : Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Sardiman, A.M. 2007. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Wahab, Solichin, 1990. *Pengantar Analisis Kebijakan Negara*. Rineka Cipta.

DAFTAR PUSTAKA

- Dantes, Nyoman. 2012. *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Delphie, B. 2006. *Pembelajaran Anak Berkebutuhan Khusus*. Bandung: Refika.
- Djamarah, Syaifu Bahril. 2006. *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Nawani, Ahmad. 2012. Penggunaan Media Audio “Kotak Orientasi” Sebagai Alat Bantu Latihan Orientasi Pada Tunanetra. *Tesis* (tidak diterbitkan). Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Riyana. et al. 2012. Pengaruh kemandirian Belajar dan Lingkungan Belajar Terhadap Prestasi Belajar