

BAB V

PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

Hasil belajar siswa yang menggunakan media kartun (gambar bercerita) lebih baik diterapkan di Madrasah Tsanawiyah (MTs) Negeri Karangrejo Tulungagung.

Setelah analisis data penelitian selesai, langkah selanjutnya adalah mendeskripsikan hasil penelitian tersebut ke dalam tabel rekapitulasi. Pada tabel rekapitulasi akan disajikan rekapitan dari hasil penelitian yang menggambarkan ada atau tidaknya perbedaan penggunaan media kartun dengan media kertas rumus terhadap hasil belajar matematika siswa. Pada tabel ini di dalamnya memuat nilai dari t_{hitung} yang selanjutnya dapat dibandingkan dengan nilai t_{tabel} . Berdasarkan hasil perbandingan tersebut, lalu diambil suatu kesimpulan untuk menolak ataupun menerima suatu hipotesis. Hasil rekapitan tersebut adalah sebagai berikut:

Tabel 5.1
Rekapitulasi Hasil Penelitian

Hipotesis Penelitian	Hasil Penelitian	Kriteria Interpretasi	Interpretasi	Kesimpulan
hasil belajar media yang menggunakan media kartun lebih baik dari pada menggunakan media kertas rumus pada materi garis singgung lingkaran siswa kelas VIII MTs Negeri Karangrejo Tulungagung tahun ajaran 2015/2016.	$t_{hitung} = 4,059757627$	$t_{tabel} = 2,37212$ dengan taraf signifikan 0,05	H_1 diterima	hasil belajar media yang menggunakan media kartun lebih baik dari pada menggunakan media kertas rumus pada materi garis singgung lingkaran siswa kelas VIII MTs Negeri Karangrejo Tulungagung tahun ajaran 2015/2016.

Berdasarkan hasil analisis data menggunakan uji t terhadap hasil tes yang diberikan di kelas eksperimen dengan media kartun dan kelas kontrol dengan media kertas rumus diperoleh nilai *t-test* empirik atau t_{hitung} sebesar 4,059757627. Nilai *t-test* empirik atau t_{hitung} tersebut harus dibandingkan dengan nilai *t* teoritik atau t_{tabel} . Pada taraf signifikansi 5% didapatkan nilai t_{tabel} sebesar 1,66342. Berdasarkan nilai-nilai *t* ini dapat ditulis $t_{tabel} (5\% = 1,66342) < t_{hitung} (4,059757627)$. Hal ini menunjukkan bahwa *t* empirik berada diatas nilai teoritiknya. Sehingga H_1 diterima hasil belajar media yang menggunakan media kartun lebih baik dari pada menggunakan media kertas rumus pada materi garis singgung lingkaran siswa kelas VIII MTs Negeri Karangrejo Tulungagung tahun ajaran 2015/2016.

Setelah diperoleh hasil yang menyatakan hasil belajar media yang menggunakan media kartun lebih baik dari pada menggunakan media kertas rumus pada materi garis singgung lingkaran siswa kelas VIII MTs Negeri Karangrejo Tulungagung tahun ajaran 2015/2016. Untuk selanjutnya yaitu membandingkan nilai rata-rata kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berdasarkan perhitungan, kelas eksperimen dengan media kartun mempunyai nilai rata-rata kelas sebesar 75,37 atau $\mu_1 = 75,37$. Sementara itu kelas eksperimen dengan media kertas rumus mempunyai nilai rata-rata kelas sebesar 64,43 atau $\mu_2 = 64,43$. Karena $\mu_1 > \mu_2$, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar media yang menggunakan media kartun lebih baik dari pada menggunakan media kertas rumus pada materi garis singgung lingkaran siswa kelas VIII MTs Negeri Karangrejo Tulungagung tahun ajaran 2015/2016.

Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran matematika menggunakan media kartun (gambar bercerita) lebih baik daripada pembelajaran menggunakan media kertas rumus ajaib apalagi diterapkan pada siswa pada jenjang SMP. Adapun pengaruh yang timbul yaitu menjadikan siswa lebih aktif secara fisik dan aktif berkomunikasi dan suasana pembelajaran tidak tegang jadi siswa dapat memahami materi dengan baik. Siswa menjadi tahu bagaimana konsep dari Garis Singgung Lingkaran karena mereka berperan aktif dalam pembelajaran dan mengikuti pembelajaran dengan rileks dalam belajar materi Garis Singgung Lingkaran tersebut.

Kartun mempunyai manfaat dalam kegiatan pembelajaran untuk menjelaskan rangkaian isi bahan dalam suatu urutan yang logis dan mengandung makna secara mudah, menarik, dan cepat dibaca oleh siswa.¹⁰⁷ Kemampuan kartun besar sekali untuk menarik perhatian, mempengaruhi sikap maupun tingkah laku seseorang. Kalau kartun mengena pesan yang besar bisa disajikan secara ringkas dan kesannya akan tahan lama.¹⁰⁸

Kartun sebagai alat bantu mempunyai manfaat penting dalam pengajaran, terutama dalam menjelaskan rangkaian isi bahan dalam satu urutan logis atau mengandung makna. Kartun yang baik hanya mengandung satu gagasan saja. Kekuatan kartun untuk mempengaruhi pendapat umum, terletak pada kekompakannya, penyederhanaan isinya, dan perhatian yang sungguh-sungguh yang dapat dibangkitkan secara tajam melalui gambar-gambar yang mengandung

¹⁰⁷ Sri Anitah. W, *et. all.*, *Strategi Pembelajaran di SD ...*, hal. 6.27

¹⁰⁸ Rayandra Asyhar, *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran,.....*,hal.59

humor. Kartun merupakan sumber informasi yang disajikan melalui dampak visual.¹⁰⁹

Kartun sebagai salah satu bentuk komunikasi grafis, adalah suatu gambar interpretatif yang menggunakan simbol–simbol untuk menyampaikan sesuatu pesan secara cepat dan ringkas atau sesuatu sikap terhadap orang, situasi, atau kejadian–kejadian tertentu. Kemampuannya besar sekali untuk menarik perhatian, mempengaruhi sikap maupun tingkah laku. Kartun biasanya hanya menangkap esensi pesan yang harus disampaikan dan menuangkannya kedalam gambar sederhana, tanpa detail dengan menggunakan simbol–simbol serta katakter yang mudah dikenal dan dimengerti secara cepat. Kalau kartun mengena, pesan yang besar bisa disajikan secara ringkas dan kesannya akan tahan lama di ingatan.¹¹⁰

Fungsi penggunaan media visual (kartun) dalam proses belajar mengajar diantaranya :

- Untuk menarik perhatian siswa
- Untuk membantu mempercepat pemahaman dalam proses pembelajaran
- Menghilangkan kebosanan siswa dalam belajar
- Meningkatkan keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran

¹⁰⁹ Sriyantosmansasolo, *Kartun Sebagai Media Pembelajaran*, dalam <http://blogspot.com>, diakses 04 Maret 2016.

¹¹⁰ Arief S. Sadiman dkk, *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*,....., hal. 47.