

BAB V

PEMBAHASAN

A. Pentingnya Media Pembelajaran

Berdasarkan hasil analisis data yang berupa deskripsi data masing-masing variabel maupun pengujian hipotesis, maka ada beberapa hal yang perlu diinterpretasikan mengenai pengaruh media pembelajaran terhadap prestasi belajar siswa SDN 02 Kendalbulur, Boyolangu, Tulungagung.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaruan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar. Para guru dituntut agar mampu menggunakan alat-alat yang disediakan oleh sekolah, dan tidak tertutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman. Guru sekurang-kurangnya dapat menggunakan alat yang murah dan efisien yang meskipun sederhana dan bersahaja, tetapi merupakan keharusan dalam upaya mencapai tujuan pengajaran yang diharapkan.¹

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar.²

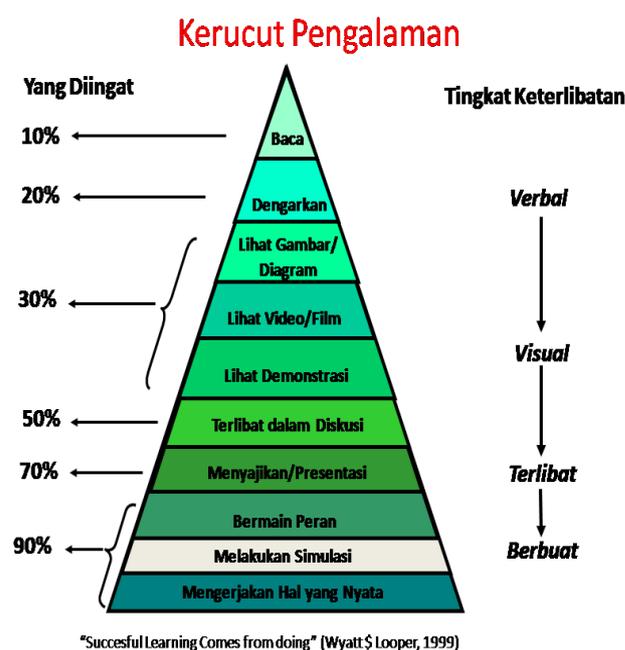
Dewasa ini, ketika ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang sangat pesat, proses pembelajaran tidak lagi dimonopoli oleh adanya kehadiran guru di dalam kelas. Siswa dapat belajar di mana saja dan kapan saja. Siswa bisa belajar apa saja sesuai dengan minat dan agay belajar. Seorang desainer pembelajaran dituntut untuk dapat

¹ Hamalik, *Media Pendidikan* (Bandung: PT Citra Aditya Bakti, 1994), hal. 6

² Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Rajawali Pers, 2014), hal. 10.

merancang pembelajaran dengan memanfaatkan berbagai jenis media dan sumber belajar yang sesuai agar proses pembelajaran berlangsung secara efektif dan efisien.³

Untuk memahami peranan media dalam proses mendapatkan pengalaman belajar bagi siswa, Edgar Dale melukiskannya dalam sebuah kerucut yang kemudian dinamakan *kerucut pengalaman (cone of experience)*, seperti pada gambar di bawah ini;



Kerucut pengalaman yang dikemukakan oleh Edgar Dale memberikan gambaran bahwa pengalaman belajar yang diperoleh siswa dapat melalui proses perbuatan atau mengalami sendiri apa yang dipelajari, proses mengamati dan mendengarkan melalui media tertentu dan proses mendengarkan melalui bahasa. Semakin konkret siswa mempelajari bahan pengajaran, contohnya melalui pengalaman langsung, amak semakin banyaklah pengalaman yang diperoleh siswa. Sebaliknya, semakin abstrak siswa memperoleh pengalaman, contohnya hanya

³ Wina Sansjaya, *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2009), hal. 198

mengandalkan bahasa verbal, maka semakin sedikit pengalaman yang akan diperoleh siswa.

Selanjutnya, uraian setian pengalaman belajar seperti yang digambarkan dalam kerucut pengalaman tersebut akan dijelaskan di bawah ini :

1. Pengalaman langsung merupakan pengalaman yang diperoleh oleh siswa sebagai hasil aktivitas sendiri. Siswa berhubungan langsung dengan objek yang hendak dipelajari tanpa menggunakan perantara.
2. Pengalaman tiruan adalah pengalaman yang diperoleh melalui benda atau kejadian yang dimanipulasi agar mendekati keadaan yang sebenarnya.
3. Pengalaman melalui drama, yaitu pengalaman yang diperoleh dari kondisi dan situasi yang diciptakan melalui drama (peragaan) dengan menggunakan skenario yang sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai.
4. Pengalaman melalui demonstrasi adalah teknik penyampaian informasi melalui peragaan. Kalau dalam drama siswa terlibat secara langsung dalam masalah yang dipelajari walaupun bukan dalam situasi nyata, maka pengalaman melalui demonstrasi siswa hanya melihat peragaan orang lain.
5. Pengalaman wisata, yaitu pengalaman yang diperoleh melalui kunjungan siswa ke suatu objek yang ingin dipelajari.
6. Pengalaman melalui pameran. Pameran adalah usaha untuk menunjukkan hasil karya. Melalui pameran siswa dapat mengamati hal-hal yang ingin dipelajari, seperti karya seni baik seni tulis, seni pahat atau benda-benda bersejarah dan hasil teknologi modern dengan berbagai cara kerjanya.
7. Pengalaman melalui televisi merupakan pengalaman tidak langsung, sebab televisi merupakan perantara. Melalui televisi siswa dapat menyaksikan berbagai

peristiwa yang ditayangkan dari jarak jauh sesuai dengan program yang dirancang.

8. Pengalaman melalui gambar hidup dan film. Gambar hidup atau film merupakan rangkaian gambar mati yang diproyeksikan pada layar dengan kecepatan tertentu.
9. Pengalaman melalui radio, *tape recorder* dan gambar. Pengalaman melalui media ini sifatnya lebih abstrak dibandingkan melalui gambar hidup sebab hanya mengandalkan salah satu indera saja, yaitu indera pendengar atau indera penglihatan saja.
10. Pengalaman melalui lambang-lambang visual, seperti gambar, grafik dan bagan. Sebagai alat komunikasi lambang visual dapat memberikan pengetahuan yang lebih luas kepada siswa.
11. Pengalaman melalui lambang verbal, merupakan pengalaman yang sifatnya lebih abstrak. Sebab, siswa memperoleh pengalaman hanya melalui bahasa baik bahasa lisan maupun tulisan.

Apabila kita perhatikan kerucut pengalaman yang dikemukakan oleh Edgar Dale, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa pengetahuan itu dapat diperoleh melalui pengalaman langsung dan pengalaman tidak langsung. Semakin langsung objek yang dipelajari, maka semakin konkret pengetahuan yang diperoleh; semakin tidak langsung pengetahuan itu diperoleh, maka semakin abstrak pengetahuan siswa.

Dari gambaran kerucut pengalaman tersebut, siswa akan lebih konkret memperoleh pengetahuan melalui pengalaman langsung, melalui benda-benda tiruan, pengalaman melalui drama, demonstrasi, wisata, dan melalui pameran. Hal ini memungkinkan karena siswa dapat secara langsung berhubungan dengan objek yang dipelajari. Sedangkan siswa akan lebih abstrak memperoleh pengetahuan melalui

benda atau alat perantara, seperti televisi, gambar hidup atau film, radio atau *tape recorder*, lambang visual, lambang verbal.

Memerhatikan kerangka pengetahuan ini, maka kedudukan komponen media pengajaran dalam sistem proses belajar mengajar mempunyai fungsi yang sangat penting. Sebab, tidak semua pengalaman belajar dapat diperoleh secara langsung. Dalam keadaan ini media dapat digunakan agar lebih memberikan pengetahuan yang konkret dan tepat serta mudah dipahami. Hal ini sejalan dengan pendapat Olsen bahwa prosedur belajar dapat ditempuh dalam tiga tahap, yaitu :

1. Pengajaran langsung melalui pengalaman langsung. Pengajaran ini diperoleh dengan teknik karya wisata, wawancara, *resource visitor*.
2. Pengajaran tidak langsung, dapat melalui alat peraga. Pengalam ini diperoleh melalui gambar, peta, bagan, objek, model, *slide*, film, televisi, dramatisasi dll.
3. Pengajaran tidak langsung melalui lambang-lambang kata, misalnya melalui kata-kata dan rumus-rumus.⁴

Pada kenyataannya memberikan pengalaman langsung kepada siswa bukanlah suatu yang mudah, bukan hanya menyangkut segi perencanaan dan waktu saja yang dapat menjadi kendala, akan tetapi memang ada sejumlah pengalaman yang sangat tidak mungkin dipelajari secara langsung oleh siswa. Katakanlah ketika guru ingin memberikan informasi tentang kehidupan di dasar laut, maka tidak mungkin pengalaman tersebut diperoleh secara langsung oleh siswa. Oleh karena itu, peranan media pembelajaran sangat diperlukan dalam suatu kegiatan belajar mengajar. Guru dapat menggunakan film televisi, atau gambar yang untuk memberikan informasi

⁴ Wina , hal. 199-204

yang lebih baik kepada siswa. Melalui media pembelajaran hal yang bersifat abstrak bisa lebih menjadi konkret.

Memerhatikan penjelasan diatas, maka secara khusus media pembelajaran memiliki fungsi dan berperan seperti di bawah ini :

1. Menangkap suatu objek atau peristiwa –peristiwa tertentu.
2. Memanipulasi keadaan, peristiwa atau objek tertentu.
3. Menambah gairah dan motivasi belajar siswa.
4. Media pembelajaran memiliki nilai praktis.⁵

Melihat paparan diatas, mengenai pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar membuat guru harus pandai dan kreatif dalam memanfaatkan dan mengembangkan media pembelajaran agar dapat mencapai tujuan pembelajaran.

Berbagai macam media pembelajaran yang ada membuat guru harus pandai dalam memilih dan mencocokkan media mana yang pas dengan materi yang akan diajarkan kepada siswa. Jangan sampai materi yang diajarkan tidak sampai kepada siswa dengan maksimal karena kekeliruan pemilihan media.

Media grafis dan juga media proyeksi merupakan bagian dari media visual. Dimana kedua media ini mengandalkan indera penglihatan saja. Meskipun tujuan kedua media ini sama yaitu untuk mempermudah penyampaian materi dan penerimaan pesan bagi siswa, akan tetapi kedua media ini masing-masing memiliki perbedaan, kelebihan dan juga kekurangan.

Namun berdasarkan pada hasil penelitian dengan menyebarkan angket kepada responden untuk mengumpulkan data yang kemudian melakukan analisis data

⁵ *Ibid*, hal. 207-209

dengan model regresi linier berganda dan menjawab dari hipotesis masing-masing variabel dengan menggunakan rumus uji t (uji partial) menggunakan program *SPSS For Windows 16.0* akan dijelaskan pembahasan dari masing-masing hasil penelitian setiap variabel;

B. Pengaruh Penggunaan Media Grafis terhadap Prestasi Hasil Belajar siswa SDN 02 Kendalbulur, Boyolangu, Tulungagung.

Pengaruh media grafis terhadap prestasi belajar siswa dijelaskan bahwa dari pengujian hipotesis 1 menunjukkan bahwa media grafis memiliki pengaruh yang signifikan secara statistik terhadap prestasi belajar siswa, pernyataan berikut dapat dinyatakan pada tabel dibawah ini;

Tabel 5.1 Hasil Pengujian Hipotesis Media Grafis terhadap Prestasi Belajar Siswa

Hipotesis Penelitian	Hasil Penelitian	Kriteria Interpretasi	Interpretasi	Kesimpulan
Terdapat pengaruh yang signifikan media grafis terhadap prestasi hasil belajar siswa.	$t_{hitung} = 2,121$	$t_{tabel} = 2,052$ (dengan taraf signifikansi 0,05)	H_a diterima dan H_o ditolak	Ada pengaruh yang signifikan media grafis terhadap prestasi hasil belajar.

Sumber: Olahan Data *SPSS For Windows 16.0*, 2016.

Pada tabel di atas menunjukkan bahwa dari hitungan t_{hitung} sejumlah 2,121 dan t_{tabel} sejumlah 2.052 dengan taraf signifikansi sejumlah 0,05 yang dapat disimpulkan $t_{hitung} >$ dari t_{tabel} sehingga terdapat pengaruh yang signifikan media grafis terhadap prestasi hasil belajar.

Dari penjelasan di atas mengenai pengaruh media grafis yang memiliki signifikansi terhadap prestasi belajar siswa dimana media grafis merupakan faktor eksternal yang dapat mendukung proses pembelajaran.

Sedangkan faktor internal yang dialami oleh siswa meliputi hal-hal seperti; sikap terhadap belajar, motivasi belajar, konsentrasi belajar, kemampuan mengolah bahan belajar, kemampuan menyimpan perolehan hasil belajar, kemampuan menggali hasil belajar yang tersimpan, kemampuan berprestasi atau unjuk hasil belajar, rasa percaya diri siswa, intelegensi dan keberhasilan belajar, kebiasaan belajar dan cita-cita siswa. Faktor-faktor internal ini akan menjadi masalah sejauh siswa tidak dapat menghasilkan tindak belajar yang menghasilkan hasil belajar yang baik.⁶

Faktor internal yang ada di dalam individu merupakan faktor yang utama menentukan minat belajar siswa. Sehingga media grafis merupakan faktor yang berasal dari luar (eksternal) siswa sebagai pendorong internal dari dalam individu siswa untuk meningkatkan prestasi belajar. Apalagi untuk usia anak-anak yang tergolong masih dunianya bersenang-senang yaitu bermain sehingga kemampuan psikologisnya belum memahami arti penting dalam belajar sehingga memerlukan kesadaran akan kebutuhan belajar yang berasal dari dalam faktor individu siswa dengan dorongan dari faktor luar individu yaitu media grafis yang baik seperti contoh ketika mengaplikasikan media grafis guru dapat menyesuaikan dengan materi yang disampaikan, media grafis yang diaplikasikan dapat menjelaskan isi dari materi dan dapat membantu siswa memahami maksud dari materi.

C. Pengaruh Penggunaan Media Proyeksi terhadap Prestasi Hasil Belajar siswa SDN 02 Kendalbulur, Boyolangu, Tulungagung.

⁶ Dimiyati & Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran* (Jakarta: Rineka Cipta, 1994), hal. 239-254

Pengaruh media proyeksi terhadap prestasi belajar siswa dijelaskan bahwa dari pengujian hipotesis 2 menunjukkan bahwa media proyeksi memiliki pengaruh yang signifikan secara statistik terhadap prestasi belajar siswa, pernyataan berikut dapat dinyatakan pada tabel dibawah ini;

Tabel 5.2 Hasil Pengujian Hipotesis Media Proyeksi terhadap Prestasi Belajar

Siswa

Hipotesis Penelitian	Hasil Penelitian	Kriteria Interpretasi	Interpretasi	Kesimpulan
Terdapat pengaruh yang signifikan media proyeksi terhadap prestasi hasil belajar siswa.	$t_{hitung} = 2,388$	$t_{tabel} = 2,052$ (dengan taraf signifikansi 0,05)	H_a diterima dan H_o ditolak	Ada pengaruh yang signifikan media proyeksi terhadap prestasi hasil belajar.

Sumber: Olahan Data SPSS For Windows 16.0, 2016.

Pada tabel di atas menunjukkan bahwa dari hitungan t_{hitung} sejumlah 2,388 dan t_{tabel} sejumlah 2.052 dengan taraf signifikansi sejumlah 0,05 yang dapat disimpulkan $t_{hitung} >$ dari t_{tabel} sehingga terdapat pengaruh yang signifikan media grafis terhadap prestasi hasil belajar.

Dari penjelasan di atas mengenai pengaruh media proyeksi yang memiliki signifikansi terhadap prestasi belajar siswa dimana media proyeksi merupakan faktor eksternal yang dapat mendukung proses pembelajaran.

Adapun secara keseluruhan hasil penelitian mengenai media pembelajaran terhadap prestasi belajar berdasarkan rumusan masalahnya dari analisa hipotesis yang dilakukan dapat diperoleh hasilnya sebagai berikut;

Tabel 5.3 Deskripsi Hasil Penelitian Pengaruh Media Visual terhadap Prestasi Belajar Siswa SDN 02 Kendalbulur

No	Hipotesis Penelitian	Hasil Penelitian	Kriteria Interpretasi	Interpretasi	Kesimpulan
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)
1	Terdapat pengaruh yang signifikan media grafis terhadap prestasi belajar siswa	$t_{hitung} = 2,121$	$t_{tabel}=2.060$ (dengan taraf signifikansi 0,05)	H_o diterima dan H_a di tolak	Ada pengaruh yang signifikan media grafis terhadap prestasi belajar siswa.
2	Terdapat pengaruh yang signifikan media proyeksi terhadap prestasi belajar siswa	$t_{hitung} = 2,338$	$t_{tabel}=2.060$ (dengan taraf signifikansi 0,05)	H_o diterima dan H_a di tolak	Ada pengaruh yang signifikan media proyeksi terhadap prestasi belajar siswa.
3	Terdapat pengaruh yang signifikan media grafis-proyeksi terhadap prestasi belajar siswa	$f_{hitung} = 20,721$	$f_{tabel}=3,32$ (dengan taraf signifikansi 0,05)	H_o diterima dan H_a di tolak	Ada pengaruh yang signifikan media grafis-proyeksi terhadap prestasi belajar siswa.

Sumber: Olahan data SPSS For Windows 16.0, 2016.