

PENGARUH MEDIA REALISME DALAM PESAN VISUAL TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA

Samsul Hadi, Mujiburrahman
Fakultas Ilmu Pendidikan, IKIP Mataram

shamsulhadi1993@gmail.com, mujiburrahman@ikpmataram.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi hasil observasi awal bahwa pembelajaran sejarah masih menggunakan metode ceramah, tanya jawab dan pemberian tugas pada siswa. Sehingga menyebabkan siswa kurang berpartisipasi aktif atau kurang termotivasi dalam belajar sejarah. Salah satu cara untuk mengatasi masalah tersebut adalah menerapkan media pembelajaran yang dapat membangkitkan motivasi belajar siswa, yaitu penerapan media realisme dalam pesan visual. Berdasarkan latar belakang masalah diatas, peneliti mengajukan rumusan masalah dalam penelitian, yaitu Apakah ada pengaruh media realisme dalam pesan visual terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran sejarah di kelas VIII SMP Negeri 10 Praya Barat Kabupaten Lombok Tengah Tahun Pelajaran 2017/2018?. Dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh media realisme dalam pesan visual terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran sejarah di kelas VIII SMP Negeri 10 Praya Barat Kabupaten Lombok Tengah Tahun Pelajaran 2017/2018. Penentuan subyek dalam penelitian menggunakan metode Study Populasi dengan jumlah siswa sebanyak 25 siswa. Penelitian ini menggunakan rancangan eksperimen dengan pola *one group design*. Metode pengumpulan data menggunakan metode Angket sebagai metode pokok, sedangkan metode dokumentasi dan observasi sebagai metode pelengkap, metode analisis data menggunakan analisis statistik dengan rumus *Chi-Square*. Hasil penelitian yaitu $(x^2 10.397 > x^2\text{-tabel } 9,488)$ dengan taraf signifikansi 5% dan $df = (b - 1)(k - 1) = (2 - 1)(5 - 1) = 4$ diperoleh H_0 ditolak dan H_a diterima yang berbunyi: terdapat Pengaruh Media Realisme Dalam Pesan Visual Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII Pada Mata Pelajaran Sejarah Di SMP Negeri 10 Praya Barat Kabupaten Lombok Tengah Tahun Pelajaran 2017/2018, artinya hasil penelitian ini adalah "**Signifikan**".

Kata Kunci: Media Realisme Dalam Pesan Visual, Motivasi Belajar Siswa

PENDAHULUAN

Reformasi pendidikan yang diawali dengan kebijakan *otonomisasi* pada satuan pendidikan, dan berujung pada perluasan kewenangan guru dalam mengembangkan pembelajaran yang di gerakan sejak akhir abad ke-20 telah

berpenetrasi pada semua aspek pendidikan, bahkan PP No.19 tahun 2005, tentang Standar Nasional Pendidikan (SNP), mengamanahkan untuk dilakukan *standarisasi* delapan aspek pendidikan, yakni isi kurikulum, rumusan kompetensi lulusan, sarana dan

prasarana pendidikan, pembiayaan, penilaian dan pengelolaan.

Standarisasi dan kebijakan *otonomisasi* pada satuan pendidikan tidak terlepas dari kawasan teknologi pendidikan. Oleh karena itu teknologi pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam menjunjung kualitas pendidikan. Teknologi Pendidikan Menurut Dewi Salma (2012:48) memiliki lima kawasan dimana masing-masing kawasan tersebut tentunya memiliki bagian-bagian tersendiri dan saling berhubungan satu sama lain. Pertama, kawasan desain meliputi: desain sistem pembelajaran, desain pesan, strategi pembelajaran, dan karakteristik pembelajar, Kedua, kawasan pengembangan meliputi: teknologi cetak, teknologi audiovisual, teknologi berbasis komputer, dan teknologi terpadu. Ketiga, kawasan pemanfaatan meliputi: pemanfaatan media, difusi inofasi, implementasi, dan institusionalisasi serta kebijakan dan regulasi. Keempat, kawasan pengelolaan meliputi: Manajemen proyek, manajemen sumber, manajemen sumber penyampaian, dan manajemen informasi. Kelima, kawasan penilaian

meliputi: analisis masalah, pengukuran acuan patokan, evaluasi formatif, dan evaluasi sumatif.

Penggunaan media yang tepat akan memberikan manfaat yang baik dalam pembelajaran, namun sebaliknya jika pemilihan media pembelajaran tidak tepat, maka tidak akan memberikan hasil yang baik dalam pembelajaran. Oleh sebab itu, pemilihan media pembelajaran harus tepat dan sesuai dengan materi, kondisi siswa dan metode yang digunakan guru dalam belajar sehingga motivasi siswa dalam proses belajar mengajar dapat diwujudkan.

Berdasarkan hasil observasi awal di SMPN 10 Praya Barat, bahwa dalam pelaksanaan pembelajaran khususnya guru pada mata pelajaran sejarah masih menggunakan metode ceramah, tanya jawab dan pemberian tugas pada siswa, artinya belum mencoba menerapkan media sebagai alat bantu dalam proses belajarnya. Sehingga menyebabkan siswa kurang berpartisipasi aktif atau kurang termotivasi dalam belajarnya. Hal itu terlihat pada saat proses belajar berlangsung karena banyak siswa yang tidur, mengganggu teman dan bahkan sebagian siswa ada yang tidak mengikuti

pelajaran pada saat proses belajarnya. Melihat kurangnya motivasi belajar siswa di SMPN 10 Praya Barat, salah satu upaya yang dilakukan adalah dengan menerapkan media realisme dalam pesan visual dimana siswa mendapatkan gambaran yang jelas mengenai objek pembelajaran yang dilakukan sehingga mengakibatkan pergantian metode pembelajaran yang digunakan sebelumnya, maka dengan adanya penerapan media realisme dalam pesan visual ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Di lain pihak Pengajaran akan lebih efektif apabila objek dan kejadian yang menjadi bahan pengajaran dapat di visualisasikan secara realistik menyerupai keadaan yang sebenarnya, namun tidaklah berarti bahwa media harus menyerupai keadaan yang sebenarnya. Sebagai contoh, Model sekalipun gambaran nyata dari objek dalam bentuk tiga dimensi tidak dapat dikatakan realistik sepenuhnya.

Adapun tujuan dalam penelitian ini adalah: untuk mengetahui pengaruh Media Realisme Dalam Pesan Visual terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran sejarah di kelas VIII SMP Negeri 10 Praya Barat Kabupaten

Lombok Tengah Tahun Pelajaran 2017/2018.

Pengertian Media Pembelajaran Usaha mengembangkan dan memperbaiki sistem pendidikan (*Intruksional*) yang efektif sehingga bahan pendidikan (*Intruksional*) yang di programkan oleh guru dapat di serap peserta didik secara maksimal, telah dikembangkan oleh guru dalam menyusun desain pendidikan (*Intruksional*) secara sistematis. Dalam pelaksanaan program belajar mengajar guru dituntut berusaha melukiskan strategi proses belajar mengajar, sebelum pelajaran dimulai. Salah satu komponen dalam menyusun desain pendidikan (*Intruksional*) adalah sumber belajar. Dalam arti luas, sumber belajar adalah segala macam sumber yang ada diluar diri seseorang (peserta didik). Misalnya, Buku, Laboratorium, Perpustakaan, dan Media pembelajaran lainnya.

Adapun pengertian media menurut Arsyad (2017:3) adalah kata *media* berasal dari kata latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantara’ pesan dari pengirim kepada penerima pesan.

Sedangkan menurut Rohani (2014:2) mengungkapkan bahwa media adalah *medium* yang di gunakan untuk membawa/menyampaikan sesuatu pesan, di mana *medium* ini merupakan jalan atau alat dengan suatu pesan berjalan antara *komunikator* dengan *komunikan* (Blake and Haralsen). Adapun pengertian media menurut Hamdani (2011:243) adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional dilingkungan siswa, yang dapat merangsang siswa untuk belajar.

Realisme menurut Sukimi & Sutandur (2015:12) dari aliran realisme menyatakan bahwa realisme adalah menggambarkan hal yang lebih nyata atau riil. Aliran ini cenderung melebihkan karakter. Adapun sifat aliran realisme, antara lain; 1). Melukiskan dunia tanpa fantasi, 2). Menggambarkan sesuai dengan kenyataan sebenarnya, 3). Cenderung melebih-lebihkan karakter. Sedangkan menurut Kartika (2017:119) Realisme (aliran Surralisme) bersandar pada keyakinan realitas yang superior dari kebebasan asosiasi, keserbabisaan mimpi, pemikiran kita yang otomatis tanpa kontrol dari kesadaran.

Berdasarkan pengertian realisme tersebut dapat disimpulkan bahwa realisme merupakan media visual gambar yang memiliki prinsip realis yang digunakan guru sebagai alat perantara dalam menyampaikan informasi kepada siswa terhadap materi yang diajarkan dalam proses pembelajaran.

Media visual dapat juga merupakan sumber belajar yang berisikan pesan atau materi pelajaran yang dibuat secara menarik dalam bentuk kombinasi gambar, teks, gerak dan animasi yang disesuaikan dengan usia peserta didik yang dapat menarik peserta didik dalam belajar, sehingga pembelajaran akan menyenangkan dan tidak menjenuhkan.

Adapun pengertian media visual Menurut Hamdani (2011:284) adalah media yang hanya dapat dilihat menggunakan indra penglihatan. Jenis media inilah yang sering digunakan oleh para guru untuk membantu menyampaikan isi atau materi pelajaran. Sedangkan menurut Arsyad, (2012:44) Media visual, yaitu jenis media yang hanya mengandalkan indra penglihatan semata-mata dari peserta didik,

misalnya: media visual non-proyeksi (Benda Realita, Model Protetif, dan Grafis), dan media visual proyeksi (Power poin, Paint, dan Auto Card). Lebih lanjut menurut (Rohani, 2014:15) media visual berkemampuan untuk menyampaikan informasi secara visual tetapi tidak dapat menyajikan *mention*. Yang termasuk media ini ialah: Halaman cetakan, film-strip, gambar.

Berdasarkan uraian diatas maka dapat disimpulkan bahwa media berbasis visual memegang peran yang sangat penting dalam proses belajar. Media visual dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan. Visual dapat pula menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata.

Pengertian motivasi menurut Donald (dalam Hamalik, 2008:106) motivasi adalah suatu perubahan energi dalam diri (pribadi) seseorang yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan. Sedangkan menurut Aunurrahman (2012:144) motivasi merupakan tenaga pendorong bagi seseorang agar memiliki energi atau kekuatan melakukan sesuatu

dengan penuh semangat.

Dalam proses pembelajaran motivasi sangat penting bagi guru karena dalam pembelajaran guru dapat memberikan motivasi kepada siswa sehingga dapat menggerakkan siswa untuk belajar. Sehubungan dengan indikator motivasi belajar (Hamzah, 2014:10) mengemukakan bahwa untuk memahami motivasi dapat dilihat dari beberapa indikator, yaitu: 1) adanya hasrat dan keinginan untuk melakukan kegiatan 2) adanya dorongan dan kebutuhan melakukan kegiatan 3) adanya harapan dan cita-cita 4) penghargaan dan penghormatan diri 5) adanya lingkungan yang baik dan menarik 6) adanya kegiatan yang kondusif dan menarik.

METODE PENELITIAN

Rancangan pada dasarnya merupakan keseluruhan proses pemikiran dan penentuan matang tentang hal-hal yang akan dilakukan. Ia merupakan landasan berpijak, serta dapat dijadikan dasar penilaian baik oleh peneliti itu sendiri maupun orang lain terhadap kegiatan peneliti.

Teknik yang digunakan dalam

penelitian ini menggunakan *Pre Experimental Design*, dengan bentuk *Pre-test and Post-test Group*. Pada penelitian ini melakukan *pre-test* dan *post-test* pada siswa kelas SMPN 10 Praya Barat.

Populasi menurut Sugiyono, (2011:80) merupakan wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang diterapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Sedangkan menurut Arikunto, (2010:170) populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Apabila seseorang ingin meneliti semua elemen yang ada dalam wilayah penelitian, maka penelitiannya merupakan penelitian populasi. Studi atau penelitiannya juga disebut studi populasi atau studi sensus.

Dari pendapat di atas, maka yang dimaksud dengan populasi adalah keseluruhan individu atau objek yang akan diteliti yang mempunyai karakteristik tertentu dari semua objek yang akan diteliti. Jadi, yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII SMP Negeri 10

Praya Barat Kabupaten Lombok Tengah sebanyak 1 (kelas), yaitu siswa kelas VIII yang berjumlah 25 siswa pada Tahun Pelajaran 2017/2018

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut Sugiyono, (2011:80). Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya dengan keterbatasan dana, tenaga dan waktu maka penulis dapat menggunakan sampel yang di ambil dari populasi itu. Sedangkan menurut Arikunto, (2010:107) yang menyatakan bahwa, jika populasi kurang dari 100 orang, dianjurkan agar semuanya dijadikan sampel. Namun jika populasi lebih dari 100 orang, dapat diambil 10-15%, 20-25% atau lebih tergantung kemampuan penelitian.

Mengingat jumlah populasi subyek (siswa) yang diteliti berjumlah 25 siswa, maka, penelitian ini disebut *Study Populasi*. Karena objek yang diteliti relative sedikit.

Instrument penelitian menurut Riduwan, (2014:51). merupakan alat bantu yang di pilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatannya dengan

mengumpulkan data. Pengertian lain dari Sugiyono, (2011:102). Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati/variabel penelitian.

Berdasarkan pendapat tersebut, instrument dalam penelitian ini adalah alat yang digunakan untuk memperoleh data tentang obyek yang diteliti. Dalam penelitian ini adalah angket sebagai metode yang digunakan untuk memperoleh data tentang pengaruh media realisme dalam pesan visual terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kelas VIII SMP Negeri 10 Praya Barat Kabupaten Lombok Tengah Tahun Pelajaran 2017/2018. Angket dalam bentuk tertutup atau angket secara langsung yang diberikan kepadasiswa, dan dijawab oleh responden (subyek) atau responden memilih jawaban sesuai dengan karakteristik dinya, dengan cara memberikan tanda *checklist* (\surd) pada kolom jawaban yang telah disediakan. Sugiyono, (2011:94).

Pengertian teknik pengumpulan data menurut Riduwan, (2014:51) adalah teknik atau cara-cara yang dapat

digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data. Sedangkan menurut (Sugiyono, 2015:308) teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Pada penelitian ini metode yang digunakan adalah metode angket, metode observasi, serta metode wawancara. Lebih lanjut menurut Suyadi (2012:34) teknik pengumpulan data, yaitu metode yang digunakan peneliti dalam merekam data (Informasi) yang dibutuhkan.

Teknik analisis data Dalam penelitian kuantitatif, teknik analisis data sudah jelas yaitu: di arahkan untuk menjawab rumusan atau menguji hipotesis yang telah dirumuskan karena datanya kuantitatif maka teknik analisis data menggunakan metode statistik. Sesuai dengan pendapatnya Sugiyono, (2008:243). yang mengatakan bahwa “bila akan menguji signifikansi komparasi data dua sampel yang datanya interval atau ratio di gunakan t-test dan sampel.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Sebelum memasukkan data ke dalam tabel kerja, terlebih dahulu membuat tabel tabulasi data angket sebelum (fo) dan sesudah (fh) menggunakan media pembelajaran realisme dalam pesan visual yang dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 1. Tabulasi Data Angket *Pre-Test*

Alternatif Jawaban	Kode Subyek		Total
	Lk	Pr	
(1)	(2)		(3)
ST	14	11	25
KS	13	10	23
TS	14	6	20
STS	2	1	3
ST	0	0	0

Tabel 2. Rekapitulasi Nilai *Post-Test*

Berdasarkan data hasil tabulasi angket di atas, maka tabel kerja perhitungan nilai chi-Square (χ^2) dapat dilihat pada tabel 4.4 berikut ini:

Alternatif Jawaban	Kode Subyek		Total
	LK	PR	
(1)	(2)		(3)
SS	14	11	25
ST	13	10	23
KS	14	6	20
TS	2	1	3
STS	0	0	0

Tabel 3. Tabel kerja untuk menghitung Chi-Square pada Siswa Kelas VIII

Sikap	Fo	Fh	fo-fh	(fo - fh) ²	$\frac{(f_o - f_h)^2}{f_h}$
SS	21	25	4	16	0.64
S	25	23	-2	4	0.17
KS	25	20	-5	25	1.25
TS	8	3	-5	25	8.33
STS	0	0		0	0
					10.397

Pelaksanaan penelitian yang berjudul Pengaruh Media Realisme Dalam Pesan Visual Terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pelajaran Sejarah Kelas VIII Di SMPN 10 Praya Barat Kabupaten Lombok Tengah Tahun Pelajaran 2017/2018 yaitu dalam proses pembelajaran siswa kelas VIII diberikan soal *pre-test* dan *Post-test* yang sama, dimana *pre-test* diberikan sebelum menggunakan Media Realisme Dalam Pesan Visual untuk melihat kemampuan awal siswa terhadap motivasi belajar. Setelah pemberian *pre-test* langkah selanjutnya yaitu menerapkan Media Realisme Dalam Pesan Visual, kemudian pemberian *post-test* untuk mengetahui

kemampuan siswa, setelah diberikan perlakuan Media Realisme Dalam Pesan Visual. Dalam melakukan penelitian ini, peneliti sengaja memilih Media Realisme Dalam Pesan Visual sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran saat melakukan penelitian, dikarenakan Media Realisme Dalam Pesan Visual memiliki keunggulan yang termasuk bisa membuat proses pembelajaran semakin efektif. Pembelajaran akan lebih efektif ketika materi pembelajaran dapat divisualkan, sehingga pada saat proses pembelajaran siswa dapat melihat dengan gambar dari nama-nama tokoh yang termuat dalam sejarah pada buku mata pelajarannya. Adapun dalam penelitian ini siswa bisa mendapatkan jatah bergilir untuk bertanya, sehingga di dalam proses belajar mengajar, terlihat adanya peningkatan motivasi belajar yang lebih dari penggunaan Media Realisme Dalam Pesan Visual.

Sesuai dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa hipotesis alternatif yang diajukan diterima dan sebaliknya hipotesis nihil yang diajukan ditolak, artinya hasil penelitian ini adalah signifikan yakni “Pengaruh

Media realisme dalam pesan visual dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah kelas VIII di SMPN 10 Praya Barat Kabupaten Lombok Tengah Tahun Pelajaran 2017/2018”.

Dari hal tersebut, maka dapat dikatakan bahwa pembelajaran yang menggunakan Media realisme dalam pesan visual dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dibandingkan dengan pembelajaran yang tidak menggunakan Media realisme dalam pesan visual dengan hasil χ^2 -hitung **lebih besar daripada χ^2 -tabel (10.397 > 9,488)** yang berarti hasil penelitian ini *signifikan*.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil analisis data pada BAB IV dimana Hipotesis Nol (H_0) yang berbunyi “Media Realisme Dalam Pesan Visual Tidak Dapat Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di Kelas VIII Pada Mata Pelajaran Sejarah Di SMP Negeri 10 Praya Barat Kabupaten Lombok Tengah Tahun Pelajaran 2017/2018” dinyatakan *ditolak* dan Hipotesis Alternatif (H_a) yang berbunyi “Media Realisme Dalam

- Dimiyati, dan Mudjiono. 2009. *Belajar Dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fardi, Adnan. 2007. *Pengembangan Instrumen Motivasi Atlet*. Malang: Wineka Media.
- Hamalik, Oemar. 2008. *Kurikulum & Pembelajaran*. Jakarta: Sinar Grafika Algensindo.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Hamzah. 2014. *Teori Motivasi & Pengukurannya*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Kartika, Dharsono Sony. 2017. *Seni Rupa Modern*. Bandung: Rekayasa Sains.
- Margono. 2010. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Riduwan. 2014. *Dasar-Dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Rohani, Ahmad. 2014. *Media Kontruksional Edukatif*. Jakarta: Ribeka Cipta.
- Sardiman. 2011. *Interaksi & Motivasi Belajar-Mengajar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Salma, Dewi. 2012. *Wawasan Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sudjana, Nana & Rivai, Ahmad. 2015. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru.
- Sukimi A.W & Edy Sutandur. 2015. *Global Seni Rupa SMP kelas 3*. Solo.
- Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2009. *Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian (Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R & D)*. Bandung. Alfabeta.