



## **Pengaruh Media Presentasi dan Komik dalam Pembelajaran Biologi terhadap Hasil Belajar ditinjau dari Motivasi Siswa**

**Fatmi Marwatoen**

Guru SMAN 8 Mataram

Email: [marwatoen.f@gmail.com](mailto:marwatoen.f@gmail.com)

### **Article History**

Received: October 2015

Revised: November 2015

Published: December 2015

### **Abstract**

*This research is experimental research which aims to find out: 1) the effect of using presentation media and comics on student biology learning outcomes; 2) the influence of high and low motivation on student biology learning outcomes; 3) the interaction between media usage and motivation towards biology learning outcomes. This study uses Factorial 2 x 2 design, using a population of 123 students consisting of 4 (four) classes held at SMAN 8 Mataram, in the academic year 2012/2013. Data analysis using two-way ANOVA with the help of SPSS 17 for Windows. The results of this study indicate that: 1) there is an influence of media use on student biology learning outcomes ( $p > 0.05$ ); 2) there is no effect of high and low motivation on student biology learning outcomes ( $p < 0.05$ ); 3) there is no interaction between the use of media and motivation towards biology learning outcomes ( $p > 0.05$ ).*

**Keywords:** Presentation Media, Comic Media, Learning Outcome, Motivation

### **Sejarah Artikel**

Diterima: Oktober 2015

Direvisi: November 2015

Dipublikasi: Desember 2015

### **Abstrak**

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen yang bertujuan untuk mengetahui: 1) pengaruh penggunaan media presentasi dan komik terhadap hasil belajar biologi siswa; 2) pengaruh motivasi tinggi dan rendah terhadap hasil belajar biologi siswa; 3) interaksi antara penggunaan media dan motivasi terhadap hasil belajar biologi. Penelitian ini menggunakan rancangan Faktorial 2 x 2, dengan menggunakan populasi sebanyak 123 siswa yang terdiri dari 4 (empat) kelas yang dilaksanakan di SMAN 8 Mataram, pada tahun pelajaran 2012/2013. Data analisis menggunakan Anova dua jalur dengan bantuan program SPSS 17 for windows. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: 1) ada pengaruh penggunaan media terhadap hasil belajar biologi siswa ( $p > 0,05$ ); 2) tidak ada pengaruh motivasi tinggi dan rendah terhadap hasil belajar biologi siswa ( $p < 0,05$ ); 3) tidak ada interaksi antara penggunaan media dengan motivasi terhadap hasil belajar biologi ( $p > 0,05$ ).

**Kata kunci:** Media Presentasi, Media Komik, Hasil Belajar Kognitif, Motivasi

## **PENDAHULUAN**

Kesadaran akan pentingnya pendidikan tercantum dalam Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional (UUSPN) No. 20 pasal 1 ayat 1 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional, bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses belajar agar siswa secara aktif membangun potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat Bangsa dan Negara. Pembaharuan dan peningkatan mutu pendidikan dapat ditempuh melalui peran guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

Unsur penting dalam pembelajaran adalah metode dan media pembelajaran. Kedua aspek ini berkaitan, karena pemilihan salah satu metode mengajar tertentu akan mempengaruhi jenis media pembelajaran yang sesuai (Arsyad, 2007). Berkaitan dengan masalah tersebut, guru dituntut memiliki kemampuan secara metodologis dalam hal perancangan dan pelaksanaan

pembelajaran, termasuk di dalamnya penguasaan dalam penggunaan media pembelajaran. Media yang menarik dapat menciptakan suasana yang aktif dan menyenangkan bagi siswa sehingga membangkitkan minat dan motivasi siswa untuk belajar. Menurut Oktarini *et al.* (2014) media berperan penting dalam proses pembelajaran sehingga pemilihan media oleh guru harus mempertimbangkan kesesuaiannya dengan materi dan kondisi siswa.

Kata media berasal dari bahasa latin, yaitu *medius* yang secara harfiahnya berarti tengah, pengantar atau perantara. Berdasarkan posisinya sebagai penghubung di satu sisi dan sebagai peran penggiat di sisi lain serta mempertimbangkan sering terjadinya komunikasi yang kurang efektif, maka media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana agar tercipta lingkungan belajar yang kondusif sehingga siswa dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif (Munadi, 2012). Pemilihan dan penggunaan media pengajaran harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, bahan ajar, metode mengajar, ketersediaan alat yang dibutuhkan, dan kerumitan materi yang disampaikan, sehingga diharapkan hasil penggunaan media tersebut berperan sebagai stimulus yang tepat baik secara visual atau audiovisual. Salah satu alternatif yang dapat diterapkan adalah penggunaan media presentasi dan komik.

Media presentasi merupakan pengembangan lebih lanjut dari media transparansi yang disajikan melalui OHP. Media presentasi dapat menampilkan unsur audio-visual dalam pembelajaran yang menyebabkan kegiatan presentasi menjadi sangat mudah, dinamis dan sangat menarik. Media presentasi digunakan untuk menjelaskan materi-materi yang sifatnya teoritis, digunakan dalam pembelajaran klasikal, baik untuk kelompok kecil maupun besar. (Munadi, 2012). Komik dalam penelitian ini adalah komik sebagai media pembelajaran yang memuat ilmu pengetahuan hasil dari analisis terhadap kurikulum yang disajikan dalam bentuk gambar dan dilengkapi tulisan. Tolga (2011) menyatakan bahwa komik dapat membangkitkan hasrat dan gairah siswa untuk belajar. Selain itu juga dinyatakan bahwa komik termasuk salah satu media autentik untuk menggambarkan kenyataan hidup sehari-hari secara jelas, karena visual, gaya bahasa, dan kode-kode pada komik dapat menarik minat siswa untuk memudahkan penguasaan konsep-konsep dasar biologi.

Biologi sebagai ilmu yang mempelajari sesuatu yang hidup, atau ilmu yang mempelajari segala aspek yang berkaitan dengan makhluk hidup. Kehidupan itu sendiri ada dalam berbagai fenomena, bentuk maupun sifat yang dipelajari oleh para pakar biologi dengan cara, teknik maupun sudut pandang yang berbeda. Keanekaragaman tersebut menyebabkan biologi dianggap sebagai pelajaran yang menjenuhkan dan tidak membangkitkan motivasi siswa untuk belajar. Sistem hormon adalah salah satu materi yang berhubungan dengan sistem koordinasi, karena adanya penggunaan bahasa latin, definisi-definisi dan penjelasan yang cukup kompleks, di samping materinya yang tidak dapat disajikan secara nyata menyebabkan materi sistem hormon cukup rumit untuk difahami. Untuk mempelajari materi sistem hormon, perlu didukung oleh media yang menarik, sehingga dapat memotivasi siswa untuk mempelajarinya.

Motivasi ditinjau dari bentuknya dibedakan menjadi motivasi intrinsik dan ekstrinsik. Motivasi intrinsik mengacu pada sebuah aktivitas yang disebabkan oleh nilai atau manfaat aktivitas itu sendiri. Siswa-siswa yang termotivasi secara intrinsik mengerjakan tugas-tugas karena mereka menemukan bahwa tugas-tugas tersebut menyenangkan. Partisipasi pengerjaan tugas merupakan penghargaan yang didapatkan dari pengerjaan tugas itu sendiri dan tidak tergantung pada pembatas eksternal lainnya. Motivasi ekstrinsik yaitu motivasi yang melibatkan diri dalam sebuah aktivitas sebagai suatu cara mencapai sebuah tujuan. Siswa-siswa yang termotivasi secara ekstrinsik mengerjakan tugas-tugas karena mereka meyakini bahwa partisipasi tersebut akan menyebabkan berbagai konsekuensi yang diinginkan, seperti mendapat hadiah, pujian dari guru atau terhindar dari hukuman (Schunk, 2012).

Berdasarkan kajian diatas, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: 1) pengaruh penggunaan media presentasi dan komik terhadap hasil belajar biologi; 2) pengaruh motivasi

tinggi dan rendah terhadap hasil belajar biologi siswa; 3) interaksi antara penggunaan media dan motivasi terhadap hasil belajar biologi. Penggunaan media presentasi dan komik dalam pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar biologi di sekolah sehingga tercapai hasil belajar yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

## METODE

Penelitian ini dilaksanakan di kelas XI IPA SMA Negeri 8 Mataram, pada semester genap tahun pelajaran 2012/2013, dari bulan April sampai Juni 2013. Merupakan eksperimen semu (*quasi experiment*), terdiri dari dua kelompok eksperimen, kelompok eksperimen I diberi perlakuan menggunakan media pembelajaran presentasi, sedang kelompok eksperimen II diberi perlakuan media pembelajaran komik. Hasil dari kedua kelompok dikaji untuk mengetahui pengaruh dari masing-masing perlakuan terhadap hasil belajar pada materi sistem hormon.

Desain penelitian menggunakan desain faktorial (*factorial design*). Populasi dalam penelitian ini siswa kelas XI IPA SMA Negeri 8 Mataram, yang terdiri dari 4 kelas dengan jumlah keseluruhan 123 siswa. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah sampel populasi. Penentuan kelas yang diberi perlakuan dengan media presentasi dan media komik dengan cara pengundian. Variabel bebas, terdiri dari media (presentasi dan komik) serta motivasi (rendah dan tinggi), dan variabel terikat berupa hasil belajar biologi.

Instrumen pelaksanaan penelitian berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), yang disusun dengan mengacu pada silabus Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan. Langkah-langkah pembelajaran menggunakan metode ceramah, diskusi dan tanya jawab, dengan sintaks umum pembelajaran kooperatif. Media presentasi dan media komik sebagai media pembelajaran, Instrumen pengambilan data berupa test kognitif, yang diberikan sesudah rangkaian pembelajaran (*post-test*) dan tes motivasi belajar berupa angket motivasi belajar yang pengisiannya dilakukan pada awal pembelajaran.

Uji normalitas yang digunakan adalah uji *Kolmogorov-Smirnov*, dengan dasar pengambilan keputusan: Jika probabilitasnya (Sig) > 0,05 maka  $H_0$  di terima/tidak ada perbedaan antara distribusi data yang diuji dengan distribusi data normal. Jika (Sig) < 0,05 maka  $H_0$  di tolak/ada perbedaan antara distribusi data yang diuji dengan distribusi data normal. Uji homogenitas menggunakan *Levene's Test of Equality of Error Variances*, dengan dasar pengambilan keputusan, jika probabilitasnya (Sig) > 0,05 maka  $H_0$  diterima/data mempunyai varian yang sama, Jika probabilitasnya (Sig) < 0,05 maka  $H_0$  di tolak, /data mempunyai varian yang tidak sama. Analisis data yang digunakan untuk pengujian hipotesis adalah analisis varians dua jalur (*Two Way ANOVA*) yang terdapat dalam SPSS versi 17 for Windows.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini meliputi data hasil belajar kognitif, data uji normalitas dan homogenitas dan data uji hipotesis.

### Data hasil belajar siswa

**Tabel 1.** Deskripsi Data Tes Hasil Belajar Biologi Siswa

Aspek	N	Nilai		Rata-rata	Standar Deviasi
		Min.	Maks.		
Media Presentasi	62	33	80	53,05	11,490
Media Komik	61	40	87	68,08	11,319
Media Presentasi Motivasi Tinggi	31	37	77	51,87	11,215
Media Presentasi Motivasi Rendah	31	33	80	54,23	11,823
Media Komik Motivasi Tinggi	32	40	83	67,91	11,571

Media Komik Motivasi Rendah	29	40	87	68,28	11,234
<b>Hasil Belajar Total</b>	<b>123</b>	<b>33</b>	<b>87</b>	<b>60,50</b>	<b>13,637</b>

### Data Uji Hipotesis

Berdasarkan rekapitulasi uji normalitas dan homogenitas, diperoleh data bahwa semua data memenuhi prasyarat analisis. Data yang memenuhi prasyarat analisis dilakukan uji hipotesis menggunakan uji anova untuk menjawab permasalahan-permasalahan penelitian yang meliputi : (1) Pengaruh penggunaan media terhadap hasil belajar biologi siswa, (2) Pengaruh motivasi terhadap hasil belajar biologi siswa, dan (3) Interaksi antara penggunaan media dan motivasi terhadap hasil belajar biologi siswa. Hasil uji tersebut tertera dibawah ini:

**Tabel 2.** Uji Anova, *Tests of Between-Subjects Effects*, Dependent Variable: Hasil Belajar

Kelompok Data	Source	Type III Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Hasil belajar	Media	6949,215	1	6949,215	52,836	0,000
	Motivasi	56,988	1	56,988	0,433	0,512
	Media* motivasi	30,258	1	30,258	0,230	0,632
	Total	472960,000	123			
Media Presentasi	85,952	1	85,952	0,647	0,424	
	7966,903	60	132,782			
	8052,855	61				
Media Komik	2,078	1	2,078	,016	0,900	
	7684,512	59	130,246			
	7686,590	60				
Motivasi Tinggi	4048,782	1	4048,782	31,167	0,000	
	7924,203	61	129,905			
	11972,984	62				
Motivasi rendah	2957,771	1	2957,771	22,201	0,000	
	7727,212	58	133,228			
	10684,983	59				

### Pengujian Hipotesis

#### Hipotesis 1

Ho :Tidak ada pengaruh penggunaan media presentasi dan komik terhadap hasil belajar biologi siswa

H<sub>1</sub> :Ada pengaruh penggunaan media presentasi dan komik terhadap hasil belajar biologi siswa

Dari analisis diperoleh nilai F = 52,836 dan nilai p (sig) = 0,000, nilai p < 0,05 sehingga menolak Ho artinya ada pengaruh penggunaan media presentasi dan komik terhadap hasil belajar biologi siswa.

#### Hipotesis 2

Ho :Tidak ada pengaruh motivasi tinggi dan motivasi rendah terhadap hasil belajar biologi pada siswa

H<sub>1</sub> :Ada pengaruh motivasi tinggi dan motivasi rendah terhadap hasil belajar biologi pada siswa

Dari analisis diperoleh nilai F = 0,433 dan nilai p (sig) = 0,512, nilai p > 0,05 sehingga menerima Ho artinya tidak ada pengaruh motivasi tinggi dan motivasi rendah terhadap hasil belajar biologi pada siswa

**Hipotesis 3**

Ho :Tidak ada interaksi antara penggunaan media dan motivasi terhadap hasil belajar biologi

H1 :Ada interaksi antara penggunaan media dan motivasi terhadap hasil belajar biologi

Dari analisis diperoleh nilai  $F = 0,230$  dan nilai  $p$  ( $\text{sig}$ ) =  $0,632$ , nilai  $p > 0,05$  sehingga menerima Ho artinya tidak ada pengaruh interaksi antara penggunaan media dan motivasi terhadap hasil belajar biologi.

Untuk hipotesis alternatif ( $H_a$ ) yang diterima pengujian dilanjutkan dengan uji lanjut. Uji lanjut yang digunakan adalah uji LSD atau Tukey. Penggunaan uji lanjut digunakan untuk mengetahui pasangan perlakuan mana yang mempunyai nilai tengah yang berbeda. hasil uji lanjut tertera dibawah ini.

**Pengaruh Media Presentasi dan Komik Terhadap Hasil Belajar**

Ho :Tidak ada pengaruh penggunaan media presentasi dan komik terhadap hasil belajar biologi siswa

H1 :Ada pengaruh penggunaan media presentasi dan komik terhadap hasil belajar biologi siswa

Dari analisis diperoleh nilai  $F = 52,836$  dan nilai  $p$  ( $\text{sig}$ ) =  $0,000$ , nilai  $p < 0,05$  sehingga menolak Ho artinya ada pengaruh penggunaan media presentasi dan komik terhadap hasil belajar biologi siswa.

**Tabel 3.** Uji Lanjut perlakuan terhadap hasil belajar, Pairwise Comparisons, Dependent Variable: Hasil Belajar

(I) Perlakuan	(J) Perlakuan	Mean Difference (I-J)	Std. Error	Sig.(a)	95% Confidence Interval for Difference(a)	
					Upper Bound	Lower Bound
Media Presentasi	Media Komik	-15,043(*)	2,069	,000	-19,140	-10,945
Media Komik	Media Presentasi	15,043(*)	2,069	,000	10,945	19,140

Based on estimated marginal means

\*The mean difference is significant at the ,05 level.

Dari tabel tampak bahwa sel 1 dan sel 2 berbeda secara signifikan dengan koefisien 2,069. Perbedaan tersebut ditunjukkan oleh bilangan signifikansi yang diperoleh ( $\text{sig}$ .) sebesar 0,000 yang jauh lebih kecil daripada taraf signifikansi yang ditetapkan, yakni 0,05. Ini artinya ada pengaruh yang signifikan penggunaan media presentasi dan komik terhadap hasil belajar biologi siswa. Sehingga dapat disimpulkan bahwa perlakuan pemberian media presentasi dan media komik berpengaruh terhadap hasil belajar biologi siswa. Berdasarkan nilai rata-rata hasil belajar biologinya, kelompok siswa dengan perlakuan media komik memiliki nilai lebih tinggi dibandingkan kelompok siswa dengan perlakuan media presentasi.

Hasil penelitian yang sama dilakukan oleh. Sallantini (2012) tentang penerapan pembelajaran dengan media gambar melalui model pembelajaran kooperatif terhadap kemampuan menulis teks berita di SMP Negeri 2 Mataram, yang bertujuan mengetahui pengaruh perbedaan kemampuan menulis teks berita bagi siswa yang belajar dengan menggunakan media gambar dengan siswa tanpa menggunakan media gambar. Hasil penelitian ini diperoleh bahwa pembelajaran dengan penggunaan media gambar pada siswa meningkatkan kemampuan yang lebih tinggi dalam menulis teks daripada pembelajaran tanpa media gambar.

Hal tersebut sesuai dengan yang diungkapkan oleh para ahli pendidikan antara lain, (Sadiman, 2010), menjelaskan bahwa kegunaan-kegunaan media yaitu (1) memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalitas, (2) mengatasi keterbatasan ruang, waktu

dan daya indera, (3) dapat menimbulkan gairah belajar pada siswa karena memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara siswa dengan lingkungannya, (4) memungkinkan siswa belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya, (5) dapat menjembatani perbedaan latar belakang antara guru dengan siswa.

Beberapa alasan mengapa media komik menunjukkan hasil yang lebih baik di SMA Negeri 8 Mataram dikarenakan karakteristik dari media komik itu sendiri, seperti yang disampaikan oleh Wuriyanto (2009) yang memaparkan bahwa komik memiliki beberapa kelebihan, yaitu: 1) memotivasi siswa, karena pesan dalam komik jelas, runtut, dan menyenangkan untuk membacanya, 2) visual, karena komik melibatkan indera penglihatan berupa pesan verbal yang dinyatakan dalam bentuk teks dan simbol atau gambar-gambar yang mengungkapkan pesan nonverbal, 3) permanen, karena komik merupakan media yang permanen, maka siswa dapat mengulangi sesuka hati mereka, 4) perantara, komik bisa mengarahkan siswa untuk disiplin membaca, khususnya mereka yang tidak suka membaca atau yang memiliki kekhawatiran akan kesalahan. Komik bisa menjadi jembatan untuk membaca buku yang lebih serius, dan 5) populer, dengan memasukkan budaya populer kedalam kurikulum dapat menjembatani kesenjangan perasaan siswa ketika di dalam dan di luar sekolah.

Jadi dapat disimpulkan bahwa kelebihan-kelebihan pada media komik berupa pengkombinasian antara bahan visual dan bahan teks, bersifat permanen, gampang dibaca dan dibawa kemana saja menyebabkan siswa gampang mempelajarinya dimanapun dan kapanpun yang diinginkan. Sehingga untuk karakter siswa SMA Negeri 8, yang tidak begitu aktif mencari materi bahan ajar, tidak begitu faham penggunaan komputer/laptop, kurang suka membaca teks yang panjang-panjang, maka penggunaan media komik akan sangat membantu dalam menciptakan kegiatan belajar yang diinginkan, yaitu belajar efektif.

Asyhar (2012) menjelaskan bahwa, media presentasi adalah jenis media untuk dipresentasikan kepada siswa, yang dikemas dalam program *Power Point*, mudah dalam pembuatan, mudah dalam penggunaan dan relatif murah, karena tidak membutuhkan bahan baku. Dapat meningkatkan hasil belajar. Hal ini disebabkan, indera siswa dapat diakomodasi, karena unsur media seperti teks dan gambar dapat disajikan dengan lebih menarik, sehingga dapat diingat dengan lebih baik.

Pada karakter siswa di SMA Negeri 8, dengan kemampuan siswa yang rata-rata menengah ke bawah, media presentasi kurang mengakomodasi siswa yang lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan. Karena dalam presentasi, materi ditampilkan dengan cepat di layar dan sekaligus dilengkapi penjelasan dari guru, menyebabkan konsentrasi siswa terpecah antara indera penglihatan, pendengaran dan aktivitas mencatat yang akhirnya menjadi kesulitan siswa dalam memahami materi, selain itu karena memerlukan waktu, sarana dan prasarana khusus, media presentasi tidak bisa dipelajari secara mandiri di luar jam pelajaran.

### **Pengaruh Perlakuan Media Terhadap Hasil Belajar Biologi pada Kelompok Siswa yang Memiliki Motivasi Belajar Tinggi dan Motivasi Belajar Rendah**

Motivasi diartikan sebagai daya upaya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Motivasi dapat dikatakan sebagai daya penggerak dari dalam untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu demi mencapai suatu tujuan yang diharapkan. Motivasi bukanlah tingkah laku tetapi kondisi internal yang kompleks yang tidak secara langsung dapat diobservasi, melainkan hanya dapat disimpulkan dari berbagai tindakan (Gredler, 2011). Motivasi memiliki tiga asumsi, pertama motivasi individual yaitu hasil dari interaksi antara faktor lingkungan dengan karakteristik siswa, kedua motivasi prestasi, yang menempatkan siswa sebagai pemroses informasi yang aktif, ketiga, motivasi kebutuhan atau tujuan siswa. Asumsi di atas penting karena banyak studi motivasi mengandalkan hanya pada laporan diri siswa dalam bentuk survei, berupa format kuesioner yang hanya menilai keyakinan siswa

secara tidak langsung dan siswa hanya berurusan dengan konstruksi yang didefinisikan peneliti, bukan definisi yang dibuat siswa itu sendiri.

Pembagian kelompok siswa yang bermotivasi tinggi dan rendah pada penelitian ini berdasarkan nilai-nilai siswa dari menjawab soal-soal dalam angket motivasi, hanya menilai sikap siswa saat itu terhadap soal-soal yang dikonstruksi oleh peneliti. Siswa pada saat menjawab soal-soal dalam angket motivasi di awal pembelajaran, pilihan jawaban siswa didasari hanya oleh motivasi kebutuhan atau tujuan agar mereka Mendapat pujian atau penghargaan dari guru, dan bukan karena motivasi individual atau motivasi prestasi. Hal demikian sesuai dengan teori pembelajaran sosial yang dirumuskan oleh Rotter, teori ini meliputi empat variabel, diantaranya variabel pengharapan, yaitu keyakinan individu mengenai kemungkinan terjadinya sebuah penguatan tertentu, mengikuti dilakukannya sebuah perilaku yang spesifik. Siswa meyakini bahwa jika mereka menunjukkan hasil skor yang bagus pada saat tes motivasi, akan mendapatkan nilai yang bagus untuk pelajaran tersebut, meskipun mereka mendapatkan nilai-nilai yang rendah. Beberapa asumsi dari pandangan mutakhir tentang motivasi menyatakan bahwa motivasi merupakan sebuah fenomena kompleks yang bergantung pada sejumlah besar variabel, memiliki satu atau lebih variabel pokok saja tidak menjamin bahwa siswa akan termotivasi belajar atau berprestasi (Schunk, 2012).

Motivasi siswa sesungguhnya merupakan motivasi yang berkembang melalui proses interaksi kompleks dari faktor lingkungan dengan faktor di dalam diri siswa. Mengkategorikan kelompok siswa bermotivasi tinggi atau rendah memerlukan waktu dan pengamatan yang cukup mendalam, karena motivasi tidak cukup dinilai melalui tes di awal pembelajaran dengan satu pengukuran saja, tetapi perlu penggunaan beberapa bentuk pengukuran motivasi seperti melalui observasi langsung, penilaian skala oleh individu lain dan pelaporan diri, sehingga akan memberikan data yang lebih akurat dan menyeluruh.

Oleh karena itu, faktor motivasi tidak menunjukkan pengaruh yang signifikan dalam penelitian ini, bukan karena motivasi tidak berpengaruh tetapi lebih disebabkan karena prosedur yang tidak sempurna serta instrumen yang kurang memadai pada pengelompokan siswa yang bermotivasi tinggi ataupun rendah.

### **Pengaruh Interaksi Media dengan Motivasi Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar**

Pada data interaksi Media dan Motivasi diperoleh nilai  $F_{hitung} = 0,230$ . Jika dikonsultasikan dengan  $F_{tabel}$  pada  $dk_1 = 1$  dan  $dk_2 = 122$ , pada taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$ , diperoleh  $F_{tabel} = 3,919$ . Karena  $F_{hitung}(0,230) < F_{tabel}(3,919)$  dan  $p > 0,05$ , maka disimpulkan bahwa interaksi antara media (Presentasi-Komik) dan Motivasi Belajar (Tinggi-Rendah) tidak berpengaruh terhadap hasil belajar biologi siswa.

Hasil penelitian tersebut mempunyai persamaan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Syukroyanti (2012), yaitu tidak terdapat interaksi antara pengaruh perlakuan media animasi dan motivasi berprestasi terhadap hasil belajar siswa yang ditunjukkan dengan nilai  $F_{hitung} < F_{tabel} = 0,98 < 7,08$ .

Pengaruh interaksi dengan nilai  $F_{hitung}$  (0,230), menunjukkan tidak adanya interaksi yang signifikan dalam penelitian ini, hal ini berarti bahwa perlakuan media tidak ada hubungannya dengan motivasi tinggi dan rendah dalam mempengaruhi hasil belajar siswa, padahal sesuai dengan kajian diatas, jelas bahwa antara media dan motivasi, mempunyai pengaruh terhadap hasil belajar siswa. Hal tersebut dapat dikaji pada pembahasan berikut ini.

Meskipun manfaat media sangat besar bagi peningkatan hasil belajar, tetapi tidak selalu penggunaan media tertentu dapat memberikan hasil yang diharapkan, hal tersebut terlihat pada hasil Penelitian yang dilakukan Wikara (2010), tentang pembelajaran biologi menggunakan media komik dan animasi ditinjau dari kemampuan verbal dan kreativitas siswa, ternyata tidak terdapat perbedaan pengaruh antara media animasi dan komik terhadap prestasi belajar siswa. Faktor penyebab tidak adanya pengaruh media tersebut kemungkinan dapat terjadi karena tidak mempertimbangkan hal-hal yang terdapat dalam prinsip pemilihan media antara lain: 1)

Kesesuaian, media yang dipilih harus sesuai dengan tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik dan materi yang dipelajari, serta metode atau pengalaman belajar yang diberikan kepada siswa, 2) Kejelasan sajian, sajian media hendaknya dirancang dengan mempertimbangkan ruang lingkup materi pelajaran, kondisi dan sosio-kultural siswa serta memperhatikan tingkat kesulitan penyajiannya, 3) Kemudahan akses, berhubungan dengan lokasi dan kondisi media, serta kesediaan perangkat pendukungnya, 4) Keterjangkauan, berkaitan dengan aspek biaya, besar kecilnya biaya yang diperlukan untuk mendapatkan media, 5) Ketersediaan, berkaitan dengan ada atau tidaknya suatu media, apabila media tersebut ternyata tidak tersedia maka perlu mempertimbangkan media pengganti, 6) Interaktivitas, Media yang baik adalah media yang dapat memberikan komunikasi dua arah secara interaktif, 7) Berorientasi siswa, Pemilihan media pembelajaran harus berorientasi pada siswa, artinya perlu dipertimbangkan keuntungan dan kemudahan apa yang akan diperoleh siswa dengan media tersebut, 8) Kebaharuan, menjadi pertimbangan karena media yang lebih baru biasanya lebih menarik bagi siswa (Asyhar, 2012).

Pada penelitian ini, pembagian kelompok siswa yang bermotivasi tinggi dan rendah berdasarkan nilai-nilai siswa dari menjawab soal-soal dalam angket motivasi, hanya menilai sikap siswa saat itu terhadap soal-soal yang dikonstruksi oleh peneliti. Pada kenyataannya motivasi siswa sesungguhnya, merupakan motivasi yang berkembang melalui proses interaksi kompleks dari faktor lingkungan dengan faktor di dalam diri siswa, memerlukan pengamatan yang cukup mendalam dan memerlukan waktu, sehingga mengkategorikan kelompok siswa bermotivasi tinggi atau rendah tidak cukup dinilai melalui tes di awal pembelajaran.

Penggunaan media yang tidak memiliki kesesuaian dan keterkaitan dengan materi pelajaran, serta kemampuan guru dalam menguasai media yang digunakannya dalam pembelajaran tidak memadai, tidak akan membangkitkan motivasi siswa secara intrinsik dan ekstrinsik yang akan berdampak pada hasil belajar siswa.

## KESIMPULAN

Hasil penelitian ini memberikan gambaran tentang pengaruh media presentasi dan komik terhadap hasil belajar biologi siswa pada materi sistem hormon. Berdasarkan pembahasan hasil analisis diperoleh beberapa kesimpulan dari penelitian ini yaitu: 1) pengaruh penggunaan media presentasi dan komik terhadap hasil belajar biologi; 2) pengaruh motivasi tinggi dan rendah terhadap hasil belajar biologi; 3) interaksi antara penggunaan media dan motivasi terhadap hasil belajar biologi.

## SARAN

Implikasi praktis yang dapat dikemukakan dari penelitian ini antara lain: 1) Media komik adalah salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan pada materi-materi yang cukup rumit dan kompleks, 2) Media presentasi, dan komik sebaiknya digunakan secara variasi pada kelas, supaya tidak menimbulkan kebosanan, 3) Sebelum kegiatan penelitian dilakukan sebaiknya tes motivasi dilakukan mencakup berbagai kriteria dan berulang, agar dapat menentukan kelompok siswa yang bermotivasi dengan lebih akurat.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ashyar, R. (2012). *Kreatif mengembangkan media pembelajaran*. Jakarta: Referensi
- Coder, G.W., Foreman, D.I. (2009). *Nonparametric statistics for non-statisticians a step-by-step approach*. New Jersey : John Wiley & Sons, Inc.
- Gredler, M.E. (2011). *Learning and instruction:Teori aplikasi*. Jakarta: Kencana.
- Mulyana, B. (2010). *Pembelajaran biologi dengan media presentasi dan komik ditinjau dari motivasi dan gaya belajar siswa*, Program Pascasarjana Universitas Sebelas Maret, Surakarta.
- Munadi, Y. (2012). *Media pembelajaran*. Jakarta : Gaung Persada Press.

- Oktarini, D., Jamaluddin, & Bachtiar, I. (2014). Efektivitas media animasi terhadap hasil belajar biologi siswa SMPN 2 Kediri. *Prisma Sains: Jurnal Pengkajian Ilmu dan Pembelajaran Matematika dan IPA IKIP Mataram*, 2(1), 1-7.
- Riduan, S. (2007). *Pengantar statistik untuk penelitian pendidikan, sosial, ekonomi komunikasi, dan bisnis*. Bandung: ALFABETA.
- Sallantini, N.M.K. (2012). *Penerapan pembelajaran dengan media gambar melalui melalui model pembelajaran kooperatif tipe stad terhadap kemampuan menulis teks berita siswa SMP Negeri 2 Mataram*, (Tesis tidak dipublikasikan). Program Pascasarjana Universitas Mataram, Mataram.
- Sardiman, A.M. (2007). *Interaksi dan motivasi belajar mengajar*. Jakarta: Grafindo Persada.
- Schunk, D.H., Pintrich, P.R., & Meece, J.L. (2012). *Motivasi dalam pendidikan, teori, penelitian dan aplikasi*. Jakarta: Indeks.
- Syukroyanti, A. (2013). *Pengaruh penggunaan media animasi alat optik dalam pembelajaran kooperatif tipe nht dan motivasi berprestasi terhadap hasil belajar fisika siswa*, (Tesis tidak dipublikasikan) Pascasarjana Universitas Mataram, Mataram.
- Tolga, G.O.K. (2011). The effects of the computer simulations on students' learning in physics education. *International Journal on New Trends in Education and their Implications*, 2(1).
- Wurianto, E. 2009. *Artikel pendidikan*, <http://guruindo.blogspot.com>