

PERBEDAAN HASIL BELAJAR SISWA DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA AUDIO VISUAL DAN MEDIA BERBASIS KOMPUTER PADA MATERI POKOK PEMBANGUNAN BERKELANJUTAN KELAS XI SMA NEGERI 7 BANJARMASIN TAHUN AJARAN 2014/2015.

Oleh:

Yeni Febriani¹, Karunia Puji Hastuti², Parida Anggriani²

ABSTRACT

Title in this research is "Difference Of Student's Learning Result Whose Taught Using Audio Visual Media and Computer Based Media On The Subject Matter Of Sustainable Development At Class XI SMA 7 Banjarmasin Academic Year 2014/2015". This research aims to find out the difference of student's learning result whose taught using audio visual media and computer based media on the subject matter of sustainable development at class XI SMA 7 Banjarmasin academic year 2014/2015.

Population of this research is all students at class XI IPS in SMA Negeri 7 Banjarmasin. The sample obtained used purposive sample technique, the sample is all students at class XI IPS 2 and class XI IPS 3. The first experiment class is XI IPS 2 whose taught using computer based media, and the second class using audio visual media. Primary data obtained through observation in the field, and the values of the pre test and post test. Secondary data obtained from the study of document and literature. The technique of data analysis is percentage technique and t test analysis.

The result calculation which used t test analysis techniques both at pre-test and post-test showed that $t_{hitung} < t_{table}$ 5%. The calculation results showed that there was no significant difference between student learning result are taught using audio visual media and computer based media, then H_a is rejected and H_0 accepted.

Keywords: Difference, Student's learning result, Media Audio Visual, Computer Based Media

I. PENDAHULUAN

Tujuan pendidikan adalah menciptakan seseorang yang berkualitas dan berkarakter sehingga memiliki pandangan yang luas ke depan untuk mencapai suatu cita-cita yang diharapkan dan mampu beradaptasi secara cepat dan tepat di dalam berbagai lingkungan (Hariyanto dalam Hardianti, 2012). Upaya mewujudkan tujuan pendidikan dilakukan melalui proses pembelajaran. UU Nomor 20 Tahun 2003

1. Mahasiswa Program Studi Pendidikan Geografi FKIP Universitas Lambung Mangkurat

2. Dosen Program Studi Pendidikan Geografi FKIP Universitas Lambung Mangkurat

tentang SISDIKNAS, pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

Pembelajaran dapat dipandang sebagai sebuah sistem yang bekerja dengan komponen-komponennya yang saling berhubungan satu sama lain dan sama-sama memiliki satu tujuan yang bila dicapai akan menghasilkan sebuah dampak baik pada pihak pengajar maupun peserta didik sebagai pihak yang sama-sama menjalankan dan berada di dalam sistem tersebut (Mudyahardjo, 2008). Salah satu komponen yang paling berpengaruh terhadap peserta didik adalah penggunaan media pembelajaran. Media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi intruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar (Arsyad, 2014). Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran (Hamalik dalam Arsyad, 2014).

Data hasil Ujian Nasional (UN) memperlihatkan bahwa SMA Negeri 7 Banjarmasin selalu termasuk ke dalam 3 peringkat besar sekota Banjarmasin. Data juga memperlihatkan bahwa dalam 3 tahun terakhir peserta yang tidak lulus UN khususnya pada jurusan IPS mengalami peningkatan. Tahun ajaran 2011/2012 semua peserta yang mengikuti UN dinyatakan lulus 100 persen, namun pada tahun ajaran 2012/2013 jumlah peserta yang tidak lulus meningkat menjadi 14 orang. Tahun ajaran 2013/2014 jumlah peserta yang tidak lulus UN meningkat kembali menjadi 23 orang.

Berdasarkan penjabaran masalah di atas, penelitian ini berjudul: **“Perbedaan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Media Audio Visual dan Media Berbasis Komputer pada Materi Pokok Pembangunan Berkelanjutan Kelas XI SMA Negeri 7 Banjarmasin Tahun Ajaran 2014/2015”**.

II. TINJAUAN PUSTAKA

1. Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar. Definisi media yang dikemukakan oleh ahli adalah sebagai berikut:

- a. *AECT (Assosiation for Educational Communication and Technology)*. Media merupakan segala bentuk dan saluran yang digunakan dalam proses penyampaian informasi (Asyhar, 2012).

- b. Media sebagai semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide, gagasan, atau pendapat sehingga ide, gagasan atau pendapat yang dikemukakan itu sampai kepada penerima yang dituju (Hamidjojo dalam Arsyad, 2014).
- c. Asosiasi Pendidikan Nasional (*National Education Association/NEA*) berpendapat bahwa media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audio visual serta peralatannya.
- d. 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 (Arsyad, 2014).

Kesimpulannya media pembelajaran adalah wadah atau alat yang bisa digunakan dalam penyampaian pesan oleh guru kepada penerima pesan atau peserta didik dimana hal ini akan mempermudah proses pembelajaran.

a. Jenis-jenis Media Pembelajaran

1. Media Berbasis Manusia

Media berbasis manusia merupakan media tertua yang digunakan untuk mengirimkan dan menomunikasikan pesan atau informasi. Media berbasis manusia bermanfaat bila tujuan pendidik adalah mengubah sikap atau ingin secara langsung terlibat dengan pemantauan pembelajaran siswa.

2. Media Berbasis Cetakan

Materi pembelajaran berbasis cetakan yang paling umum dikenal adalah buku teks, buku panutan, jurnal, majalah, dan lembaran lepas. Pembelajaran berbasis teks yang interaktif mulai populer pada tahun 1960-an dengan istilah pembelajaran terprogram yang merupakan materi untuk belajar mandiri. Format pembelajaran berbasis teks adalah pada setiap unit kecil informasi disajikan dan siswa diminta menjawab pertanyaan atau berpartisipasi dalam kegiatan latihan.

3. Media Berbasis Visual

Media visual memegang peran yang sangat penting dalam proses belajar. Media visual dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan. Visual dapat menumbuhkan minat siswa dan memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata.

4. Media Berbasis Audio Visual

Media audio visual yang menggabungkan penggunaan suara memerlukan pekerjaan tambahan untuk memproduksinya. Salah satu pekerjaan penting yang diperlukan dalam media audio visual adalah penulisan naskah yang memerlukan persiapan yang banyak, rancangan, dan penelitian.

Naskah yang menjadi bahan narasi disaring dari isi pelajaran yang kemudian disintesis kedalam apa yang ingin ditunjukkan dan dikatakan. Media harus

mempertunjukkan sesuatu yang dapat menarik perhatian semua siswa sejak awal pelajaran, dan diikuti oleh jalinan logis keseluruhan program yang dapat membangun rasa keberlanjutan, sambung-menyambung dan kemudian menuntun pada kesimpulan dan rangkuman.

5. Media Berbasis Komputer

Komputer memiliki fungsi yang berbeda-beda dalam bidang pendidikan dan latihan. Komputer berperan sebagai manajer dalam proses pembelajaran yang dikenal dengan nama *Computer Managed Instruction* (CMI). Peran komputer sebagai pembantu tambahan dalam belajar; pemanfaatannya meliputi penyajian informasi isi materi pelajaran, latihan, atau keduanya. Modus yang demikian dikenal sebagai *Computer Assisted Instruction* (CAI). CAI mendukung pembelajaran dan pelatihan akan tetapi bukanlah penyampai utama materi pelajaran.

b. Media Film

Film atau gambar hidup merupakan gambar-gambar dalam frame dimana frame diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar terlihat gambar itu hidup. Film bergerak dengan cepat dan bergantian sehingga memberikan visual yang kontinu. Kemampuan film melukiskan gambar hidup dan suara memberikan kegunaan untuk tujuan hiburan, dokumentasi, dan pendidikan. Media film dapat memberikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep-konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, menyingkat atau memperpanjang waktu, dan mempengaruhi sikap (Arsyad, 2014).

c. Media *Microsoft PowerPoint*

Kemajuan globalisasi sekarang ini, teknologi berkembang sangat pesat. Beragam alat-alat teknologi canggih yang diciptakan dapat digunakan dalam dunia pendidikan dan perkantoran, salah satunya adalah teknologi informatika. Banyak sekali jenis teknologi informatika, salah satunya adalah *Microsoft Power Point*. *Microsoft PowerPoint* adalah sebuah program komputer untuk presentasi. Kelebihan *Ms. Powerpoint* diantaranya adalah Penyajian menarik karena ada permainan warna, huruf, dan animasi; lebih merangsang anak untuk mengetahui lebih jauh informasi tentang bahan ajar yang tersaji.

2. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan bagian terpenting dalam pembelajaran. Hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik (Sudjana, 2009). Proses belajar yang dialami siswa menghasilkan perubahan-perubahan dalam bidang pengetahuan dan pemahaman, nilai, sikap dan keterampilan.

Faktor-faktor yang mempengaruhi belajar digolongkan menjadi dua bagian yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal meliputi kemampuan yang dimilikinya, motivasi belajar, minat dan perhatian, sikap dan kebiasaan belajar, ketekunan, sosial ekonomi, faktor fisik dan psikis. Faktor eksternal yaitu faktor yang datang dari luar diri siswa atau faktor lingkungan, terutama kualitas pengajaran.

III. METODE PENELITIAN

a. Metode Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada SMA Negeri 7 Banjarmasin Provinsi Kalimantan Selatan. Penelitian ini bertujuan mencari perbedaan hasil belajar siswa dengan menggunakan media film dan media *microsoft powerpoint* pada materi pokok pembangunan berkelanjutan kelas XI SMA Negeri 7 Banjarmasin tahun ajaran 2014/2015. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian eksperimen. Metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan (Sugiyono, 2011).

b. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul (Sugiyono, 2011).

1. Persentase

Data yang diperoleh selanjutnya dicari persentase dengan menggunakan rumus persentase, sebagai berikut:

$$p = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

f = frekuensi yang sedang dicari persentasenya

n = *Number of Cases* (jumlah frekuensi/banyaknya individu)

p = angka persentase (Sudijono, 2012)

2. Analisis Standar Deviasi

Standar deviasi berguna untuk mengetahui bagaimana data, apakah homogen atau tidak homogen (heterogen). Semakin kecil nilai standar deviasi maka data tersebut semakin homogen, sebaliknya semakin besar nilai standar deviasinya maka data tersebut semakin tidak homogen atau heterogen. Rumus standar deviasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

$$SD = \sqrt{\frac{\sum(X_i - \bar{X})}{(n-1)}}$$

Keterangan:

SD = standar deviasi

$\sum (X_i - \bar{X})$ = jumlah kuadrat pengurangan X_i dengan \bar{X}

$n-1$ = jumlah individu

3. Uji Homogenitas Varians

Penelitian ini menggunakan uji homogenitas varians untuk tiga sampel yang diambil dari populasi. Sampel pertama berukuran n_1 dengan varians, sampel kedua berukuran n_2 dengan varians, sampel ketiga berukuran n_3 dengan varians. Pengujian sampel menggunakan *Uji Barlett* dengan hipotesis sebagai berikut:

H_a = sampel berasal dari populasi varians yang homogen.

H_o = sampel berasal dari populasi varians yang tidak homogen.

Langkah-langkah untuk menguji hipotesis tersebut adalah sebagai berikut.

a. Menentukan varians gabungan dari semua sampel dengan menggunakan rumus:

$$S^2 = \frac{\sum_{i=1}^k (n_i - 1) \cdot s_i^2}{\sum_{i=1}^k (n_i - 1)}$$

b. Menentukan harga B dengan rumus: $B = (\text{Log } S^2) \sum_{i=1}^k (n_i - 1)$

c. Menggunakan statistik *Chi-Kuadrat* yang dihitung dengan rumus:

$$X^2 = (\ln 10) \cdot B - \left(\sum_{i=1}^k (n_i - 1) \cdot s_i^2 \right)$$

d. Dengan taraf nyata kita terima H_o jika $X^2 < X^2_{(1-\alpha)(k-1)}$ dimana $X^2_{(1-\alpha)(k-1)}$ didapat dari daftar distribusi *Chi-Kuadrat* dengan peluang $(1 - \alpha)$ dan $dk = (k - 1)$.

Keterangan:

S^2 = varians gabungan dari semua sampel

n_i = jumlah sampel

s_i = standar deviasi masing-masing sampel

X^2 = nilai *Chi-Kuadrat* hitung

$X^2_{(1-\alpha)(k-1)}$ = nilai *Chi-Kuadrat* pada tabel.

4. Analisis Uji t

Uji t dilakukan untuk menguji hipotesis penelitian, dengan menggunakan rumus:

$$t_0 = \frac{M_1 - M_2}{SE_{M_1 - M_2}} \quad (\text{Sudijono, 2012})$$

Keterangan:

t_0 = t observasi

M_1 = Mean Variabel I (Variabel X)

M_2 = Mean Variabel II (Variabel Y)

$SE_{M_1 - M_2}$ = *Standard Error* Perbedaan Mean (Sudijono,2012).

Hasil yang diperoleh dari *t test* kemudian dipresentasikan dengan tabel *t* untuk mengetahui bagaimana hasil dari penelitian, apakah signifikan atau tidak signifikan. Jika nilai *t test* lebih besar dari *t* tabel berarti hasil dari penelitian signifikan, yang berarti bahwa ada perbedaan hasil belajar siswa yang diajar dengan menggunakan media yang berbeda. Sebaliknya jika nilai *t test* lebih kecil dari *t* tabel maka menunjukkan hasil penelitian tidak signifikan atau dapat dikatakan hasil penelitian tidak menunjukkan adanya perbedaan hasil belajar siswa yang diajar dengan menggunakan media yang berbeda.

IV. HASIL PENELITIAN

Memenuhi tujuan penelitian dan untuk menguji hipotesis yang diajukan dalam penelitian, maka dilakukan analisis uji beda atau uji *t*. Hasil perhitungan dilakukan pada nilai pre test kelas XI IPS 2 dan kelas XI IPS 3. Perhitungan juga dilakukan pada nilai post test kelas XI IPS 2 dan XI IPS 3. Nilai t_{hitung} akan dibandingkan dengan nilai t_{tabel} . Nilai t_{tabel} dengan $db = 49$ pada taraf signifikan 1% adalah 2,68, sedangkan pada taraf signifikan 5% adalah 2,02.

Hasil perhitungan uji *t* yang dilakukan pada nilai pre test kelas XI IPS 2 dan XI IPS 3 yaitu 0,022. Perbandingan antara nilai t_{hitung} dengan t_{tabel} yaitu $0,022 < 2,02 < 2,68$. Hasil perhitungan uji *t* pada nilai post test siswa kedua kelas adalah 0,016. Perbandingan nilai t_{hitung} dengan t_{tabel} yaitu $0,016 < 2,02 < 2,68$. Hasil perhitungan menunjukkan bahwa nilai t_{hitung} baik nilai pre test maupun nilai post test lebih kecil dibandingkan t_{tabel} baik pada taraf signifikan 5% maupun pada taraf 1%.

Nilai t_{hitung} yang lebih kecil dari nilai t_{tabel} menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang diajar dengan menggunakan media audio visual dan siswa yang diajar dengan menggunakan media berbasis komputer.

Hasil uji *t* yang menunjukkan bahwa tidak terdapat hasil yang signifikan pada hasil belajar siswa. Hal ini bisa dikarenakan bahwa kedua media yang digunakan yaitu media komputer (*powerpoint*) dan media audio visual (film) sama-sama efektif bila digunakan dalam pembelajaran. Selain itu kedua media ini berasal dari basis yang sama, yaitu sama-sama menggunakan komputer dalam pengoperasiannya.

Penggunaan kedua media ini dapat menarik bagi siswa sehingga bisa mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi materi pembelajaran.

V. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil perhitungan dengan menggunakan uji t, didapatkan nilai pre test yaitu 0,022 dan hasil post test yaitu 0,016 adalah lebih kecil daripada t_{tabel} baik pada taraf signiikan 5% maupun pada taraf signifikan 1%, maka H_0 diterima. Berarti tidak terdapat perbedaan hasil belajar siswa baik dengan menggunakan media audio visual maupun dengan menggunakan media berbasis komputer. Sekalipun terdapat perbedaan Mean hasil belajar diantara kedua kelas tersebut namun perbedaan Mean itu bukanlah perbedaan yang signifikan. Karena itu dapat dikatakan bahwa penggunaan media auido visual dan media berbasis komputer sama-sama baik bila digunakan dalam pembelajaran, karena kedua media ini sama-sama efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Hipotesis dalam penelitian ini adalah (H_a) ada perbedaan hasil belajar siswa dengan menggunakan media audio visual dan media berbasis komputer pada materi pokok pembangunan berkelanjutan kelas XI SMA Negeri 7 Banjarmasin tahun ajaran 2014/2015; (H_0) tidak ada perbedaan hasil belajar siswa dengan menggunakan media audio visual dan media berbasis komputer pada materi pokok pembangunan berkelanjutan kelas XI SMA Negeri 7 Banjarmasin tahun ajaran 2014/2015. Berdasarkan hasil perhitungan dengan uji t atau uji b terbukti bahwa tidak ada perbedaan yang signifikan hasil belajar siswa dengan menggunakan media audio visual dan media berbasis komputer pada materi pokok pembangunan berkelanjutan kelas XI SMA Negeri 7 Banjarmasin tahun ajaran 2014/2015.

DAFTAR PUSTAKA

- Ananda Yeni Nodia Citra . 2011. *Hubungan Motivasi Belajar Dengan Hasil Belajar di SMP Negeri 1 Pelaihari Tahun Ajaran 2013/2014*. Skripsi. Banjarmasin: Universitas Lambung Mangkurat.
- Arikunto Suharsimi. 2013. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Arsyad Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Asyhar Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta.
- Dosen Pendidikan Geografi. 2011. *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*. Yogyakarta: Eja Publisher.

- Hardianty Siti. 2012. *Pengaruh Motivasi dan disiplin Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XII IPS MA Negeri 5 Amuntai Tahun Ajaran 2012/2013*. Skripsi. Banjarmasin: Universitas Lambung Mangkurat.
- Isdisusilo. 2012. *Panduan Lengkap Menyusun Silabus Dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran*. Kata Pena
- Mudyahardjo, Redja. 2008. *Pengantar Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Qodriyah Annie. 2011 . *Hubungan Antara Gaya Belajar Dengan Hasil Belajar Mata Pelajaran Aqidah Akhlak Siswa Kelas IV MI Miftakhul Akhlaqiyah Bringin Ngaliyan Semarang*. Skripsi. Semarang: Institut Agama Islam Walisongo (<http://library.walisongo.ac.id/digilib/files/disk1/113/jtptiain-gdl-annieqodri-5602-1-093111142.pdf> diakses pada 20 Februari 2015).
- Rahmawati Fitria Ningtias. 2011 . *Studi Komparasi Antara Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Dengan Metode Ceramah Bervariasi Terhadap Hasil Belajar Akuntansi Materi Jurnal Penyesuaian Pada Siswa Kelas XI IPS Madrasah Aliyah Negeri Purwodadi Tahun Ajaran 2010/2011*. Skripsi. Jakarta: Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah (<http://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/3107/1/FITRIA%20NINGTIAS%20RAHMAWATI-FITK.pdf> diakses pada 20 Februari 2015).
- Riyana Cepi. 2012. *Komponen-Komponen Pembelajaran. Modul Kurikulum Pembelajaran*, (Online), (http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR._PEND._LUAR._BIASA/196209061986011-AHMAD_MULYADIPRANA/PDF/Komponen_Pembelajaran.pdf , diakses pada 10 Februari 2015).
- Saputra Ilham Joko. 2011. *Studi Komparasi Antara Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Dengan Metode Ceramah Bervariasi Terhadap Hasil Belajar Akuntansi Materi Jurnal Penyesuaian Pada Siswa Kelas XI IPS Madrasah Aliyah Negeri Purwodadi Tahun Ajaran 2010/2011*. Skripsi. Semarang: Universitas Negeri Semarang (<http://lib.unnes.ac.id/7739/1/10301.pdf> diakses pada 09 Februari 2015).
- Sudijono Anas. 2012. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Undang – Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta.
- Yuliana. 2011. *Pemanfaatan Media Pembelajaran Guru Geografi Berdasarkan Badan Standar Nasional Pendidikan Di sekolah Menengah Atas dan sederajat Di Kota Barabai Kabupaten Hulu Sungai Tengah*. Skripsi. Banjarmasin: Universitas Lambung Mangkurat.