



## Efektifitas Media Pembelajaran Berbasis Gambar pada Materi Lingkungan PLSBT terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Prodi PG-PAUD STKIP Pahlawan Tuanku Tambusai

**Kasman ediputra, M.Si**

**Prodi Pendidikan Matematika STKIP Pahlawan Tuanku Tambusai**

**[kasmanedi@gmail.com](mailto:kasmanedi@gmail.com)**

### ABSTRAK

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode eksperimen yang melibatkan dua kelompok yaitu kelompok eksperimen. Sesuai dengan variabel penelitian yang telah disebutkan diatas, ada lima sumber yang akan dijangkau untuk keperluan penelitian ini. Data tersebut antara lain: prestasi belajar ranah kognitif, motivasi belajar yang dijangkau melalui angket Media gambar untuk aspek kognitif diperoleh persentase sebesar 85,50%, dan untuk aspek psikomotor diperoleh persentase sebesar 84,00%, sedangkan hasil belajar posttest pada penggunaan model pembelajaran konvensional untuk aspek kognitif diperoleh persentase sebesar 65,00%. pembelajaran berbasis Media gambar untuk aspek kognitif diperoleh persentase sebesar 85,50%, dan untuk aspek psikomotor diperoleh persentase sebesar 84,00%, sedangkan hasil belajar posttest pada penggunaan model pembelajaran konvensional untuk aspek kognitif diperoleh persentase sebesar 65,00%, dan untuk aspek psikomotor diperoleh persentase sebesar 60,50%. Berdasarkan hasil belajar posttest aspek kognitif dan aspek psikomotor setelah penggunaan media pembelajaran berbasis Media gambar dapat diambil keputusan bahwa penggunaan media pembelajaran lebih efektif digunakan untuk kegiatan belajar-mengajar pada mata pelajaran PLSBT Materi Lingkungan. Hal tersebut ditunjukkan dari hasil belajar posttest aspek kognitif diperoleh persentase sebesar 85,50% dan aspek psikomotor diperoleh persentase sebesar 84,00%.

**Keywords: Media Pembelajaran, Prestasi Belajar Paud**

### PENDAHULUAN

Belajar merupakan suatu kegiatan yang tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari yang melibatkan individu secara keseluruhan baik fisik maupun psikis untuk mencapai suatu tujuan. Belajar adalah suatu proses yang menitikberatkan proses pembangunan ingatan, retensi, pengolahan informasi dan aspek-aspek yang bersifat intelektualitas lainnya. Informasi yang baru maupun yang telah ada pada dirinya mengalami serangkaian proses yang dapat

menghasilkan informasi atau pengetahuan baru yang lebih valid kebenarannya. Proses pembelajaran memegang peranan penting dalam menghasilkan kualitas lulusan. Hal utama yang harus diperhatikan oleh stakeholders pendidikan adalah menciptakan pembelajaran yang berkualitas. Banyak aspek yang dapat mempengaruhi kualitas pendidikan, antara lain: pengajar (guru atau dosen) yang profesional dan berkualitas

dengan kualifikasi yang diamanahkan oleh undang-undang guru dan dosen, penggunaan metode mengajar yang menarik dan bervariasi, perilaku belajar peserta didik yang positif, kondisi dan suasana belajar yang kondusif untuk belajar dan penggunaan media pembelajaran yang tepat dalam mendukung proses belajar. Seringkali dalam penelitian pendidikan penggunaan metode, model, pendekatan, perilaku peserta didik dan suasana belajar dijadikan subjek penelitian dalam mengatasi permasalahan pembelajaran maupun peningkatan kualitas pembelajaran. Komponen media seringkali dikesampingkan kalau hanya digunakan, fungsinya hanya sebagai pelengkap dan alternatif pengganti alat dan pembandingnya

Media pembelajaran saat ini kerap sekali berhubungan dengan kemajuan dan perkembangan teknologi dunia. Salah satu produk teknologi pembelajaran berupa media pembelajaran berbagai macam basis, salah satunya dengan Media Gambar yang diharapkan dapat meningkatkan kualitas belajar. Media pembelajaran berbasis Media gambar yang mampu menyajikan sebuah visual yang menarik dapat membantu pemahaman dan keterampilan Mahasiswa dalam memahami materi, diharapkan proses pembelajaran menarik dan pada efeknya diharapkan tercapainya hasil belajar yang sesuai dan yang diharapkan.

Sehubungan dengan latar belakang permasalahan tersebut perlu diadakan penelitian untuk mendapatkan data lapangan mengenai efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis Media gambar dan apakah terdapat perbedaan prestasi belajar antara penggunaan media pembelajaran berbasis Media gambar dengan media pembelajaran konvensional pada mata kuliah PLSB di Program studi Pendidikan

Anak Usia Dini (PAUD) STKIP Pahlawan Tuanku Tmabusai Riau.

## **METODE PENELITIAN**

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode eksperimen yang melibatkan dua kelompok yaitu kelompok eksperimen. Kedua kelompok tersebut diasumsikan sama dalam segala segi yang relevan dan hanya berbeda dalam pemberian perlakuan media pembelajaran. Kelompok eksperimen I diberikan perlakuan dengan tanpa media pembelajaran, sedangkan kelas eksperimen II diberikan perlakuan media pembelajaran menggunakan Media Gambar. Kedua kelompok tersebut di atas sebelum proses belajar mengajar dimulai diberikan tes motivasi belajar Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa PG-PAUD STKIP Pahlawan Tuanku Tambusai Riau. Dari populasi tersebut diambil 2 kelas yang memiliki kemampuan awal yang homogeny dan terdistribusi normal satu kelas sebagai sampel (kelas eksperimen) dan satu kelas digunakan untuk uji instrumen.

Sesuai dengan variabel penelitian yang telah disebutkan diatas, ada lima sumber yang akan dijaring untuk keperluan penelitian ini. Data tersebut antara lain: prestasi belajar ranah kognitif, motivasi belajar yang dijaring melalui angket. Sebelum tes prestasi ranah kognitif, dijadikan alat pengumpulan data, terlebih dahulu diadakan analisis validitas, reabilitas, uji beda dan taraf kesukaran soal instrumen. Analisis ini dilakukan melalui ujicoba instrumen. Pelaksanaan. Uji coba instrumen dimaksudkan untuk mengetahui kelayakan instrumen untuk dijadikan sebagai instrumen penelitian. Uji coba instrumen dilakukan pada seluruh variabel. Media pembelajaran berbasis Media Gambar diuji validitasnya oleh pakar. Media dinyatakan valid apabila dua dari tiga pakar menyatakan

media tersebut layak. Uji prasarat yang digunakan dalam analisis variansi adalah uji normalitas dan uji homogenitas. Terdapat tiga hipotesis dalam penelitian ini, yaitu: 1) Terdapat perbedaan penggunaan media pembelajaran berbasis Media Gambar. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen

## METODE PENELITIAN

Media Pembelajaran Berbasis Media Gambar dapat membuat proses belajar lebih efisien. Fasilitator hanya perlu memvisualisasikan informasi di papan tulis. Clark (2006) mengungkapkan bahwa *"Experienced researchers recognize that the use of technology and multimedia, resources, and lessons can vary in the level of interactivity, modality, sequencing, pacing, guidance, prompts, and alignment to student interest, all of which influence the efficiency in learning"*.

Media dan metode memiliki hubungan yang saling berkaitan dan terintegrasi dan merupakan satu kesatuan dalam desain pembelajaran Media yang sama, diterapkan pada kelas yang berbeda (kedua kelas homogen) maka akan menghasilkan prestasi belajar yang sama, walaupun terjadi perbedaan prestasi belajar, penyebab utamanya adalah penggunaan metode yang berbeda. Berdasarkan argumen ini, maka peneliti menggunakan metode yang sama pada kedua kelas eksperimen dengan tenaga pengajar yang sama.

### 1. Metode Eksperimen

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen adalah penelitian untuk menguji sebab akibat antar variabel melalui langkah manipulasi,

pengendalian dan pengamatan. Menurut L.R Gay (1987: 260), menyatakan bahwa *"the experimental method is the only method of research which can truly test hypotheses concerning cause-and-effect relationships"*, yang artinya metode eksperimen merupakan metode yang benar-benar dapat menguji hipotesis suatu hubungan sebab dan akibat.

### 2. Desain Penelitian

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah bentuk desain *Quasi Experimen* atau eksperimen semu yaitu, *Nonrandomized Control Group Pretest-Posttest Design* (Isaac & Michael, 1984: 69). Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah bentuk desain *Quasi Experimen* atau eksperimen semu yaitu, *Nonrandomized Control Group Pretest-Posttest Design* (Isaac & Michael, 1984: 69). Desain penelitian tersebut merupakan salah satu bentuk desain eksperimen yang digunakan dalam penelitian pendidikan. Desain peneliti dimaksud dapat dilukiskan sebagai berikut:

PRETEST	TREATMENT	POSTTEST
T1	X	T2
T1	-	T2

Penelitian ini melakukan percobaan pada dua kelompok. Kelompok yang pertama adalah kelompok eksperimen dan kelompok yang kedua adalah kelompok kontrol. Kelompok eksperimen merupakan kelompok yang mendapatkan perlakuan berupa media pembelajaran berbasis Media Gambar, sedangkan kelompok kontrol merupakan kelompok yang diberikan pembelajaran konvensional, tanpa mendapatkan pembelajaran berbasis Media Gambar.

### 3. Subyek Penelitian

Subyek dalam penelitian ini adalah seluruh mahasiswa PG PAUD STKIP

Pahlwan Tuanku Tampusai Riau yang mengikuti pembelajaran PLSBT dengan jumlah 4 orang mahaMahasiswa. Penentuan sampel pada penelitian ini dilakukan dengan metode sampling purposive dengan pertimbangan mahaMahasiswa memiliki kemiripan pengetahuan tentang PLSBT materi Lingkungan, kedua kelas memiliki jadwal pelajaran PLSBT yang sama, dan posisi kelas yang berdekatan.

#### 4. Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat yang digunakan untuk penelitian ini yaitu mahaMahasiswa PG PAUD STKIP Pahlwan Tuanku Tampusai Riau yang mengikuti pembelajaran PLSBT. Pelaksanaan penelitian ini dimulai bulan April-Mei 2015.

#### 5. Definisi Oprasional Variabel

##### a. Prestasi Belajar

Prestasi belajar Mahasiswa didefinisikan sebagai hasil dari kegiatan yang telah dilakukan Mahasiswa. Prestasi belajar dalam penelitian ini yaitu nilai hasil belajar Mahasiswa baik aspek kognitif maupun aspek psikomotor pada mata pelajaran PLSBT materi Lingkungan.

##### b. Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Media Gambar.

Efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis Media Gambar didefinisikan sebagai keberhasilan yang telah tercapai setelah penggunaan media pembelajaran berbasis Gambar. Keberhasilan kelas dilihat dari jumlah peserta didik yang mampu menguasai minimal mencapai 75% dari jumlah peserta didik yang ada di kelas tersebut, yang memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal Belajar mata pelajaran PLSBT Materi Lingkungan.

##### c. Variabel Kontrol

Penelitian yang menggunakan metode penelitian eksperimen terdapat beberapa faktor yang perlu diperhatikan sebelum melakukan penelitian. Faktor tersebut untuk mengantisipasi agar hasil penelitian merupakan hasil penelitian yang disebabkan oleh adanya metode yang diterapkan peneliti. Faktor-faktor yang perlu diantisipasi pada penelitian eksperimen yaitu: 1) karakteristik Mahasiswa, 2) kemampuan awal Mahasiswa, 3) ruang Kelas, 4) waktu belajar, dan 5) cara mengajar.

#### 6. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik penilaian. Teknik penilaian yang digunakan adalah teknik tes dan non tes. Penilaian tes yaitu berupa hasil jawaban soal pilihan ganda Mahasiswa, sedangkan yang non tes berupa lembar observasi tidak langsung yang berupa penjelasan gambar. Pengumpulan data dalam penelitian ini merupakan pengumpulan data sebelum perlakuan yaitu hasil belajar pretest dan pengumpulan data sesudah perlakuan yaitu hasil belajar untuk aspek kognitif dan psikomotor.

#### TEKNIK ANALISIS DATA

##### a. Uji Validitas

Pengujian validitas instrumen tes maupun non tes yang dilakukan peneliti terdiri dari dua tahapan yaitu, dengan meminta pendapat para ahli (experts judgement) untuk kedua instrumen, dan dengan menggunakan penilaian dengan menganalisis validitas butir soal untuk instrumen tes, sedangkan untuk instrumen non tes peneliti lakukan analisis validitas instrumen dengan bantuan *software Microsoft Power Point*.

#### b. Uji reliabilitas

pengujian realibilitas instrumen non tes pada penelitian ini dengan menggunakan bantuan software *software Microsoft Power Point*, untuk mencari nilai reliabilitas instrumen.

#### c. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui bahwa data sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Penelitian ini menggunakan pendekatan uji Kolmogrov-Smirnov Z (KS-Z) dalam menguji normalitas datanya dengan menggunakan bantuan *software Microsoft Power Point*.

#### d. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui bahwa dua atau lebih kelompok data sampel berasal dari populasi yang memiliki variansi yang sama. Varian yang semakin kecil maka semakin homogen data dalam kelompok, sebaliknya, varian yang semakin besar maka semakin heterogen data dalam kelompok tersebut. Uji homogenitas pada peneliti ini melalui bantuan software *software Microsoft Power Point*.

#### e. Uji Linieritas

Uji linieritas digunakan untuk mengetahui persamaan garis regresi variabel bebas terhadap variabel terikat. Uji linieritas antara variabel bebas dengan variabel terikat adalah dengan cara mengonsultasikan Fhitung dengan Ftabel dengan taraf signifikansi 5% dengan memanfaatkan *software Microsoft Power Point*. Hubungan variabel bebas dengan variabel terikat dikatakan linier apabila Fhitung lebih kecil dari Ftabel. Variabel yang hendak diuji linieritasnya adalah variabel bebas yang berupa hasil belajar pretest dengan variabel terikat yang berupa hasil belajar

posttest untuk aspek kognitif dan aspek psikomotor pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

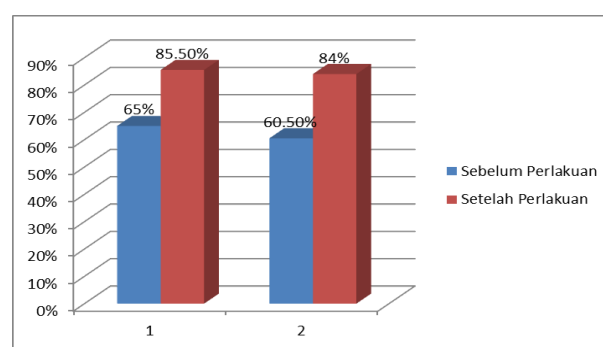
#### f. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan untuk mengetahui kebenaran dari pernyataan hipotesis yang dilakukan peneliti. Pengujian hipotesis pada penelitian ini menggunakan uji analisis kovarian. Menurut S. Sulistiono (2012: 2), analisis kovarian merupakan suatu alat untuk melakukan uji beda multivariat. Pengujian ini dimaksudkan untuk menentukan apakah kelompok-kelompok data itu berbeda secara signifikan, setelah variabel itu dibersihkan dari cemaran atau pengaruh variabel lain.

## PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

### 1. Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran

Efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis Media Gambar yaitu jika peserta didik mampu menyelesaikan, menguasai indikator-indikator kompetensi atau mencapai tujuan pembelajaran minimal 75% dari seluruh tujuan pembelajaran.



Gambar 1. Persentase Keberhasilan Media Gambar

Keberhasilan kelas dilihat dari jumlah peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran berbasis Media gambar mampu menyelesaikan atau mencapai 75% dari

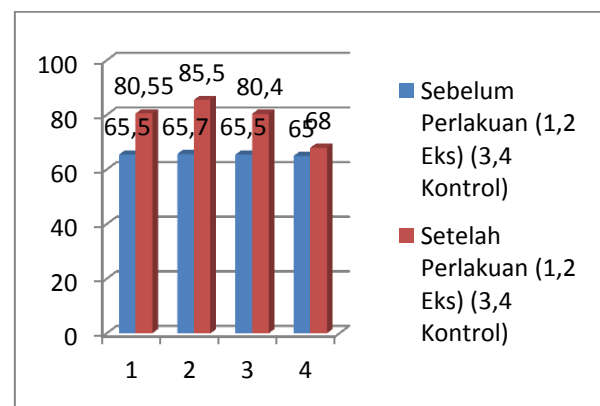
jumlah peserta didik yang ada di kelas tersebut. Hasil belajar posttest menggunakan model pembelajaran berbasis Media gambar untuk aspek kognitif diperoleh persentase sebesar 85,50%, dan untuk aspek psikomotor diperoleh persentase sebesar 84,00%, sedangkan hasil belajar posttest pada penggunaan model pembelajaran konvensional untuk aspek kognitif diperoleh persentase sebesar 65,00%, dan untuk aspek psikomotor diperoleh persentase sebesar 60,50%. Berdasarkan hasil belajar posttest aspek kognitif dan aspek psikomotor setelah penggunaan media pembelajaran berbasis Media gambar dapat diambil keputusan bahwa penggunaan media pembelajaran lebih efektif digunakan untuk kegiatan belajar-mengajar pada mata pelajaran PLSBT Materi Lingkungan. Hal tersebut ditunjukkan dari hasil belajar posttest aspek kognitif diperoleh persentase sebesar 85,50% dan aspek psikomotor diperoleh persentase sebesar 84,00%.

## 2. Pembahasan Perbedaan Prestasi Belajar

Perbedaan prestasi belajar dianalisis untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan prestasi belajar Mahasiswa antara penggunaan media pembelajaran berbasis Media gambar dengan penggunaan media pembelajaran konvensional pada mata pelajaran PLSBT materi Lingkungan. Prestasi belajar yang dianalisis perbedaannya adalah prestasi belajar sesudah perlakuan, dengan mengontrol prestasi belajar sebelum perlakuan, antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol. Kelompok yang pertama adalah kelompok eksperimen yaitu kelompok yang menggunakan media pembelajaran berbasis Media gambar yaitu kelas A, sedangkan kelompok yang kedua adalah kelompok kontrol yaitu kelompok yang menggunakan

media pembelajaran konvensional yaitu kelas B.

Hasil analisis prestasi belajar aspek kognitif harga F untuk “kelompok” diperoleh 50,550, signifikansi  $0,000 < 0,05$ , dan hasil analisis prestasi belajar aspek psikomotor harga F untuk “kelompok” diperoleh 65,00, signifikansi  $0,000 < 0,05$ . Hasil analisis kovarian prestasi belajar aspek kognitif dan aspek psikomotor diperoleh signifikansi  $0,000 < 0,05$  sehingga dapat diambil keputusan  $H_0$  ditolak dan menerima  $H_a$ . Kesimpulannya dengan melakukan pengontrolan prestasi belajar aspek kognitif dan aspek psikomotor sebelum perlakuan diberikan, terdapat perbedaan prestasi belajar aspek kognitif dan aspek psikomotor sesudah perlakuan, antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol.



Gambar 2. Peningkatan Hasil Belajar

Perbedaan perubahan hasil belajar yang merupakan perubahan rata-rata hasil belajar aspek kognitif dan aspek psikomotor pada kedua kelompok yang menunjukkan adanya perbedaan prestasi belajar. Perubahan rata-rata hasil belajar kelompok eksperimen untuk aspek kognitif diperoleh persentase 40,40% dari rata-rata hasil belajar 65,50 sebelum perlakuan menjadi 80,55 setelah perlakuan. Untuk aspek psikomotor diperoleh persentase 65,50% dari rata-rata hasil belajar 65,70



sebelum perlakuan 85,50 setelah diberikan perlakuan. Perubahan rata-rata hasil belajar kelompok kontrol untuk aspek kognitif diperoleh persentase 20,20% dari rata-rata hasil belajar 65,50 sebelum perlakuan menjadi 80,40 setelah diberi perlakuan. Untuk aspek psikomotor diperoleh persentase 45,40% dari rata-rata hasil belajar 65,00 sebelum perlakuan menjadi 68,00 setelah perlakuan.

Berdasarkan data hasil pengujian hipotesis dan perbedaan perubahan hasil belajar yang diperoleh maka dapat diambil keputusan bahwa terdapat perbedaan prestasi belajar baik aspek kognitif dan aspek psikomotor antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol mata pelajaran PLSBT Materi Lingkungan.

#### SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut.

1. Efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis Media gambar pada mata pelajaran PLSBT terbukti lebih efektif, yaitu dengan meningkatnya prestasi belajar.
2. Terdapat perbedaan prestasi belajar aspek kognitif antara penggunaan media pembelajaran berbasis Media gambar dengan penggunaan media pembelajaran konvensional pada mata pelajaran PLSBT, dengan harga F untuk “kelompok” diperoleh 35,14, signifikansi  $0,000 < 0,05$ .
3. Terdapat perbedaan prestasi belajar aspek psikomotor antara penggunaan media pembelajaran berbasis Media gambar dengan penggunaan media pembelajaran konvensional pada mata pelajaran PLSBT, dengan harga F untuk “kelompok” diperoleh 66,54, signifikansi  $0,000 < 0,05$ .

#### DAFTAR PUSTAKA

- Bloom, benjamin s. (1979). *Taxonomi of educational objectives, the classification of educational goals*. London: longman group. Ltd.
- Depdiknas. (2008). *Kamus besar bahasa indonesia*. Jakarta: balai pustaka.
- E. Mulyasa. (2003). *Manajemen berbasis sekolah*. Bandung: remaja rosdakarya.
- J. Handhika\*.2012. *Efektivitas media pembelajaran im3*. Ditinjau dari motivasi belajar. Ikip PGRI madiun, indonesia
- Muhibbin syah. (2008). *Psikologi pendidikan dengan pendekatan baru*. Bandung: pt remaja rosdakarya offset.
- Oemar hamalik. (2007). *Kurikulum dan pembelajaran*. Jakarta: pt bumi aksara.
- Rusman. (2010). *Model-model pembelajaran*. Jakarta: pt raja grafindo persada.
- Slameto. (2010). *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: bhineka cipta. Syahban rangkuti. (2011). *Mikrokontroller atmel avr, simulasi dan praktik menggunakan isis proteus dan code vision avr*. Bandung: informatika.
- Syaiful bahri djamarah & aswan zain. (2010). *Strategi belajar mengajar*. Jakarat: rineka cipta.
- Mishadin. 2012. *Efektivitas media pembelajaran berbasis komputer pada mata pelajaran elektronika terhadap prestasi belajar siswa kelas xi di smk 1 sedayu bantul*. Program studi pendidikan teknik mekatronika fakultas teknik. Universitas Negeri Yogyakarta.