



Keyword:

*The usage of LCD
Proyektor, Motivation,
Study Achievement.*

Korespondensi Penulis:

E-mail:

nanangwahyono@gmail.com

ISSN (*print*): 1858-4985

ISSN (*on-line*): 2721-8821

Pengaruh Media Pembelajaran dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Mata Pelajaran Ips Siswa SMP YPM 6 Tarik Sidoarjo

Nanang Wahyono¹

¹SMP YPM Tarik Sidoarjo

²Program Pascasarjana Universitas Kanjuruhan Malang

Jl. S. Supriyadi No. 48 Malang, 65148, Indonesia

Abstract

Liquid Crystal Display (LCD) is frequently as either computer monitor or notebook. Laptop connected projector can be an interesting learning medium. Display on the screen is wide enough at about 2 x 2 meter, is suitable use to a big groups. The combination between laptop and LCD projector can present message at learning method based on prepare design. Message design can be audio, dtill visual, moving visual, audio moving visual; audio with colorfull display the students are interested in learning process. This research use an explanatory research approach. The research population SMP YPM 6 Tarik Kabupaten Sidoarjo, using 64 students samples which meanc that 20% from the whole 314 student. The used sampling method is random sampling proportional technique. The method using the previous data sampling has undergone validaty and reliability test which involve 25 students of SMP YPM 6 Tarik Kabupaten Sidoarjo. Meanwhile, data analysis technique uses double linier regression, with the assistance of SPSS versi 16.00. Base on the result of research done by the writer about the influence of the usage of LCD projector in indicator process and learning motivation towards student subject achievement of SMP YPM 6 Tarik Kabupaten Sidoarjo can be concluded that there is signifivant influence achievement between the usage of LCD projector toward social subject achievement of SMP YPM 6 Tarik Kabupaten Sidoarjo. And also there is a simultaneous significant influence between the usage of LCD projector and the student's learning motivation toward social subject achievement of SMP YPM 6 Tarik Kabupaten Sidoarjo. Therefore, from this research the writer suggest that the social subject teachers of SMP YPM 6 Tarik Kabupaten Sidoarjo had better use learning medium variously either using LCD projector or improving the student's spirit in the various efforts to improve the student's study achievement.

1. PENDAHULUAN

Kita semua tahu bahwa pendidikan merupakan proses pengayaan pengalaman. Ada banyak cara untuk menyediakan pengalaman pendidikan bagi peserta didik, baik melalui praktik pengalaman lapangan sampai bermain peran, dari demonstrasi sampai membaca buku. Para pakar pendidikan meyakini bahwa setiap pengalaman memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing untuk digunakan sebagai sarana mencapai tujuan pengajaran. Contohnya, media dengan tulisan dan gambar tidak akan seefektif demonstrasi secara langsung untuk mengajarkan keterampilan motorik dalam pelajaran pendidikan jasmani. Oleh sebab itu, guru yang hendak menggunakan media pembelajaran musti bertanya pada diri sendiri: "Media apa yang saya inginkan atau jenis aktivitas apa yang akan membuat pembelajaran menjadi lebih efektif?"

Pada pembelajaran guru sering tidak memanfaatkan media audio visual. Beberapa guru mata pelajaran lain mungkin menggunakan media secara intensif. Sedangkan beberapa sama sekali tidak menggunakan, seperti guru penjas misalnya. Kita tahu bahwa pembelajaran dapat ditingkatkan dengan menggunakan bantuan visual karena tampilan gambar dan simbol, misalnya, akan menambah kejelasan penjelasan verbal dan memudahkan peningkatan daya ingat siswa. Guru yang efektif selalu

merencanakan bagaimana agar melibatkan rasa visual sebagai sebuah bagian yang penting dalam proses pengajaran.

Bantuan alat visual paling sering digunakan untuk menggambarkan atau menguatkan bahan pelajaran. Selain itu, alat visual juga bisa untuk menstimulasi diskusi dan mendorong partisipasi aktif siswa. Visualisasi juga bisa dikemas sedemikian rupa sehingga dapat digunakan siswa di luar pelajaran, sehingga dapat menghemat waktu untuk bisa dimanfaatkan untuk membahas suatu pokok pelajaran yang lebih penting.

Ada banyak cara untuk menyediakan pengalaman pendidikan bagi peserta didik, baik melalui praktik pengalaman lapangan sampai bermain peran, dari demonstrasi sampai membaca buku. Para pakar pendidikan meyakini bahwa setiap pengalaman memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing untuk digunakan sebagai sarana mencapai tujuan pengajaran. Contohnya, media dengan tulisan dan gambar tidak akan seefektif demonstrasi secara langsung untuk mengajarkan keterampilan motorik dalam pelajaran pendidikan jasmani. Oleh sebab itu, guru yang hendak menggunakan media pembelajaran musti bertanya pada diri sendiri: "Media apa yang saya inginkan atau jenis aktivitas apa yang akan membuat pembelajaran menjadi lebih efektif?"

Dalam pembelajaran, guru sering tidak memanfaatkan media audio visual. Beberapa guru mata pelajaran lain mungkin menggunakan media secara intensif. Sedangkan beberapa sama sekali tidak menggunakan, seperti guru penjaskes. Misalnya kita tahu bahwa pembelajaran dapat ditingkatkan dengan menggunakan bantuan visual karena tampilan gambar dan simbol, misalnya akan dapat menambah kejelasan penjelasan verbal dan memudahkan peningkatan daya ingat siswa. Guru yang efektif selalu merencanakan bagaimana agar melibatkan rasa visual sebagai sebuah bagian yang penting dalam proses pengajaran.

Bantuan alat visual paling sering digunakan untuk menggambarkan atau menguatkan bahan pelajaran. Selain itu, alat visual juga bisa untuk menstimulasi diskusi dan mendorong partisipasi aktif siswa. Contohnya, untuk menjelaskan pentingnya aktivitas jasmani dan olahraga, guru bisa menampilkan beberapa gambar tentang orang-orang yang terserang penyakit karena kekurangan gerak.

Visualisasi juga bisa dikemas sedemikian rupa sehingga dapat digunakan siswa di luar pelajaran dan dapat menghemat waktu agar bisa dimanfaatkan untuk membahas suatu pokok pelajaran yang lebih penting. *Liquid Crystal Display (LCD)* saat ini banyak dipakai sebagai layar komputer maupun Note Book atau Laptop. Laptop yang dipadukan dengan proyektor dapat dijadikan media pembelajaran yang cukup menarik. Tampilan yang dihasilkan pada layar yang cukup lebar antara 2 x 2 meter, sangat cocok digunakan untuk kelompok besar atau kelas yang siswanya banyak. Perpaduan antara Laptop dengan Media Pembelajaran dapat menyajikan pesan atau materi pembelajaran sesuai desain/rancangan yang telah disiapkan. Desain pesan dapat berwujud : Audio, Visual Diam, Visual Gerak, atau Audio Visual Gerak. Dengan tampilan penuh warna (Full Colour) sangat menarik minat dan perhatian siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

Laptop dan Media Pembelajaran dapat dipakai sebagai media pembelajaran untuk semua bidang studi sesuai dengan karakteristik materi masing-masing. Untuk membuat desain Powerpoint yang baik dibutuhkan kemampuan khusus, sehingga para guru perlu mempelajari cara mendesain pesan dengan baik agar tampilannya dapat menumbuhkan minat belajar siswa sehingga siswa dapat belajar dengan mudah.

2. METODE

Jenis penelitian yang akan digunakan adalah penelitian eksperimen dengan membandingkan variabel bebas dengan variabel terikat. Penelitian ini merupakan penelitian *eksplanatory research* yaitu suatu penelitian yang dikatakan oleh Faisal (1992 : 29) sebagai penelitian untuk menguji hipotesa antara variabel yang dihipotesakan. Pada jenis ini, jelas ada hipotesis yang diuji kebenarannya. Hipotesis itu sendiri menggambarkan hubungan antara dua variabel lainnya atau apakah suatu variabel disebabkan atau dipengaruhi atautkah tidak oleh variable lainnya. Sedangkan pertanyaan penelitian disini dengan menggunakan tes untuk mengukur prestasi belajar siswa, yang kemudian dibandingkan antara variabel satu dengan variabel bebas lainnya. Variabel bebas disini meliputi Media pembelajaran (X_1) dan motivasi belajar (X_2) dan variabel terikatnya yaitu prestasi belajar (Y).

Berdasarkan tujuan penelitian yang pada dasarnya adalah untuk menjelaskan pengaruh sejumlah variabel bebas yang mencakup persepsi siswa tentang penggunaan Media Pembelajaran dalam proses

pembelajaran dan motivasi belajar, maka penelitian yang digunakan termasuk dalam perspektif penelitian kuantitatif. Dilihat dari analisis dan jenis data, penelitian ini termasuk penelitian kuantitatif (Sugiono, 1999 : 6). “ Data kuantitatif adalah data yang berbentuk angka atau data kualitatif yang diangkakan ”(Sugiono, 1999 : 13).

Berdasarkan rancangan penelitian di atas dapat diketahui bahwa sasaran yang ingin diketahui dari penelitian ini adalah pengaruh persepsi tentang penggunaan Media Pembelajaran Dalam Proses Pembelajaran dan motivasi belajar terhadap prestasi belajar mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) siswa SMP YPM 6 Tarik Kabupaten Sidoarjo. Dan dalam analisis selanjutnya adalah variabel-variabel tersebut apakah memiliki hubungan terhadap motivasi belajar siswa. Khususnya terhadap mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial yang dianalisa dengan menggunakan Uji F atau *One Way Anova Statistical product and Service Solution* versi 16.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Analisis Data

Berikut merupakan tabel hasil analisis data.

Tabel 1 Hasil Analisis Regresi

Model	Unstandardized Coefficients		Stand ardized Co- efficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
(Constant)	38.836	4.061		9.563	.000
Media Pembelajaran	.352	.051	.518	6.850	.000
Motivasi Belajar	.516	.074	.528	6.977	.000

a. Dependent Variable: Prestasi Belajar Siswa

Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.817 ^a	.668	.657	1.81901

b. Dependent Variable: Prestasi Belajar Siswa

Hasil dari persamaan regresi linier berganda dengan dua variabel bebas (X) dan variabel (Y) adalah sebagai berikut :

$$Y = a + b_1 X_1 + b_2 + e$$

$$Y = 38.836 + 0,352 X_1 + 0,516 X_2$$

Dengan penjelasan :

- $b_1 = 0,352$ bararti keterkaitan antara X_1 dan Y, apabila siswa diberikan motivasi belajar dalam proses pembelajaran Mata Pelajaran IPS di kelas IX, maka prestasi belajar siswa akan meningkat sebesar 0,352 dengan anggapan bahwa variabel lain konstan.
- $b_2 = 0,516$ artinya keterkaitan antara X_2 dan Y, yaitu kemampuan belajar siswa dalam Mata Pelajaran IPS di kelas IX, maka meningkatkan prestasi belajar sebesar 0,516 dengan anggapan bahwa variabel lain konstanta.

Dari hasil pengolahan data, didapatkan pula koefisien determinasi (R_2) sebesar 0.668 atau 66,8 % berarti secara bersama-sama variabel independent (motivasi belajar siswa dan kemampuan belajar siswa) yang dalam penelitian ini berpengaruh sebesar 66,8% terhadap prestasi belajar siswa. Sedangkan sebesar 33,2% dipengaruhi oleh variabel lain di luar variabel bebas yang diteliti.

1. Pengujian Hipotesis

Sebelum dilakukan uji hipotesis ini, terlebih dahulu dilakukan peningkatan hipotesa sebagai berikut : “Terdapat pengaruh yang signifikan tentang persepsi tentang penggunaan Media Pembelajaran dan motivasi belajar siswa terhadap prestasi belajar Mata Pelajaran IPS siswa SMP YPM 6 Tarik Kabupaten Sidoarjo ”.

Hipotesa yang harus diuji adalah sebagai berikut :

H_0 : Kedua variabel motivasi belajar siswa dan kemampuan belajar terhadap prestasi belajar Mata Pelajaran IPS.

H_1 : Kedua variabel motivasi belajar siswa dan kemampuan belajar terhadap prestasi belajar Mata Pelajaran IPS.

Kaidah keputusan :

- Apabila signifikan F (hitung) $< 5\%$ atau $0,05$ H_0 ditolak, maka H_1 diterima.
- Apabila signifikan F (hitung) $> 5\%$ atau $0,05$ H_0 diterima, maka H_1 diterima.
- Berdasarkan dari data statistik, hasil penelitian menunjukkan H_0 diterima jika nilai hitung $>$ tabel, sehingga tidak ada pengaruh motivasi belajar siswa dan kemampuan belajar terhadap prestasi belajar Mata Pelajaran IPS. Sedangkan H_0 ditolak jika nilai hitung $0,000 < 5\%$ atau $0,05\%$ atau $0,05$ signifikan sehingga ada motivasi belajar siswa dan kemampuan belajar terhadap prestasi belajar Mata Pelajaran IPS.

2. Pengujian Secara Serentak

Pengujian secara serentak atau simultan untuk menguji hipotesis yang menyatakan bahwa persepsi tentang penggunaan media pembelajaran dan motivasi belajar siswa berpengaruh secara signifikan/ simultan terhadap prestasi belajar siswa pada Mata Pelajaran IPS. Digunakan uji F dengan $\alpha = 5\%$ atau derajat keyakinan sebesar 95% , sehingga diperoleh nilai F tabel sebesar $2,517$. sedangkan F hitung yang diperoleh adalah $61,291$. hal ini berarti F hitung lebih besar dari F tabel yaitu $61,291 > 2,517$ dan signifikan $0,000 < 0,05$, berarti H_0 ditolak dan H_1 diterima bahwa persepsi tentang penggunaan Media Pembelajaran dan motivasi belajar siswa berpengaruh secara signifikan terhadap prestasi belajar Mata Pelajaran IPS.

3. Pengujian Secara Parsial

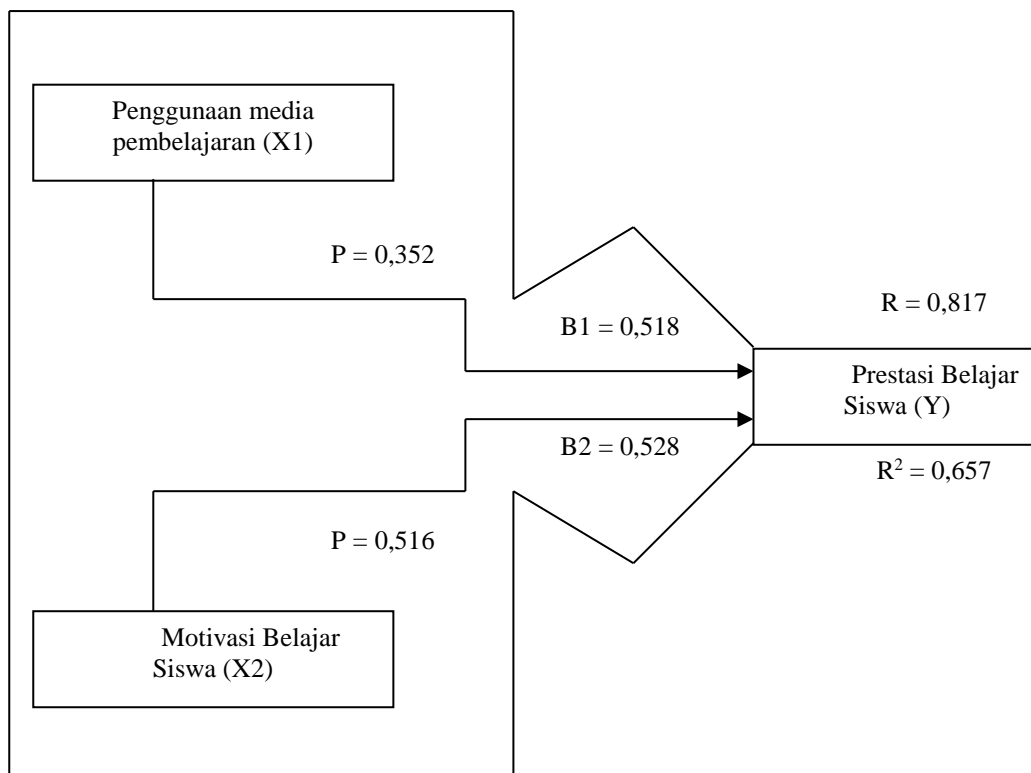
Untuk mengetahui pengaruh dari masing-masing variabel yaitu persepsi tentang penggunaan media pembelajaran dan motivasi belajar siswa berpengaruh signifikan terhadap prestasi belajar Mata Pelajaran IPS, digunakan uji T (t-tes) dengan $\alpha = 5\%$ atau derajat keyakinan sebesar 95% menunjukkan nilai $9,563$. Hasil dari masing-masing variabel sebagai berikut :

- Variabel motivasi belajar siswa nilai t hitung dari perhitungan regresi pada variabel X_1 diperoleh sebesar $6,850$ lebih kecil dari t tabel yaitu $6,850 < 9,563$, signifikan $0,000 < 0,05$. Jadi tidak signifikan pada $\alpha 0,05$, tetapi signifikan pada $\alpha 0,1$. dalam penelitian ini, untuk variabel X_1 persepsi tentang penggunaan media pembelajaran secara parsial memberi pengaruh terhadap prestasi belajar Mata Pelajaran IPS.
- Variabel motivasi belajar siswa nilai t hitung dari perhitungan regresi pada variabel X_1 diperoleh sebesar $6,977$ lebih kecil dari t tabel yaitu $6,977 < 9,563$, signifikan $0,000 < 0,05$. Jadi tidak signifikan pada $\alpha 0,05$, tetapi signifikan pada $\alpha 0,1$. dalam penelitian ini, untuk variabel X_1 motivasi belajar siswa secara parsial memberi pengaruh terhadap prestasi belajar Mata Pelajaran IPS.

Dengan demikian dapat dikaji untuk peningkatan prestasi belajar Mata Pelajaran IPS faktor-faktor yang lebih berpengaruh, seperti penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran dan motivasi belajar siswa, serta masih banyak lagi penelitian yang perlu dikembangkan agar lebih manfaat untuk meningkatkan prestasi belajar Mata Pelajaran IPS.

4. Model Hipotesis Teruji

Berdasarkan perhitungan analisis regresi linier berganda dan pengujian hipotesis, maka dapat dikemukakan model Hipotesis Teruji sebagai berikut :



Gambar I Model Hipotesis Teruji

Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil analisa regresi linier berganda, maka diketahui masing-masing variabel penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran dan motivasi belajar siswa memberikan pengaruh terhadap prestasi belajar Mata Mata Pelajaran IPS, baik secara parsial maupun secara simultan.

1. Variabel penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran berpengaruh terhadap prestasi belajar Mata Pelajaran IPS siswa SMP YPM 6 Tarik Kabupaten Sidoarjo, mengandung pengertian bahwa guru dituntut menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran Mata Pelajaran IPS.
2. Variabel motivasi belajar siswa juga memberi pengaruh terhadap prestasi belajar Mata Pelajaran IPS siswa SMP YPM 6 Tarik Kabupaten Sidoarjo. Dengan demikian guru dituntut selalu memfasilitasi dan meningkatkan semangat belajar dan menciptakan suasana yang kondusif dalam dalam proses pembelajaran. Dengan begitu, akan menghasilkan prestasi belajar yang memuaskan khususnya pada Mata Pelajaran IPS Siswa SMP YPM 6 Tarik Kabupaten Sidoarjo.

Dengan kajian ini diharapkan para guru dan kepala sekolah menyadari betapa pentingnya menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran Mata Pelajaran IPS dan berusaha membangkitkan semangat belajar siswa serta berbagai usaha lainnya, karena keduanya memberi pengaruh terhadap tinggi rendahnya prestasi belajar siswa. Berdasarkan hasil analisa regresi linier berganda, maka diketahui masing-masing variabel penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran dan motivasi belajar siswa memberikan pengaruh terhadap prestasi belajar Mata Mata Pelajaran IPS, baik secara parsial maupun secara simultan.

3. Variabel penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran berpengaruh terhadap prestasi belajar Mata Pelajaran IPS siswa SMP YPM 6 Tarik Kabupaten Sidoarjo, mengandung pengertian bahwa guru dituntut menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran Mata Pelajaran IPS.

4. Variabel motivasi belajar siswa juga memberi pengaruh terhadap prestasi belajar Mata Pelajaran IPS siswa SMP YPM 6 Tarik Kabupaten Sidoarjo. Dengan demikian guru dituntut selalu memfasilitasi dan meningkatkan semangat belajar dan menciptakan suasana yang kondusif dalam dalam proses pembelajaran. Dengan begitu, akan menghasilkan prestasi belajar yang memuaskan khususnya pada Mata Pelajaran IPS Siswa SMP YPM 6 Tarik Kabupaten Sidoarjo.

Dengan kajian ini diharapkan para guru dan kepala sekolah menyadari betapa pentingnya menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran Mata Pelajaran IPS dan berusaha membangkitkan semangat belajar siswa serta berbagai usaha lainnya, karena keduanya memberi pengaruh terhadap tinggi rendahnya prestasi belajar siswa.

4. SIMPULAN

Beberapa kesimpulan yang dapat ditarik berdasarkan hasil penelitian dan hasil analisis di atas adalah sebagai berikut :

1. Ada pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran terhadap prestasi belajar Mata Pelajaran IPS siswa SMP YPM 6 Tarik Kabupaten Sidoarjo secara parsial.
2. Ada pengaruh yang signifikan motivasi belajar siswa terhadap prestasi belajar Mata Pelajaran IPS siswa SMP YPM 6 Tarik Kabupaten Sidoarjo secara parsial.
3. Ada pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran dan motivasi belajar terhadap prestasi belajar Mata Pelajaran IPS siswa SMP YPM 6 Tarik Kabupaten Sidoarjo secara simultan.

Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka saran yang dapat diberikan antara lain :

1. Kepada para guru Mata Pelajaran IPS Siswa SMP YPM 6 Tarik Kabupaten Sidoarjo perlu lebih meningkatkan penggunaan media pembelajaran dan meningkatkan semangat belajar siswa serta upaya-upaya lain yang lebih bervariasi dengan cara mengikuti pelatihan-pelatihan tentang metode pembelajaran khususnya berkaitan dengan Mata Pelajaran IPS yang diselenggarakan oleh lembaga-lembaga pelatihan atau kegiatan-kegiatan yang diselenggarakan oleh Dinas Pendidikan.
2. Kepada para guru Mata Pelajaran IPS Siswa SMP YPM 6 Tarik Kabupaten Sidoarjo, hendaknya lebih meningkatkan kemampuan dan kemauan dalam upaya meningkatkan prestasi belajar siswa.
3. Disarankan bagi peneliti yang melakukan kajian lebih lanjut perlu mengadakan penelitian eksperimen dengan memperhitungkan berbagai aspek dan faktor yang berpengaruh terhadap penggunaan media pembelajaran dan motivasi belajar siswa sehingga hasilnya benar-benar lebih akurat dan dapat lebih kongkrit sebagai masukan yang lengkap kepada guru Mata Pelajaran IPS dalam meningkatkan prestasi belajar siswa.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar (1997). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press
- Dale, E. (1969). *Audiovisual Methods in Teaching* (3rd ed.). NY: Dryden Press.
- Media Services, University of Alabama at Birmingham. *Using visuals in presentations*. www.uab.edu.
- Sadiman, Arief S, dkk. (1996). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sudjana dan Ahmad Rivai. (1990). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru.