

**PERBANDINGAN PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN REALIA  
DENGAN GAMBAR CETAK PADA MODEL STUDENT TEAMS  
ACHIEVEMENT DIVISION TERHADAP HASIL BELAJAR GEOGRAFI**

**(JURNAL)**

**DENY EFFENDI MUHTAR**

Oleh



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2017**

# PERBANDINGAN PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN REALIA DENGAN GAMBAR CETAK PADA MODEL STUDENT TEAMS ACHIEVEMENT DIVISION TERHADAP HASIL BELAJAR GEOGRAFI

Deny Effendi Muhtar<sup>(1)</sup> Trisnaningsih<sup>(2)</sup> dan Pargito<sup>(3)</sup>

*Abstract: The results of the data analysis we concluded that there was no significant difference in the average value of the pretest on the treated media class and the class realia given print media images, where the experimental class 1 (media realia) is higher than the value of its pretest prites value in class experiment 2 (print media). There are significant differences mean posttest score geography learning outcomes, where the experimental class 1 (media realia) higher than the experimental class 2 (print media). There is a significant difference average value of the gain on the class treated realia and the media were given a class print media images, where the experimental class 1 (media realia) higher than the experimental class 2 (print media). That is because the value obtained in the experimental class class 1 (media realia) more who have completed the learning value.*

*Keywords: Media, Print Pictures, realia, Georgrafi Learning Outcomes*

Abstrak:

Metode adalah eksperimen semu (*quasi eksperimen*) yaitu metode yang membandingkan pengaruh pemberian suatu perlakuan (*treatment*) pada suatu objek (kelompok eksperimen) serta melihat besar pengaruh perlakuannya. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas XI IPS SMA Yadika Bandar Lampung sebanyak 157 siswa, Jumlah sampel sebanyak 62 siswa diperoleh dengan teknik *purposive sampling*. Pengumpulan data menggunakan tes. Analisis data yang digunakan adalah uji *t independent samples test*. Hasil analisis data diperoleh kesimpulan bahwa tidak ada perbedaan signifikan rata-rata nilai *pretes* pada kelas yang diberi perlakuan media realia dan pada kelas yang diberi media gambar cetak, Ada perbedaan yang signifikan rata-rata nilai postes hasil belajar geografi, Ada perbedaan yang signifikan rata-rata nilai gain pada kelas yang diberi perlakuan media realia dan pada kelas yang diberi media gambar cetak,

Kata Kunci: Media, Gambar cetak, Realia, Hasil Belajar Georgrafi

## PENDAHULUAN

Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan minat dan keinginan yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pengajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu. Menurut Heinich yang dikutip Arsyad (2011: 4), mengatakan bahwa media pembelajaran adalah perantara yang membawa pesan atau informasi bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran antara sumber dan penerima, sehingga diperoleh hasil belajar yang diperoleh lebih maksimal.

Penggunaan media yang dapat digunakan yaitu media pembelajaran realia dengan gambar cetak. Media realia adalah benda nyata yang digunakan sebagai bahan ajar. Ciri-ciri media realia yaitu benda asli yang masih ada dalam keadaan utuh, dapat dioperasikan, hidup, dalam ukuran yang sebenarnya, dan dapat dikenali sebagaimana wujud aslinya (Indriana, 2011: 13).

Menurut Hamalik (2011: 43) berpendapat bahwa gambar adalah segala sesuatu yang diwujudkan secara visual dalam bentuk dua dimensi sebagai curahan perasaan atau pikiran. Saluran yang dipakai menyangkut indera penglihatan. Pesan yang akan disampaikan dituangkan ke dalam simbol-simbol komunikasi visual. Simbol-simbol

tersebut perlu dipahami benar artinya agar proses penyampaian pesan dapat berhasil dan efisien

Menurut Sadiman, dkk (2011: 29-31) beberapa kelebihan media gambar antara lain:

### Kelebihan media gambar

- 1) Sifatnya konkrit; Gambar lebih realistis menunjukkan pokok masalah dibandingkan dengan media verbal semata.
- 2) Gambar dapat mengatasi batas ruang dan waktu. Tidak semua benda, objek atau peristiwa dapat dibawa ke kelas, dan tidak selalu bisa anak-anak dibawa ke objek/peristiwa tersebut.
- 3) Media gambar dapat mengatasi keterbatasan pengamatan kita.
- 4) Dapat memperjelas suatu masalah, dalam bidang apa saja dan untuk tingkat usia berapa saja, sehingga dapat mencegah atau membetulkan kesalahpahaman.
- 5) Murah harganya dan mudah didapat serta digunakan tanpa peralatan khusus.

### Kelemahan media gambar

- a) Gambar hanya menekankan persepsi indera mata.
- b) Gambar benda yang terlalu kompleks kurang efektif untuk kegiatan pembelajaran.
- c) Ukurannya sangat terbatas untuk kelompok besar.

### Kelebihan Media Realia

- a. Siswa mendapatkan pengalaman belajarnya langsung.
- b. Dengan menggunakan media realia siswa dapat menggunakan

- berbagai indera untuk mempelajari suatu objek.
- c. Siswa dapat melihat, meraba, mencium, bahkan dapat merasakan objek yang tengah dipelajari.
  - d. Dianggap medium yang paling mudah diakses dan lebih menarik perhatian,
  - e. Mampu merangsang imajinasi.
  - f. Memberikan pengalaman belajar langsung (dengan menyentuh dan mengamati bagian-bagiannya), dan pengalaman tentang keindahan (Syahodih, 1992: 86).

#### **Kelemahan media realia, yaitu:**

- a. Kemungkinan siswa mempunyai interpretasi yang berbeda terhadap objek yang sedang dipelajari.
- b. Tidak selalu memberikan gambaran dari objek yang sebenarnya, seperti pembesaran, pemotongan, dan gambar bagian demi bagian, sehingga pengajaran harus didukung dengan media lain.
- c. Ukurannya bisa terlalu besar, maka untuk dibawa ke ruangan sangat sulit (lokomotif, buaya, gajah), atau terlalu kecil (kuman).
- d. Kadang juga bisa membahayakan (ular, buaya).
- e. Tidak bisa memberikan hasil belajar yang sama.
- f. Informasi yang akan disampaikan terkadang tidak sampai kepada *audience* (Syahodih, 1992: 86).

#### **METODE PENELITIAN**

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah Eksperimen Semu (*quasi eksperimen*) yaitu

metode yang membandingkan pengaruh pemberian suatu perlakuan (*treatment*) pada suatu objek (kelompok eksperimen) serta melihat besar pengaruh perlakuannya.

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Pretest - Posttest Control Group Design*. Dalam desain ini terdapat dua kelompok, kemudian kedua kelompok diberi pretes. Selanjutnya, kelas eksperimen 1 diberi perlakuan media realia dan kelas yang diberi metode gambar cetak disebut kelas eksperimen 2.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI IPS di SMA Yadika Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2016/2017 yang terdiri dari lima (5) kelas yaitu sebanyak 157 siswa. Pengambilan sampel dilakukan dengan menggunakan teknik *Purposive Sampling*. Teknik ini digunakan apabila peneliti mempunyai pertimbangan tertentu dalam menetapkan sampel sesuai dengan tujuan penelitiannya. Berdasarkan pertimbangan tersebut, terpilihlah kelas XI IPS 1 dan XI IPS 4 sebagai sampel penelitian karena mempunyai nilai rata-rata yang relatif sama, Data pada tabel 5. Kelas XI IPS 1 ditetapkan sebagai kelas eksperimen 1 yang diberi perlakuan menggunakan media realia, kemudian kelas XI IPS 4 sebagai kelas eksperimen 2 yang diberi perlakuan media gambar cetak.

#### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

##### **1. Hipotesis Pertama**

Dari hasil penelitian diperoleh adanya perbedaan rata-rata nilai

*pretes* mata pelajaran geografi menunjukkan bahwa kemampuan awal masing-masing siswa di kelas eksperimen 1 dengan nilai (67,87), 4 siswa mampu mencapai KKM dan 27 siswa tidak mencapai KKM, dan kelas eksperimen 2 dengan nilai (62,74), 4 siswa mampu mencapai KKM dan 27 siswa tidak mencapai KKM, sudah memiliki perbedaan nilai rata-rata. Kemampuan awal dapat diartikan sebagai pengalaman belajar yang didapat oleh siswa selama mengikuti proses pembelajaran di kelas.

Dari hasil perhitungan, diketahui bahwa rata-rata *pretes* kelas eksperimen 1 dengan nilai (67,87) dan kelas eksperimen 2 dengan nilai (62,74) tergolong rendah. Hasil *pretes* yang rendah tidak hanya disebabkan oleh media pembelajaran yang dipakai oleh guru, tapi juga karena siswa belum pernah mendapatkan penjelasan tentang materi yang diujikan. Ini karena mereka baru saja menyelesaikan materi tentang sumber daya alam. Ketika peneliti melakukan penelitian sesuai dengan kalender akademik dan silabus pembelajaran, materi pelajaran geografi yang akan diajarkan yaitu materi tentang lingkungan hidup dan pelestariannya.

Pembelajaran geografi tidak bisa diajarkan hanya di dalam ruang kelas dengan menggunakan metode ceramah saja. Namun, harus lebih banyak mengikutsertakan keterlibatan peserta didik secara aktif, seperti dengan media pembelajaran yang menyajikan berbagai permainan dengan teori yang dibahas yang ditujukan untuk memancing keaktifan siswa dalam

belajar. Sehingga peserta didik dapat memecahkan permasalahan yang ada dengan cara berpikir kritis untuk memberikan solusi terhadap masalah yang diberikan, dengan meningkatnya kemampuan siswa di dalam berpikir kritis, maka secara tidak langsung dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Hal ini sesuai dengan pendapat (Sumarmi, 2012: 14) yang menyatakan bahwa dalam melaksanakan pembelajaran geografi, guru yang profesional harus mengacu kepada pendekatan keruangan, pendekatan kelingkungan dan pendekatan kewilayahan. Selain itu, guru harus memperhatikan prinsip-prinsip dan aspek-aspek geografi. Sehingga dalam pengajarannya hakikat geografi harus disesuaikan dengan tingkat perkembangan mental siswa pada jenjang pendidikan masing-masing agar siswa tidak mengalami kesuliotan dalam memahami pembelajaran geografi. Seperti lingkungan hidup yang memiliki hubungan hubungan kehidupan manusia dengan makhluk hidup lain di bumi dapat kita buktikan dalam kehidupan sehari-hari, manusia bersama makhluk hidup yang lain menempati suatu ruang tertentu. Selain makhluk hidup, di dalam ruang tersebut juga terdapat makhluk tak hidup, antara lain udara yang terdiri dari bermacam-macam gas, air dalam bentuk uap, cair, dan padat, serta tanah dan batu. Ruang yang menjadi tempat makhluk hidup dan tak hidup tersebut dinamakan lingkungan hidup. Lingkungan hidup dapat diartikan sebagai kesatuan ruang dengan semua benda, daya, keadaan, dan makhluk hidup,

termasuk di dalamnya manusia dan perilakunya yang memengaruhi kelangsungan hidup dan kesejahteraan manusia serta makhluk hidup lainnya.

Mata pelajaran geografi membangun dan mengembangkan pemahaman peserta didik tentang variasi dan organisasi spasial masyarakat, tempat dan lingkungan pada muka bumi. Peserta didik didorong untuk memahami aspek dan proses fisik yang membentuk pola muka bumi, karakteristik, dan persebaran spasial ekologis di permukaan bumi. Selain itu peserta didik dimotivasi secara aktif dan kreatif untuk menelaah bahwa kebudayaan dan pengalaman mempengaruhi persepsi manusia tentang tempat dan wilayah.

Jadi dapat ditarik kesimpulan bahwa belajar sangat berkaitan erat dengan perubahan tingkah laku individu yang melakukannya berkat pengalaman yang berlaku sebagai sumber pengetahuan dan keterampilan namun bersifat pendidikan dan latihan untuk memberikan dampak perubahan pada lingkungannya, dengan adanya proses belajar maka akan memunculkan hasil dari proses belajar tersebut

## 2. Hipotesis Kedua

Dari hasil penelitian diperoleh adanya perbedaan rata-rata nilai postes mata pelajaran geografi menunjukkan bahwa ada perbedaan hasil belajar kelas eksperimen 1 dengan nilai (83,09), 29 siswa mampu mencapai KKM dan 2 siswa

tidak mencapai KKM, dan kelas eksperimen 2 dengan nilai (78,03) 18 siswa mampu mencapai KKM dan 13 siswa tidak mencapai KKM,. Rerata nilai postes geografi kelas eksperimen 1 lebih tinggi bila dibandingkan dengan kelas eksperimen 2 hal ini dikarenakan kelas eksperimen 1 telah menerapkan pembelajaran menggunakan realia.

Ibrahim dan Nana Syahodih (1992: 86) mengatakan bahwa “media realia termasuk media atau sumber belajar yang secara spesifik dikembangkan sebagai komponen sistem instruksional untuk mempermudah radar belajar yang formal dan direncanakan”. Jerome Bruner dalam Trianto (2007: 43) bahwa dalam proses pembelajaran hendaknya menggunakan urutan dari belajar dengan gambaran atau film (*iconic representation of experiment*) kemudian belajar dengan simbol, yaitu menggunakan kata-kata (*symbolik representation*). Hal ini juga berlaku tidak hanya untuk anak tetapi juga untuk orang dewasa, dalam menggunakan media harus disesuaikan dengan keadaan tempat belajar sehingga dapat dilakukan dengan baik, adanya kelemahan dan kelebihan dari masing-masing media harus diperhatikan seperti kelemahan pada media realia yaitu adanya ukuran yang terlalu besar sehingga harus dilakukan diluar ruangan, kemungkinan siswa memiliki interpretasi yang berbeda dengan objek yang diberikan. Apabila menggunakan media gambar siswa hanya dapat mempersepsikan dengan indera mata, dan dengan gambar yang terlalu kompleks kurang efektif dalam kegiatan belajar.

Media pembelajaran adalah sarana penyampaian pesan pembelajaran kaitannya dengan model pembelajaran langsung yaitu dengan cara guru berperan sebagai penyampai informasi dan dalam hal ini guru seyogyanya menggunakan berbagai media yang sesuai. Media pembelajaran adalah alat bantu proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan pembelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar.

Menurut Heinich yang dikutip oleh Arsyad (2011: 4), media pembelajaran adalah perantara yang membawa pesan atau informasi bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran antara sumber dan penerima. Menurut Djamarah (2006: 120) media adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pengajaran.

Jadi, dapat disimpulkan siswa yang diajarkan dengan media pembelajaran realia memiliki nilai *posttest* yang lebih tinggi daripada siswa yang diberi perlakuan media gambar cetak. Hal ini dikarenakan siswa yang diajarkan menggunakan media pembelajaran realia meningkatkan kecakapan siswa dalam pemecahan masalahnya serta lebih mudah mengingat, meningkatkan pemahamannya, meningkatkan pengetahuannya yang relevan dengan dunia nyata, mendorong mereka penuh pemikiran,

kerja sama, kecakapan belajar, dan kepercayaan diri siswa.

### 3. Hipotesis Ketiga

*Gain* atau peningkatan hasil belajar siswa kelas eksperimen 1 sebesar 0,408 dengan standar deviasi 0,254. Sedangkan, rata-rata *gain* hasil belajar geografi kelas eksperimen 2 sebesar 0,304 dengan standar deviasi 0,207, dapat dilihat dari hasil tes yang diperoleh sebelum (*pretes*) dan sesudah (*postes*) siswa memperoleh pelajaran pembelajaran dengan menggunakan Media Realia dan kelas yang diberi media Gambar Cetak, hasil tersebut bila dilihat dari kriteria *gain* berada pada kriteria sedang, akan tetapi bila dilihat secara nilai lebih besar pada kelas yang diberikan media realia, sehingga peningkatan tersebut dapat digunakan untuk memberikan masukan dan langkah-langkah yang lebih baik dalam proses pembelajaran, karena guru dapat mengerti seberapa jauh siswa dapat menguasai pembelajaran. Dalam penelitian ini nilai *gain* diperoleh dari hasil tes dengan membandingkan antara nilai *pretes* dan nilai *postes*.

Hal tersebut terjadi sesuai dengan manfaat media pembelajaran menurut Edgar Dale yang menyatakan bahwa pengalaman melalui gambar hidup dan film merupakan pengalaman dengan melihat serangkaian gambar mati yang diproyeksikan pada layar dengan kecepatan tinggi, sehingga menampilkan seakan-akan nyata, dengan mengamati film siswa dapat belajar sendiri, walaupun bahan

pelajarannya terbatas sesuai dengan naskah yang disusun.

Edgar Dale dengan kerucut pengalamannya bahwa pengetahuan manusia, pertama-tama dibentuk lewat penangkapan objek konkret oleh pancaindra, baru diabstraksi oleh akal budi. Maka media yang paling efektif untuk ditangkap oleh pancaindra adalah "Pengalaman langsung", sebab ini yang paling konkret. Baru kemudian secara bertahap meningkat menuju objek yang makin abstrak dan menurut Edgar Dale yang paling abstrak adalah lambang verbal. Pembuatan media jika ingin efektif harus mempertimbangan kerucut pengalaman Dale ini.

Media gambar adalah segala sesuatu yang diwujudkan secara visual dalam bentuk dua dimensi sebagai curahan perasaan atau pikiran. Saluran yang dipakai menyangkut indera penglihatan. Pesan yang akan disampaikan dituangkan ke dalam simbol-simbol komunikasi visual. Simbol-simbol tersebut perlu dipahami benar artinya agar proses penyampaian pesan dapat berhasil dan efisien, guru menyampaikan materi dengan memberikan gambar cetak akan tetapi gambar tersebut terkadang tidak sesuai dengan keadaan aslinya lain halnya dengan media realia yang memberikan penjelasan gambar yang sesuai dengan keadaan aslinya. Guru mengharapkan siswa memperhatikan gambar dengan cara menerangkan melalui lisan yang disampaikan kepada siswa. Hal itu membuat siswa bingung antara gambar asli dengan gambar yang dipelajari karena penyampainnya tidak menarik. Hal ini yang menyebabkan media realia

lebih efektif dibandingkan media gambar cetak.

Bruner, (dalam Suherman E., 2003), mengungkapkan bahwa dalam proses belajar anak sebaiknya diberi kesempatan untuk memanipulasi benda-benda (alat peraga). Melalui alat peraga yang ditelitinya itu, anak akan melihat langsung bagaimana keteraturan dan pola struktur yang terdapat dalam benda yang sedang diperhatikannya itu.

Keteraturan tersebut kemudian oleh anak dihubungkan dengan keterangan intuitif yang telah melekat pada dirinya. Dengan memanipulasi alat-alat peraga, siswa dapat belajar melalui keaktifannya. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Bruner belajar merupakan suatu proses aktif yang memungkinkan manusia untuk menemukan hal-hal baru di luar (melebihi) informasi yang diberikan pada dirinya. prima kepada siswa tersebut. Teori Bruner tentang kegiatan manusia tidak terkait dengan umur atau tahap perkembangan (berbeda dengan Teori Piaget). Menurut Bruner, jika seseorang mempelajari suatu pengetahuan, pengetahuan itu perlu dipelajari dalam tahap-tahap tertentu, agar pengetahuan itu dapat diinternalisasi dalam pikiran (struktur kognitif) orang tersebut. Proses internalisasi akan terjadi secara sungguh-sungguh (yang berarti proses belajar terjadi secara optimal jika pengetahuan yang dipelajari itu dipelajari dalam tiga tahap yaitu:

Tahap enaktif, yaitu suatu tahap pembelajaran sesuatu pengetahuan di mana pengetahuan itu dipelajari



secara aktif, dengan menggunakan benda-benda kongkret atau menggunakan situasi yang nyata.

Tahap Ikonik, yaitu suatu tahap pembelajaran sesuatu pengetahuan di mana pengetahuan itu direpresentasikan (diwujudkan) dalam bentuk bayangan visual (*visual imagery*), gambar, atau diagram, yang menggambarkan kegiatan konkret atau situasi konkret yang terdapat pada tahap enaktif tersebut di atas.

Tahap simbolik, yaitu suatu tahap pembelajaran di mana pengetahuan itu direpresentasikan dalam bentuk simbol-simbol abstrak (Abstract symbols yaitu simbol-simbol arbiter yang dipakai berdasarkan kesepakatan orang-orang dalam bidang yang bersangkutan), baik simbol-simbol verbal (Misalnya huruf-huruf, kata-kata, kalimat-kalimat) lambang-lambang maupun lambang-lambang abstrak lainnya.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pengajaran*. PT. Raja Grafindo Persada : Jakarta. 187 hlm
- Daryanto. 2011. *Media Pembelajaran, Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Gava Media: Yogyakarta. 192 hlm
- Djamarah & Zain. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. PT Rineka Cipta: Jakarta. 216 hlm
- Hamalik, Oemar 2004. *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. PT Bumi Aksara. Jakarta. 185 hlm
- \_\_\_\_\_. 2011. *Metode Belajar dan Kesulitan-Kesulitan Belajar*. Tarsito: Bandung. 187 hlm
- Indriana, Dina. 2011. *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Diva. Perss: Jogjakarta. 159 hlm
- Sadiman dkk 2011. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Manfaatnya*. PT Raja Grafindo: Jakarta. 591 hlm
- Sardiman AM. 2008 *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar* Rajawali pers Jakarta
- Suherman, Erman 2003. *Strategi pembelajaran Kontemporer*. Edisi revisi. Bandung: JICA UPI