

**HUBUNGAN PENGGUNAAN MEDIA GRAFIS DENGAN HASIL BELAJAR  
SISWA DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH MATERI POKOK  
JEJAK-JEJAK MASA LAMPAU DI KELAS X SMA  
NEGERI 1 BATANG ANGKOLA**

**OLEH :**

**RISKI SRI WAHYUNI**

**NPM : 12060045/Program Studi Pendidikan Sejarah  
Mahasiswa STKIP Tapanuli Selatan**

***Abstract***

*The aims of this study is to see the description of the the using Graphic Media to Students' Achievement of History on Traces of the Past at the Tenth Grade Students of SMA Negeri 1 BatangAngkola. The method of the research was descriptive. The population is the tenth grade students of SMA Negeri 1 BatangAngkola consists of 228 students. Random sampling technique was done to take the sample. The sample of the research was X-6 consists of 36 students. The instrument of the research were questioner and multiple choices. Based on the data analysis, the average score of using Graphic Media was 2,92 in "good" category. The students' score in Traces of the Past matter was 72.58 in good category. While, The inferential data analysis by using  $t_{test}$ , it got 1.497 and  $t_{table}$  was 1.42. It means that the hypothesis of this research was accepted. In other words there was relationship of the using graphic media to students' achievement of History on traces of the past matter at the tenth grade students' of SMA Negeri 1 BatangAngkola.*

***Keywords: Using Graphic Media, Students' Achievement, Traces of the Past.***

**A. Pendahuluan**

Idealnya pelajaran sejarah merupakan salah satu pilar dalam membangun manusia suatu bangsa. Sejarah dapat membantu seseorang mengenal siapa dirinya, bagaimana masa lalunya, dan apa yang membentuknya hingga menjadi seperti sekarang. Oleh karena itulah, sejarah penting dipelajari agar seseorang dapat mengambil hikmah dari peristiwa yang terjadi di masa lampau.

Berdasarkan pernyataan di atas, jelas bahwa mata pelajaran sejarah memiliki peranan yang penting. Pelajaran sejarah bukan hanya sekedar sebuah mata pelajaran yang memaparkan fakta-fakta sejarah berupa tanggal, nama tokoh, atau tempat dari suatu peristiwa sejarah, tetapi juga harus mampu memberikan sebuah pengalaman dari masa lalu sebagai pelajaran yang berharga untuk menghadapi

permasalahan-permasalahan dalam kehidupan sehari-hari, baik masa sekarang maupun masa depan.

Namun ternyata hal tersebut jauh berbeda dari kenyataan yang sebenarnya terjadi dipersekolahan. Banyak siswa yang menganggap bahwa mata pelajaran sejarah adalah mata pelajaran yang membosankan. Ini disebabkan karena selama ini pelajaran sejarah di banyak sekolah cenderung hanya membangun segi ingatan siswa saja. Siswa hanya disuguhkan oleh fakta-fakta sejarah yang cenderung kering dan merupakan pengulangan dari apa yang telah mereka pelajari di jenjang pendidikan sebelumnya (SD dan SMP), sementara aspek nilai menjadi sesuatu yang terabaikan sehingga pembelajaran sejarah dirasa kurang bermakna.

Pendapat senada juga pernah diungkapkan oleh Usman Husaini (2011) sebagai berikut : keluhan para siswa yang kadang kadang kita dengar, pada umumnya adalah bahwa mereka merasa jenuh atau bosan dalam menerima pelajaran dan mempelajari materi pelajaran sejarah. Hal itu terjadi karena seakan-akan demikian luas dan hampir tak terbatasnya materi pelajaran yang harus dipelajari dan dihapalkan.

Sealain itu pembelajaran sejarah di kebanyakan sekolah saat ini juga masih berorientasi teacher centered dan sedikit yang baru menerabkan student centered, dengan menggunakan metode konvensional seperti ceramah, penugasan berupa LKS, dan sesekali diskusi. Sehingga bukan sesuatu yang mengherankan bila siswa merasa bosa dengan pelajaran sejarah karena cara penyampaiannyapun monoton.

Dengan kondisi yang demikian, jika dibiarkan terus menerus tanpa adanya upaya untuk merubah kearah yang lebih baik, maka tujuan dari pendidikan sejarah sendiri tidak akan pernah tercapai. Melihat realita yang ada, maka kiranya tujuan ideal dari pendidikan sejarah yang dikemukakan di atas akan sulit untuk dicapai. Upaya perbaikan pembelajaran di kelas mutlak diperlukan, walaupun untuk mencapai yujuan pendidikan sejarah sebagaimana dikemukakan di atas membutuhkan proses yang sangat panjang. Namunyang bisa dilakukan adalah melakukan suatu langkah kecil dalam proses panjang tersebut.

Berdasarkan kenyataan tersebut penulis merasa terdorong untuk memecahkan masalah tersebut melalui kajian penelitian dengan judul: “Hubungan Penggunaan Media Grafis Dengan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Sejarah Materi Pokok Jejak-jejak Masa Lampau di Kelas X SMA Negeri 1 Batang Angkola”.

## **B. Landasan Teori**

### **1. Hasil Belajar Siswa Materi Pokok Jejak-jejak Masa Lampau**

Belajar merupakan kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap sehingga terjadi perubahan dalam dirinya kearah yang lebih baik sebelumnya. Menurut pendapat James O Whittaker dalam Djamarah (2008:12) bahwa: “belajar adalah proses dimana tingkah laku ditimbulkan atau diubah melalui latihan atau pengalaman”.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah proses dimana tingkah laku ditimbulkan atau diubah melalui latihan atau pengalaman sehingga mengalami perubahan individu dalam kebiasaan, pengetahuan dan sikap yang dikembangkan melalui kategori-kategori dan pengembangan suatu system pengkodean. Perubahan yang dialami dalam pembelajaran itulah yang dikatakan hasil belajar.

Kemampuan awal siswa merupakan kemampuan yang telah dimiliki siswa

sebelum mengikuti pelajaran. Donald (Sardiman, 2009: 73-74) mengemukakan kemampuan adalah perubahan energy dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya pikiran dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan. Menurut Hamalik (2008:162) kemampuan dapat dibagi menjadi dua jenis yaitu sebagai berikut : 1) kemampuan intrinsik adalah kemampuan yang tercakup didalam situasi belajar dan menemui kebutuhan dan tujuan-tujuan murid. 2) kemampuan ekstrinsik adalah kemampuan yang hidup dalam diri siswa dan berguna dalam situasi belajar yang fungsional.

Candi merupakan bangunan kuno yang terbuat dari batu, yang pada umumnya akan berfungsi sebagai tempat beribadah ataupun sebagai makam bagi para raja-raja yang hidup di zaman hindu-buddha. Kata candi berasal dari kata “candika” yaitu salah satu nama dewa durga atau dewa maut yang berasal dari Indonesia. Patung adalah arca yang terbuat dari tanah liat, batu atau perunggu. Yang biasanya dipergunakan sebagai media ritual atau sebagai symbol kejayaan kehidupan masa pengaruh hindu-buddha di Indonesia. Arikunto Suharsimi (2011:5) mengemukakan patung atau disebut juga “arca” adalah benda peninggalan masa lampau berbentuk manusia atau hewan yang terbuat dari tanah liat, batu atau perunggu. Monumen adalah peninggalan masa lampau yang terbuat dari batu yang di ukir sedemikian rupa yang tujuannya untuk membangkitkan atau symbol untuk mengingat kisah masa lampau. Pembuatan ini bertujuan untuk mengenang peristiwa yang telah terjadi di tempat atau daerah tersebut..

## **2. Media Pembelajaran**

Proses pelaksanaan kegiatan pembelajaran di kelas, pada dasarnya guru sedang mempraktikkan media pembelajaran. Menurut Arsyad, Azhar “ (1997:2)” media adalah segala bentuk yang dipergunakan untuk proses penyaluran informasi.” Sedangkan pengertian media menurut Djamarah (1995:136) adalah “ media adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pembelajaran.”

Media pembelajaran semakin berkembang dan beragam, namun hanya satu yang akan diteliti penulis yaitu Penggunaan Media Grafis, karena inilah yang dikemukakan penulis pada saat menentukan judul skripsi.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan peserta sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada diri peserta didik. Media juga diartikan sebagai alat yang dapat membantu proses belajar mengajar yang berfungsi memperjelas makna pesan yang disampaikan sehingga tujuan pengajaran dapat tercapai lebih baik, lebih sempurna (Daryanto,1993:25). Arief S. Sadiman (2009:29) mengatakan diantara media pendidikan, grafis atau foto adalah media yang paling umum dipakai. Dia merupakan bahasa yang unik, yang dapat dimengerti dan dinikmati dimana-mana, oleh karena itu pepatah cina yang mengatakan bahwa sebuah gambar berbicara lebih banyak daripada seribu kata.

Kelebihan media grafis atau foto yang lain adalah sebagai berikut : 1) sifatnya konkret, gambar atau foto lebih realistis, 2) gambar dapat mengatasi batasan ruang dan waktu, 3) media grafis dapat mengatasi keterbatasan pengamatan, 4) gambar atau foto sebaiknya mengandung gerak atau perbuatan, 5) gambar atau foto dapat memperjelas suatu masalah dalam bidang apa saja dan untuk tingkat usia berapa saja, 6) gambar atau foto harganya murah.

Gambar atau foto mempunyai beberapa kelemahan yaitu : 1) hanya menekankan persepsi indra mata, 2) gambar yang terlalu kompleks kurang efektif untuk kegiatan pembelajaran, 3) ukuran sangat terbatas untuk kelompok besar. Gambar adalah tiruan (orang, binatang, tumbuhan dan sebagainya ) yang dibuat dengan coretan pensil dan sebagainya ada kertas, kayu dan sebagainya seperti lukisan dan foto. Foster adalah gambar yang member tekanan pada satu atau dua ide pokok, sehingga dapat dimengerti dengan melihatnya seintas saja yang ditujukan untuk menarik perhatian banyak orang sehingga pesan yang disampaikan dapat diterima orang lain dengan mudah.

Grafik adalah menggambarkan hubungan satu dua atau grafik data yang sama menggambarkan hubungan penting dari suatu data.

### C. METODOLOGI

Tempat penelitian dilakukan di SMA Negeri 1 Batang Angkola. Adapun alasan penulis menjadikan SMA Negeri 1 Batang Angkola sebagai lokasi penelitian karena sepengetahuan penulis belum ada yang mengkaji masalah ini lewat suatu penelitian. Selain itu penulis juga bertempat tinggal tidak jauh dari lokasi tersebut sehingga dapat menghemat waktu, tenaga, dan biaya dalam melakukan penelitian. Sedangkan waktu penelitian dilakukan selama 2 bulan yaitu sejak bulan february sampai dengan maret 2016.

Metode Penelitian adalah rangkaian cara atau kegiatan pelaksanaan penelitian yang didasari oleh asumsi-asumsi dasar, pandangan-pandangan filosofis dan ideologis, pertanyaan dan isu-isu yang dihadapi. Jenis metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif. Penelitian *deskriptif*, penelitian yang hanya menggambarkan apa adanya tentang sesuatu variable, gejala atau keadaan, menurut Arikunto(2009:234-244). Penelitian *deskriptif* merupakan metode dalam meneliti status kelompok manusia, suatu objek, suatu set kondisi, suatu system pemikiran ataupun kelas peristiwa pada masa sekarang.

Populasi penelitian adalah keseluruhan siswa Kelas X SMA Negeri 1 Batang Angkola yang terdiri dari 6 kelas dengan jumlah siswa 228 orang. Populasi penelitian adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan. Menurut Arikunto (2002:247), Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Sampel adalah sebagian anggota dari populasi yang dipilih dengan cara tertentu dan diharapkan dapat mewakili suatu populasi. Sukmadinata (2009:109) mengatakan, Sampel adalah kelompok kecil bagian dari target populasi yang mewakili populasi dan secara riil diteliti. Dan untuk menentukan sampel penulis menggunakan teknik *cluster sampling*, maka sampel dalam penelitian ini berjumlah 36 orang.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini melalui instrument. Instrumen yang digunakan berupa angket dan tes. angket merupakan pengumpulan data yang dilakukan dengan cara membuat beberapa pertanyaan yang menyangkut tentang variabel yang sedang diteliti, kemudian peneliti membagikan lembar soal pada responden yang telah ditetapkan jumlahnya. Tes adalah alat yang digunakan untuk memperoleh informasi tentang individu atau objek. Selanjutnya Margono (2010:170) menyatakan, Tes ialah seperangkat rangsangan (stimuli) yang diberikan kepada seseorang dengan maksud untuk mendapat jawaban yang dapat dijadikan dasar bagi penetapan skor angka.

Materi pokok jejak-jejak masa lampau dengan bentuk *multiple choice* (pilihan ganda) dengan option a, b, c, d. Untuk menyimpulkan data dari kedua variabel dibuat penskoran yakni jika siswa menjawab dengan benar diberi skor 1, jika salah diberi skor 0, sedangkan untuk skor maksimal diberi nilai 20. Untuk menjawab masalah yang telah dirumuskan, maka penulis mengolah data yang dikumpulkan ke dalam dua tahap yang dilakukan, yaitu: Analisis deskriptif yaitu untuk melihat gambaran kedua variabel yaitu gambaran hubungan penggunaan media grafis dengan hasil belajar siswa dalam pembelajaran sejarah materi pokok jejak-jejak masa lampau di Kelas X SMA Negeri 1 Batang Angkola dan analisis statistik inferensial digunakan untuk menguji apakah hipotesis yang diajukan diterima atau ditolak, maka data yang diperoleh selanjutnya digunakan teknik analisis statistik dengan rumus produk moment.

#### **D. HASIL ANALISIS**

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan terhadap penggunaan media grafis dengan hasil belajar siswa dalam pembelajaran sejarah materi pokok jejak-jejak masa lampau di Kelas X SMA Negeri 1 Batang Angkola diperoleh nilai rata-rata 2,92. Jika skor ini dikonsultasikan dengan kriteria penilaian yang terdapat pada Bab III, maka berada pada kategori “Sangat Baik”. Selanjutnya untuk melihat penggunaan media grafis dapat dilihat berdasarkan indikator-indikator berikut ini:

Penggunaan media grafis di Kelas X SMA Negeri 1 Batang Angkola pada indikator gambar berkategori “baik”. Penggunaan media Grafis di Kelas X SMA Negeri 1 Batang Angkola pada indikator poster pada kategori “baik”. Penggunaan media grafis di Kelas X SMA Negeri 1 Batang Angkola pada indikator Grafik berkategori “baik”. Hasil belajar siswa materi pokok jejak-jejak masa lampau pada indicator candi berada pada kategori “Baik”, hasil belajar siswa materi pokok jejak-jejak masa lampau pada indicator patung berada pada kategori “sangat baik”, hasil belajar siswa materi pokok jejak-jejak masa lampau pada indicator monument berada pada kategori “Baik”.

Berdasarkan pengumpulan data hasil belajar siswa materi pokok jejak-jejak masa lampau diperoleh nilai terendah 55 dan nilai tertinggi 90. Berdasarkan perhitungan yang telah dilakukan, diperoleh nilai rata-rata (mean) 72,58 dan nilai tengah (median) 73,58 serta nilai yang paling sering muncul (modus) 74,66. Nilai rata-rata yang diperoleh lebih besar dibandingkan nilai tengah teoritisnya yang bernilai 50. Nilai rata-rata setiap indikator yang diperoleh siswa materi pokok jejak-jejak masa lampau dapat diuraikan sebagai berikut:

Materi pokok jejak-jejak masa lampau di Kelas X SMA Negeri 1 Batang Angkola pada indikator menjelaskan candi mencapai nilai rata-rata 72,58 masuk pada kategori “Baik”. Materi pokok jejak-jejak masa lampau di Kelas X SMA Negeri 1 Batang Angkola pada indikator patung mencapai nilai rata-rata 73,58 masuk pada kategori “Sangat Baik”. Materi pokok jejak-jejak masa lampau di Kelas X SMA Negeri 1 Batang Angkola pada indikator monument mencapai nilai rata-rata 74,66 masuk pada kategori “Baik”.

Berdasarkan pengumpulan data media Grafis di Kelas X SMA Negeri 1 Batang Angkola diperoleh nilai terendah 2,55 dan nilai tertinggi 3,35. Berdasarkan perhitungan yang telah dilakukan, diperoleh nilai rata-rata (*mean*) 2,92 dan nilai tengah (*median*) 2,85 serta nilai yang paling sering muncul (modus) 2,84. Nilai rata-rata yang diperoleh tersebut lebih besar dibandingkan nilai tengah teoritisnya yang bernilai 50.

Nilai rata-rata yang diperoleh siswa setiap indikator pada penggunaan media Grafis di Kelas X SMA Negeri 1 Batang Angkola dapat diuraikan sebagai berikut: Penggunaan media grafis di Kelas X SMA Negeri 1 Batang Angkola pada indikator menjelaskan gambar atau foto mencapai nilai rata-rata 2,92 masuk pada kategori “Sangat Baik”. Penggunaan media Grafis di Kelas X SMA Negeri 1 Batang Angkola pada indikator poster mencapai nilai rata-rata 2,85 masuk pada kategori “Sangat Baik”. Penggunaan media grafis di Kelas X SMA Negeri 1 Batang Angkola pada indikator monument nilai rata-rata 2,84 masuk pada kategori “Sangat Baik”.

Terdapat pengaruh yang signifikan antara hubungan penggunaan media grafis dengan hasil belajar siswa dalam pembelajaran sejarah materi pokok jejak-jejak masa lampau di Kelas X SMA Negeri 1 Batang Angkola. Hal ini terbukti dengan harga  $t_{hitung}$  diperoleh sebesar 1,497. Harga  $t_{hitung}$  ini kemudian dikonsultasikan dengan tabel pada taraf signifikan 5% dengan  $dk = (N - nr) = 36 - 2 = 34$ . Dengan demikian, hipotesis yang diajukan terbukti kebenarannya. Dengan demikian dapat diketahui bahwa nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yakni  $1,497 > 1,42$ . Berdasarkan hasil konsultasi nilai tersebut, maka hipotesis yang dirumuskan dapat diterima atau disetujui, artinya “Terdapat pengaruh yang signifikan antara Hubungan Penggunaan Media Grafis Dengan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Sejarah Materi Pokok Jejak-jejak Masa Lampau di Kelas X SMA Negeri 1 Batang Angkola”.

## E. DISKUSI ATAU PEMBAHASAN

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Dari uraian di atas, materi pokok jejak-jejak masa lampau yang diajarkan setelah menggunakan media grafis menunjukkan hasil yang cukup memuaskan atau lebih baik bila dibandingkan dengan materi pokok jejak-jejak masa lampau yang diajarkan sebelum menggunakan media grafis.

Hal ini dibuktikan oleh nilai rata-rata yang diperoleh penggunaan media grafis dengan rata-rata 105,29 dan materi pokok jejak-jejak masa lampau dengan rata-rata 2613. Selain itu, dari hasil angket yang dilakukan terhadap siswa menunjukkan bahwa siswa terlihat lebih bergairah dan lebih aktif dalam proses belajar-mengajar, mengembangkan berfikir ilmiah, serta mengoptimal kemampuan siswa. Dalam melakukan kajian pustaka penulis menemukan penelitian tentang Perbandingan hasil belajar sejarah materi pokok Negara dan kerajaan-kerajaan hindu budha di Indonesia. dengan menggunakan media grafis dan model pembelajaran tuntas siswa Kelas X SMA Negeri 6 Padangsidempuan. Nurhidayah (2014) pengaruh Evaluasi teknik Multiple Choice Terhadap Motivasi Belajar Siswa di Kelas X SMA Negeri 1 Padangsidempuan. Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Berdasarkan landasan teoritis, maka dalam penelitian ini dirumuskan hipotesis alternative yakni :” Terdapat Hubungan Yang Signifikan Antara penggunaan Media Grafis Dengan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Sejarah Materi Pokok Jejak-jejak Masa Lampau di Kelas X SMA Negeri 1 Batang Angkola”.

## F. PENUTUP

### 1. Kesimpulan

Dari hasil penelitian yang dilakukan, penulis menarik beberapa kesimpulan

yang didasarkan pada hasil pengumpulan data. Adapun kesimpulan tersebut sebagai berikut: Nilai rata-rata Hubungan Penggunaan Media Grafis Dengan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Sejarah Materi Pokok Jejak-jejak Masa Lampau di Kelas X SMA Negeri 1 Batang Angkola termasuk dalam kategori “baik”. Nilai rata-rata. Artinya, dalam materi jejak-jejak masa lampau perlu ditingkatkan lagi.

Terdapat pengaruh yang signifikan antara Hubungan Penggunaan Media Grafis Dengan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Sejarah Materi Pokok Jejak-jejak Masa Lampau di Kelas X SMA Negeri 1 Batang Angkola. Hal ini terbukti dengan harga  $t_{hitung}$  lebih besar dari  $t_{tabel}$ . Berdasarkan hasil konsultasi nilai tersebut, maka hipotesis yang dirumuskan dapat diterima atau disetujui, artinya “Terdapat pengaruh yang signifikan antara Hubungan Penggunaan Media Grafis Dengan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Sejarah Materi Pokok Jejak-jejak Masa Lampau di Kelas X SMA Negeri 1 Batang Angkola”.

## **2. Implikasi Penelitian**

Guru sebagai pendidik harus menyadari bahwa kemajuan pendidikan sejarah tergantung kepada dedikasi guru. Untuk itu guru perlu mengadakan apersepsi dengan mengajukan beberapa pertanyaan ataupun mengingatkan kembali mengenai pelajaran yang akan diajarkan ketika proses pembelajaran dimulai. Disamping itu, guru juga harus memberikan pekerjaan rumah atau memberikan soal-soal latihan. Dengan demikian siswa akan terlatih dalam menyelesaikan soal-soal yang berhubungan dengan jejak-jejak masa lampau, sehingga tujuan pembelajaran sesuai dengan sasaran yang ditetapkan dan dapat dicapai dengan baik.

## **G. DAFTAR PUSTAKA**

- Djamarah , Syaiful Bahri. 2010. Strategi Belajar Mengajar. Jakarta: PT Rineka Cipta.  
Usman, Husaini. 2011. Metodologi Penelitian Sosial. Jakarta: PT Bumi Aksara.  
Hamalik, Oemar. 2008:162). Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem. Jakarta: Bumi Aksara  
Arikunto, Suharsimi. (2011:5). Manajemen Penelitian. Jakarta: PT. Rineka Cipta  
Arsyad, Azhar. (1997:2). Media Pembelajaran, Jakarta :Raja Grafindo Persada.  
Arief. Sadiman dkk. 2009. Media Pendidikan, Jakarta: Raja Grafindo Persada.  
Arikunto, Suharsimi. 2002. Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Peraktek. Jakarta: PT. rineka Cipta.  
Sukmadinata 2009. Metodologi Penelitian Pendidikan. Bandung: Remaja Rosdakarya  
Margono. 2009. Metodologi Penelitian Pendidikan. Jakarta: Rineka Cipta.