

EFEKTIVITAS MEDIA PERMAINAN SIMULASI DAN MEDIA GAMBAR PERISTIWA TERHADAP PRESTASI BELAJAR MATERI TEKS DISKUSI

M. Jihad Hidayatullah dan Haryadi
Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta
email: J_hidayatullah077@yahoo.com,

Abstract

(Title: *The Effectiveness of Simulation Game Media and Event Pictures Media in Improving Learning Achievement in Discussion Text*). This study aims to determine the issues concerning whether there is any significant difference among the students achievement in the discussion text of bahasa Indonesia tested using simulation game media, event picture media, and other conventional media and whether there are any significant differences among the effectiveness of simulation game media, event picture media, and other conventional media in improving the achievement in discussion text of bahasa Indonesia for junior high school students in West Lombok. The data were collected through a multiple choice test and analyzed by using ANOVA and *Scheffe* test using SPSS. The results of the study show that first, there are significant differences among the students' achievement in the discussion text of bahasa Indonesia tested using simulation game media, event picture media, and other conventional media, with $F = 23,717$ and $p < 0,05$. *Second*, there are any significant differences among the effectiveness of simulation game media, event picture media, and other conventional media in improving the achievement in the discussion text of bahasa Indonesia for junior high school students with the following conclusion; (1) the use of simulation game media is more effective than the use conventional media, with a mean difference 15,166 and $\text{sig} < 0,05$; (2) the use of event picture media is more effective than the use conventional media, with a mean difference 22,386 and $\text{sig} < 0,05$; and (3) the use of simulation game media is less effective than the use of event picture media, with a mean difference -7.220 and $\text{sig} > 0,05$.

Keywords: simulation game media, event pictures media, discussion text

PENDAHULUAN

Bahasa memungkinkan manusia untuk saling berkomunikasi, berbagi pengalaman, belajar dari yang lain, dan meningkatkan kemampuan intelektual. Bahasa Indonesia memiliki kedudukan dan fungsi yang sangat penting yakni sebagai bahasa negara dan bahasa nasional. Mengingat fungsi yang diemban oleh bahasa Indonesia sangat banyak, maka diperlukan pembinaan dan pengembangan terhadap bahasa Indonesia. Tanpa adanya pembinaan dan pengembangan tersebut bahasa Indonesia tidak akan dapat berkembang, sehingga dikhawatirkan bahasa Indonesia tidak dapat mengemban fungsi-fungsinya. Salah satu cara dalam melaksanakan pembinaan dan pengembangan bahasa Indonesia itu adalah melalui mata pelajaran bahasa Indonesia di sekolah SMP. Kurikulum 2013, mata pelajaran bahasa Indonesia berbasis teks, sehingga materi yang

diajarkan pun berbasis teks tak terkecuali pada materi teks diskusi.

Hasil belajar dijadikan sebagai tolak ukur keberhasilan dan kemunduran dari kegiatan belajar dan mengajar oleh sekolah atau lembaga pendidikan, tak terkecuali pada mata pelajaran bahasa Indonesia khususnya materi teks diskusi. Hal ini disebabkan hasil belajar teks diskusi dapat memperlihatkan tingkat kemampuan siswa terhadap keberlangsungan pembelajaran mata pelajaran bahasa Indonesia. Perbedaan hasil belajar antara siswa satu dengan yang lainnya menunjukkan pemahaman yang dikuasainya. Hasil belajar bisa sangat beragam, tinggi, sedang, rendah, bahkan mungkin sangat kurang. Adapun variasi hasil belajar peserta didik ini menjadi hal yang menarik untuk dicermati penyebabnya.

Salah seorang guru mengatakan bahwa materi teks diskusi bisa saja berada pada ting-

kat yang paling rendah. Pernyataan ini terbukti dari hasil wawancara dengan beberapa guru SMP mata pelajaran bahasa Indonesia yang menyatakan bahwa para peserta didik lebih menyukai materi lain daripada materi teks diskusi, dan peserta didik cenderung kurang aktif, monoton sehingga membuat proses pembelajaran materi teks diskusi tidak berjalan baik. Keberhasilan pembelajaran bahasa Indonesia dibentuk oleh banyak faktor, tetapi faktor guru adalah salah satu yang paling menentukan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan sejumlah guru SMP di Kabupaten Lombok Barat, diketahui bahwa di lapangan baik guru maupun peserta didik masih kesulitan dalam proses belajar mengajar khususnya pada materi teks diskusi. Guru sudah berupaya maksimal agar proses belajar mengajar berjalan lancar dan peserta didik mendapat hasil yang memuaskan, tetapi sebagian dari peserta didik tampak bosan dan kurang menikmati pelajaran sehingga salah seorang guru mengatakan bagaimana peserta didik mendapatkan hasil yang maksimal kalau dalam belajar saja mereka tidak antusias. Beberapa guru tak ragu mengatakan bahwa nilai rapot peserta didik SMP pada mata pelajaran bahasa Indonesia terbilang rendah. Rendahnya nilai rapot peserta didik khususnya pada mata pelajaran bahasa Indonesia disebabkan oleh proses belajar yang kurang inovatif sehingga menyebabkan peserta didik merasa bosan dan terkesan monoton yang akhirnya berdampak pada prestasi belajar. Selain itu, dalam prasurvei ini juga diketahui bahwa sarana dan prasarana sekolah SMP di Kabupaten Lombok Barat masih kurang terutama dalam hal kebahasaan, sarana seperti laboratorium bahasa dan ketersediaan buku perpustakaan masih kurang.

Proses pembelajaran akan lebih baik bagi peserta didik jika dilakukan dalam lingkungan yang nyaman dan tidak monoton. Aktivitas pembelajaran di sekolah terkadang membosankan bagi peserta didik. Hal ini terlihat dari aktifitas peserta didik di dalam kelas, bahwa tidak semua peserta didik dapat aktif selama kegiatan belajar mengajar sehingga kelas terkesan hanya diikuti oleh sebagian kecil saja, itu disebabkan karena guru kurang memanfaatkan peran media sebagai sarana penunjang pembelajaran. Hamalik (1989, p. 1) menga-

takan “keberhasilan suatu pembelajaran tidak lepas dari peran media di dalamnya, sebab media adalah suatu bagian integral dari proses pendidikan di sekolah”. Maka dari itu, untuk dapat menciptakan pembelajaran yang nyaman dan menyenangkan diharapkan guru mengembangkan penggunaan media.

Keberadaan media di dalam proses pembelajaran, khususnya pada pembelajaran bahasa Indonesia sangat penting. Media dapat memengaruhi hasil ketercapaian materi yang dipelajari karena merupakan alat penyalur pesan dari guru ke peserta didik sehingga dapat membantu dan memudahkan proses belajar. Seperti yang dikatakan Heinich, *et al* (1996, p. 8) media adalah “*a channel of communication*”. Dijelaskan lebih lanjut oleh Heinich dalam bahasa latin media adalah “*between*” yang sama halnya dengan “*anything that carries information between a source and receiver*”, yaitu media merupakan pembawa informasi dari sumber ke penerima. Media pembelajaran dapat membantu guru dalam menyampaikan mata pelajaran bahasa Indonesia khususnya materi teks diskusi sehingga peserta didik lebih aktif dan bersemangat karena proses pembelajaran terasa lebih inovatif. Salah satu kelebihan penggunaan media pembelajaran adalah dapat merangsang peserta didik untuk berpikir kritis serta mampu menggunakan daya imajinasinya untuk dan menghasilkan karya-karya yang inovatif (Asyhar, 2011, p. 41).

Melalui penggunaan media hendaknya dapat memberikan kemudahan kepada peserta didik dalam rangka mencapai tujuan dari sebuah pembelajaran. Sehubungan dengan hal tersebut, media yang digunakan dalam proses pembelajaran adalah media yang cocok untuk materi teks diskusi dan sekiranya mampu menimbulkan rasa senang dan nyaman pada diri peserta didik. Apabila rasa senang dan nyaman telah dirasakan, dengan sendirinya peserta didik akan termotivasi untuk lebih aktif dan berupaya untuk meningkatkan kualitas belajar sehingga nantinya akan dapat meningkatkan prestasi belajar, khususnya pada materi teks diskusi. Motivasi siswa adalah elemen penting untuk mengajar kualitas dan proses pembelajaran (Ullah, *et al.* 2013, p. 91).

Semua media dapat digunakan dalam rangka membantu guru menyampaikan materi, akan tetapi tidak semua media cocok digunakan guru. Adapun dalam pemilihan media, ada beberapa kriteria yang menjadi pertimbangan dalam pemilihan media, yaitu: (1) ketepatan dengan tujuan pengajaran; (2) dukungan terhadap isi pengajaran; (3) kemudahan memperoleh media; (4) keterampilan guru dalam menggunakannya; (5) tersedianya waktu untuk menggunakannya; (6) sesuai dengan tarap berpikir peserta didik (Sudjana & Rivai, 2010, p. 45). Berdasarkan masalah dan kriteria pemilihan media tersebut, perlu dicari solusi media pembelajaran yang efektif dan menyenangkan dalam pelaksanaan pembelajaran bahasa Indonesia bagi siswa SMP guna mendapat hasil belajar yang memuaskan, khususnya pada materi teks diskusi. Terkait dengan penelitian ini, digunakanlah media permainan simulasi dan media gambar peristiwa sebagai upaya untuk meningkatkan prestasi belajar materi teks diskusi bahasa Indonesia peserta didik SMP Negeri.

Media permainan simulasi adalah media yang cukup dekat dengan peserta didik SMP karena bermain simulasi adalah pekerjaan yang banyak dilakukan oleh anak-anak. Bermain simulasi pada anak-anak dapat berupa berpura-pura menjadi tokoh lain dan belajar bagaimana menyikapi suatu masalah dengan menjadi tokoh yang berbeda, contohnya berperan sebagai guru, orang tua, dokter-dokteran, polisi-polisian, dan lain-lain. Dalam bermain simulasi, peserta didik mengembangkan keterampilan pemecahan masalah, mengalami kegembiraan dalam berkreativitas, dan menjadi cakap dalam berbahasa. Soeparno (1980, p. 113) mengatakan “permainan simulasi adalah suatu penampilan yang dilakukan oleh individu ataupun suatu kelompok siswa untuk melakukan tindakan seolah-olah seperti tindakan atau kejadian yang sebenarnya”. Media permainan simulasi dalam pembelajaran teks diskusi dimaksudkan untuk menstimulasi peserta didik untuk lebih kreatif, bersemangat, dan tidak bosan sehingga dapat merangsang siswa untuk mengungkapkan suatu ide serta gagasan yang jelas. Selain itu, media permainan simulasi juga merupakan media yang sederhana.

Media permainan simulasi dalam penggunaannya tidak memerlukan banyak biaya, dan mudah dalam pelaksanaannya, hanya membutuhkan kreativitas seorang guru untuk membimbing peserta didik dalam proses pembelajaran. Di antara sekian banyak media pembelajaran, media permainan simulasi adalah media yang paling sederhana dan mudah dimengerti serta dinikmati peserta didik.

Selain media permainan simulasi, jenis media yang dapat digunakan untuk merangsang semangat dan motivasi belajar peserta didik adalah media gambar peristiwa. Gambar peristiwa juga merupakan jenis media visual yang tidak asing dengan peserta didik dan bahkan sangat dekat karena gambar peristiwa pada masa kanak-kanak sangat sering dijumpai, seperti melihat gambar-gambar dalam buku pelajaran, majalah dan lain-lain. Media gambar peristiwa adalah suatu media gambar yang berupa kejadian-kejadian yang telah berlangsung pada waktu tertentu. Media gambar peristiwa dalam pembelajaran teks diskusi dimaksudkan untuk merangsang peserta didik agar mampu menuangkan sebuah ide atau gagasan yang baik dan jelas dari sebab-akibat yang terdapat dalam gambar peristiwa tersebut. Pepatah Cina mengatakan bahwa sebuah gambar berbicara lebih banyak daripada seribu kata. Selain itu, media gambar peristiwa juga tergolong media yang sangat sederhana dan ekonomis.

Media gambar peristiwa adalah media yang mudah diperoleh oleh guru untuk dijadikan sebagai media pembelajaran. Selain itu, media gambar peristiwa juga tergolong media yang ekonomis, karena guru hanya menampilkan suatu gambar tentang peristiwa-peristiwa yang telah terjadi.

Penggunaan kedua media tersebut didasari atas fungsi, dan kecocokannya. Artinya, kedua media ini sangat dekat dengan peserta didik SMP dan memiliki peran yang signifikan terhadap perkembangan peserta didik sehingga apa yang dituangkan melalui media permainan simulasi dan media gambar peristiwa dapat merangsang kreativitas peserta didik. Hal ini juga menjadi alasan dipilihnya media permainan simulasi dan media gambar peristiwa sebagai variabel bebas yang akan diujicobakan dalam penelitian ini.

Sekalipun banyak penelitian terdahulu yang meneliti tentang media, namun belum ditemukan penelitian yang menguji efektivitas media permainan simulasi dan media gambar peristiwa secara bersamaan dalam meningkatkan prestasi belajar materi teks diskusi di SMP. Oleh karena itu, peneliti tertarik melakukan penelitian mengenai efektivitas penggunaan media permainan simulasi dan media gambar peristiwa terhadap prestasi belajar materi teks diskusi bahasa Indonesia siswa SMP Negeri di Kabupaten Lombok Barat.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan eksperimen kuasi (*quasi-experimental*), yaitu eksperimen yang kurang murni karena tidak bisa sepenuhnya melakukan kontrol.

Penelitian ini dilaksanakan di SMPN 1 Kediri dan SMPN 2 Lingsar Kabupaten Lombok Barat, Nusa Tenggara Barat dari bulan Februari sampai dengan Maret 2015. Populasi penelitian yang diambil adalah seluruh peserta didik SMP Negeri kelas VIII di Kabupaten Lombok Barat yang telah menerapkan kurikulum 2013. Teknik sampling yang digunakan adalah *simple cluster random sampling*.

Variabel terikat dalam penelitian ini adalah (Y) prestasi belajar teks diskusi memahami struktur dan ciri kebahasaan pada materi teks diskusi bahasa Indonesia. Variabel bebasnya adalah yaitu media permainan simulasi (X₁), media gambar peristiwa (X₂), dan media konvensional (X).

Teknik pengumpulan data penelitian dilakukan dengan menggunakan tes tulis berupa pilihan ganda karena hanya mengukur hasil belajar saja. Guna memperoleh informasi yang lengkap, instrumen dikembangkan dengan menggunakan indikator yang dijabarkan menjadi butir pertanyaan. Pertanyaan dibuat mengacu pada kisi-kisi instrumen yang telah ditentukan.

Analisis data yang digunakan untuk menguji hipotesis, dimana uji prasyarat dilakukan terlebih dahulu sebelum menguji hipotesis. Uji prasyarat yang dilakukan meliputi uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas dilakukan dengan uji *Lilliefors Significans Cor-*

relation dari *Kolmogrof Smirnof* dengan taraf signifikan 0,05 menggunakan program aplikasi SPSS dan uji homogenitas juga dilakukan dengan bantuan program SPSS dengan melihat *Levene Statistic*.

Dalam penelitian ini, uji hipotesis menggunakan Anova (*analysis of variance*) yaitu analisis yang mencari perbedaan atau persamaan beberapa rata-rata dan dilanjutkan dengan uji *Scheffe* untuk melihat media mana yang lebih efektif. Analisis varians dapat diterapkan bila data hasil penelitian berdistribusi normal, serta mempunyai varians homogen.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis Deskriptif

Analisis deskriptif bertujuan untuk mendapatkan gambaran keadaan subyek penelitian pada setiap variabel yang diukur. Deskripsi data penelitian ini diperoleh dari hasil analisis deskriptif data yang meliputi nilai maksimum dan minimum, penyajian ukuran tendensi sentral yaitu *mean*, *modus*, *median*, dan ukuran penyebaran (simpangan baku) dari masing-masing variabel penelitian yaitu media permainan simulasi (X₁), media gambar peristiwa (X₂), media konvensional (X), dan prestasi belajar materi teks diskusi (Y). Hasil analisis deskriptif pada penelitian ini disajikan pada Tabel 4 dan 5.

Kelompok Eksperimen I (Kelas Permainan)

Berdasarkan Tabel 4, dapat diketahui rata-rata skor pretes kelompok yakni sebesar 66,5 dengan standar deviasi 8,9. Hal ini menunjukkan bahwa rata-rata skor kelompok eksperimen I dikatakan masih rendah. Skor perolehan dari hasil pretes tersebut memiliki keberagaman yang cukup tinggi. Skor tertinggi pada pretes kelompok eksperimen I adalah 84 dan terendah yakni 44.

Berbeda dengan skor postes, diketahui rata-rata skor postes kelompok yakni sebesar 68,9 dengan standar deviasi 8,9. Hal ini menunjukkan bahwa rata-rata skor postes kelompok eksperimen kedua mengalami peningkatan. Skor tertinggi pada postes kelompok eksperimen I adalah 84 dan terendah 50.

Tabel 4. Skor Pretes & Postes Materi Teks Diskusi Kelompok Eksperimen I

		Pretes Permainan	Postes Permainan
N	Valid	21	21
	Missing	0	0
Mean		66,4762	68,9048
Std. Error of Mean		1,94155	1,96263
Median		68,0000	70,0000
Mode		72,00	70,00 ^a
Std. Deviation		8,89730	8,99391
Variance		79,162	80,890
Range		40,00	34,00
Minimum		44,00	50,00
Maximum		84,00	84,00
Sum		1396,00	1447,00

Tabel 5. Deskripsi Skor Pretes dan Postes Materi Teks Diskusi Kelompok Eksperimen II

		Statistics	
		Pretes Gambar	Postes Gambar
N	Valid	32	32
	Missing	0	0
Mean		53,6250	76,1250
Std. Error of Mean		1,93324	2,51758
Median		52,0000	76,0000
Mode		44,00	96,00
Std. Deviation		10,93603	14,24158
Variance		119,597	202,823
Range		36,00	48,00
Minimum		40,00	48,00
Maximum		76,00	96,00
Sum		1716,00	2436,00

Kelompok Eksperimen II (Kelas Gambar)

Berdasarkan Tabel 5, dapat diketahui rata-rata skor pretes kelompok yakni sebesar 53,63 dengan standar deviasi 10,94. Hal ini menunjukkan bahwa rata-rata skor kelompok eksperimen II dikatakan masih rendah. Skor perolehan dari hasil pretes tersebut memiliki keberagaman yang cukup tinggi. Skor tertinggi pada pretes kelompok eksperimen II adalah 76 dan terendah yakni 40.

Berbeda dengan skor postes, diketahui rata-rata skor postes kelompok yakni sebesar 76,13 dengan standar deviasi 14,24. Hal ini menunjukkan bahwa rata-rata skor postes kelompok eksperimen II mengalami peningkatan. Skor tertinggi pada postes kelompok eksperimen I adalah 86 dan terendah 48.

Kelompok Kontrol (Kelas Konvensional)

Berdasarkan Tabel 6, dapat diketahui rata-rata skor pretes kelompok kontrol yakni sebesar 46,3 dengan standar deviasi 12,11. Hal ini menunjukkan bahwa rata-rata skor kelompok kontrol dikatakan masih rendah jika melihat standar ketuntasan klasikal. Skor perolehan dari hasil pretes tersebut juga memiliki keberagaman yang cukup tinggi. Skor tertinggi pada pretes kelompok kontrol adalah 84 dan terendah yakni 32.

Berbeda dengan skor postes, diketahui rata-rata skor postes kelompok kontrol yakni sebesar 53,72 dengan standar deviasi 10,70. Hal ini menunjukkan bahwa rata-rata skor postes kelompok kontrol mengalami peningkatan namun tidak signifikan. Skor tertinggi

Tabel 6. Deskripsi Skor Pretes dan Postes Materi Teks Diskusi Kelompok Kontrol

		Statistics	
		Pretes Konvensional	Postes Konvensional
N	Valid	23	23
	Missing	0	0
Mean		46,2609	53,7391
Std. Error of Mean		2,52514	2,23272
Median		44,0000	52,0000
Mode		44,00	52,00 ^a
Std. Deviation		12,11017	10,70776
Variance		146,656	114,656
Range		52,00	36,00
Minimum		32,00	32,00
Maximum		84,00	68,00
Sum		1064,00	1236,00

pada postes kelompok kontrol adalah 68 dan terendah 32.

Uji Prasyarat

Pertama, Uji Normalitas. Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui populasi berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dilakukan dengan uji *Kolmogorof-Smirnov*. Kriteria pengujianya adalah H_a diterima dan H_0 ditolak apabila nilai *Asymp. Sig (2-tailed)* $> 0,05$. Hasil uji normalitas postes materi teks diskusi pada spss dapat dilihat pada lampiran.

Pengujian hasil asumsi normalitas postes materi teks diskusi untuk semua kelompok dilakukan dengan melihat kaidah signifikansi (p). Jika hasil $p > 0,05$ data tersebut berdistribusi normal. Berikut paparan keseluruhan hasil uji normalitas kelompok.

Tabel 10. Hasil Uji Normalitas Kelompok

Variabel	Sig.
X1	0,200
X2	0,200
X	0,200

Berdasarkan tabel 10, dapat dilihat bahwa hasil postes materi teks diskusi ketiga kelompok diperoleh nilai probabilitas sebesar 0,200 yang berarti $p > 0,05$. Dengan demikian, data postes ketiga kelompok berdistribusi normal.

Kedua, Uji Homogenitas. Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah sampel dari populasi yang digunakan dalam penelitian tersebut homogen atau heterogen. Uji homogenitas varian kelompok postes dilakukan dengan uji Levene Statistic berbantuan SPSS 16.0. Ketentuan pengujian yang digunakan adalah apabila nilai signifikansinya (p) $>$ nilai alpha 5% (0.05) maka dapat dikatakan bahwa data tersebut homogen.

Tabel 11. Hasil Uji Homogenitas Postes

Test of Homogeneity of Variances			
Nilai			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
2,646	2	73	,078

Berdasarkan hasil uji homogenitas postes materi teks diskusi pada Tabel 11, diperoleh nilai p sebesar 0,078 yang berarti bahwa $0,078 > 0,05$. Dengan demikian, data postes materi teks diskusi adalah homogen atau dengan kata lain ketiga kelompok memiliki varian yang sama. Hasil uji homogenitas postes menggunakan SPSS ini juga dapat dilihat pada lampiran.

Uji Hipotesis

Hipotesis yang akan diuji dalam penelitian ini adalah sebagai berikut; (a) terdapat perbedaan prestasi belajar materi teks diskusi yang diuji dengan menggunakan media per-

mainan simulasi, media gambar peristiwa, dan media konvensional; (b) terdapat perbedaan keefektifan antara media permainan simulasi, media gambar peristiwa, dan media konvensional dalam meningkatkan prestasi belajar materi teks diskusi.

Pengujian hipotesis dilakukan setelah melakukan uji normalitas dan homogenitas. Apabila uji normalitas dan homogenitas terpenuhi, maka barulah uji hipotesis dilakukan. Adapun hasil uji hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

Hipotesis Pertama

Hipotesis pertama dalam penelitian ini adalah terdapat perbedaan prestasi belajar materi teks diskusi yang diuji dengan menggunakan media permainan simulasi, media gambar peristiwa, dan media konvensional. Kaidah keputusan dalam hipotesis tersebut adalah apabila signifikansi $< 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

Pada hipotesis pertama, diperoleh nilai $F = 23,717$ dan signifikansi $0,00$ yang berarti $< 0,05$. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima yang menunjukkan terdapat perbedaan prestasi belajar materi teks diskusi yang diuji dengan menggunakan media permainan simulasi, media gambar peristiwa, dan media konvensional. Data hasil SPSS dapat dilihat pada Tabel 12.

Hipotesis Kedua

Hipotesis kedua adalah terdapat perbedaan keefektifan antara media permainan simulasi, media gambar peristiwa, dan media konvensional dalam meningkatkan prestasi belajar materi teks diskusi. Kaidah keputusan dalam hipotesis ini adalah apabila signifikansi $< 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Untuk melihat perbedaan keefektifan ketiga media tersebut, dilakukanlah uji *Scheffe*. Hasil uji *Scheffe* disajikan pada Tabel 12.

Berdasarkan Tabel 13, diperoleh nilai signifikansi masing-masing sebesar $0,000$, $0,000$, dan $0,106$ yang berarti terdapat perbedaan keefektifan antara media permainan simulasi, media gambar peristiwa, dan media konvensional dalam meningkatkan prestasi belajar materi teks diskusi.

Dari hasil uji *Scheffe* tersebut dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut. *Pertama*, media permainan simulasi lebih efektif daripada media konvensional dalam meningkatkan prestasi belajar materi teks diskusi bahasa Indonesia siswa SMP Negeri di Kabupaten Lombok Barat. Hal ini dilihat dari nilai signifikansi pada uji *Scheffe* sebesar $0,000$ atau $< 0,05$ yang artinya H_0 ditolak dan H_a diterima. *Kedua*, media gambar peristiwa lebih efektif daripada media konvensional dalam meningkatkan prestasi belajar materi teks diskusi bahasa Indonesia siswa SMP Negeri di Kabupaten Lombok Ba-

Tabel 12. Hasil Uji Anava Postes Prestasi Belajar Teks Diskusi

(I) Media	(J) Media	Mean Difference (I-J)	Std. Error	Sig.
X1	X	15,16563*	3,60734	,000
	X2	-7,22024	3,35650	,106
X	X1	-15,16563*	3,60734	,000
	X2	-22,38587*	3,26720	,000
X2	X1	7,22024	3,35650	,106
	X	22,38587*	3,26720	,000

Tabel 13. Hasil Uji *Scheffe*

ANOVA					
Prestasi Belajar	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	6775,664	2	3387,832	23,717	,000
Within Groups	10427,744	73	142,846		
Total	17203,408	75			

rat. Hal ini dilihat dari nilai signifikansi pada uji Scheffe sebesar 0,000 atau $< 0,05$ yang artinya H_0 ditolak dan H_a diterima. *Ketiga*, media permainan simulasi tidak lebih efektif daripada media gambar peristiwa dalam meningkatkan prestasi belajar materi teks diskusi bahasa Indonesia siswa SMP Negeri di Kabupaten Lombok Barat. Hal ini dilihat dari nilai signifikansi pada uji Scheffe sebesar 0,106 atau $> 0,05$ yang artinya H_0 diterima dan H_a ditolak.

Pembahasan

Teks diskusi merupakan salah satu materi bahasa Indonesia siswa SMP yang menggunakan Kurikulum 2013. Materi teks diskusi bagi sebagian siswa dianggap sebagai materi yang mudah sehingga banyak dari mereka yang meremehkan, bahkan tidak sedikit dari mereka yang tidak memperhatikan ketika pembelajaran sedang berlangsung karena mereka menganggap materi teks diskusi tidak begitu penting. Sebagian siswa lainnya menganggap dengan materi teks diskusi mereka bisa memainkan ide serta gagasan mereka sehingga mereka serius atau selalu memperhatikan guru ketika pembelajaran sedang berlangsung.

Fakta di lapangan menunjukkan bahwa rendahnya kemampuan siswa dalam materi teks diskusi, dilihat dari hasil pretes materi teks diskusi, rata-rata nilai mereka masih tergolong rendah. Mengetahui hal tersebut, yang harus dilakukan adalah menciptakan suasana belajar yang nyaman dan menyenangkan dengan tujuan pembelajaran menjadi lebih baik dan berdampak positif terhadap kemampuan siswa. Suasana pembelajaran yang nyaman dan menyenangkan dapat dilakukan dengan memanfaatkan media pembelajaran yang cocok.

Media adalah sebuah alat perantara dalam pembelajaran yang dapat membantu mempermudah ketercapaian suatu materi pembelajaran. Media yang digunakan hendaknya media yang inovatif, kreatif dan menyenangkan. Contoh media semacam itu dapat berupa media permainan simulasi dan media gambar peristiwa.

Media permainan dan media gambar memiliki pengaruh yang positif bagi ketercapaian pembelajaran termasuk pada materi teks diskusi. Hal ini ditunjukkan dengan hasil

postes yang mengalami peningkatan dari hasil pretes sebelumnya. Selain itu, selama proses pembelajaran teks diskusi, siswa terlihat senang dan antusias dalam belajar.

Oleh karena itu, pada bagian ini akan dikemukakan hasil-hasil penelitian yang meliputi (1) ada perbedaan prestasi belajar materi teks diskusi bahasa Indonesia yang diuji dengan menggunakan media permainan simulasi, media gambar peristiwa, dan media konvensional, (2) ada perbedaan keefektifan antara media permainan simulasi, media gambar peristiwa, dan media konvensional dalam meningkatkan prestasi belajar materi teks diskusi bahasa Indonesia siswa SMP Negeri di Kabupaten Lombok Barat.

Perbedaan prestasi belajar materi teks diskusi bahasa Indonesia yang diuji dengan menggunakan media permainan simulasi, media gambar peristiwa, dan media konvensional

Berdasarkan hasil analisis data, terbukti bahwa ada perbedaan prestasi belajar materi teks diskusi bahasa Indonesia yang diuji dengan menggunakan media permainan simulasi, media gambar peristiwa, dan media konvensional. Hal ini dibuktikan dari hasil uji Anava yang bertujuan untuk menguji signifikansi di antara ketiganya. Kaidah keputusan yang berlaku adalah jika nilai signifikansi (p) $< 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti ada perbedaan prestasi belajar materi teks diskusi bahasa Indonesia yang diuji dengan menggunakan media permainan simulasi, media gambar peristiwa, dan media konvensional.

Berdasarkan hasil uji Anava diperoleh F sebesar 23,717 dan nilai signifikansi sebesar 0,00 yang berarti $< 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima yang artinya ada perbedaan prestasi belajar materi teks diskusi bahasa Indonesia yang diuji dengan menggunakan media permainan simulasi, media gambar peristiwa, dan media konvensional.

Perbedaan prestasi tersebut juga dipengaruhi oleh peran dari ketiga media itu sendiri. Media adalah alat yang dapat membantu guru dalam mencapai tujuan pembelajaran, dalam

hal ini pembelajaran materi teks diskusi. Keterlibatan media berpengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa. Hal ini dikuatkan dengan pernyataan Hebb (melalui Asyhar, 2011, p. 39) mengatakan bahwa salah satu fungsi media adalah membangkitkan motivasi belajar siswa karena pembelajaran menjadi lebih menarik dan memusatkan perhatian siswa.

Berdasarkan pernyataan tersebut, media permainan simulasi dan media gambar peristiwa dalam pembelajaran materi teks diskusi dapat membangkitkan motivasi belajar siswa. Berbeda halnya dengan pembelajaran materi teks diskusi dengan menggunakan media konvensional atau yang biasa digunakan guru. Siswa yang tidak menggunakan media pembelajaran akan cenderung pasif dan membosankan karena proses pembelajaran yang monoton. Hal inilah yang membuat adanya perbedaan hasil atau prestasi antara siswa yang menggunakan media permainan simulasi, media gambar peristiwa, dan media konvensional dalam pembelajaran materi teks diskusi.

Perbedaan keefektifan antara media permainan simulasi, media gambar peristiwa, dan media konvensional dalam meningkatkan prestasi belajar materi teks diskusi bahasa Indonesia siswa SMP Negeri di Kabupaten Lombok Barat

Hasil keseluruhan perhitungan Anava menunjukkan bahwa ada perbedaan prestasi belajar materi teks diskusi yang diuji menggunakan ketiga media tersebut. Setelah mengetahui perbedaan prestasi ketiganya, selanjutnya adalah melakukan uji *Scheffe* yang bertujuan untuk melihat perbedaan keefektifan antara media permainan simulasi, media gambar peristiwa, dan media konvensional dalam meningkatkan prestasi belajar materi teks diskusi bahasa Indonesia. Dalam uji *Scheffe* ini juga akan terlihat media mana yang paling efektif di antara ketiga media tersebut.

Dari hasil uji *Scheffe* pada Tabel 12, diperoleh nilai signifikansi masing-masing sebesar 0,000, 0,000, dan 0,106. Berdasarkan hasil tersebut, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut.

Pertama, media permainan simulasi lebih efektif daripada media konvensional da-

lam meningkatkan prestasi belajar materi teks diskusi bahasa Indonesia siswa SMP Negeri di Kabupaten Lombok Barat. Hal ini dilihat dari nilai signifikansi pada uji *Scheffe* sebesar 0,000 atau $< 0,05$ yang artinya H_0 ditolak dan H_a diterima.

Efektifnya penggunaan media permainan simulasi terhadap pembelajaran khususnya pada materi teks diskusi tak lepas dari fungsi dan manfaat dari media permainan simulasi itu sendiri yang mampu menumbuhkan semangat dan motivasi belajar siswa. Selain itu, media permainan simulasi juga cocok diterapkan pada semua tingkatan siswa, dari siswa taman kanak-kanak, sampai siswa pada tingkatan yang lebih tinggi. Pernyataan ini didukung oleh Kindsvatter (1996: 273) yang menyatakan bahwa "Area simulasi yang diterapkan oleh guru pada semua tingkatan siswa. Simulasi sudah pernah diterapkan dari taman kanak-kanak sampai pada tingkatan yang lebih tinggi".

Berdasarkan pernyataan tersebut, media permainan simulasi dalam pembelajaran teks diskusi dapat membangkitkan motivasi belajar siswa. Berbeda halnya dengan pembelajaran teks diskusi yang menggunakan media konvensional atau papan tulis, siswa yang menggunakan media konvensional akan cenderung pasif dan membosankan karena proses pembelajaran yang monoton. Hal inilah yang membuat adanya perbedaan keefektifan antara siswa yang menggunakan media permainan simulasi dan media konvensional.

Kedua, media gambar peristiwa lebih efektif daripada media konvensional dalam meningkatkan prestasi belajar materi teks diskusi bahasa Indonesia siswa SMP Negeri di Kabupaten Lombok Barat. Hal ini dilihat dari nilai signifikansi pada uji *Scheffe* sebesar 0,000 atau $< 0,05$ yang artinya H_0 ditolak dan H_a diterima.

Secara teoretis, penggunaan media gambar peristiwa juga berpengaruh positif terhadap motivasi para siswa. Selama kegiatan penelitian berlangsung, siswa yang mendapat perlakuan menggunakan media gambar peristiwa terlihat begitu antusias mengikuti pembelajaran materi teks diskusi karena secara garis besar fungsi utama penggunaan media gambar

meliputi fungsi edukatif, yaitu mendidik dan memberikan pengaruh positif pada pendidikan.

Media gambar peristiwa adalah sesuatu yang diwujudkan secara visual ke dalam bentuk dua dimensi, yang merupakan peniruan dari benda-benda dalam sebuah peristiwa atau kejadian yang pernah terjadi di dalam kehidupan manusia, yang dapat dinikmati dan dimengerti oleh peserta didik. Gambar dapat membantu memahami substansi teks, tak terkecuali teks diskusi bahasa Indonesia. Seperti yang dikatakan oleh Massey (2015: 46) bahwa “Gambar membantu membangun latar belakang pengetahuan yang diperlukan untuk memahami substansi teks”. Selain itu, melalui media gambar juga, siswa dapat meningkatkan daya imajinasi dan kreativitas yang mereka punya. Hal ini didukung oleh pendapat Basuki dan Farida (2001, p. 42) yang mengatakan bahwa media gambar berfungsi untuk mengembangkan kemampuan visual, mampu mengembangkan imajinasi anak, membantu meningkatkan kemampuan anak terhadap hal-hal yang abstrak atau peristiwa yang tidak mungkin dihadirkan di dalam kelas, serta juga meningkatkan kreativitas siswa. Teori tersebut semakin menguatkan hasil pengujian bahwa media gambar peristiwa lebih efektif daripada media konvensional untuk meningkatkan prestasi belajar materi teks diskusi bahasa Indonesia siswa SMP Negeri di Kabupaten Lombok Barat.

Ketiga, media permainan simulasi tidak lebih efektif daripada media gambar peristiwa dalam meningkatkan prestasi belajar materi teks diskusi bahasa Indonesia siswa SMP Negeri di Kabupaten Lombok Barat. Hal ini dilihat dari nilai signifikansi pada uji *Scheffe* sebesar 0,106 atau $> 0,05$ yang artinya H_0 diterima dan H_a ditolak.

Secara teoretis, kedua media tersebut sama-sama memiliki pengaruh positif terhadap pembelajaran khususnya pada materi teks diskusi. Media permainan simulasi misalnya, dalam bermain simulasi, peserta didik mengembangkan keterampilan pemecahan masalah, mengalami kegembiraan dalam berkreativitas, menjadi cakap dalam berbahasa, dan melakukan tindakan seolah-olah seperti kejadian sebenarnya. Dengan begitu, siswa akan dengan mu-

dah mengungkapkan ide serta gagasan dalam materi teks diskusi dan secara tidak langsung akan melatih siswa dalam memecahkan suatu masalah. Hal ini selaras dengan endaat Sudjana (1989, p. 89) yang mengemukakan simulasi sebagai metode mengajar juga bertujuan untuk melatih memecahkan masalah, meningkatkan keaktifan belajar dengan melibatkan siswa dalam mempelajari situasi yang hampir serupa dengan kejadian yang sebenarnya, memberikan motivasi belajar kepada siswa dan menumbuhkan daya kreatif siswa.

Media gambar peristiwa juga memiliki peranan yang tidak kalah pentingnya dengan media permainan simulasi. Secara khusus gambar berfungsi untuk menarik perhatian, memperjelas sajian ide, mengilustrasikan atau menghiasi fakta yang mungkin cepat akan dilupakan jika tidak digambarkan, karena gambar peristiwa menurut pepatah Cina berbicara lebih banyak daripada seribu kata. Artinya, dengan penggunaan media gambar akan dapat menarik perhatian, jika perhatian siswa sudah tertarik akan dapat menghidupkan pelajaran sehingga penggunaan media gambar yang tepat dan sesuai dengan materi akan meningkatkan hasil belajar. Seperti yang diungkapkan oleh Arsyad (2002, p.23) “gambar sebagai media pembelajaran dapat mengomunikasikan semua elemen pengetahuan dengan cara yang terorganisasi dengan baik, spesifik, dan jelas”. Selain itu, Massey (2015, p. 46) juga mengungkapkan bahwa “Gambar membantu membangun latar belakang pengetahuan yang diperlukan untuk memahami substansi teks”.

Berdasarkan teori-teori yang mendukung tersebut membuktikan bahwa kelebihan media gambar peristiwa lebih banyak daripada media permainan simulasi. Media gambar peristiwa mampu menarik perhatian, motivasi, memperjelas sajian ide, serta mempermudah dalam memahami substansi teks. Sementara media permainan hanya sebatas menarik perhatian dan motivasi siswa saja. Dengan begitu, berdasarkan dari hasil uji *Scheffe* dan dikuatkan oleh beberapa teori tersebut, dapat disimpulkan bahwa media permainan simulasi tidak lebih efektif daripada media gambar peristiwa untuk meningkatkan prestasi belajar materi teks diskusi siswa SMP.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan prestasi belajar materi teks diskusi bahasa Indonesia yang diuji dengan menggunakan media permainan simulasi, media gambar peristiwa, dan media konvensional dengan perolehan nilai F sebesar 23,717 dan nilai signifikansi $< 0,05$, dan ada perbedaan keefektifan antara media permainan simulasi, media gambar peristiwa, dan media konvensional dalam meningkatkan prestasi belajar materi teks diskusi bahasa Indonesia siswa SMP Negeri di Kabupaten Lombok Barat.

Dari poin kedua ini dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut; (a) media permainan simulasi lebih efektif daripada media konvensional untuk meningkatkan prestasi belajar materi teks diskusi bahasa Indonesia siswa SMP Negeri di Kabupaten Lombok Barat. Berdasarkan uji *Scheffe* diperoleh *mean difference* sebesar 15,166 dan nilai signifikansi sebesar $0,00 < 0,05$; (b) media gambar peristiwa lebih efektif daripada media konvensional untuk meningkatkan prestasi belajar materi teks diskusi bahasa Indonesia siswa SMP Negeri di Kabupaten Lombok Barat. Dari uji *Scheffe* diperoleh *mean difference* sebesar 22,386 dan nilai signifikansi sebesar $0,00 < 0,05$; (c) media permainan simulasi tidak lebih efektif daripada media gambar peristiwa untuk meningkatkan prestasi belajar materi teks diskusi bahasa Indonesia siswa SMP Negeri di Kabupaten Lombok Barat. Berdasarkan uji *Scheffe* diperoleh *mean difference* sebesar -7,220 dan nilai signifikansi sebesar $0,106 > 0,05$.

Hasil penelitian berimplikasi pada pentingnya penggunaan media permainan simulasi dan media gambar peristiwa untuk meningkatkan prestasi belajar materi teks diskusi bahasa Indonesia. Temuan tersebut berimplikasi baik secara teori maupun praktis.

DAFTAR PUSTAKA

- Asyhar, R. (2011). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Arsyad, A. (2002). *Media Pengajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Basuki dan Farida. (2001). *Media Pembelajaran*. Bandung: Rosdakarya.
- Heinich, R. et al. (1996). *Instructional Media and Technologies for Learning (5th ed.)*. Englewood cliffs, New Jersey: A. Simon & Schuster Company.
- Kindsvatter, R. et.al. (1996). *Dynamics of Effective Teaching*. Third edition. New York: Longman Publisher.
- Ullah, M.I. et al. (2013). Factors Influencing Students Motivation to Learning Bahauddin Zakariya University, Multan (Pakistan). *International Journal of Human Resource Studies*. 3 (2), 90-108.
- Sudjana, N. (1989). *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sudjana, N dan Ahmad R. (2010). *Media Pengajaran (Penggunaan dan Pembuatannya)*. Bandung: Sinar Baru Algensindo Offset.
- Hamalik, O. (1989). *Media Pendidikan*. Bandung: Alumni.
- Soeparno. (1980). *Media Pengajaran Bahasa*. Yogyakarta: Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan Yogyakarta.
- Massey, S. R. (2015). The Multidimensionality of Children's Picture Books for Upper Grades. *English Journal*. 105 (5), 45-58.