

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA GAMBAR KARIKATUR TERHADAP PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN SEJARAH

Annisa Dewi, Laksmi Dewi, Linda Setiawati
Program Studi Teknologi Pendidikan
Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Pendidikan Indonesia
annisadewi319@gmail.com

Abstract: *The general objective of this research is to analyze the effectiveness of using caricature drawing media against the improvement of student learning motivation on subjects of history class X in SMA Albidayah Batujajar. The specific purpose of this research is to analyze: (1) the improvement of student learning motivation on cognitive motives aspects; (2) the improvement of student learning motivation on aspects of the appearance of the self (self expression); and (3) the improvement of student learning motivation on the progress of the self (self enhancement). The approach used in this research is quantitative approach, with a quasi experimental methods and nonequivalent control group design. The sample used consists of 54 students from two classes that already exist. The instrument used in this study was a questionnaire enclosed form and observation. Based on the results of research, in general it can be concluded that the media image of caricatures had significantly more effectiveness against the improvement of student learning motivation on subjects of history class X in SMA Albidayah Batujajar. In the other hand, the using of caricature drawing media shows a significant improvement against student learning motivation on aspects of: 1) the motives of cognitive (cognitive motives) are characterized by the ability to solve problems, able to expand insight and absorb the material well; 2) appearance (self-expression) is characterised by the existence of a powerful force in the students for learning more active, creative and able to develop a positive judgement against themselves; 3) progress (self enhancement) are characterized by the ability to actualize themselves and develop competencies that exist within the students themselves.*

Keywords: *Caricature Drawing Media, Motivation, History Lesson.*

Abstrak: Tujuan umum penelitian ini adalah untuk menganalisis efektivitas penggunaan media gambar karikatur terhadap peningkatan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran sejarah kelas X di SMA Albidayah Batujajar. Tujuan khusus penelitian ini untuk menganalisis: (1) peningkatan motivasi belajar siswa pada aspek motif kognitif (*cognitive motives*); (2) peningkatan motivasi belajar siswa pada aspek penampilan diri (*self expression*); dan (3) peningkatan motivasi belajar siswa pada aspek kemajuan diri (*self enhancement*). Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu pendekatan kuantitatif, dengan metode kuasi eksperimen dan desain penelitian yaitu *nonequivalent control group design*. Sampel yang digunakan terdiri dari 54 orang siswa yang diambil dari dua kelas yang sudah ada. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket bentuk tertutup dan observasi. Berdasarkan hasil penelitian, secara umum dapat disimpulkan bahwa media gambar karikatur mempunyai efektivitas yang lebih signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran sejarah kelas X di SMA Albidayah Batujajar. Adapun secara khusus penggunaan media gambar karikatur menunjukkan efektivitas yang signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar siswa pada aspek: (1) motif kognitif (*cognitive motives*) yang ditandai dengan kemampuan memecahkan masalah, mampu memperluas wawasan dan menyerap materi dengan baik; (2) penampilan diri (*self-expression*) yang ditandai dengan adanya dorongan kuat pada siswa untuk belajar lebih aktif, kreatif dan mampu mengembangkan penilaian positif terhadap diri sendiri; (3) kemajuan diri (*self enhancement*) yang ditandai dengan kemampuan mengaktualisasikan dirinya serta mengembangkan kompetensi yang ada dalam diri siswa itu sendiri.

Kata Kunci: *Media Gambar Karikatur, Motivasi Belajar, Mata Pelajaran Sejarah.*

A. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha yang direncanakan dan dilaksanakan atas

kesadaran demi mewujudkan proses pembelajaran dan suasana belajar yang baik, dengan tujuan agar siswa dapat

berperan serta secara aktif, menggali potensi diri dengan baik demi terciptanya kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara (Sisdiknas, 2003).

Melalui pendidikan, manusia dapat mengembangkan potensinya untuk menghadapi permasalahan di lingkungan sosialnya. Salah satu langkah nyata dalam menanggapi hal ini adalah melalui jalur pendidikan formal di sekolah melalui mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Amiruddin (2016) dalam seminarnya terkait Peran Pendidikan Sejarah dalam Membangun Karakter Bangsa menjelaskan bahwa pendidikan sejarah ditujukan untuk memperkokoh eksistensi dan identitas, juga kepribadian suatu bangsa untuk *character building* nasional.

Berbeda dengan implementasinya, pembelajaran sejarah di sekolah senantiasa memiliki persepsi yang kurang baik. Kamarga dkk. (2013) dalam penelitiannya yang berjudul *History Education Model Development for the 21st Century* mengemukakan bahwa ternyata masih banyak sekolah yang mempertanyakan alasan diberlakukannya mata pelajaran sejarah, padahal dalam kurikulum 2013, mata pelajaran sejarah menjadi salah satu mata pelajaran yang menjadi sorotan, terbukti dengan porsi jam belajar yang lebih banyak dibanding dengan KTSP 2006. Hal ini tentunya dibuat sesuai dengan tujuan yang terkandung di dalamnya, yang lebih mengutamakan sikap dan kemampuan sosial, serta kemampuan berpikir dalam upaya pengembangan kekuatan pengetahuan (intelektual) dan akademis, kemampuan berkomunikasi, dan bersosialisasi.

Selain itu, penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Chairia dkk. (2014); Hamzah dkk. (2015); dan Widiastuti (2015) terkait pembelajaran sejarah di sekolah, juga memiliki beberapa

permasalahan yang sama. Pertama, kurang dan rendahnya ketertarikan siswa terhadap mata pelajaran sejarah. Mereka berpendapat bahwa apa yang sudah terjadi di masa lalu tidak akan kembali lagi serta tidak memiliki keterkaitan untuk kehidupan mereka di masa kini dan masa yang akan datang (Hasan, 2006). Padahal, kurikulum 2013 mendorong siswa untuk tidak hanya sekedar mengetahui, namun memahami sejarah wilayah mereka sendiri, serta menghargai kontribusinya terhadap bangsa (Hasan, 2013; Agung, 2015).

Kedua, proses pembelajaran masih bersifat *teacher centered*. Hal ini sudah menjadi zona nyaman dan menjadi cara paling mudah bagi guru dalam menyampaikan materi, namun menjadi kurang efisien bagi siswa dalam mencerna informasi yang disampaikan.

Ketiga, penggunaan media belajar yang masih terbatas menjadikan buku teks menjadi satu-satunya sumber belajar yang digunakan oleh guru. Hal ini menjadi faktor permasalahan yang paling dominan dalam mata pelajaran sejarah. Molina dkk. (2014) dalam penelitiannya yang berjudul *History Education Under the New Educational Reform in Spanis: New Wine in Old Bottle*, menganalisis bahwa penggunaan buku teks dalam mata pelajaran sejarah menjadi kurang efektif karena tidak dirancang untuk meningkatkan kompetensi serta keterampilan historis siswa. Siswa pada akhirnya hanya sebatas mengetahui tanpa memahami esensi atas apa yang sedang mereka pelajari serta tujuan pendidikan sejarah hampir tidak dapat dicapai.

Permasalahan-permasalahan di atas pada akhirnya akan menjadi dampak negatif bagi siswa, salah satunya adalah kurangnya motivasi siswa dalam belajar sejarah. Karena motivasi yang rendah, banyak siswa yang memilih belajar berdasarkan ketertarikannya terhadap mata pelajaran tertentu saja. Siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi akan memiliki perhatian dan mampu untuk

terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Oleh sebab itu, tingkat keberhasilan atau kegagalan belajar dapat dipengaruhi oleh motivasi siswa itu sendiri, karena pada prinsipnya, akan sulit bagi siswa untuk belajar sungguh-sungguh dan berhasil tanpa adanya motivasi (Feldman, 2012; Mulyasa, 2012).

Motivasi dalam kegiatan belajar mengajar, menurut Frandsen (dalam Sardiman, 2012, hlm. 87) terdiri dari tiga jenis motivasi, diantaranya adalah *cognitive motives*, yang merupakan suatu dorongan untuk mengoptimalkan daya berpikir secara kognitif. Motivasi ini ditandai dengan mampu menyelesaikan masalah serta mencari solusinya, mampu memperluas wawasan dan memahami materi dengan baik, serta mempunyai respon yang baik, dari dalam maupun dari luar.

Kedua adalah *self-expression*, yaitu kemampuan siswa dalam mengidentifikasi diri sendiri serta mempunyai keinginan untuk menunjukkannya kepada orang (aktualisasi diri). Indikator yang terdapat dalam motivasi ini adalah siswa mampu mengembangkan kreativitasnya, terbukti dengan minat dan bakat yang dimilikinya, serta daya imajinasi dan rasa percaya diri yang tinggi dalam mengikuti proses belajar.

Ketiga adalah *self-enhancement*, yaitu terkait dengan kemajuan diri siswa yang di mana kemampuan dalam mengembangkan kompetensi dan aktualisasi diri merupakan faktor yang sangat penting. Pasalnya, dua hal ini menjadi indikator bahwa siswa tersebut mempunyai motivasi untuk meningkatkan kemajuan diri dan mengeksplor potensi yang ada pada dirinya, mengembangkan diri untuk menjadi lebih baik, serta menentukan arah perilaku siswa dalam mencapai ketercapaian tujuannya.

Terkait motivasi belajar siswa, juga tidak terlepas dari peranan guru di kelas. Williams, K. dan Williams, C. (2014)

dalam penelitiannya yang berjudul *Five Key Ingredients for Improving Student Motivation* menjelaskan bahwa salah satu dari lima kunci yang berperan dalam pembentukan motivasi siswa adalah guru. *The best teacher* yang sesungguhnya bukan hanya berperan sebagai sumber belajar saja, namun guru dituntut menjadi seorang fasilitator bagi siswanya (Farikhah, 2014).

Salah satu kompetensi profesional guru dalam menjalankan aktivitas mengajar adalah kemampuan menggunakan media pembelajaran. Namun dewasa ini, kemampuan dan kreativitas guru dalam mengolah dan menggunakan media belajar sangatlah rendah (Mardiyah, 2015). Guru cenderung menggunakan media yang sudah ada untuk proses belajar siswanya, sehingga buku teks menjadi andalan bagi guru dalam proses penyampaian materi.

Perlu adanya perbaikan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, untuk senantiasa menjadi pendorong atau rangsangan bagi siswa dalam belajar. Salah satu media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran sejarah ini adalah dengan menggunakan media pembelajaran gambar dua dimensi jenis karikatur.

Karikatur adalah media gambar dua dimensi, yang di mana merupakan salah satu bagian dari kartun yang bermuatan humor dengan objek manusia, baik itu sebagai individu maupun sebagai keadaan atau suasana dalam suatu kelompok, dengan pemiuhan tubuh atau wajah serta mengandung unsur makna tertentu bagi pembaca (Nurhadiat, 2003; Studio, 2011).

Riskan (2017) dalam *Workshop Karikatur Gratis Bagi Semua Kalangan* mengatakan bahwa karikatur mempunyai manfaat sebagai media paling efektif dalam fungsi sosial serta pendidikan, yang tidak hanya memberikan suatu hiburan, namun memberikan sudut pandang dari sisi yang lebih berwarna, bahkan gambar karikatur ini mampu meningkatkan minat belajar bagi siswa atau mahasiswa. Menegaskan pula, bahwa gambar karikatur yang digunakan dalam sampul buku diyakini lebih merangsang minat baca, karena karikatur adalah salah satu media pembelajaran visual yang diperhatikan dan disimak oleh khalayak luas.

Sementara itu, Widodo dalam wawancaranya dengan Media Indonesia (2018) menjelaskan bahwa karikatur merupakan gambar visual yang dapat menjadi suatu penyeimbang, dalam artian tidak hanya dapat membuat orang terhibur, namun orang yang melihat gambar karikatur akan tertarik karena mempunyai kekuatan yang komunikatif dalam menyampaikan pesannya. Media gambar karikatur juga dapat menjadi salah satu alternatif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa karena dapat menjadi penyampai pesan (materi pelajaran) yang efektif, dengan kemasan yang menarik, sehingga siswa akan berusaha untuk menangkap isi pesan serta pelajaran yang terkandung dalam karikatur tersebut (Mahamood, 2012).

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Apriyanti dan Rikmasari (2014), juga membuktikan bahwa penggunaan media gambar kartun di mana salah satunya adalah gambar karikatur, memberi pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa kelas III pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Sementara itu, Dwi Parendra dkk. (2013) dalam penelitiannya yang dilakukan terhadap siswa kelas V SDN 2 Culik, membuktikan bahwa penggunaan media gambar karikatur selain meningkatkan hasil belajar juga dapat mempengaruhi

perubahan sikap siswa menjadi lebih tertarik dan senang dalam mengikuti proses pembelajaran.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini mengungkap gambaran pengaruh terhadap variabel bebas (X) yakni penggunaan media gambar karikatur dan variabel terikat (Y) yakni motivasi belajar. Mengenai hubungan antar variabel yang diteliti, dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 1.1
Hubungan Antar Variabel
Metode penelitian yang digunakan

Media belajar (X)	Kelas Esperimen (X1)	Kelas Kontrol (X2)
Motivasi Belajar (Y)		
<i>Cognitive motives</i> (Y1)	X1Y1	X2Y1
<i>Self-expression</i> (Y2)	X1Y2	X2Y2
<i>Self enhancement</i> (Y3)	X1Y3	X2Y3

dalam penelitian ini adalah metode eksperimen, dengan model *quasi experimental design*. Sementara itu, pendekatan yang dilakukan adalah pendekatan kuantitatif dengan desain penelitian *nonequivalent control group design*.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X SMA Albidayah Batujajar, Kabupaten Bandung Barat, sebanyak tiga kelas dengan total siswa 83 orang.

Sampel yang di ambil adalah sebanyak dua kelas, yakni kelas X-A sebagai kelas eksperimen, dan kelas X B sebagai kelas kontrol dengan jumlah yang sama dari setiap kelas yakni 27 orang.

Instrumen penelitian yang digunakan adalah angket berstruktur, dengan bentuk jawaban tertutup. Sementara itu, pedoman observasi sistematis digunakan untuk memperoleh

gambaran mengenai proses pembelajaran di dalam kelas.

Uji validitas yang digunakan adalah validitas konstruk (*construct validity*), karena berhubungan dengan konstruk dari instrumen yang digunakan untuk mengukur aspek yang akan diteliti. Cara kerja dari uji validitas ini adalah dengan meminta pendapat dari ahli (*expert judgment*) dengan maksud untuk menganalisis kisi-kisi serta membuktikan kesahihan serta kesesuaian instrumen dengan subjek yang akan diteliti serta tujuan yang sudah dirumuskan (Syaodih, 2005). Sedangkan untuk uji reliabilitas peneliti menggunakan rumus *Cronbach Alpha* pada program *Statistical Product and Service Solution* (SPSS) versi 24.

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan program SPSS versi 24 untuk melakukan uji normalitas *Kolmogorov Smirnov*, yang bertujuan untuk mengetahui apakah data yang diambil berdistribusi normal atau tidak. Kedua, uji homogenitas dimaksudkan untuk memperlihatkan dua kelompok data sampel yang memiliki variansi yang sama melalui uji *Levene* (*Levene Test*). Ketiga, uji hipotesis menggunakan t-hitung, yakni dengan cara membandingkan antara t-hitung dengan t-tabel, dengan hipotesis *two tail*. Hipotesis statistik dalam penelitian ini adalah jika H_0 , maka penggunaan media gambar karikatur tidak efektif terhadap peningkatan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran sejarah di SMA Albidayah Batujajar, sedangkan jika H_1 , maka penggunaan media gambar karikatur efektif terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran sejarah di SMA Albidayah Batujajar.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil data yang diperoleh dari penyebaran angket motivasi belajar siswa, terhadap kelompok eksperimen yang diberi perlakuan dengan menggunakan media gambar karikatur serta kelompok kontrol yang diberi perlakuan dengan

menggunakan media bagan (*chart*) pada siklus pertama dan kedua, akan diperoleh data yang bersifat kuantitatif. Data tersebut diperoleh dari skor item angket awal dan akhir motivasi belajar siswa.

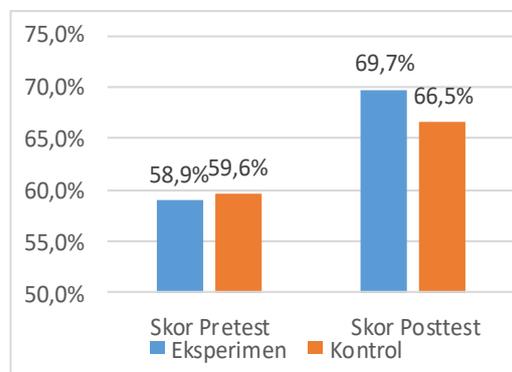
Adapun kriteria penilaian skor jawaban adalah sebagai berikut:

Tabel 1.2
Kriteria Interpretasi Skor

SKOR	KATEGORI
0 % - 20 %	Sangat Kurang Baik
21 % - 40 %	Kurang Baik
41 % - 60 %	Cukup Baik
61 % - 80 %	Baik
81 % - 100 %	Sangat Baik

Riduwan (2013, hlm. 95)

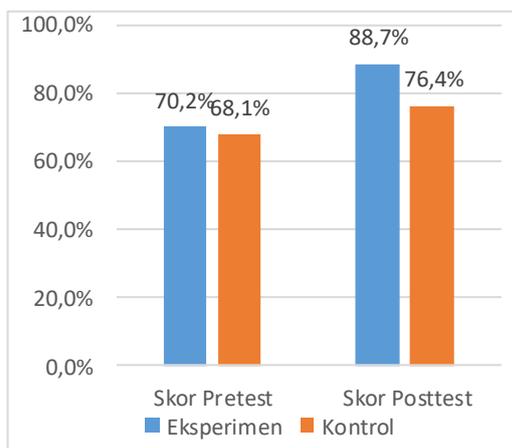
Data hasil temuan penelitian angket motivasi belajar siswa didapatkan persentase skor *pretest* dan *posttest* motivasi belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol siklus pertama adalah sebagai berikut:



Grafik 1.1
Persentase Skor *Pretest* dan *Posttest* Motivasi Belajar Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol Siklus Pertama

Grafik 1.1 menunjukkan bahwa pada siklus pertama, persentase rata-rata skor *pretest* motivasi belajar kelas kontrol lebih tinggi yakni 59,6 % dibandingkan dengan kelas eksperimen sebesar 58,9 %, walaupun masih sama dalam kategori interpretasi **cukup baik**. Akan tetapi, setelah mendapatkan *treatment* dengan

menggunakan media belajar gambar karikatur, persentase rata-rata skor *posttest* motivasi belajar kelas eksperimen lebih tinggi sebesar 69,7 % dibandingkan dengan persentase rata-rata skor motivasi belajar kelas kontrol yakni 66,5 % dengan kategori interpretasi **baik**.



Grafik 1.2
Persentase Skor Pretest dan Posttest
Motivasi Belajar Siswa Kelas
Eksperimen dan Kelas Kontrol Siklus
Kedua

Sementara itu, grafik 1.2 menunjukkan bahwa pada siklus kedua peningkatan persentase rata-rata skor *pretest* motivasi belajar kelas eksperimen yang lebih tinggi sebesar 70,2 % dibandingkan dengan kelas kontrol yakni sebesar 68,1 %, walaupun masih sama dalam kategori interpretasi **baik**. Akan tetapi, setelah mendapatkan *treatment* dengan menggunakan media belajar gambar karikatur, terdapat peningkatan yang cukup signifikan terhadap persentase rata-rata skor akhir (*posttest*) motivasi belajar kelas eksperimen sebesar 88,7 % dengan kategori **sangat baik**, dibandingkan dengan persentase rata-rata skor motivasi belajar kelas kontrol sebesar 76,4 %.

Setelah analisis data angket berupa pengujian normalitas menggunakan *one sample Kolmogorov Smirnov* dengan bantuan SPSS versi 24 diketahui berdistribusi normal, maka selanjutnya

dilakukan pengujian homogenitas dengan menggunakan *Levene's Test for Equality of Variances* dengan bantuan SPSS versi 24. Langkah selanjutnya adalah melakukan analisis skor rata-rata kelas untuk mengetahui sejauh mana perbedaan peningkatan motivasi belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan uji hipotesis menggunakan uji-t. Secara keseluruhan diperoleh nilai t-hitung sebesar 12,049 dan t-tabel sebesar 2,006 yang berarti bahwa t-hitung berada pada daerah penolakan H_0 , dengan kata lain H_1 diterima yang menghasilkan kesimpulan bahwa penggunaan media gambar karikatur efektif terhadap peningkatan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran sejarah.

Secara umum, hasil pengolahan data yang didapat oleh peneliti, menunjukkan bahwasannya pada kelas eksperimen yang diberikan perlakuan berupa penggunaan media gambar karikatur, memiliki perbedaan peningkatan yang lebih signifikan terhadap motivasi belajar siswa. Peningkatan yang lebih signifikan ini terjadi karena media karikatur yang digunakan dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar. Sejalan dengan pengertian media itu sendiri, yang merupakan penyalur pesan dari guru kepada siswanya untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa untuk belajar sehingga mampu menumbuhkan motivasi belajarnya (Miarso dalam Susilana dan Riyana, 2008; Sudjana dan Rivai dalam Arsyad, 2007; Sadiman dkk. 2008).

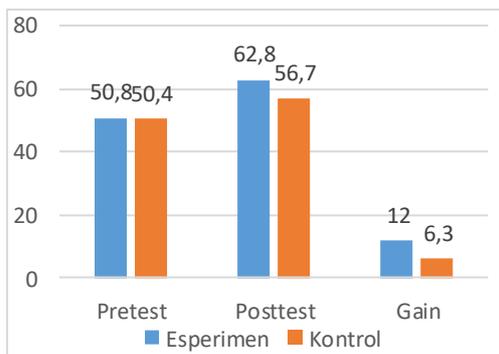
Uno (2011, hlm. 23) menjelaskan bahwa "...motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa-siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan laku pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur yang mendukung". Motivasi yang menjadi aspek dalam penelitian ini terdiri dari tiga, yakni aspek motif kognitif (*cognitif motives*), penampilan diri (*self-*

expression), dan kemajuan diri (self enhancement).

Salah satu strategi yang dapat dilakukan oleh guru untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran sejarah, yaitu dengan memberikan penunjang pembelajaran yang dapat menarik perhatian dan minat siswa. Media adalah salah satu komponen penting dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, khususnya motivasi eksternal. Oleh karena itu, penggunaan media belajar yang efektif dan menyenangkan bagi siswa, dapat dijadikan suatu upaya meningkatkan motivasi belajar.

Dalam penelitian ini, penggunaan media gambar karikatur dapat membantu meningkatkan motivasi belajar yang lebih unggul dibanding media bagan (chart). Digunakannya gambar karikatur sebagai media belajar, akan menuntut guru untuk senantiasa kreatif dalam menyajikan media, dan yang lebih pentingnya lagi, dapat menarik minat dan motivasi siswa dalam memahami materi pelajaran sejarah.

Adapun untuk bahasan per aspek adalah sebagai berikut:



Grafik 1.3
Perbandingan Rata-rata Skor Keseluruhan Pretest dan Posttest Aspek Cognitive Motives Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

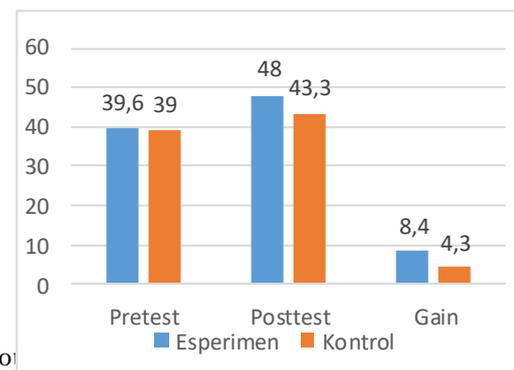
Grafik 1.3 menunjukkan bahwa rata-rata skor akhir motivas belajar siswa pada aspek cognitive motives kelas eksperimen lebih tinggi dengan gain 12,

dibandingkan dengan rata-rata skor akhir kelas kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan pada aspek cognitive motives antara yang menggunakan media gambar karikatur dengan media bagan (chart), pada mata pelajaran sejarah.

Cognitive motives yang terletak dalam suatu pola pikir siswa (mindset), berfungsi untuk mengoptimalkan daya berpikirnya secara kognitif, sehingga mampu menggerakkan motifnya (tujuan, maksud, keinginan) sendiri. Kaitannya dengan media gambar karikatur ini adalah sebagai penarik motif siswa dalam belajar sejarah. Hal ini dapat memunculkan antusias siswa dalam mempelajari materi yang telah dirancang, dan antusias itu sendiri dapat timbul ketika apa yang sebenarnya diharapkan oleh anak hadir di dalam kelas. Kurangnya antusias siswa dalam mengikuti proses pembelajaran, khususnya dalam penelitian ini terkait pelajaran sejarah, mengindikasikan bahwa siswa memiliki motivasi yang kurang di dalam dirinya.

Terkait penggunaan gambar karikatur sebagai media belajar, tidak lagi menjadikan guru sebagai satu-satunya sumber belajar bagi siswa, namun media juga dapat berperan menjadi sumber belajar. Sejalan dengan apa yang dijelaskan oleh Rusman dkk. (2012, hlm. 44) bahwasannya “guru tidak lagi berperan sebagai satu-satunya sumber belajar, tetapi siswa dapat memperoleh informasi dari berbagai media dan sumber belajar”.

Penggunaan gambar karikatur sebagai media belajar, menjadikan siswa lebih tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran, hal ini terjadi karena materi pelajaran dikemas dalam suatu gambar kartun lucu yang dapat menarik perhatian siswa.



Gambar karikatur jenis verbal yang digunakan dalam penelitian ini yakni dengan menambahkan kata-kata (unsur tulisan), sebagai upaya untuk memperjelas makna atau pesan yang ingin di sampaikan (Nurhadiat, 2003). Di samping itu, “menyajikan penjelasan kata dan gambar bisa menghasilkan pembelajaran yang lebih baik daripada menyajikan kata-kata saja” (Mayer, 2009, hlm. 116).

Melalui materi pelajaran terkait langkah-langkah penelitian sejarah, terlihat bahwa gambar yang disajikan membuat siswa lebih memahami nilai-nilai yang terkandung di dalam materi tersebut. Selain itu, dari hasil observasi yang dilakukan, terlihat bahwa siswa dalam kelas eksperimen lebih aktif dalam mencari bahan materi untuk mengisi lembar kerja siswa (LKS) yang diberikan, serta lebih aktif dalam menanggapi pendapat temannya terkait materi yang terkandung dalam gambar karikatur yang disajikan. Hal ini menunjukkan bahwa siswa mampu merespon rangsangan dengan baik ketika menggunakan gambar karikatur sebagai media belajar, serta mampu untuk memperluas wawasannya dari berbagai sumber yang ada di sekitarnya. Berbeda dengan kelas kontrol yang menggunakan media bagan (*chart*) yang terlihat kurang antusias selama proses pembelajaran berlangsung. Materi yang disampaikan dalam bentuk bagan kurang mendorong minat siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Terbukti dari hasil observasi, baik pada siklus satu maupun siklus dua, masih banyak siswa yang kurang memperhatikan bahkan tidak menanggapi, serta sibuk memainkan *handphone* ketika temannya sedang melakukan presentasi. Dapat diketahui, bahwa penggunaan media gambar karikatur membawa dampak terhadap motivasi belajar siswa, terbukti dengan tidak adanya peningkatan yang signifikan bagi kelas kontrol dari siklus pertama ke siklus kedua.

Grafik 1.4 **Perbandingan Rata-rata Skor** **Keseluruhan *Pretest* dan *Posttest* Aspek** ***Self-expression* Kelas Eksperimen dan** **Kelas Kontrol**

Grafik 1.4 di atas menunjukkan bahwa rata-rata skor akhir motivasi belajar siswa pada aspek *self-expression* kelas eksperimen lebih tinggi dengan gain sebesar 8,4 dibandingkan dengan rata-rata skor akhir kelas kontrol. Hal ini dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan pada aspek *self-expression* antara yang menggunakan media gambar karikatur dengan media bagan (*chart*), pada mata pelajaran sejarah.

Pada aspek *self-expression*, hasil pengolahan data menunjukkan bahwa terdapat peningkatan motivasi belajar siswa, terlihat dari rata-rata skor *pretest* dan *posttest* pada siklus pertama dan siklus kedua, kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Temuan dari hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa peningkatan motivasi aspek *self-expression* pada kelompok kelas eksperimen setelah diberikan *treatment* lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Hal ini mengidentifikasi bahwa penggunaan media belajar gambar karikatur dapat memberikan stimulus yang berpengaruh terhadap peningkatan motivasi belajar siswa pada aspek penampilan diri (*self-expression*).

Self-expression atau penampilan diri merupakan kemampuan siswa dalam mengidentifikasi diri sendiri serta menunjukkannya pada lingkungannya. Indikator pada motivasi ini adalah mampu mengembangkan kreativitas yang dapat dilihat dari minat dan bakat siswa dengan rasa percaya diri yang tinggi dalam mempelajarinya, mampu mengembangkan nilai positif terhadap diri sendiri, serta mampu menerapkan materi yang telah didapat.

Aspek *self-expression* pada penggunaan media gambar karikatur ini

adalah siswa dapat mengimplementasikan pemahaman yang telah di dapat pada suatu materi dalam proses pembelajaran, sesuai dengan kreativitas yang mereka punya. Oleh karena itu, digunakannya gambar karikatur sebagai media belajar, adalah langkah tepat untuk membangun kepercayaan diri siswa terhadap aspek *self-expression* ini. Hasil observasi membuktikan bahwa kelas eksperimen yang diberikan *treatment* dengan menggunakan media gambar karikatur mampu untuk mengembangkan kreativitasnya, ditandai dengan kemampuan setiap kelompok dalam pembuatan peta konsep dan kesimpulan dari materi yang sudah dipelajari. Kedua, terkait dengan pengembangan nilai positif terhadap diri sendiri, terbukti bahwa setiap kelompok senantiasa membagi tugas kepada seluruh anggota, yang di mana hal ini juga didukung oleh sikap ketua kelompok yang berusaha tegas dalam mengambil tindakan dalam kelompoknya. Ketiga, terkait dengan penerapan materi yang telah didapat, terbukti tiga dari lima kelompok berani unjuk diri untuk mempresentasikan hasil pekerjaannya ke depan kelas, dibandingkan dengan kelas kontrol yang masih saling tunjuk ketika akan mempresentasikan hasil pekerjaannya.

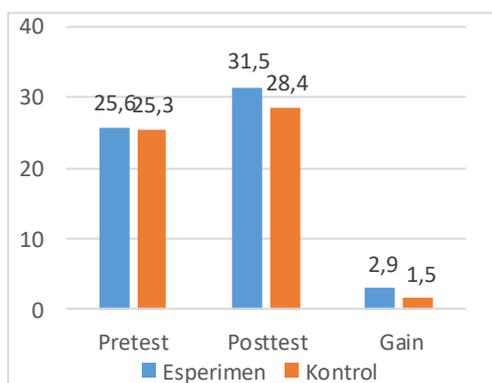
Terkait penggunaan media belajar, perlu ditekankan bahwa dalam implementasinya, bukan hal yang mudah bagi guru dalam memilih media yang tepat. Guru harus paham dalam memilih media pembelajaran itu sendiri, serta mempunyai berbagai pertimbangan dalam membuat atau menyusun suatu media yang akan digunakan. Sejalan dengan itu Sanjaya (2010, hlm. 224) berpendapat bahwa “sejumlah pertimbangan dalam memilih media pembelajaran yang tepat dapat dirumuskan dalam satu kata ACTION”, yakni a) *access*, pertimbangan serta kebijakan dalam proses penggunaan media; b) *cost*, pertimbangan mengenai pembiayaan yang dikeluarkan; c) *technology*, pertimbangan penggunaan

sarana dan prasarana pendukung; d) *interactivity*, potensi media dalam memberikan komunikasi dua arah; e) *organization*, yakni bahwa media yang digunakan sepenuhnya didukung oleh lembaga yang menaunginya; dan f) *novelty*, harus menarik siswa untuk belajar.

Dapat diketahui bahwa media gambar karikatur dalam penelitian ini telah sesuai dan dibuat melalui beberapa pertimbangan di atas. Pertama, kebijakan dalam pembuatan media belajar gambar karikatur ini berdasarkan pada permasalahan terkait mata pelajaran sejarah yang bertolak belakang dengan implementasinya dalam kurikulum 2013 sebagai mata pelajaran wajib, serta dengan tujuan mata pelajaran itu sendiri yang tercantum dalam Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2003, hlm. 4).

Kedua, mengenai pembiayaan yang dikeluarkan dalam pembuatan media gambar karikatur ini tidak memerlukan biaya yang besar, karena pembuatannya hanya memerlukan *skill* dalam menggambar karikatur, baik itu pembuatan secara manual, maupun dengan menggunakan suatu aplikasi komputer. Ketiga, seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya, bahwa dalam pembuatannya, media gambar karikatur ini hanya membutuhkan *skill* dalam menggambar karikatur, hanya yang menjadi pertimbangan di sini adalah media komputer sebagai alternatif pembuatan gambar karikatur itu sendiri apabila ingin membuat dengan program aplikasi yang lebih modern. Keempat, telah terbukti bahwa digunakannya media gambar karikatur dapat membuat proses pembelajaran lebih efektif dan optimal dibandingkan dengan media bagan (*chart*), karena dalam implementasinya, gambar karikatur ini dapat membuat komunikasi dua arah antara guru dan siswa. Kelima, media gambar karikatur dapat menarik siswa untuk belajar, terbukti dari temuan hasil penelitian yang

sudah dijelaskan sebelumnya. Akan tetapi hambatan dalam pembuatan gambar karikatur ini, ada kalanya ketika guru tidak dapat membuat sendiri media pembelajaran, maka diharapkan pihak sekolah dapat memfasilitasinya, baik itu sarana dan prasarannya, maupun sumber daya manusianya.



Grafik 1.5
Perbandingan Rata-rata Skor Keseluruhan Pretest dan Posttest Aspek Self Enhancement Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Berdasarkan grafik 1.5, dapat diperoleh kesimpulan bahwa rata-rata skor akhir motivasi belajar siswa pada aspek *self enhancement* kelas eksperimen lebih tinggi dengan gain sebesar 2,9 dibandingkan dengan rata-rata skor akhir kelas kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan pada aspek *self enhancement* antara yang menggunakan media gambar karikatur dengan media bagan (*chart*), pada mata pelajaran sejarah.

Pengujian hipotesis ketiga diperoleh hasil bahwa terdapat perbedaan peningkatan yang signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar siswa aspek *self enhancement* antara yang menggunakan media belajar gambar karikatur dengan media bagan (*chart*) pada mata pelajaran sejarah.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya rangsangan stimulus pada penggunaan gambar karikatur yang berpengaruh terhadap motivasi belajar

siswa aspek *self enhancement* yang menyatakan bahwa kemajuan diri peserta didik akan meningkat apabila peserta didik tersebut mampu mengembangkan kemampuan yang ada dalam dirinya.

Self enhancement itu sendiri merupakan kemampuan seseorang individu dalam memperluas dan memperdalam sesuatu. Sesuatu yang dimaksud disini adalah minat dan bakat peserta didik dalam proses pembelajaran yang akan menimbulkan motivasi dalam dirinya. Pada tahap ini, minat dan bakat siswa sudah muncul, sehingga akan timbul aktualisasi diri. Sejalan dengan pendapat Frensdan (dalam Sardiman, 2012, hlm. 87) menyatakan bahwa “melalui aktualisasi diri dan pengembangan kompetensi, akan meningkatkan kemajuan diri seseorang”. Jadi, kemajuan diri yang dimaksud disini adalah pengembangan keterampilan dan kompetensi yang lebih luas.

Ciri siswa yang mempunyai *self enhancement* yang tinggi ini adalah timbulnya rasa suka dan penasaran yang akan mendorong peserta didik tersebut untuk melakukan sesuatu secara mandiri tanpa dipengaruhi faktor dari luar. Media gambar karikatur ini dapat digunakan untuk memahami materi pembelajaran yang disampaikan dengan mudah. Gambar karikatur yang dibuat sedemikian rupa dengan karakteristik yang lucu, memungkinkan siswa untuk belajar dengan menyenangkan. Penggunaan media gambar karikatur ini juga diupayakan untuk menumbuhkan rasa suka siswa terhadap materi yang dipelajari, sehingga dengan sendirinya akan memotivasi siswa dalam meningkatkan dan mengasah kemajuan dirinya, karena pada hakikatnya, media digunakan untuk menyempurnakan isi pembelajaran (Briggs dalam Anitah, 2010).

Kemajuan diri siswa itu sendiri terlihat pada hasil observasi penelitian, yang ditandai dengan mampu mengaktualisasikan serta mampu

mengembangkan kompetensi yang ada pada dirinya, di mana siswa terlihat aktif dalam mencari bahan materi dari berbagai sumber. Hal ini berlaku untuk kedua siklus, baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol, hanya saja pada kelas kontrol masih terdapat satu atau dua orang yang masih sibuk sendiri atau mengobrol dengan temannya. Yang menjadi perbedaan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah kemampuan aktualisasi diri serta pengembangan kompetensi siswa kelas eksperimen lebih signifikan unggul daripada kelas kontrol. Kelas eksperimen terlihat lebih sigap dan siap ketika mendapat pertanyaan dari guru, serta lebih aktif dan antusias dalam menyampaikan pendapatnya terkait materi pelajaran yang sedang dipelajari. Terlihat pula bahwa unjuk diri siswa dalam penyampaian pendapatnya merupakan kesadaran serta kemauan diri sendiri.

D. KESIMPULAN

Secara umum dapat disimpulkan bahwa penggunaan gambar karikatur mempunyai efektivitas yang lebih signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran sejarah kelas X di SMA Albidayah Batujajar.

Secara khusus, berdasarkan analisis data yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan motivasi belajar siswa setelah menggunakan media gambar karikatur, khususnya pada aspek *cognitive motives*. Hal ini ditandai dengan kemampuan memecahkan masalah, mampu memperluas wawasan dan menyerap materi dengan baik..

Kedua, terdapat peningkatan motivasi belajar siswa setelah menggunakan media gambar karikatur, khususnya pada aspek *self-expression*. Hal ini ditandai dengan ditunjukkannya dorongan yang kuat pada diri siswa untuk belajar lebih aktif, kreatif dan mampu

mengembangkan penilaian positif terhadap diri sendiri.

Ketiga, terdapat peningkatan motivasi belajar siswa setelah menggunakan media gambar karikatur, khususnya pada aspek *self enhancement*. Hal ini ditandai dengan kemampuan mengaktualisasikan dirinya serta mengembangkan kompetensi yang ada dalam diri siswa itu sendiri. Dengan demikian, media gambar karikatur membuktikan adanya ketertarikan siswa dalam belajar sejarah di SMA Albidayah Batujajar.

E. REFERENSI

- Agung, L. (2015). The Role of Social Studies and History Learning in Junior High School in Strengthening the Students Character. *Paramita*, 25 (2), 238-246.
- Amiruddin. (2016). "Peran Pendidikan Sejarah dalam Membangun Karakter Bangsa". *Seminar Nasional Pendidikan Ilmu-ilmu Sosial Membentuk Karakter Bangsa dalam Rangka Daya Saing Global*. Makasar: FIS Universitas Negeri Makasar dan HISPISI.
- Anitah. S. (2010). *Media Pembelajaran*. Surakarta: Yuma Pustaka.
- Apriyanti & Rikmasari, R. (2014). Pengaruh Penggunaan Media Kartun terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Pedagogik*, 2 (2), 26-32.
- Chairia, P., Maskun, & Ekwandari, Y. S. (2014). Pengaruh Model Pembelajaran Time Token terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Sejarah. Bandar Lampung: FKIP UNILA.
- Eko. H. P. Gultom. (2016, 17 Oktober). "GRIND Gelar *Workshop* Karikatur Gratis Buat Semua Kalangan". *Tribunnews.com*. [Online]. <http://www.tribunnews.com/nasional/2016/10/17/grind-gelar-workshop-karikatur-gratis-buat-semua-kalangan>

- Farikhah. (2014). Spiritualisasi Kurikulum di Indonesia (Telaah Filsafat Kurikulum dalam Konteks Keindonesiaan). *Edukasiana: Jurnal Pendidikan Islam*, 9 (1), 25 – 42.
- Feldman, R.S. (2012). *Pengantar Psikologi*. Edisi 10. Buku 2. Jakarta: Salemba Humanika.
- Hamzah B. Uno. (2011). *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hasan, S. H. (2006). Kurikulum dan Buku Teks Sejarah. *Historia: Jurnal Pendidikan Sejarah*, 4, (11).
- Kamarga, H. dkk. (2013). History Educational Model Development for the 21st Century. *International of History Education*, 14 (2), 141 – 162.
- Kemendikbud. (2003). *Tujuan Pembelajaran Sejarah*. Jakarta: Kemendikbud.
- Mahamood, M. (2012). The Role of Cartoon in the Formation of Asian Community: Art History Analisis. *Historia: International Journal of History Education*, 13 (1), 119 – 130.
- Mardiyah, A. (2015). Metode Jigsaw Solusi Alternatif dalam Meningkatkan Motivasi Belajar dan Prestasi Belajar Siswa. *Edukasia: Jural Penelitian Pendidikan Islam*, 10 (2), 229 – 254.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia Learning*. Jakarta: Pustaka Pelajar.
- Micom. (2018, 26 Januari). “Karikaturis Media Indonesia Raih Adinegoro”. *Media Indonesia*. [Online]. Diakses dari: <http://www.mediaindonesia.com/read/detail/142485-budi-tiyok-setyo-widodo-raih-anugerah-jurnalistik-adinegoro-2017-kategori-jurnalistik-karikatur>
- Molina, S. dkk. (2014). History Education Under the New Educational Reform in Spain: New Wine in Old Bottle. *International Journal of History Learning, Teaching, and Researc*, 12 (2), 122 – 132.
- Mulyasa, E. (2012). *Menjadi Guru Profesional Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nurhadiat, D. (2003). *Pend Seni Rupa SMP 1*, [Online]. Diakses dari <http://books.google.co.id/books?id=1j9Nz5SnAtgC&printsec=frontcover#v=onepage&q&f=false>.
- Parendra, D. D. dkk. (2013). *Laporan Penelitian Pemanfaatan Media Karikatur untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Karangan Narasi pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SD*. Bali: Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja.
- Riduwan. (2013). *Dasar-dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Rusman, dkk. (2011). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Sanjaya, W. 2010. *Kurikulum dan pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Sardiman. (2012). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Studio, A. (2011). *Drawing Magic: Panduan Menggambar dengan Pensil*. Jakarta: PT. Trans Media.
- Susilana, R. & Riyana, C. (2008). *Media Pembelajaran*. Bandung: Jurusan Kurtekipend FIP UPI.
- Undang-undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Widiastuti. (2015). Melalui Media Karikatur dalam Pembelajaran dapat Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) Kompetensi Dasar Budaya Politik. *Jurnal PPKM*, 1, 11-25.
- Williams, K. & Williams, C. (2011). Five Key Ingredients for Improving Student Motivation. *Research in Higher Education Journal*, 11, 1 – 23.