

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA VISUAL DIAM DIPROYEKSIKAN
TERHADAP AKTIVITAS BELAJAR ANAK DI TAMAN KANAK-KANAK
BHINNEKA DHARMA WANITA PERSATUAN
KECAMATAN SAMBAS**

Nurfitri, Elin B. Somantri, Sri Nugroho Jati

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Pontianak
Email: nurfitri314@gmail.com

Abstrak

Hasil aktivitas belajar anak masih rendah saat anak diberikan kegiatan mewarnai, mengunting dan menempel gambar dari 23 anak, terdapat 22 % anak tidak menyelesaikan pekerjaannya dikarenakan terlalu banyak bermain dan berbicara saat mengerjakan tugas saat bel istirahat berbunyi. Tujuan dari penelitian untuk mengetahui sebelum, sesudah, dan pengaruh penggunaan media visual diam diproyeksikan terhadap aktivitas belajar anak di Taman Kanak-Kanak Bhinneka Dharma Wanita Persatuan Kecamatan Sambas. Metode penelitian menggunakan *Pre Experimental Design* dengan model *One Group Pre-test Post-Test Design*. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan dokumentasi. Data yang didapat dianalisis menggunakan uji hipotesis deskriptif. Aktivitas belajar anak pada saat pertemuan *pre-test* yang terendah adalah aktivitas mengajukan pertanyaan, mendengarkan, memecahkan soal, bersemangat, menaruh minat dengan skor 6 sedangkan aktivitas belajar anak yang tertinggi adalah aktivitas melakukan permainan dengan skor 12, aktivitas belajar anak saat melakukan treatment menggunakan media visual diam diproyeksikan yaitu diketahui perlakuan pertama dengan persentase 70,56%, perlakuan kedua dengan persentase 82,22%, perlakuan ketiga dengan persentase 85,00%, dan perlakuan keempat dengan persentase 86,11%. Aktivitas belajar anak pada saat pertemuan *post-test* yang terendah adalah aktivitas mengajukan pertanyaan dan memecahkan soal dengan skor 9 sedangkan aktivitas belajar anak yang tertinggi adalah aktivitas percakapan dan melakukan permainan dengan skor 12. Berdasarkan data *pre-test* dan *post test* maka dapat di uji t dengan hasil t-hitung 6.102 sedangkan t-tabel 2.571. Dengan demikian nilai t-hitung > t-tabel (6.102> 2.571) maka hasilnya ada pengaruh.

Kata kunci: *Media, Visual, Aktivitas Belajar, Anak*

PENDAHULUAN

TK Bhinneka Dharma Wanita Persatuan (DWP) pada umumnya menggunakan pembelajaran yang beraneka ragam yang sesuai tema. Setiap tema dalam pembelajaran di TK Bhinneka DWP menggunakan berbagai jenis media. Anak juga melakukan percobaan perintah untuk melakukan kegiatan belajar dalam proses pembelajaran. Media yang sering digunakan di TK Bhinneka DWP seperti gambar, poster, foto dan buku teks. Sehingga aktivitas belajar anak dalam

pembelajaran yang sering muncul adalah *visual activities* (membaca), *oral activities* (menyatakan), *writing activities* (menulis), *motor activities* (bermain), *drawing activities* (menggambar). Saat anak diberikan kegiatan mewarnai, mengunting dan menempel gambar dari 23 anak, terdapat 22 % anak tidak menyelesaikan pekerjaannya dikarenakan terlalu banyak bermain dan berbicara saat mengerjakan tugas saat bel istirahat berbunyi, 78% nya anak bisa menyelesaikan pekerjaannya meskipun ada yang bermain dan berbicara tetapi 39% anak menyelesaikan pekerjaannya meskipun anak tersebut

merasa bos dan 39% anak mengerjakan pekerjaannya tanpa mengeluh.

Berdasarkan masalah di TK Bhinneka Dharma Wanita Persatuan Kecamatan Sambas maka rumusan penelitian adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana aktivitas belajar anak sebelum penggunaan media visual diam diproyeksikan di Taman Kanak-Kanak Bhinneka Dharma Wanita Persatuan Kecamatan Sambas?
2. Bagaimana aktivitas belajar anak setelah penggunaan media visual diam diproyeksikan di Taman Kanak-Kanak Bhinneka Dharma Wanita Persatuan Kecamatan Sambas?
3. Apakah ada pengaruh penggunaan media visual diam diproyeksikan terhadap aktivitas belajar anak di Taman Kanak-Kanak Bhinneka Dharma Wanita Persatuan Kecamatan Sambas?

Tujuan penelitian untuk mengetahui Sebelum, setelah, dan pengaruh penggunaan media visual diam diproyeksikan terhadap aktivitas belajar anak di TK Bhinneka Dharma Wanita Persatuan Kecamatan Sambas.

Smalddino,(Sri Anita, 2012: 6) mengatakan bahwa media adalah suatu alat komunikasi dan sumber informasi. Dikatakan media pembelajaran, bila segala sesuatu tersebut membawakan pesan untuk suatu tujuan pembelajaran. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, photo grafis, atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Gagne' dan Briggs (Azhar Arsyad, 2016:4) secara implisit mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran,

yang terdiri dari antara lain buku, tape recorder, kaset, video camera, video recorder, film, slide, foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer. Dengan kata lain, media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional dilingkungan anak yang dapat merangsang anak untuk belajar.

Seel & Glasgow (Sutirman, 2013:16) media visual tradisional terbagi menjadi delapan, yaitu: 1) visual diam diproyeksikan, 2) visual yang tidak diproyeksikan, 3) Audio, 4) penyajian multimedia, 5) visual dinamis diproyeksikan, 6) cetak, 7) permainan, 8) realia.

Slameto (2003:10) bagi sebagian orang aktivitas belajar sering dirasakan sebagai sesuatu yang membosankan, tidak menarik, bahkan beberapa anak dinilai sebagai mencemaskan. Aktivitas belajar anak merupakan segala bentuk kegiatan yang dilakukan anak baik di sekolah yang mendukung kegiatan lainnya yang melibatkan fisik dan mental secara bersama-sama. Banyak jenis aktivitas belajar yang dapat dilakukan oleh anak di sekolah. Aktivitas belajar anak tidak cukup hanya mendengarkan atau mencatat.

Menurut Paul B.Diedrich (Sardiman, 2014: 101) membagi aktivitas belajar menjadi delapan kelompok yaitu 1) *visual activities*, seperti membaca, memperhatikan gambar demonstrasi, percobaan, pekerjaan orang lain. 2) *oral activities* seperti menyatakan, merumuskan, bertanya, memberikan saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi, interupsi. 3) *listening activities* seperti mendengarkan: uraian, percakapan, diskusi, musik, pidato. 4) *writing activities* seperti menulis cerita, karangan, laporan, angket, menyalin. 5) *drawing activities*, seperti menggambar, membuat grafik, peta, diagram. 6) *motor activities* seperti melakukan percobaan, membuat konstruksi, model

mereparasi, bermain, berkebun, berternak. 7) *mental activities* seperti menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisis, melihat hubungan, mengambil keputusan. 8) *emotional activities* seperti menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, bergairah,

METODE

Metode penelitiannya adalah penelitian eksperimen, bentuk yang digunakan dalam penelitian ini adalah *pre-experimental design*. *Pre-Experimental design* disebabkan karena masih terdapat variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variabel terikat (dependen). Jadi hasil eksperimen yang merupakan variabel terikat (dependen) bukan semata-mata dipengaruhi oleh variabel bebas (independen).

Dalam design ini terdapat pretest, sebelum diberi perlakuan. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelumnya diberi perlakuan. Untuk keperluan pengumpulan data tentang proses hasil yang dicapai, dipergunakan untuk pengamatan observasi, dan dokumentasi. Sedangkan jenis pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif.

Populasi dari penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah seluruh anak-anak kelas B2 di Taman Kanak-kanak Bhinneka Dharma Wanita Persatuan Kecamatan Sambas yang berjumlah 58 anak yang terdiri dari kelas A yang kelas A yang berjumlah 16 anak, kelas B1 berjumlah 23 anak, dan kelas B2 berjumlah 20 anak. Sampel dari yang dilakukan oleh peneliti adalah Anak kelas B2 yang berjumlah 6 anak.

Teknik pengumpulan data dan pengembangan instrumen penelitian ini menggunakan pedoman observasi dan dokumentasi berupa foto-foto.

berani, tenang, gugup. Aktivitas anak menjalani proses belajar mengajar merupakan salah satu kunci keberhasilan pencapaian tujuan pendidikan. Karena aktivitas belajar merupakan kegiatan dan tanpa adanya kegiatan tidak mungkin seorang belajar.

Teknik analisis data yang tepat dalam suatu penelitian akan memungkinkan dicapainya pemecahan masalah. Digunakan untuk menguji hipotesis komperatif dua sampel independen sebagai berikut

$$t = \frac{\bar{X} - \mu_0}{\frac{s}{\sqrt{n}}}$$

Dimana :

t = nilai t yang terhitung S= simpangan baku sampel

\bar{X} = nilai rata-rata n = jumlah anggota sampel

μ_0 = nilai yang dihipotesiskan

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Berdasarkan dari hasil sebelum penggunaan media visual diam diproyeksikan, data tersebut menunjukkan aktivitas belajar anak yaitu diketahui *visual activities* (memperhatikan) mendapatkan hasil 8, *visual activities* (membaca) mendapatkan hasil 8, *oral activities* (mengajukan pertanyaan) mendapatkan hasil 6, *oral activities* (menjawab pertanyaan) mendapatkan hasil 7, *listening activities* (mendengarkan) mendapatkan hasil 6, *listening activities* (percakapan) mendapatkan hasil 9, *motor activities* (melakukan permainan) mendapatkan hasil 12, *mental activities* (mengingat) mendapatkan hasil 7, *mental activities* (memecahkan soal) mendapatkan hasil 6, *emotional activities* (bersemangat) mendapatkan hasil 6, *emotional activities* (berani) mendapatkan hasil 7, dan *emotional activities* (menaruh minat) mendapatkan hasil 6.

Berdasarkan hasil penggunaan media visual diam diproyeksikan menunjukkan aktivitas belajar anak saat melakukan treatment yaitu diketahui perlakuan pertama aktivitas melakukan permainan mendapatkan skor yang tertinggi yaitu 16 aktivitas memecahkan masalah mendapatkan skor yang terendah yaitu 7, perlakuan kedua aktivitas melakukan permainan mendapatkan skor yang tertinggi yaitu 16 aktivitas bersemangat mendapatkan skor yang terendah yaitu 9, perlakuan ketiga aktivitas melakukan permainan mendapatkan skor tertinggi yaitu 15 aktivitas mengajukan pertanyaan dan bersemangat mendapatkan skor terendah yaitu 11, dan perlakuan keempat aktivitas melakukan permainan skor yang tertinggi yaitu 16 aktivitas mengajukan pertanyaan, menjawab pertanyaan, percakapan, memecahkan masalah dan bersemangat mendapatkan skor yang terendah yaitu 12.

Berdasarkan dari sesudah penggunaan media visual diam diproyeksikan, data tersebut menunjukkan aktivitas belajar anak yaitu diketahui *visual activities* (memperhatikan) mendapatkan hasil 11, *visual activities* (membaca) mendapatkan hasil 10, *oral activities* (mengajukan pertanyaan) mendapatkan hasil 9, *oral activities* (menjawab pertanyaan) mendapatkan hasil 12, *listening activities* (mendengarkan) mendapatkan hasil 11, *listening activities* (percakapan) mendapatkan hasil 13, *motor activities* (melakukan permainan) mendapatkan hasil 11, *mental activities* (mengingat) mendapatkan hasil 10, *mental activities* (memecahkan soal) mendapatkan hasil 9, *emotional activities* (bersemangat) mendapatkan hasil 12, *emotional activities* (berani) mendapatkan hasil 11, dan *emotional activities* (menaruh minat) mendapatkan hasil 11.

Berdasarkan data *pre-test* dan *post test* maka dapat di uji t melalui program SPSS22 dengan hasil t-hitung 6.102 sedangkan t-tabel dengan taraf $df = N-1 = 6-1 = 5$ adalah 2.571 pada taraf signifikansi

$\alpha = 0.05$. Dengan demikian nilai $t\text{-itung} > t\text{-tabel}$ ($6.102 > 2.571$) maka hasilnya ada pengaruh (H_a "diterima" dan H_o "ditolak"). Artinya diuji secara statistik dan berdasarkan hasil skoring data observasi *pre-test* dan *post-test* bahwa pada dasarnya ada peningkatan menggunakan media visual diam diproyeksikan terhadap aktivitas belajar anak dan hasil signifikan secara uji analisis statistik. maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media visual diam diproyeksikan memiliki pengaruh yang signifikan terhadap aktivitas belajar anak.

Pembahasan

Hasil *pre-test* aktivitas belajar anak dapat diketahui *visual activities* (memperhatikan) 44% , *visual activities* (membaca) 44%, *oral activities* (mengajukan pertanyaan) 33%, *oral activities* (menjawab pertanyaan) 39%, *listening activities* (mendengarkan) 33%, *listening activities* (percakapan) 50%, *motor activities* (melakukan permainan) 67%, *mental activities* (mengingat) 39%, *mental activities* (memecahkan soal) 33%, *emotional activities* (bersemangat) 33%, *emotional activities* (berani) 39%, dan *emotional activities* (menaruh minat) 33%.

Dilihat dari prosentase yang sudah berkembang dengan baik yaitu pada aktivitas melakukan permainan 67% disebabkan melakukan permainan merupakan aktivitas yang selalu dilakukan sekolah sedangkan prosentase yang belum berkembang dengan baik yaitu pada aktivitas mengajukan pertanyaan, mendengarkan, memecahkan masalah, bersemangat, dan menaruh minat 33% disebabkan saat melakukan permainan anak-anak melakukan kegiatan sendiri. Contohnya aktivitas mengajukan pertanyaan, saat anak di berikan kesempatan bertanya kepada guru, anak asyik berbicara kepada temannya.

Saat diberi perlakuan, anak duduk dikursi masing dengan kelompoknya. Dalam kelas B2 ada 3 kelompok, dan pada saat peneliti meneliti kelas masih menggunakan sistem klasikal. Dengan menerapkan media visual diam diproyeksikan terhadap aktivitas belajar anak akhirnya anak ikut tertarik maka dari itu penggunaan media visual diam diproyeksikan terhadap aktivitas belajar anak juga berperan penting.

Hasil *pre-test* aktivitas belajar anak dapat diketahui *visual activities* (memperhatikan) 61% , *visual activities* (membaca) 56%, *oral activities* (mengajukan pertanyaan) 50%, *oral activities* (menjawab pertanyaan) 67%, *listening activities* (mendengarkan) 61%, *listening activities* (percakapan) 72%, *motor activities* (melakukan permainan) 72%, *mental activities* (mengingat) 56%, *mental activities* (memecahkan soal) 50%, *emotional activities* (bersemangat) 67%, *emotional activities* (berani) 61%, dan *emotional activities* (menaruh minat) 61%.

Dilihat dari prosentase yang sudah berkembang dengan baik yaitu pada aktivitas percakapan dan melakukan permainan 72% disebabkan aktivitas percakapan dan melakukan permainan merupakan aktivitas yang selalu dilakukan sekolah sedangkan prosentase yang belum berkembang dengan baik yaitu pada aktivitas mengajukan pertanyaan dan memecahkan masalah, 50% disebabkan saat melakukan permainan anak-anak melakukan kegiatan sendiri. Contohnya aktivitas mengajukan pertanyaan, saat anak di berikan kesempatan bertanya kepada guru, anak asyik berbicara kepada temannya.

Hasil skoring data hasil observasi *pre-test* dan *post-test* terdapat peningkatan yang terjadi terhadap aktivitas belajar pada anak setelah diberikan media visual diam diproyeksikan. Dapat dilihat hasil *pre-test* dan *post-test* mengalami peningkatan

pada tabel 4.6, dan dari hasil analisis uji statistik diperoleh hasil t hitung 6.102 yang menunjukkan ada pengaruh karena dengan taraf $df=N-1=6-1=5$ dengan nilai t tabel=2.571 pada taraf signifikansi ($\alpha=0,05$).

Jadi dalam penelitian ini t hitung= 6.102 > t tabel=2.571 maka hasilnya ada pengaruh (H_a ” diterima dan H_o ” ditolak”). Artinya diuji secara statistik dapat disimpulkan bahwa media visual diam diproyeksikan memiliki pengaruh yang signifikan terhadap aktivitas belajar anak.

PENUTUP

Simpulan

Aktivitas belajar anak sebelumpenggunaan media visual diam diproyeksikan di Taman Kanak-Kanak Bhinneka Dharma Wanita Persatuan Kecamatan Sambas diperoleh hasil *pre-test* dari nilai terendah yaitu aktivitas belajar anak mengajukan pertanyaan, percakapan, memecahkan masalah, menaruh minat, dan bersemangat mendapatkan hasil 33%, menjawab pertanyaan, mengingat, dan berani mendapatkan hasil 39%, memperhatikan dan membaca mendapatkan hasil 44%, mendengarkan mendapatkan hasil 50%, dan melakukan permainan mendapatkan hasil 67%, dengan nilai rata-rata *pre-test* 14,67.

Aktivitas belajar anak saat melakukan treatment menggunakan media visual diam diproyeksikan diketahui perlakuan pertama mendapatkan skor dengan jumlah 127 dengan persentase 70,56%, perlakuan kedua mendapatkan skor dengan jumlah 148 dengan persentase 82,22%, perlakuan ketiga mendapatkan skor dengan jumlah 153 dengan persentase 85,00%, dan perlakuan keempat mendapatkan skor dengan jumlah 155 dengan persentase 86,11%.

Aktivitas belajar anak setelah penggunaan media visual diam

diproyeksikan di Taman Kanak-Kanak Bhinneka Dharma Wanita Persatuan Kecamatan Sambas diperoleh hasil *post-test* terjadi peningkatan yang signifikan pada aktivitas belajar anak mengajukan pertanyaan dan memecahkan masalah meningkat sebesar 50%, membaca dan mengingat meningkat sebesar 56%, memperhatikan, percakapan, berani, dan bersemangat meningkat sebesar 61%, menjawab pertanyaan dan menaruh minat meningkat sebesar 67%, mendengarkan dan melakukan permainan meningkat sebesar 72%, dengan nilai rata-rata *post-test* 22,00.

Berdasarkan rumus uji t diketahui bahwa ada pengaruh penggunaan media visual diam diproyeksikan terhadap aktivitas belajar anak di Taman Kanak-Kanak Bhinneka Dharma Wanita Persatuan Kecamatan Sambas terdapat pengaruh karena nilainya ($6.102 > 2.571$) dengan signifikan ($0.05 < 0.852$).

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di Taman Kanak-kanak Bhinneka Dharma Wanita Persatuan Kecamatan Sambas, peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Bagi guru, memberikan pengalaman kepada guru menggunakan media visual diam diproyeksikan untuk meningkatkan aktivitas belajar anak.
2. Bagi sekolah, media visual diam diproyeksikan dapat dijadikan sebagai strategi dan inovasi untuk meningkatkan mutu aktivitas belajar anak.
3. Bagi anak, media visual diam diproyeksikan dapat menumbuhkan minat dan motivasi anak sehingga anak dapat aktif.
4. Bagi peneliti, menjadikan pengalaman bagi peneliti menggunakan media visual diam diproyeksikan terhadap aktivitas belajar anak

DAFTAR PUSTAKA

- Azhar Arsyad. (2016). *Media Pembelajaran*. (cetakan ke-18). Jakarta: PT.Rajagrafindo Persada
- Sardiman.(2014). *Interaksi&Motivasi Belajar Mengajar*.(cetakan ke-22). Depok: PT.RajagrafindoPersada.
- Sri Anitah. (2012). *Media Pembelajaran*. (cetakan ke-1). Surakarta: Yuma Pustaka.
- Surtirman.(2013). *Media & Model-Model Pembelajaran Inovatif*. (cetakan ke-1). Yogyakarta: GrahaIlmu.