

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA VISUAL TERHADAP
HASIL BELAJAR MATEMATIKA PESERTA DIDIK KELAS V**

(JURNAL)

Oleh

**WIDIA NENGSIH
ROCHMIYATI
SUGIMAN**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
2018**

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA VISUAL TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA PESERTA DIDIK KELAS V

Widia Nengsih¹, Rochmiyati², Sugiman³

FKIP Unila Jalan Prof. Dr. Soemantri Brojonegoro No. 01 Bandar Lampung
e-mail: widianh29@gmail.com +6282177510677

Abstract : The Effect Of Using Media Visual To The Students Results Of Mathematics Learning

The problem or this research is the students' result of mathematics learning was still low in SDN 3 Sawah Lama Bandar Lampung. This study aims to find out the effect use of visual media to the students' result of mathematics learning. This study was experiment design with quasi experiment as the method. The design of this study used nonequivalent control group design. This study used Nonprobability Sampling technique. The subject of this study was all of the students in grade V A and V B. There were 60 students. Methods of data collection using test instrument results. The analysis used T Test. The result shows there is a significant effect of using visual media to the students' result of mathematics learning at the five grade students of SDN 3 Sawah Lama Bandar Lampung.

Keywords : *mathematic learning, media visual, result of learning process.*

Abstrak: Pengaruh Penggunaan Media Visual Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas V

Masalah penelitian ini adalah masih rendahnya hasil belajar peserta didik di SDN 3 Sawah Lama Bandar Lampung. Tujuan penelitian untuk mengetahui pengaruh penggunaan media visual terhadap hasil belajar matematika peserta didik. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen dengan metode *quasi experiment*. Desain penelitian yang digunakan yaitu *nonequivalent control group design*. Penelitian ini menggunakan *Nonprobability Sampling*, dengan subjek penelitian semua peserta didik kelas V A dan V B, sebanyak 60 peserta didik. Metode pengumpulan data menggunakan instrumen tes hasil belajar. Analisis data menggunakan uji t. Hasil penelitian menunjukkan ada pengaruh yang signifikan dalam penggunaan media visual terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas V SDN 3 Sawah Lama Bandar Lampung.

Kata Kunci: hasil belajar, media visual, pembelajaran matematika,.

PENDAHULUAN

Media pembelajaran berupa alat bantu proses pembelajaran untuk menyampaikan materi pelajaran, tercantum dalam Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah. Media pembelajaran diharapkan dapat membantu proses pembelajaran berjalan dengan baik. Media pembelajaran mempermudah proses pembelajaran di kelas yang bervariasi, sehingga dapat merangsang minat peserta didik untuk belajar dan menciptakan situasi belajar yang tidak mudah dilupakan oleh peserta didik. Serta dalam proses pembelajaran lebih efektif dan efisien untuk mencapai hasil belajar secara maksimal.

Implementasi Kurikulum 2013 di SD/MI pemerintah menekankan pada dimensi pedagogik modern dalam pembelajaran, yaitu menggunakan pendekatan saintifik atau pendekatan ilmiah (*scientific approach*) dalam pembelajaran pendidik harus menciptakan pembelajaran aktif melalui kegiatan mengamati, menanya, mencoba,

menalar, dan mengkomunikasikan terkait dengan materi yang disampaikan dalam kegiatan pembelajaran. Pada proses pembelajaran yang menggunakan media, peserta didik secara tidak langsung terlibat dalam kegiatan mengamati, melihat, mendengar, mencium, mengecap dan meraba.

Semua mata pelajaran membutuhkan penggunaan media, dalam hal ini matematika merupakan salah satu mata pelajaran pokok di Sekolah Dasar yang sangat membutuhkan media. Media pembelajaran yang dimaksud dapat membantu peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan oleh pendidik dalam proses pembelajaran.

Menurut Permendikbud Nomor 24 Tahun 2016 Pasal 1 ayat 3. Pelaksanaan pembelajaran pada SD/MI dilakukan dengan pendekatan pembelajaran tematik-terpadu kecuali untuk mata pelajaran Matematika dan Pendidikan Jasmani dan Kesehatan (PJOK) sebagai mata pelajaran yang berdiri sendiri untuk kelas IV, V dan VI.

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir, berargumentasi, dan memberikan kontribusi dalam penyelesaian masalah sehari-hari.

Berdasarkan hasil observasi penelitian pendahuluan yang dilakukan di SDN 3 Sawah Lama Bandar Lampung, terdapat masalah yang ada dalam pembelajaran matematika yaitu pendidik hanya menjelaskan apa yang tertulis di dalam buku pelajaran sehingga terkesan masih terpaku pada buku pelajaran (*text book oriented*).

Pendidik belum mengaitkan materi yang dibahas dengan masalah-masalah secara nyata dalam kehidupan sehari-hari, jadi peserta didik akan semakin beranggapan belajar matematika sulit dipahami.

Hasil pengamatan di SDN 3 Sawah Lama Bandar Lampung bahwa

pendidik belum menggunakan media dalam proses pembelajaran, pada saat pengamatan dilakukan oleh peneliti materi yang diajarkan adalah KPK dan FPB pendidik hanya menuliskan contoh penyelesaian soal dipapan tulis.

Hal tersebut menyebabkan peserta didik kurang berperan aktif dalam proses pembelajaran, hanya beberapa peserta didik yang berani mengemukakan gagasan, dalam arti mau menjawab pertanyaan atau mengajukan pertanyaan, selebihnya sebagian besar peserta didik cenderung diam jika ditanya atau disuruh bertanya. Diduga berakibat pada rendahnya hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika dan masih banyak nilai peserta didik SDN 3 Sawah Lama yang belum mencapai KKM adapun daftar nilai peserta didik SDN 3 Sawah Lama sebagai berikut.

Tabel 1. Nilai UTS Mata Pelajaran Matematika Kelas V SDN 3 Sawah Lama Bandar Lampung

| No. | KKM | Nilai | KELAS | | | | Keterangan |
|--------|-----|-----------|--------|--------|--------|-----|--------------|
| | | | Va | | Vb | | |
| | | | Jumlah | % | Jumlah | % | |
| 1 | 65 | ≥ 65 | 16 | 53,33% | 12 | 40% | Tuntas |
| 2 | | ≤ 65 | 14 | 46,66% | 18 | 60% | Belum Tuntas |
| Jumlah | | | 30 | 100 | 30 | 100 | |

(Sumber: Pendidik kelas Va dan Vb SDN Sawah Lama)

Berdasarkan tabel tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar peserta didik kelas V semester ganjil SDN 3 Sawah Lama dinyatakan masih rendah. Jumlah peserta didik lebih banyak yang belum mencapai KKM dibandingkan peserta didik yang sudah mencapai KKM.

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan diatas, maka permasalahan tersebut dapat diperbaiki dengan menggunakan media dalam proses pembelajaran, untuk membangkitkan rasa ingin tahu peserta didik dalam proses pembelajaran. Penelitian ini menggunakan media pembelajaran visual dikarenakan media visual adalah media yang hanya dapat dilihat dan ditangkap menggunakan indra penglihatan yang memiliki unsur garis, bentuk, warna, dan menampilkan keterkaitan isi materi yang ingin disampaikan dengan kenyataan.

Media visual ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Menurut Wati (2016: 21) media visual merupakan media yang memiliki unsur utama berupa

garis, bentuk, warna, dan tekstur dalam penyajiannya. Dengan penyajian yang sedemikian menarik, maka media visual dapat mempermudah pemahaman siswa mengenai materi pembelajaran. Media visual menampilkan keterkaitan isi materi yang ingin disampaikan dengan kenyataan.

Berdasarkan uraian latar belakang masalah yang telah dikemukakan, maka peneliti melakukan penelitian dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media visual terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas V SDN 3 Sawah Lama Bandar Lampung.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah jenis *quasi eksperimental design*, dengan desain yang digunakan adalah *Nonequivalent Control Group Design*, desain penelitian ini melihat perbedaan *pretest* maupun *posttest* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol tidak dipilih secara acak.

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 3 Sawah Lama Bandar Lampung. penelitian dilaksanakan pada

semester genap tahun ajaran 2017/2018. Sebanyak 4 kali pertemuan untuk kelas eksperimen dan 4 kali pertemuan untuk kelas kontrol.

Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas V A dan V B SDN 3 Sawah Lama Bandar Lampung. sebanyak 60 peserta didik. Sampel yang digunakan adalah peserta didik kelas V A dan V B yang berjumlah 60 orang. Sehingga dapat dikatakan sampel pada penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas V.

Pada penelitian ini validitas yang digunakan yaitu validitas isi (*content validity*) yang diuji oleh ibu Umi Husniah, S.Pd selaku pendidik kelas VB dan uji reliabilitas menggunakan rumus KR21. Bentuk tes yang diberikan berupa soal pilihan jamak, setiap jawaban benar memiliki skor 1 dan jawaban salah memiliki skor 0. Tes tersebut diuji validitas soal, reliabilitas soal, daya pembeda soal, taraf kesukaran soal, agar dapat digunakan sebagai soal *pretest* dan *posttest*, kemudian uji hipotesis

dengan menggunakan rumus *Independent Sampel T Test*.

Adanya pengaruh penggunaan media visual terhadap hasil belajar matematika peserta didik, dapat dilihat jika peningkatan hasil belajar kelas yang menggunakan media visual lebih tinggi dibandingkan dengan kelas yang tidak menggunakan media visual. Hipotesis pada penelitian adalah apakah ada pengaruh penggunaan media visual terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas V SDN 3 Sawah Lama Bandar Lampung.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, diketahui bahwa hasil belajar matematika peserta didik yang menggunakan media visual dalam pembelajaran lebih tinggi dibandingkan hasil belajar matematika pada peserta didik kelas kontrol. Terlihat pada rata-rata hasil *pretest-posttest* pada kelas eksperimen dan kontrol. Rata-rata nilai *pretest* pada kelas eksperimen diperoleh sebesar 49,33 dan kelas kontrol diperoleh sebesar 48,33,

sedangkan rata-rata hasil *pretest* kelas eksperimen yang menggunakan media visual pada proses pembelajaran sebesar 70,00 dan kelas kontrol yang tidak menggunakan media visual pada proses pembelajaran sebesar 57,50.

Mata pelajaran membutuhkan penggunaan media, dalam hal ini matematika merupakan salah satu mata pelajaran pokok di Sekolah Dasar yang sangat membutuhkan media. Adapun manfaat media pembelajaran adalah memudahkan pendidik dalam proses pembelajaran yang memungkinkan terjadinya pengalaman belajar pada diri peserta didik dengan menggerakkan segala sumber belajar yang efektif dan efisien. Media yang ditampilkan diharapkan membuat peserta didik merasa tertarik terhadap materi yang diajarkan sehingga proses pembelajaran tidak terkesan membosankan.

Penelitian ini menggunakan jenis media visual. Menurut Wati Ega Rima (2016: 21) Media visual merupakan media yang memiliki unsur utama berupa garis, bentuk,

warna, dan tekstur dalam penyajiannya. Dengan penyajian yang sedemikian menarik, maka media visual dapat mempermudah pemahaman peserta didik mengenai materi pembelajaran.

Penggunaan media visual saat pembelajaran matematika dapat meningkatkan daya tarik peserta didik terhadap apa yang diajarkan apabila media visual tersebut digunakan dengan baik dan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, karena pada proses pembelajaran menghadirkan alat peraga, sehingga peserta didik mendapatkan penekanan untuk aktif dalam proses pembelajaran dikelas. Sejalan dengan Fathurrohman (2015: 16) menjelaskan pembelajaran adalah bantuan yang diberikan pendidik agar terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik.

Berhasil atau tidaknya peserta didik dalam proses pembelajaran disebabkan oleh beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu faktor internal yang meliputi

faktor fisiologis dan psikologis dan eksternal yang meliputi faktor lingkungan dan faktor instrumental. Hal ini sesuai dengan pendapat Susanto (2013: 5) Hasil belajar peserta didik adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Karena belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perilaku yang relatif menetap.

Proses belajar dengan menggunakan alat pengukuran berupa tes yang disusun secara terencana, baik tes tertulis maupun tes lisan, dan aktivitas yang dilakukan peserta didik pada proses pembelajaran. Adapun indikator hasil belajar yang dicapai dalam penelitian ini yakni meliputi tiga aspek antara lain adalah aspek afektif, aspek kognitif dan aspek psikomotor, namun penelitian ini membatasi hanya aspek kognitif yang meliputi pengetahuan, pemahaman dan penerapan.

Pada penelitian ini teori belajar yang digunakan oleh peneliti yaitu teori behavioristik dimana dalam teori ini menekankan pada tingkah

laku yang dapat diamati yang dapat disebabkan adanya stimulus dari luar dan hanya menganalisis perilaku yang tampak saja, yang dapat diukur, dilukiskan dan diramalkan. Hal tersebut sesuai dengan media pembelajaran visual yang dapat dilihat dengan indra pengelihatan. Teori belajar behavioristik dengan media visual adalah tingkah laku dari peserta didik yang disebabkan dari luar dan menganalisis perilaku yang tampak dapat diukur dari hasil proses pembelajaran menggunakan media visual.

Sejalan dengan pendapat Slameto (2010: 16) mengenai teori belajar, teori belajar behavioristik atau tingkah laku sebagai interaksi antara stimulus dan respon. Belajar adalah perubahan tingkah laku yang dapat diamati, diukur dan dinilai secara kongkret. Teori behavioristik hanya menganalisis perilaku yang tampak saja, yang dapat diukur, dilukiskan dan diramalkan.

Berdasarkan hasil observasi aktivitas peserta didik menunjukkan bahwa semakin meningkat skor aktivitas peserta didik maka hasil

belajar matematika peserta didik yang diambil dari hasil *posttest* semakin meningkat, sedangkan apabila skor aktivitas menggunakan media visual peserta didik rendah maka hasil belajar matematika peserta didik akan semakin rendah. Oleh karena itu pembelajaran dalam kelas eksperimen yang menggunakan media visual dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik karena pada proses pembelajaran siswa berperan aktif. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media visual berpengaruh terhadap hasil belajar matematika.

Sedangkan dalam pelaksanaan pembelajaran pada kelas yang tidak menggunakan media visual, dimana peserta didik hanya duduk mendengarkan dan mengerjakan tugas yang diberikan. Informasi yang diperoleh peserta didik hanya berasal dari pendidik karena peserta didik tidak mendapat kesempatan untuk mengembangkan pengetahuannya. Materi yang disampaikan dalam pembelajaran terkesan kurang menarik perhatian peserta didik, proses pembelajaran yang lebih banyak didominasi

pendidik sebagai “pentransfer ilmu”, sementara peserta didik lebih pasif sebagai “penerima ilmu” sehingga membuat daya ingat peserta didik terhadap materi tersebut lemah dan mengakibatkan hasil belajar yang diperoleh peserta didik rendah.

Berdasarkan hasil uji hipotesis menggunakan uji t , yang membuktikan adanya perbedaan hasil belajar menggunakan media visual dengan pembelajaran yang tidak menggunakan media visual terhadap hasil belajar matematika peserta didik. Maka dapat disimpulkan pembelajaran pada mata pelajaran matematika dengan menggunakan media visual dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, Selanjutnya dilakukan uji t untuk mengetahui perbedaan pada kelas yang menggunakan media visual dengan kelas yang tidak menggunakan media visual diperoleh t hitung $>$ t tabel. Hal

tersebut menunjukkan bahwa ada perbedaan hasil belajar matematika dengan yang menggunakan media visual dengan yang tidak menggunakan media visual. Dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media visual terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas V SDN 3 Sawah Lama Bandar Lampung.

Slameto (2010: 16) *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta Rineka Cipta.

Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta. Pranadamedia Group.

DAFTAR PUSTAKA

Fathurrohman (2015) *Model-model pembelajaran inovatif: alternatif desain pembelajaran yang menyenangkan*. Yogyakarta. Ar-Ruzz media.

Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 *Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta

Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung. Alfabeta.

Wati Ega Rima. 2016. *Ragam Media Pembelajaran*. Yogyakarta. Kata Pena.