

Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Prestasi Belajar Siswa di Madrasah Ibtidaiyah Nurul Ilmi Citeureup Bogor

Agus Suryana¹, Indra Noviansyah², Farah Tamara³

^{1,2}IAI I Nasional Laa Roiba Bogor

³MI Nurul Falah Citeureup Bogor

suryaagus2012@gmail.com, noviansyah.indra@yahoo.com

farahtamara67@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to examine the effect of visual learning media on science learning outcomes for fifth grade students at MI Nurul Falah Citeureup. This research method uses a pre-experimental design. The research sample was 20 students consisting of 13 male students and 7 female students. The data collection technique used pre and post test with t test analysis. The results showed that the application of visual learning media in science subjects could improve student learning outcomes. This is indicated by the average IPA pretest score of 62, while the posttest average score of 83.25. Likewise, the calculation results obtained by t count of 7.04 > t table 2.10, thus t count > t table, it can be concluded that there is a significant influence of visual learning media on science learning outcomes.

Keywords: visual learning media, learning achievement, natural science

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh media pembelajaran visual terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V di MI Nurul Falah Citeureup. Metode penelitian ini menggunakan pre-eksperimen desain. Sampel penelitian adalah 20 siswa yang terdiri dari 13 siswa laki-laki dan 7 siswa perempuan. Teknik pengumpulan data menggunakan pre dan post test dengan analisis uji t. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran visual pada mata pelajaran IPA dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini ditunjukkan dengan rata-rata skor hasil *pretest* IPA sebesar 62, sedangkan rata-rata skor hasil *posttest* yaitu sebesar 83,25. Begitu juga hasil perhitungan yang didapat t hitung sebesar 7,04 > t tabel 2,10, dengan demikian t hitung > t tabel, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari media pembelajaran visual terhadap hasil belajar IPA.

Kata kunci : media pembelajaran visual, hasil belajar, IPA

PENDAHULUAN

Pendidikan dimaknai sebagai proses mengubah tingkah laku anak didik agar menjadi manusia dewasa yang mampu hidup mandiri dan sebagai anggota masyarakat dalam lingkungan individu berbeda. Didalam proses pendidikan maka terdapat pula proses kegiatan pembelajaran yang berlangsung yaitu suatu aktivitas untuk mentransformasikan bahan pelajaran kepada subjek belajar. Pada konteks ini, guru berperan sebagai penjabar dan penerjemah bahan tersebut agar dimiliki siswa. Berbagai upaya dan strategi dilakukan guru supaya materi pelajaran tersebut dapat dengan mudah dicerna oleh subjek belajar, yakni tercapainya tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Tujuan ini merupakan gambaran perilaku yang diharapkan dimiliki oleh subjek belajar yang diharapkan.

Ilmu Pengetahuan Alam itu sendiri adalah pengetahuan tentang alam semesta dan segala isinya. Jadi secara singkat IPA adalah pengetahuan yang rasional dan obyektif tentang alam semesta dan segala isinya serta pelajaran yang menarik dan menyenangkan untuk dipelajari, karena peserta didik dapat mengetahui segala sesuatu yang ada di dalam diri kita, dan lingkungan sekitar. Selain itu terdapat alasan penting mengapa kita harus belajar IPA, diantaranya yaitu: bermanfaat di dalam kehidupan sehari-hari, ikut serta memelihara, menjaga, dan melestarikan lingkungan, dan supaya mengajarkan kepada peserta didik untuk lebih bersyukur dengan segala ciptaan sang pencipta yakni Allah SWT.

Selama ini proses pembelajaran IPA masih bersifat mekanistik (*cenderung teoritis, teacher centered, transferring*). Dalam proses pembelajaran, jarang guru mengaitkan materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata dan jarang mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sehari-hari. Kaitannya dengan masalah-masalah yang disajikan dalam pembelajaran sains, selama ini cenderung berorientasi pada masalah-masalah akademis yang sifatnya tertutup, jarang dikaitkan dengan konteksnya. Demikian juga dalam kegiatan pembelajaran yang dirancang guru, belum menekankan pada keterampilan siswa berargumentasi menggunakan penalaran sehingga siswa belum mampu mengungkapkan gagasan ide-idenya, baik secara lisan maupun tertulis. Hal ini tentunya akan berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa (Simangunsong, 2015).

Pembicaraan mengenai strategi pembelajaran sains erat kaitannya dengan kemampuan guru dalam proses belajar mengajar, baik di kelas maupun di luar kelas (Supardi, 2017). Berkesan atau tidaknya sebuah proses pembelajaran bagi siswa sangat tergantung pada kemampuan guru dalam

membawakan materi pembelajarannya. Karena materi pembelajaran sains umumnya berkaitan dengan benda-benda yang ada di alam serta yang berkaitan langsung dengan kehidupan sehari-hari siswa, sudah seharusnya proses pembelajaran juga menggunakan benda-benda konkrit atau replikasi dari benda yang sedang dipelajari. Salah satu cara menghadirkan benda-benda konkrit untuk membantu guru dalam proses menjelaskan materi pembelajaran adalah dengan menggunakan media visual seperti gambar, torso atau alat peraga IPA lainnya yang bersifat visual. MI Nurul Falah Citeureup merupakan sekolah yang berbasis agama tetapi sekolah ini tidak mengabaikan materi umum dalam pembelajaran di dalam kelas. Sarana dan prasarana yang mendukung kegiatan belajar di sekolah ini belum memadai seperti infocus, gambar organ tubuh, dll. Hal ini disebabkan karena guru yang mengajar di sekolah ini masih ada yang belum mengerti bagaimana cara menggunakan multimedia. Media visual salah satu media yang mudah untuk ditemukan dan digunakan, oleh sebab itu dengan adanya media visual peneliti berharap mampu memperkaya pengalaman dan kompetensi berperan untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar siswa pada beragam materi ajar. Dengan perkembangan teknologi yang semakin maju guru dapat mencari dan menemukan berbagai media visual untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar. Adapun tujuan utama dari penelitian ini menguji pengaruh pengaruh media pembelajaran visual terhadap hasil belajar siswa untuk mata pelajaran IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Nurul Falah Citeureup Bogor.

TINJAUAN TEORI

1. Hakikat Belajar

Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Perubahan itu bersifat relative konstan dan berbekas. Dalam kaitan ini proses belajar dan perubahan merupakan bukti hasil yang diproses. Belajar tidak hanya mempelajari mata pelajaran, tetapi juga penyusunan, kebiasaan, persepsi, kesenangan atau minat. Dengan demikian, seseorang dikatakan belajar apabila terjadi perubahan pada dirinya akibat adanya latihan dan pengalaman melalui interaksi dengan lingkungan (Hamdani, 2011).

Belajar adalah sesuatu yang terjadi di dalam benak seseorang yaitu di dalam otaknya. Belajar disebut sebagai proses, karena secara formal ia dapat dibandingkan dengan proses-proses organik manusia lainnya, seperti pencernaan dan pernafasan. Namun belajar merupakan proses yang sangat rumit dan kompleks sekarang ini baru dimengerti sebahagian, seperti halnya

proses-proses organik lainnya, pengetahuan tentang belajar dapat diakumulasikan oleh metode-metode ilmiah. Bila diverifikasi dengan tepat pengetahuan macam itu dapat dikemukakan sebagai prinsip-prinsip belajar (Gasong, 2018).

Perubahan kegiatan yang dimaksud mencakup pengetahuan, kecakapan, tingkah laku dan diperoleh melalui latihan pengalaman. Hilgard menegaskan bahwa belajar merupakan proses mencari ilmu yang terjadi dalam diri seseorang melalui latihan, pembiasaan, pengalaman, dan sebagainya (Susanto, 2013). Belajar merupakan salah satu kebutuhan dan kegiatan rutin peserta didik untuk mendapatkan perubahan dalam dirinya (Nursalim, 2018). Belajar adalah kegiatan yang berproses dan merupakan unsur yang sangat fundamental dalam penyelenggaraan setiap jenis dan jenjang pendidikan, hal ini berarti keberhasilan pencapaian tujuan pendidikan sangat bergantung pada keberhasilan proses belajar siswa di sekolah dan lingkungan sekitarnya.

Belajar merupakan proses dalam diri individu yang berinteraksi dengan lingkungan untuk mendapatkan perubahan dalam perilakunya. Belajar adalah aktivitas mental/psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Perubahan itu diperoleh melalui usaha (bukan karena kematangan), menetap dalam waktu yang relatif lama dan merupakan hasil pengalaman (Purwanto, 2016). Belajar merupakan peristiwa sehari-hari di sekolah. Belajar merupakan hal yang kompleks. Kompleksitas belajar tersebut dapat dipandang dari dua subjek, yaitu dari siswa dan dari guru. Dari segi siswa, belajar dialami sebagai suatu proses. Siswa mengalami proses mental dalam menghadapi bahan belajar. Bahan belajar tersebut berupa keadaan alam, hewan, tumbuh-tumbuhan, manusia, dan bahan yang telah terhimpun dalam buku-buku pelajaran. Dari segi guru, proses belajar tersebut tampak sebagai perilaku belajar tentang sesuatu hal (Dimiyati dan Mujiono, 2013).

Belajar dalam arti luas adalah semua persentuhan pribadi dengan lingkungan yang menimbulkan perubahan perilaku. Pengajaran adalah usaha yang memberikan kesempatan agar proses belajar terjadi dalam diri siswa. Oleh karena belajar dapat terjadi ketika pribadi bersentuhan dengan lingkungan maka pembelajaran terhadap siswa tidak hanya dilakukan di sekolah, sebab dunia adalah lingkungan belajar yang memungkinkan perubahan perilaku. Meskipun pembelajaran dapat terjadi di lingkungan manapun namun satu-satunya pembelajaran yang dilakukan secara sistematis dilakukan di sekolah. Satu-satunya perbedaan antara pembelajaran yang dilakukan di sekolah dengan lingkungan lainnya adalah adanya tujuan pendidikan yang direncanakan untuk membuat perubahan

perilaku. Tujuan pendidikan di sekolah mengarahkan semua komponen seperti metode mengajar, media, materi, alat evaluasi, dan sebagainya dipilih sesuai dengan tujuan pendidikan (Purwanto, 2016).

Beragam cara belajar yang dapat dilakukan oleh seseorang guru dalam memahami dan mengetahui materi yang sedang dipelajarinya. Mendengar dan menyimak materi yang disampaikan dikelas merupakan upaya seseorang untuk menyimpan informasi, informasi diterima melalui proses indrawi dan kemudian dikirim ke dalam memori yang pada suatu saat informasi itu dapat digunakan lagi (Yamin, 2007). Dari berbagai definisi diatas, dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan perubahan tingkah laku atau penampilan, dengan serangkaian kegiatan. Misalnya, dengan membaca, mengamati, mendengarkan, meniru, dan sebagainya. Selain itu, belajar akan lebih baik jika subjek belajar mengalami atau melakukannya. Jadi, tidak bersifat verbalistik. Belajar sebagai kegiatan individu sebenarnya merupakan rangsangan-rangsangan individu yang dikirim kepadanya oleh lingkungan.

2. Hasil Belajar

Hasil belajar yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar. Hasil belajar juga dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu (Susanto, 2013). Hasil belajar berkaitan dengan pencapaian dalam memperoleh kemampuan sesuai dengan tujuan khusus yang direncanakan. Dengan demikian tugas utama guru dalam kegiatan ini adalah merancang instrument yang dapat mengumpulkan data tentang keberhasilan siswa mencapai tujuan pembelajaran. Berdasarkan data tersebut guru dapat mengembangkan dan memperbaiki program pembelajaran (Sanjaya, 2008). Secara sederhana yang dimaksud dengan hasil belajar siswa adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Karena belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap. Dalam kegiatan pembelajaran biasanya guru menetapkan tujuan belajar. Anak yang berhasil dalam belajar adalah yang berhasil mencapai tujuan pembelajaran.

Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar dan mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau tujuan instruksional. Hasil belajar dapat ditentukan apabila seseorang tersebut mempunyai tujuan dalam proses pembelajaran. Proses tersebut memiliki standar dalam mengukur perubahan atau perkembangan jiwa peserta didik dan menjadi pedoman dalam pelaksanaan belajar mengajar. Dengan demikian, proses belajar mengajar akan memiliki tujuan tertentu sehingga

dalam pelaksanaannya akan berjalan sistematis dan terarah (Rosyid dan Abdullah, 2019). Dengan demikian hasil belajar siswa adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Karena belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap. Dalam kegiatan pembelajaran atau kegiatan instruksional, biasanya guru menetapkan tujuan belajar. Anak yang berhasil dalam belajar adalah yang berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau tujuan instruksional.

Berbagai faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa terdapat empat faktor yaitu faktor lingkungan, faktor instrumental, kondisi fisiologis, dan kondisi psikologis (Djamarah, 2011). Faktor lingkungan, merupakan bagian dari kehidupan siswa. Dalam lingkungan siswa berinteraksi dalam mata rantai yang disebut ekosistem. Selama hidup, siswa tidak dapat menghindarkan diri dari lingkungan alami dan lingkungan sosial budaya. Kedua lingkungan ini memberikan pengaruh terhadap belajar siswa di sekolah. Faktor instrumental, merupakan faktor yang berasal dari sekolah, baik dari tujuan pembelajaran maupun fasilitas yang ada di sekolah. Faktor instrumental terdiri dari kurikulum, program pendidikan, sarana dan prasarana serta guru. Kondisi fisiologis merupakan faktor yang sangat berpengaruh terhadap kemampuan belajar seseorang. Akan berbeda hasil belajar yang didapatkan seseorang yang belajar dalam keadaan segar jasmaninya dengan orang yang belajar dalam keadaan kelelahan. Kondisi psikologis sebagai faktor yang berasal dari dalam merupakan hal yang utama dalam menentukan intensitas belajar seseorang. Karena pada dasarnya proses belajar adalah faktor psikologis. Yang termasuk ke dalam faktor psikologis adalah bakat, minat, kecerdasan, motivasi, dan kemampuan-kemampuan kognitif.

Menurut Hamdani (2011) hasil belajar harus dinilai sesuai dengan prinsip-prinsip yang standar yang mencakup:

1). Valid (*sahih*)

Penilaian hasil belajar harus mengukur pencapaian kompetensi yang ditetapkan dalam standar isi dan standar kompetensi lulusan. Penilaian valid berarti menilai apa yang seharusnya dinilai dengan menggunakan alat yang sesuai untuk mengukur kompetensi.

2). Objektif

Penilaian hasil belajar siswa hendaknya tidak dipengaruhi oleh subjektivitas penilai, perbedaan latar belakang agama, sosial ekonomi, budaya, bahasa, gender, dan hubungan emosional.

3). Transparan (*terbuka*)

Penilaian hasil belajar bersifat terbuka. Artinya, prosedur penilaian, kriteria penilaian, dan dasar pengambilan keputusan terhadap hasil belajar siswa dapat diketahui oleh semua pihak yang berkepentingan.

4). Adil

Penilaian hasil belajar tidak menguntungkan atau merugikan siswa karena berkebutuhan khusus serta perbedaan latar belakang agama, suku, budaya, adat istiadat, status sosial ekonomi, dan gender.

5). Terpadu

Penilaian hasil belajar merupakan salah satu komponen yang tidak terpisahkan dari kegiatan pembelajaran.

3. Pembelajaran IPA

Ilmu pengetahuan alam atau sains merupakan bagian dari kehidupan kita dan kehidupan kita merupakan bagian dari pembelajaran sains (Samatowa, 2018). Sains berhubungan dengan usaha-usaha untuk memahami lingkungan. Tahap awal dari pencarian pemahaman ini biasanya melibatkan objek-objek di dalam lingkungan, benda-benda yang dapat disentuh. Ini bisa mencakup objek yang dilihat setiap hari seperti segelas air, mobil yang sedang bergerak, atau seekor anjing yang sedang berlari, jadi sains adalah cara memahami lingkungan sekitar. Ilmu Pengetahuan Alam merupakan ilmu pengetahuan yang mempelajari alam dan segala isinya, serta fenomena-fenomena yang terjadi di dalamnya (Sujana, 2014).

Abdullah mengatakan bahwa Ilmu Pengetahuan Alam merupakan mata pelajaran di SD yang dimaksudkan agar siswa mempunyai pengetahuan, gagasan dan konsep yang terorganisasi tentang alam sekitar, yang diperoleh dari pengalaman melalui serangkaian proses ilmiah antara lain penyelidikan, penyusunan, dan penyajian gagasan-gagasan (Rohyatin, Yulianti dan Suyono, 2015). Ilmu Pengetahuan Alam adalah suatu cara atau metode untuk mengamati alam yang meliputi eksperimen dan observasi serta dijelaskan dengan bantuan hukum, aturan, prinsip, teori, dan hipotesis, serta IPA adalah sebuah proses memperoleh kebenaran tentang fakta dan fenomena alam (Simangunsong, 2015).

Ilmu pengetahuan Alam sebagai disiplin ilmu dan penerapannya dalam masyarakat membuat pendidikan IPA menjadi penting. Struktur kognitif anak tidak dapat dibandingkan dengan struktur kognitif ilmuwan. Anak perlu dilatih dan diberi kesempatan untuk mendapatkan keterampilan dan dapat berpikir serta bertindak secara ilmiah. Adapun IPA untuk anak Sekolah Dasar yaitu sebagai berikut: mengamati apa yang terjadi, mencoba apa yang diamati, mempergunakan pengetahuan baru untuk meramalkan apa yang akan terjadi, menguji bahwa ramalan-ramalan itu benar.

Dalam pembelajaran IPA di Sekolah Dasar terdapat beberapa prinsip yang dapat dijadikan acuan dalam melaksanakan pembelajaran agar sesuai dengan materi yang sedang dipelajari. Menurut Supardi (2017), prinsip-prinsip tersebut sebagai berikut:

- 1) Prinsip motivasi, yaitu daya dorong seseorang untuk melakukan kegiatan. Motivasi ada yang berasal dari dalam dan ada yang timbul akibat rangsangan dari luar. Motivasi dalam akan mendorong rasa ingin tahu, keinginan mencoba, mandiri, dan ingin maju.
- 2) Prinsip latar, yaitu bahwa pada dasarnya siswa telah memiliki pengetahuan awal, oleh karena itu dalam pembelajaran guru perlu mengetahui pengetahuan, keterampilan, dan pengalaman apa yang telah dimiliki siswa sehingga kegiatan belajar mengajar tidak berawal dari suatu kekosongan.
- 3) Prinsip menemukan, yaitu bahwa pada dasarnya siswa memiliki rasa ingin tahu yang besar sehingga potensial untuk mencari guna menemukan sesuatu, oleh karena itu bila diberi kesempatan untuk mengembangkan potensi tersebut siswa akan merasa senang atau tidak bosan.

Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar mempunyai tujuan supaya siswa dapat melestarikan, menjaga, dan memanfaatkan alam dengan sebaik-baiknya. Tujuan umum dari mempelajari IPA adalah untuk meningkatkan kesejahteraan hidup manusia melalui berbagai upaya dalam memanfaatkan segala sesuatu yang ada di alam (Sujana, 2014). Selain itu siswa dapat mengembangkan pengetahuannya dengan cara dan metode yang teratur. Metode pembelajaran di Sekolah Dasar harus berpusat pada siswa baik potensi, kebutuhan, perkembangan siswa, serta menyeluruh dan berkesinambungan sehingga pembelajaran dapat berjalan sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

Berbagai alasan yang menyebabkan mata pelajaran IPA dimasukkan di dalam suatu kurikulum sekolah yaitu:

- 1) Bahwa IPA berfaedah bagi suatu bangsa, kiranya hal itu tidak perlu dipersoalkan panjang lebar. Kesejahteraan materi suatu bangsa banyak sekali tergantung pada kemampuan bangsa itu dalam bidang IPA, sebab IPA merupakan dasar teknologi, dan disebut-sebut sebagai tulang punggung pembangunan. Pengetahuan dasar untuk teknologi ialah IPA
- 2) Bila diajarkan IPA menurut cara yang tepat, maka IPA merupakan suatu mata pelajaran yang melatih atau mengembangkan kemampuan berpikir kritis, misalnya IPA diajarkan dengan mengikuti metode "menemukan sendiri". Sebagai contoh hal berikut ini: "Dapatkah tumbuhan hidup tanpa daun?" anak diminta untuk mencari dan menyelidiki hal ini.
- 3) Bila IPA diajarkan melalui percobaan-percobaan yang dilakukan sendiri oleh anak, maka IPA tidaklah merupakan mata pelajaran yang bersifat hafalan belaka.

- 4) Mata pelajaran IPA mempunyai nilai-nilai pendidikan yaitu dapat membentuk kepribadian anak secara keseluruhan (Samatowa, 2018).

4. Media Pembelajaran Visual

Media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi dan digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Arsyad (2016) mendefinisikan media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Media pembelajaran bisa dikatakan sebagai alat yang bisa merangsang siswa untuk terjadinya proses belajar. Media tidak hanya berupa TV, radio, computer. Tetapi juga meliputi manusia sebagai sumber belajar atau kegiatan, seperti diskusi, seminar, dan lainnya (Hamdani, 2011). Untuk memenuhi fungsi motivasi, media pembelajaran dapat direalisasikan dengan teknik drama atau hiburan. Hasil yang diharapkan adalah melahirkan minat dan merangsang para siswa atau pendengar untuk bertindak (turut memikul tanggung jawab, melayani secara sukarela, atau memberikan sumbangan material). Pencapaian tujuan ini akan mempengaruhi sikap, nilai, dan emosi (Arsyad, 2016).

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan merangsang terjadinya proses belajar pada si pembelajar (siswa) (Aqib, 2013). Media Pembelajaran merupakan komponen instruksional yang meliputi pesan, orang, dan peralatan. Dalam perkembangannya media pembelajaran mengikuti perkembangan teknologi. Teknologi yang paling tua yang dimanfaatkan dalam proses belajar adalah percetakan yang bekerja atas dasar prinsip mekanis. Kemudian lahir teknologi audio-visual yang menggabungkan penemuan mekanis dan elektronik untuk tujuan pembelajaran. Teknologi yang muncul terakhir adalah teknologi mikroprosesor yang melahirkan pemakaian komputer dan kegiatan interaktif (Aryad, 2016).

Dengan demikian, media pembelajaran dapat disimpulkan sebagai segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa sehingga mendorong terciptanya proses belajar pada diri siswa.

Menurut Arief Sadiman seperti diulas Yani (2013) mengemukakan bahwa secara umum media pembelajaran mempunyai kegunaan sebagai berikut:

- 1) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistik (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka)
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera seperti misalnya: obyek terlalu besar bisa digantikan dengan realitas gambar, film bingkai

- 3) Dengan menggunakan media pembelajaran secara tepat dan bervariasi dapat diatasi sikap pasif anak didik sehingga dalam hal ini media berguna untuk:
 - a) Menimbulkan kegairahan belajar
 - b) Memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan
 - c) Memungkinkan anak didik belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya.
 - d) Dengan sifat yang unik pada setiap siswa ditambah lagi dengan lingkungan dan pengalaman yang berbeda, sedangkan kurikulum dan materi pendidikan ditentukan sama untuk setiap siswa, maka guru akan banyak mengalami kesulitan bilamana latar belakang guru dan siswa sangat berbeda. Masalah ini dapat diatasi dengan media pendidikan.

Media visual adalah media yang hanya dapat dilihat dengan menggunakan indra penglihatan. Jenis media inilah yang sering digunakan oleh para guru untuk membantu menyampaikan isi atau materi pelajaran. Media visual terdiri atas media yang dapat diproyeksikan (*non projected visuals*) dan media yang dapat diproyeksikan (*project visual*). Media yang dapat diproyeksikan bisa berupa gambar diam (*still pictures*) atau bergerak (*motion picture*). Adapun media yang tidak dapat diproyeksikan adalah gambar yang disajikan secara fotografik, misalnya gambar tentang manusia, binatang, tempat, atau objek lainnya yang ada kaitannya dengan bahan atau isi pelajaran yang akan disampaikan kepada siswa. Media yang diproyeksikan adalah media yang menggunakan alat proyeksi (*proyektor*) sehingga gambar atau tulisan tampak pada layar (*screen*) (Hamdani, 2011).

Media visual adalah media yang hanya mengandalkan indra penglihatan. Media visual ini ada yang menampilkan gambar diam seperti film strip (film rangkai), slides (film bingkai) foto, gambar atau lukisan, cetakan. Adapula media visual yang menampilkan gambar atau simbol yang bergerak seperti film bisu, film kartun (Meimulyani dan Caryoto, 2013). Media berbasis visual (image atau perumpamaan) memegang peran yang sangat penting dalam proses belajar. Media visual dapat memperlancar pemahaman (misalnya melalui elaborasi struktur dan organisasi) dan memperkuat ingatan. Visual dapat pula menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata. Agar menjadi efektif, visual sebaiknya ditempatkan pada konteks yang bermakna dan siswa harus berinteraksi dengan visual (image) itu untuk meyakinkan terjadinya proses informasi (Arsyad.2016).

Dari uraian diatas tersebut, maka menjadi tugas guru untuk menentukan, memilah dan memilih penggunaan media pembelajaran visual dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa. Perlu disadari bahwa media pembelajaran ini mempunyai banyak keunggulan dibandingkan dengan media pembelajaran yang lainnya. Akan tetapi keunggulan tersebut tidak berarti apa-apa apabila guru tidak dapat menyesuaikan media pembelajaran dengan materi yang diajarkan, maka akan berdampak buruk pada proses belajar mengajar yang dijalankan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen yang diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan (Sugiyono, 2008). Jenis penelitian eksperimen yang digunakan yaitu *Pre Experimenty* yaitu penelitian eksperimen yang pada prinsipnya hanya menggunakan satu kelompok. Ini berarti bahwa dalam tipe penelitian tidak ada kelompok control. Karena itu *pre experiment* tidak memenuhi syarat penelitian eksperimen yang sesungguhnya (Yusuf,). *One group Pretest Posttest Design* merupakan salah satu tipe yang termasuk ke dalam penelitian *Pre Experimenty* yaitu terdapat *pretest* dan *posttest* sebelum diberi perlakuan (*treatment*). Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan (*treatment*) (Sugiyono,2008).

Variabel dalam penelitian ini meliputi variabel bebas yaitu media pembelajaran visual kelas V MI Nurul Falah dalam pelajaran IPA pada materi pernapasan manusia. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa kelas V MI Nurul Falah pada materi pernapasan manusia. Data hasil belajar siswa diperoleh dari pemberian tes hasil belajar siwa dengan pre test dan post test. Adapun desain penelitiannya sebagai berikut:

O1 X O2

O1 =Nilai pretest sebelum menggunakan media pembelajaran visual

O2 =Nilai posttest setelah menggunakan media pembelajaran visual

X =kelompok yang diajar dengan medi pembelajaran visual

Populasi penelitian adalah siswa MI Nurul Falah dengan jumlah keseluruhan 230 siswa yang dibagi menjadi beberapa kelas sedangkan sampel penelitian eksperimen ini adalah kelas V dengan 20 siswa. Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data. Instrumen penelitian merupakan komponen yang sangat penting dalam

pengumpulan data pada sebuah penelitian. Instrumen penelitian bertujuan untuk memudahkan peneliti dalam memperoleh data. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan *pre test* dan *post test*. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan instrumen tes yang digunakan untuk mengukur hasil belajar IPA siswa. Dengan cara tes pada akhir pembelajaran (*posttest*), hasil *posttest* inilah yang merupakan data hasil belajar IPA siswa. Tes ini diberikan kepada siswa secara individual, pemberiannya ditujukan untuk mengukur peningkatan hasil belajar siswa. Tes yang digunakan adalah tes pilihan ganda yang terdiri dari 20 butir soal. Materi yang diujikan adalah materi pokok materi pelajaran yang berkaitan dengan Ilmu Pengetahuan Alam dan potensi lain di daerah tes yang diberikan pada setiap kelas soal-soal untuk *posttest* adalah sama.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan analisis deskriptif dan analisis inferensial. Analisis statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi, statistic deskriptif dapat digunakan bila peneliti hanya ingin mendeskripsikan data sampel dan tidak ingin membuat kesimpulan yang berlaku untuk populasi dimana sampel diambil sedangkan analisis inferensial digunakan untuk menguji hipotesis penelitian yang diajukan dengan uji t.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil

Penelitian diawali dengan memberikan pre test lalu perlakuan pada siswa, lalu diberikan post test setelah mengikuti pembelajaran dengan media visual.. Berikut data hasil pre-tes dan post-test IPA.

Tabel 1
Hasil Pre-Test IPA

No.	Nama Responden	Nilai Pre-Test
1	Andhika Syaputra	60
2	Andriansyah	55
3	Dika Putra Sanjaya	40
4	Camelia	65
5	Fadilah Azmy	85
6	Fawzi Abdillah	70
7	Hafsah Khuluqun Hasanah	70
8	Keysa Nofina Putri	60

9	Keyza	45
10	Khoerunnisa	95
11	Muhammad Adnan	65
12	Muhammad Gilang	40
13	Muhammad Rizky	40
14	Muhammad Rizky Maulana	85
15	Muhammad Reza	75
16	Muhammad Salman Alfarisi	65
17	Muhammad Wildan	45
18	Siti Salwa Annisa	75
19	Syahida Nurramadhani	65
20	Tirja	60
	Jumlah	1240

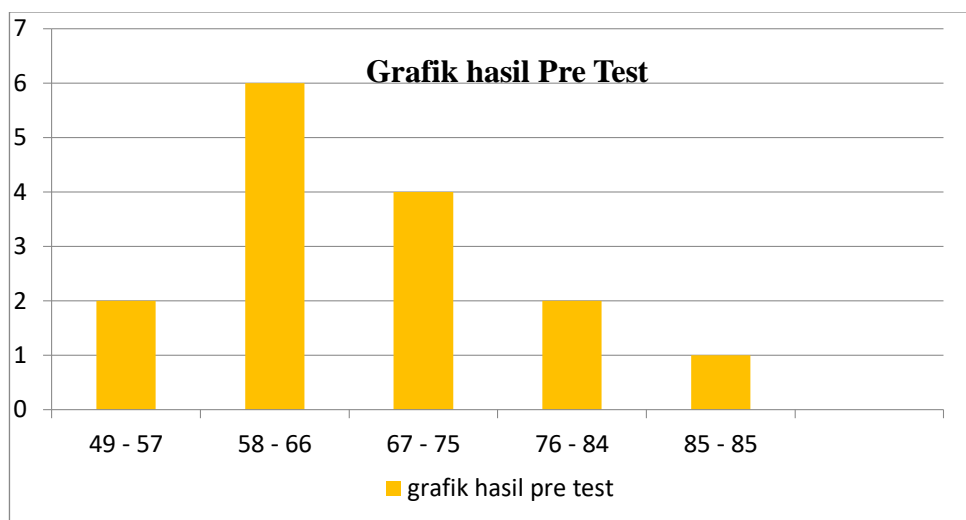
Selanjutnya penyusunan tabel distribusi frekuensi, meliputi penentuan batas kelas bawah dan batas kelas atas, serta menghitung banyaknya data pada masing-masing kelas.

Tabel 2
Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Siswa

Interval	Frekuensi	Presentase
40 - 48	5	25 %
49 - 57	2	10 %
58 - 66	6	30 %
67 - 75	4	20 %
76 - 84	2	10 %
85 - 85	1	5 %
Jumlah	20	100 %

Bila dilihat presentase hasil belajar siswa dalam bentuk grafik adalah sebagai berikut:

Gambar 1.
Grafik Hasil Pre Test IPA



a. Menentukan simpangan baku (standar deviasi)

Tabel 3.

Data X_1 dan X_1^2 hasil belajar siswa

i/n	XI	XI²
1	60	3600
2	55	3025
3	40	1600
4	65	4225
5	85	7225
6	70	4900
7	70	4900
8	60	3600
9	45	2025
10	80	6400
11	65	4225
12	45	2025
13	40	1600
14	80	6400
15	75	5625
16	65	4225
17	45	2025
18	75	5625
19	65	4225
20	55	3025
Jumlah	1.240	80.500

i/n	XI	XI	(X)
20	1240	80500	1537600

Selanjutnya dihitung varians dan standar deviasi sebagai berikut:

1) Rumus Varian

$$S^2 = \frac{n \sum_{i=1}^n x_i^2 - (\sum_{i=1}^n x_i)^2}{n(n-1)}$$
$$S^2 = \frac{20 \times 80500 - 1537600}{20(20-1)} =$$
$$S^2 = \frac{1.610.000 - 1.537.600}{20(19)}$$

$$S^2 = \frac{72.400}{380}$$

$$S^2 = 190,52$$

2) Rumus standar deviasi

$$S = \frac{n \sum_{i=1}^n x_i^2 - (\sum_{i=1}^n x_i)^2}{n - (n-1)}$$
$$= \sqrt{190,52}$$
$$= 13,80$$

Deskripsi data hasil Post Test IPA

Berdasarkan hasil pengambilan data hasil belajar siswa dilapangan, didapatkan skor empirik 70 sampai dengan 100, skor tertinggi 85 dan skor terendah 40 dan standar deviasi sebesar 13,80. Perhitungan selengkapnya data variabel hasil belajar siswa yang mencakup nilai rata-rata, distribusi frekuensi, histogram, dan standar deviasi sebagai berikut:

Tabel 4.
Hasil Post-Test IPA

No.	Nama Siswa	Nilai IPA
1	Andhika Syaputra	70
2	Andriansyah	75

3	Dika Putra Sanjaya	85
4	Camelia	85
5	Fadilah Azmy	95
6	Fawzi Abdillah	80
7	Hafsah Khuluqun Hasanah	75
8	Keysa Nofina Putri	70
9	Keyza	75
10	Khoerunnisa	90
11	Muhammad Adnan	95
12	Muhammad Gilang	85
13	Muhammad Rizky	80
14	Muhammad Rizky Maulana	90
15	Muhammad Reza	95
16	Muhammad Salman Alfarisi	80
17	Muhammad Wildan	90
18	Siti Salwa Annisa	95
19	Syahida Nurramadhani	75
20	Tirja	80
	Jumlah	1665

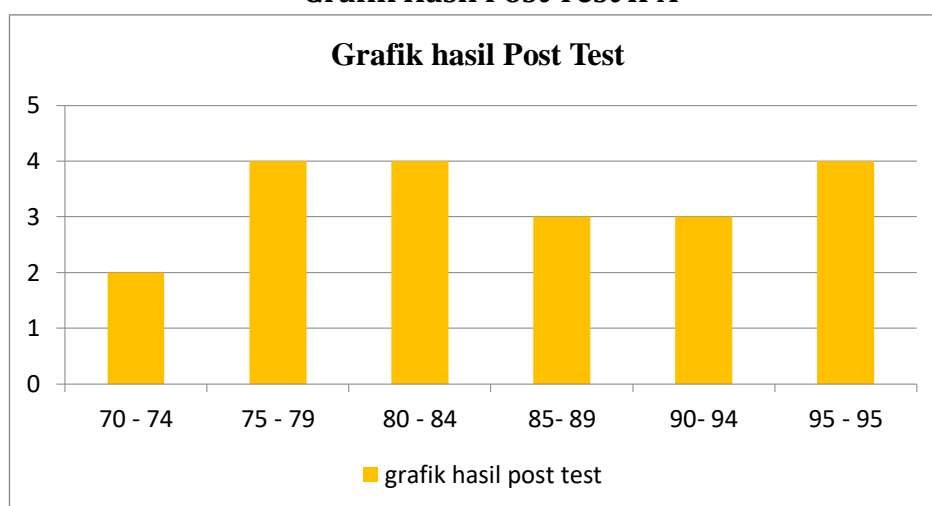
Berikutnya menentukan tabel distribusi frekuensi, meliputi penentuan batas kelas bawah dan batas kelas atas, serta menghitung banyaknya data pada masing-masing kelas.

Tabel 4
Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Siswa

Interval	Frekuensi	Presentase
70- 74	2	10 %
75 - 79	4	20 %
80 - 84	4	20 %
85 - 89	3	15 %
90 - 94	3	15 %
95 - 95	4	20%
Jumlah	20	100 %

Bila dilihat presentase hasil belajar siswa dalam bentuk grafik adalah sebagai berikut:

Gambar 2.
Grafik Hasil Post Test IPA



Pengujian Hipotesis

Berdasarkan penghitungan data pre dan post test diperoleh hasil sebagai berikut.

Tabel 5
Data Pre dan Post Test IPA

No.	Nama siswa	Pre test (X1)	Post test (X2)	D = X1-X2	D ²
1	Andhika Syaputra	60	70	-10	100
2	Andriansyah	55	75	-20	400
3	Dika Putra Sanjaya	65	85	-20	400
4	Camelia	65	85	-20	400
5	Fadilah Azmy	85	95	-10	100
6	Fawzi Abdillah	70	80	-10	100
7	Hafsah Khuluqun Hasanah	70	75	-5	25
8	Keysa Nofina Putri	60	70	-10	100
9	Keyza	80	85	-5	25
10	Khoerunnisa	80	90	-10	100

11	Muhammad Adnan	65	95	-30	900
12	Muhammad Gilang	45	85	-40	1600
13	Muhammad Rizky	40	80	-40	1600
14	Muhammad Rizky Maulana	80	90	-10	100
15	Muhammad Reza	75	95	-20	400
16	Muhammad Salman Alfarisi	65	80	-15	225
17	Muhammad Wildan	45	90	-45	2025
18	Siti Salwa Annisa	75	95	-20	400
19	Syahida Nurramadhani	65	75	-10	100
20	Tirja	55	80	-25	625
Jumlah				-375	9725

Berikutnya data tersebut dimasukkan ke dalam rumus uji t berikut:

Rumus Uji t

$$S = \sqrt{\frac{1}{n-1} \left\{ \sum D^2 - \frac{(\sum D)^2}{n} \right\}}$$

$$S = \sqrt{\frac{1}{19} \left\{ 9725 - \frac{(-375)^2}{20} \right\}}$$

$$S = \sqrt{141,77}$$

$$S = 11,90$$

$$t = \frac{\sum D}{n}$$

$$\frac{s}{\sqrt{n}}$$

$$t = \frac{375}{20} = \frac{18,75}{2,66} = 7,04$$

Hasil perhitungan yang di dapat $7,04 > 2,10$ dengan demikian $t_{hitung} > t_{tabel}$. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari media pembelajaran visual terhadap hasil belajar IPA.

Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis data dalam penelitian ini diketahui bahwa rata-rata skor hasil *pretest* MI Nurul Falah yaitu sebesar 62, sedangkan rata-

rata skor hasil *posttest* yaitu sebesar 83,25 (83). Hasil pengujian uji t diperoleh t hitung 7,04 sedangkan t tabel 2,10 masuk terdapat pengaruh antara media pembelajaran visual terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA di kelas V MI Nurul Falah Citeureup. Dalam hal ini menunjukkan bahwa semakin sering seorang guru menggunakan media pembelajaran visual kepada peserta didik maka siswa akan mendapatkan hasil yang lebih baik dari sebelumnya, oleh karena itu media pembelajaran visual merupakan penyampaian pesan atau informasi secara teknik dan kreatif yang bisa menampilkan gambar, grafik serta tata dan letaknya jelas, sehingga penerima pesan dan gagasan dapat diterima sasaran (Rosidah, 2017). Selain itu media pembelajaran visual memegang peran yang sangat penting dalam proses belajar mengajar (Nugrahani, 2015). Media visual dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan, visual dapat pula menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan dukungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata. Media pembelajaran visual memang merupakan sarana yang sangat dibutuhkan untuk pembelajaran, karena media tersebut mampu menghadirkan sesuatu kejadian masa lalu yang tidak mungkin untuk ditemui secara langsung pada saat ini (Afrista, 2016).

Penelitian ini juga sesuai dengan hasil penelitian Rohyatin, Dwi Yulianti, Suyono (2015) yang menyimpulkan pelaksanaan kegiatan pembelajaran menggunakan media visual yang diterapkan pada kelas VI tampak terlihat ketertarikan dan minat dari siswa terhadap materi. Hal tersebut dikarenakan media visual mampu menyajikan tampilan yang menarik dan efektif. Pada media tersebut mampu menghadirkan suatu kejadian yang sulit diwujudkan jika tanpa menggunakan media. Begitu juga penelitian ini mendukung temuan Supardi (2017) yang meneliti tentang “Media Visual dan Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar”, dengan hasil bahwa keberadaan media visual sangat mempengaruhi siswa dalam proses pembelajaran, terutama dalam memahami hal materi IPA. Namun penggunaan media, terutama media visual seringkali menjadi sesuatu hal yang sulit bagi guru. Hal ini sangat dipengaruhi oleh cara pandang guru tentang penggunaan media yang selalu dianggap sulit dan merepotkan. Untuk mengubah cara pandang tersebut maka guru dituntut untuk lebih kreatif mencari dan menggunakan media agar menjadi menyenangkan bagi siswa. Karena perannya sebagai penyalur pesan, maka media menjadi penting dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Dimana media mampu menghadirkan suatu obyek yang dianggap abstrak menjadi bersifat konkrit (Supardi, 2017).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan uraian-uraian sebelumnya, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut: rata-rata hasil pretest IPA sebesar 62, rata-rata hasil posttest IPA sebesar 82,25 dan hasil uji hipotesis hasil belajar siswa dilakukan dengan perhitungan menggunakan rumus uji t test yang menunjukkan bahwa t_{hitung} sebesar 7,04 dan t_{tabel} sebesar 2,10. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($7,04 > 2,10$), maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Penggunaan media pembelajaran visual pada pembelajaran IPA berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswakeselas V MI Nurul Falah Citeureup.

DAFTAR PUSTAKA

- Afrista, Febrian, "*Efektivitas Pemanfaatan media visual untuk meningkatkan hasil belajar mata pelajaran korespondensi pada siswa kelas X Administrasi Perkantoran di SMK Muhammadiyah 5 Kepanjen*", jurnal pendidikan bisnis dan manajemen, Vol.2, No.1,2016, <http://pendidikanjurnal.com> , diakses 10 September 2020
- Aqib, Zainal , *Model-model media dan strategi pembelajaran kontekstual*, Bandung:Yrama Widya, 2013
- Arsyad, Azhar, *Media Pembelajaran*, Jakarta: Raja Grafindo, 2016
- Dwi, Rohyatin, Yulianti, Suyono, "*Peningkatan Hasil Belajar IPA Dengan Menggunakan Media Visual Gambar Pada Siswa Kelas VI SD Negeri Bumi Agung Kalianda*
- Gasong, Dina, *Belajar dan Pembelajaran*, Yogyakarta: Budi Utama,2018
- Hamdani, *strategi Belajar Mengajar*, Bandung: Pustaka Setia,2011
- Meimulyani, Yani, Caryoto, *Media Pembelajaran Adaptif*, Jakarta:Luxima Metro Media,2013
- Nugrahani, Rahina "*Media Pembelajaran berbasis visual berbentuk permainan ular tangga untuk meningkatkan kualitas belajar mengajar di sekolah*" Jurnal Rahina Vol.3 no.4,(2015), <http://rahinajurnal.com> , diakses 20 September 2020
- Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2008

EduInovasi: Journal of Basic Educational Studies

Volume 2 Nomor 2 (2022) 112-132 P-ISSN 2774-5058 E-ISSN 2775-7269

DOI: 47467/eduinovasi.v2.i2.975

- Purwanto, Maryanto, *Ilmu Pengetahuan kelas V*, Jakarta: Galaxy Putra, 2009
- Samatowa, Usman, *Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*, Jakarta: Indeks, 2018
- Sanjaya, Wina, *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*, Jakarta: Kencana Prenadamedia Group, 2008
- Simangusong, Tumbur, *Pengembangan Media Pembelajaran berbasis Multimedia pada maple IPA*, Jurnal Teknologi Informasi, vol.2 no.1, 2015, <http://Tekhnologiinformasijurnal.com>, diakses 20 September 2020
- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung: Alfabeta, 2015
- Sujana, Atep, *Dasar-dasar IPA konsep dan aplikasinya*, Bandung: Upi press, 2014
- Supardi, Kanisius, *Media Visual dan Pembelajaran IPA di SD*, Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar, Vol.1 No.2, 2017, <http://InovasiPendidikanJurnal.com>, diakses 10 September 2020
- Susanto, Ahmad, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, Jakarta: Prenadamedia, 2013
- Yamin, Martinis, *Kiat Membelajarkan Siswa*, Jakarta: Gaung Persada Press, 2007
- Yusuf, Muri, *Metode Penelitian*, Jakarta: Kencana, 2014
- Zaiful, Moh Rosyid, dan Aminol Rosid, *Prestasi Belajar*, Malang: Literasi Nusantara, 2019