

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA VISUAL TERHADAP HASIL  
BELAJAR MATEMATIKA PESERTA DIDIK  
KELAS V SDN 3 SAWAH LAMA  
BANDAR LAMPUNG**

**(Skripsi)**

**Oleh**

**WIDIA NENGSIH**



**FAKULTAS KEGURAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2018**

## **ABSTRAK**

### **PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA VISUAL TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA PESERTA DIDIK KELAS V SDN 3 SAWAH LAMA BANDAR LAMPUNG**

**Oleh**

**WIDIA NENGSIH**

Masalah penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar matematika 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 penggunaan media visual terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas V SDN 3 Sawah Lama Bandar Lampung.

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

## **ABSTRACT**

### **THE EFFECT OF USING MEDIA VISUAL TO THE STUDENTS RESULTS OF MATHEMATICS LEARNING AT THE FIVE GRADE SDN 3 SAWAH LAMA BANDAR LAMPUNG**

**By**

**WIDIA NENGSIH**

*The problem of 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 media visual to the students' result of mathematics learning at the five grade students of SDN 3 Sawah Lama Bandar Lampung.*

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

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA VISUAL TERHADAP HASIL  
BELAJAR MATEMATIKA PESERTA DIDIK  
KELAS V SDN 3 SAWAH LAMA  
BANDAR LAMPUNG**

**Oleh**

**WIDIA NENGSIH**

**Skripsi**

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar  
SARJANA PENDIDIKAN**

**Pada**

**Jurusan Ilmu Pendidikan  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



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

Judul Skripsi : **PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA VISUAL  
TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA  
PESERTA DIDIK KELAS V SDN 3 SAWAH LAMA  
BANDAR LAMPUNG**

Nama Mahasiswa : **Widia Nengsih**

No. Pokok Mahasiswa : 1413053141

Program Studi : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan



**MENYETUJUI**

1. Komisi Pembimbing

Pembimbing I

**Dr. Rochmiyati, M.Si.**

NIP 19571028 198503 2 002

Pembimbing II

**Drs. Sugiman, M.Pd.**

NIP 19560906 198211 1 002

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

**Dr. Riswanti Rini, M.Si.**

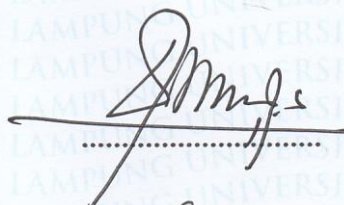
NIP 19600328 198603 2 002



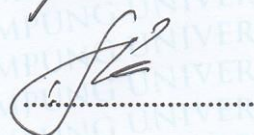
**MENGESAHKAN**

**1. Tim Penguji**

**Ketua : Dr. Rochmiyati, M.Si.**



**Sekretaris : Drs. Sugiman, M.Pd.**



**Penguji Utama : Dra. Rini Asnawati, M.Pd.**



**2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

**Dr. H. Muhammad Fuad, M.Hum.**  
NIP. 19590722 198603 1 003



**Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 11 Mei 2018**

## HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Widia Nengsih  
NPM :1413053141  
Program Studi :S-1 PGSD  
Jurusan :Ilmu Pendidikan  
Fakultas :Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan skripsi yang berjudul “pengaruh penggunaan media visual terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas V SDN 3 Sawah Lama Bandar Lampung” tersebut menyatakan adalah hasil penelitian saya kecuali bagian-bagian tertentu dari sumber dan disebutkan dalam dafrat pustaka.

Dengan demikian pernyataan ini saya buat dan apabila dikemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar maka saya sanggup dituntut berdasarkan Undang-undang dan peraturan yng berlaku.

Bandar Lampung,11 Mei 2018

Yang membuat pernyataan



Widia Nengsih

## RIWAYAT HIDUP



Widia Nengsih dilahirkan di Padang Dalam Lampung Barat pada hari Sabtu, 29 Juni 1996. Peneliti merupakan anak kedua dari dua bersaudara pasangan dari Bapak Nurhadi dan Ibu Rosmini.

Peneliti memperoleh pendidikan formal pertama kali di SD Negeri Padang Dalam, yang diselesaikan pada tahun 2007. Peneliti menyelesaikan pendidikan lanjutan di SMP Negeri 1 Liwa pada tahun 2010. Pendidikan menengah atas peneliti selesaikan di SMA Negeri 1 Liwa pada tahun 2014. Selanjutnya pada tahun 2014 peneliti terdaftar sebagai mahasiswa S1-PGSD FKIP Universitas Lampung melalui jalur Seleksi Nasional Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SNMPTN).

Tahun 2017, penulis melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) dan praktik mengajar melalui Program Pengalaman Lapangan (PPL) di desa Jagaraga, Kecamatan Sukau, Kabupaten Lampung Barat.



## **MOTTO**

**Yakinlah, ada sesuatu yang menantimu setelah banyak kesabaran yang kau jalani, yang akan membuatmu terpana hingga kau lupa betapa pedihnya rasa sakit.**

**(Ali bin Abi Thalib)**

**Janganlah kamu selalu melihat keatas dengan kehidupan orang lain yang tidak pernah ada habisnya.**

**Tetapi lihatlah kehidupanmu dan bersyukur dengan apa yang kau miliki.**

**(Peneliti)**

## **PERSEMBAHAN**

Dengan mengucapkan puji syukur atas kehadiran Allah SWT, Skripsi ini  
kupersembahkan kepada:

Kedua orang tuaku tercinta Bapak Nurhadi dan Ibu Rosmini.

Yang selalu bekerja keras. selalu menyayangiku, selalu mendukungku dan selalu  
mendoakan disetiap langkahku.

Kakak ku tercinta Piska Febrianti serta Ponakanku Tercinta Aqila Ghazia Ufaira.

Para dosen yang telah bekerja sama memberikan  
bimbingan dan ilmu yang sangat berharga.

Serta

Almamater Kebanggaan Tercinta Universitas Lampung.

## SANWACANA

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas segala nikmat, rahmat, dan karunia yang diberikannya sehingga skripsi ini dapat diselesaikan. Skripsi dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Visual Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas V SDN 3 Sawah Lama Bandar Lampung” sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Jurusan Ilmu Pendidikan. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Lampung.

Peneliti menyadari bahwa dalam penelitian dan penyusunan skripsi ini tentunya tidak akan mungkin terselesaikan tanpa bantuan dari berbagai pihak. Peneliti menyampaikan terimakasih kepada Ibu Dr. Rochmiyati, M.Si., selaku Dosen Pembimbing I, Bapak Drs. Sugiman, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing II dan Ibu Dra. Rini Asnawati, M.Pd., selaku Dosen Pembahas yang telah memberikan bimbingan, saran, nasihat dan kritik serta bantuan selama proses penyelesaian skripsi ini. Terimakasih pula kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Ir. Hasriadi Mat Akin, M.S., selaku Rektor Universitas Lampung.
2. Bapak Dr. H. Muhammad Fuad, M.Hum., selaku dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Pendidikan Universitas Lampung.

3. Ibu Dr. Riswanti Rini, M.Si., selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
4. Bapak Drs. Maman Surahman, M.Pd., selaku Ketua Program Studi S1 PGSD Universitas Lampung sekaligus Pembimbing Akademik.
5. Bapak dan ibu Staff Akademik Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan yang telah membantu dalam se\_\_\_\_\_ administrasi dikampus.
6. Kepala sekolah Ibu Marpuah, S.Pd, wali kelas VB Ibu Umi Husniah S.Pd dan wali kelas VA Ibu Rosinah S.Pd SDN 3 Sawah Lama.
7. Kedua orangtuaku tercinta. Bapak Nurhadi dan Ibu Rosmini, terimakasih atas doa, kasih sayang dan dukungan materi maupun moril yang telah diberikan sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi ini.
8. Kakakku tercinta, Piska Febrianti terimakasih atas doa, kasih sayang dan dukungan yang telah diberikan dalam penyelesaian skripsi ini.
9. Ponakanku tercinta Aqila Ghazia Ufaira yang selalu menghiburku dengan tingkah laku lucunya.
10. Teman-temanku tercinta. Atika, Cyndi, Dian Ayu, Dwi Okta, Indah, Irene, Nadya, Petrin, Resty, Risca, Rini, Sella, Selvina, Tri dan Yayuk.
11. Sahabatku tercinta Grasella Julia, Revi Mulia dan Ara Silvia yang tiada bosannya mendengarkan keluh kesahku.
12. Teman-teman seperjuangan PGSD angkatan 2014 khususnya kelas Reguler.
13. Teman-teman KKN-KT pekon Jagaraga, Sukau, Lampung Barat. Ferly Apriansyah, Dina, Dwi, Vidi, Devi, Tari, Wayan, Septo, Handoyo dan Wayan.



14. Semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.

Akhir kata penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, akan tetapi semoga skripsi ini bermanfaat bagi kita semua.

Bandar Lampung, 11 Mei 2018

Peneliti

Widia Nengsih

## DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR .....	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	x
<b>I. PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Batasan Masalah .....	6
D. Rumusan Masalah.....	6
E. Tujuan Penelitian .....	6
F. Manfaat Penelitian .....	7
<b>II. KAJIAN PUSTAKA</b>	
A. Media Pembelajaran .....	8
1. Pengertian Media Pembelajaran .....	8
2. Manfaat Media Pembelajaran .....	9
3. Jenis-Jenis Media Pembelajaran .....	10
B. Media Visual.....	12
1. Pengertian Media Visual.....	12
2. Jenis-Jenis Media Visual .....	12
3. Kelebihan Dan Kelemahan Media Visual .....	14
C. Belajar Dan Pembelajaran .....	17
1. Belajar.....	17
a. Pengertian Belajar.....	17
b. Teori Belajar .....	18
c. Tujuan Belajar .....	21
d. Prinsip Belajar .....	22
2. Pembelajaran.....	23
D. Hasil Belajar .....	24
1. Pengertian Hasil Belajar .....	24
2. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar .....	25
E. Pembelajaran Mata Pelajaran Matematika .....	26

1. Pengertian Matematika .....	26
2. Pembelajaran Matematika.....	27
3. Tujuan Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar .....	28
4. Implementasi Penggunaan Media Visual Pada Pembelajaran Matematika .....	29
F. Penelitian Relevan .....	30
G. Kerangka Pikir .....	32
H. Hipotesis .....	34

### III. METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian .....	35
B. Waktu Dan Tempat Penelitian.....	36
C. Populasi Dan Sampel Penelitian.....	36
1. Populasi Penelitian.....	36
2. Sampel Penelitian .....	37
D. Variabel Penelitian.....	37
E. Definisi Konseptual Dan Operasional Variabel .....	38
1. Definisi Konseptual Variabel .....	38
2. Definisi Operasional Variabel .....	39
F. Teknik Pengumpulan Data .....	40
1. Teknik Tes .....	40
G. Instrumen Penelitian .....	40
1. Jenis Instrumen .....	40
a. Instrumen Tes .....	40
2. Uji Instrumen .....	41
a. Uji Coba Instrumen Tes.....	41
b. Uji Persyaratan Instrumen Tes.....	41
1) Validitas Soal .....	42
2) Realiabilitas Soal.....	44
3) Daya Pembeda Soal .....	45
4) Tingkat Kesukaran Soal .....	46
H. Uji Persyaratan Analisis Data.....	47
1. Uji Normalitas .....	47
2. Uji Homogenitas.....	48
I. Uji Hipotesis .....	49
1. Uji t .....	49

### IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian .....	50
1. Data Hasil Belajar Peserta Didik Kelas Eksperimen .....	50
2. Data Hasil Belajar Peserta Didik Kelas Kontrol .....	53
B. Uji persyaratan Analisis Data.....	57
1. Uji Normalitas Data .....	57
2. Uji Homogenitas Data.....	58
C. Pengujian Hipotesis.....	59

1. Uji t .....	59
D. Pembahasan.....	59
<b>V. KESIMPULAN DAN SARAN</b>	
a. Kesimpulan .....	64
b. Saran .....	64
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>66</b>



## DAFTAR TABEL

### Tabel

1. Nilai UTS Mata Pelajaran Matematika Kelas V SDN Sawah Lama .....	4
2. Populasi Siswa kelas V SDN 3 Sawah Lama .....	36
3. Hasil Analisis Validitas Butir Soal .....	43
4. Klarifikasi Validitas .....	43
5. Klarifikasi Reliabilitas .....	44
6. Hasil Analisis Uji Beda Butir Soal.....	45
7. Kriteria Daya Pembeda Soal .....	46
8. Hasil Analisis Tingkat Kesukaran Butir Soal .....	46
9. Klasifikasi Taraf Kesukaran Soal.....	47
10. Ringkasan Anova .....	48
11. Distribusi Nilai <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen .....	51
12. Distribusi Nilai <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen .....	52
13. Deskripsi Hasil Belajar Kelas Eksperimen .....	53
14. Distribusi Nilai <i>Pretest</i> Kelas Kontrol .....	54
15. Distribusi Nilai <i>posttest</i> Kelas Kontrol .....	55
16. Deskripsi Hasil Belajar Kelas Kontrol.....	56
17. Rekapitulasi N-Gain Pada Kelas Eksperimen dan Kontrol.....	57
18. Hasil Uji Normalitas Data.....	58
19. Hasil Uji Homogenitas Data .....	58
20. Rekapitulasi Uji t .....	59

## DAFTAR GAMBAR

### Gambar

1. Kerangka Pikir Penelitian.....	33
2. Desain Penelitian.....	35
3. Histogram Nilai Pretest Kelas Eksperimen.....	51
4. Histogram Nilai Pretest Kelas Eksperimen.....	52
5. Histogram Nilai <i>Pretest</i> Kelas Kontrol.....	54
6. Histogram Nilai <i>Posttest</i> Kelas Kontrol.....	55
7. Histogram Nilai Rata-rata Kelas Eksperimen dan Kontrol.....	57

## DAFTAR LAMPIRAN

### Lampiran

1. Implementasi Penggunaan Media Visual dalam RPP .....	69
2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	73
3. Kisi-kisi Instrumen Soal.....	89
4. Soal Uji Instrumen Tes .....	91
5. Contant Validitas Instrumen Tes .....	104
6. Tabel Perolehan Skor Validitas Butir Soal .....	106
7. Rekapitulasi Uji Validitas Soal .....	108
8. Rekapitulasi Uji Realiabilitas .....	110
9. Rekapitulasi Daya Pembeda .....	112
10. Rekapitulasi Tingkat Kesukaran .....	113
11. Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	114
12. Hasil Belajar N-Gain Kelas Eksperimen.....	122
13. Hasil Belajar N-Gain Kelas Kontrol .....	123
14. Rekapitulasi Uji Normalitas .....	124
15. Rekapitulasi Uji Homogenitas .....	134
16. Uji Hipotesis .....	137
17. Foto Kegiatan Penelitian .....	141
18. Surat-surat .....	144

## **I. PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

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.

Kurikulum 2013 menuntut pendidik agar mengoptimalkan pemanfaatan dan penggunaan media dalam proses pembelajaran. Undang-undang No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa Kurikulum adalah seperangkat rencana dan peraturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu.

Pembelajaran di sekolah dasar dari kelas I sampai kelas VI pada kurikulum 2013 menggunakan pembelajaran tematik terpadu. Pembelajaran tematik terpadu merupakan salah satu model pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk



mengaitkan beberapa mata pelajaran. Pembelajaran tematik terpadu menekankan pada keterlibatan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran.

Selanjutnya peserta didik dapat memperoleh pengalaman langsung dan terlatih untuk dapat menemukan sendiri berbagai pengetahuan yang dipelajarinya dengan adanya pepaduan itu, peserta didik akan memperoleh pengetahuan dan keterampilan secara utuh sehingga pembelajaran menjadi bermakna bagi peserta didik.

Berkenaan dengan 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. Mata pelajaran matematika menurut Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah menjelaskan:

Mata pelajaran matematika perlu diberikan kepada semua peserta didik mulai dari sekolah dasar untuk membekali peserta didik dengan kemampuan berfikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif serta peserta didik serta mampu bekerja sama. Kompetensi tersebut diperlukan agar siswa dapat memiliki kemampuan memperoleh, mengolah dan memanfaatkan informasi untuk bertahan hidup pada keadaan yang selalu berubah, tidak pasti dan kompetitif.

Pembelajaran matematika diharapkan mampu menciptakan peserta didik yang berkualitas sehingga mampu bersaing di masa yang akan datang, sedangkan dalam pelaksanaannya pembelajaran matematika di sekolah dasar masih terdapat berbagai permasalahan yang menyebabkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar belum optimal.

Berdasarkan hasil observasi penelitian pendahuluan yang dilakukan di SDN 3 Sawah Lama Bandar Lampung, terdapat beberapa 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 (Kriteria Ketuntasan Minimal) 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
			V A		V B		
			Jumlah	Persentase	Jumlah	Persentase	
1	65	65	16	53,33%	12	40,00%	Tuntas
2		65	14	46,66%	18	60,00%	Belum Tuntas
Jumlah			30	100	30	100	

Sumber: Pendidik Kelas Va dan Vb SDN Sawah Lama.

Berdasarkan hasil wawancara terhadap pendidik di SDN 3 Sawah Lama, KKM yang ditetapkan di SDN 3 Sawah Lama untuk mata pelajaran matematika yaitu

65. Maka dapat dilihat dari tabel diatas, bahwa kelas V A terdapat 16 peserta didik yang telah mencapai KKM dan terdapat 14 peserta didik yang belum mencapai KKM. Sedangkan di kelas V B terdapat 12 peserta didik yang mencapai KKM dan terdapat 18 peserta didik yang belum mencapai KKM.

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan diatas, maka permasalahan tersebut dapat diperbaiki dengan menggunakan media dalam proses pembelajaran, menurut Perry (2013) menyatakan bahwa:

*Teachers' knowledge of how to use technology can influence how much it is used. When choosing visual representations, this could come into play, as technology is often used to create and show visual representations. Student characteristics and content learned are other important factors. Much research indicates that visual media can be both beneficial and motivating to students, and can increase test performance and comprehension.*

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. Melalui penggunaan media visual dalam proses pembelajaran matematika diharapkan peserta didik dapat memahami suatu konsep yang awalnya abstrak menjadi kongkrit. Selanjutnya dengan adanya penggunaan media visual diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, berdasarkan hasil pengamatan peneliti. Maka judul penelitian ini adalah Pengaruh Penggunaan Media Visual Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas V SDN 3 Sawah Lama Bandar Lampung.



## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang penelitian, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Pendidik belum mengaitkan materi yang dibahas dengan masalah-masalah secara nyata dalam kehidupan sehari-hari.
2. Pendidik belum menggunakan media dalam proses pembelajaran matematika.
3. Peserta didik kurang berperan aktif dalam proses pembelajaran.
4. Hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika masih rendah.

## **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, batasan masalah dalam penelitian ini yaitu pendidik belum menerapkan media dalam proses pembelajaran matematika dan rendahnya hasil belajar matematika peserta didik ranah kognitif kelas V SDN 3 Sawah Lama Bandar Lampung.

## **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah ada pengaruh penggunaan media visual terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas V SDN 3 Sawah Lama Bandar Lampung.

## **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang dikemukakan diatas maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah pengaruh

penggunaan media visual terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas V SDN 3 Sawah Lama Bandar Lampung.

#### **F. Manfaat Penelitian**

1. Manfaat Teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi wawasan dan pengetahuan dalam bidang pendidikan.
2. Manfaat Praktis
  - a. Bagi Peserta Didik, hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai alternatif yang menarik dan meningkatkan motivasi belajar dalam proses pembelajaran.
  - b. Bagi Pendidik, hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai informasi dalam penggunaan media pembelajaran bagi pendidik untuk mencapai pembelajaran yang optimal.
  - c. Bagi Kepala Sekolah, hasil penelitian ini diharapkan SDN 3 Sawah Lama dapat menerapkan penggunaan media visual dalam pembelajaran dalam semua kelas.
  - d. Bagi Peneliti, dengan melakukan penelitian ini dapat dijadikan sebagai pengetahuan, pengalaman, wawasan dan mencapai gelar sarjana pendidikan.
  - e. Bagi Peneliti Lain, hasil penelitian ini diharapkan dapat dipergunakan untuk referensi dalam penelitian yang akan melakukan penelitian sejenis dalam bidang pendidikan.

## **II. TINJAUAN PUSTAKA**

### **A. Media Pembelajaran**

#### **1. Pengertian Media Pembelajaran**

Proses pembelajaran sangat dibutuhkan media pembelajaran untuk membantu dan mempermudah proses penyampaian materi. Menurut Suryani dan Agung (2012: 136) Media pembelajaran adalah media yang digunakan dalam pembelajaran, yaitu meliputi alat bantu guru dalam mengajar serta sarana pembawa pesan dari sumber belajar ke penerima pesan belajar/siswa.

Menurut Latuheru dalam Suryani dan Agung (2012: 137) media pembelajaran adalah bahan, alat, atau teknik yang digunakan dalam kegiatan belajar-mengajar dengan maksud agar proses interaksi komunikasi pendidikan antara guru dan siswa dapat berlangsung secara tepat guna dan berdaya guna. Selanjutnya media pembelajaran menurut Rusman (2017: 214).

Media pembelajaran merupakan suatu teknologi pembawa pesan yang dapat digunakan untuk keperluan pembelajaran; media pembelajaran merupakan sarana fisik untuk menyampaikan materi pelajaran. Media pembelajaran merupakan sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang dengar termasuk teknologi perangkat keras.

Berdasarkan pengertian media pembelajaran menurut para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan dalam pembelajaran serta sarana pembawa sumber belajar kepada peserta didik atau

teknologi pembawa pesan yang dapat digunakan untuk keperluan pembelajaran, supaya interaksi antara pendidik dan peserta didik dapat berlangsung secara tepat.

## **2. Manfaat Media Pembelajaran**

Proses pembelajaran perlu menggunakan media, media juga sangat bermanfaat dalam proses pembelajaran. Adapun manfaat media pembelajaran menurut Suprihatiningrum (2013: 321) sebagai berikut:

Memperjelas proses pembelajaran, meningkatkan ketertarikan dan interaktivitas siswa, meningkatkan efisiensi dalam waktu dan tenaga, meningkatkan kualitas hasil belajar siswa, memungkinkan proses belajar dapat dilakukan di tempat mana saja dan kapan saja, menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar, mengubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif, mengkonkretkan materi yang abstrak, membantu mengatasi keterbatasan panca indera manusia, menyajikan objek pelajaran berupa benda atau peristiwa langka dan berbahaya ke dalam kelas, dan meningkatkan daya retensi siswa terhadap materi pembelajaran.

Menurut Arsyad (2007: 26) adanya manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar yaitu:

- a. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- b. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
- c. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indra, ruang, dan waktu.
- d. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya.

Selanjutnya menurut Daryanto (2010: 40) media pembelajaran bermanfaat sebagai berikut:

- a. Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalitas
- b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu tenaga dan daya indra.
- c. Menimbulkan gairah belajar.

- d. Memungkinkan anak dapat belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori dan kinestetiknya,
- e. Memberikan rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama.
- f. Dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan beberapa pendapat yang telah dikemukakan para ahli diatas, peneliti menyimpulkan bahwa 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.

### 3. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran dalam penggunaannya dibagi menjadi beberapa jenis. Menurut Seels dan Glasgow dalam Arsyad (2007: 33) mengelompokan berbagai jenis media apabila dilihat dari segi perkembangan teknologi dibagi ke dalam dua kategori luas, yaitu:

- a. Pilihan Media Tradisional
  - 1) Visual diam yang diproyeksikan terdiri dari proyeksi *opaque* atau tak tembus pandang, proyeksi *overhead*, *slides* dan *filmstrips*.
  - 2) Visual yang tak diproyeksikan terdiri dari gambar, poster, foto, *charts*, *grafik*, diagram, pameran, papan info dan papan bulu.
  - 3) Audio terdiri dari rekaman piringan, pita kaset, *reel* dan *cartridge*.
  - 4) Penyajian Multimedia terdiri dari slide plus suara (*tape*) dan *multi-image*.
  - 5) Visual dinamis yang di proyeksikan terdiri dari film, televisi dan video.
  - 6) Cetakan terdiri dari buku teks, modul, teks terprogram, *workbook*, majalah ilmiah, berkala, lembaran lepas atau *hard-out*.
  - 7) Permainan terdiri dari teka-teki, simulasi dan permainan papan.
  - 8) Realia terdiri dari model, specimen atau contoh, manipulatif atau peta dan boneka.

- b. Pilihan Media Teknologi Mutakhir
  - 1) Media berbasis telekomunikasi terdiri dari *telekonferen* dan kuliah jarak jauh.
  - 2) Media berbasis *mikroprosesor* terdiri dari *computer assisted instruction*, permainan computer, system tutor intelijen, interaktif, *hypermedia* dan *compact (video) disc*.

Sedangkan menurut Wirawan dan Nurhadi dalam Suryani dan Agung (2012: 140)

mengklarifikasikan jenis-jenis media pembelajaran menjadi:

- a. Media Visual terdiri dari media gambar diam (*still pictures*) dan Grafis, Media Papan dan Media dengan proyeksi.
- b. Media Audio
- c. Media Audio Visual
- d. Benda Asli dan Orang.

Selanjutnya menurut Rusman (2017: 228-230) berpendapat bahwa media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi tiga yaitu:

- a. Media Visual adalah media yang hanya dapat dilihat dengan menggunakan indra penglihatan, misalnya media gambar mati atau bergerak, seperti:
  - 1) Gambar Mati/Diam adalah gambar mati atau disebut pula gambar diam adalah gambar-gambar yang disajikan secara fotografik.
  - 2) Media Grafis adalah media pandang dua dimensi yang dirancang secara khusus untuk mengkomunikasikan pembelajaran (bukan fotografik) media grafis didalamnya grafik, bagan, diagram, poster, dan kartun.
  - 3) Model dan Realia adalah alat bantu visual dalam pembelajaran yang berfungsi memberikan pengalaman langsung. Realia merupakan model objek nyata dari suatu benda. Siswa belajar secara langsung dari objek yang sedang dipelajari. Proses belajar yang dikembangkan dapat mengakomodasi tentang pembelajaran berbasis pengalaman.
- b. Media audio adalah media media yang hanya dapat di dengar dengan menggunakan indra pendengaran saja. Media ini mengandung pesan auditif sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, kreativitas dan inovatif siswa tetapi menuntut kemampuan daya dengar dan menyimak siswa.
- c. Media Audio visual adalah alat bantu yang digunakan melalui pendengaran dan penglihatan

Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa beberapa jenis media pembelajaran antara lain: Media tradisional (visual diam yang diproyeksikan dan yang tak diproyeksikan), media teknologi mutakhir (berbasis

telekomunikasi dan berbasis *mikroprosesor*), media visual, media audio, media audio visual, benda asli dan orang. Berdasarkan dari pengelompokan jenis-jenis media diatas, pada penelitian ini menggunakan jenis media visual menurut Rusman (2017: 228-230) yang terdiri dari gambar mati/diam, grafis, model dan realia.

## **B. Media Visual**

### **1. Pengertian Media Visual**

Media digunakan pendidik sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Media visual yaitu media yang dapat ditangkap dengan indra penglihatan (Suryani dan Agung, 2012: 141). Sedangkan menurut Rusman (2017: 228-229) Media visual adalah media yang hanya dapat dilihat dengan menggunakan indra penglihatan. Selanjutnya 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 siswa mengenai materi pembelajaran. Media visual menampilkan keterkaitan isi materi yang ingin disampaikan dengan kenyataan.

Berdasarkan pendapat dari beberapa ahli diatas dapat disimpulkan bahwa 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.

### **2. Jenis-jenis Media Visual**

Media pembelajaran dalam penggunaannya dibagi menjadi beberapa jenis. Menurut Rusman (2017: 228-230) beberapa jenis-jenis media visual adalah sebagai berikut:

- a. Gambar Mati/Diam  
Gambar mati atau disebut pula gambar diam adalah gambar-gambar yang disajikan secara fotografik.
- b. Media Grafis  
Media grafis didalamnya grafik, bagan, diagram, poster, dan kartun. Media grafis adalah media pandang dua dimensi yang dirancang secara khusus untuk mengkomunikasikan pembelajaran (bukan fotografik). Grafik merupakan gambar sederhana untuk menggambarkan data kuantitatif yang akurat dan mudah dimengerti. Diagram adalah gambaran sederhana yang dirancang untuk memperhatikan tentang hubungan tata kerja dari suatu benda
- c. Model dan Realia  
Realia dan model adalah alat bantu visual dalam pembelajaran yang berfungsi memberikan pengalaman langsung. Realia merupakan model objek nyata dari suatu benda. Siswa belajar secara langsung dari objek yang sedang dipelajari. Proses belajar yang dikembangkan dapat mengakomodasi tentang pembelajaran berbasis pengalaman.

Selanjutnya Menurut Suryani dan Agung (2012: 141) jenis media visual sebagai berikut:

- a. Media gambar diam (*still pictures*) dan Grafis  
media ini adalah hasil potretan dari berbagai peristiwa objek yang dituangkan dalam bentuk gambar-gambar, garis, kata-kata, symbol-simbol maupun gambaran. Yang termasuk dalam kelompok media ini antara lain:
  - 1) Grafik, yaitu gambaran dari data statistic yang ditunjukkan dengan lambang-lambang.
  - 2) *Chart* bagan, yaitu gambaran dari sesuatu yang menunjukkan adanya hubungan, perkembangan atau perbandingan.
  - 3) Peta, yaitu gambaran yang menjelaskan permukaan bumi atau bebrapa bagian dari padanya.
  - 4) Diagram, yaitu penampang atau irisan dari benda atau objek.
  - 5) Poster, yaitu gambar yang disederhanakan bentuk dengan pesan biasanya menyindir
- b. Media Papan  
Media Papan adalah media pelajaran dengan papan sebagai bahan baku utamanya yang dapat dirancang secara memanjang maupun secara melebar. Yang dimaksud kedalam kelompok ini antara lain:
  - 1) Papan Tulis
  - 2) Papan Flanel
  - 3) Papan Tempel
  - 4) Papan Pameran
- c. Media dengan Proyeksi  
Media ini adalah penggunaan media dengan menggunakan proyektor sehingga nampak pada layar. Yang termasuk kedalam kelompok media ini antara lain:
  - 1) *Slide*



- 2) *Film Strips*.
- 3) *Overhead Projector*
- 4) *Transparansi*
- 5) *Mikro Film dan Mikrofische*

Sedangkan menurut Wati Ega Rima (2016: 25-29) jenis-jenis media visual antara lain adalah:

- a. Media Visual Non Proyeksi
  - 1) Benda Nyata merupakan benda yang dapat dilihat, didengar, atau melahirkan pengalaman bagi siswa
  - 1) Model merupakan benda tiruan dalam media visual non proyeksi
  - 2) Media Cetak merupakan media visual non proyeksi yang ditampilkan dalam bentuk tercetak
  - 3) Media Grafis merupakan media visual non proyeksi yang dapat menyampaikan materi atau informasi melalui simbol-simbol visual. Contoh media grafis antara lain adalah: Gambar, Sketsa, Diagram, Bagan.
- b. Media Visual Proyeksi
  - 1) Transparansi OHP merupakan perangkat media transparansi meliputi perangkat lunak atau *Overhead Transparency* atau OHT dan perangkat keras *Overhead Projector* atau OHP.
  - 2) Film Bingkai merupakan film transparan sebagai media visual.

Berdasarkan pendapat dari beberapa ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa jenis-jenis media visual antara lain: Media gambar mati/diam, media grafis, model dan realia, media papan, media dengan proyeksi, media visual non proyeksi, dan media visual proyeksi.

### **3. Kelebihan dan Kelemahan Media Visual**

Penggunaan media pembelajaran diharapkan dapat menimbulkan dampak positif dalam proses pembelajaran. Menurut Wati Ega Rima (2016: 40) ada beberapa kelebihan dan kekurangan dengan menggunakan media visual antara lain:

- a. Kelebihan Media Visual
  - 1) Media visual membantu meningkatkan keefektifan pencapaian tujuan pembelajaran dengan bahan visual
  - 2) Media visual memperlancar proses pembelajaran sehingga siswa dapat dengan mudah dan cepat menerima materi pelajaran

- 3) Media visual membantu siswa meningkatkan pemahaman dan memperkuat ingatan.
- 4) Media visual dapat dibaca berkali-kali dengan menyiapkan atau mengelipingnya.
- 5) Media visual membantu siswa berfikir tajam dan spesifik.
- 6) Media visual membantu mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki para siswa
- 7) Media visual memungkinkan adanya interaksi antara siswa dengan lingkungan sekitarnya.
- 8) Media visual membantu penanaman konsep yang benar mengenai suatu informasi.
- 9) Media visual membantu membangkitkan keinginan dan minat baru para siswa.

#### b. Kekurangan Media Visual

- 1) Media visual terkadang tampil lambat dan kurang praktis.
- 2) Media visual tidak diikuti oleh audio.
- 3) Media visual seringkali ditampilkan dengan visual yang terbatas.
- 4) Media visual khususnya berbentuk cetak memerlukan biaya produksi cukup mahal karena media cetak harus mencetak terlebih dahulu.
- 5) Media visual memerlukan pengamatan yang ekstra hati-hati.

Selanjutnya menurut Suryani dan Agung (2012: 150-152) Kelebihan dan kelemahan media visual adalah sebagai berikut:

#### a. Kelebihan Media Visual

- 1) Gambar Diam dan Grafis: Memberi informasi secara simbolis, memperjelas dan memudahkan data kuantitatif yang rumit, dan dapat menggambarkan pertumbuhan dan perkembangan suatu peristiwa atau objek dari waktu ke waktu.
- 2) Peta dan Globe: Menggambarkan tentang permukaan bumi dan peristiwa-peristiwa yang terjadi dimuka bumi dan memperjelas pengetahuan peserta didik tentang wilayah.
- 3) Foto atau Gambar: Menunjukkan peristiwa dan keadaan secara realistic dan konkret dan dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu.
- 4) Poster: Dapat dipasang dimana saja, menggunakan bahasa yang simple, padat, dan menarik, dapat disimpan dan digunakan lagi pada kesempatan lain dan dapat membantu daya ingat peserta.
- 5) Papan Tulis: Murah dan mudah menggunakannya, dapat digunakan dan dipahami pada semua tingkat sekolah mulai dari TK sampai perguruan tinggi, dan materi dapat disiapkan terlebih dahulu.
- 6) Papan Flanel: Memotivasi dan mengaktifkan peserta didik belajar, dapat digunakan dan dipahami pada semua tingkat sekolah, mudah membuatnya dan dapat dirancang oleh guru, digunakan untuk berbagai bidang studi dan isi pesan mudah diganti-ganti.

#### b. Kekurangan Media Visual

- 1) Gambar Diam dan Grafis: Memerlukan keterampilan khusus untuk merancang dan membuat bagan dan grafik secara benar, menarik dan sederhana.
- 2) Peta dan Globe: Memerlukan kemampuan khusus dalam membaca peta dan rumit karena banyak menggunakan simbol-simbol
- 3) Foto atau Gambar: Tidak dapat dirasakan secara nyata suasana sebenarnya, menekankan kemampuan indra penglihat dan dapat hilang, mudah rusak, dan musnah bila tidak dirawat dengan baik.
- 4) Poster: Diperlukan keahlian dalam bahasa dan ilustrasi dalam membuat poster dan dapat menimbulkan salah tafsir dari kata-kata atau simbol yang singkat.
- 5) Papan tulis: Menimbulkan polusi dan gangguan penyakit karena bedunya, membelakangi peserta didik pada waktu menulis dan menghamburkan waktu hanya untuk menulis dipapan tulis.
- 6) Papan flanel: Mudah rusak bila tidak dirawat dan memerlukan keterampilan dan ketekunan.

Berdasarkan pendapat dari beberapa ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa media visual memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan media visual adalah membantu meningkatkan keefektifan, memperlancar proses pembelajaran sehingga peserta didik dapat dengan mudah dan cepat menerima materi pelajaran, membantu peserta didik meningkatkan pemahaman dan memperkuat ingatan, memungkinkan adanya interaksi antara peserta didik dengan lingkungan sekitarnya, serta media visual dapat digunakan dan dipahami pada semua tingkat sekolah dan mudah membuatnya dan dapat dirancang oleh pendidik.

Adapun kelemahan media visual antara lain: media visual tampil lambat dan kurang praktis, media visual khususnya berbentuk cetak memerlukan biaya produksi cukup mahal karena media cetak harus mencetak terlebih dahulu, memerlukan pengamatan yang ekstra hati-hati, memerlukan keterampilan khusus untuk merancang dan membuat bagan dan grafik secara benar, menarik dan

sederhana dan mudah rusak bila tidak dirawat dan memerlukan keterampilan dan ketekunan.

### **C. Belajar dan Pembelajaran**

#### **1. Belajar**

##### **a. Pengertian Belajar**

Belajar dianggap sebagai proses perubahan perilaku. Menurut Slameto (2010: 2). Belajar merupakan suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman sendiri didalam interaksi dengan lingkungannya.

Selanjutnya menurut Suryani dan Agung (2012: 47) belajar adalah perubahan tingkah laku yang terjadi dari hasil latihan yang dilakukan secara sadar, bersifat aktif dan positif berdasarkan atas latihan, bertujuan dan terarah serta mencakup keseluruhan aspek kepribadian.

Menurut Susanto (2013: 4) belajar merupakan suatu aktifitas yang dilakukan seseorang dalam keadaan sadar untuk memperoleh suatu konsep, pemahaman, atau pengetahuan baru sehingga memungkinkan seseorang terjadinya perubahan perilaku yang relatif tetap baik dalam berfikir, merasa, maupun dalam bertindak.

Berdasarkan pendapat dari beberapa para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan secara sadar, bersifat aktif dan positif berdasarkan atas latihan, bertujuan dan terarah serta mencakup keseluruhan aspek kepribadian untuk memperoleh suatu konsep, pemahaman, atau

pengetahuan baru sehingga memungkinkan seseorang terjadinya perubahan perilaku yang relatif tetap baik dalam berfikir, maupun dalam bertindak.

## **b. Teori Belajar**

Teori belajar merupakan penjelasan mengenai bagaimana terjadinya belajar, berdasarkan teori belajar diharapkan suatu pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Adapun teori belajar antara lain adalah teori belajar behavioristik, teori belajar konstruktivistik dan teori belajar kognitif. Berikut teori-teori belajar menurut beberapa ahli.

### **1) Teori Belajar Behavioristik**

Menurut Ally dalam Rusman (2015: 45) teori belajar behavioristik belajar adalah tingkah laku yang dapat diamati yang dapat disebabkan adanya stimulus dari luar. Seseorang dapat dikatakan belajar ditunjukkan dari perilaku yang dapat dilihat bukan dari apa yang ada didalam pikiran siswa.

Sedangkan menurut Budiningsih (2005: 20) teori belajar behavioristik “belajar adalah perubahan tingkah laku sebagai akibat dari adanya interaksi antara stimulus dan respon”. Selanjutnya menurut Slameto (2016: 16) 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.

Menurut beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa teori belajar behavioristik adalah tingkah laku yang dapat diamati yang dapat disebabkan

adanya stimulus dari luar dan respon, serta menganalisis perilaku yang tampak saja, yang dapat diukur, dilukiskan dan diramalkan.

## 2) **Teori Belajar Konstruktivistik**

Menurut Jolliffe dalam Rusman (2015: 49) Konsep utama konstruktivistisme adalah bahwa peserta didik adalah aktif dan mencari untuk membuat pengertian tentang apa yang ia pahami, ini berarti belajar membutuhkan untuk berfokus pada skenario berbasis masalah, belajar berbasis proyek, belajar berbasis tim, simulasi dan penggunaan teknologi. Selanjutnya menurut Cooper dalam Rusman (2015: 49)

Konstruktivistik memandang peserta didik menginterpretasikan informasi dan dunia sesuai realitas personal mereka dan mereka belajar melalui observasi, proses dan interpretasi dan membentuk informasi tersebut kedalam pengetahuan personalnya''. Dalam pandangan konstruktivistik, peserta didik akan belajar dengan baik apabila mereka dapat membawa pembelajaran ke dalam konteks apa yang sedang mereka pelajari kedalam penerapan kehidupan nyata sehari-hari dan mendapat manfaat bagi dirinya.

Adapun menurut Al-Tabany (2014: 29-30) menyatakan bahwa teori konstruktivistik adalah satu prinsip yang penting dalam psikologi pendidikan yaitu bahwa guru tidak hanya sekedar memberikan pengetahuan kepada siswa, tetapi siswa harus membangun sendiri didalam benaknya.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa teori belajar konstruktivistik adalah peserta didik aktif mencari pengertian tentang apa yang ia pahami, seperti belajar berfokus pada skenario berbasis masalah, belajar berbasis proyek, belajar berbasis tim, simulasi dan penggunaan teknologi. Jadi pendidik tidak hanya sekedar memberikan pengetahuan kepada peserta didik, tetapi peserta didik harus membangun sendiri didalam benaknya.

### 3) **Teori Belajar Kognitif**

Menurut Slameto (2010: 24) Teori kognitif yang terkenal adalah teori piaget. Dalam pandangan piaget, pengetahuan datang dari tindakan. Jadi perkembangan kognitif sebagian besar bergantung kepada seberapa jauh anak aktif memanipulasi dan aktif berinteraksi dengan lingkungannya. Selanjutnya menurut Piaget dalam Rusman (2015:56).

Belajar akan lebih berhasil apabila disesuaikan dengan tahap perkembangan kognitif siswa. Siswa hendaknya diberi kesempatan untuk melakukan eksperimen atau mencoba dengan objek fisik yang ditunjang oleh interaksi dengan teman sebaya dan dibantu oleh pertanyaan dari guru. Guru harus memberikan rangsangan kepada siswa agar mau berinteraksi dengan lingkungan secara aktif, mencari dan menemukan berbagai hal dari lingkungan.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa teori belajar kognitif adalah pengetahuan datang dari tindakan. Perkembangan kognitif sebagian besar bergantung kepada seberapa jauh anak aktif memanipulasi dan aktif berinteraksi dengan lingkungannya. Jadi belajar akan lebih berhasil apabila disesuaikan dengan tahap perkembangan kognitif peserta didik.

Berdasarkan teori belajar diatas dapat disimpulkan bahwa teori belajar dalam penelitian ini mengambil teori belajar 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 pengelihatannya.

Teori belajar behavioristik dengan media visual adalah tingkah laku dari peserta didik yang disebabkan dari luar (Media gambar mati/diam, media grafis, model

dan realia, media papan, media dengan proyeksi, media visual non proyeksi, dan media visual proyeksi). Dan menganalisis perilaku yang tampak dapat diukur dari hasil proses pembelajaran menggunakan media visual.

### c. **Tujuan Belajar**

Tujuan belajar merupakan hal yang penting dalam rangka sistem pembelajaran, yakni merupakan suatu komponen sistem pembelajaran yang menjadi titik tolak dalam merancang sistem yang efektif. Menurut Sardiman (2008: 28) ada beberapa tujuan belajar adalah sebagai berikut:

- 1) Untuk mendapatkan pengetahuan
- 2) Penanaman konsep dan keterampilan
- 3) Pembentukan sikap

Sedangkan Dimiyati dan Mudjiono (2010: 17-18) tujuan belajar merupakan peristiwa sehari-hari disekolah. 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. Dari segi guru, proses belajar tersebut tampak sebagai perilaku belajar tentang semua hal.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa tujuan belajar merupakan peristiwa sehari-hari disekolah untuk mendapatkan pengetahuan, penanaman konsep dan keterampilan, dan pembentukan sikap yang terjadi melalui intreraksi peserta didik dan pendidik. Dari segi peserta didik belajar dialami sebagai suatu proses, sedangkan dari segi pendidik proses belajar sebagai perilaku belajar tentang semua hal.



#### d. Prinsip Belajar

Prinsip belajar menurut Rusman (2017: 94) ialah belajar relatif berlaku umum berkaitan dengan perhatian dan motivasi, keaktifan, keterlibatan langsung, penguatan, tantangan balikan dan penguatan, dan perbedaan individu. Sedangkan prinsip belajar menurut Susanto (2013: 89) sebagai berikut:

- 1) Belajar merupakan bagian dari perkembangan
- 2) Belajar berlangsung seumur hidup
- 3) Keberhasilan belajar dipengaruhi oleh faktor-faktor bawaan, lingkungan, kematangan, serta usaha individu secara aktif
- 4) Belajar mencakup segala semua aspek kehidupan
- 5) Kegiatan belajar berlangsung disembarang tempat dan waktu
- 6) Belajar berlangsung baik dengan guru atau tanpa guru
- 7) Belajar yang terencana dan disenghaja menuntut motivasi yang tinggi
- 8) Perbuatan belajar bervariasi dari yang paling sederhana sampai dengan yang amat kompleks.

Menurut Suhana (2014: 16) prinsip belajar sebagai berikut:

- 1) Belajar berlangsung seumur hidup
- 2) Proses belajar adalah kompleks namun terorganisir.
- 3) Belajar berlangsung dari yang sederhana menuju yang kompleks
- 4) Belajar dari mulai yang factual menuju konseptual
- 5) Belajar mulai dari yang kongkrit menuju yang abstrak
- 6) Belajar merupakan bagian dari perkembangan
- 7) Belajar mencakup semua kehidupan yang penuh makna.
- 8) Kegiatan belajar berlangsung pada setiap tempat dan waktu
- 9) Belajar berlangsung dengan guru maupun tanpa guru
- 10) Belajar yang berencana
- 11) Kegiatan belajar tertentu diperlukan adanya bimbingan dari orang lain.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa prinsip belajar merupakan bagian dari perkembangan dan berlangsung seumur hidup, relatif berlaku umum yang berkaitan dengan perhatian, motivasi, keaktifan, keterlibatan langsung dengan pendidik maupun tanpa pendidik, berlangsung disembarang tempat dan waktu akan tetapi diperlukan adanya bimbingan dari orang lain

## 2. Pembelajaran

Pembelajaran merupakan proses interaksi dalam penyampaian pengetahuan kepada peserta didik. Menurut 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 siswa. Selanjutnya pembelajaran menurut Rusman (2017: 84-85) yaitu:

Pembelajaran merupakan suatu sistem yang terdiri dari berbagai komponen yang saling berhubungan satu dengan yang lain. Komponen tersebut, meliputi: tujuan, materi metode dan evaluasi Pembelajaran pada hakikatnya merupakan proses interaksi antara guru dan siswa. Baik interaksi secara langsung seperti kegiatan tatap muka maupun secara tidak langsung, yaitu dengan menggunakan berbagai media pembelajaran. Didasari oleh adanya perbedaan interaksi tersebut, maka kegiatan pembelajaran dapat dilakukan dengan menggunakan berbagai pola pembelajaran.

Sedangkan menurut Komalasari (2015: 3) menyatakan bahwa pembelajaran dapat didefinisikan sebagai suatu sistem atau proses pembelajaran subjek didik/pembelajar yang direncanakan atau didesain, dilaksanakan, dan dievaluasi secara sistematis agar subjek didik/pembelajar dapat mencapai tujuan-tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien.

Menurut UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas Pasal 1 ayat 20, “pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber pada suatu lingkungan belajar.” Menurut Miarso dalam Rusman (2017: 85) ada lima jenis interaksi yang dapat berlangsung dalam proses belajar dan pembelajaran, yaitu:

- a. Interaksi antara pendidik dan peserta didik.
- b. Interaksi antara sesama peserta didik antar sejawat.
- c. Interaksi peserta didik dengan sumber yang senghaja dikembangkan.
- d. Interaksi peserta didik bersama pendidik dengan sumber belajar yang senghaja dikembangkan.

- e. Interaksi peserta didik bersama pendidik dengan lingkungan social dan alam

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah interaksi yang dilakukan oleh pendidik dan peserta didik, sesama peserta didik antar sejawat, dan peserta didik dengan sumber belajar yang senghaja dikembangkan. Baik secara langsung seperti kegiatan tatap muka maupun secara tidak langsung, supaya terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan yang telah direncanakan dan dilaksanakan untuk mencapai tujuan secara efektif dan efisien.

## **D. Hasil Belajar**

### **1. Pengertian Hasil Belajar**

Hasil belajar dapat dilihat setelah siswa mengalami proses belajar. Menurut Susanto (2013: 5) 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 perilaku yang relatif menetap.

Sedangkan menurut Dimiyati dan Mudjiono (2015: 22) hasil belajar adalah hasil yang dicapai dalam bentuk angka-angka atau skor setelah diberikan tes hasil belajar pada setiap akhir pembelajaran. Nilai yang diperoleh siswa menjadi acuan untuk melihat penguasaan siswa dalam menerima materi. Selanjutnya Rusman (2015: 67) menyebutkan bahwa:

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran. Proses penilaian terhadap hasil belajar dapat memberikan informasi kepada guru tentang kemajuan siswa dalam upaya mencapai tujuan-tujuan belajarnya melalui kegiatan belajar. Selanjutnya dari informasi tersebut guru dapat menyusun dan membina kegiatan-

kegiatan siswa lebih lanjut, baik untuk keseluruhan kelas maupun individu.

Berdasarkan beberapa pendapat dari beberapa ahli diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Hasil yang dicapai dalam bentuk angka-angka atau skor setelah diberikan tes hasil belajar pada setiap akhir pembelajaran, nilai yang diperoleh peserta didik untuk melihat penguasaan dalam menerima materi.

## **2. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Pada proses pembelajaran ada beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar.

Menurut Munadi dalam Rusman (2015: 67-68) terdapat faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar yang sebagai berikut:

### **1. Faktor Internal**

#### **a. Faktor Fisiologis**

Secara umum kondisi fisiologis, seperti kondisi kesehatan yang prima, tidak dalam keadaan lelah dan capek, tidak dalam keadaan cacat jasmani dan sebagainya. Hal-hal tersebut dapat mempengaruhi siswa dalam menerima materi pelajaran.

#### **b. Faktor Psikologis**

Setiap individu dalam hal ini siswa pada dasarnya memiliki kondisi psikologis yang berbeda-beda, tentunya hal ini turut mempengaruhi hasil belajarnya. Beberapa factor psikologis meliputi inteligensi (IQ), perhatian, minat, bakat, motif, motivasi, kognitif dan daya nalar siswa.

### **2. Faktor Eksternal**

#### **a. Faktor Lingkungan**

Faktor lingkungan dapat mempengaruhi hasil belajar. Faktor lingkungan ini meliputi lingkungan fisik dan lingkungan social. Lingkungan alam misalnya suhu, kelembaban, dan lain-lain. Belajar pada tengah hari diruang yang memiliki ventilasi udara yang kurang tentunya akan berbeda suasana belajarnya dengan yangt belajar di pagi hari udaranya masih segar dan di ruang yang cukup mendukung untuk bernafas lega.

b. Faktor Instrumental

Faktor-faktor instrumental adalah factor yang keberadaannya dan penggunaannya dirancang sesuai dengan hasil belajar yang diharapkan. Faktor-faktor yang diharapkan dapat berfungsi sebagai sarana untuk tercapainya tujuan-tujuan belajar yang telah direncanakan. Faktor-faktor instrumental ini berupa kurikulum, sarana, guru.

Sedangkan menurut Wasliman dalam Susanto (2013: 12) hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang mempengaruhi baik faktor internal maupun faktor eksternal. Secara perinci uraian mengenai faktor-faktor sebagai berikut.

1. Faktor internal: faktor yang bersumber dari dalam diri peserta didik yang mempengaruhi kemampuan belajarnya. Faktor internal ini meliputi kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan sikap kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan.
2. Faktor eksternal: faktor yang berasal dari diri peserta didik yang mempengaruhi hasil belajar yaitu keluarga, sekolah dan siswa.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar antara lain faktor internal yang meliputi faktor fisiologis dan psikologis dan eksternal yang meliputi faktor lingkungan dan faktor instrumental. Beberapa faktor tersebut tentunya dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik.

## **E. Pembelajaran Mata Pelajaran Matematika**

### **1. Pengertian Matematika**

Matematika merupakan subjek yang penting dalam pendidikan. Menurut Ruseffendi (2006: 50) matematika adalah suatu cara manusia berfikir. Selanjutnya Menurut Susanto (2013 :184) mengemukakan bahwa:

Matematika merupakan salah satu bidang studi yang ada pada semua jenjang pendidikan, mulai dari tingkat sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Bahkan matematika diajarkan ditaman kanak-kanak secara informal. Belajar matematika merupakan suatu syarat cukup untuk melanjutkan pendidikan kejenjang berikutnya. Dengan belajar matematika, kita akan belajar bernalar secara kritis, kreatif, dan aktif. Matematika

merupakan ide-ide abstrak yang berisi simbol-simbol, maka konsep-konsep matematika harus dipahami terlebih dahulu sebelum memanipulasi simbol-simbol.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa matematika merupakan pelajaran yang diberikan jenjang sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Matematika adalah suatu cara manusia berfikir, bernalar secara kritis, kreatif, dan aktif. Serta matematika ialah ide-ide abstrak yang berisi simbol maka konsep-konsep matematika harus dipahami terlebih dahulu sebelum memanipulasi simbol-simbol.

## **2. Pembelajaran Matematika**

Pada proses pembelajaran terjadi interaksi antara peserta didik dan pendidik. Menurut Dimiyati dalam Susanto (2013: 186) pembelajaran adalah kegiatan guru secara terprogram dalam desain intruksional untuk membuat siswa aktif yang menekankan pada penyediaan sumber belajar. Pembelajaran berarti aktivitas guru dalam merancang bahan pengejaran agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif, yakni siswa dapat belajar secara aktif dan bermakna.

Selanjutnya Menurut Muhsetyo (2008: 126) pembelajaran matematika adalah proses pemberian pengalaman belajar kepada siswa melalui serangkaian kegiatan yang terencana sehingga siswa memperoleh kompetensi tentang bahan matematika yang dipelajari.

Sedangkan menurut Susanto (2013: 187) pembelajaran matematika merupakan suatu proses belajar mengajar yang mengandung dua jenis kegiatan yang tidak terpisahkan. Kegiatan tersebut adalah belajar dan mengajar. Kedua aspek ini akan berkolaborasi secara terpadu menjadi suatu kegiatan pada saat terjadi interaksi

antara siswa dengan guru, antara siswa dengan siswa, antara siswa dengan lingkungan disaat pembelajaran matematika sedang berlangsung.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran matematika adalah serangkaian kegiatan pendidik yang terencana secara terprogram dalam desain intruksional untuk membuat peserta didik aktif, sehingga peserta didik memperoleh kompetensi tentang bahan matematika yang dipelajari. Serta interaksi antar peserta didik dengan pendidik, peserta didik dengan peserta didik dan peserta didik dengan lingkungan.

### **3. Tujuan Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar**

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran pokok yang ada disekolah dasar dan pembelajaran matematika harus memiliki tujuan. Adapun tujuan pembelajaran matematika disekolah dasar menurut Susanto (2013: 189) pembelajaran matematika disekolah dasar adalah agar siswa mampu dan terampil menggunakan matematika. Selain ini juga, dengan pembelajaran matematika dapat memberikan tekanan penataran nalar dalam penerapan matematika.

Tujuan pembelajaran matematika disekolah dasar, sebagaimana yang disajikan oleh Depdiknas dalam Susanto (2013: 190), sebagai berikut :

- a. Memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep, dan mengaplikasikan konsep atau algoritme.
- b. Menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam generalisasi, menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika.
- c. Memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model, dan menafsirkan solusi yang diperoleh.
- d. Mengkomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk menjelaskan keadaan atau masalah.

- e. Memiliki sikap menghargai penggunaan matematika dalam kehidupan sehari-hari.

Untuk mencapai tujuan pembelajaran mata pembelajaran matematika tersebut, seorang guru hendak dapat menciptakan kondisi dalam situasi pembelajaran yang memungkinkan siswa aktif membentuk, menemukan, dan mengembangkan pengetahuannya. Adapun beberapa langkah pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar menurut Heruman (2016: 3) sebagai berikut:

- a. Penanaman Konsep Dasar (penanaman konsep), yaitu pembelajaran suatu konsep baru matematika, ketika siswa belum pernah mempelajari konsep tersebut.
- b. Pemahaman Konsep, yaitu pembelajaran lanjutan dari penanaman konsep, yang bertujuan agar siswa lebih memahami suatu konsep matematika.
- c. Pembinaan keterampilan, yaitu pembelajaran lanjutan dari penanaman konsep dan pemahaman konsep. Pembelajaran pembinaan keterampilan bertujuan agar siswa lebih terampil dalam menggunakan berbagai konsep matematika.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran matematika disekolah dasar adalah untuk membuat peserta didik supaya mampu dan terampil menggunakan matematika dalam kehidupan sehari-hari serta memahami konsep matematika untuk memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model, dan menafsirkan solusi yang diperoleh.

#### **4. Implementasi Penggunaan Media Visual pada Pembelajaran Matematika**

Peserta didik akan lebih mudah mempelajari hal yang konkrit dari pada yang abstrak. Setiap pembelajaran di sekolah dasar terutama pembelajaran matematika hendaknya peserta didik belajar dengan menggunakan media supaya tujuan dari



pembelajaran dapat tercapai sesuai dengan yang diharapkan dan peserta didik menjadi lebih aktif dan tidak bosan dalam setiap pembelajaran serta mudah memahami materi yang sedang dipelajari.

Pada penelitian ini penggunaan media pembelajaran yang digunakan adalah media visual yaitu 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. Pada saat kegiatan pembelajaran sedang berlangsung peserta didik dapat mengamati, melihat dan meraba langsung ke objek materi yang sedang dipelajari.

Penggunaan media visual diterapkan di SDN 3 Sawah Lama Bandar Lampung kelas Vb semester genap mata pelajaran matematika materi statistika, adapun materi statistika tersebut meliputi tentang mengumpulkan data, mengurutkan dan membaca data, mengolah data dan penyajian data, selanjutnya rancangan implementasi dengan menggunakan media visual dapat dilihat pada lampiran 1 hal 69.

#### **F. Penelitian Relevan**

Penelitian ini mengacu pada penelitian yang terdahulu yang dilakukan oleh:

1. Giatri Ramadhania (2016) Berjudul Pengaruh Penggunaan Media Visual Tiga Dimensi Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas V SD Negeri 2 Rajabasa Kota Bandar Lampung. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media visual tiga dimensi terhadap hasil belajar matematika. Hasil penelitian ini bahwa penggunaan media visual tiga

dimensi dapat meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik kelas V SDN Negeri 2 Rajabasa Kota Bandar Lampung.

2. Ayi Badruzaman dkk (2015) Berjudul Pengaruh Penggunaan Media Visual Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Peta. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media visual terhadap hasil belajar Peserta Didik dalam pembelajaran IPS materi peta. Hasil penelitian ini adanya perbedaan rata-rata data hasil belajar Peserta Didik dari yang menggunakan media visual dengan yang tidak menggunakan media visual.
3. Aang Kurnia (2015) Berjudul Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Visual Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Peserta Didik Kelas X Semester Genap SMA Negeri 1 Pekalongan. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran visual terhadap hasil belajar ekonomi peserta didik kelas X semester genap SMA Negeri 1 Pekalongan. Hasil penelitian ini adalah penggunaan media pembelajaran visual dapat meningkatkan hasil belajar ekonomi peserta didik kelas X SMA Negeri 1 Pekalongan.
4. Nur Rufain (2013) Berjudul Pengaruh Penggunaan Media Visual Terhadap Motif Berprestasi Pada Mata Pelajaran Fiqih Peserta Didik Kelas VII Madrasah Tsanawiyah (MTs) Al-hidayah Kelurahan Lemahabang Kecamatan Indramayu Kabupaten Indramayu. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui sejauhmana kondisi objektif mengenai penggunaan media visual , motif prestasi dan pengaruh penggunaan media visual terhadap motif berprestasi pada mata pelajaran fiqih peserta didik kelas VII. Hasil penelitian

ini bahwa penggunaan media visual akan mempengaruhi kenaikan angka pada motif berprestasi pada mata pelajaran fiqih.

5. Tjahyo Soebroto dkk (2009) Berjudul Pengaruh Media Visual Diruang Kelas Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Kimia Peserta Didik. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media visual diruang kelas terhadap minat dan hasil belajar kimia Peserta Didik. Hasil penelitian ini bahwa penggunaan media visual diruang kelas berpengaruh terhadap minat dan hasil belajar kimia peserta didik.

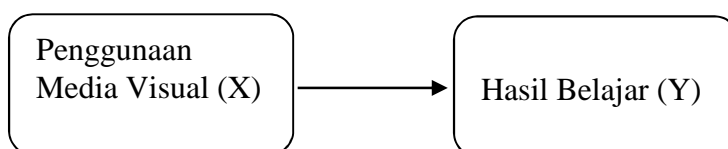
Berdasarkan penelitian yang relevan diatas menunjukkan ada pengaruh penggunaan media visual terhadap hasil belajar peserta didik. Pada penelitian yang relevan tersebut ada kesamaan variabel penelitian dan menunjukkan hipotesis mengenai bagaimana pengaruh penggunaan media visual terhadap hasil belajar peserta didik.

### **G. Kerangka Pikir**

Kerangka pikir dalam suatu penelitian yaitu untuk mengetahui adanya hubungan antar variabel-variabel. Menurut Sugiyono (2014: 91) menyatakan bahwa kerangka pikir merupakan model tentang bagaimana teori berhubungan dengan faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah penting. Hasil belajar peserta didik banyak dipengaruhi berbagai faktor salah satunya adalah penggunaan media pembelajaran. Manfaat media pembelajaran yaitu untuk mempermudah proses pembelajaran dikelas supaya peserta didik lebih efektif dan efisien untuk mencapai hasil belajar secara optimal.

Pada kelas V SDN 3 Negeri Sawah Lama Bandar Lampung diperoleh data yang diduga menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik masih tergolong rendah. Rendahnya hasil belajar peserta didik karena pendidik belum menggunakan media pembelajaran. Salah satu cara untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik ialah dengan digunakannya media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan dalam pembelajaran serta sarana pembawa sumber belajar kepada peserta didik atau teknologi pembawa pesan yang dapat digunakan untuk keperluan pembelajaran, supaya interaksi antara pendidik dan peserta didik dapat berlangsung secara tepat.

Media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah media visual yaitu 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. Melalui penggunaan media visual dalam proses pembelajaran matematika, diharapkan peserta didik dapat memahami suatu konsep yang awalnya tergambar secara abstrak menjadi kongkrit. Selanjutnya dengan adanya penggunaan media visual diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Berdasarkan uraian diatas, maka kerangka pikir dalam penelitian ini dapat dilihat dibawah ini sebagai berikut.



Gambar 1. Kerangka pikir penelitian

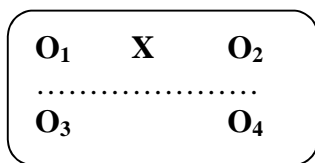
## **H. Hipotesis**

Sugiyono (2014: 99) menyatakan bahwa hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Pada hipotesis yang akan diuji, analisis diuji dengan cara sendiri-sendiri. Sedangkan menurut Arikunto (2013: 62) Hipotesis adalah jawaban sementara suatu masalah penelitian, oleh karena itu suatu hipotesis perlu di uji guna mengetahui apakah hipotesis tersebut terdukung oleh data yang menunjukkan kebenarannya atau tidak jadi intinya hipotesis harus dibuktikan kebenarannya dengan cara penelitian. Hipotesis dalam penelitian ini adalah ada pengaruh penggunaan media visual terhadap hasil belajar peserta didik kelas V SDN 3 Sawah Lama Bandar Lampung.

### III. METODE PENELITIAN

#### A. Desain Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen, dengan data kuantitatif dengan menggunakan metode penelitian *Quasi Experimental Design*. Menurut Sugiyono (2016: 114) desain ini mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. Bentuk *Quasi Experimental Design* yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Nonequivalent Control Group Design*, desain penelitian ini melihat perbedaan *pretest* maupun *posttest* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol tidak dipilih secara acak. Adapun gambaran mengenai rancangan *Nonequivalent Control Group Design* sebagai berikut:



**Gambar 2. *Nonequivalent Control Group Design***

Sumber: Sugiyono (2016: 116)

Keterangan :

O<sub>1</sub> : Pengukuran kemampuan awal kelompok eksperimen

O<sub>2</sub> : Pengukuran kemampuan akhir kelompok eksperimen

X : Pemberian perlakuan

O<sub>3</sub> : Pengukuran kemampuan awal kelompok kontrol

O<sub>4</sub> : Pengukuran kemampuan akhir kelompok kontrol

## **B. Tempat dan Waktu Penelitian**

### **1. Tempat penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di kelas V SDN 3 Sawah Lama Bandar Lampung Tahun Ajaran 2017/2018, dengan alamat Jl. Hayam Wuruk No. 63 Kecamatan Tanjungkarang Timur, Kota Bandar Lampung. Sekolah tersebut merupakan salah satu Lembaga Pendidikan Sekolah Dasar yang telah menerapkan Kurikulum 2013.

### **2. Waktu penelitian**

Penelitian ini telah diawali dengan observasi penelitian pendahuluan pada tanggal 14 November 2017. Penelitian dilaksanakan pada semester genap pada tanggal 9-19 April tahun ajaran 2017/2018.

## **C. Populasi dan Sampel Penelitian**

### **1. Populasi Penelitian**

Populasi penelitian ditetapkan oleh peneliti sebelum melakukan penelitian. Menurut Sugiono (2016: 117) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Sedangkan menurut Margono (2014: 118) populasi adalah seluruh data yang menjadi perhatian kita dalam suatu ruang lingkup dan waktu yang kita tentukan. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas V SDN 3 Sawah Lama Bandar Lampung.

**Tabel 2. Populasi peserta didik kelas V SDN 3 Sawah Lama**

No	Kelas	Jumlah
1	Va	30
2	Vb	30
Jumlah		60

Sumber: Dokumentasi data peserta didik SDN 3 Sawah Lama

## **2. Sampel Penelitian**

Sampel penelitian ditetapkan oleh peneliti sebelum melakukan penelitian. Teknik sampling merupakan cara atau teknik yang digunakan dalam sampel penelitian, teknik pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik *Nonprobability Sampling* dimana pada teknik ini tidak memberikan kesempatan sama bagi tiap populasi untuk dipilih menjadi sampel. Jenis sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik sampling jenuh. Menurut Sugiyono (2016: 124-125) sampling jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Hal ini sering dilakukan bila jumlah populasi relatif kecil, tidak lebih dari 30 orang.

Penelitian ini menggunakan 2 kelas yang digunakan sebagai sampel, kelas pertama disebut kelas eksperimen dengan memberikan perlakuan khusus berupa penerapan penggunaan media visual dan kelas kedua yaitu kelas kontrol yang tidak menerapkan penggunaan media visual. Peneliti menentukan kelas Va sebagai kelas kontrol yang tidak menerapkan media visual dalam proses pembelajaran, dan kelas Vb sebagai kelas eksperimen yang menerapkan media visual dalam proses pembelajaran.

### **D. Variabel Penelitian**

Variabel merupakan obyek pengamatan dalam penelitian. Menurut Sugiono (2016: 61) variabel penelitian pada dasarnya adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya. Penelitian ini menggunakan dua macam variabel yaitu:



1. Variabel Independen atau variabel bebas dilambangkan dengan X yaitu variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahan atau timbulnya variabel dependen (terikat). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media visual.
2. Variabel Dependen atau variabel terikat dilambangkan dengan Y yaitu variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar ranah kognitif mata pelajaran matematika.

#### **E. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel**

##### **1. Definisi Konseptual Variabel**

- a. 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.
- b. Hasil Belajar adalah kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Hasil yang dicapai dalam bentuk angka-angka atau skor setelah diberikan tes hasil belajar pada setiap akhir pembelajaran, nilai yang diperoleh peserta didik untuk melihat penguasaan dalam menerima materi.

## 2. Definisi Operasional Variabel

### a. Media Visual

Media visual dalam proses pembelajaran ini berbentuk alat peraga, media visual adalah media yang hanya dapat dilihat atau ditangkap menggunakan indra penglihatan. Penggunaan media visual saat pembelajaran matematika dapat meningkatkan daya tarik peserta didik terhadap apa yang diajarkan. Media visual mampu memberikan arti nyata kepada hal-hal yang sebelumnya hanya digambarkan secara abstrak. Pada penelitian ini media visual yang digunakan sesuai dengan materi statistika yang meliputi mengumpulkan data, mengurutkan dan membaca data, mengolah data dan menyajikan data adalah timbangan, meteran, kertas bergambar angka, karton dan grafis.

### b. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah hasil akhir dari suatu kegiatan. Hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah hasil belajar peserta didik mata pelajaran matematika yang berupa angka atau nilai yang diperoleh dari hasil *pretest* ke *posttest*. Adapun indikator untuk pencapaian ini berupa perubahan nilai sebelum dan sesudah proses pembelajaran dengan menggunakan media visual. Hasil belajar yang diteliti dalam penelitian ini adalah hasil belajar dari aspek kognitif.

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.

## **F. Teknik pengumpulan data**

Penelitian ini selain perlu menggunakan metode yang tepat perlu juga memilih teknik dan alat pengumpulan data yang relevan. Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini yaitu:

### **1. Teknik Tes**

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah tes. Menurut Margono (2014: 170) tes ialah seperangkat rangsangan (*stimuli*) yang diberikan kepada seseorang dengan maksud untuk mendapat jawaban yang dapat dijadikan dasar bagi penetapan skor angka. Tes dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui data hasil belajar pada aspek kognitif peserta didik untuk kemudian diteliti guna untuk melihat pengaruh dan perlakuan penggunaan media visual. Teknik pengumpulan data yang digunakan dengan cara memberikan tes awal sebelum dilaksanakan pembelajaran (*pretest*) dan tes akhir sesudah pembelajaran (*posttest*) tes yang digunakan dalam bentuk pilihan ganda.

## **G. Instrumen penelitian**

### **1. Jenis Instrumen**

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena yang akan diamati. Salah satu tujuan dibuatnya instrumen adalah untuk memperoleh data dan informasi yang lengkap mengenai hal-hal yang akan dikaji. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah instrumen tes.

#### **a. Instrumen Tes**

Instrumen sebagai alat yang digunakan untuk pengumpulan data. Menurut Margono, (2014: 170) tes ialah seperangkat rangsangan atau (*stimuli*) yang

diberikan kepada seseorang dengan maksud untuk mendapat jawaban yang dapat dijadikan dasar bagi penetapan skor angka. Pada penelitian ini bentuk tes yang diberikan adalah tes objektif berbentuk pilihan ganda yang berjumlah 20 item, adapun kisi-kisi soal instrumen tes terdapat pada lampiran 5. Soal pilihan ganda adalah suatu bentuk tes yang mempunyai satu alternatif jawaban yang benar atau paling tepat. Dilihat strukturnya bentuk soal pilihan ganda terdiri atas:

- a. *Stem* : suatu pertanyaan/ Pernyataan yang berisi permasalahan yang akan ditanyakan.
- b. *Option* : sejumlah pilihan/ alternatif tepat.
- c. *Kunci* : jawaban yang paling benar/ paling tepat.
- d. *Distractor/ pengoceh* : jawaban-jawaban lain selain kunci.

## **2. Uji Instrumen**

### **a. Uji Coba Instrumen**

Sebelum soal tes diujikan kepada peserta didik, soal tes ini terlebih dahulu dilakukan uji coba instrumen. Uji coba instrumen dilakukan pada peserta didik kelas V di kelas lain dan sekolah lain, uji coba dilakukan di SDN 2 sawah Lama. Hal ini dilakukan untuk menentukan instrumen butir soal yang valid untuk diujikan disekolah yang dijadikan sampel penelitian.

### **b. Uji Persyaratan Instrumen Tes**

Setelah dilakukan uji coba instrumen tes, maka langkah selanjutnya adalah menganalisis hasil uji coba yang bertujuan untuk mengetahui validitas soal, reliabilitas soal, daya beda soal, dan taraf kesukaran soal.

### 1) Validitas Soal

Validitas soal adalah ukuran yang menunjukkan tingkat ketepatan suatu instrument. Sebuah tes yang dikatakan valid apabila tes tersebut dapat mengukur apa yang hendak diukur. Pada penelitian ini validitas yang digunakan yaitu validitas isi (*content validity*) yang diuji oleh ahli yaitu Umi Husniah. S.Pd sebagai wali kelas V B. Secara teknis pengujian validitas ini dapat dibantu menggunakan kisi-kisi instrumen untuk menguji validitas butir soal. Sugiyono (2016: 182) mengatakan bahwa dalam kisi-kisi itu terdapat variabel yang diteliti, indikator sebagai tolak ukur dan nomor butir soal (item) pertanyaan atau pernyataan yang telah dijabarkan dari indikator.

Analisis uji validitas ini ditinjau dari kesesuaian isi instrumen tes dengan isi kurikulum yang hendak diukur, untuk mendapatkan instrumen tes yang valid dapat dilakukan alangkah-langkah sebagai berikut:

- a) Menentukan kompetensi dasar dan indikator yang akan diukur sesuai dengan materi dan kurikulum yang berlaku yang diukur
- b) Membuat soal berdasarkan kisi-kisi kompetensi dasar dan indikator.
- c) Melakukan penelitian terhadap butir soal dengan meminta bantuan dengan guru untuk menyatakan apakah butir-butir soal telah sesuai dengan kompetensi dasar dan indikator.

Pengujian validitas tes menggunakan korelasi *product moment* yang dikemukakan oleh Pearson dalam Arikunto (2014: 319) dengan rumus sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan :

$r_{xy}$  = Koefisien korelasi X dan Y  
 N = Jumlah peserta didik

$\sum_{XY}$  = Total perkalian skor X dan Y  
 $\sum Y$  = Jumlah skor peserta didik  
 $\sum X$  = Jumlah skor butir soal  
 $\sum X^2$  = Total kuadrat skor butir soal  
 $\sum Y^2$  = Total kuadrat skor peserta didik  
 (Arikunto, 2008: 87)

Kriteria pengujian apabila  $r_{hitung} > r_{tabel}$  dengan  $\alpha = 0,05$  maka alat ukur tersebut dinyatakan valid, dan sebaliknya apabila  $r_{hitung} < r_{tabel}$  maka alat ukur tersebut adalah tidak valid.

**Tabel 3. Hasil Analisis Validitas Butir Soal**

Klasifikasi	No. Soal	Jumlah
Tidak Valid	12, 18, 26, 37	4
Sangat Rendah	1, 4, 5, 7, 8, 10, 24	7
Rendah	3, 6, 7, 13, 16, 17, 19, 27, 30, 34	10
Sedang	2, 9, 11, 14, 15, 20, 21, 22, 23, 25, 28, 32, 33, 35, 36, 39	16
Tinggi	29, 38, 40	3
Jumlah		40

Data Lengkap: Lampiran 7 hal 108; Hasil Penelitian 2018

**Tabel 4. Klarifikasi validitas**

Kriteria validitas	$0.00 > r_{xy}$	Tidak valid	(TV)
	$0.00 < r_{xy} < 0.20$	Sangat rendah	(SR)
	$0.20 < r_{xy} < 0.40$	Rendah	(Rd)
	$0.40 < r_{xy} < 0.60$	Sedang	(Sd)
	$0.60 < r_{xy} < 0.80$	Tinggi	(T)
	$0.80 < r_{xy} < 1.00$	Sangat tinggi	(ST)

Sumber: Arikunto (2010: 322)

Perhitungan validitas butir soal instrumen tes yang dilakukan dengan kriteria  $r_{hitung} > r_{tabel}$ , diperoleh 22 butir soal dinyatakan valid. Selanjutnya dengan pertimbangan sebaran soal berdasarkan indikator yang telah direncanakan pada kisi-kisi instrumen tes yang dapat dilihat pada lampiran 3 halaman 99, hasil uji daya beda dan uji tingkat kesukaran maka dipilih 20 butir soal yang valid untuk digunakan sebagai soal *pretest* dan *posttest*.

## 2) Reliabilitas Soal

Instrumen yang dikatakan reabel adalah instrumen yang bila digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama, akan menghasilkan data yang sama. Untuk menentukan reliabilitas instrumen tes digunakan rumus KR21. Rumus KR21 dalam sugiyono (2016: 186) adalah:

$$r_i = \frac{k}{(k-1)} \left\{ 1 - \frac{M(K-M)}{K S_t} \right\}$$

Keterangan:

K : Jumlah item dalam instrument

M : Mean skor total

$S_t^2$  : Varians total

**Tabel 5. Klasifikasi Reliabilitas**

Nilai Reliabilitas	Kategori
0,00 - 0,20	Sangat rendah
0,21 - 0,40	Rendah
0,41 - 0,60	Sedang
0,61 - 0,80	Tinggi
0,81 - 1,00	Sangat Tinggi

Sumber: Arikunto (2014: 319)

Berdasarkan perhitungan reliabilitas, diperoleh hasil  $r_{hitung} = 0,876$  sedangkan  $r_{tabel} 0,361$ , hal ini berarti  $r_{hitung}$  lebih besar dari  $r_{tabel}$  ( $0,876 > 0,361$ ) dengan demikian uji coba instrumen tes dinyatakan reliabel. Berdasarkan perhitungan realibilitas dengan  $r_{hitung} = 0,876$  yang berada diantara nilai  $0,80 - 1,00$ , maka dinyatakan bahwa tingkat reliabilitas dari instrumen tes tergolong sangat tinggi. Hasil penghitungan uji reliabilitas dapat dilihat pada lampiran 8 hal 110.

## 3) Daya Pembeda Soal

Daya pembeda soal diperlukan agar instrumen mampu membedakan kemampuan masing-masing responden. Arikunto (2008: 211) mengemukakan bahwa daya pembeda soal adalah kemampuan suatu soal untuk membedakan antara siswa

yang pandai (berkemampuan tinggi) dengan siswa yang bodoh (berkemampuan rendah). Teknik yang digunakan untuk menghitung daya pembeda adalah dengan mengurangi rata-rata kelompok atas yang menjawab benar dan rata-rata kelompok bawah yang menjawab benar. Menguji daya pembeda soal dalam penelitian ini menggunakan rumus:

$$D = \frac{E_A}{J_A} - \frac{E_B}{J_B} = P_A - P_B$$

Keterangan :

J : Jumlah peserta tes

$J_A$  : Banyaknya peserta kelompok atas

$J_B$  : Banyaknya peserta kelompok bawah

$E_A$  : Banyaknya peserta kelompok atas yang menjawab soal dengan benar

$E_B$  : Banyaknya peserta kelompok bawah yang menjawab soal dengan benar

P : Indeks kesukaran

$P_A = \frac{E_A}{J_A}$  : Proporsi peserta kelompok atas yang menjawab benar

$P_B = \frac{E_B}{J_B}$  : Proporsi peserta kelompok bawah yang menjawab benar

**Tabel 6. Hasil Analisis Uji Beda Butir Soal**

Indeks	Klasifikasi	No. Soal	Jumlah	No. Soal yang tidak digunakan
0,00-0,19	Jelek			
0,20-0,39	Cukup	11,13,14,15,20,22,25,29,35,38,39	11	39
0,40-0,69	Baik	2,6,9,21,23,28,32,33,36,40	10	33
0,70-1,00	Baik Sekali	31	1	
	Jumlah	22	22	2

Data Lengkap: Lampiran 9 hal 112; Hasil Penelitian 2018

**Tabel 7. Kriteria Daya Pembeda Soal**

NO	Indeks daya pembeda	Klasifikasi
1	0,00-0,19	Jelek
2	0,20-0,39	Cukup
3	0,40-0,69	Baik
4	0,70-1,00	Baik sekali
5	Negatif	Tidak baik

Sumber: Arikunto (2014: 218)



Berdasarkan tabel diatas terdapat 11 soal dengan klasifikasi cukup,. Sedangkan 10 soal dengan klasifikasi baik, dan 1 soal dengan klasifikasi baik sekali. Selanjutnya terdapat nomor soal 33 dan 39 yang tidak digunakan alasannya adalah pertimbangan sebaran soal berdasarkan indikator.

#### 4) Tingkat Kesukaran Soal

Untuk menguji tingkat kesukaran soal dalam penelitian ini menggunakan rumus yang digunakan untuk menghitung taraf kesukaran seperti yang dikemukakan oleh Arikunto (2008: 208) yaitu:

$$P = \frac{B}{JS}$$

Keterangan:

*P* : Tingkat kesukaran

*B* : Jumlah peserta didik yang menjawab pertanyaan dengan benar

*JS* : Jumlah seluruh peserta didik peserta tes

**Tabel 8. Hasil Analisis Tingkat Kesukaran Butir Soal Tes Kognitif**

Indeks	Klasifikasi	No. Soal	Jumlah	No. Soal yang tidak digunakan
0,00-0,30	Sukar	6,15,22	3	
0,31-0,70	Sedang	2,13,14,21,23,28,31,32,33,35,36,38,40	13	33
0,71-1,00	Mudah	9,11,20,25,29,39	6	39
	Jumlah	22	22	2

Data Lengkap: Lampiran 10, hal 113; Hasil Penelitian 2018

**Tabel 9. Klasifikasi Tingkat Kesukaran Soal**

No	Indeks kesukaran	Tingkat Kesukaran
1	0,00 – 0,30	Sukar
2	0,31 – 0,70	Sedang
3	0,71 – 1,00	Mudah

Sumber: Arikunto (2008: 210)

Berdasarkan tabel diatas terdapat 3 soal dengan tingkat kesukaran sukar,. Sedangkan 13 soal dengan tingkat kesukaran sedang ddan 6 soal dengan tingkat

kesukaran mudah. Selanjutnya terdapat nomor soal 33 dan 39 yang tidak digunakan alasannya adalah pertimbangan sebaran soal berdasarkan indikator.

## H. Uji Persyaratan Analisis Data

Untuk mengetahui peningkatan pengetahuan dapat digunakan rumus *N-Gain* sebagai berikut.

$$G = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor maksimum} - \text{skor pretest}}$$

$$\text{Rata-rata } N\text{-Gain} = \frac{\sum G}{n}$$

Keterangan

Tinggi	: 0,7	<i>N-Gain</i>	1
Sedang	: 0,3	<i>N-Gain</i>	0,7
Rendah	: <i>N-Gain</i>		0,3

### 1. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data yang berasal dari kedua kelas berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan uji normalitas *Kolmogrov-Smirnov*. Menurut Sugiyono (2013: 197) alasan penggunaan uji normalitas *Kolmogrov-Smirnov* adalah karena jumlah sampel yang diteliti lebih dari 50 orang, yaitu 60 orang. Menurut Noor (2016: 176) uji normalitas dengan *Kolmogrov-Smirnov* dilakukan dengan menghitung  $A_1$ , yaitu maksimum dari selisih antara kumulatif proporsi (KP) dan harga Z tabel pada batas bawah. Alasan menggunakan uji normalitas karena sebelum pengujian hipotesis data harus berdistribusi normal. Perhitungan normalitas dapat digunakan dengan rumus sebagai berikut:

$$A_1 = F_z - KP$$

Keterangan:

A1 : *Kolmogrov-Smirnov*  
 Fz : Nilai Z pada batas bawah  
 KP : Komulatif proporsi

## 2. Uji Homogenitas

Jika sampel berasal dari distribusi normal, maka selanjutnya akan diuji kesamaan dan varians atau disebut uji homogenitas. Uji homogenitas dilakukan untuk memperoleh asumsi bahwa sampel penelitian berawal dari kondisi yang sama atau homogen. Uji homogenitas dilakukan dengan dengan *One Way Anova*. Menurut Sugiyono (2014: 265) tabel ringkasan anova yaitu:

**Tabel 10. Ringkasan Anova**

Sumber Variasi	Dk	Jumlah Kuadrat	MK	$F_h$	$F_{tab}$	Keputusan
Total	N-1	$JK_{tot}$	-	$\frac{MK_{ant}}{MK_{dal}}$	$\alpha = 0,05$	$F_h > F_{tab}$ Homogen
Antar Kelompok	m-1	$JK_{ant}$	$MK_{ant}$			
Dalam Kelompok	N-m	$JK_{dal}$	$MK_{dal}$			

Sumber : Sugiyono (2014: 265)

Keterangan:

N = Jumlah seluruh anggota sampel

m = Jumlah kelompok sampel

Kriteria pengujian apabila  $F_{hitung} \geq F_{tabel}$  dengan  $\alpha = 0,05$  maka homogen, dan sebaliknya apabila  $F_{hitung} < F_{tabel}$  maka tidak homogen. Alasan menggunakan uji homogenitas karena sebelum pengujian data harus berdistribusi normal.

## I. Uji Hipotesis

### 1. Uji t

Guna menguji ada tidaknya perbedaan hasil belajar peserta didik dengan pembelajaran menggunakan media visual dan tidak menggunakan media visual, maka digunakan Uji t. Penelitian ini membandingkan kelompok kontrol yang tidak diberi perlakuan dengan kelompok eksperimen yang diberi perlakuan, maka uji t yang digunakan adalah *Independent Sample T Test*. Uji t tersebut digunakan untuk membandingkan rata-rata nilai hasil belajar matematika pada pembelajaran menggunakan media visual dengan pembelajaran tidak menggunakan media visual. Menurut Sugiyono (2016: 273) uji t adalah sebagai berikut:

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{(n_1-1)s_1^2 + (n_2-1)s_2^2}{n_1+n_2-2} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}\right)}}$$

Keterangan:

t = harga t

$\bar{x}_1$  = rata-rata skor kelas eksperimen

$\bar{x}_2$  = rata-rata skor kelas kontrol

$n_1$  = banyaknya sampel pada kelas eksperimen

$n_2$  = banyaknya sampel pada kelas kontrol

$s_1^2$  = varians kelas eksperimen

$s_2^2$  = varians kelas kontrol

Kriteria pengujian, apabila t hitung > t tabel dengan  $\alpha = 0,05$  maka  $H_a$  diterima dan sebaliknya apabila t hitung < t tabel maka  $H_a$  ditolak

## **V. KESIMPULAN DAN SARAN**

### **A. 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.

### **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah disimpulkan di atas, maka dapat diajukan saran-saran untuk meningkatkan hasil belajar khususnya mata pelajaran matematika peserta didik kelas V SD Negeri 3 Sawah Lama Bandar Lampung sebagai berikut.

#### **1. Bagi Peserta Didik**

Peserta didik diharapkan untuk lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran. Serta peserta didik diharapkan termotivasi untuk lebih giat dalam belajar di sekolah maupun belajar di rumah.

## 2. Bagi Pendidik

Pada kegiatan pembelajaran mata pelajaran matematika sebaiknya pendidik menggunakan media untuk menunjang kegiatan pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi efektif dan efisien dan hasil belajar peserta didik akan meningkat.

## 3. Bagi Kepala Sekolah

Diharapkan kepala sekolah mengkondisikan pihak pendidik untuk menggunakan media pada proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.

## 4. Bagi Peneliti Lain

Bagi peneliti lain atau berikutnya yang ingin melanjutkan penelitian dibidang ini, diharapkan penelitian ini dapat menjadi gambaran, informasi dan masukan tentang pengaruh penggunaan media visual terhadap hasil belajar matematika.

## DAFTAR PUSTAKA

- Al-Tabany, Trianto Ibnu Badar. 2014. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif dan Kontekstual*. Jakarta. Prenadamedia Group.
- Arikunto, Suharsimi. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta. Bumi Aksara.
- 2010. *Prosedur Penelitian (suatu pendekatan praktik)*. Jakarta. PT Rineka Cipta.
- 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta. PT Rineka Cipta.
- 2014. *Prosedur Penelitian*. Jakarta. PT Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2007. *Media Pembelajaran*. Jakarta. PT Raja Grafindo Persada.
- Badruzaman, Ayi. 2015. Pengaruh Penggunaan Media Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Peta. <http://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/article/view/5794/3938>. Tasikmalaya. Diakses pada 5 Maret 2018. Pukul 13.47 WIB.
- Budiningsih, Asri. 2005. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta. Rineka Cipta.
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran (Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran)*. Yogyakarta. Gava Media.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2010. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta. Rineka Cipta.
- 2015. *Belajar dan pembelajaran*. Jakarta. Rineka Cipta.
- Fathurrohman. 2015. *Model-model pembelajaran inovatif: alternatif desain pembelajaran yang menyenangkan*. Ar-Ruzz media. Yogyakarta.
- Heruman. 2016. *Model Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*. Bandung. PT Remaja Rosdakarya.
- Komalasari, Kokom. 2015. *Pembelajaran kontekstual*. Bandung. Refika aditama.

- Kurnia, Aang. 2015. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Visual Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Siswa Kelas X Semester Genap SMA Negeri 1 Pekalongan. Surakarta.  
<http://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/snpe/article/view/6982>. Diakses pada 5 Maret 2018. Pukul 13.29 WIB.
- Margono. 2014. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta. Rineka Cipa.
- Muhsetyo, Gatot. Dkk. 2008. *Pembelajaran Matematika SD*. Jakarta. Universitas Terbuka.
- Noor, Juliansyah. 2016. *Metodologi Penelitian Skripsi, Tesis, Disertasi, dan Karya Ilmiah*. Jakarta. Pranadamedia Group.
- Nur, Rufain. 2013. Pengaruh Penggunaan Media Visual Terhadap Motif Berprestasi Pada Mata Pelajaran Fiqih Peserta Didik Kelas VII Madrasah Tsanawiyah (MTs) Al-hidayah Kelurahan Lemahabang Kecamatan Indramayu Kabupaten Indramayu. *Skripsi*. IAIN Syekh Nurjatyati Cirebon.
- Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 *Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta.
- Permendikbud Nomor 24 Tahun 2016. *KI dan KD Pelajaran Pada Kurikulum 2013*. Jakarta.
- Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006. *Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta
- Perry, Michelle Jessica Marie. 2013. Effects of Visual Media on Achievement and Attitude in a Secondary Biology Classroom.  
<https://www.ohio.edu/education/academic-programs/upload/Michelle-Perry-Masters-Research-Paper-copy.pdf>. Diakses pada 24 Juni 2018. Pukul 10.25 WIB.
- Ramadhania, Giatri. 2016. Pengaruh Penggunaan Media Visual Tiga Dimensi Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SD Negeri 2 Rajabasa Kota Bandar Lampung. *Skripsi*. Universitas Lampung.
- Rusefendi. 2006. *Pengantar Kepada Membantu Guru Mengembangkan Potensinya dalam Mengajar Matematika untuk Meningkatkan CBSA*. Bandung. Tarsit.
- Rusman. 2015. *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Jakarta PT RajaGrafindo Persada.
- 2017. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta Kencana.



- Siregar, Syofian. 2013. *Statistik Parametrik untuk Penelitian Kuantitatif*. Jakarta. Bumi Aksara.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta. Rineka Cipta.
- Sardiman. 2008. *Interaksi dan motivasi belajar mengajar*. Jakarta. Rajawali Pers.
- Sugiyono 2013. *Metode Penelitian Pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung. Alfabeta.
- 2014. *Metode Penelitian Pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta. Bandung
- 2016. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung. Alfabeta.
- Suhana, Cucu. 2014. *Konsep Strategi Pembelajaran (Edisi Revisi)*. Jakarta. Bumi Aksara.
- Suryani dan Agung. 2012. *Strategi Belajar Mengajar*. Yogyakarta. Penerbit Ombak.
- Suprihatiningrum, Jamil. 2013. *Strategi Pembelajaran*. Yogyakarta. Ar-ruzz Media.
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta. Pranadamedia Group.
- Tjahyo Soebroto. 2009. Pengaruh Media Visual Diruang Kelas Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Kimia Peserta Didik. *Skripsi*. Universitas Negeri Semarang.
- Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003. *Sistem Pendidikan Nasional*. Kemendikbud. Jakarta
- Wati, Ega Rima. 2016. *Ragam Media Pembelajaran*. Yogyakarta. Kata Pena.