

**PENGARUH MEDIA BERBASIS VISUAL TERHADAP HASIL BELAJAR
MATEMATIKA SISWA KELAS IV SDN 1 PUDING BESAR**

SKRIPSI

**Diajukan untuk Melengkapi dan Memenuhi
Salah Satu Persyaratan untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan**



**Oleh
DESTA SAUDIA
1601025063**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PROF. DR. HAMKA
2020**

HALAMAN PENGESAHAN

Judul Skripsi : Pengaruh Media Berbasis Visual Terhadap Hasil Belajar
Matematika Siswa Kelas IV SDN 1 Puding Besar
Nama : Desta Saudia
NIM : 1601025063

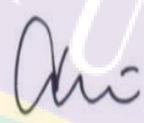
Setelah dipertahankan di hadapan Tim Penguji Skripsi, dan direvisi sesuai saran penguji

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas : Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA
Hari : Selasa
Tanggal : 25 Agustus 2020

Tim Penguji

	Nama Jelas	Tanda Tangan	Tanggal
Ketua	: Ika Yatri, M.Pd		2-11-2020 2/11/2020
Sekretaris	: Nurafni, M.Pd		27/10/2020
Pembimbing	: Drs. Engkus Kusnadi, M.Pd		8-9-2020
Penguji I	: Dr. Sigid Edy Purwanto, M.Pd		11/10/20
Penguji II	: Novanita Whindi Arini, M.Pd		

Disahkan oleh,
Dekan


Dr. Desvian Bandarsyah, M.Pd
NIDN. 0317126903

ABSTRAK

Desta Saudia: 1601025063. “Pengaruh Media Berbasis Visual Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SDN 1 Puding Besar”. Skripsi. Jakarta: Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. HAMKA, 2020.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh dari media pembelajaran berbasis visual terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV SDN 1 Puding Besar materi keliling dan luas bangun datar Semester 2 Tahun Ajaran 2019/2020. Metode penelitiannya adalah metode kuantitatif dengan desain penelitian *True Eksperimen*. Sampel yang digunakan adalah *Teknik Sampling Jenuh*.

Pada uji validitas dengan menggunakan Korelasi Point Biserial sebanyak 30 soal pilihan ganda dengan 25 soal valid dan 5 soal *Drop*. Sedangkan pada uji realibilitas menggunakan rumus KR-20 memperoleh $r_{hitung} = 0,93 > r_{tabel} = 0,444$, maka data tersebut reliabel. Selanjutnya data analisis uji persyaratan yaitu uji normalitas dengan menggunakan *Uji Liliefors* diperoleh hasil dari kelas eksperimen yaitu $L_{hitung} < L_{tabel}$ yaitu $0,1677 < 0,190$. Sedangkan hasil dari kelas kontrol yaitu $L_{hitung} < L_{tabel}$ yaitu $0,1664 < 0,190$. Maka dapat disimpulkan bahwa semua data berdistribusi normal. Sedangkan uji homogenitas dengan menggunakan *uji Fisher* diperoleh dari hasil *post-test* kedua kelas yaitu $F_{hitung} < F_{tabel}$ yaitu $1,21 < 2,15$, maka dapat disimpulkan bahwa uji homogenitas tersebut memiliki data varians kelompok berdistribusi homogen.

Pada uji hipotesis digunakan uji-t pada soal *post-test* kelas eksperimen dan kontrol yaitu $t_{hitung} = 2,91 > 2,02 t_{tabel}$, maka H_0 ditolak yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh media berbasis visual terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV SDN 1 Puding Besar.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, Media Pembelajaran Berbasis Visual, Hasil Belajar, Matematika

ABSTRACT

Desta Saudia: 1601025063. *"The Effect of Visual-Based Media on Mathematics Learning Outcomes of Class IV Students of SDN 1 Puding Besar"*. Essay. Jakarta: Primary School Teacher Education Study Program, Faculty of Teacher Training and Education, Prof. Muhammadiyah University. Dr. HAMKA, 2020.

This study aims to determine the effect of visual-based instructional media on the mathematics learning outcomes of fourth grade students of SDN 1 Puding Besar, the circumference and area of the flat shape, Semester 2 of the 2019/2020 academic year. The research method is quantitative method with True Experimental research design. The sample used is saturated sampling technique.

In the validity test using Point Biserial Correlation there were 30 multiple choice questions with 25 valid questions and 5 Drop questions. While the reliability test using the KR-20 formula obtained $r_{count} = 0.93 > r_{table} = 0.444$, then the data is reliable. Furthermore, the data analysis of the requirements test, namely the normality test using the Liliefors test, obtained results from the experimental class, namely $L_{count} < L_{table}$, namely $0.1677 < 0.190$. While the results of the control class are $L_{count} < L_{table}$, namely $0.1664 < 0.190$. So it can be concluded that all data are normally distributed. While the homogeneity test using Fisher's test was obtained from the post-test results of the two classes, namely $F_{count} < F_{table}$, namely $1.21 < 2.15$, it can be concluded that the homogeneity test has group variance data with a homogeneous distribution.

In the hypothesis test, the t-test was used in the post-test questions for the experimental and control classes, namely $t_{count} = 2.91 > 2.02 t_{table}$, so H_0 was rejected which stated that there was an effect of visual-based media on mathematics learning outcomes of fourth grade students of SDN 1 Puding Besar.

Keywords: *Intructional Media, Visual-Based Intructional Media, Learning Outcomes, Mathematics*

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
PERNYATAAN	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	3
C. Pembatasan Masalah	4
D. Perumusan Masalah	4
E. Manfaat Penelitian	5
BAB II KAJIAN TEORETIS	
A. Deskripsi Teoretis	7
1. Pengertian Belajar	7
2. Pengertian Hasil Belajar	8
3. Pengertian Pembelajaran	9
4. Media Berbasis Visual	11
a. Pengertian Media	10
b. Media Berbasis Visual	14
5. Pengertian Matematika	16
B. Penelitian yang Relevan	18
C. Kerangka Berpikir	21
D. Hipotesis Penelitian	22

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Tujuan Penelitian.....	23
B. Tempat dan Waktu Penelitian	23
1. Tempat Penelitian.....	23
2. Waktu Penelitian	23
C. Metode Penelitian.....	24
D. Populasi dan Sampel.....	26
1. Populasi	26
2. Sampel	27
3. Teknik Pengambilan Sampel.....	28
4. Ukuran Sampel	29
E. Rancangan Perlakuan	29
1. Materi Pembelajaran.....	29
2. Strategi Pembelajaran.....	30
3. Pelaksanaan Perlakuan	30
a. Tahap Persiapan	30
b. Tahap Pelaksanaan	30
F. Teknik Pengumpulan Data	32
1. Instrumen Hasil Belajar Matematika.....	33
a. Definisi Konseptual.....	33
b. Definisi Operasional.....	33
c. Jenis Instrumen.....	33
d. Kisi-kisi instrument.....	34
e. Pengujian Validitas dan Perhitungan Reliabilitas	35
2. Instrumen Media Berbasis Visual	36
a. Definisi Konseptual.....	36
b. Definisi Operasional.....	36
G. Teknik Analisis Data	37
1. Deskripsi Data	37
2. Pengujian Persyaratan Analisis	37
a. Uji Normalitas	37

b. Uji Homogenitas	38
3. Pengujian Hipotesis	38
H. Hipotesis Statistika	39
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi Data	40
1. Deskripsi Data Kelas Eksperimen	40
2. Deskripsi Data Hasil Uji Instrumen Penelitian	41
a. Validitas	41
b. Reliabilitas	42
3. Deskripsi Data Penelitian	42
a. Deskripsi Data Kelas Eksperimen (Menggunakan Media Berbasis Visual)	42
b. Deskripsi Data Kelas Kontrol	44
B. Pengujian Persyaratan Analisis	46
1. Uji Normalitas	46
2. Uji Homogenitas	47
C. Pengujian Hipotesis	48
D. Pembahasan Hasil Penelitian	49
E. Keterbatasan Penelitian	50
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN	
A. Simpulan	52
B. Implikasi	53
C. Saran-saran	53
DAFTAR PUSTAKA	55
LAMPIRAN-LAMPIRAN	57
RIWAYAT HIDUP	149

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan di Indonesia pada saat ini masih menjadi permasalahan karena masih banyak anak bangsa yang belum mendapatkan pendidikan yang semestinya, anak bangsa yang putus sekolah dan berapa banyak pengangguran terdidik setiap tahunnya. Maka dari itulah tugas pendidik di Indonesia mengajar bukan hanya transfer ilmu saja melainkan membentuk manusia yang sukses dan berkarakter sehingga mampu berguna bagi manusia lain maupun Bangsa dan Negara. Menurut Marwah Daud Ibrahim, mendefinisikan sukses sebagai aktualisasi potensi yang diberikan Tuhan kepada kita untuk menghasilkan sesuatu yang manfaatnya lebih panjang dari usia kita (2014:27) sehingga dapat diartikan lembaga pendidikan merupakan wadah yang tepat dalam menjawab permasalahan di atas, karena disanalah terjadinya proses pembelajaran kepada anak bangsa bagaimana membentuk konsep diri.

Belajar merupakan sebuah kegiatan berproses untuk membentuk kepribadian manusia dalam meningkatkan kemampuan pengetahuan, sikap, pemahaman, keterampilan, daya pikir dan kemampuan-kemampuan lainnya dimana sekolah sebagai lembaga instansi pendidikan memberikan suatu proses pembelajaran kepada peserta didik dalam mencapai cita-cita untuk masa depannya. Sehingga, proses pembelajaran yang diciptakan yaitu suasana belajar yang kondusif dan menyenangkan didalam kelas untuk mencapai tujuan pembelajaran tersebut karena proses pembelajaran yang kondusif merupakan modal awal yang

dibangun oleh pendidik dalam membangun pengetahuan peserta didik berdasarkan interaksi pembelajaran antara pendidik dan peserta didik. Menciptakan suasana kelas yang menyenangkan merupakan hal yang penting, karena dapat membangkitkan semangat peserta didik dan langkah awal yang diambil oleh pendidik dalam memperbaiki kualitas pembelajaran didalam kelas khususnya dalam pembelajaran matematika.

Matematika memiliki peran yang sangat erat dalam penyelesaian masalah kehidupan sehari-hari peserta didik sehingga pendidik harus mampu menyajikan proses pembelajaran yang menyenangkan dan semenarik mungkin agar peserta didik termotivasi dalam belajar. Proses pembelajaran mengedepankan penggunaan media nyata agar tujuan pembelajaran matematika bukan sebagai transfer ilmu saja melainkan membantu peserta didik agar berpikir logis, kritis, efisien, bersikap ilmiah, bernalar efektif, disiplin, percaya diri dan bertanggung jawab.

Selama peneliti melakukan observasi pembelajaran yang terjadi pada peserta didik Sekolah Dasar khususnya dikelas IV SDN 1 Puding Besar, kegiatan belajar hanya bersifat transfer atau pemindahan pengetahuan dari pendidik kepada peserta didik melalui buku paket sebagai sumber belajar dan metode ceramah sebagai cara penyampaiannya, sehingga pembelajaran dikelas menjadi kurang menyenangkan bagi peserta didik.

Proses pembelajaran yang sering terjadi di dalam kelas masih banyak yang berpusat pada pendidik, sehingga peserta didik cepat merasa bosan dan akhirnya tidak memperhatikan penjelasan pendidik. Dengan demikian tidak ada proses berpikir yang membuat peserta didik benar-benar memahami materi yang

dipelajari. Selain itu, saat dilakukan tanya jawab, hanya beberapa peserta didik yang bisa menjawab pertanyaannya. Ketika diminta untuk membacakan hasil kerjanya didepan kelas, masih banyak peserta didik yang kurang percaya diri.

Maka dari itu, perlu adanya tindak lanjut dari permasalahan di atas dimana pendidik harus menciptakan media yang menyenangkan bagi peserta didik. Dalam kegiatan pembelajaran kehadiran media pembelajaran mempunyai arti yang cukup penting. Dengan menggunakan media, materi yang sulit dengan jelas dapat disampaikan. Keabstrakan bahan pelajaran dapat dikongkretkan dan apa yang kurang dapat dijelaskan pendidik melalui kata-kata dapat diwakili oleh media, sebab media mempunyai fungsi sebagai alat bantu dan sumber belajar. Dengan demikian perlu diupayakan beberapa media pembelajaran yang dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan dapat merangsang motivasi belajar, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Dalam pembelajaran matematika, media visual merupakan alat atau sarana yang menyenangkan untuk menunjang pembelajarannya, dimana peserta didik dapat mengamati objek secara sederhana yang disajikan oleh guru dalam mengajar yang menjadikan pembelajaran aktif dan dinamis bagi peserta didik. Karena peserta didik Sekolah Dasar belajar dengan konsep berfikir yang masih sangat sederhana dalam mempelajari hal-hal yang bersifat nyata yang ada disekitar kita sehingga peneliti berusaha mencari cara bagaimana mengemas pembelajaran matematika dengan proses pembelajaran yang menarik. Peneliti menggunakan media pembelajaran berbasis visual yaitu monopoli, karena media visual monopoli

merupakan media pembelajaran yang menyenangkan dan dibutuhkan kerjasama kelompok.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas teridentifikasi beberapa masalah dalam proses pembelajaran matematika di kelas IV sebagai berikut :

1. Mengapa proses pembelajaran matematika dikelas IV SDN1 Puding Besar kurang menyenangkan?
2. Mengapa keaktifan dan hasil belajar matematika dikelas IV SDN 1 Puding Besar masih rendah?
3. Mengapa guru jarang menggunakan media dalam upaya mempengaruhi minat belajar peserta didik dikelas IV SDN 1 Puding Besar?
4. Bagaimana penerapan media berbasis visual terhadap hasil belajar matematika dikelas IV SDN 1 Puding Besar?

C. Pembatasan Masalah

Agar penelitian menjadi jelas namun tidak keluar dari objek yang diteliti, maka peneliti membuat batasan masalah sebagai berikut:

1. Media yang digunakan dalam penelitian ini adalah media berbasis visual.
2. Penelitian ini hanya terbatas pada masalah pengaruh media berbasis visual terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas IV SDN 1 Puding Besar.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah bagaimana yang telah diuraikan permasalahan dapat dirumuskan adalah "Apakah dengan menggunakan media berbasis visual dapat mempengaruhi hasil belajar matematika peserta didik kelas IV di SDN 1 PUDING BESAR?"

E. Manfaat Penelitian

Segala sesuatu yang dilakukan oleh seseorang dengan tujuan yang baik pasti akan memberikan manfaat, begitu juga penelitian yang dilakukan oleh penulis diharapkan dapat bermanfaat bagi:

1. Manfaat Teoritis

Dengan adanya penelitian ini, penulis juga dapat mengetahui pengetahuan media visual terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas IV SDN 1 Puding Besar.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Tenaga Pengajar

- 1) Memudahkan bagi pendidik dalam merancang strategi pembelajaran dengan media berbasis visual pada pelajaran matematika dikelas IV SDN 1 Puding Besar.
- 2) Memberikan manfaat bagi pendidik dalam memperkaya akan media pembelajaran dan mampu menerapkannya didalam mata pelajaran lainnya.
- 3) Meningkatkan kualitas pembelajaran yang baik bagi pendidik didalam kelas.

b. Bagi Peserta Didik

- 1) Dengan media berbasis visual, peserta didik lebih mudah dan semangat dalam memahami materi pembelajaran. Karena dengan media berbasis visual ini, pembelajaran akan lebih menyenangkan dan tidak akan membosankan.
- 2) Memberikan pemahaman kepada peserta didik bahwa belajar matematika itu menyenangkan.

c. Bagi Instansi Pendidikan

- 1) Memberikan dorongan bagi pendidik dalam meningkatkan kompetensi untuk memajukan sekolah.
- 2) Sekolah mampu memberikan pemahaman kepada peserta didik bahwa belajar bukan suatu beban melainkan kebutuhan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Depok: PT Rajagrafindo Persada
- Duludu, U. A. T. A. (2017). *Buku Ajar Kurikulum Bahan dan Media Pembelajaran PLS*. Yogyakarta: Deepublish
- Faturrohman, M. (2017). *Belajar dan Pembelajaran Modern*. Yogyakarta: Garudhawaca
- Fendrik, M. (2019). *Pengembangan Kemampuan Koneksi Matematis dan Habits of Mind pada Siswa*. Surabaya: Media Sahabat Cendekia
- Guslinda & Kurnia, R. (2018). *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Surabaya: CV Jakad Publishing
- Hanafi, H. Dkk. (2018). *Profesionalisme Guru dalam Pengelolaan Kegiatan Pembelajaran di Sekolah*. Yogyakarta: Deepublish
- Ibrahim, M. D. (2003). *Basic Life Skill*. Jakarta: MHMMD
- Jalinus, N. (2016). *Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Kencana
- Kurniawan, A. (2019). Pengertian Matematika - Bidang, Logika, Karakteristik, Manfaat, Para Ahli. Diakses tanggal 29 Januari 2020, dari <https://www.gurupendidikan.co.id/pengertian-matematika/>
- Lefudin. (2017). *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish
- Maulana. dkk. (2015). *Ragam Model Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Sumedang: UPI Sumedang Press
- Mirdanda, A. (2018). *Motivasi Berprestasi & Disiplin Peserta Didik*. Pontianak: Yudha English Gallery
- Muhammad, F (2014). *Sekali Hidup Sepenuh Hati*. Jakarta: Serambi Ilmu Semesta
- Najoan, A. O. R. (2019). *Strategi Pemecahan Soal Cerita Matematika di Sekolah Dasar*. Sulawesi Utara: Yayasan Makaria Waya
- Nistikawati. (2017). Langkah-Langkah Penggunaan Media Pembelajaran Media Visual. Diakses tanggal 29 Januari 2020, dari <http://niskitawati26.blogspot.com/2017/04/langkah-langkah-penggunaan-media.html?m=1>

- Oka, G. P.A. (2017). *Media dan Multimedia Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish
- Parnawi, A. (2019). *Psikologi Belajar*. Yogyakarta: Deepublish
- Rahmat, P. S. (2019). *Strategi Belajar Mengajar*. Surabaya: Scopindo Media Pustaka
- Rusli, M. Dkk. (2017). *Multimedia Pembelajaran yang Inovatif*. Yogyakarta: CV Andi Offset
- Satrianawati. (2018). *Media dan Sumber Belajar*. Yogyakarta: Deepublish
- Sinar. (2018). *Metode Active Learning*. Yogyakarta: Deepublish
- Siregar, E. & Nara, H. (2017). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia
- Suardi, M. (2018). *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish
- Sumiharsono, R & Hasanah H. (2017). *Media Pembelajaran*. Jawa Timur: CV Pustaka Abadi
- Sunaryo. (2017). *Aplikasi Matematika untuk Ekonomi dan Bisnis*. Malang: UB Press
- Susanto, A. (2016). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group
- Syafaruddin. Dkk.(2019). *Guru, Mari Kita Menulis Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Deepublish
- Syariffudin.(2018). *Inovasi Baru Kurikulum 2013 Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti*. Yogyakarta: Deepublish
- Umbara, U. (2017). *Psikologi Pembelajaran Matematika*. Yogyakarta: Deepublish
- Yaumi, M. (2018). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group