

Perbandingan Penggunaan Media Gambar Dengan Media Video Terhadap Hasil Belajar Matematika SDN 067241 MEDAN

Aqila Zahra¹, Siti Aulina Asyfa², NurAsiah Tinambunan³

^{1,2,3} Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

ARTICLE INFO

Article history:

Received November 27, 2024

Revised November 29, 2024

Accepted December 19, 2024

Available online 28 December, 2024

Kata Kunci:

Hasil Belajar, Media Gambar,
Perbandingan Dua Media.

Keywords:

Learning Outcomes, Image Media,
Comparison of Two Media.



This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.
Copyright © 2024 by Author. Published by Yayasan Daarul Huda

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini dapat membuktikan perbandingan hasil belajar Matematika dengan Media gambar atau siswa yang diajarkan dengan Media video. penelitian ini dianalisis selama 1 minggu tepatnya yaitu pada bulan Oktober, dengan jumlah sampel 60 orang siswa kelas. Tepatnya 30 siswa kelas IIA yang diberi pelajaran matematika menggunakan Media Gambar dan 30 orang siswa kelas IIB yang diberi pembelajaran Matematika menggunakan Media Video, pemilihan sampel penelitian dilakukan dengan cara simpel random sampling bersarkan perhitungan yang diperoleh data bahwa rata-rata hasil belajar siswa melalui media gambar memiliki rata-rata 57,97 dengan simpangan baku 11,58, median 58,5 serta modus 58. Selanjutnya hasil belajar siswa yang diajar melalui media video memiliki rata-rata 74,37 dengan simpangan baku 9,84 mediannya 80 serta modus 79,8. Berdasarkan uji hipotesis diperoleh thitung L_{tabel} ($19,29 < 2,002$) maka terdapat perbandingan belajar siswa yang diajarkan menggunakan media gambar dan media video.

ABSTRACT

The purpose of this study can prove the comparison of Mathematics learning outcomes with picture media or students taught with video media. This study was analyzed for 1 week to be precise, in October, with a sample of 60 class students. Precisely 30 grade IIA students who were given mathematics lessons using Image Media and 30 grade IIB students who were given Mathematics learning using Video Media, the selection of the research sample was carried out by a simple random sampling method based on calculations obtained from data that the average student learning outcomes through image media had an average of 57.97 with a standard deviation of 11.58, a median of 58.5 and a mode of 58. Furthermore, the learning outcomes of students taught through video media have an average of 74.37 with a standard deviation of 9.84, a median of 80 and a mode of 79.8. Based on the hypothesis test obtained by Table ($19.29 < 2.002$), there is a comparison of student learning taught using image media and video media.

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan inti dari proses pendidikan. Kualitas pendidikan menggambarkan kualitas pembelajaran, berdasarkan standar pendidikan Indonesia dan pola pengembangan kurikulum 2013. Sehingga komitmen guru adalah faktor penentu dalam keberhasilan pendidikan yang berkualitas. Semua ini karena kegiatan belajar mengajar siswa lebih aktif, adanya motivasi, dan siswa lebih berani dalam bertanya maupun menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru dalam proses pembelajaran. Namun, kenyataan saat ini berbagai negara di belahan dunia, termasuk Indonesia tengah dilanda dengan wabah suatu penyakit yang disebabkan oleh virus yang bernama Corona atau lebih dikenal dengan istilah Covid-19. Akibat pandemi covid-19 telah membuat sistem pembelajaran di sekolah dipaksa berubah secara drastis dari pertemuan tatap muka menjadi pembelajaran daring pun menjadi solusi utama demi tetap berlangsungnya kegiatan belajar mengajar di Indonesia. Pembelajaran daring merupakan kepanjangan dari pembelajaran dalam jaringan (Sulistiani, S., Suminto, S., & Suningsih, A. 2021).

Keberhasilan suatu proses pembelajaran tidak dapat terlepas dari media pembelajaran sebagai alat penunjang penyampaian informasi. Siswa yang masih dalam tahap operasional konkret memerlukan pembelajaran yang dapat memuat mereka dapat mengingat dengan jelas pembelajaran yang sudah diajarkan, melalui media ini guru dapat memberikan sebuah inovasi baru dalam proses pembelajaran. Adanya media pembelajaran secara langsung memberikan dinamika tersendiri terhadap peserta didik ketika proses belajar mengajar berlangsung. Sebagai seorang guru, hendaknya harus mempelajari bagaimana menetapkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik agar dapat

*Corresponding author

Email: zahra150104@gmail.com¹, sitiaulinaasyifa@gmail.com², asiah_12tinambunan@gmail.com³

mengefektikan tujuan pembelajaran sehingga membantu dalam menyampaikan pembelajaran dengan cepat dan lebih mudah di tangkap oleh siswa. (Tikalisti, N., Widy aningsih, O., & Ulfa, M. 2020).

Media pembelajaran adalah sarana untuk meningkatkan kegiatan proses belajar mengajar di sekolah. Mengingat banyaknya media tersebut, maka guru harus dapat berusaha memilihnya dengan cepat agar dapat digunakan dengan tepat. Dalam kegiatan belajar mengajar, sering pula pemakaian di media pembelajaran digantikan istilah seperti bahan pengajaran, alat pandang dengan alat peraga pandang. Alat peraga atau media penjelas, media digunakan dalam rangka komunikasi dan interaksi guru dengan siswa dan media berupa media visual dan ada audio visual, media visual berupa gambar, majalah dan media audio visual berupa vidio. (Kustandi , C., & Darmawan, D. 2020).

Media vidio dapat digunakan untuk menyampaikan informasi yang dapat didengar dan dapat di lihat oleh siswa sehingga siswa dapat mendeskripsikan suatu masalah, konsep, suatu yang bersifat abstrak dan tidak lengkap menjadi jelas dan lengkap, media pembelajaran yang di kemas dalam bentuk vidio dapat memberikan memori jangka panjang kepada siswa. Media vidio disajikan animasi, gambar, dan suara, media gambar sendiri dapat digunakan untuk menjelaskan pengertian abstrak atau konsep yang sering sulit dijelaskan dengan kata-kata. Gambar merupakan alat visual yang penting dan mudah didapat, media gambar sebagai salah satu media pembelajaran, dalam pengajaran Matematika mempunyai peran penting karena dapat memberi penggambaran visual yang konkret tentang masalah yang digambarkannya (Yudha, C. B. 2018).

Matematika memiliki peran utama untuk mengembangkan rana intelektual, sosial dan emosional dan kepribadian siswa dan merupakan faktor utama penentu keberhasilan dalam mempelajari mata pelajaran Matematika yang ada di SDN 067241. Masalah yang terjadi dalam penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar siswa dan kurangnya media yang diajarkan oleh guru. Permasalahan yang telah diuraikan sebelumnya memerlukan solusi demi perbaikan kualitas pembelajaran Matematika.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini yaitu penelitian kuantitatif yang jenisnya berupa eksperimen. Dengan cara ini peneliti sengaja untuk melihat perbandingan suatu media guna untuk mendapatkan hasil dari sebuah pembelajaran dan mengetahui suatu kejadian atau keadaan, kemudian diteliti bagaimana akibatnya. Dengan kata lain, eksperimen adalah penelitian eksperimen merupakan penelitian kausal (sebab akibat) yang pembuktiannya diperoleh melalui perbandingan. Kelompok eksperimen (yang diberi perlakuan) dengan kelompok kontrol (kelompok yang tidak diberikan perlakuan). Kondisi subjek sebelum diberikan perlakuan dengan sesudah diberi perlakuan.

Teknis analisis data yang digunakan adalah statistik deskriptif dan statistik inferensial. Analisis data untuk menguji hipotesis perlu dilakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data sampel yang dianalisis berdistribusi normal atau tidak. Penghitungan uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan uji Liliefors dengan rumus : $Z = \frac{X_1 - \bar{X}}{S}$ Setelah melakukan uji normalitas, maka peneliti selanjutnya adalah uji kesamaan dua variabel, uji ini digunakan untuk melakukan pengujian terhadap kesamaan beberapa bagian sampel, yaitu seragam tidaknya variansi sampel-sampel yang diambil dari populasi yang sama. Uji yang digunakan adalah dengan membandingkan kedua varians sampel, maka rumus yang digunakan dalam membandingkan kedua varians sampel tersebut adalah sebagai berikut

$$Z = \frac{X_1 - \bar{X}}{S}$$

Uji Homogenitas dengan menggunakan Uji Fisher

$$F_{hitung} = \frac{\text{Varians terbesar}}{\text{Varian terkecil}}$$

Setelah dilakukan uji homogenitas dan normalitas maka dilakukan adalah tes perbandingan dua rata-rata dengan menggunakan uji-t. Uji t yang dilakukan yaitu uji dua pihak karena pada rumusan dan hipotesis penelitian tidak mengunggulkan satu pihak dengan rumus :

$$T = \frac{(\bar{X}_1 - \bar{X}_2) - d_0}{s_p \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}} \sim t(n_1 + n_2 - 2)$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media Gambar

Penggunaan media gambar dalam pembelajaran dapat dilakukan dengan beberapa langkah yaitu:

1. Guru menggunakan gambar yang sesuai dengan perkembangan siswa
2. Guru memperlihatkan gambar kepada siswa di depan kelas
3. Guru menerangkan pelajaran dengan menggunakan gambar.

Media gambar dapat membantu menjelaskan konsep, mengvisualisasikan informasi, atau memperjelas hubungan antara konsep-konsep yang kompleks. Penggunaan media gambar dalam pembelajaran dapat memberikan beberapa manfaat, seperti

- Menarik perhatian siswa untuk belajar
- Membuat materi pelajaran mudah dipahami
- Memberikan motivasi belajar siswa
- Membuat siswa lebih aktif dalam kegiatan belajar mengajar
- Membantu siswa menyadari tujuan pembelajaran dan manfaat yang diperoleh

salah satu model pembelajaran yang menggunakan media gambar adalah model picture. Model ini berfokus pada penggunaan gambar secara acak agar siswa lebih komperhensif terhadap materi.

Media Video

Pelaksanaan media video atau proses pembuatan video dapat dilakukan melalui beberapa tahap yaitu:

1. Perencanaan, tahapan krusial yang meliputi:

- Pertama, penulisan naskah atau skrip.

-Pembuatan *story board*

- pemilihan talenta atau narator

-pemilihan lokasi

-persiapan peralatan produksi, seperti kamera, pencahayaan, dan mikrofon.

2. Produksi, tahap pengambilan gambar atau rekaman video sesuai dengan skrip dan *story board*.

3. Pasca produksi, tahap menyempurnakan kualitas dan kesan visual dari hasil rekaman.

4. Publikasi dan distribusi, tahap terakhir dalam proses pembuatan video.

Beberapa hal yang perlu di perhatikan saat melakukan pengambilan gambar adalah:

1. mengambil gambar sesuai dengan perencanaan.

2. Jika bekerja dalam tim, pastikan setiap anggota tim berada di tempat yang tepat.

3. Mengambil gambar secara berurutan.

4. Peka dengan kondisi yang ada dalam event tersebut.

Penelitian ini terdiri dari pretest (sebelum dari perlakuan) dan posttest sesudah dilakukan perlakuan) dengan media gambar dan media video.

Deskripsi hasil penelitian

Hasil penelitian siswa yang menggunakan media gambar terhadap kelas II diperoleh data mengenai hasil belajar bahasa matematika. Materi penjumlahan dan pengurangan dengan jumlah sampel 30 diperoleh data sebagai berikut:

No	Interval	F	X	Fi xi	Batas Nyata
1	37-43	4	40	160	36,5-43,5
2	44-50	5	47	235	43,5-50,5
3	51-57	6	54	324	50,5-57,5
4	58-64	4	61	244	57,5-64,5
5	65-71	7	68	476	64,5-71,5
6	72-78	4	75	300	71,5-78,5
	Jumlah	N=30		$\Sigma=1739$	

Hasil yang diperoleh dari perlakuan Media gambar terdapat hasil nilai 37-43 sebanyak 4 siswa, hasil nilai sebanyak 44-50 sebanyak 5 siswa, hasil nilai yang mendapatkan 51-57 sebanyak 6 siswa, hasil nilai yang mendapatkan 58-64 sebanyak 4 siswa, hasil nilai yang mendapatkan nilai 65-71 sebanyak 7 siswa dan hasil yang mendapatkan nilai 72-78 sebanyak 4 siswa. Distribusi Frekuensi hasil belajar Matematika menggunakan media Video

No.	Data Statistik	Nilai
1	Mean	74,37
2	Media	80
3	Modus	79,8
4	Nilai Terendah	52
5	Nilai Tertinggi	93
6	Varians (S^2)	96,93
7	Simpangan Baku (S)	9,84

Distribusi Frekuensi hasil belajar Matematika menggunakan Media Video

No.	Interval	F	X	FX	Batas Nyata
1	52-58	3	55	165	51,5-58,5
2	59-65	3	62	186	58,5-65,5
3	66-72	4	69	276	65,5-72,5
4	73-79	10	76	760	72,5-79,5
5	80-86	8	83	664	79,5-86,5
6	87-93	2	90	180	86,5-93,5
	Jumlah	30		2231	

Hasil yang diperoleh dari perlakuan Media video terdapat hasil 52-58 sebanyak 3 siswa, hasil nilai sebanyak 59-65 sebanyak 3 siswa, hasil nilai yang mendapatkan 66-72 sebanyak 4 siswa, hasil yang mendapatkan 73-79 sebanyak 10 siswa, hasil nilai yang mendapatkan nilai 80-86 sebanyak 8 siswa dan hasil nilai yang mendapatkan nilai 87-93 sebanyak 2 siswa.

Uji persyaratan Analisis data

Pengujian Hipotesis Penelitian

Perbandingan hasil belajar anatara kelas ekspreiment kelas I (hasil belajar Matematika yang menggunakan media gambar). Dan kelas Eksperiment II (hasil belajar Matematika yang menggunakan Media Video dengan menggunakan uji test)

Kriteria pengujian H_1 diterima, $t_{hitung} < t_{tabel}$. Setelah melakukan penghitungan dengan nilai rata-rata kelas eksperiment 1= 57,97, dan kelas eksperiment 2= 74,37. Nilai varians kelas Eksperiment 1= 11,58 dan varians kelas Eksperiment 2= 9,84 dieproleh $t_{hitung} < t_{tabel}$ (-19,29<2,002) maka terima H_1 Ho di tolak artinya “terdapat perbandingan hasil belajara Matematika antara siswa yang diajarkan menggunakan media Gambar dan Media Video. $t_{hitung} = -19, 29$ yang dikonsultasikan dengan $t_{tabel} = 2,002$ maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbandingan hasil belajar Matematika yang diajarkan menggunakan Media Gambar dan Media Video di SDN 067241.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian bahwa diperoleh kesimpulan terdapat perbandingan hasil belajar melalui Media Gambar siswa yang pembelajarannya menggunakan Media gambar dan Media Video. Dikelas 1 dan 2 SDN 067241. Dari pengujian instrumen, deskrip data, persyaratan pengujian Hipotesis digunakan Rumus Uji-t di Peroleh $t_{hitung} = -19,29$ dan $t_{tabel} = 2,002$ sesuai kriteria pengujian karena t_{hitung} tidak berada diantara t_{tabel} dan t_{tabel} yaitu 0,05. $t_{hitung} < t_{tabel}$ (-19,29 < 2,002) maka terima H_1 Ho ditolak artinya “terdapat perbandingan hasil belajar Matematika antara siswa yang diajarkan menggunakan Media gambaar dan Media video di SDN 067241.

REFERENSI

- Sadiman, AS, dkk. 2002. *Media pendidikan (pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya)*. Jakarta: Pustekom Dikbud dan PT Raja Grafindo Persada.
- Sadiman, Arief S dkk. 2003. *Media pendidikan pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sudijono, Anas. 2014. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Prenada media.
- Negara, T. D. S. K. (2015). Buku Pedoman Penulisan dan Bimbingan Skripsi. Sulistiani, S., Suminto, S., & Suningsih, A. (2021). Pembelajaran Daring dengan Intervensi Video Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid 19. *JURNAL e- DuMath*, 7(1), 27-34.
- Tikalisti, N., Widyarningsih, O., & Ulfa, M. (2020, December). Pengembangan Media Permainan Ludo Dalam Mata Pelajaran PKn Materi Indahnya Keragaman di Negeriku. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara II* (pp. 193-200).
- Utami, P. P., Widiatna, A. D., Ayuningrum, S., Putri, A., Herlyna, & Adisel. (2021). Personality: How does it impact teachers' organizational commitment? *Cakrawala Pendidikan*, 40(1), 120-132. <https://doi.org/10.21831/cp.v40i1.33766>
- Yudha, C. B. (2018). Penerapan Game Edukasi Berbasis Android dan Gambar Bagi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Tunas Bangsa*, 5(2), 207-220.