

Meta-analisis Pengaruh Media Visual Terhadap Minat Belajar Siswa SD Pada Pembelajaran Matematika

¹Nurul Ula, ²Sri Hartatik, ³Nafiah, ⁴Akhwani

^{1,2,3,4}Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya
Email: 4130016038@student.unusa.ac.id

Abstrak

Siswa yang memiliki minat belajar tinggi merupakan impian setiap pendidik, tetapi dalam proses belajar mengajar pendidik juga harus mampu memberikan pengajaran dengan baik dan menyenangkan, sehingga siswa tidak mengalami kebosanan. Para pendidik harus mempersiapkan dorongan ketika kegiatan belajar mengajar berlangsung, seperti penggunaan media visual. Artikel ilmiah ini bertujuan untuk mengetahui meta-analisis pengaruh media visual terhadap minat belajar siswa SD pada pembelajaran matematika. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian meta-analisis, kemudian pada teknik pengumpulan data menggunakan dokumen tertulis dan populasi yang berasal dari buku, jurnal dan artikel. Kemudian sampel yang digunakan adalah purposive sampling ditentukan sesuai pembahasan artikel ini, sebanyak 20 artikel. Selanjutnya data dianalisis menggunakan prosentase diagram, tabel dan dianalisis secara kualitatif. Hasil artikel ini menunjukkan bahwa 1. Media proyeksi diam banyak digunakan dan berpengaruh terhadap minat belajar siswa pada pembelajar matematika, dengan prosentase sebesar 60%. 2. Subjek siswa SD banyak dijadikan penelitian, dengan 16 subjek siswa SD dalam 20 artikel. 3. Metode yang banyak digunakan adalah kuantitatif dengan jumlah 8 data kuantitatif. 4. Dan analisis data yang banyak digunakan adalah deskriptif kualitatif, dengan prosentase 40,0. 5. Hasil rata-rata sebelum diberikan media visual 59,34 dan meningkat 15,4 kemudian hasil akhir menjadi 74,7.

Kata kunci: meta-analisis; media visual; minat belajar; siswa sd; pembelajaran matematika

Abstract

Students who have a high interest in learning are every educator's dream, but in the teaching and learning process the educator must also be able to provide good and fun teaching, so that students do not experience boredom. Educators must prepare encouragement when teaching and learning activities take place, such as the use of visual media. This scientific article aims to find out the meta-analysis of the influence of visual media on elementary students' interest in learning mathematics. This study uses a type of meta-analysis research, then the data collection techniques using written documents and populations derived from books, journals and articles. Then the sample used was purposive sampling determined according to the discussion of this article, as many as 20 articles. Furthermore, the data were analyzed using percentage diagrams, tables and analyzed qualitatively. The results of this article show that 1. Silent projection media are widely used and affect students' interest in learning mathematics, with a percentage of 60%, 2. The subjects of elementary school students are mostly used as research, with 16 elementary school subjects in 20 articles, 3. The most widely used method is quantitative with a total of 8 quantitative data, 4. And data analysis that is widely used is descriptive qualitative, with a percentage of 40.0, 5. Average results before being given visual media 59.34 and increased by 15.4 then the final results to 74.7.

Keywords: meta-analysis; visual media; interest to learn; elementary school student, mathematics learning

A. Pendahuluan

Matematika merupakan ilmu pengetahuan yang bersifat universal. Menurut Nengsih Seri (2014: 173) matematika sebagai salah satu ilmu dasar, baik dalam aspek penalaran, yang mempunyai peranan penting dalam upaya penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi. Sosanto Ahmad (2013: 183) berpendapat bahwa matematika merupakan salah satu bidang studi yang ada pada semua jenjang pendidikan, mulai dari tingkat sekolah dasar hingga tingkat perguruan tinggi.

Maka penting untuk mengetahui dan memahami semua yang berkaitan dengan ilmu pengetahuan matematika supaya rencana yang dituju akan terealisasi secara baik dan benar. Bukan hanya mengenai ilmu pengetahuan matematika saja, namun juga tentang bagaimana proses dalam kegiatan belajar mengajar dapat diterima dan dipahami oleh peserta didik. Banyak cara untuk mengeksplor ilmu kepada peserta didik, salah satunya dengan menunjukkan wujud nyata dari materi yang akan dijelaskan, seperti media pembelajaran yang bertujuan untuk mempermudah siswa dalam memahami materi yang dijelaskan.

Tafonao Talizaro (2018: 103) berpendapat bahwa peranan media pembelajaran dalam proses belajar dan mengajar merupakan suatu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan dari dunia pendidikan baik formal maupun informal. Dengan demikian peranan media pembelajaran adalah salah satu faktor penting dalam pendidikan yang akan membantu tersampainya pembelajaran yang dikaji dalam proses belajar mengajar.

Adapun macam-macam media pembelajaran yang sudah digunakan oleh beberapa guru, salah satunya adalah media visual. Menurut Gusti Ayu, et al (2014: 4), bahwa media konkret atau yang biasanya disebut dengan media visual adalah alat yang sebenarnya membantu memberikan pengalaman nyata pada peserta didik guna membangun minat dan semangat belajar peserta didik, kemudian digunakan juga oleh pengajar atau pendidik untuk mewujudkan atau mendemonstrasikan bahan pengajaran guna memberikan pengertian atau gambaran yang jelas tentang pelajaran yang diberikan dan supaya mengurangi adanya verbalisme dalam suatu proses (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka). Macam-macam media visual juga terbagi menjadi 4 macam, yaitu media yang tidak di proyeksikan, media bahan cetak, media gambar diam, dan media proyeksi diam (Netriwati et al, 2017: 41). Maka media benda konkret ini penting untuk proses belajar dengan cara mudah, menyenangkan, dan mudah menarik minat belajar peserta didik.

Slameto (dalam Kompri, 2017: 137) berpendapat bahwa “interest is persisting tendency to pay attention to end enjoy some activity and content” dapat diartikan minat adalah kecenderungan yang terus menerus dalam memperhatikan sesuatu guna untuk menikmati aktivitas dan objek yang dikaji. Menurut Agustina Lasia (2010: 239) minat merupakan sebuah rasa

lebih senang dari dalam diri seseorang dalam memberikan perhatian yang lebih besar terhadap objek tertentu dengan cara tindakan yang dilakukan oleh seseorang tersebut. Di dalam minat belajar peserta didik, terdapat pula unsur-unsur yang mempengaruhi, seperti perhatian, perasaan dan motif atau motivasi (Kompri, 2017: 138). Maka minat belajar merupakan keinginan atau dorongan yang ada pada diri seseorang yang murni adanya, tanpa ada rasa paksaan untuk memilih ataupun ikut berinteraksi pada suatu objek.

Berdasarkan pernyataan tersebut penulis mengambil judul “Meta-analisis Pengaruh Media Visual Terhadap Minat Belajar Siswa SD Pada Pembelajaran Matematika”. Artikel ini juga bertujuan untuk mengetahui seberapa penting pengaruh media visual terhadap minat belajar siswa sd pada pembelajaran matematika dan memberikan informasi terbaru bagi pembaca yang diperoleh dari beberapa referensi buku dan beberapa penelitian yang terdahulu.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian meta-analisis. Meta-analisis merupakan penelitian yang dilakukan dengan cara merangkum, mereview, dan menganalisis data penelitian dari beberapa penelitian yang sudah ada dan bisa dengan referensi dari beberapa buku (Fuji Nia, 2020: 2). Di dalam penelitian, meta-analisis merupakan kajian atas sejumlah hasil data penelitian dalam pembahasan yang sejenis. Setelah memfokuskan penelitian hingga menjadi jelas, maka akan dikembangkan instrumen sederhana, yang bertujuan dan diharapkan dapat melengkapi data dan membandingkan kembali data yang telah ditemukan sebelumnya.

Teknik pengumpulan data yang digunakan berupa dokumen dan populasi yang digunakan adalah dokumen tertulis mengenai penelitian meta-analisis pengaruh media visual terhadap minat belajar siswa SD pada pembelajaran matematika. Dokumen tertulis tersebut berupa : buku dan artikel jurnal, kemudian sampel yang digunakan pada artikel ini adalah teknik purposive sampling, hal ini dikarenakan data atau informasi yang ingin diperoleh dari sample ditentukan berdasarkan kesesuaian dengan pembahasan pada artikel ini. Kesesuaian yang digunakan adalah salah satu dari macam-macam media visual yang digunakan pada beberapa artikel terdahulu yang sudah di analisis sebelumnya. Analisis data yang digunakan adalah analisis data kuantitatif dengan prosentase diagram lingkaran dan analisis data kualitatif untuk data-data hasil kajian naratif terhadap penelitian-penelitian yang sudah ditemui.

C. Hasil dan Pembahasan

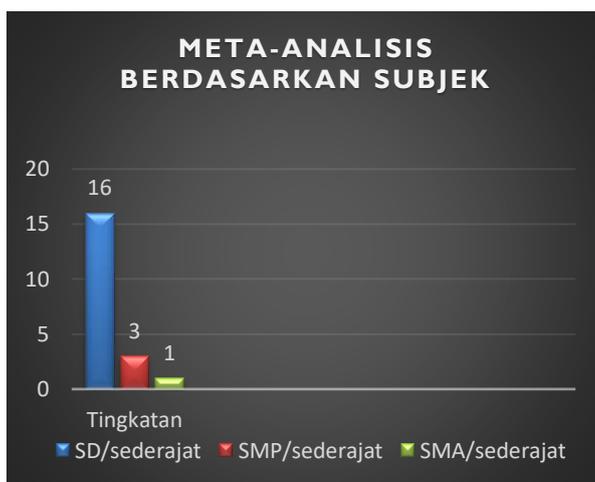
Penelitian-penelitian tentang meta-analisis pengaruh media visual terhadap minat belajar siswa SD pada pembelajaran matematika yang telah didapatkan adalah sebanyak 20 penelitian. Penelitian-penelitian tersebut diperoleh dari beberapa sumber, yaitu: artikel, jurnal, dan buku. Langkah selanjutnya, mengklasifikasikan 20 penelitian tersebut sesuai dengan kesesuaian topik, yaitu macam-macam media visual yang digunakan, kemudian tentang subjek, metode, dan analisis data akan dibahas.

Bedasarkan klasifikasi yang sudah dilakukan, maka hasil persentase diagram lingkaran dari 20 penelitian adalah sebagai berikut:



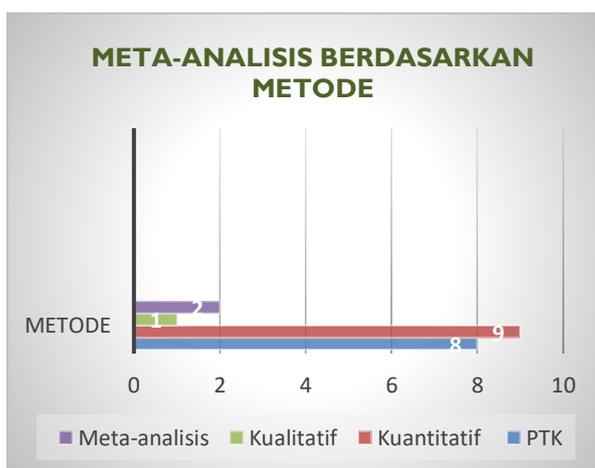
Gambar 1. Diagram Lingkaran Penggunaan Media

Pada Gambar 1 menunjukkan bahwa media yang berpengaruh dalam minat belajar dan lebih digunakan dalam proses belajar mengajar adalah media proyeksi diam, seperti: alat peraga puzzle dadu, media blok pecahan, media power point, dan lain sebagainya. Kemudian yang kedua adalah media bahan cetak, seperti: komik, kartu, dan lain sebagainya. Terakhir adalah media yang tidak di proyeksikan, seperti: grafis, model (3 dimensi), dan lain sebagainya. Adapun point positif dari adanya penggunaan media visual, yakni: (1) peningkatan minat belajar siswa, (2) adanya interaksi secara langsung antara guru dan siswa, dan (3) berpengaruh pula terhadap hasil belajar siswa, sehingga prestasi siswa akan meningkat.



Gambar 1 Diagram Batang Subjek

Subjek yang ditunjukkan pada Gambar 2 telah mencakup tiga tingkatan sekolah, yaitu: SD, SMP, dan SMA. Hal ini membuktikan jika media pembelajaran digunakan pada setiap jenjang, baik dimulai dari tingkatan rendah hingga ke tingkat yang tinggi. Hasil terbanyak terletak pada tingkat SD, yang menunjukkan bahwa permulaan dalam proses belajar mengajar perlu menggunakan media belajar, karena ketika berada di tingkat SD siswa membutuhkan adanya motivasi, kemudian timbul pula minat siswa untuk ikut serta ke dalam proses belajar mengajar, salah satunya dengan menggunakan media visual. Sama halnya dengan tingkat-tingkat berikutnya, hanya saja jika ke tingkat yang lebih tinggi seperti SMP dan SMA sudah mampu menangkap penjelasan guru dengan penalaran, maka dari itu tidak banyak yang menggunakan media pembelajaran.



Gambar 2 Diagram Batang Metode

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam 20 artikel ini sudah mencakup semua metode dalam penelitian, yaitu: meta-analisis, kualitatif, kuantitatif, dan yang terakhir PTK. Metode kuantitatif lebih banyak digunakan untuk memperoleh suatu hasil dengan memperkirakan

prosentasenya. Metode PTK menempati urutan ke dua dalam metode yang digunakan, hal ini menghasilkan perbandingan Antara siklus 1 dengan siklus ke 2, bahkan untuk siklus-siklus selanjutnya. Metode meta-analisis yang mengkombinasikan antara kuantitatif dan kualitatif, yang berarti hasil yang diperoleh berupa prosentase dan deskriptif. Metode yang terakhir adalah kualitatif yang berpedoman kepada data atau informasi secara langsung yang bersumber dari narasumber.

Tabel 1 Meta-analisis Berdasarkan Analisis Data

No.	Analisis Data	Frekuensi	Persentase (%)
1.	Deskriptif kuantitatif	8	40,0
2.	Deskriptif kualitatif	3	15,0
3.	Uji-t	5	25,0
4.	Homogenitas varian	4	20,0
Jumlah		20	100

Didalam 20 artikel analisis data yang banyak digunakan adalah deskriptif kuantitatif sebesar 40,0%, sedangkan untuk analisis data yang sedikit digunakan adalah deskriptif kualitatif sebesar 15,0%. Analisis data menggunakan deskriptif kuantitatif dalam artikel-artikel tersebut merupakan data yang diperoleh dari sampel populasi penelitian dianalisis sesuai dengan metode statistik yang digunakan oleh penelitian tersebut.

Tabel 2 Meta-analisis Berdasarkan Hasil Peningkatan Minat Belajar Dengan Cara Post-test dan Pre-test

No.	Nama	Sebelum	Sesudah	Gain	Gain (%)
1.	Indaryati & Jailani (2015)	28,33	41,40	13,07	46
2.	Ni Luh Rinayanti, Wayan Rinda Suardika & Nengah Suadnyana (2014)	74,79	81,53	6,74	9
3.	Ahmad Fadillah (2018)	77,57	83	5,43	7
4.	Latri, Ahmad Syawaluddin & Amrah (2019)	72	81	9	13
5.	Nia Fuji L. (2020)	64,25	92,86	28,61	45
6.	Lionida Adhi P. (2020)	61,15	81,1	19,95	33

7.	Benny Hendriana, Wahyuningsih & Edi Supriadi (2019)	41,01	48,51	7,5	18
8.	Lasia Agustina (2010)	66,82	71,94	5,12	8
9.	Karsih (2017)	51,3	79,4	28,1	55
10.	Dwi Rosyidatul Khalidah & Choirul Anwar Badruttamam(2018)	45	76	31	69
11.	Yurmina (2018)	80	95	15	19
12.	A. Y Soegeng & Sri Kartika Sinta Dewi (2013)	53,13	75,81	22,68	43
13.	Ahmad Ali, Laila Khamsatul Mukharrami, Ana Yuniasti Retno Wulandari & Fatimastul Munawaroh (2018)	75	79	4	5
14.	Hardianto fifko (2017)	71	87	16	23
15.	Wicka Yunita Dwi U. (2013)	21,22	39,45	18,23	86
16.	Nurul Aisyanah & Zunaida Kurniasari (2017)	67	69	2	3
	Media Visual	59,34	74,7	15,4	26

Berdasarkan dari 20 artikel yang telah dianalisis hasil minat belajarnya, artikel yang menggunakan pre-test dan post-test berjumlah 16 artikel, sedangkan yang tidak menggunakan pre-test dan post-test berjumlah 4 artikel. Hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa minat belajar siswa meningkat, dapat dilihat pada rata-rata sebelum di berikan media visual dan rata-rata sesudah diberikan media visual. Nilai rata-rata sebelum diberikan media visual berjumlah 59,34 dan meningkat sebesar 15,4 kemudian hasil akhir menjadi 74,7.

Tabel 3 Meta-analisis Berdasarkan Hasil Minat Belajar Dengan Cara Analisis Deskriptif

No.	Nama	Hasil Analisis Deskriptif
1.	Intan nadiroh (2019)	Minat belajar siswa di MI Mamba'ul Ma'arif semakin meningkat dengan adanya penggunaan media tiga dimensi dalam pembelajaran matematika materi volume kubus dan balok.
2.	Saprina Mamase, Frangky Tupamahu & Sri Ariyanti Sabiku (2019)	Adanya media interaktif berbasis animasi mampu memberikan perubahan dalam proses belajar mengajar yang membuat siswa SMK Hidayatullah lebih bersemangat atau berminat dalam proses pembelajaran dan guru-guru juga telah menyadari pentingnya keberadaan media.
3.	Wahyu Purwanto, Ery Tri Djatmika R. W. W & Hariyono (2016)	Minat belajar atau keaktifan dan hasil belajar siswa dapat meningkat dengan menggunakan media power point dalam memecahkan suatu permasalahan.
4.	Ernawati, Leni Nur Hayati & Siti Chotimah (2020)	Penggunaan media ICT VBA dapat menjadikan minat belajar siswa meningkat dalam pembelajaran matematika.

Tabel 3 merupakan hasil peningkatan minat belajar yang tidak menggunakan cara pre-test dan post-test, namun menggunakan cara analisis deskripsikan.

D. Simpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa 1. Media proyeksi diam banyak digunakan dan berpengaruh terhadap minat belajar siswa pada pembelajar matematika, dengan prosentase sebesar 60%, 2. Subjek siswa SD banyak dijadikan penelitian, dengan 16 subjek siswa SD dalam 20 artikel, 3. Metode yang banyak digunakan adalah kuantitatif dengan jumlah 8 data kuantitatif, 4. Dan analisis data yang banyak digunakan adalah deskriptif kualitatif, dengan prosentase 40,0, 5. Hasil rata-rata sebelum diberikan media visual 59,34 dan meningkat 15,4 kemudian hasil akhir menjadi 74,7.

E. Daftar Pustaka

- Adhi, Lionida. 2020. “Efektivitas Penggunaan Media Power Point Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Bangun Datar dan Bangun Ruang SD”. *Jurnal Pendidikan dan Konseling* Vol. 1 No. 2.
- Agustina, Lasia. 2010. “Pengaruh Penggunaan Media Visual dan Minat Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Matematika”. *Jurnal Formatif* 1(3): 236-246.
- Aisyanah, Nurul & Zunaida Kurniasari. 2017. “Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Dengan Strategi Alat Peraga Puzzle Dadu Terhadap Minat Belajar dan Hasil Belajar Matematika”. *Jurnal Kajian Pendidikan Matematika* Vol. 3 No. 1.
- Ali, Ahmad., Laila Khamsatul Mukharrami., Ana Yuniasti Retno Wulandari & Fatimastul Munawaroh. 2018. “Pengaruh Media Crocodile Physics Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa”. *Journal of Natural Science Education Reseach* Vol. 1 No. 1.
- Ernawati., Leni Nur Hayati & Siti Chotimah. 2019. “Meta-analisis Pengaruh Penggunaan Mind Mapping Terhadap Hasil Belajar IPS SD”. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* Vol. 8 No. 1.
- Fadillah, Ahmad. 2018. “Pengembangan Media Belajar Komik Terhadap Motivasi Belajar Siswa”. *Jurnal Teori dan Aplikasi Matematika* Vol. 2 No. 1.
- Fifko, Hardianto. 2017. “Meningkatkan Minat Belajar Matematika Melalui Media Dekak Multifungsi di Sekolah Dasar”. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*.
- Fuji, Nia. 2020. “Efektivitas Model Pembelajaran SAVI (Somatic, Auditory, Visual, Intellectually) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar dan Mengembangkan Keterampilan 4C di Sekolah Dasar. *JPdK* Vol. 1 No. 2.
- Hendriana, Benny., Wahyuningsih & Edi Supriadi. 2019. “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Cangkang Kerang Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar di Kab. Sikka”. *Jurnal Matematika Ilmiah STKIP Muhammadiyah Kuningan* Vol. 5 No. 2.
- Indaryati & Jailani. 2015. “Pengembangan Media Komik Pembelajaran Matematika Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa Kelas V”. *Jurnal Prima Edukasia* Vol. 3 No. 1.
- Karsih. 2017. “Penggunaan Media Gambar Untuk Meningkatkan Minat Belajar PKN Siswa Kelas III SD Negeri 006 Pagaran Tapah Darussalam”. *Jurnal AKSARA PUBLIC* Vol. 01 No. 02.

- Kompri. 2017. *Belajar Faktor-faktor Yang Mempengaruhi*. Yogyakarta: Media Akademi.
- Latri., Ahmad Syawaluddin & Amrah. 2019. "Pengaruh Penggunaan Media Blok Pecahan Terhadap Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas III SD Kompleks Lariang Bangi Kecamatan Makassar Kota Makassar". *Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan* Vol. 3 No. 1.
- Mamase, Saprina., Frangky Tupamahu & Sri Ariyanti Sabiku. 2019. "Pemanfaat Visual Animasi Sebagai Media Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Belajar". *Jurnal Abdimas Gorontalo* Vol. 2 No. 2.
- Nadiroh, Intan. 2019. "Pengaruh Quantum Learning dan Penggunaan Media Tiga Dimensi Terhadap Minat Belajar Siswa". *Jurnal Ilmu Pendidikan* Vol. 3 No. 2.
- Netriwati & Mai Sri Lena. 2017. *Media Pembelajaran Matematika*. Bandar Lampung: Permata Net.
- Ni, Luh Rinayanti., Wayan Rinda Suardika & Nengah Suadnyana. 2014. "Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik Berbantuan Media Grafis Berpengaruh Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SD Gugus 1 Mengwi". e. *Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan PGSD* Vol. 2 No. 1.
- Ningsih, Seri. 2014. "Realistic Mathematics Education: Model Alternatif Pembelajaran Matematika Sekolah". *JPM IAIN Antasari* Vol. 1 No. 2.
- Nursiwi, Nugraheni. 2017. "Penerapan Media Komik Pada Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar". *Jurnal Refleksi Edukatina* 7 (2) p-ISSN: 2087-9385 e-ISSN: 2528-696X.
- Purwanto, Wahyu., Ery Tri Djatmika R. W. W & Hariyono. 2016. "Penggunaan Model Problem Based Learning Dengan Media Powerpoint Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa". *Jurnal Pendidikan* Vol. 1 No. 9.
- Rosyidatul, Dwi Khalidah & Choirul Anwar Badruttamam. 2018. "Pengaruh Audiovisual Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Tematik". *Cendekia Jurnal Stitaf* Vol. 10 No. 1.
- Soengeng, A.Y & Sri Kartika Sinta Dewi. 2013. "Keefektifan Metode Permainan Monopoli Materi Operasi Hitung Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa Kelas 1 SD Negeri 1 Kedungsuren Kendal". Vol. 3 No. 1.
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori dan Belajar Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia.

- Tafonao, Talizaro. 2018. "Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa". *Jurnal Komunikasi Pendidikan* Vol. 2 No. 2.
- Tri Bambang. 2019. "Meta Analisis: Blended Learning Pada Pembelajaran Biologi, Kimia, Fisika, dan Matematika di Indonesia". *Jurnal Pendidikan Biologi* Vol. 11 No. 1.
- Yunita, Wicka. 2013. "Meningkatkan Minat Belajar Matematika Melalui Permainan Teka-teki". *Jurnal Ilmiah VISI P2TK PAUD NI* Vol. 8 No. 1.
- Yurmina. 2018. "Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Matematika Materi Penjumlahan dan Pengurangan Melalui Model Pembelajaran Media Kartu Bilangan Siswa Kelas 1 SD Negeri 18 Kampung Pansur Kecamatan Koto XI Tarusan". *Jurnal Manajemen Pendidikan* Vol. 03 No. 02.