

Pengaruh Penggunaan Media Visual terhadap Kreativitas Siswa Kelas I pada Pembelajaran Subtema 4 Kebersamaan dalam Keluarga di SD Swasta GKPS 1 Rambung Merah

Ronauli Paulina Simbolon¹, Minar Lumbantobing², Canni Loren Sianturi³

^{1,2,3} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar

Email: ronasbln123@gmail.com¹, minar.lumbantobing@uhnp.ac.id²,
sianturicanniloren@gmail.com³

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah media visual berpengaruh terhadap kreativitas siswa kelas 1 pada pembelajaran subtema kebersamaan dalam keluarga di SD Swasta GKPS 1 Rambung Merah atau tidak. Hipotesis dalam penelitian ini ada 2, yaitu: (1) terdapat pengaruh penggunaan media visual terhadap kreativitas siswa (H_a), dan tidak terdapat pengaruh penggunaan media visual terhadap kreativitas siswa (H_o). Metode penelitian ini adalah metode eksperimen dengan jenis penelitian Pre-Eksperimental Design yang menggunakan desain "One Group Pretest Posttest Design". Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas 1 SD Swasta GKPS 1 Rambung Merah yang berjumlah 30 orang. Karena jumlah populasi kurang dari 50 maka populasi dijadikan sebagai sampel dalam penelitian ini. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa soal pilihan berganda sebanyak 20 butir. Untuk melihat pengaruh dari media visual terhadap kreativitas siswa kelas 1 pada pembelajaran subtema kebersamaan dalam keluarga, maka peneliti melakukan uji hipotesis dengan taraf signifikan 0,05 atau $t_{tabel} = 1,699$. Berdasarkan hasil uji hipotesis penelitian diperoleh $t_{hitung} = 9,635$, ini berarti $t_{hitung} > t_{tabel}$. Berdasarkan hasil hipotesis tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan media visual terhadap kreativitas siswa pada pembelajaran subtema kebersamaan dalam keluarga di SD swasta GKPS 1 Rambung Merah, Ini berarti H_a diterima dan H_o ditolak.

Kata kunci: Pengaruh, Media pembelajaran Visual, Kreativitas Siswa Subtema Kebersamaan Dalam Keluarga

Abstract

The purpose of this study was to determine whether visual media affect the creativity of grade 1 students in learning the sub-theme of togetherness in the family at GKPS 1 Rambung Merah Private Elementary School or not. There are 2 hypotheses in this study, namely: (1) there is an effect of using visual media on students' creativity (H_a), and there is no effect of using visual media on students' creativity (H_o). This research method is an experimental method with the type of Pre-Experimental Design research that uses the "One Group Pretest Posttest Design" design. The population of this study were all students of grade 1 SD Private GKPS 1 Rambung Merah, totaling 30 people. Because the population is less than 50, the population is used as a sample in this study. The instrument used in this study was in the form of 20 multiple choice questions. To see the effect of visual media on the creativity of grade 1 students in learning the sub-theme of togetherness in the family, the researchers tested the hypothesis with a significant level of 0.05 or $t_{table} = 1.699$. Based on the results of the research hypothesis test, $t_{count} = 9.635$, this means $t_{count} > t_{table}$. Based on the results of these hypotheses,

it can be concluded that there is a significant effect of the application of visual media on students' creativity in learning the sub-theme of togetherness in the family at the GKPS 1 Rambung Merah private elementary school, this means that H_a is accepted and H_o is rejected.

Keywords : *Influence, Visual Learning Media, Student Creativity Sub-Theme Of Togetherness In The Family*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan modal yang sangat penting bagi semua manusia untuk mempersiapkan kehidupan yang baik dan menjalankannya di masa yang akan datang (Faishol & Mashuri, 2021);(Ari Suryani & Putra, 2020). Dalam rangka mewujudkan semua itu dibutuhkan suatu peranan pendidikan yang berkualitas sebagai suatu upaya untuk meningkatkan sumber daya manusia itu sendiri. Untuk mencapai keberhasilan belajar dalam sekolah, diperlukan kemauan dan kesadaran untuk belajar dari siswa itu sendiri yang terlihat dari kreativitas belajar siswa (Asriani et al., 2020). Menurut Usman dalam Djasmita (2017) siswa yang memiliki kreativitas dalam pembelajaran akan diketahui dengan menunjukkan tingkat kreativitasnya dalam berbagai kegiatan. Mereka selalu ingin memecahkan persoalan-persoalan, berani menanggung resiko yang sulit sekalipun, lebih senang bekerja sendiri dan percaya pada diri sendiri (Musmuliadi & Purmadi, 2019);(Julia Agustin et al., 2019).

Untuk mendorong agar hasil kreativitas siswa meningkat diperlukan media pembelajaran, Menurut Pradikta (2019) Media pembelajaran yaitu alat yang mampu membantu proses belajar mengajar serta berfungsi untuk memperjelas makna pesan atau informasi yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah direncanakan (Doranggi et al., 2018). Artinya, segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif (Trisna Yanti et al., 2020). Media pembelajaran dipergunakan untuk memudahkan dalam penyampaian materi kepada peserta didik, Peserta didik akan terbantu dalam memahami materi yang sulit (Purnawan & Astutik, 2019);(Koto et al., 2021).

Media pembelajaran yang digunakan pada kelas I di SD SWASTA GKPS 1 Rambung Merah belum cukup efektif dan bervariasi karena masi ada guru yang gagap akan teknologi, artinya guru tidak bisa atau takut menggunakan teknologi seperti laptop, computer dan infokus (Khotimah et al., 2019);(Winarni & Astuti, 2020). Guru hanya menggunakan buku sebagai media dan kebiasaan guru mengandalkan metode ceramah di kelas.

Bedasarkan latar belakang masalah diatas, salah satu media pembelajaran yang tepat yang dapat digunakan guru untuk meningkatkan kreativitas siswa yaitu media visual. Menurut Ega Rima Wati dalam Hadi (2020) Media visual merupakan media yang memiliki unsur utama berupa garis, bentuk,warna, dan tekstur dalam penyajiannya (Sari & Lestari, 2018). Dengan penyajian sedemikian menarik, maka media visual dapat mempermudah pemahaman siswa mengenai materi pembelajaran (Devi & Bayu, 2020). Media visual menampilkan keterkaitan isi materi yang ingin disampaikan dengan kenyataan (Siswanto & Mustofa, 2012). Diharapkan pembelajaran dengan media visual membantu pencapaian tujuan pembelajaran secara efektif (Putra, 2017).

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan Asrian (2020) dengan judul Pengaruh Model Pembelajaran Kreatif Produktif Berbantuan Media Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ipa Di Kelas V. Analisis data menggunakan teknik regresi dengan aplikasi spss versi 16. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil uji t pada post test 46,436, nilai $p = 0,000 < 0,05$ sehingga hipotesis alternatif yang menyatakan terdapat pengaruh pada model pembelajaran kreatif produktif berbantuan media visual terhadap hasil belajar siswa. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada

pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran kreatif produktif berbantuan media visual terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN 2 Kasimbar pada mata pelajaran IPA.

Penelitian lain yang juga memiliki hasil yang sama mengenai metode ini adalah penelitian Djasmita (2017) dengan judul "Pengaruh Metode Pembelajaran Peta Konsep Berbasis Media Visual Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Dan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas X" Berdasarkan hasil analisis data diperoleh uji t independen kemampuan berpikir kreatif pada taraf signifikan 5% (0,05), dengan hasil t hitung (5.104) > t tabel (1,67155) dan uji t independen motivasi belajar dengan persamaan pada taraf signifikan 5% (0,05) dengan hasil t hitung (5.517) > t table (1,67155)). Berdasarkan hasil uji t independen, maka dinyatakan H_0 diterima artinya, ada pengaruh metode pembelajaran peta konsep berbasis media visual terhadap kemampuan berpikir kreatif dan motivasi belajar peserta didik kelas X pada konsep pencemaran lingkungan di SMA Negeri 13 Bandar Lampung.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen, yaitu jenis pre Eksperimental Design. Desain ini belum merupakan eksperimen sungguh-sungguh karena masih terdapat variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variabel dependen (Sugiyono, 2019). Jadi hasil eksperimen yang merupakan variabel dependen itu bukan semata-mata dipengaruhi oleh variabel independen. Hal ini dapat terjadi, karena tidak adanya variabel kontrol, dan sampel tidak dipilih secara random (Sugiyono, 2019).

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen yaitu jenis One Group Pretest-Posttest Design (Hidayatul et al., 2019). Dengan penelitian ini, hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan (treatment) dan sesudah diberi perlakuan. Adapun desain penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Desain One-Group Pretest-Posttes Design

<i>Pre-test</i>	<i>Perlakuan</i>	<i>Post-test</i>
O ₁	X	O ₂

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes awal dan tes akhir, Adapun langkah-langkah pengumpulan data yang akan dilakukan sebagai berikut:

- Tes, dilakukan untuk memperoleh data siswa baik pada pretest maupun posttes. Baik pretest maupun posttes dalam penelitian menggunakan jenis tes pilihan ganda yang disusun sendiri oleh peneliti dengan mengacu pada standar kompetensi maupun kompetensi dasar untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia, Sbdp dan Pjok . jawaban yang benar akan diberikan skor 5 sedangkan jawaban yang salah akan diberikan skor 0. Selanjutnya hasil dari pretest dan posttes ini kemudian digunakan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media visual terhadap kreativitas siswa.
- Observasi dilakukan untuk memperoleh data dengan menggunakan pengamatan langsung di lapangan dan mencatat fenomena yang terjadi secara sistematis proses pembelajaran Bahasa Indonesia, Sbdp dan Pjok dengan pelaksanaan media visual.
- Dokumentasi, dimaksudkan untuk mendapatkan informasi yang langsung dari lapangan untuk membantu proses penelitian dalam pengumpulan data-data sebelum maupun setelah diberikan perlakuan penerapan media visual. Dokumentasi ini dapat berupa laporan kegiatan, serta foto-foto kegiatan.

Untuk mengetahui konstruksi tes yang dicoba maka dilakukan analisis butir tes untuk melihat tingkat uji validitas , uji normalitas, uji reliabilitas (Rojanah, 2021); (Saisabila, 2018).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengaruh media visual terhadap kreativitas siswa kelas I pada pembelajaran subtema 4 Kebersamaan dalam Keluarga di SD Swasta GKPS 1 Rambung Merah tahun ajaran 2022/2023. Data penelitian ini diperoleh dengan menggunakan tes. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan cara memberikan tes sebelum dan sesudah menggunakan media visual kepada siswa kelas I di SD Swasta GKPS 1 Rambung Merah, Jl. H Ulakma Sinaga, Kel. Asuhan, Kec. Siantar Timur, Kabupaten Simalungun, Kota Pematangsiantar.

Uji Instrumen

1. Uji Validitas

Suatu instrumen dikatakan valid apabila data dari variabel di ukur secara tepat (Zeptyani & Wiarta, 2020). Uji validitas dilakukan dengan memberikan soal berupa pilihan berganda sebanyak 20 butir soal, dengan jumlah siswa sebanyak 23 orang, dengan ketentuan r hitung $> r_{tabel}$ pada $\alpha = 0,05$. Dimana $r_{tabel} = 0,413$, maka soal dinyatakan valid. Uji terdapat 18 soal yang valid yaitu nomor 2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,13,15,16,17,18,19,20 dan terdapat 3 soal yang tidak valid yaitu 1, 12 dan 14. Soal yang valid nantinya akan dapat digunakan sebagai instrumen penelitian. Sedangkan soal yang sulit akan dibuang dan yang valid akan disebarakan kepada responden.

2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas perlu dihitung untuk mencari derajat kesenjangan instrumen penelitian dalam mengukur suatu instrumen. Instrumen dalam penelitian ini berupa lembar tes pilihan ganda yang berjumlah 20 butir soal. Dari perhitungan pada SPSS Versi 22 menunjukkan bahwa nilai r_{11} yang diperoleh adalah 0,624.

3. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan dengan tujuan untuk menguji apakah data berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dapat dilihat dari Significance Kolmogorov-Smirnov Test. Prinsip pengujian normalitas data yaitu : a. Jika nilai sig $> 0,05$ maka data berdistribusi normal. b. Jika nilai sig $< 0,05$ maka data berdistribusi tidak normal. Berdasarkan data pada menunjukkan bahwa data dari hasil pretest (sebelum perlakuan) dinyatakan berdistribusi normal karena nilai signifikan $0,200 > 0,05$ sedangkan data dari hasil posttest (setelah perlakuan) menunjukkan data berdistribusi normal

Uji Analisis Data

Frekuensi hasil pretest yakni yang memperoleh nilai 30 sebanyak 1 orang, yang memperoleh nilai 40 sebanyak 3 orang, siswa yang memperoleh nilai 45 sebanyak 1 orang, siswa yang memperoleh nilai 50 sebanyak 5 orang, siswa yang memperoleh nilai 55 sebanyak 5 orang, siswa yang memperoleh nilai 60 sebanyak 3 orang, siswa yang memperoleh nilai 65 sebanyak 2 orang, siswa yang memperoleh nilai 70 sebanyak 4 orang, siswa yang memperoleh nilai 75 sebanyak 4 orang dengan total seluruh siswa sebanyak 30 orang. nilai tertinggi dari hasil pretest kreativitas siswa adalah 75, sedangkan nilai terendah adalah 30. Nilai rata-rata pretest adalah 56. Nilai yang tergolong tuntas (>70) lebih rendah dari pada nilai yang tergolong tidak tuntas. Untuk nilai yang tuntas adalah 13,3% (4 siswa), dan angka untuk nilai yang tidak tuntas adalah 86,3% (26 siswa).

Frekuensi hasil posttest yakni yang memperoleh nilai 65 sebanyak 1 orang, yang memperoleh nilai 75 sebanyak 6 orang, yang memperoleh nilai 80 sebanyak 9 orang, yang memperoleh nilai 85 sebanyak 9 orang, yang memperoleh nilai 90 sebanyak 3 orang, yang memperoleh nilai 95 sebanyak 2 orang dengan total seluruh siswa sebanyak 30 orang. nilai tertinggi dari hasil posttest kreativitas siswa adalah 95, sedangkan nilai terendah adalah 65. Nilai rata-rata posttest adalah 82. Nilai yang tergolong

tuntas (>70) lebih tinggi dari pada nilai yang tergolong tidak tuntas. Untuk nilai yang tuntas adalah 96% (29 siswa), dan angka untuk nilai yang tidak tuntas adalah 3,3% (1 siswa).

Uji t (Hipotesis)

Setelah uji prasyarat yaitu uji normalitas terpenuhi, maka dapat dilanjutkan dengan pengujian hipotesis untuk memberikan jawaban pada rumusan masalah. Berdasarkan pada tabel 4.9 dapat disimpulkan bahwa jumlah *Gain* (*d*) pada Pretest Posttest yaitu 775. Sedangkan jumlah dari *Gain* setelah dikuadratkan (*d*²) yaitu 26.275.

Langkah-langkah yang dilakukan untuk mendapatkan hasil pengujian hipotesis, yaitu: Rumus uji t:

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{N(N-1)}}$$

1. Untuk mencari harga mean deviasi “Md” dengan menggunakan rumus:

$$Md = \frac{\sum d}{N} = \frac{775}{30} = 25,83$$

Jadi hasil dari “Md” (*Mean gain* atau selisih *pretest* dan *posttest*) adalah 25,83

2. Mencari harga perbedaan nilai posttest dan pretest “ $\sum x^2 d$ ” = $\sum d^2 - \frac{(\sum d)^2}{N}$

$$\begin{aligned} &= 26.275 - \frac{775^2}{30} \\ &= 26.275 - \frac{600.625}{30} \\ &= 26.275 - 20.020 \\ &= 6.255 \end{aligned}$$

Jadi hasil dari $\sum x^2 d$ (jumlah kuadrat deviasi) adalah 6.255

3. Setelah diperoleh nilai (Md) dan ($\sum x^2 d$) maka dilakukan uji t hitung

$$\begin{aligned} t &= \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{N(N-1)}} \\ &= \frac{25,83}{\sqrt{\frac{6255}{30(30-1)}} \\ &= \frac{25,83}{\sqrt{\frac{6.255}{870}}} \\ &= \frac{25,83}{\sqrt{7,18}} \\ &= \frac{25,83}{2,67} \\ &= 9,635 \end{aligned}$$

Jadi hasil t hitung pada rumus diatas adalah 9,635

4. Menentukan harga t_{tabel} Untuk mencari t_{tabel} peneliti menggunakan tabel distribusi t dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan d.b = $N - 1 = 30 - 1 = 29$ maka diperoleh $t_{0,05} = 1,699$.
5. Dalam membuat kesimpulan harus didasarkan pada aturan pengambilan keputusan, yaitu kaidah pengujian signifikan: Jika $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima, berarti penggunaan media visual berpengaruh terhadap kreativitas siswa kelas I SD Swasta GKPS 1 Rambung Merah, Jika $t_{hitung} \leq t_{tabel}$, berarti penggunaan Media Visual tidak berpengaruh terhadap Kreativitas siswa kelas 1 SD Swasta GKPS 1 Rambung Merah.

Setelah $t_{hitung} = 9,635$ dan $t_{tabel} = 1,699$ diperoleh maka dapat dikatakan $t_{hitung} > t_{tabel}$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Ini berarti terdapat pengaruh yang signifikan antara media visual terhadap kreativitas siswa kelas I pada pembelajaran subtema kebersamaan dalam keluarga di SD Swasta GKPS 1 Rambung Merah.

PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di SD Swasta GKPS 1 Rambung Merah Jln. Ulakma Sinaga Pematangsiantar tahun ajaran 2022/2023 mulai tanggal 25 Agustus sampai 2 September 2022. Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas 1 SD Swasta GKPS 1 Rambung Merah dengan sampel sebanyak 30 siswa. SD Swasta GKPS 1 Rambung Merah mempunyai area tanah yang seluas 800 m², Jumlah ruangan kantor ada dua yaitu, kantor kepala sekolah dan kantor guru. Ada enam ruang kelas mulai dari kelas I sampai kelas VI dengan ukuran yang sama, setiap ruang kelas terdapat foto president dan wakil president, poster lambang pancasila dan poster visi- misi sekolah beserta hiasan bunga. Lingkungan sekolah sangat bersih dan luas, terdapat rumah-rumah masyarakat disekitar lingkungan sekolah dan Gereja GKPS. SD Swasta GKPS 1 Rambung Merah berada pada lingkungan masyarakat yang mayoritasnya beragama Kristen. Jumlah keseluruhan siswa di SD Swasta GKPS 1 Rambung Merah adalah 195 Orang dan Jumlah seluruh tenaga pendidik di SD GKPS 1 Rambung Merah ialah 11 Orang, 3 orang PNS dan 8 orang tenaga Honorer.

Adapun fasilitas lainnya yaitu gudang dan 1 kamar mandi guru, 2 kamar mandi siswa laki-laki dan 1 kamar mandi siswa perempuan. Kurangnya fasilitas di SD Swasta GKPS 1 Rambung Merah seperti perpustakaan, laboratorium. SD GKPS 1 Rambung Merah jauh dari jalan raya sehingga tidak memicu keributan saat pengendara lewat di jalan raya dan pelaksanaan belajar mengajar tetap kondusif.

Tujuan dilakukannya penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah ada pengaruh dari penggunaan media visual terhadap kreativitas siswa kelas 1 pada subtema kebersamaan dalam keluarga di SD Swasta GKPS 1 Rambung Merah. Media visual adalah media yang berkaitan erat dengan indera penglihatan mata. Media visual akan dapat membantu proses pemahaman, menarik perhatian, memperkuat ingatan, memperjelas sajian materi, serta mengilustrasikan bahan sehingga tidak mudah dilupakan atau diabaikan. Penerapan media pembelajaran visual dapat dikatakan berpengaruh apabila Kreativitas siswa meningkat secara statistik dan signifikan. Pada saat penelitian, peneliti terlebih dahulu memberikan pretest kepada siswa kelas 1 dengan jumlah soal 20 pilihan berganda. Soal pilihan berganda yang diberikan sudah terlebih dahulu di uji validasi dan uji reliabilitas dari setiap item soal.

Bedasarkan hasil Pretest nilai rata-rata kreativitas siswa adalah 56, ada sebanyak 26 siswa yang mendapat nilai dibawah KKM dan ada sebanyak 4 siswa yang mendapat nilai diatas KKM. Melihat dari hasil presentase dapat dikatakan bahwa tingkat kreativitas siswa sebelum menggunakan media visual tergolong rendah.

Langkah selanjutnya, peneliti menggunakan media visual dalam proses pembelajaran lalu peneliti memberikan penjelasan mengenai materi ajar pada subtema 4 kebersamaan dalam keluarga dengan muatan pelajaran Bahasa Indonesia, PJOK dan SBDP. Setelah menjelaskan materi maka peneliti juga menjelaskan mengenai kegunaan alat dan bahan yang akan dibagikan kepada siswa. Alat dan bahan yang dibagikan kepada siswa berisikan karton dengan ukuran 13x18, lem kertas dan kacang hijau, daun-daun kering, batang kering, kacang merah dan biji-bijian. Alat dan bahan tersebut untuk membuat bingkai foto bersama keluarga sesuai materi ajar yang telah dijelaskan oleh guru, yaitu subtema 4 kebersamaan dalam keluarga. Setelah kegiatan membuat bingkai foto selesai peneliti memberikan posttest, posttest yang diberikan kepada siswa berbentuk soal pilihan berganda sebanyak 20 item soal.

Bedasarkan hasil posttest nilai rata-rata kreativitas siswa adalah 82, ada sebanyak 29 siswa yang mendapat nilai diatas KKM dan ada sebanyak 1 orang siswa yang mendapat nilai dibawah KKM.

Maka terdapat perbedaan nilai rata-rata pretest dan posttest siswa kelas 1 di SD Swasta GKPS 1 Rambung Merah pada pembelajaran Subtema 4 Kebersamaan dalam Keluarga. Selanjutnya peneliti melakukan uji normalitas dengan tujuan untuk menguji apakah data yang digunakan berdistribusi

normal atau tidak dan terdapat adanya hasil dari pretest (sebelum perlakuan) dinyatakan berdistribusi normal karena nilai signifikan $0,200 > 0,05$ sedangkan data dari hasil posttest (setelah perlakuan) menunjukkan bahwa data berdistribusi normal karena terdapat nilai yang signifikan $0,061 > 0,05$.

Setelah melihat nilai rata-rata dari pretest dan posttest peneliti juga telah melakukan uji hipotesis dengan menggunakan uji t. Pada uji t diperoleh thitung = 9,635 dan ttabel = 1,699 yang artinya thitung > ttabel sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Maka dapat disimpulkan bahwa penerapan dari media pembelajaran visual berpengaruh terhadap kreativitas siswa kelas I pada pembelajaran subtema kebersamaan dalam keluarga di SD Swasta GKPS 1 Rambung Merah.

Pada penelitian ini juga didukung oleh penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Trisna Yanti (2020) dengan judul "Pengaruh Model Pembelajaran Course Review Horay Berbantuan Media Visual Terhadap Hasil Belajar Matematika" Berdasarkan thitung = 2,65 > ttabel = 2,02 maka H_0 ditolak atau terdapat pengaruh yang signifikan siswa yang mengikuti model pembelajaran Course Review Horay berbantuan media visual terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV SDN di gugus VII Kecamatan Abang Kabupaten Karangasem Tahun Pelajaran 2019/2020.. Hasil yang sama juga didapatkan penelitian penelitian Pradikta (2019) yang berjudul "Pengaruh Layanan Informasi Dengan Media Audio Visual Terhadap Kreativitas Belajar Siswa". Berdasarkan hasil analisis data penelitian setelah mendapatkan perlakuan layanan informasi dengan media audio visual, menunjukkan adanya peningkatan kreativitas belajar siswa kelas XII melalui layanan informasi dengan media audio visual. Dari hasil pengajuan hipotesis menggunakan rumus t-test diperoleh sebesar 2,63 sementara dengan taraf signifikan 5% (0,05) sebesar 2,04. Karena $2,63 > 2,04$, maka dapat disimpulkan bahwa "layanan informasi dengan media audio visual berpengaruh terhadap kreativitas belajar pada siswa kelas XII SMA Kartika III-1". Dari hasil penelitian ini disarankan kepada guru pembimbing hendaknya perlu memprogramkan secara sistematis layanan informasi dengan media audio visual agar siswa dapat meningkatkan kreativitas belajar.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data serta pengujian hipotesis, peneliti mengemukakan kesimpulan dari penelitian ini, yaitu: Hasil pretest kreativitas siswa kelas 1 SD Swasta GKPS 1 Rambung Merah pada pembelajaran subtema kebersamaan dalam keluarga mendapatkan nilai rata-rata sebesar 56. Sedangkan hasil posttest Kreativitas siswa kelas I SD Swasta GKPS 1 pada pembelajaran subtema kebersamaan dalam keluarga mendapatkan nilai rata-rata sebesar 82, Kreativitas siswa jauh lebih baik setelah diterapkannya Media Visual. Nilai tertinggi dari pretest siswa kelas 1 ialah 75 dan nilai terendah adalah 30. Sedangkan nilai tertinggi dari posttest siswa kelas 1 SD Swasta GKPS 1 Rambung Merah adalah 95 dan nilai terendah adalah 65. Sehingga dapat disimpulkan terdapat perbedaan dari pretest dan posttest siswa kelas 1 SD Swasta GKPS 1 Rambung Merah. Uji normalitas digunakan untuk menguji apakah variabel yang diteliti bersifat normal atau tidak. Dari hasil perhitungan dengan menggunakan SPSS 21 maka diperoleh hasil uji normalitas pretest adalah 0,200 dan hasil uji normalitas posttest adalah 0,061 dan taraf signifikan 0,05. Dari data yang diperoleh untuk hasil uji normalitas pretest dan posttest > 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa hasil perhitungan data pretest dan posttest pada penelitian ini bersifat normal. Penggunaan media visual dapat mempengaruhi kreativitas siswa. Hal ini terbukti dari hasil hipotesis dimana taraf signifikannya $\alpha = 0,05$ thitung > ttabel, yaitu $9,635 > 1,699$. Maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima atau dapat dikatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara Media Visual terhadap Kreativitas siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Ari Suryani, I. G. A., & Putra, D. K. N. S. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Savi Berbantuan Media Visual Tiga Dimensi Terhadap Kompetensi Pengetahuan Ipa. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 4(2), 246. <https://doi.org/10.23887/jppp.v4i2.26799>
- Asriani, A., Pahriadi, P., & Sinta, S. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Kreatif Produktif Berbantuan Media Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Di Kelas V. *Educate: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 6(1), 1–8.
- Devi, P. S., & Bayu, G. W. (2020). Berpikir Kritis dan Hasil Belajar IPA Melalui Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Visual. *Mimbar PGSD Undiksha*, 8(2), 238–252. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jjgsd.v8i2.26525>
- Djasmita, N. K. (2017). *Pengaruh Metode Pembelajaran Peta Konsep Berbasis Media Visual Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif dan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas X*. UIN Raden Intan Lampung.
- Doranggi, S., Hatibe, A., & Mustapa, K. (2018). *Pengaruh Model Pembelajaran Kreatif Produktif Berbantuan Media Visual Dan Model Pembelajaran Inkuiri Berbantuan Media Peta Konsep Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ipa Di Kelas V Sd Neg*.
- Faishol, R., & Mashuri, I. (2021). Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris Siswa Kelas 2 MI Tarbiyatus Sibyan Srono. *INCARE, International Journal of Educational Resources*, 1(6), 523–540.
- Hadi, S. G. (2020). Pengaruh Media Desain Grafis Berbasis Adobe Photoshop Terhadap Kreativitas Belajar Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran Desain Grafis. *Realita: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 2(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.33394/realita.v2i2.756>
- Hidayatul, B., Mar'atus, S., & Sahal, H. (2019). Penggunaan Media Visual dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Universitas Muhammadiyah Sidoarjo*. <http://eprints.umsida.ac.id/id/eprint/6391>
- Julia Agustin, N. K. T., Margunayasa, I. G., & Kusmariatni, N. N. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Tps Berbantuan Media Visual Terhadap Hasil Belajar Ipa. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 2(2), 239–249. <https://doi.org/10.23887/jlls.v2i2.19148>
- Khotimah, H., Supena, A., & Hidayat, N. (2019). Meningkatkan attensi belajar siswa kelas awal melalui media visual. *Jurnal Pendidikan Anak*, 8(1), 17–28. <https://doi.org/10.21831/jpa.v8i1.22657>
- Koto, Y. A., Rizal, M. S., & Zulfah, Z. (2021). PENGARUH MODEL PROBLEM BASED LEARNING BERBANTUAN MEDIA VISUAL TERHADAP KEMAMPUAN KOGNITIF SISWA KELAS IV SDN 005 LANGGINI. *Jurnal Review Pendidikan Dasar : Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 7(3), 198–203. <https://doi.org/10.26740/jrpd.v7n3.p198-203>
- Musmuliadi, M., & Purmadi, A. (2019). Pengaruh Media Desain Grafis Berbasis Adobe Photoshop Terhadap Kreativitas Belajar Siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan: Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pembelajaran*, 3(1), 20–28. <https://doi.org/https://doi.org/10.33394/jtp.v3i1.1223>
- Pradikta, B. (2019). Pengaruh Layanan Informasi Dengan Media Audio Visual Terhadap Kreativitas Belajar Siswa. *KONSELING: Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Penerapannya*, 1(2), 67–73. <https://doi.org/10.31960/konseling.v1i2.328>
- Purnawan, D., & Astutik, F. (2019). Pengaruh Penggunaan Simulasi Jaringan Komputer Cisco Packet Tracer Terhadap Kreativitas Belajar Siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan: Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pembelajaran*, 2, 21–31. <https://doi.org/https://doi.org/10.33394/jtp.v0i2.1236>
- PUTRA, M. S. (2017). Pemanfaatan Media Visual Terhadap Hasil Belajar Dribble Bola Basket (Studi Pada Siswa Kelas XII SMALB-B Dharma Wanita Sidoarjo). *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 5(2).
- Rojanah, R. (2021). Penggunaan Media Visual terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Fikih di Madrasah Ibtidaiyah. *Journal of Elementary Educational Research*, 1(1), 40–48. <https://doi.org/10.30984/jeer.v1i1.43>
- Saisabila, A. (2018). Pengaruh Model Student Facilitator And Explaining Berbantuan Media Visual Non Proyeksi Terhadap Kompetensi Pengetahuan Ipa. *Indonesian Journal Of Educational Research and Review*, 1(1). <https://doi.org/10.23887/ijerr.v1i1.14616>

- Sari, D., & Lestari, N. D. (2018). PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN VISUAL TERHADAP HASIL BELAJAR EKONOMI SISWA. *Jurnal Neraca: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Ekonomi Akuntansi*, 2(2), 71–80. <https://doi.org/10.31851/neraca.v2i2.2690>
- Siswanto, J., & Mustofa, A. W. (2012). Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kontekstual Dengan Media Audio-Visual Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Dan Kreatif Siswa. *Media Penelitian Pendidikan*, 6(1), 1–9.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan*. BANDUNG : Alfabeta,CV.
- Trisna Yanti, N. M. D., Jayanta, I. N. L., & Suarjana, I. M. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Course Review Horay Berbantuan Media Visual Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 4(3), 463. <https://doi.org/10.23887/jppp.v4i3.27462>
- Winarni, R., & Astuti, E. R. P. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Storyboard Terhadap Kreativitas Belajar Sisiwa Pada Mata Pelajaran Seni Budaya. *Jurnal Teknologi Pendidikan: Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pembelajaran*, 4(2), 69–79. <https://doi.org/https://doi.org/10.33394/jtp.v4i2.2249>
- Zeptyani, P. A. D., & Wiarta, I. W. (2020). Pengaruh Project-Based Outdoor Learning Activity Menggunakan Media Audio Visual Terhadap Perilaku Belajar Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 8(2), 69–79. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/paud.v8i2.24740>