



PENUH ASA

JURNAL MAHASISWA

Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Universitas Muhammadiyah Buton

<https://jurnal-umbuton.ac.id/index.php/penuhasa>

<https://doi.org/10.35326/penuhasa.v8i4.3487>

ISSN

Volume 1 Nomor 1

Pengaruh Media Visual dalam Pembelajaran IPA terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri 1 Olo

Wulan Oktavia^{1*}, Nurmin Aminu¹, Fitriani B¹

¹Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Buton, Indonesia.

Koresponden: wulanoktavia161001@gmail.com

ABSTRACT

The research objective was to determine the effect of visual media (picture media) in science learning on the learning outcomes of fourth grade students at SD Negeri 1 Olo, Kaledupa District, Wakatobi Regency. This type of research used quantitative research. Pre-experimental research design One Group Pretest-Posttest Design. The results showed that the pretest average value was 39.99, the posttest average value was 81.53. The results of the normality test, the pretest sig value of 0.243 were normally distributed, the posttest sig value of 0.244 was normally distributed. The homogeneity test was not used. The results of the processing of the N-gain score test data, obtained an average grade IV value of 70.8%, including the quite effective category, the minimum value is 24.95%, the maximum value is 100%. The One Sample t test obtained a sig value of 0.023 < 0.05, meaning that based on the decision making of the One Samole t test, H₀ was rejected and H₁ was accepted. Based on the t-test value where the tcount is 2,616 ttable 1.78229df = 12. In conclusion, tcount > ttable, namely 2.616 > 1.78229 means that there is an influence on learning outcomes with visual media (picture media) in learning science.

Keywords: Influence, Visual Media, Learning Outcomes, Science.

ABSTRAK

Pengaruh Media Visual (Media Gambar) Dalam Pembelajaran IPA Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri 1 Olo Kecamatan Kaledupa Kabupaten Wakatobi, Tujuan penelitian untuk mengetahui pengaruh media visual (media gambar) dalam pembelajaran IPA terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 1 Olo Kecamatan Kaledupa Kabupaten Wakatobi. Jenis penelitian digunakan penelitian kuantitatif. Desain penelitian Pre-eksperimental Design bentuk One Group Pretest-Posttest Design. Hasil penelitian menunjukkan nilai rata-rata pretest 39.99 nilai rata-rata posttest 81.53. Hasil uji normalitas nilai sig pretest 0.243 berdistribusi normal, nilai sig posttest 0.244 berdistribusi normal. Uji homogenitas tidak digunakan. Hasil pengolahan data uji N-gain score, diperoleh nilai rata-rata kelas IV sebesar 70.8% termasuk kategori cukup efektif, nilai minimum 24,95% nilai maksimal 100%. Uji One Sample t test diperoleh nilai sig 0.023 < 0.05 artinya

berdasarkan pengambilan keputusan uji One Samole t test bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Berdasarkan nilai uji t dimana thitung sebesar 2.616 ttabel 1.78229df=12. Kesimpulan, thitung >ttabel yaitu $2.616 > 1.78229$ artinya terdapat pengaruh hasil belajar dengan media visual (media gambar) dalam pembelajaran IPA.

Kata Kunci: Pengaruh, Media Visual, Hasil Belajar, IPA.

1. PENDAHULUAN

Upaya yang dilakukan oleh guru sesuai dengan tujuan Pendidikan Nasional yaitu mampu membuat pembelajaran lebih kreatif, asyik, dan menyenangkan sehingga dalam pembelajaran siswa tidak akan mudah mengantuk, bosan dengan pembelajaran, tetapi mereka akan lebih senang mengikuti pembelajaran dan berperan aktif karena guru menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran adalah suatu alat yang digunakan dalam proses belajar mengajar sehingga dapat membantu siswa dalam menerima materi pelajaran agar dapat tercapai pembelajaran yang efektif dan efisien (Nurrita, 2018). Salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk mengembangkan gagasan siswa dalam pembelajaran IPA adalah dengan menggunakan media visual. Media visual ialah suatu alat yang dapat dilihat dengan panca indera yang digunakan dalam proses pembelajaran sehingga dapat membantu guru dalam mengajarkan siswa untuk lebih memahami materi yang diajarkan (Budiman, 2016).

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah salah satu ilmu yang mempelajari tentang kehidupan dan alam sekitar. Pembelajaran IPA di SD menggunakan rasa ingin tahu siswa sebagai titik awal dalam melaksanakan kegiatan-kegiatan penyelidikan atau percobaan. Kegiatan ini dilakukan untuk menemukan dan menanamkan pemahaman konsep-konsep baru dan pengaplikasiannya untuk memecahkan masalah-masalah yang ditemui oleh siswa dalam kehidupan sehari-hari. Pada pembelajaran IPA di SD, materi tidak hanya dapat dilihat tetapi dapat digunakan (dipraktikkan). Pembelajaran IPA di SD membutuhkan pemahaman yang nyata mengenai berbagai peristiwa di lingkungan sekitar maupun masyarakat.

Salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk mengembangkan gagasan siswa dalam pembelajaran IPA adalah dengan menggunakan media visual. Media visual (media gambar) merupakan suatu alat peraga yang dapat dilihat dalam bentuk gambar, garis, kata, simbol maupun gambaran. Pada media visual (media gambar) tersebut dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan siswa, dapat menumbuhkan minat siswa, serta dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata.

Berdasarkan hasil wawancara awal pada senin, 12 September 2022 wawancara yang dilakukan peneliti kepada guru Aurima Waly, S.Pd. Menjelaskan bahwa siswa kelas IV Sd Negeri 1 Olo, Kecamatan Kaledupa Kabupaten Wakatobi pada semester ganjil tahun ajaran 2022/2023 ditetapkan bahwa pada pembelajaran IPA standar KKM adalah 70 dan ditemukan bahwa pada pembelajaran IPA berdasarkan hasil ulangan harian siswa masih rendah, yakni dari 13 siswa yang terdiri dari 9 siswa laki-laki dan 4 siswa perempuan yang dinyatakan tuntas hanya sebagian siswa dari KKM 70 yaitu diperoleh hasil ketuntasan belajar, terdapat 3 (25%) siswa yang tuntas dan 10 (75%) siswa yang belum tuntas KKM. Berdasarkan

observasi awal yang dilakukan peneliti pada hari Senin, 12 September 2022, menemukan bahwa dalam proses belajar mengajar siswa kurang mengerti terhadap penjelasan atau materi yang diberikan oleh guru karena kurangnya ketertarikan siswa terhadap pembelajaran IPA. Hal ini dapat membuat siswa malas mengikuti pembelajaran, siswa terlihat pasif, mudah bosan dengan pembelajaran yang diberikan, tidak adanya motivasi belajar, rendahnya respon siswa terhadap pertanyaan guru terlebih lagi siswa mudah mengantuk. Diharapkan dengan menggunakan media visual dalam proses pembelajaran IPA akan menarik perhatian siswa, menarik minat belajar siswa sehingga dapat dilihat pengaruh dari media visual terhadap hasil belajar siswa.

Berdasarkan penjelasan tersebut, maka Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media visual (media gambar) dalam pembelajaran IPA terhadap hasil belajar siswakelas IV SD Negeri 1 Olo kecamatan kaledupa kabupaten wakatobi.

2. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode eksperimen yang masuk dalam jenis penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah sebuah penelitian yang berpedoman pada filsafat positivisme (data konkrit) yang digunakan untuk meneliti padasuatu populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik yang bertujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan (Sugiono D, 2013). Dengan desain penelitian menggunakan desain pre eksperimental design dalam bentuk one group pretest posttest, yaitu satu kelompok eksperimen variabel dependennya (pretest), kemudian diberikan stimulus, dan diukur kembali variabel dependennya (posttest), tanpa ada kelompok pembanding. Tindakan penelitian ini dilaksanakan selama 4 (empat) hari. Hari pertama, peneliti didampingi guru untuk melaksanakan *pretest*. Dengan memberikan instrumen berupa tes pilihan ganda sebanyak 15 butir soal. Peneliti mengambil 13 siswa sebagai sampel karena jumlah populasi yang ada relatif kecil. Seluruh siswa menduduki satu kelas untuk kelas eksperimen tanpa kelas pembanding. Hasil *pretest* merupakan hasil awal siswa sebelum melakukan pembelajaran di kelas. Hari kedua dan ketiga, peneliti melaksanakan proses pembelajaran yang didampingi guru kelas sebagai pengamat, peneliti memberikan materi pembelajaran IPA tentang siklus hidup hewan dengan menggunakan media visual (media gambar). Hari keempat, peneliti melakukan posttest untuk menilai hasil akhir siswa.

Peneliti memilih tes *multi choice* sebagai instrumen penelitian untuk melihat pengaruh media visual (media gambar). Selain itu disediakan lembar observasi keterlaksanaan media visual. Kegiatan observasi tersebut dilakukan selama proses pembelajaran oleh *observer*/pengamat dari satuan pendidikan tersebut. Teknik analisis data yang digunakan yaitu uji normalitas (Maulidina & Suryanti, 2019), uji hipotesis berupa *N-Gain Score* dan uji t dengan bantuan SPSS versi 25. Untuk rumus *N-Gain Score* sebagai berikut:

$$N\ Gain = \frac{Skor\ Posttest - Skor\ Pretest}{Skor\ Ideal - Skor\ Pretest}$$

Sumber: Meltzer, 2002 (Wahyuddin & Nurcahaya, 2019).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Hasil Penelitian

Pelaksanaan penelitian ini yaitu dimulai pada tanggal 23 Februari s/d 23 Maret 2023. Populasi dari penelitian ini adalah semua siswa kelas IV SD Negeri 1 Olo, yang terdiri atas 13 orang, sampel yang diambil dalam penelitian ini menggunakan teknik sampel jenuh. Sampel jenuh merupakan teknik pengambilan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel (Eka Yuliana Sari, 2019). Sampel diambil dari seluruh jumlah populasi dengan jumlah 13 orang.

Berdasarkan tabel 1 diketahui bahwa dari 13 siswa yang mengikuti *pretest* terdapat 0 siswa yang tuntas sedangkan terdapat 13 siswa yang tidak tuntas dengan nilai pada *pretest* sebesar 39,99 dengan nilai terendah 20 dan nilai tertinggi 66,7. Sedangkan terlihat bahwa nilai tertinggi untuk *posttest* IPA materi “Siklus Hidup Hewan di kelas IV yaitu 100 dan nilai terendah yaitu 46,7. Selain itu rata-rata kelas IV sebesar 81.53. setelah diadakan *posttest* di kelas IV, menunjukkan bahwa di kelas IV siswa yang nilainya tidak tuntas atau dibawah KKM (70) sebanyak 2 siswa.

Tabel 1. Nilai Rekapitulasi Perbandingan Hasil Belajar *Pretest* dan *Posttest* Siswa

NO	Interval	Pretest		Posttest	
		F	%	F	%
1.	89-100	0	0%	4	30,8 %
2.	77-88	0	0%	5	38,4%
3.	65-76	1	7,7%	2	15,3%
4.	53-64	2	15,4%	1	7,7%
5.	0-52	10	76,9%	1	7,7%
Jumlah		13	100%	13	100%
Tuntas (≥ 70)		0	0%	11	84,7%
Tidak Tuntas (≤ 70)		13	100%	2	15,3%
Nilai Tertinggi			67		100
Nilai Terendah			20		46,7
Rata-rata			39,99%		81,53%

Sumber: Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan tabel 2 menunjukkan bahwa data hasil belajar *pretest* siswa adalah berdistribusi normal, sebab nilai sig. sebesar 0.243 yang artinya > 0.05 .

Tabel 2. Uji Normalitas *Pretest*
Tests of Normality

	Statistic	Shapiro-Wilk Df	Sig.
Hasil Pretest Siswa	.919	13	.243

a. Lilliefors Significance Correction

Sumber: SPSS For Windows Versi 25

Berdasarkan tabel 3 menunjukkan bahwa data hasil belajar *posttest* siswa adalah berdistribusi normal, sebab nilai sig. sebesar 0.244 yang artinya > 0.05 .

Tabel 3. Uji Normalitas *Posttest*
Tests of Normality

	Statistic	Shapiro-Wilk Df	Sig.
Hasil Posttest Siswa	.919	13	.244

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Sumber: SPSS For Windows Versi 25

Berdasarkan tabel 4 hasil perhitungan uji $-N$ -gain diatas, menunjukkan bahwa nilai minimum yang diperoleh pada uji N -gain score sebesar 0.25 dan nilai maksimum sebesar 1.00, sedangkan pada uji N -gain persen diperoleh nilai minimum sebesar 24.95 dan nilai maksimum 100.00. Sementara nilai rata-rata N -gain score adalah 0.7077 yang termasuk dalam kategori tinggi dan nilai N -gain persen menunjukkan nilai rata-rata 70.7668 atau 70.8% N - N -gain persen menunjukkan nilai rata-rata 70.7668 atau 70,8% yang termasuk dalam kategori cukup efektif. Dengan demikian, maka dapat disimpulkan bahwa pengaruh media visual cukup efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

Tabel 4. Uji N -Gain Score
Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean
NGain_Score	13	.25	1.00	.7077
NGain_Persen	13	24.95	100.00	70.7668
Valid N (listwise)	13			

Sumber: SPSS For Windows Versi 25

Berdasarkan tabel 5 dapat diketahui bahwa nilai sig. (2-tailed) sebesar 0.023 yang artinya < 0.05 . Selain itu pada tabel diatas didapatkan nilai thitung sebesar 2.616, sedangkan ttabel sebesar 1,78229 dengan $df = 12$. Dengan ini dapat disimpulkan thitung $>$ ttabel yaitu $2.616 > 1,78229$. Artinya H_0 ditolak dan H_1 diterima karena sesuai dengan pengambilan keputusan uji One Sample t Test yang menyatakan bahwa jika nilai signifikansi atau sig (2-tailed) $< 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_1 terima. Sehingga terdapat pengaruh media visual dalam pembelajaran IPA terhadap hasil belajar siswa.

Tabel 5. Uji T *One Sample T Test*
One-Sample Test

Test Value = 70

	T	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference
Hasil Belajar	2.616	12	.023	11.5385

Sumber: SPSS For Windows Versi 25

3.2 Pembahasan

Berdasarkan dari hasil pengolahan data yang dilakukan, penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif. Penelitian ini digunakan untuk meneliti sampel tertentu, pada pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Populasi dalam ini yaitu seluruh kelas IV dan sampel dari penelitian ini yaitu diambil

dari seluruh jumlah populasi. Sampel ditentukan dengan menggunakan teknik sampel jenuh.

Data yang diperoleh pada tabel 1 hasil perbandingan *pretest* dan *posttest*, *pretest* selama penelitian dilaksanakan menunjukkan bahwa, pada kelas IV nilai rata-rata *pretest* adalah 39,9. Tujuan pemberian tes *pretest* ini adalah untuk mengetahui hasil awal siswa terhadap materi yang ingin diajarkan. Setelah diberikan *pretest*, maka kelas tersebut diberikan perlakuan. Kelas IV diberikan perlakuan dengan media visual (media gambar). Terakhir kelas IV tersebut diberikan tes kembali (*posttest*), tes yang diberikan pada *posttest* sama dengan *pretest* akan tetapi ada perubahan peletakan pada nomor soal. Hasil rata-rata yang diperoleh pada tes *posttest* adalah 81,53. *Posttest* ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh yang diberikan pada kelas IV.

Berdasarkan tabel 2, uji normalitas untuk data hasil belajar *pretest* di kelas IV menunjukkan nilai sig sebesar 0.243. Hasil pengujian tersebut menunjukkan bahwa data *posttest* berdistribusi normal, karena nilai sig > 0,05. Berdasarkan nilai tersebut, dapat disimpulkan bahwa hasil awal pada kelas IV berdistribusi normal.

Berdasarkan tabel 3, uji normalitas data hasil belajar *posttest* di kelas IV menunjukkan nilai sig sebesar 0.244. Hasil pengujian tersebut menunjukkan bahwa data *posttest* berdistribusi normal, karena nilai sig > 0,05. Berdasarkan nilai tersebut, dapat disimpulkan bahwa hasil akhir pada kelas IV berdistribusi normal.

Berdasarkan tabel 4, hasil pengolahan data uji *N-gain score* yang telah dilakukan, diperoleh data nilai rata-rata *N-gain score* untuk kelas iv adalah sebesar 70.8% termasuk dalam kategori cukup efektif, dengan nilai *N-gain score* minimum 24,95% dan maksimum 100%. Faktor yang mempengaruhi hal tersebut ialah pada saat peneliti memberikan pembelajaran ada 2 siswa yang tidak memperhatikan peneliti saat proses pembelajaran, sibuk dengan urusannya dan sulit diatur walaupun peneliti sudah memberikan perhatian kepada siswa tersebut. Sehingga penelitian ini dikatakan cukup efektif. Sedangkan 11 siswa, disaat peneliti memberikan pembelajaran mereka mendengarkan dengan baik, senang dengan pembelajaran karena menggunakan media visual yaitu gambar siklus hidup hewan (kupu-kupu, nyamuk, belalang dan kecoak) sehingga dapat menarik perhatian siswa.

Berdasarkan tabel 5, untuk uji t data hasil belajar *posttest* kelas IV diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 2.616 dan t_{tabel} 1,78229 dengan df sebesar 12. Artinya $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $2.616 > 1,78229$. Sementara nilai sig. (2-tailed) sebesar 0.023 yang artinya < 0.05. Ini berarti nilai t hitung lebih besar dari nilai t tabel pada taraf signifikansi 5%. Artinya, H_0 ditolak dan H_1 diterima yaitu dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh hasil belajar yang menggunakan media visual (media gambar) dalam pembelajaran IPA materi siklus hidup hewan yang mempunyai perubahan baik dalam mengubah nilai hasil belajar siswa.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dengan menggunakan media visual (media gambar) pada kelas IV dalam pembelajaran IPA materi siklus hidup hewan di SD Negeri 1 Olo mempunyai pengaruh terhadap hasil belajar siswa. Hasil ini dapat diketahui dari nilai rata-rata *pretest* kelas iv 39,99 dari 13 siswa. Setelah diberi treatment atau perlakuan pada kelas IV maka diperoleh nilai *posttest* dengan rata-

rata 81,53 dari 13 siswa. Hasil uji normalitas pada *pretest* dimana nilai sig sebesar 0.243 dikatakan berdistribusi normal dan nilai sig pada *posttest* 0.244 dikatakan pula berdistribusi normal. Hasil perhitungan uji t data hasil belajar *pretest* dan *posttest* diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 2.616 dan t_{tabel} 1,78229 dengan df sebesar 12. Artinya $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $2.616 > 1,78229$, sehingga dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan media visual (media gambar) mempunyai pengaruh yang baik dalam mengubah nilai hasil belajar siswa. Dapat dilihat dari nilai sig. (2-tailed) sebesar 0.023 yang terdapat pada tabel SPSS dimana, $0,023 < 0.05$ (0,023 lebih kecil 0,05). Ini berarti sesuai dengan pengambilan keputusan pada uji *One Sample t test* bahwa H_0 tolak dan H_1 diterima. Sedangkan berdasarkan nilai uji *One Sample t test* dapat dilihat bahwa nilai t hitung lebih besar dari nilai t tabel pada taraf signifikansi 5%. Maka H_0 di tolak H_1 diterima, sehingga membuktikan bahwa dengan menggunakan media visual (media gambar) dapat memberikan pengaruh dalam pembelajaran IPA terhadap hasil belajar siswa materi siklus hidup hewan kelas IV SD Negeri 1 Olo.

Daftar Pustaka

- Agustina, R. (2016). *Meningkatkan Kerjasama Dan Hasil Belajar Dengan Menggunakan Model Tgt (Teams Games Tournament) Pada Materi Sumber Daya Alam Mata Pelajaran Ips Kelas Iv Sdn CIPEDES (Penelitian Tindakan Kelas Pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV SD Negeri Cipedes Materi Sumber Daya Alam Tahun Ajaran 2016/2017)* (Doctoral dissertation).
- AH Sanaky, H. (2013). *Media Pembelajaran interaktif-inovatif*. Yogyakarta: Kaukaban Dipantara.
- Amir, A. (2016). Penggunaan media gambar dalam pembelajaran matematika. *Jurnal eksakta*, 2(1), 34-40.
- Ardianti, S. D., Wanabuliandari, S., & Kanzunnudin, M. (2019). Implementasi Pembelajaran Berbasis Ethno-Edutainment Untuk Meningkatkan Karakter Cinta Tanah Air Siswa Sekolah Dasar. *Refleksi Edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 9(2).
- Arikunto, S. (2017). *Pengembangan Instrumen Penelitian dan Penelitian program*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ariyanto, M. (2016). *Peningkatan Hasil Belajar IPA Materi Kenampakan Rupa Bumi Menggunakan Model Scramble*. *Profesi Pendidikan Dasar*, 3(2), 134-140.FKIP UNPAS).
- Bahtiar, R. S. (2013). *Penggunaan Media Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Tema Lingkungan Siswa Kelas li Sekolah Dasar*. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(2), 1-10.
- Bilfaqih, Y., & Qomarudin, M. N. (2015). *Esensi penyusunan materi pembelajaran daring*. Deepublish.
- Budiastuti, D., & Bandur, A. (2018). *Validitas Dan Reliabilitas Penelitian*. Jakarta: Mitra Wacana Media.
- Budiman, H. (2016). *Penggunaan Media Visual dalam Proses Pembelajaran*. *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 7(2), 171-182.

- Daryanto. 2011. *Media Pembelajaran*. Bandung: PT. Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Djaali, 2014. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Festiawan.R. (2020). *Belajar dan Pendekatan pembelajaran*. Universitas Jendral Soedirman..
- Hartati, H. (2021). Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar IPS Melalui Model Pembelajaran Quantum Teaching Berbasis Media Visual. *Journal of Education Action Research*, 5(1), 102-108.
- Hasanudin, 2015. *Penggunaan Media Visual Unuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS III Di MI Mifhatul Hidayah Pondok Gede Kota Bekasi, Skripsi*. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah, Jakarta.
- Hilmi, H. (2017). *Efektivitas Penggunaan Media Gambar Dalam Pembelajaran Bahasa Arab*. Lantanida Journal, 4(2), 128-135.
- Irwan, I., Samritin, S., Riniati, W. O., Acoci, A., Agus, J., Mansur, M., ... & Sabiran, A. (2022). Penguatan Nilai Karakter Siswa Melalui Tari Pendet Di Sekolah Dasar. *Jurnal Abdidas*, 3(1), 103-109.
- Karyati, F. (2017). *Pengembangan Media Gambar dalam Meningkatkan Pembelajaran Matematika*. AL-ULUM: Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora, 3(1).
- Kunstandi, C., Farhan, M., Zianadezdha, A., & Fitri, A. K. (2021). *Pemanfaatan Media Visual Dalam Tercapainya Tujuan Pembelajaran*. Akademika: Jurnal Teknologi Pendidikan, 10(02), 291-299.
- Kusdiah, H. (2018). *Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Materi Gaya Menggunakan Metode Demonstrasi Pada Siswa Kelas IV SDN Bedus Tahun Pelajaran 2017/2018*. Jurnal Ilmiah Mandala Education, 4(2), 195-202.
- Lautfer, Ruth. 2018. *Pedoman Pelayanan Anak*. Malang Indonesia: Yayasan Persekutuan Perkabaran Injil Indonesia.
- Mandiri, H. (2017), *Langkah-langkah Penggunaan Media Gambar Dalam Pembelajaran*. Artikel Pendidikan.
- Ma'rifah, Sitti. (2018). *Apa Itu Belajar?*. Journal of Telaah: Helper: Vol. 35 No.1.
- Marsini, M. (2015). *Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal Penelitian Pendidikan, 7(2), 1137-1143.
- Maulidinah, E. (2019). Pengaruh Media Mock Up Pada Pembelajaran Ipa Tentang Daur Air Kelas V Sdn Larangan Sidoarjo. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(7).
- Mumtahanah, N. (2014). *Penggunaan Media Visual dalam Pembelajaran PAI*. Jurnal Studi Keislaman, 4(1), 91-104.
- Novita, L., Sukmanasa, E., & Pratama, M. Y. (2019). Penggunaan media pembelajaran video terhadap hasil belajar siswa SD. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(2), 64-72.

- Nurrita, Teni. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. Misykat Volume 03, Nomor 01.
- Nuryanti, R. (2019). Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Dengan Strategi Team Games Tournament (Tgt) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Materi Bilangan Romawi Bagi Siswa Tunarungu Kelas Iv Sdlb (Penelitian Eksperimen dengan One Group Pretest Posttest Design Di SLB B Sukapura Kota Bandung). *JASSI ANAKKU*, 20(1), 40-51.
- Prasetia, F. (2016). *Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Matematika*. JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika), 1(2), 257-266.
- Purwono, J. (2014). *Penggunaan media audio-visual pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pacitan*. Jurnal teknologi pendidikan dan pembelajaran, 2(2).
- Putra, P. (2017). *Penerapan Pendekatan Inkuiri Pada Mata Pelajaran IPA Untuk Mengembangkan Karakter Siswa Di SDN 01 Kota Bangun*. *Muallimuna*, 3 (1), 28–47.
- Rusman, 2015. *Pembelajaran Tematik Terpadu Teori. Paraktik dan Penilaian*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Rusman, L. (2019). *Penggunaan Media Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam Materi Bagian-Bagian Tumbuhan Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 2 Bonelalo, Kecamatan Lasalimu*. Skripsi. Universitas Muhammadiyah Buton.
- Safitri, A., & Kabiba, K. (2020). *Penggunaan media gambar dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas IV di SD Negeri 3 Ranomeeto*. Didaktis: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Pengetahuan, 20(1)
- Sanusi, R., Yeni, H. O., & Wulandari, R. (2020). *Pengembangan Buku Saku Kebersihan Diri (Kuku, Tangan, Dan Kaki) Untuk Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal Minda, 2(1), 1-12.
- Sari, E. Y. (2019). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Buku Pop-Up terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN 2 Bendungan Kecamatan Gondang Kabupaten Tulungagung*. *Edustream: Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2), 16-22
- Setiyawan, H. (2020). *Pemanfaatan Media Audio Visual dan Media Gambar Pada Siswa Kelas V*. Jurnal Prakarsa Paedagogia, 3(2).
- Slameto. (2018). *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Belajar*. Jakarta: Rineka cipta.
- Sianturi, R. (2022). *Uji Homogenitas Sebagai Syarat Pengujian Analisis*. Jurnal Pendidikan, Sains Sosial, dan Agama, 8(1), 388.
- Sugiyono, D. (2013). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono, (2015). *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Sulthon, S. (2016). *Pembelajaran IPA yang Efektif dan Menyenangkan bagi Siswa MI. Elementary*, 4(1).

- Susanto, A. (2013). *Teori belajar dan pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Suzana, A. & R. Amiluddin. 2014. *Validitas: Isi, Konstruk, dan Kriteria*. Yogyakarta.
- Utami, Y. S. (2020). *Penggunaan Media Gambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPA*. Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK), 2(1), 104-109.
- Wahyuningsih, E. S. (2020). *Model pembelajaran mastery learning upaya peningkatan keaktifan dan hasil belajar siswa*. Deepublish.
- Wardani, A. C. K. (2013) Penerapan Media Gambar dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Siswa Kelas II SD Negeri 2 Karang Sari, Kalam Cendekia. 04 (3), 1-8.
- Wati, E. R. (2019). *Ragam Media Pembelajaran*.
- William, W., & Hita, H. (2019). Mengukur Tingkat Pemahaman Pelatihan PowerPoint Menggunakan Quasi-Experiment One-Group Pretest-Posttest. *Jurnal SIFO Mikroskil*, 20(1), 71-80.
- Yanto, A. (2015). *Metode bermain peran (Role playing) untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS*. Jurnal Cakrawala Pendas, 1(1), 53-57.