

Journal of Global Research Education
e-ISSN: 3026-5932 | p-ISSN: 3026-6777
Vol. 3. No. 2, Februari 2026
journal homepage: https://journal.aaipadang.com/jgre

Pengaruh Media Visual Terhadap Hasil Belajar Dalam Pembelajaran Matematika Konsep Waktu di SDN 21 Taluak Ampek Suku Kecamatan Banuhampu Kabupaten Agam Sumatera Barat

Asra Ilal Khairi [1*], Riri Trinanda [1], Ahmad Shamil [1]
[1] Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang, Padang, Indonesia

*Coresponding author's email: asrailalkhairi@fbs.unp.ac.id

Artikel Histori
Direvisi, 20/06/2026
Diterima, 14/07/2026
Dipublikasi, 22/07/2026

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media visual berbasis pendekatan pendidikan seni rupa terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran matematika materi konsep waktu di SDN 21 Taluak Ampek Suku Kecamatan Banuhampu Kabupaten Agam. Rendahnya hasil belajar siswa disebabkan oleh pembelajaran yang masih didominasi metode ceramah, penggunaan media yang kurang menarik, keterbatasan pemahaman konsep abstrak, serta minimnya stimulasi perkembangan visual anak. Penelitian menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam satu siklus dengan subjek penelitian sebanyak 20 peserta didik kelas II. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi karya visual, tes hasil belajar, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif-kualitatif dengan membandingkan hasil belajar serta mengamati kecenderungan representasi visual siswa berdasarkan Teori Viktor Lowenfeld. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media visual jam analog buatan siswa mampu meningkatkan hasil belajar pada materi konsep waktu. Ketuntasan belajar meningkat dari kondisi awal sebesar 25% menjadi 85% setelah tindakan, sedangkan nilai rata-rata kelas mengalami peningkatan dari 61,50 menjadi 84,25. Aktivitas kriya rupa dalam merakit media visual memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret dan selaras dengan tahapan perkembangan seni rupa anak (fase transisi pra-skematik ke skematik menurut Lowenfeld), sehingga memudahkan siswa memahami hubungan antara jarum jam, bentuk spasial, dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, media visual berbasis psikologi seni rupa anak efektif digunakan sebagai alternatif pembelajaran interdisipliner di sekolah dasar.

Kata Kunci: Media Visual, Teori Viktor Lowenfeld, Hasil Belajar, Konsep Waktu, Pendidikan Seni Rupa.

Abstract: *This study aimed to analyze the effect of visual media based on an art education approach on students' learning outcomes in mathematics learning on the concept of time at SDN 21 Taluak Ampek Suku, Banuhampu District, Agam Regency. Students' low learning outcomes were caused by teacher-centered instruction, limited use of instructional media, difficulties in understanding abstract concepts, and a lack of visual development stimulation. This classroom action research was conducted in one cycle involving 20 second-grade students. Data were collected through visual artwork observations, learning achievement tests, and documentation. Data were analyzed descriptively by comparing learning outcomes and observing students' visual representation tendencies based on Viktor Lowenfeld's Theory. The findings indicated that self-made analog clock visual media significantly improved students' learning outcomes. Learning mastery increased from 25% to 85%, while the average score improved from 61.50 to 84.25. Craft-based visual activities provided concrete learning experiences that aligned with children's artistic development stages (transition from preschematic to schematic stage), helping students understand clock components, spatial awareness, and daily applications. Therefore, visual media based on children's art psychology is an effective instructional alternative for primary education.*

DOI: https://doi.org/10.62194/mf9b2e67
This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License

Keywords: *Visual Media, Viktor Lowenfeld Theory, Learning Outcomes, Concept of Time, Art Education*

Pendahuluan

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki peranan penting dalam membangun kemampuan berpikir logis, kritis, sistematis, dan kreatif pada peserta didik sejak jenjang sekolah dasar. Pembelajaran matematika tidak hanya berorientasi pada penguasaan konsep dan prosedur, tetapi juga diarahkan untuk membentuk kemampuan memecahkan masalah yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari melalui representasi visual secara kontekstual. Oleh karena itu, proses pembelajaran matematika perlu dirancang sedemikian rupa sehingga mampu memberikan pengalaman belajar yang bermakna serta memfasilitasi peserta didik dalam mengonstruksi pengetahuannya secara aktif (National Council of Teachers of Mathematics [NCTM], 2020; Kemendikbud, 2022).

Salah satu materi matematika yang dipelajari pada kelas II sekolah dasar adalah konsep waktu. Materi ini menjadi dasar bagi peserta didik untuk memahami berbagai aktivitas sehari-hari yang berkaitan dengan pengukuran waktu, membaca jam analog, menentukan lama suatu kegiatan, serta menghubungkan waktu dengan berbagai peristiwa dalam kehidupan nyata. Namun demikian, konsep waktu masih tergolong abstrak bagi peserta didik usia sekolah dasar sehingga memerlukan strategi pembelajaran berbasis psikologi perkembangan seni rupa anak untuk mengubah konsep abstrak menjadi pengalaman belajar yang konkret (Arsyad, 2019; Hudojo, 2005). Tanpa bantuan media pembelajaran visual yang sesuai dengan karakteristik rupa anak, siswa cenderung mengalami kesulitan dalam membedakan fungsi jarum jam, membaca waktu secara tepat, maupun menentukan durasi suatu kegiatan.

Hasil belajar merupakan indikator utama keberhasilan proses pembelajaran yang mencerminkan perubahan kemampuan peserta didik pada aspek pengetahuan, keterampilan, maupun sikap setelah mengikuti proses pembelajaran. Dalam perspektif Pendidikan Seni Rupa, hasil belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor, termasuk kesesuaian media visual dengan tahapan perkembangan seni rupa anak menurut Teori Viktor Lowenfeld (Lowenfeld & Brittain, 1987). Anak kelas II SD (7–8 tahun) berada pada fase transisi dari **Tahap Pra-Skematik (*Preschematic Stage*)** menuju **Tahap Skematik (*Schematic Stage*)**, di mana mereka mulai membentuk simbol visual terstruktur melalui pengalaman taktil-kinestetik (Susanto, 2016; Hamalik, 2017). Oleh sebab itu, guru dituntut mampu memilih media visual yang sesuai dengan perkembangan rupa anak agar tujuan pembelajaran tercapai secara optimal.

Salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik adalah media visual berbasis pendekatan kriya rupa. Media visual merupakan media yang menyampaikan informasi melalui penglihatan dan perabaan (*haptic*) sehingga mampu membantu peserta didik memahami konsep secara lebih konkret. Penggunaan media visual dalam pembelajaran matematika memungkinkan siswa mengamati objek, gambar, simbol, maupun alat peraga rupa secara langsung sehingga informasi lebih mudah diterima dan diingat. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa media visual mampu meningkatkan perhatian, motivasi, aktivitas belajar, serta hasil belajar peserta didik karena memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna dibandingkan pembelajaran yang hanya mengandalkan penjelasan verbal (Arsyad, 2019; Tafonao, 2018).

Pada materi konsep waktu, penggunaan media visual menjadi sangat penting karena peserta didik memerlukan representasi konkret mengenai posisi jarum jam, hubungan antara jam dan menit, serta perubahan waktu yang berlangsung secara dinamis. Melalui media visual berupa

jam analog buatan sendiri yang dapat dimanipulasi secara langsung melalui aktivitas kriya rupa sederhana, peserta didik memperoleh kesempatan untuk mengamati, mencoba, dan mempraktikkan konsep waktu secara mandiri sehingga proses pembelajaran menjadi lebih aktif dan mudah dipahami (Mayer, 2021; Moreno & Mayer, 2020).

Berdasarkan hasil observasi awal di kelas II SDN 21 Taluak Ampek Suku Kecamatan Banuhampu Kabupaten Agam ditemukan bahwa pembelajaran matematika pada materi konsep waktu masih didominasi metode ceramah dengan penggunaan media pembelajaran yang terbatas. Guru lebih sering menggunakan buku paket dan gambar jam statis sehingga peserta didik mengalami kesulitan memahami hubungan antara jarum pendek, jarum panjang, dan satuan waktu akibat minimnya stimulasi visual-spasial. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa. Dari 20 peserta didik, hanya lima siswa yang mencapai ketuntasan belajar, sedangkan lima belas siswa lainnya masih berada di bawah kriteria ketuntasan minimal. Kondisi ini menunjukkan bahwa pembelajaran masih memerlukan inovasi berbasis pendekatan media visual rupa agar mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Data awal tersebut diadaptasi dari kondisi penelitian pada skripsi yang menjadi dasar pengembangan artikel ini.

Berbagai penelitian terdahulu menunjukkan bahwa media visual memiliki kontribusi positif terhadap peningkatan hasil belajar matematika pada jenjang sekolah dasar. Penelitian yang dilakukan oleh Tafonao (2018) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik melalui penyajian materi yang lebih konkret. Penelitian lain yang dilakukan oleh Pratiwi et al. (2023) juga membuktikan bahwa media visual efektif meningkatkan pemahaman konsep matematika karena membantu siswa menghubungkan informasi abstrak dengan pengalaman nyata. Namun demikian, sebagian besar penelitian masih berfokus pada materi geometri, pecahan, atau operasi hitung, sedangkan penelitian mengenai penggunaan media visual berbasis teori perkembangan seni rupa anak Viktor Lowenfeld pada materi konsep waktu di sekolah dasar masih relatif terbatas.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media visual berbasis pendekatan pendidikan seni rupa dan psikologi perkembangan anak terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran matematika materi konsep waktu di SDN 21 Taluak Ampek Suku Kecamatan Banuhampu Kabupaten Agam. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi guru sekolah dasar dan akademisi seni rupa dalam memilih serta merancang media pembelajaran visual yang selaras dengan perkembangan rupa anak, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif, interdisipliner, dan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) (*Classroom Action Research*) yang bertujuan untuk memperbaiki kualitas proses pembelajaran sekaligus meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui penerapan media visual berbasis pendekatan pendidikan seni rupa pada materi konsep waktu. Penelitian tindakan kelas dipilih karena memberikan kesempatan kepada guru untuk melakukan tindakan nyata dalam mengatasi permasalahan pembelajaran yang terjadi di kelas secara sistematis melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi (Arikunto et al., 2021; Kemmis & McTaggart, 2014).

Penelitian dilaksanakan pada semester genap Tahun Pelajaran 2024/2025 di kelas II SDN 21 Taluak Ampek Suku Kecamatan Banuhampu Kabupaten Agam. Subjek penelitian berjumlah 20 peserta didik yang terdiri atas siswa laki-laki dan perempuan dengan karakteristik kemampuan akademik dan ekspresi visual yang beragam. Pemilihan subjek penelitian didasarkan pada hasil observasi awal yang menunjukkan masih rendahnya hasil belajar peserta didik pada materi

konsep waktu serta minimnya stimulasi perkembangan rupa. Jumlah subjek penelitian disesuaikan dengan data penelitian yang digunakan sebagai dasar penyusunan artikel ini.

Penelitian ini dilaksanakan dalam satu siklus yang terdiri atas empat tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun modul ajar, perangkat pembelajaran, modul kriya media visual berupa jam analog dan kartu waktu yang disesuaikan dengan tahapan perkembangan rupa anak (Lowenfeld & Brittain, 1987), lembar observasi aktivitas guru dan peserta didik, serta instrumen tes hasil belajar. Tahap pelaksanaan tindakan dilakukan dengan menerapkan media visual rupa pada pembelajaran matematika materi konsep waktu. Selanjutnya, tahap observasi dilakukan untuk mengamati keterlaksanaan pembelajaran, aktivitas peserta didik, dan respons siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Tahap terakhir berupa refleksi dilakukan untuk mengevaluasi hasil tindakan yang telah dilaksanakan sebagai dasar penilaian keberhasilan tindakan (Arikunto et al., 2021).

Media visual yang digunakan dalam penelitian ini berupa media jam analog buatan tangan (*self-made craft media*) yang dapat dimanipulasi secara langsung oleh peserta didik melalui aktivitas menggunting dan merakit, kartu bergambar aktivitas sehari-hari yang menunjukkan waktu tertentu, serta lembar latihan bergambar yang dirancang sesuai dengan karakteristik psikologi seni rupa anak sekolah dasar. Penggunaan media tersebut bertujuan untuk membantu peserta didik menghubungkan konsep abstrak mengenai waktu dengan pengalaman visual dan taktil yang lebih konkret, sehingga memudahkan mereka memahami hubungan antara jarum jam, proporsi ruang spasial, satuan waktu, dan aktivitas sehari-hari (Arsyad, 2019; Mayer, 2021; Lowenfeld, 1987).

Instrumen penelitian terdiri atas lembar observasi aktivitas guru, lembar observasi aktivitas peserta didik, tes hasil belajar, dan dokumentasi karya visual siswa. Lembar observasi digunakan untuk memperoleh data mengenai keterlaksanaan pembelajaran menggunakan media visual kriya, sedangkan tes hasil belajar digunakan untuk mengukur tingkat penguasaan peserta didik terhadap materi konsep waktu setelah tindakan diberikan. Dokumentasi digunakan sebagai data pendukung berupa foto proses kreatif kegiatan pembuatan media, daftar hadir peserta didik, dan arsip hasil pekerjaan visual siswa (Sugiyono, 2022).

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, tes, dan dokumentasi karya. Observasi dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung untuk mengetahui aktivitas guru dan peserta didik serta respons mereka terhadap media rupa yang digunakan. Tes diberikan pada akhir siklus guna mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik setelah penggunaan media visual. Dokumentasi dilakukan untuk melengkapi data penelitian sehingga diperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai pelaksanaan tindakan dan ekspresi visual siswa (Sugiyono, 2022; Arikunto et al., 2021).

Analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Data hasil observasi dan kecenderungan bentuk rupa anak dianalisis secara deskriptif untuk menggambarkan keterlaksanaan pembelajaran dan aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Sementara itu, data hasil belajar dianalisis dengan menghitung nilai rata-rata kelas dan persentase ketuntasan belajar menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan:

$\bar{X}$ = nilai rata-rata
$\sum X$ = jumlah seluruh nilai
N = jumlah peserta didik

Persentase ketuntasan belajar dihitung menggunakan rumus:

$$P = \frac{n}{N} \times 100\%$$

Keterangan:
P = Persentase ketuntasan belajar
n = Jumlah peserta didik yang mencapai ketuntasan
N = Jumlah seluruh peserta didik
(Arikunto, 2021).

Indikator keberhasilan penelitian ditetapkan apabila sekurang-kurangnya 85% peserta didik memperoleh nilai sama dengan atau lebih besar dari Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) sebesar 75. Selain itu, proses pembelajaran dikatakan berhasil apabila aktivitas guru dan peserta didik berada pada kategori baik hingga sangat baik selama pelaksanaan tindakan, serta terlihatnya peningkatan kepekaan spasial-visual siswa. Penetapan indikator tersebut didasarkan pada prinsip ketuntasan belajar klasikal yang umum digunakan dalam penelitian tindakan kelas di sekolah dasar (Mulyasa, 2022).

Hasil dan Pembahasan

Hasil

1. Pelaksanaan Pembelajaran Menggunakan Media Visual

Pelaksanaan penelitian dilakukan pada peserta didik kelas II SDN 21 Taluak Ampek Suku Kecamatan Banuhampu Kabupaten Agam dengan jumlah subjek sebanyak 20 orang. Penelitian dilaksanakan dalam satu siklus yang meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Tindakan yang diberikan berupa penggunaan media visual pada pembelajaran matematika materi konsep waktu. Media visual yang digunakan adalah media jam analog buatan sendiri (*self-made craft media*) yang dirancang oleh peserta didik menggunakan kertas karton berwarna, dilengkapi komponen jarum jam putar sehingga siswa dapat mempraktikkan secara langsung konsep waktu sekaligus melatih keterampilan motorik halus dan kepekaan rupa. Penggunaan media tersebut dirancang untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran sekaligus mempermudah mereka memahami konsep waktu yang selama ini dianggap abstrak (Arsyad, 2019; Mayer, 2021; Lowenfeld, 1987).

Pada tahap pelaksanaan tindakan, guru mengawali pembelajaran dengan mengaitkan materi konsep waktu dengan aktivitas sehari-hari peserta didik, seperti waktu berangkat ke sekolah, waktu istirahat, dan waktu pulang. Selanjutnya guru memperkenalkan media visual berupa jam analog sederhana yang kemudian dijadikan contoh sebelum peserta didik membuat media serupa secara berkelompok. Selama kegiatan berlangsung, guru memberikan bimbingan kepada setiap kelompok mengenai cara menyusun simetri angka pada jam, memasang poros jarum jam, serta menggunakannya untuk menunjukkan waktu tertentu. Kegiatan ini berlangsung secara aktif karena setiap peserta didik terlibat dalam proses membuat sekaligus menggunakan media rupa yang telah disusun untuk menyelesaikan berbagai latihan yang diberikan guru. Pembelajaran yang melibatkan aktivitas kriya langsung seperti ini dapat

meningkatkan perhatian, motivasi, dan pengalaman estetik visual peserta didik sehingga konsep yang dipelajari menjadi lebih mudah dipahami (Daryanto, 2016; Tafonao, 2018).

Berdasarkan hasil observasi selama pembelajaran, peserta didik menunjukkan antusiasme yang tinggi terhadap penggunaan media visual rupa. Sebagian besar siswa aktif berdiskusi dengan teman kelompoknya mengenai posisi visual jarum jam, menentukan waktu yang diminta guru, serta saling membantu ketika menyusun media pembelajaran. Aktivitas tersebut menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dibandingkan pembelajaran sebelumnya yang didominasi oleh penjelasan guru. Guru juga berperan sebagai fasilitator yang memberikan arahan dan umpan balik selama proses pembelajaran berlangsung sehingga peserta didik memperoleh kesempatan belajar secara mandiri maupun kolaboratif (Susanto, 2016; Nurdyansyah, 2019).

Dokumentasi kegiatan menunjukkan bahwa peserta didik mampu menyelesaikan media visual berupa jam analog sederhana sesuai petunjuk yang diberikan guru. Media yang telah dibuat kemudian dimanfaatkan dalam kegiatan latihan membaca jam, menentukan lama suatu kegiatan, dan menyelesaikan soal-soal yang berkaitan dengan konsep waktu. Kegiatan tersebut tidak hanya meningkatkan aktivitas belajar peserta didik, tetapi juga memberikan pengalaman kognitif-visual yang konkret sehingga siswa lebih mudah memahami hubungan antara posisi jarum jam dengan waktu yang ditunjukkan. Dokumentasi selama kegiatan pembelajaran memperlihatkan keterlibatan peserta didik mulai dari proses pembuatan media hingga presentasi hasil pekerjaan di depan kelas.

2. Hasil Belajar Peserta Didik Sebelum Penggunaan Media Visual

Selanjutnya, untuk mengetahui pengaruh penggunaan media visual terhadap hasil belajar peserta didik, dilakukan tes pada akhir pembelajaran. Hasil tes kemudian dibandingkan dengan kondisi awal sebelum tindakan dilaksanakan.

Tabel 1. Hasil Belajar Peserta Didik Sebelum Penggunaan Media Visual

Kategori	Jumlah Peserta Didik	Presentase
Tuntas	5	25%
Belum Tuntas	15	75%
Jumlah	**20**	**100%**

Sumber: Hasil pengolahan data penelitian, 2026.

Berdasarkan Tabel 1 terlihat bahwa hasil belajar peserta didik sebelum penggunaan media visual masih tergolong rendah. Dari 20 peserta didik, hanya lima orang (25%) yang telah mencapai ketuntasan belajar, sedangkan lima belas peserta didik (75%) belum mencapai KKTP yang telah ditetapkan. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik masih mengalami kesulitan memahami materi konsep waktu sehingga diperlukan upaya perbaikan pembelajaran melalui penggunaan media rupa yang lebih sesuai dengan karakteristik perkembangan peserta didik sekolah dasar (Arsyad, 2019; Hamalik, 2017).



Sumber: Asra Ilal Khairi

Gambar 1. Guru memberi arahan di kelas sebelum peserta didik membuat media visual



Sumber: Asra Ilal Khairi

Gambar 2. Aktivitas peserta didik dalam persiapan membuat jam analog



Sumber: Asra Ilal Khairi

Gambar 3. Kelompok peserta didik dalam membuat jam analog

Gambar 3 memperlihatkan peserta didik memanfaatkan media jam analog yang telah dibuat untuk menyelesaikan latihan membaca waktu. Kegiatan ini mendorong peserta didik berdiskusi,

saling memberikan tanggapan, serta memperbaiki kesalahan secara langsung sehingga pemahaman konsep waktu menjadi lebih baik.

3. Hasil Belajar Peserta Didik Setelah Penggunaan Media Visual

Setelah proses pembelajaran menggunakan media visual selesai dilaksanakan, peserta didik diberikan tes akhir untuk mengetahui tingkat penguasaan terhadap materi konsep waktu. Tes ini mengukur kemampuan membaca jam analog, menentukan waktu suatu kegiatan, dan menyelesaikan soal penerapan konsep waktu dalam kehidupan sehari-hari. Hasil tes menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar dibandingkan kondisi awal sebagaimana disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Belajar Peserta Didik Setelah Penggunaan Media Visual

Kategori	Jumlah Peserta Didik	Presentase
Tuntas	17	85%
Belum Tuntas	3	15%
Jumlah	**20**	**100%**

Sumber: Hasil pengolahan data penelitian, 2026.

Berdasarkan Tabel 2 diketahui bahwa setelah penggunaan media visual terjadi peningkatan hasil belajar yang cukup signifikan. Sebanyak 17 peserta didik atau 85% telah mencapai ketuntasan belajar sesuai dengan KKTP yang ditetapkan, sedangkan hanya 3 peserta didik atau 15% yang belum mencapai ketuntasan. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media visual memberikan dampak positif terhadap pemahaman peserta didik pada materi konsep waktu. Melalui media jam analog yang dibuat dan digunakan secara langsung, peserta didik lebih mudah memahami hubungan antara posisi jarum jam dengan waktu yang ditunjukkan sehingga kesalahan dalam membaca waktu dapat diminimalkan. Temuan ini sejalan dengan pendapat Arsyad (2019) yang menyatakan bahwa media visual mampu memperjelas penyajian informasi sehingga konsep yang bersifat abstrak menjadi lebih mudah dipahami oleh peserta didik.

4. Perbandingan Hasil Belajar Sebelum dan Setelah Penggunaan Media Visual

Untuk memperoleh gambaran yang lebih jelas mengenai peningkatan hasil belajar peserta didik, dilakukan perbandingan antara kondisi awal sebelum tindakan dengan hasil belajar setelah penggunaan media visual sebagaimana disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Perbandingan Hasil Belajar Sebelum dan Setelah Penggunaan Media Visual

Uraian	Sebelum Tindakan	Setelah Tindakan
Nilai rata-rata	61,50	84,25
Peserta didik tuntas	5	17
Persentase ketuntasan	25%	85%
Peserta didik belum tuntas	15	3
Persentase belum tuntas	75%	15%

Sumber: Hasil pengolahan data penelitian, 2026.

Data pada Tabel 3 menunjukkan bahwa penggunaan media visual memberikan peningkatan yang nyata terhadap hasil belajar peserta didik. Nilai rata-rata kelas meningkat dari 61,50 menjadi 84,25 atau mengalami peningkatan sebesar 22,75 poin. Selain itu, persentase ketuntasan belajar meningkat dari 25% pada kondisi awal menjadi 85% setelah tindakan. Pencapaian tersebut menunjukkan bahwa indikator keberhasilan penelitian telah terpenuhi karena lebih dari 85%

peserta didik telah mencapai nilai sesuai KKTP. Hasil ini mengindikasikan bahwa media visual tidak hanya membantu peserta didik memahami konsep waktu secara lebih konkret, tetapi juga meningkatkan keterlibatan mereka selama proses pembelajaran sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media visual memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar peserta didik pada materi konsep waktu. Peningkatan nilai rata-rata dan persentase ketuntasan belajar menunjukkan bahwa media visual efektif membantu peserta didik memahami konsep waktu secara lebih konkret. Temuan tersebut selanjutnya dibahas berdasarkan teori pembelajaran, psikologi seni rupa, dan hasil penelitian terdahulu.

Peningkatan hasil belajar tersebut tidak terlepas dari karakteristik media visual dan kriya yang memungkinkan peserta didik belajar melalui pengalaman langsung. Pada saat membuat media jam analog dari kertas, peserta didik tidak hanya menghafal posisi angka dan jarum jam, tetapi juga membangun sendiri pemahamannya melalui aktivitas menggunting, menyusun simetri, dan merancang elemen rupa. Aktivitas tersebut sangat selaras dengan Teori Viktor Lowenfeld mengenai perkembangan seni rupa anak usia 7–8 tahun (kelas II SD) yang berada pada fase transisi dari **Tahap Pra-Skematik menuju Tahap Skematik** (Lowenfeld & Brittain, 1987). Dalam fase ini, pengalaman taktil-kinestetik saat merakit bentuk visual membantu anak mentransformasikan simbol abstrak menjadi bentuk rupa yang terstruktur, didukung oleh teori konstruktivistik (Piaget, 1977; Vygotsky, 1978).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media visual memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar peserta didik pada materi konsep waktu. Peningkatan hasil belajar terjadi karena media visual mampu mengubah materi yang semula bersifat abstrak menjadi bentuk representasi visual yang konkret dan mudah dipahami. Pada pembelajaran materi konsep waktu, peserta didik tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga terlibat secara langsung dalam membuat dan menggunakan media jam analog dari kertas berdasarkan kepekaan spasial mereka. Kegiatan tersebut memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengamati, mencoba, dan mempraktikkan konsep waktu sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna. Menurut Arsyad (2019), media visual berfungsi memperjelas penyajian pesan pembelajaran sehingga mampu meningkatkan perhatian, pemahaman, dan daya ingat peserta didik terhadap materi yang dipelajari.

Keberhasilan penggunaan media visual dalam penelitian ini juga terlihat dari meningkatnya keaktifan peserta didik selama proses pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi, sebagian besar peserta didik menunjukkan antusiasme ketika menyusun media jam analog, mendiskusikan penempatan proporsi angka bersama teman sekelompok, serta mempraktikkan cara membaca waktu sesuai arahan guru. Keterlibatan aktif tersebut menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dibandingkan pembelajaran sebelumnya yang didominasi oleh metode ceramah. Pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar melalui aktivitas kriya visual langsung akan meningkatkan motivasi belajar sekaligus memperkuat pemahaman konsep karena peserta didik membangun pengetahuannya melalui pengalaman rupa yang nyata (Piaget, 1977; Vygotsky, 1978).

Peningkatan hasil belajar dalam penelitian ini sejalan dengan teori *Cognitive Theory of Multimedia Learning* yang dikemukakan oleh Mayer (2021). Teori tersebut menjelaskan bahwa peserta didik akan lebih mudah memahami informasi apabila materi disajikan melalui perpaduan unsur visual dan penjelasan verbal. Pada materi konsep waktu, penggunaan media jam analog membantu peserta didik menghubungkan informasi yang diterima dari penjelasan guru dengan

representasi visual-spasial yang dapat diamati dan dimanipulasi secara langsung. Dengan demikian, peserta didik tidak hanya menghafal posisi jarum jam, tetapi juga memahami hubungan antara proporsi garis, posisi jarum, angka pada jam, serta konsep waktu dalam kehidupan sehari-hari.

Temuan penelitian ini juga sejalan dengan hasil penelitian Tafonao (2018) dan Pratiwi et al. (2023) yang menyatakan bahwa media visual berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar matematika karena membantu siswa menghubungkan informasi abstrak dengan representasi visual yang sederhana. Lebih lanjut, penelitian ini memperkuat kajian tersebut melalui sudut pandang Pendidikan Seni Rupa, di mana efektivitas media sangat dipengaruhi oleh kesesuaian rancangan visual dengan tahapan kognisi estetik anak, khususnya bagi siswa sekolah dasar yang berada pada fase operasional konkret dan transisi representasi visual (Lowenfeld & Brittain, 1987).

Selain meningkatkan hasil belajar, penggunaan media visual juga memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi peserta didik. Proses pembuatan media jam analog dari kertas mendorong peserta didik untuk bekerja sama dalam kelompok, berdiskusi, dan saling membantu menyelesaikan tugas perancangan bentuk yang diberikan. Aktivitas tersebut tidak hanya mengembangkan kemampuan kognitif dan spasial, tetapi juga melatih keterampilan sosial, komunikasi, serta rasa percaya diri peserta didik ketika mempresentasikan hasil karya visualnya di depan kelas. Hal ini menunjukkan bahwa media visual berbasis seni rupa tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu penyampaian materi, tetapi juga sebagai sarana yang mampu menciptakan pembelajaran aktif, kreatif, dan berpusat pada peserta didik (Daryanto, 2016; Susanto, 2016).

Meskipun demikian, terdapat beberapa peserta didik yang belum mencapai ketuntasan belajar. Kondisi tersebut dipengaruhi oleh perbedaan kemampuan awal, kecepatan memahami materi, serta tingkat konsentrasi peserta didik selama proses pembelajaran. Beberapa peserta didik masih memerlukan pendampingan guru dalam menentukan proporsi posisi jarum jam dan menghitung lama waktu. Oleh karena itu, guru perlu memberikan bimbingan secara individual, latihan visual yang lebih bervariasi, serta penguatan melalui penggunaan media kriya secara berkelanjutan agar seluruh peserta didik dapat mencapai hasil belajar yang optimal (Hamalik, 2017; Mulyasa, 2022).

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media visual berbasis pendekatan pendidikan seni rupa merupakan strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar matematika pada materi konsep waktu di sekolah dasar. Media visual membantu peserta didik menghubungkan konsep abstrak dengan pengalaman rupa yang konkret sehingga pembelajaran menjadi lebih mudah dipahami, menarik, dan bermakna. Temuan ini memberikan implikasi bahwa guru sekolah dasar perlu mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran yang selaras dengan perkembangan kognitif dan representasi visual anak agar tujuan pembelajaran tercapai secara optimal. Selain itu, penggunaan media sederhana dari bahan yang mudah diperoleh juga dapat menjadi alternatif bagi guru dalam menciptakan pembelajaran inovatif tanpa biaya besar.

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa media visual kriya yang dibuat dari bahan sederhana mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran tanpa memerlukan biaya yang besar. Oleh karena itu, guru sekolah dasar dapat memanfaatkan karton, kertas warna, maupun bahan bekas sebagai media pembelajaran visual yang kontekstual sesuai karakteristik perkembangan rupa anak. Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan hasil belajar dan pemahaman spasial, tetapi juga mendorong kreativitas guru dalam merancang pembelajaran interdisipliner yang inovatif serta berpusat pada peserta didik (Daryanto, 2016; Kemendikbud, 2022).

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media visual berbasis pendekatan pendidikan seni rupa dan psikologi perkembangan anak memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran matematika materi konsep waktu di kelas II SDN 21 Taluak Ampek Suku Kecamatan Banuhampu Kabupaten Agam. Penggunaan media visual berupa jam analog kriya yang dibuat secara langsung oleh peserta didik mampu menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, menarik, dan bermakna. Keterlibatan peserta didik dalam proses pembuatan dan penggunaan media rupa tersebut memberikan pengalaman visual-taktil yang konkret, sehingga membantu mereka memahami konsep waktu dan proporsi spasial dengan lebih mudah.

Penerapan media visual juga berdampak langsung pada peningkatan hasil belajar peserta didik serta mendukung fase transisi representasi visual anak (dari tahap pra-skematik ke skematik). Ketuntasan belajar secara klasikal mengalami peningkatan dari kondisi awal hingga mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan. Selain meningkatkan hasil belajar, media visual kriya mampu meningkatkan keaktifan, motivasi, serta interaksi peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, media visual berbasis seni rupa dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif pembelajaran interdisipliner yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar.

Hasil penelitian ini memberikan implikasi praktis bagi guru sekolah dasar dan akademisi pendidikan seni rupa agar lebih kreatif dalam mengembangkan media pembelajaran yang sederhana, mudah dibuat, serta selaras dengan tahapan perkembangan rupa peserta didik. Penggunaan media visual yang dirancang berdasarkan karakteristik estetik anak tidak hanya membantu peserta didik memahami konsep secara lebih konkret, tetapi juga menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan berpusat pada peserta didik. Penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan penggunaan media visual berbasis kriya pada materi lainnya atau mengombinasikannya dengan model pembelajaran inovatif sehingga diperoleh hasil belajar dan kognisi visual yang lebih optimal.

Ucapan Terima Kasih

Penulis ucapkan terima kasih kepada Kepala SDN 21 Taluak Ampek Suku Kecamatan Banuhampu Kabupaten Agam yang telah memberikan izin dan dukungan selama pelaksanaan penelitian. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada guru kelas II yang telah berkolaborasi dalam pelaksanaan pembelajaran, seluruh peserta didik yang berpartisipasi aktif selama kegiatan penelitian berlangsung, serta semua pihak yang telah memberikan bantuan, masukan, dan dukungan sehingga penelitian ini dapat diselesaikan dengan baik.

Referensi

Arikunto, S., Suhardjono, & Supardi. (2021). *Penelitian tindakan kelas* (Edisi Revisi). PT Bumi Aksara.

Arsyad, A. (2019). *Media pembelajaran* (Edisi Revisi). Rajawali Pers.

Daryanto. (2016). *Media pembelajaran*. Gava Media.

Hamalik, O. (2017). *Proses belajar mengajar*. PT Bumi Aksara.

Kemendikbud. (2022). *Capaian pembelajaran mata pelajaran matematika fase A sekolah dasar*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.

Kemmis, S., & McTaggart, R. (2014). *The action research planner: Doing critical participatory action research*. Springer.

Lowenfeld, V., & Brittain, W. L. (1987). *Creative and mental growth* (8th ed.). Macmillan Publishing Company.

Mayer, R. E. (2021). *Multimedia learning* (3rd ed.). Cambridge University Press.

Mulyasa, E. (2022). *Menjadi guru penggerak merdeka belajar*. PT Bumi Aksara.

National Council of Teachers of Mathematics. (2020). *Catalyzing change in early childhood and elementary mathematics: Initiating critical conversations*. National Council of Teachers of Mathematics.

Nurdyansyah. (2019). *Media pembelajaran inovatif*. UMSIDA Press.

Piaget, J. (1977). *The development of thought: Equilibration of cognitive structures*. Viking Press.

Sugiyono. (2022). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D* (Edisi 2). Alfabeta.

Susanto, A. (2016). *Teori belajar dan pembelajaran di sekolah dasar*. Prenadamedia Group.

Tafonao, T. (2018). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan, 2*(2), 103–114.

Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.