

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN VISUAL BERBASIS QUIVER
TERHADAP HASIL BELAJAR MEWARNAI SISWA KELAS V SDN 060843
MEDAN BARAT**

Ratih Ayunda¹, Putra Afriadi², Nurmayani³, Tiarnita Maria Sarjani Br. Siregar⁴, Sri
Mustika Aulia⁵

PGSD FIP Universitas Negeri Medan

Alamat e-mail : (ayundaratih8808@gmail.com),

ABSTRACT

The study was conducted with the aim of determining the effect of Quiver-based visual learning media on the learning outcomes of fifth grade students of SDN 060843 Medan Barat. The study population consisted of all students in grades V-2 and V-4 of SDN 060843 totaling 50 students. The research sample was the total number of students in grades V-2 and V-4 of SDN 060843 totaling 50 students taken using total sampling. The data collection technique used in this study was by using 4 data in the form of observation data, interviews, written tests and documentation. The results of the study showed that there was an effect on the learning outcomes of fifth grade students of SDN 060843 after using Quiver-based visual learning media after conducting normality tests and t-tests on the research data. Based on the findings of the research results, it is recommended for researchers and educators to be able to optimize learning media by utilizing technology, especially those based on Augmented Reality (AR).

Keywords: *Quiver-based Visual Learning Media, Augmented Reality, Learning Outcomes*

ABSTRAK

Penelitian dilaksanakan dengan tujuan untuk mengetahui bagaimana pengaruh media pembelajaran visual berbasis *Quiver* terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN 060843 Medan Barat. Populasi penelitian terdiri dari seluruh siswa kelas 5-2 dan 5-4 SDN 060843 yang berjumlah 50 siswa. Sampel penelitian yaitu jumlah keseluruhan siswa kelas 5-2 dan 5-4 SDN 060843 yang berjumlah sebanyak 50 siswa yang diambil dengan menggunakan total sampling. Teknik pengumpulan data yang dilakukan pada penelitian ini yaitu dengan menggunakan 4 data yang berupa data hasil observasi, wawancara, tes tertulis dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN 060843 setelah menggunakan media pembelajaran visual berbasis *Quiver* setelah dilakukan uji normalitas dan uji-t terhadap data hasil penelitian. Berdasarkan temuan hasil penelitian tersebut, disarankan bagi peneliti maupun pendidik untuk dapat mengoptimalkan media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi terutama yang berbasis *Augmented Reality* (AR).

Kata Kunci: *Media Pembelajaran Visual berbasis Quiver, Augmented Reality, Hasil Belajar*

A. Pendahuluan

Paradigma pendidikan di Indonesia telah melalui transformasi besar dalam waktu yang sangat cepat. Melalui peningkatan kemampuan intelektual, emosi, dan motorik, pendidikan memiliki dampak yang signifikan terhadap perkembangan hidup setiap orang. Kehadiran pendidikan adalah salah satu penyebab yang mendorong kemajuan teknologi. Belajar adalah proses mengubah perilaku dan memahami pengetahuan, keterampilan, dan prinsip, baik di masyarakat maupun di sekolah (Rochmania dan Restian, 2022). Di era pembelajaran saat ini, guru harus mengikuti perkembangan zaman dengan menggunakan teknologi. Seorang pendidik tidak hanya harus unggul dalam menyampaikan informasi, tetapi juga harus unggul dalam menggunakan media teknologi untuk mengajar siswa dan pendidik, seperti internet, aplikasi, *software*, dan *hardware* lainnya (Aisyah Fadilah, dkk. 2023).

Menurut (Sapriyah, 2019) dengan berkembangnya teknologi dan informasi, media pembelajaran dalam proses belajar mengajar

merupakan komponen yang sangat penting. Media pembelajaran yang mulai berkembang sekarang tersedia bagi pendidik untuk menjadi alat bantu dalam menyampaikan informasi dan membuat kegiatan belajar mengajar lebih efisien. Dengan adanya media pembelajaran di tengah-tengah perkembangannya zaman, salah satu peran penting dalam proses pembelajaran saat ini bergantung pada media pembelajaran. Ini membuat siswa tidak jenuh pada saat pembelajaran dan lebih mudah untuk memahami topik pelajaran, proses belajar menjadi lebih menghemat waktu, dan tujuan belajar dapat dicapai dengan mudah. Jadi, media pembelajaran sangat penting untuk guru dan siswa karena membuat belajar lebih mudah dan menumbuhkan minat belajar siswa. Media juga merupakan sarana dan prasarana yang dapat digunakan oleh guru sebagai alat untuk menyampaikan materi dengan lebih baik dan lebih cepat kepada siswa (Isnaeni dan Hildayah, 2020).

Observasi tentang kreativitas pembelajaran SBdP pada materi seni rupa bagian mewarnai digunakan untuk melakukan kegiatan ini.

Menurut Ki Hajar Dewantara, karena pendidikan anak didik mencakup banyak bahasa, dimensi, dan budaya, pendidikan seni dan kerajinan adalah salah satu aspek yang paling penting dalam membentuk kepribadian. Pada tingkat sekolah dasar, pendidikan SBdP memiliki peran dan tujuan untuk meningkatkan sikap, kemampuan kerja, dan semangat (Wati dan Iskandar, 2020). Sekolah memberikan pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) karena unik, bermakna, dan bermanfaat untuk kebutuhan perkembangan siswa. SBdP memberikan pengalaman estetik melalui kegiatan berekspresi, berkreasi, dan berapresiasi. Seni rupa, seni kerajinan, seni tari, seni teater, dan musik adalah semua bagian dari mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya ini (Restanti, 2017).

Arti "mewarnai" secara harfiah adalah menempelkan warna atau cat air pada suatu objek, tetapi beberapa siswa masih belum bisa mewarnai gambar sesuai dengan gambar aslinya, atau belum tahu apa yang diwarnai dan konsep gambar yang diwarnai (Rohiani, 2020). Karena pemahaman warna sangat penting,

mewarnai adalah keterampilan yang harus dikuasai oleh anak-anak sejak dini (Amin, 2017). Selain itu, mewarnai adalah kegiatan yang disukai oleh anak usia dini. Mewarnai memungkinkan anak-anak untuk berekspresi dengan memilih warna yang sesuai dengan preferensinya, yang mungkin berbeda dengan preferensi teman mereka (Jumrah, 2019).

Berdasarkan observasi yang dilakukan, peneliti mendapat hasil bahwa sekolah dan terutama guru masih kurang dalam penggunaan media dalam mata pelajaran SBdP terkhusus dalam seni rupa bagian mewarnai, sehingga memiliki beberapa permasalahan atau kendala pada siswa yaitu pada saat mewarnai, keterampilan anak yang masih kurang baik, anak masih belum rapi dalam mengerjakan pewarnaan dalam mewarnai, arsiran atau goresan dari alat mewarnai yang tidak penuh dan cenderung keluar dari garis atau bidang gambar. Berdasarkan hasil dari wawancara dengan guru mata pelajaran SBdP kelas V, maka peneliti terdorong untuk melakukan penelitian terkait hasil belajar siswa yang dipengaruhi oleh media pembelajaran visual

berbasis *Quiver* yang dapat membantu guru dalam pelaksanaan pembelajaran. Alasan peneliti memilih *Quiver* sebagai media pembelajaran karena aplikasi ini menggunakan teknologi *Augmented Reality (AR)*, *Quiver* adalah aplikasi yang memungkinkan gambar di buku mewarnai menjadi hidup dan bergerak.

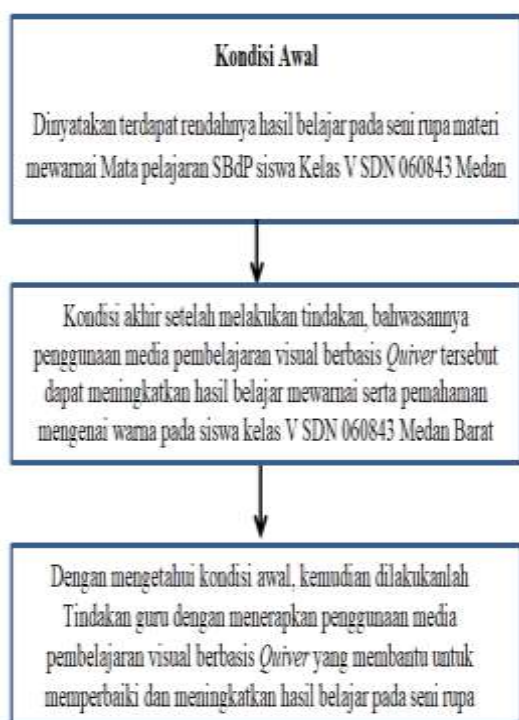
Dari uraian diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana pengaruh media pembelajaran visual berbasis *Quiver* terhadap hasil belajar siswa kelas V-2 dan V-4 SDN 060843 Medan Barat. Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah akan dapat menambah wawasan, informasi dan ilmu pengetahuan tentang media pembelajaran visual berbasis *Quiver* terhadap hasil belajar yang bermanfaat bagi semua pihak, dapat menghasilkan data yang dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam kepada pendidik, dan sebagai masukan kepada semua pihak yang membutuhkan dan terlibat di dalam dunia pendidikan.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan

metode yang digunakan adalah kuasi eksperimen. Penelitian ini dilaksanakan di UPT SD Negeri 060843 yang berlokasi di Jl. Kl. Yos Sudarso, P. Brayan Kota, Kecamatan Medan Barat, Kota Medan, Sumatera Utara, dengan kode pos 20116. Kegiatan penelitian berlangsung pada tanggal 11 Maret hingga 15 April 2025. Populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas V-2 dan V-4 di SDN 060843 Medan Barat dengan sampel penelitian menggunakan teknik total sampling, sehingga sampel di dalam penelitian ini sama dengan populasinya yaitu seluruh siswa kelas V-2 dan V-4 di SDN 060843 yang berjumlah 50 orang.

Media pembelajaran visual berbasis *Quiver* merupakan variabel bebas penelitian (X) dan hasil belajar siswa dijadikan sebagai variabel terikat (Y). Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, dan tes mewarnai. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis data secara deskriptif dengan uji normalitas dan uji hipotesis (uji-t). Kerangka penelitian atau prosedur penelitian di dalam penelitian ini telah dirumuskan di dalam kerangka berpikir yang dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 1 Prosedur Penelitian

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Hasil Penelitian

a. Data Hasil Observasi

Berdasarkan buku transkrip nilai guru mata pelajaran SBdP, sebelum perlakuan diberikan, pada kelas eksperimen (kelas V-2) jumlah siswa yang belum mencapai ketuntasan lebih banyak dibandingkan yang sudah tuntas. Sekitar 14 siswa (53,8%) belum tuntas, sedangkan sekitar 12 siswa (46,1%) telah tuntas dari total 26 siswa. Perhitungan distribusi nilai siswa kelas V-2 sebelum dilakukan perlakuan dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1 Perhitungan Distribusi Nilai Siswa Kelas V-2 Sebelum Perlakuan

No	Nilai	Kategori	Jumlah Siswa	Persentase
1	75 – 100	Tuntas	12 Siswa	46,1%
2	0 – 74	Tidak Tuntas	14 Siswa	53,8%
Nilai Tertinggi				90
Nilai Terendah				70
Mean				79
Median				74
Modus				90

Dari tabel diatas, diketahui nilai tertinggi siswa kelas V-2 sebelum perlakuan adalah 90, nilai terendahnya adalah 70, nilai rata-rata adalah 79, nilai tengah adalah 74 dan nilai yang paling sering muncul adalah 90. Selain itu, diketahui juga siswa yang tuntas sebanyak 12 siswa atau sebanyak 46,1% dan yang tidak tuntas sebanyak 14 siswa atau sebanyak 53,8%.

Sedangkan berdasarkan data dari buku transkrip nilai guru mata pelajaran SBdP sebelum perlakuan diberikan, di kelas kontrol (kelas V-4) jumlah siswa yang belum mencapai ketuntasan lebih banyak dibandingkan yang sudah tuntas. Tercatat sekitar 14 siswa (58,3%) belum tuntas, sementara siswa yang tuntas berjumlah sekitar 10 siswa (41,6%) dari total 24 siswa. Perhitungan distribusi nilai siswa

kelas V-4 sebelum dilakukan perlakuan dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2 Perhitungan Distribusi Nilai Siswa Kelas V-4 Sebelum Perlakuan

No.	Nilai	Kategori	Jumlah Siswa	Persentase
1	75 – 100	Tuntas	10 Siswa	41,6%
2	0 – 74	Tidak Tuntas	14 Siswa	58,3%
Nilai Tertinggi				90
Nilai Terendah				70
Mean				78,5
Median				73,5
Modus				70

Dari tabel diatas, diketahui nilai tertinggi siswa kelas V-4 sebelum perlakuan adalah 90, nilai terendahnya adalah 70, nilai rata-rata adalah 78,5, nilai tengah adalah 73,5 dan nilai yang paling sering muncul adalah 70. Selain itu, diketahui juga siswa yang tuntas sebanyak 10 siswa atau sebanyak 41,6% dan yang tidak tuntas sebanyak 14 siswa atau sebanyak 58,3%.

b. Data Hasil Wawancara

Dari hasil wawancara dengan guru mata pelajaran SBdP, dapat disimpulkan bahwa sejauh ini guru tidak merasakan kesulitan dan kendala sama sekali pada saat melakukan proses pembelajaran, guru beranggapan bahwa sebanyak

80% siswa sudah dapat memahami dengan baik materi yang diberikan dengan menggunakan media pembelajaran *audio-visual* berupa video pembelajaran tata cara mewarnai yang baik dan benar. Guru juga beranggapan siswa cenderung senang setiap melakukan pembelajaran dikarenakan siswa lebih bebas berkreasi dan siswa sudah mampu melakukan pendalaman warna dan memahami pemberian warna sesuai dengan tema baik untuk penugasan disekolah ataupun dirumah. Guru memiliki solusi apabila media pembelajaran yang dilakukan tidak cukup efektif, guru akan melakukan peninjauan ulang dan mengubah media pembelajaran yang lebih selaras dengan kebutuhan siswa guna memperoleh hasil belajar yang maksimal. Dari hasil wawancara tersebut, guru menilai siswa sudah sangat baik dalam materi Seni Rupa bagian mewarnai, namun berdasarkan hasil nilai ujian siswa kelas V mengatakan sebaliknya, bahwa jumlah siswa yang belum mencapai ketuntasan masih lebih tinggi dibandingkan dengan yang telah tuntas. Hal ini mengindikasikan bahwa pemahaman siswa terhadap

materi mewarnai dalam Seni Rupa secara teori masih tergolong rendah.

c. Data Hasil Tes Mewarnai

Berdasarkan hasil tes mewarnai siswa setelah diberikan perlakuan di kelas eksperimen (kelas V-2), diketahui bahwa jumlah siswa yang mencapai ketuntasan belajar lebih banyak dibandingkan yang belum tuntas. Sebanyak 23 siswa (88,5%) dinyatakan tuntas, sedangkan hanya 3 siswa (11,5%) yang belum tuntas dari total 26 siswa. Perhitungan distribusi nilai siswa kelas V-2 setelah dilakukan perlakuan dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3 Perhitungan Distribusi Nilai Siswa Kelas V-2 Setelah Perlakuan

No	Nilai	Kategori	Jumlah Siswa	Persentase
1	75 – 100	Tuntas	23 Siswa	88,5%
2	0 – 74	Tidak Tuntas	3 Siswa	11,5%
Nilai Tertinggi			92	
Nilai Terendah			74	
Nilai Rata-Rata			85	
Nilai Tengah			86,5	
Nilai yang Paling Sering Muncul			92	

Dari tabel diatas, diketahui nilai tertinggi siswa kelas V-2 setelah perlakuan adalah 92, nilai terendahnya adalah 74, nilai rata-rata adalah 85, nilai tengah adalah 86,5 dan nilai yang paling sering muncul

adalah 92. Selain itu, diketahui juga siswa yang tuntas sebanyak 23 siswa atau sebanyak 88,5% dan yang tidak tuntas sebanyak 3 siswa atau sebanyak 11,5%. Hal ini menunjukkan kenaikan yang cukup signifikan untuk siswa yang tuntas dari sebelum dan sesudah perlakuan.

Berdasarkan hasil tes tertulis siswa, setelah perlakuan diberikan pada kelas kontrol (kelas V-4), diketahui bahwa jumlah siswa yang mencapai ketuntasan lebih besar dibandingkan yang belum tuntas. Sebanyak 17 siswa (70,8%) berhasil mencapai ketuntasan, sementara 7 siswa (29,2%) belum tuntas dari total 24 siswa. Perhitungan distribusi nilai siswa kelas V-4 setelah dilakukan perlakuan dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4 Perhitungan Distribusi Nilai Siswa Kelas V-4 Setelah Perlakuan

No.	Nilai	Kategori	Jumlah Siswa	Persentase
1	75 – 100	Tuntas	17 Siswa	70,8%
2	0 – 74	Tidak Tuntas	7 Siswa	29,2%
Nilai Tertinggi			92	
Nilai Terendah			70	
Nilai Rata-Rata			82	
Nilai Tengah			84,5	
Nilai yang Paling Sering Muncul			74	

Dari tabel diatas, diketahui nilai tertinggi siswa kelas V-4 setelah perlakuan adalah 92, nilai terendahnya adalah 70, nilai rata-rata adalah 82, nilai tengah adalah 84,5 dan nilai yang paling sering muncul adalah 74. Selain itu, diketahui juga siswa yang tuntas sebanyak 17 siswa atau sebanyak 70,8% dan yang tidak tuntas sebanyak 7 siswa atau sebanyak 29,2%. Hal ini menunjukkan kenaikan yang cukup signifikan untuk siswa yang tuntas dari sebelum dan sesudah perlakuan.

2. Pembahasan Penelitian

a. Uji Normalitas

Hasil uji normalitas pada data dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 5 Hasil Uji Normalitas Data

Tests of Normality					
Kelas		Shapiro-Wilk			
		Statistic	df	Sig.	
Hasil	Nilai Ujian Kelas V-2	.787	26	<,001	
	Nilai Mewarnai Kelas V-2	.879	26	.006	
	Nilai Ujian Kelas V-4	.791	24	<,001	
	Nilai Mewarnai Kelas V-4	.879	24	.008	

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel diatas, hasil uji normalitas untuk nilai ujian di kedua kelas, baik kontrol maupun eksperimen, menunjukkan distribusi

yang tidak normal karena nilainya berada di bawah 0,005. Sementara itu, hasil uji normalitas nilai mewarnai setelah perlakuan di kedua kelas tersebut menunjukkan distribusi normal dengan nilai di atas 0,005. Namun, terdapat perbedaan pada hasil uji normalitas nilai mewarnai antara kelas kontrol dan eksperimen, di mana kelas eksperimen memiliki nilai distribusi yang lebih rendah, yaitu 0,006, sedangkan kelas kontrol memiliki nilai distribusi sebesar 0,008.

b. Uji Hipotesis (Uji-t)

Visualisasi hasil uji-t dapat ditemukan pada gambar di bawah ini.

Independent Samples Test											
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means							
		F	Sig.	t	df	One-Sided Sig.	Two-Sided Sig.	Mean Difference	Std. Err. Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
										Lower	Upper
Nilai	Equivalences assumed	2.216	.005	1.520	48	.005	.010	2.074	1.032	-.911	6.060
	Equivalences not assumed			1.520	45.415	.007	.010	2.074	1.045	-.942	6.090

Gambar 2 Hasil Uji-t Tes Mewarnai

Merujuk pada gambar di atas, hasil uji-t terhadap nilai mewarnai setelah perlakuan diberikan pada kelas kontrol dan kelas eksperimen menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,05. Dengan demikian,

hipotesis diterima yang berarti bahwa penggunaan media pembelajaran visual berbasis *Quiver* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran SBdP, khususnya pada materi Seni Rupa bagian mewarnai, di kelas V SDN 060843 Medan Barat. Hal ini mengindikasikan bahwa variabel independen secara parsial memberikan pengaruh yang signifikan terhadap variabel dependen.

E. Kesimpulan

Kesimpulan dari penelitian ini adalah penggunaan media pembelajaran visual melalui aplikasi *Quiver-3D Coloring App* terbukti memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN 060843. Hal ini terlihat dari perbedaan hasil belajar siswa antara sebelum dan sesudah pelaksanaan pembelajaran dengan bantuan aplikasi *Quiver-3D* berbasis *Augmented Reality*. Selain itu, terdapat peningkatan jumlah siswa yang mencapai ketuntasan belajar di kelas eksperimen (V-2), yaitu kenaikan ketuntasan belajar mencapai 42,4% setelah diberikan perlakuan. Sedangkan kelas kontrol (V-4) mengalami kenaikan

ketuntasan belajar hanya sebesar 29,2% setelah diberikan perlakuan.

Berdasarkan hasil uji normalitas, nilai ujian di kelas kontrol maupun kelas eksperimen menunjukkan distribusi yang tidak normal karena nilai signifikansinya berada di bawah 0,005. Sebaliknya, hasil uji normalitas untuk nilai mewarnai setelah perlakuan pada kedua kelas tersebut menunjukkan distribusi yang normal, dengan nilai signifikansi di atas 0,005. Selanjutnya, hasil uji-t independen menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,05 untuk nilai mewarnai di kelas kontrol dan kelas eksperimen. Hal ini mengindikasikan bahwa hipotesis diterima karena koefisien regresi bersifat signifikan. Dengan demikian, variabel dependen secara parsial dipengaruhi secara signifikan oleh variabel independen. Dengan demikian, hipotesis alternatif (H_a) diterima, yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran visual berbasis *Quiver* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran SBdP, khususnya materi Seni Rupa bagian mewarnai di kelas V SDN 060843 Medan Barat.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah Fadilah et al. 2023. "Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat Dan Urgensi Media Pembelajaran." *Journal of Student Research (JSR)* 1(2): 01–17.
- Amin, D. 2017. "Upaya Meningkatkan Kemampuan Anak Mengenal Warna Dengan Metode Menggambar." *Jurnal Ilmiah Umum (JIUM)* 1(1).
- Isnaeni, Neni, and Dewi Hildayah. 2020. "MEDIA PEMBELAJARAN DALAM PEMBENTUKAN INTERAKSI BELAJAR SISWA." *Jurnal Syntax Transformation* 1(5).
- Jumrah, J. 2019. "Kegiatan Mewarnai Dan Perkembangan Anak Usia Dini." *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 3(2): 112–33.
- Restanti, Dewi. 2017. "Pengembangan Media Pembelajaran Seni Kriya Menggunakan Bahan Bekas Pada Mata Pelajaran SBDP Kelas IV SDN Doropayung 01 Kabupaten Pati." Universitas Negeri Semarang.
- Rochmania, Desty Dwi, and Arina Restian. 2022. "Pengaruh Penggunaan Media Belajar Video Animasi Terhadap Proses Berfikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 6(3): 3435–44.
- Rohiani, D. 2020. "Upaya Meningkatkan Kemampuan Fisik Motorik Halus Dan Seni (Mewarnai Gambar) Melalui Metode Demonstrasi Pada Anak Kelompok B d TK PKK Rinjani Pringgajurang Kecamatan Montong Gading Kbupaten Lombok Timur Tahun Pelajaran 2017/2018." *Jurnal Pendidikan AURA (Anak Usia Raudhatul Athfal)* 1(1): 37–59.
- Sapriyah. 2019. "Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar." *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP: Universitas Sultan Ageng Tirtayasa* 2(1).
- Wati, Ruja, and Wahyu Iskandar. 2020. "ANALISIS MATERI POKOK SENI BUDAYA DAN PRAKARYA (SBdP) KELAS IV MI/SD." *Tarbiyah Wa Ta'lim: Jurnal Penelitian Pendidikan & Pembelajaran* 7(3).