

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA VISUAL (PIRAMIDA) TERHADAP HASIL  
BELAJAR MURID MATERI RANTAI MAKANAN DI KELAS V  
SEKOLAH DASAR**

Shafira Khairunissa Podungge<sup>1\*</sup>, Meylan Saleh<sup>2</sup>, Rifda Mardian Arif<sup>3</sup>, Kudus<sup>4</sup>,  
Nurfadiah<sup>5</sup>

1, 2, 3, 4, 5PGSD FIP Universitas Negeri Gorontalo

[1\\*shafirakpodungge@gmail.com](mailto:1*shafirakpodungge@gmail.com),

[2meylan.saleh@ung.ac.id](mailto:2meylan.saleh@ung.ac.id), [3rifda@ung.ac.id](mailto:3rifda@ung.ac.id), [4kudustamburaka@ung.ac.id](mailto:4kudustamburaka@ung.ac.id),

[5nurfadiah@ung.ac](mailto:5nurfadiah@ung.ac)

*Corresponding author\**

**ABSTRACT**

*This study aimed to examine the effect of using Visual Learning Media (Pyramid) on the learning outcomes of fifth-grade students at SDN 75 Kota Tengah, Gorontalo City. The study employed a quantitative approach using a Pre-Experimental Design with a One-Group Pretest–Posttest Design. The population consisted of all fifth-grade students at SDN 75 Kota Tengah, Gorontalo City, with a sample of 18 students. Data were collected through observation, tests, and documentation. The results revealed that the mean pretest score was 43.06, while the mean posttest score increased to 83.61. The posttest mean score was substantially higher than the pretest mean score, indicating an improvement in students' learning outcomes after the implementation of the visual learning media. Hypothesis testing was conducted using SPSS version 26.0 through the Wilcoxon Signed-Rank Test (non-parametric test). The results showed an Asymp. Sig. (2-tailed) value of 0.000, which was lower than the significance level of 0.05. Therefore, it can be concluded that there was a statistically significant difference between the pretest and posttest scores of the experimental group. These findings indicate that the use of Visual Learning Media (Pyramid) had a significant positive effect on the learning outcomes of fifth-grade students at SDN 75 Kota Tengah, Gorontalo City.*

**Keywords:** *Learning Outcomes, Science and Social Studies (IPAS), Visual Learning Media (Pyramid).*

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran Visual (Piramida) Terhadap hasil belajar Murid pada kelas V SDN 75 Kota Tengah Kota Gorontalo. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain Pre-Experimental Design dan rancangan One-Group Pretest-Posttest Design. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh murid kelas V SDN 75 Kota Tengah Kota Gorontalo dengan sampel sebanyak 18 murid. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, tes, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata pretest sebesar 43,06 dan nilai rata-rata posttest sebesar 83,61. Nilai rata-rata posttest lebih tinggi dibandingkan nilai rata-rata pretest. Pengujian hipotesis menggunakan SPSS versi 26.0 dengan melakukan pengujian Wilcoxon (*Non-Parametrik*) menunjukkan output "Test Statistic" di atas, nilai Asymp. Sig. (2-tailed) untuk kelas eksperimen sebesar 0.000. Karena nilai

0.000 lebih kecil dari 0.05, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan antara hasil Pre-Test dan Post-Test kelas Eksperimen. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran Visual (Piramida) Terhadap hasil belajar Murid pada kelas V SDN 75 Kota Tengah Kota Gorontalo.

**Kata Kunci:** Hasil Belajar Murid, IPAS, Media Visual (Piramida)

### **A. Pendahuluan**

Pendidikan merupakan proses fundamental dalam membentuk kualitas sumber daya manusia yang berperan penting dalam pembangunan suatu bangsa. Secara etimologis, pendidikan berasal dari istilah *paedagogie* yang bermakna bimbingan yang diberikan kepada anak, sedangkan dalam bahasa Inggris dikenal dengan istilah *education* yang berarti proses mendidik. Pendidikan pada hakikatnya merupakan upaya yang dilakukan oleh generasi sebelumnya untuk mentransfer pengetahuan, pengalaman, dan keterampilan kepada generasi berikutnya guna memenuhi kebutuhan jasmani maupun rohani (Irsalulloh & Maunah, 2023). Oleh karena itu, pendidikan tidak hanya berfungsi sebagai sarana transfer ilmu pengetahuan, tetapi juga sebagai instrumen strategis dalam membentuk karakter, keterampilan, dan kompetensi peserta didik agar

mampu menghadapi berbagai tantangan kehidupan.

Pentingnya pendidikan juga ditegaskan dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Pada Bab II Pasal 3 dijelaskan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan serta membentuk watak dan peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Selain itu, pendidikan bertujuan mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, bertakwa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, demokratis, dan bertanggung jawab (Pasal 3 UU No.20 Tahun 2003). Untuk mewujudkan tujuan tersebut, diperlukan sistem pendidikan yang didukung oleh berbagai komponen yang saling berkaitan, salah satunya adalah kurikulum yang disesuaikan dengan jenjang pendidikan masing-masing (Pelawi et al., 2021). Dengan demikian, kualitas penyelenggaraan

pendidikan menjadi faktor penting dalam menentukan keberhasilan pencapaian tujuan pendidikan nasional.

Meskipun demikian, sistem pendidikan di Indonesia masih menghadapi berbagai permasalahan yang berdampak pada rendahnya kualitas pendidikan. Permasalahan tersebut meliputi lemahnya manajemen pendidikan, ketimpangan sarana dan prasarana antara wilayah perkotaan dan pedesaan, rendahnya dukungan pemerintah, serta belum optimalnya sistem evaluasi pembelajaran. Sejalan dengan pendapat Muttaqin et al., (2025), sistem pendidikan nasional di Indonesia masih dihadapkan pada berbagai tantangan sehingga belum mampu memberikan solusi yang optimal terhadap persoalan perkembangan pendidikan dan pembentukan keterampilan hidup. Selain itu, ketergantungan terhadap sistem pendidikan negara maju yang belum tentu sesuai dengan karakteristik budaya Indonesia turut menjadi kendala dalam pengembangan pendidikan nasional. Kondisi tersebut mengakibatkan pendidikan belum sepenuhnya mampu memberikan manfaat

maksimal bagi masyarakat. Oleh karena itu, berbagai upaya perbaikan perlu dilakukan agar sistem pendidikan mampu menghasilkan proses pembelajaran yang efektif dan relevan dengan kebutuhan peserta didik (Safitri et al., 2022).

Salah satu indikator keberhasilan pendidikan dapat dilihat melalui hasil belajar peserta didik. Hasil belajar merupakan ukuran yang menunjukkan tingkat penguasaan peserta didik terhadap materi yang telah dipelajari serta perubahan perilaku yang terjadi setelah proses pembelajaran berlangsung. Penilaian hasil belajar umumnya dilakukan melalui tes untuk mengukur penguasaan materi dan observasi untuk menilai aspek sikap maupun keterampilan peserta didik. Hasil belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik faktor internal maupun faktor eksternal. Faktor internal meliputi kondisi fisiologis dan psikologis peserta didik seperti bakat, minat, motivasi, dan cara belajar, sedangkan faktor eksternal berkaitan dengan lingkungan belajar, metode pembelajaran, serta penggunaan media pembelajaran. Dengan demikian, keberhasilan belajar tidak hanya ditentukan oleh kemampuan

peserta didik, tetapi juga oleh kualitas proses pembelajaran yang dirancang oleh guru (Nabila et al., 2024). Menurut Sari & Rosidah, (2023), hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang muncul sebagai akibat dari proses pembelajaran, sedangkan Erwin, (2021) menegaskan bahwa hasil belajar mencakup pemahaman dan keterampilan yang diperoleh melalui aktivitas belajar mengajar dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Dalam konteks pendidikan dasar, salah satu mata pelajaran yang berperan penting dalam membentuk kemampuan berpikir ilmiah peserta didik adalah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Mata pelajaran IPAS dirancang untuk membantu peserta didik memahami fenomena alam dan sosial secara terpadu sehingga mampu mengembangkan keterampilan berpikir kritis, analitis, dan pemecahan masalah (Abdullah et al., 2025). Pembelajaran IPAS tidak hanya berorientasi pada penguasaan konsep, tetapi juga menekankan proses penemuan ilmiah yang memungkinkan peserta didik memahami hubungan antara teori dan fenomena yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari (Winangsih &

Harahap, 2023). Integrasi antara IPA dan IPS dalam kurikulum IPAS bertujuan memberikan pemahaman yang lebih kontekstual terhadap berbagai peristiwa yang terjadi di lingkungan sekitar peserta didik (Sukman et al., 2025). Oleh karena itu, pembelajaran IPAS perlu didukung oleh strategi dan media yang mampu membantu peserta didik memahami konsep secara lebih konkret.

Salah satu materi penting dalam pembelajaran IPAS adalah rantai makanan dan jaring-jaring makanan. Materi ini memiliki peran strategis karena berkaitan dengan pemahaman peserta didik mengenai hubungan antar makhluk hidup dalam suatu ekosistem serta proses perpindahan energi yang terjadi di dalamnya. Namun, karakteristik materi yang bersifat abstrak sering kali menyebabkan peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami konsep hubungan makan dan dimakan antarorganisme, mengidentifikasi peran produsen, konsumen, dan pengurai, serta menjelaskan keterkaitan berbagai rantai makanan dalam suatu ekosistem. Padahal, pemahaman yang baik terhadap konsep tersebut sangat penting untuk menumbuhkan

kesadaran ekologis dan kemampuan berpikir ilmiah peserta didik (Kurniwati et al., 2023). Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang mampu mengubah konsep abstrak menjadi lebih konkret sehingga mudah dipahami oleh peserta didik. Sebagaimana dikemukakan oleh Isnaeni & Hildayah, (2020), media pembelajaran dapat membuat materi menjadi lebih nyata dan menarik sehingga memudahkan peserta didik dalam memahami konsep yang dipelajari.

Permasalahan yang terjadi di lapangan menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS, khususnya materi rantai makanan, masih belum optimal. Salah satu penyebabnya adalah proses pembelajaran yang masih didominasi metode ceramah serta penggunaan media pembelajaran yang kurang variatif sehingga peserta didik cenderung menghafal konsep tanpa memahami maknanya secara mendalam. Kondisi tersebut sejalan dengan temuan Maghfirah & Tursinawati, (2024) yang menyatakan bahwa kurangnya pemanfaatan media visual dalam pembelajaran menyebabkan peserta didik kesulitan mengembangkan pola pikir dan

memahami konsep IPAS secara komprehensif. Padahal, media pembelajaran memiliki peran penting sebagai sarana penyampaian pesan yang dapat merangsang perhatian, minat, dan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung (Setyarini et al., 2022).

Salah satu alternatif media yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah Media Visual (Piramida). Media ini merupakan media tiga dimensi yang dirancang untuk memvisualisasikan tingkatan trofik dalam rantai makanan mulai dari produsen hingga konsumen puncak. Penggunaan Media Visual (Piramida) memungkinkan peserta didik memperoleh gambaran yang lebih konkret mengenai alur perpindahan energi dalam ekosistem sehingga konsep rantai makanan dapat dipahami secara lebih sistematis dan mendalam. Selain itu, bentuk media yang menarik dapat meningkatkan motivasi belajar, mendorong partisipasi aktif peserta didik, serta memfasilitasi diskusi dan kerja sama selama proses pembelajaran berlangsung (Nasution et al., 2025).

Kondisi empiris yang ditemukan pada studi pendahuluan di kelas V

SDN 75 Kota Tengah Kota Gorontalo menunjukkan adanya kesenjangan antara kondisi ideal dan kondisi nyata pembelajaran IPAS. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru wali kelas V pada tanggal 14 Mei 2025, ditemukan beberapa permasalahan, yaitu penggunaan media pembelajaran yang kurang variatif dan belum memadai, pemahaman peserta didik terhadap materi rantai makanan yang masih rendah, serta hasil belajar yang belum optimal. Data menunjukkan bahwa hanya 75% peserta didik yang mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), sedangkan 25% lainnya belum mencapai standar yang ditetapkan. Pembelajaran masih didominasi penggunaan media cetak dan metode ceramah tanpa dukungan media yang mampu meningkatkan minat dan pemahaman peserta didik. Keterbatasan sarana dan prasarana pembelajaran juga menjadi hambatan dalam upaya meningkatkan kualitas proses pembelajaran IPAS di sekolah tersebut.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat diidentifikasi adanya kebutuhan untuk menghadirkan media pembelajaran yang mampu

meningkatkan pemahaman konsep dan hasil belajar peserta didik pada materi rantai makanan. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk menganalisis pengaruh penggunaan Media Visual (Piramida) terhadap hasil belajar murid pada materi rantai makanan di kelas V SDN 75 Kota Tengah Kota Gorontalo. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan pembelajaran IPAS, khususnya dalam pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 75 Kota Tengah, Kota Gorontalo pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen dan desain *Pre-Experimental Design* tipe *One-Group Pretest-Posttest Design* sebagaimana dikemukakan oleh Sugiyono, (2022). Desain ini melibatkan satu kelompok yang diberikan tes awal (*pretest*), perlakuan (*treatment*), dan tes akhir (*posttest*). Perlakuan yang diberikan berupa penggunaan Media Visual (Piramida)

dalam pembelajaran IPAS materi rantai makanan. Pelaksanaan pembelajaran dilakukan selama dua kali pertemuan dengan alokasi waktu 4 x 35 menit. Melalui desain tersebut, pengaruh penggunaan Media Visual (Piramida) terhadap hasil belajar murid dapat diketahui dengan membandingkan hasil *pretest* dan *posttest*.

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penggunaan Media Visual (Piramida), sedangkan variabel terikatnya adalah hasil belajar murid. Media Visual (Piramida) merupakan media pembelajaran tiga dimensi yang dirancang untuk membantu murid memahami konsep secara konkret dan sistematis (Zulaiha et al., 2022). Media ini disusun dalam beberapa tingkatan trofik yang menggambarkan hubungan rantai makanan sehingga memudahkan murid dalam memahami materi pembelajaran (Santika, 2024). Adapun hasil belajar dioperasionalkan sebagai kemampuan murid dalam memahami dan menjelaskan konsep rantai makanan yang diukur melalui tes hasil belajar setelah mengikuti proses pembelajaran.

Populasi penelitian adalah seluruh murid kelas V SDN 75 Kota

Tengah Kota Gorontalo tahun ajaran 2025/2026 yang berjumlah 18 orang. Sampel penelitian ditentukan menggunakan teknik *purposive sampling*, yaitu teknik pengambilan sampel berdasarkan pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2022). Seluruh murid kelas V yang berjumlah 18 orang dijadikan sampel sekaligus kelas eksperimen sehingga seluruh populasi penelitian terlibat dalam proses perlakuan dan pengukuran hasil belajar.

Data penelitian dikumpulkan melalui observasi, tes, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk memperoleh informasi awal mengenai proses pembelajaran, penggunaan media, serta kondisi hasil belajar murid di kelas V. Teknik observasi dilakukan secara sistematis sesuai pendapat Wardani et al., (2024). Instrumen tes digunakan untuk mengukur hasil belajar murid melalui 20 soal *pretest* dan 20 soal *posttest* yang disusun berdasarkan capaian pembelajaran dan alur tujuan pembelajaran IPAS pada materi rantai makanan. Sementara itu, dokumentasi digunakan untuk melengkapi data penelitian berupa foto kegiatan, video pembelajaran, profil sekolah, nilai sumatif IPAS, dan

dokumen pendukung lainnya sebagaimana dijelaskan oleh Fitri, (2024).

Sebelum digunakan, instrumen penelitian terlebih dahulu diuji validitas dan reliabilitasnya. Validitas instrumen dilakukan melalui validitas isi dan validitas konstruk dengan melibatkan validator ahli untuk menilai kesesuaian indikator dengan butir instrumen (Fitri, 2024). Validitas butir soal dianalisis menggunakan korelasi *point biserial*. Selanjutnya, reliabilitas instrumen dihitung menggunakan rumus Kuder-Richardson 21 (KR-21) sebagaimana dikemukakan oleh Sugiyono, (2022). Tingkat reliabilitas instrumen ditafsirkan berdasarkan kriteria reliabilitas yang meliputi kategori sangat rendah hingga sangat tinggi.

Analisis data dilakukan secara bertahap melalui uji normalitas, uji hipotesis, dan analisis *N-Gain Score*. Uji normalitas dilakukan menggunakan uji Liliefors dengan bantuan aplikasi SPSS versi 25.0 untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal. Kriteria pengujian ditetapkan dengan menerima  $H_0$  apabila  $L_{hitung} < L_{tabel}$  pada taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$ . Setelah asumsi normalitas terpenuhi,

pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji  $t$  untuk mengetahui perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan. Hipotesis penelitian dirumuskan sebagai berikut:  $H_0$  menyatakan tidak terdapat pengaruh penggunaan Media Visual (Piramida) terhadap hasil belajar murid pada materi rantai makanan, sedangkan  $H_1$  menyatakan terdapat pengaruh penggunaan Media Visual (Piramida) terhadap hasil belajar murid pada materi tersebut. Keputusan pengujian dilakukan dengan menolak  $H_0$  apabila  $t_{hitung} > t_{tabel}$  pada taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$ .

Selain itu, efektivitas penggunaan Media Visual (Piramida) dianalisis menggunakan *Normalized Gain (N-Gain Score)*. Analisis ini digunakan untuk mengetahui tingkat peningkatan hasil belajar dengan membandingkan skor *pretest* dan *posttest*. Interpretasi nilai *N-Gain* mengacu pada kategori gain ternormalisasi, yaitu tinggi ( $0,70 \leq g \leq 1,00$ ), sedang ( $0,30 \leq g < 0,70$ ), rendah ( $0,00 < g < 0,30$ ), tidak terjadi peningkatan ( $g = 0,00$ ), dan terjadi penurunan ( $-1,00 \leq g < 0,00$ ). Tingkat efektivitas perlakuan ditentukan berdasarkan persentase *N-Gain*

dengan kategori tidak efektif, kurang efektif, cukup efektif, dan efektif.

### C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian dilaksanakan pada murid kelas V SDN 75 Kota Tengah Kota Gorontalo dengan jumlah sampel sebanyak 18 murid. Data penelitian diperoleh melalui tes hasil belajar pada materi Rantai Makanan yang diberikan sebelum perlakuan (pretest) dan sesudah perlakuan (posttest). Instrumen penelitian yang diujicobakan terdiri atas 30 butir soal. Hasil uji validitas menunjukkan bahwa sebanyak 20 butir soal dinyatakan valid dan 10 butir soal dinyatakan tidak valid sehingga instrumen yang digunakan dalam penelitian terdiri atas 20 butir soal. Hasil uji reliabilitas instrumen disajikan pada Tabel 1.

**Tabel 1. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen**

Cronbach's Alpha	Jumlah Item
0,829	18

Sumber: Hasil Olah Data SPSS 25

Berdasarkan Tabel 1, nilai Cronbach's Alpha yang diperoleh sebesar 0,829.

Data hasil belajar murid diperoleh dari nilai pretest dan posttest. Ringkasan hasil belajar murid disajikan pada Tabel 2.

**Tabel 2. Hasil Pretest dan Posttest Murid Kelas V**

Data Hasil	Kelas	Skor Total	Nilai Rata-rata
Pretest	V	775	43,06
Posttest	V	1505	83,61

Sumber: Hasil Olah Data Penelitian, 2026

Berdasarkan Tabel 2, rata-rata nilai pretest sebesar 43,06 dengan skor total 775, sedangkan rata-rata nilai posttest sebesar 83,61 dengan skor total 1505.

Pengujian normalitas data dilakukan menggunakan uji Shapiro-Wilk dengan taraf signifikansi ( $\alpha$ ) sebesar 0,05. Hasil pengujian normalitas disajikan pada Tabel 3.

**Tabel 3. Hasil Uji Normalitas Shapiro-Wilk**

Data	Statistic	df	Sig.
Pretest	0,885	18	0,031
Posttest	0,848	18	0,008

Sumber: Hasil Olah Data SPSS 26

Berdasarkan Tabel 3, nilai signifikansi (Sig.) pretest sebesar 0,031 dan nilai signifikansi posttest sebesar 0,008.

Karena data dianalisis menggunakan statistik nonparametrik, pengujian hipotesis dilakukan dengan Uji Wilcoxon Signed Rank Test. Hasil perhitungan peringkat (*ranks*) ditampilkan pada Tabel 4.

**Tabel 4. Hasil Wilcoxon Signed Rank**

Test (Ranks)			
Kategori	N	Mean Rank	Sum of Ranks
Negative Ranks	0	0,00	0,00
Positive Ranks	18	9,50	171,00
Ties	0	-	-
Total	18	-	-

Sumber: Hasil Olah Data SPSS 26

Berdasarkan Tabel 4, jumlah *positive ranks* sebanyak 18, sedangkan *negative ranks* dan *ties* masing-masing sebanyak 0.

Hasil pengujian Wilcoxon Signed Rank Test disajikan pada Tabel 5.

**Tabel 5. Hasil Uji Wilcoxon Signed Rank Test**

Statistik	Nilai
Z	-3,746
Asymp. Sig. (2-tailed)	0,000

Sumber: Hasil Olah Data SPSS 26

Berdasarkan Tabel 5, diperoleh nilai Z sebesar -3,746 dengan nilai signifikansi (Asymp. Sig. 2-tailed) sebesar 0,000.

Sebagai data pendukung, dilakukan analisis N-Gain untuk mengetahui peningkatan hasil belajar berdasarkan nilai pretest dan posttest. Hasil analisis N-Gain disajikan pada Tabel 6.

**Tabel 6. Hasil Analisis N-Gain Score**

Variabel	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
N-Gain Score	18	0,60	0,90	0,7169	0,09982
N-Gain Persen	18	60,00	90,00	71,6868	9,98193

Sumber: Hasil Olah Data SPSS 26

Berdasarkan Tabel 6, nilai rata-rata N-Gain Score sebesar 0,7169 dengan standar deviasi 0,09982. Nilai rata-rata N-Gain Persen sebesar 71,6868% dengan standar deviasi 9,98193.

**Tabel 7. Kategori N-Gain Score**

Nilai N-Gain Score	Kategori
$g \geq 0,70$	Tinggi
$0,30 \leq g < 0,70$	Sedang
$g < 0,30$	Rendah

Sumber: Kriteria N-Gain

**Tabel 8. Kriteria Efektivitas N-Gain**

Persentase N-Gain	Tafsiran Efektivitas
< 40%	Tidak Efektif
40% – 55%	Kurang Efektif
56% – 75%	Cukup Efektif
> 75%	Efektif

Sumber: Kriteria Efektivitas N-Gain

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa instrumen yang digunakan memiliki nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,829. Nilai rata-rata pretest sebesar 43,06

dan nilai rata-rata posttest sebesar 83,61. Hasil uji Wilcoxon menunjukkan nilai Z sebesar -3,746 dengan nilai signifikansi (Asymp. Sig. 2-tailed) sebesar 0,000. Hasil analisis N-Gain menunjukkan rata-rata N-Gain Score sebesar 0,7169 dan rata-rata N-Gain Persen sebesar 71,6868%.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media Visual (Piramida) memberikan pengaruh terhadap hasil belajar murid pada materi Rantai Makanan di kelas V SDN 75 Kota Tengah Kota Gorontalo. Peningkatan hasil belajar yang diperoleh setelah penerapan media tersebut mengindikasikan bahwa penyajian materi melalui visualisasi yang konkret mampu membantu murid memahami konsep-konsep ekosistem yang sebelumnya bersifat abstrak. Temuan ini menunjukkan bahwa proses belajar tidak hanya dipengaruhi oleh isi materi yang diajarkan, tetapi juga oleh cara penyampaian materi yang mampu menyesuaikan dengan karakteristik perkembangan peserta didik sekolah dasar.

Pengaruh positif penggunaan media Visual (Piramida) dapat dijelaskan melalui teori perkembangan kognitif Jean Piaget

yang menyatakan bahwa anak usia 7–11 tahun berada pada tahap operasional konkret. Pada tahap ini, peserta didik lebih mudah memahami konsep apabila disajikan dalam bentuk objek nyata, gambar, model, atau media yang dapat diamati secara langsung. Media Visual (Piramida) memungkinkan murid melihat hubungan antarkomponen dalam rantai makanan secara lebih jelas sehingga membantu proses konstruksi pengetahuan. Melalui representasi visual tersebut, konsep mengenai produsen, konsumen, dan pengurai tidak lagi dipahami secara verbal semata, melainkan melalui pengalaman belajar yang lebih konkret dan bermakna.

Temuan penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian Fawaid et al., (2025) yang menyatakan bahwa media piramida sebagai media pembelajaran tiga dimensi mampu meningkatkan kreativitas dan hasil belajar murid karena memberikan pengalaman belajar yang lebih nyata. Kesamaan hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media visual yang dirancang secara menarik dan interaktif memiliki potensi besar dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran di sekolah dasar.

Kehadiran media yang dapat disentuh, diamati, dan digunakan secara langsung memberikan kesempatan kepada murid untuk membangun pemahaman konseptual melalui pengalaman belajar yang lebih aktif dibandingkan pembelajaran yang hanya mengandalkan penjelasan verbal.

Selain dipengaruhi oleh karakteristik media yang digunakan, peningkatan hasil belajar juga dapat dijelaskan melalui penerapan model Discovery Learning yang digunakan selama proses pembelajaran. Model ini memberikan kesempatan kepada murid untuk menemukan konsep secara mandiri melalui kegiatan mengamati, mengumpulkan informasi, mengolah data, dan melakukan verifikasi terhadap hasil yang diperoleh. Keterlibatan aktif murid dalam proses pembelajaran memungkinkan terjadinya pembelajaran yang lebih bermakna karena pengetahuan diperoleh melalui pengalaman langsung. Kondisi tersebut memperkuat asumsi bahwa pembelajaran yang berpusat pada murid cenderung menghasilkan pemahaman yang lebih mendalam dibandingkan pembelajaran yang

hanya berorientasi pada penyampaian informasi oleh guru.

Hasil observasi selama pembelajaran juga menunjukkan adanya peningkatan partisipasi dan keaktifan murid. Murid terlihat lebih antusias dalam mengikuti kegiatan belajar, lebih aktif bertanya, serta terlibat dalam diskusi kelompok dan permainan edukatif yang disediakan selama proses pembelajaran. Fenomena ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran tidak hanya berdampak pada aspek kognitif, tetapi juga berpengaruh terhadap aspek afektif berupa minat dan motivasi belajar. Ketika murid merasa tertarik terhadap kegiatan pembelajaran, mereka cenderung memberikan perhatian yang lebih besar sehingga proses penerimaan informasi menjadi lebih optimal.

Temuan tersebut mendukung pandangan bahwa pembelajaran yang efektif harus mampu menciptakan interaksi yang aktif antara guru, murid, materi, dan media pembelajaran. (Saleh et al., 2024) menjelaskan bahwa pembelajaran konvensional yang berpusat pada guru sering kali membatasi ruang kreativitas dan partisipasi peserta didik. Sebaliknya, penggunaan media yang inovatif

mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif sehingga murid tidak hanya berperan sebagai penerima informasi, tetapi juga sebagai subjek yang aktif dalam membangun pengetahuannya sendiri. Dalam konteks penelitian ini, media Visual (Piramida) berfungsi sebagai sarana yang menjembatani konsep abstrak menjadi lebih mudah dipahami melalui aktivitas belajar yang melibatkan partisipasi langsung murid.

Peningkatan hasil belajar yang ditemukan dalam penelitian ini juga menunjukkan bahwa keberhasilan pembelajaran tidak dapat dilepaskan dari kualitas pengalaman belajar yang diberikan kepada murid. Menurut Ulfah et al., (2022), hasil belajar merupakan indikator yang mencerminkan perubahan pengetahuan, pemahaman, sikap, keterampilan, dan kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran. Oleh karena itu, peningkatan hasil belajar yang terjadi setelah penggunaan media Visual (Piramida) menunjukkan bahwa media tersebut mampu mendukung terjadinya proses belajar yang lebih efektif. Hal ini diperkuat oleh pendapat Arif et al., (2025) yang

menyatakan bahwa keberhasilan pembelajaran perlu dilihat tidak hanya dari hasil evaluasi tertulis, tetapi juga dari interaksi dan keterlibatan murid selama proses pembelajaran berlangsung.

Dari aspek metodologis, hasil penelitian yang menunjukkan adanya perbedaan antara kemampuan awal dan kemampuan akhir murid mengindikasikan bahwa perlakuan yang diberikan selama penelitian berkontribusi terhadap perubahan hasil belajar. Peningkatan yang terjadi tidak hanya menunjukkan adanya perubahan skor akademik, tetapi juga mencerminkan terjadinya perubahan dalam proses berpikir dan pemahaman murid terhadap materi yang dipelajari. Hal ini memperlihatkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dapat menjadi faktor penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

Temuan penelitian ini memiliki implikasi praktis bagi guru sekolah dasar, khususnya dalam pembelajaran IPAS. Guru perlu mempertimbangkan penggunaan media pembelajaran yang mampu mengkonkretkan materi-materi

abstrak sehingga lebih mudah dipahami oleh murid. Media Visual (Piramida) dapat menjadi salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk meningkatkan keterlibatan murid, memfasilitasi pemahaman konsep, serta menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan. Selain itu, hasil penelitian ini juga memberikan implikasi teoretis bahwa teori perkembangan kognitif Piaget masih relevan dalam menjelaskan efektivitas penggunaan media konkret pada peserta didik sekolah dasar.

Meskipun demikian, penelitian ini memiliki keterbatasan karena menggunakan desain pre-experimental dengan satu kelompok tanpa kelompok kontrol sehingga pengaruh perlakuan belum dapat dibandingkan dengan kondisi pembelajaran lainnya. Jumlah sampel yang relatif terbatas dan pelaksanaan penelitian yang hanya dilakukan pada satu sekolah juga membatasi generalisasi hasil penelitian. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan menggunakan desain eksperimen yang lebih kuat dengan melibatkan kelompok kontrol, jumlah sampel yang lebih besar, serta penerapan media pembelajaran pada

materi dan jenjang pendidikan yang berbeda untuk memperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai efektivitas media Visual (Piramida) dalam pembelajaran.

#### **D. Kesimpulan**

Penggunaan media Visual (Piramida) dalam pembelajaran IPAS pada materi Rantai Makanan terbukti memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan hasil belajar murid kelas V SDN 75 Kota Tengah Kota Gorontalo. Temuan penelitian menunjukkan bahwa media Visual (Piramida) mampu membantu murid memahami konsep rantai makanan secara lebih konkret melalui penyajian visual yang menarik dan interaktif. Selain meningkatkan pemahaman konsep, penggunaan media tersebut juga mendorong partisipasi aktif, antusiasme, dan keterlibatan murid selama proses pembelajaran. Hasil penelitian ini memperkuat pandangan bahwa media pembelajaran visual dapat menjadi sarana yang efektif untuk mengubah materi yang bersifat abstrak menjadi lebih mudah dipahami oleh peserta didik pada jenjang sekolah dasar.

Secara praktis, temuan ini menunjukkan bahwa pemanfaatan

media pembelajaran inovatif dapat menjadi salah satu strategi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPAS di sekolah dasar. Oleh karena itu, guru disarankan untuk mengintegrasikan media Visual (Piramida) atau media visual sejenis dalam kegiatan pembelajaran agar tercipta proses belajar yang lebih aktif, menarik, dan berpusat pada murid. Sekolah juga perlu mendukung implementasi pembelajaran berbasis media melalui penyediaan sarana dan fasilitas yang memadai sehingga inovasi pembelajaran dapat diterapkan secara berkelanjutan.

Penelitian ini memiliki keterbatasan karena hanya melibatkan satu kelas dengan jumlah sampel yang relatif kecil serta menggunakan desain *One-Group Pre-Test Post-Test Design* tanpa kelompok pembandingan. Oleh sebab itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk melibatkan jumlah sampel yang lebih luas, menggunakan kelompok kontrol, serta menguji efektivitas media Visual (Piramida) pada materi atau jenjang pendidikan yang berbeda. Langkah tersebut diharapkan dapat memperkuat generalisasi hasil penelitian sekaligus menghasilkan pengembangan media

pembelajaran yang lebih efektif dan inovatif.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, G., Arifin, I. N., Sianu, L., Suleman, A. R., Doe, R., Efitra, E., & Uzma, I. (2025). *Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.  
<https://books.google.co.id/books?id=fQBjEQAAQBAJ>
- Arif, R. M., Rahman, F., & Nurfadiah, N. (2025). Pengaruh media Wordwall berbasis website terhadap hasil belajar siswa SD pada materi IPAS. *Jurnal EduTech*, 10(2), 85–92.
- Erwin, A. (2021). *Manajemen Pembelajaran Akidah Akhlak Di Ma Muhammadiyah Sukarame Bandar Lampung*. Uin Raden Intan Lampung.
- Fawaid, A. N., Prayogo, Q., Luvdi, M., & Ridho, M. (2025). PENGGUNAAN MEDIA VISUAL PIRAMIDA MAKANAN SEBAGAI PENGENALAN EKOSISTEM MAKHLUK HIDUP DI KELAS V SD MRAWAN 03. *Al-Adawat : Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 4(02), 107–113.
- Fitri, Y. (2024). *Implementasi Kesiapan Guru Terhadap Pembelajaran Berdiferensiasi Pada Kurikulum Merdeka Mata Pelajaran Pai Di Kelas I dan IV SD It Al-Fatih Lampung Barat*. UIN Raden Intan Lampung.
- Irsalulloh, D. B., & Maunah, B. (2023). PENDAHULUAN Lembaga pendidikan adalah tempat di mana proses pendidikan berlangsung dengan tujuan mengubah perilaku individu

- menjadi lebih baik melalui interaksi dengan lingkungan. *PENDIKDAS: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 4(02), 17–26.
- Isnaeni, N., & Hildayah, D. (2020). Media pembelajaran dalam pembentukan interaksi belajar siswa. *Jurnal Syntax Transformation*, 1(5), 148–156.
- Kurniwati, W., Sungkari, F., Utami, A., Andini, A., Puspitasari, L., Nurbiyanti, A., & Pramudiyanti, H. (2023). *Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar*.
- Maghfirah A., F., & Tursinawati. (2024). Jurnal Evaluasi Pendidikan (JEP). *Jurnal Evaluasi Pendidikan*, 6(1), 166–174.
- Muttaqin, M. F., Ahsani, E. L. F., & Wijayama, B. (2025). *Problematika Pendidikan Di Indonesia: Tantangan Dan Solusi (Mengupas Aspek Sosial, Ekonomi, dan Karakter dalam Pendidikan)*. Cahya Ghani Recovery.
- Nabila, P. A., Makkasau, A., & Faisal, M. (2024). Analisis Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Dalam Implementasi Kurikulum Merdeka. *Pinisi Journal of Education*, 4(2), 320–333. <http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>
- Nasution, R. P., Alawiyah, Y., & Siregar, R. N. (2025). *Penerapan Materi Siklus Rantai Makanan Secara Mendalam Menggunakan Media Piramida Di Kelas 5 Sd Negeri 009 Hutaraja*. 10, 253–272.
- Pelawi, J. T., Fadhlani, M., & Idris. (2021). Undang-undang Republik Indonesia nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional. *Jurnal Education and Development*, 9(2), 562–566.
- Safitri, A. O., Yuniarti, V. D., & Rostika, D. (2022). Upaya Peningkatan Pendidikan Berkualitas di Indonesia: Analisis Pencapaian Sustainable Development Goals (SDGs). *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7096–7106. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3296>
- Saleh, M., Hasim, E., & Smith, M. Bin. (2024). *Implementasi Model-Model Pembelajaran Inovatif Abad 21*. 04(1), 35–44. <https://doi.org/https://doi.org/10.37905/dikmas.4.1.35-44.2024>
- Santika, N. D. (2024). *Pengaruh Model Numbered Heads Together (NHT) Berbantuan Media Audio Visual terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Rantai Makanan Kelas V SD Negeri 060938 Medan TA 2023/2024*. Universitas Quality.
- Sari, M., & Rosidah, A. (2023). Implementasi Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Terhadap Hasil Belajar IPS SD. *Jurnal Ilmiah Pendidik Indonesia*, 2(1), 8–17.
- Setyarini, E. H., Mudiono, A., & Utama, C. (2022). Analisis Pentingnya Media Dalam Pembelajaran Untuk. *Jurnal Ilmiah Global Education*, 3(2), 205–210.
- Sugiyono. (2022). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sukman, D. R., Panai, A. H., Arif, R. M., Nurfadiah, & Arivin, I. N. (2025). Pengaruh Media Game Berbasis Scratch Terhadap Hasil Belajar Murid Pada Mata Pelajaran IPA Materi Gaya. *Jurnal P4I*, 5(2), 305–312.
- Ulfah, U., Arifudin, O., & Kartika, I.

- (2021). Pengaruh aspek kognitif, afektif, dan psikomotor terhadap hasil belajar peserta didik. *Jurnal Al-Amar: Ekonomi Syariah, Perbankan Syariah, Agama Islam, Manajemen Dan Pendidikan*, 2(1), 1–9.
- Wardani, N. W., Kusumaningsih, W., & Kusniati, S. (2024). Analisis penggunaan media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(1), 134–140.
- Winangsih, E., & Harahap, R. D. (2023). Analisis Penggunaan. *Basicedu*, 7(1), 452–461.
- Zulaiha, E., Anshor, A. S., & Humairah, E. (2022). Pengaruh Media Visual Tiga Dimensi terhadap Hasil Belajar Matematika pada Materi Volume Kubus dan Balok Kelas V SD. *Journal of Basic Educational Studies*, 2(1), 85–97.