



## Pengaruh Media Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas Sirkus di Red Nose Foundation Jakarta Utara

Shomalla Fadilah Anggraini<sup>1\*</sup>, Muarifuddin<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup> Universitas Negeri Semarang, Indonesia

[shomallafadilah14@gmail.com](mailto:shomallafadilah14@gmail.com)<sup>1\*</sup>, [muarif@mail.unnes.ac.id](mailto:muarif@mail.unnes.ac.id)<sup>2</sup>

Alamat: Universitas Negeri Semarang

Korespondensi penulis: [shomallafadilah14@gmail.com](mailto:shomallafadilah14@gmail.com)

**Abstract.** *The study evaluated the impact of learning media on student outcomes at Red Nose Foundation's circus classes in North Jakarta. It highlighted the importance of innovative and interactive media, especially in non-formal arts education, to improve understanding, skills, and motivation in mastering circus techniques. This research utilized a quantitative approach with simple regression analysis, selecting a purposive sample of 54 circus students from a total population of 119. Data was gathered using a closed questionnaire that had been validated and tested for reliability. The analysis indicated a significant positive impact of learning media on student learning outcomes. The coefficient of pearson correlation (R) was 0.974, indicating that 97,4% of the variance in student outcomes can be explained by the learning media used, with other factors influencing the remainder. In conclusion, learning media is crucial for enhancing learning outcomes in circus classes. Red Nose Foundation should continue developing relevant and tailored learning media that align with circus material and student needs. Additionally, instructors should receive training to use these media innovatively and effectively, ultimately improving learning efficiency and helping students achieve optimal results.*

**Keywords:** *Learning Outcomes, Circus Class, Learning Media, Nonformal Education*

**Abstrak.** Penelitian ini bertujuan mengevaluasi dampak media pembelajaran terhadap hasil belajar peserta didik di kelas sirkus Red Nose Foundation, Jakarta Utara. Latar belakang studi menyoroti pentingnya media pembelajaran inovatif dalam pendidikan nonformal seni pertunjukan seperti sirkus, karena diyakini dapat meningkatkan pemahaman, keterampilan, dan motivasi peserta didik. Menggunakan pendekatan kuantitatif dengan analisis regresi sederhana, penelitian ini melibatkan 54 peserta didik dari populasi 119, dipilih secara *purposive*. Data terkumpul melalui kuesioner tertutup yang terbukti valid dan reliabel. Analisis menunjukkan bahwa media pembelajaran secara nyata memperbaiki performa belajar peserta didik. Koefisien korelasi *pearson* (R) sebesar 0,974 berarti 97,4% variasi hasil belajar dipengaruhi oleh penggunaan media pembelajaran. Sisanya disebabkan oleh faktor-faktor lain. Kesimpulannya, media pembelajaran sangat krusial dalam meningkatkan hasil belajar di kelas sirkus. Oleh karena itu, Red Nose Foundation disarankan untuk terus mengembangkan media pembelajaran yang tepat guna dan adaptif bagi peserta didik. Pelatihan bagi instruktur juga penting agar mereka dapat menggunakan media tersebut secara inovatif dan efektif.

**Kata kunci:** Hasil Belajar, Kelas Sirkus, Media Pembelajaran, Pendidikan Nonformal

### 1. LATAR BELAKANG

Pendidikan nonformal adalah jenis pendidikan di mana setiap individu dapat mengakses informasi, pengetahuan, pelatihan, dan bimbingan secara teratur dan terarah di luar lingkungan sekolah. Kegiatan ini dirancang untuk memenuhi kebutuhan hidup peserta didik. Pendidikan nonformal memiliki tujuan yang jelas untuk mengembangkan potensi individu, tetapi tidak terikat oleh kurikulum sekolah formal. Pendidikan ini ditujukan untuk memastikan peserta didik dapat memberikan kontribusi nyata bagi keluarga, masyarakat, dan negara mereka. Pendidikan nonformal menjadi alternatif penting untuk meningkatkan pembelajaran sepanjang hayat (Rahmat, 2020).

Pendidikan nonformal mencakup berbagai kegiatan pembelajaran yang fleksibel dan berbasis kebutuhan, termasuk lembaga kursus dan pelatihan sebagai bagian dari pendidikan nonformal yang mulai diminati oleh banyak khalayak. Lembaga kursus dan pelatihan menjadi salah satu alternatif yang strategis dalam menyediakan keterampilan praktis, kecakapan hidup dan pembentukan karakter yang relevan dengan tantangan global. Berkembangnya lembaga kursus dan pelatihan mengindikasikan bahwa semakin meningkatnya kebutuhan belajar masyarakat. Faktor globalisasi dan era disrupsi menuntut setiap individu untuk terus mengembangkan potensi diri.

Lembaga kursus dan pelatihan merupakan sarana yang tepat untuk memenuhi kebutuhan belajar masyarakat di luar jalur pendidikan formal. Keberadaan lembaga ini menjadi salah satu bentuk upaya pemerintah dalam memperluas jangkauan layanan pendidikan kepada seluruh lapisan masyarakat. Pelatihan dan kursus diatur berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Pendidikan bertujuan membekali individu dengan pengetahuan, keterampilan, dan kemampuan hidup. Ini membantu mereka mengembangkan potensi diri, meningkatkan karier, mencapai kemandirian, atau meneruskan studi ke tingkat yang lebih lanjut.

Satu di antara pendidikan nonformal dalam lembaga kursus dan pelatihan yang unik namun signifikan dan berfokus pada pengembangan keterampilan, terutama pada keterampilan seni pertunjukan adalah Red Nose Foundation. Di Indonesia, pendekatan ini diadopsi secara efektif oleh Red Nose Foundation yang merupakan sebuah organisasi nirlaba yang berfokus pada pengembangan anak-anak dari keluarga kurang mampu melalui seni dan pendidikan (Sari, 2022). Lembaga ini menyediakan pelatihan untuk anak-anak hingga remaja, salah satunya adalah program kelas sirkus yang bertujuan guna mengembangkan bakatnya dengan cara melibatkan fisik, kreativitas, serta kerja sama tim.

Red Nose Foundation didirikan pada tahun 2008 dengan tujuan membantu anak-anak membangun mimpi, mendukung anak-anak menjadi individu dengan tujuan hidup, membekali dengan keterampilan serta kemampuan untuk mencapainya. Red Nose Foundation mempromosikan pemberdayaan anak-anak dan remaja melalui seni, pendidikan program pengembangan dan pendidikan individu, serta memberikan ruang kepada anak-anak untuk mengeksplorasi, dan eksperimen (Sari, 2022). Red Nose Foundation menggunakan seni sirkus sebagai alat pendidikan dan pemberdayaan bagi anak-anak dan remaja, memberikan kegiatan yang sejalan dengan teori pedagogi untuk mendukung perkembangan individu dan komunitas.

Pendidikan nonformal seperti kelas sirkus menawarkan pendekatan pembelajaran yang menarik dan variatif bagi anak-anak. Red Nose Foundation sebagai salah satu pionir dalam pendidikan kelas sirkus di Indonesia yang telah memberikan kontribusi secara signifikan dalam mengembangkan potensi anak-anak dan remaja melalui seni sirkus. Seni sirkus merupakan bentuk pertunjukan yang menggabungkan berbagai disiplin seperti akrobatik, *juggling*, sulap, dan seni peran (Habib, 2021). Kursus seni sirkus diselenggarakan untuk melestarikan dan mengembangkan keterampilan, serta menyediakan pendidikan dan pelatihan bagi individu yang tertarik mendalami dunia seni terutama dalam seni sirkus.

Sirkus adalah acara budaya warisan dunia yang disukai oleh orang-orang dari semua usia (Habib, 2021). Namun, seiring berkembangnya zaman, minat terhadap seni sirkus tradisional mengalami penurunan. Kursus dalam seni sirkus tidak hanya mengajarkan keterampilan teknis seperti akrobatik, *juggling* dan seni peran, tetapi juga mengembangkan aspek kreativitas, disiplin serta kerja sama tim. Peserta didik seni sirkus didorong untuk mengembangkan kreativitas dalam menciptakan pertunjukkan yang inovatif.

Kursus seni sirkus berakar dari evolusi seni pertunjukkan tradisional hingga menjadi alat pemberdayaan sosial dan pendidikan (Batson, 2020). Sirkus tradisional, yang dikenal dengan pertunjukkan akrobatik, badut, dan atraksi hewan, saat ini telah berkembang menjadi sebuah bentuk seni kontemporer yang menggabungkan elemen teater, tari serta musik. Perkembangan ini mendorong munculnya kursus-kursus yang tidak hanya mengajarkan keterampilan teknis, tetapi juga menekankan ekspresi artistik dan kreativitas.

Sirkus adalah program pendidikan yang menggabungkan kreativitas, keterampilan fisik, dan seni dalam proses pembelajaran (Loring, 2021). Peserta didik dididik dalam berbagai keterampilan sirkus, termasuk akrobatik, keseimbangan, dan manipulasi objek. Pembelajaran juga mendorong pertumbuhan keterampilan sosial penting yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari. Aktivitas sirkus yang menantang juga meningkatkan kepercayaan diri dan kemampuan bekerja sama. Latihan teratur di sirkus menghasilkan koordinasi tubuh yang baik.

Penggunaan media pembelajaran adalah bagian penting dari proses belajar di sirkus. Jika digunakan dengan benar dan efektif, media dapat membantu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Sebagai alat bantu, media membantu menyampaikan materi dan menunjang peserta didik menguasai rancangan pembelajaran dengan lebih cepat. Penggunaan media pembelajaran di kelas sirkus memegang peran krusial dalam memperkuat pemahaman dan membangkitkan motivasi peserta didik. Media ini berperan sebagai sarana pendukung dalam kegiatan belajar-mengajar yang membantu memperjelas penyampaian materi, meningkatkan

daya tarik pembelajaran, serta mengupayakan peserta didik lebih mudah menyampaikan rencana pembelajaran yang diajarkan.

Salah satu tantangan dalam pelatihan di kelas sirkus adalah minimnya ketersediaan media yang mendukung proses belajar. Media yang dirancang dengan baik mampu mempermudah peserta didik dalam memahami materi serta meningkatkan semangat mereka dalam belajar. Namun, dalam kelas sirkus, penggunaan media masih terbatas.

Pemilihan media pembelajaran yang kurang sesuai juga dapat menjadi hambatan dalam proses belajar. Media yang kurang kompleks atau tidak menarik bagi peserta didik justru dapat menurunkan efektivitas pembelajaran. Instruktur sirkus perlu cermat dalam memilih dan merancang media pembelajaran. Ini penting agar media tersebut sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik unik setiap peserta didik yang mereka ajar. Kelas sirkus masih mengandalkan metode konvensional berupa instruksi verbal dan demonstrasi langsung tanpa dukungan media yang interaktif dan inovatif.

Akibatnya, peserta didik sering mengalami kesulitan dalam memahami teknik yang kompleks dan membutuhkan waktu lebih lama untuk menguasai keterampilan tertentu. Hal ini dapat menghambat perkembangan keterampilan peserta didik, terutama bagi mereka yang membutuhkan bimbingan lebih intensif dalam menguasai teknik sirkus. Oleh sebab itu, Media pembelajaran yang bersifat interaktif dan didukung teknologi mampu memperkuat efektivitas proses belajar dengan memperjelas materi yang disampaikan serta mendorong partisipasi aktif dari peserta didik.

Keterbatasan media pembelajaran dan kurangnya instruktur yang kompeten menjadi penghambat hasil belajar peserta didik. Salah satu tantangan dalam pendidikan seni sirkus di Indonesia adalah terbatasnya tenaga pengajar atau instruktur yang punya keahlian khusus di bidang ini. Banyak kelas sirkus hanya memiliki satu instruktur untuk menangani banyak peserta didik, sehingga perhatian yang diberikan kepada masing-masing peserta menjadi kurang optimal. Ini bisa menghambat perkembangan keterampilan peserta didik, terutama bagi mereka yang butuh bimbingan lebih intensif dalam menguasai teknik sirkus.

Kurangnya instruktur juga memengaruhi aspek keselamatan dalam pembelajaran kelas sirkus. Tanpa bimbingan yang memadai, risiko saat latihan menjadi lebih tinggi. Kelas sirkus dengan rasio instruktur yang rendah dibanding jumlah peserta didik akan memiliki tingkat risiko lebih tinggi daripada kelas sirkus yang memiliki instruktur cukup. Instruktur berperan penting dalam memberikan bimbingan personal, memastikan pelaksanaan teknik yang benar, serta menciptakan lingkungan belajar yang aman dan suportif (Ayua, 2021). Oleh

karena itu, kehadiran instruktur yang memadai tidak hanya memengaruhi hasil belajar peserta didik, tetapi juga aspek keselamatan mereka selama berlatih.

Dasar kajian ini adalah fakta bahwa penerapan media pembelajaran memiliki peran besar dalam meningkatkan efektivitas kegiatan pembelajaran, khususnya dalam pendidikan nonformal seperti kelas sirkus di Red Nose Foundation. Penelitian ini berfokus pada dua hal. Pertama, apakah penggunaan media pembelajaran memengaruhi hasil belajar peserta didik kelas sirkus di Red Nose Foundation? Kedua, seberapa besar pengaruh media pembelajaran terhadap hasil belajar peserta didik? Kedua rumusan ini menjadi fokus utama dalam menggali keterkaitan antara media yang digunakan instruktur dengan capaian pembelajaran peserta didik.

Studi ini berupaya menilai sejauh mana pengaruh media pembelajaran yang diterapkan di Sirkus Red Nose Foundation terhadap hasil belajar peserta didik. Penekanan juga diberikan pada bagaimana media pembelajaran membantu peserta didik sukses. Diharapkan data yang diperoleh dapat memberikan pemahaman yang luas tentang seberapa efektif media dalam proses belajar. Hasil dapat digunakan sebagai dasar untuk melakukan evaluasi dan membuat strategi pembelajaran yang lebih baik.

Beberapa penelitian media pembelajaran masih berfokus pada mata pelajaran akademik di sekolah formal, sementara kajian tentang pembelajaran seni kelas sirkus masih sangat terbatas. Penelitian ini akan mengisi celah dengan memberikan perspektif baru tentang pembelajaran berbasis seni dan keterampilan fisik. Selain itu, tujuan lain adalah untuk meningkatkan akses dan kualitas pembelajaran di kelas sirkus untuk peserta didik dari semua kalangan, tanpa memandang latar belakang atau kemampuan fisik/mental peserta didik dalam memilih guru yang berkualitas.

## **2. KAJIAN TEORITIS**

Media pembelajaran sangat krusial untuk menjamin proses belajar yang mulus dan berdaya guna. Kehadiran media ini membuat aktivitas pembelajaran menjadi lebih bermakna dan terasa optimal. *National Education Association (NEA)* Media merujuk pada segala hal yang dapat diolah, diamati, didengar, dibaca, dan dibahas. Ini juga mencakup perangkat yang diperlukan untuk mendukung kegiatan-kegiatan tersebut. Pendidik dapat menggunakan media untuk membuat pendidikan menarik sekaligus mempermudah penyampaian informasi (Apriliani & Radia, 2020).

Kata media, yang merujuk pada alat komunikasi, berasal dari kata Latin *medium*, yang berarti media sebagai sarana membantu orang bertukar informasi. *Medium* digunakan untuk

melakukan komunikasi, apakah itu tulisan, lisan, atau visual. Salah satu peran utamanya adalah berfungsi sebagai penghubung antara orang yang mengirim pesan dan orang yang menerima informasi. Media pembelajaran sebagai alat untuk menyampaikan informasi dan mendukung proses belajar peserta didik yang harus dirancang untuk memenuhi kebutuhan belajar peserta didik. Media pembelajaran seperti, teks, suara, tampilan, video, tiruan (benda), dan manusia termasuk dalam enam kategori utama. Media ini membantu komunikasi dan pembelajaran, media juga mendukung berbagai metode pembelajaran peserta didik dan memberikan umpan balik yang efektif. (Heinich, R., Molenda, M., Russell, J. D., & Smaldino, 2001).

Media pembelajaran merupakan suatu media yang harus mendukung langkah-langkah dalam proses pembelajaran, mulai dari menarik perhatian peserta didik hingga evaluasi hasil belajar. Media pembelajaran merujuk pada berbagai elemen dalam lingkungan belajar yang digunakan untuk meningkatkan partisipasi peserta didik. Berbagai alat fisik yang digunakan untuk menyampaikan informasi termasuk dalam media ini, termasuk buku, rekaman suara, kaset, video, pemutar video, film, slide gambar, dan grafik (Gagne, 1985).

Media melakukan tugas instruksional dengan menyampaikan informasi yang dapat melibatkan peserta didik baik secara mental maupun fisik, dengan demikian proses belajar dapat berlanjut. Materi yang disajikan melalui media perlu dirancang secara sistematis dan sesuai dengan prinsip-prinsip psikologis pembelajaran untuk menciptakan instruksi yang efektif. Selain memberikan hiburan, penting bagi media pembelajaran untuk menghasilkan pengalaman belajar yang interaktif serta disesuaikan dengan kebutuhan khusus setiap peserta didik.

Indikator teori media pembelajaran menurut Gagne (1985) dan Heinich (2001) berfokus pada penerapan sembilan peristiwa pembelajaran (*instructional events*), diantaranya yaitu: a) Penggunaan media yang sesuai dan beragam dapat mendorong keterlibatan aktif peserta didik. b) Memilih metode, media, dan materi, menentukan media (video, audio, gambar, alat praktik) dan materi (teks, modul, panduan) yang paling efektif. c) Menarik perhatian, saat proses pembelajaran dimulai, peserta didik tidak selalu siap dan fokus. d) Mendorong praktik, sebagai bukti kepada guru dan diri mereka sendiri, peserta didik diminta untuk menunjukkan bahwa mereka memahami materi yang telah mereka pelajari. e) Menggunakan media dan materi secara efektif, merencanakan bagaimana media akan digunakan di kelas. f) Memberi peserta didik umpan balik untuk membantu mereka memahami tingkat kebenaran atau kualitas unjuk kerja yang mereka lakukan. Umpan balik ini penting karena membantu mereka memperbaiki dan mengembangkan kemampuan

mereka di masa depan. g) Evaluasi dan revisi pembelajaran (*evaluate and revise*). Mengevaluasi secara cermat proses dan hasil belajar peserta didik sangat krusial. Evaluasi ini kemudian menjadi landasan untuk melakukan perbaikan pada pembelajaran di masa mendatang.

Media pembelajaran memainkan peran strategis dalam mencapai tujuan pendidikan, terutama dalam konteks pembelajaran nonformal seperti kelas sirkus di Red Nose Foundation. Pemanfaatan media ajar yang tepat dapat menumbuhkan ketertarikan dan dorongan belajar peserta didik. Media ini juga mendorong keterlibatan aktif mereka dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran berperan sebagai indikator pencapaian tujuan pembelajaran. Penting untuk menilai sejauh mana penggunaan media pembelajaran memengaruhi capaian belajar peserta didik, yang sekaligus mengindikasikan tingkat keberhasilan tujuan pembelajaran.

Hasil belajar adalah capaian peserta didik sepanjang proses pembelajaran. Keberhasilan ini ditunjukkan dengan perubahan pada fungsi psikomotorik, afektif, dan kognitif individu. Hasil belajar sangat penting untuk menilai tingkat keberhasilan proses pembelajaran. Hasil belajar berfungsi sebagai alat evaluasi. Ini menilai tingkat pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Nilai hasil belajar menunjukkan sejauh mana peserta didik mampu menanggapi instruksi guru (Winkel, 2009).

Perubahan perilaku yang mencakup semua aspek psikomotorik, afektif, dan kognitif disebut hasil belajar (Sudjana, 2018). Capaian belajar peserta didik ditentukan oleh dua kategori faktor. Faktor internal berasal dari dalam diri peserta didik dan faktor eksternal datang dari lingkungan sekitar mereka. Di antara faktor lingkungan, kualitas pembelajaran yang diberikan di sekolah menjadi yang paling berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik.

Hasil belajar terdiri dari tiga domain, yaitu psikomotorik, afektif, dan kognitif (Bloom, 1956). Ranah afektif mencakup menerima (*receiving*), merespons (*responding*), menilai (*valuing*), mengorganisasi (*organization*), dan membentuk karakter (*characterization*). Ranah kognitif mencakup pengetahuan dan daya ingat (*knowledge*), pemahaman (*comprehension*), penerapan konsep (*aplication*), dan kemampuan menganalisis dan menemukan hubungan (*analysis and evaluation*). Domain psikomotor meliputi keahlian aplikatif, teknis, jasmani, sosial, pengelolaan, dan intelektual, serta tahap *initiatory*, *pre-routine*, dan *routinized*.

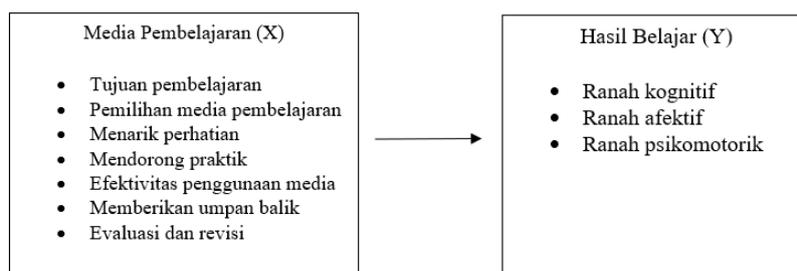
Indikator hasil belajar berfungsi mengukur sejauh mana tujuan pembelajaran tercapai serta juga menunjukkan perkembangan peserta didik sepanjang proses belajar. Perubahan

ini menunjukkan bagaimana perilaku, keterampilan, dan sikap berkembang selama proses pembelajaran. Indikator hasil belajar juga membantu pendidik mengevaluasi keberhasilan strategi dan metode yang digunakan. Indikator memastikan pembelajaran berjalan efektif dan sesuai tujuan.

Hasil belajar mencakup nilai-nilai, pemahaman, sikap, apresiasi, dan pola tindakan dan keterampilan yang dipelajari peserta didik selama proses pembelajaran. Merujuk pada pemikiran Gagne (1985), Nana Sudjana (2018) dan Bloom (1956) hasil belajar ini terbagi dalam tiga domain pokok, yaitu: a) Ranah kognitif, ranah ini fokus pada proses berpikir peserta didik mulai dari mengingat informasi hingga mampu menyelesaikan masalah, yang mengharuskan mereka mengintegrasikan konsep-konsep yang telah dipelajari sebelumnya. b) Ranah afektif, mencakup aspek penerimaan, keterlibatan, pemberian penilaian, pengambilan sikap, pengorganisasian nilai, hingga pembentukan pola hidup yang mencerminkan sistem nilai individu. c) Ranah psikomotorik, berfokus pada pengembangan kemampuan fisik, keterampilan gerak, dan keterampilan tangan yang bergantung pada koordinasi antara sistem saraf dan anggota tubuh.

Pemilihan media pembelajaran yang sesuai dapat memperkuat pemahaman siswa, terutama dalam penguasaan keterampilan motorik. Media sangat penting untuk mendukung kelancaran dan efektivitas proses belajar. Hal ini disebabkan oleh kemampuan media untuk menyuguhkan informasi secara lebih atraktif dan mengajak partisipasi. Media pembelajaran untuk seni pertunjukan seperti sirkus mendukung visualisasi gerakan yang kompleks. Pembelajaran seni sirkus menekankan kerja tim, kreativitas, dan psikomotorik. Proses pembelajaran ini juga mengajarkan keberanian untuk mengeksplorasi gerakan tubuh.

Media pembelajaran sangat penting dalam lingkungan pendidikan nonformal seperti kelas sirkus karena mereka membantu peserta didik belajar. Peran media sangat penting dalam membantu peserta didik memahami berbagai teknik yang dipelajari, menjaga keselamatan, dan mendorong mereka untuk berlatih. Media yang digunakan dengan tepat, dapat membuat suasana belajar yang menarik dan mendalam. Kurangnya media yang sesuai dengan karakteristik pembelajaran sirkus, hasil belajar peserta didik sering bervariasi. Aspek kognitif, afektif, dan psikomotor yang belum optimal menunjukkan ketidaksesuaian ini.



**Gambar 1.** Bagan Kerangka Berpikir

Hipotesis adalah dugaan awal atau pernyataan sementara yang diajukan sebagai jawaban atas rumusan masalah dalam penelitian (Sugiyono, 2020). Pernyataan ini belum terbukti benar, dan perlu diuji melalui data dan analisis. Hipotesis digunakan dalam penelitian ilmiah untuk merancang metode dan menentukan jalan penelitian. Hipotesis dapat dianggap sebagai solusi teoritis untuk masalah penelitian yang belum dibuktikan.

Ha: Terdapat pengaruh pada media pembelajaran terhadap hasil belajar peserta didik kelas sirkus di Red Nose Foundation Jakarta Utara.

H0: Tidak ada pengaruh pada media pembelajaran terhadap hasil belajar peserta didik kelas sirkus di Red Nose Foundation Jakarta Utara.

### 3. METODE PENELITIAN

Pendekatan penelitian merupakan kerangka konseptual yang digunakan sebagai arahan dari proses pengumpulan, analisis serta interpretasi data. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif berlandaskan paradigma positivisme. Fokusnya adalah pemeriksaan populasi atau sampel tertentu. Instrumen yang telah disusun secara sistematis sebelumnya digunakan untuk mengumpulkan data, kemudian dianalisis secara statistik atau berbentuk angka (Sugiyono, 2020).

Seluruh peserta didik kelas sirkus, yang berjumlah 119 orang, akan menjadi populasi penelitian ini, dimulai dari peserta didik level 1 kelas sirkus hingga ke level 4 kelas sirkus. Sampel diambil dari populasi sebanyak 54 orang, menggunakan *probability sampling* dengan *proportionate stratified random sampling*. Metode analisis data yang dipakai untuk menguji hipotesis dan menghasilkan kesimpulan secara objektif berdasarkan data yang telah dikumpulkan adalah uji regresi linier sederhana.

Metode sistematis pengumpulan data kuantitatif digunakan untuk mengumpulkan data dalam bentuk informasi atau angka yang dapat dihitung dan dianalisis secara statistik. Data yang terkumpul menjadi dasar untuk menganalisis hubungan antar variabel dan melakukan pengujian hipotesis yang telah dirumuskan (Sugiyono, 2020). Sejumlah cara pengumpulan data yang dipakai meliputi: 1) observasi, 2) angket/kuesioner dan 3) dokumentasi.

#### 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menyajikan analisis mengenai pengaruh media pembelajaran terhadap hasil belajar peserta didik di kelas sirkus Red Nose Foundation yang terletak di Jakarta Utara. Pengumpulan data dilakukan melalui survei atau daftar pertanyaan yang disebarakan kepada 54 peserta didik sebagai responden. Hasil belajar berfungsi sebagai variabel dependen, sedangkan media pembelajaran menjadi variabel independen dalam penelitian ini.

**Tabel 1.** Hasil Uji Normalitas  
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		media	hasil
N		54	54
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	71.43	71.54
	Std. Deviation	6.347	7.533
Most Extreme Differences	Absolute	.110	.099
	Positive	.097	.064
	Negative	-.110	-.099
Test Statistic		.110	.099
Asymp. Sig. (2-tailed)		.111 <sup>c</sup>	.200 <sup>c,d</sup>

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

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

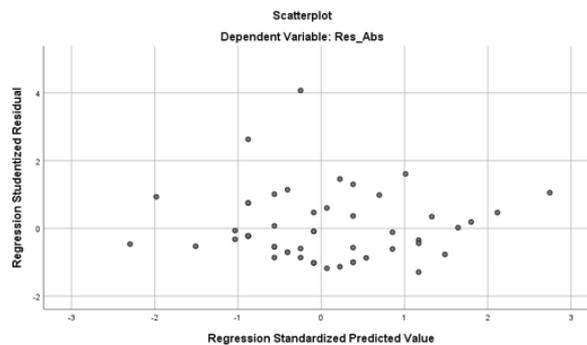
Berdasarkan tabel yang ditampilkan, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,200 untuk kedua variabel. Nilai 0,200 lebih besar dari batas signifikansi 0,05. Ini menunjukkan bahwa data penelitian berdistribusi normal. Oleh karena itu, uji normalitas sebagai bagian dari uji asumsi klasik telah memenuhi syarat, dan data pada kedua variabel dinyatakan berdistribusi normal.

**Tabel 2.** Hasil Uji Linearitas  
ANOVA Table

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
hasil *	Between Groups	(Combined)	2919.104	22	132.687	46.571	.000
media	Groups	Linearity	2854.165	1	2854.165	1001.776	.000
		Deviation from Linearity	64.939	21	3.092	1.085	.409
Within Groups			88.322	31	2.849		
Total			3007.426	53			

Berdasarkan tabel tersebut menunjukkan bahwa nilai signifikansi yang dilihat pada tabel *Deviation from Linearity* adalah 0.409. Hal ini menjelaskan bahwa kedua variabel secara signifikan mempunyai pengaruh linear karena  $0.409 > 0.05$ . Selain itu, dilihat dari Ftabel adalah 968,392. Jika Fhitung lebih besar dari Ftabel  $968,392 > 4,030$ , maka hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak dan hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima. Ini menunjukkan bahwa variabel independen secara keseluruhan memengaruhi variabel dependen.. Dinyatakan bahwa uji

asumsi klasik pada uji linieritas memenuhi syarat dan ada hubungan linier secara signifikan antar masing-masing variabel.



**Gambar 2.** Uji Heterokedastisitas *Scatterplot*

Berdasarkan gambar pada scatterplot menunjukkan bahwa seluruh titiknya menyebar. Hal ini membuktikan bahwa tidak terjadi masalah dalam uji prasyarat uji heterokedastisitas. Selain dilihat dari gambar scatterplot, dapat dilihat dengan uji glejser yang merupakan metode statistik untuk mendeteksi heterokedastisitas dalam model regresi. Jika nilai signifikansi dari hasil regresi lebih besar dari 0,05, maka tidak ditemukan gejala heteroskedastisitas. Sebaliknya, jika nilai signifikansi kurang dari 0,05, maka terdapat indikasi adanya heteroskedastisitas.

**Tabel 3.** Hasil Uji Heterokedastisitas

<u>Coefficients<sup>a</sup></u>						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	2.378	1.679		1.416	.163
	media	-.015	.023	-.089	-.642	.524

a. Dependent Variable: Res\_Abs

Tabel menunjukkan nilai signifikansi 0,524. Ini menjelaskan bahwa kedua variabel tidak mengalami heteroskedastisitas secara signifikan karena 0,524 lebih besar dari 0,05. Oleh karena itu, uji asumsi klasik pada heteroskedastisitas memenuhi syarat, artinya tidak terjadi heteroskedastisitas dalam model regresi.

**Tabel 4.** Hasil Uji Regresi Linier Sederhana

<u>Coefficients<sup>a</sup></u>						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	-11.043	2.664		-4.145	.000
	media	1.156	.037	.974	31.119	.000

a. Dependent Variable: hasil

Tabel tersebut menunjukkan persamaan regresi linier sederhana. Nilai t hitung adalah 31,119. Signifikansi 0,000, yang lebih kecil dari 0,05. Ini mengindikasikan bahwa variabel

media pembelajaran memengaruhi hasil belajar secara signifikan. Selain itu, nilai Beta ( $\beta$ ) sebesar 0,974 menunjukkan kekuatan pengaruh yang sangat tinggi dan positif. persamaan regresi linier sederhana, dalam persamaan tersebut, Y merupakan variabel dependen yaitu hasil belajar peserta didik, dan X merupakan variabel independen yaitu media pembelajaran. Nilai konstanta sebesar -11,043 menunjukkan bahwa ketika tidak terdapat penggunaan media pembelajaran ( $X = 0$ ). Hasilnya adalah bahwa hasil belajar peserta didik sirkus di Red Nose Foundation dipengaruhi secara positif dan signifikan oleh media pembelajaran.

**Tabel 5.** Hasil Uji Hipotesis

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	
	B	Std. Error	Beta			
1	(Constant)	-11.043	2.664		-4.145	.000
	media	1.156	.037	.974	31.119	.000

a. Dependent Variable: hasil

Tabel menunjukkan T hitung = 31,119, yang lebih besar dari T tabel (1,675). Nilai signifikansi (sig) adalah 0,000, lebih kecil dari 0,05, dengan demikian  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Ini menyatakan bahwa variabel media pembelajaran memengaruhi hasil belajar peserta didik kelas sirkus di Red Nose Foundation.

**Tabel 6.** Hasil Uji Koefisien Korelasi *Pearson* (R)

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.974 <sup>a</sup>	.949	.948	1.717

a. Predictors: (Constant), media

b. Dependent Variable: hasil

Berdasarkan tabel, nilai R sebesar 0,974. Ini menunjukkan bahwa 97,4% variabel media pembelajaran berkontribusi besar terhadap hasil belajar siswa kelas sirkus. Pengaruh antara variabel hasil belajar siswa di sirkus sangat dipengaruhi oleh variabel media pembelajaran. Karena 0,974 lebih besar dari 0,067, pengaruh antara variabel media pembelajaran (X) dan hasil belajar (Y) dianggap kuat. Nilai R yang mendekati 1 menunjukkan model regresi memiliki tingkat keakuratan sangat tinggi.

### **Pengaruh Media Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas Sirkus**

Hasil penelitian menunjukkan, berdasarkan perhitungan jawaban responden, bahwa hasil belajar peserta didik di kelas sirkus Red Nose Foundation berkorelasi positif dan kuat dengan media pembelajaran. Uji hipotesis menunjukkan taraf signifikansi antara 0,00 hingga 0,05, yang mengindikasikan penolakan terhadap  $H_0$  dan penerimaan  $H_a$ . Analisis regresi linier sederhana mengungkapkan bahwa pengaruh media pembelajaran terhadap hasil belajar

sangat kuat dan signifikan. Nilai signifikansi yang diperoleh adalah 0,000, yang lebih kecil dari 0,05, dan koefisien korelasi *Pearson* (R) sebesar 0,974 menunjukkan bahwa variasi sebesar 97,4% dalam hasil belajar disebabkan oleh variasi dalam penggunaan media pembelajaran. Peningkatan hasil belajar peserta didik berkorelasi positif dengan penggunaan media pembelajaran yang lebih efektif.

Peserta didik juga menilai media pembelajaran secara positif, mendapatkan nilai rata-rata 71,43 dengan hasil belajar peserta didik juga tergolong tinggi yaitu 71,54. Korelasi positif ini didukung oleh teori Gagne (1985). Ia menyatakan bahwa media pembelajaran bisa menjadi stimulus eksternal. Stimulus ini mampu memicu proses internal seperti perhatian, retensi, dan transfer.

Berbagai penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media pembelajaran memengaruhi pencapaian hasil belajar. Salah satu studi yang dilakukan oleh (Yuliansih & Wahidy, 2021) menemukan bahwa ketika media pembelajaran dikombinasikan dengan minat belajar, hasil belajar peserta didik sangat dipengaruhi. Penelitian yang dilakukan oleh Eli Yuliansih dalam konteks pendidikan formal, temuan tersebut menegaskan bahwa media yang tepat dapat meningkatkan pemahaman dan antusiasme belajar. Artinya, dalam konteks kelas sirkus, media yang menarik dan sesuai kebutuhan dapat meningkatkan motivasi serta pemahaman gerakan fisik secara signifikan.

Penelitian ini serupa dengan studi yang dilakukan oleh (Mohamad & Mahmud, 2023) sehingga terbukti bahwa penggunaan yang tepat dari media pembelajaran dapat secara signifikan meningkatkan pencapaian peserta didik dari segi kognitif, afektif, dan psikomotorik. Konteks pembelajaran kelas sirkus banyak melibatkan keterampilan fisik dan visual, penggunaan media pembelajaran interaktif menjadi hal yang sangat penting.

Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh (Putri & Moonti, 2022), menemukan bahwa penggunaan media pembelajaran berdampak signifikan pada hasil belajar peserta didik. Hal ini mengindikasikan bahwa efektivitas media sangat mempengaruhi hasil belajar bahkan pada materi nonvisual seperti ekonomi, apalagi dalam pembelajaran fisik seperti sirkus. Temuan ini semakin menguatkan keyakinan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam kelas sirkus sangat potensial untuk mempermudah peserta didik menguasai keterampilan fisik yang rumit.

Penggunaan media yang sesuai dengan kecenderungan peserta didik yang dominan visual, kinestetik, dan aktif dapat meningkatkan hasil pembelajaran. Media bukan sekadar alat bantu visual atau audio, tetapi juga sarana untuk mendorong praktik dan penerapan langsung, mengaktifkan pengetahuan sebelumnya, serta memberikan umpan balik yang

memperkuat pemahaman (Kisworo et al., 2022). Faktor utama penentu keberhasilan pembelajaran di lingkungan pendidikan nonformal, seperti kelas seni sirkus, adalah penggunaan media pembelajaran yang inovatif, memikat, serta relevan dengan peserta didik.

### **Seberapa Besar Pengaruh Media Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas Sirkus**

Berdasarkan hasil analisis statistik penelitian ini, kami menemukan bahwa media pembelajaran memberikan kontribusi sebesar 97,4% terhadap hasil belajar peserta didik sirkus. Nilai R sebesar 0,974. Angka tersebut sangat tinggi dan menunjukkan keberhasilan pembelajaran dalam konteks seni kelas sirkus sangat bergantung pada efektivitas media yang digunakan. Sisanya, yaitu 2,6% dipengaruhi oleh faktor lain seperti motivasi, kemampuan instruktur. Lingkungan belajar, serta karakteristik individual peserta. Oleh karena itu, Penelitian ini menunjukkan bahwa hampir seluruh perbedaan dalam hasil belajar peserta didik dapat diuraikan berdasarkan hal-hal yang berhubungan dengan penggunaan media pembelajaran.

Kontribusi yang sangat besar ini menunjukkan bahwa media pembelajaran adalah bagian yang krusial dalam proses pembelajaran seni sirkus. Semakin sering dan intens digunakan media pembelajaran, semakin baik hasil belajar peserta didik (Kusumastuti & Kriswanto, 2022). Media praktik yang menggunakan alat peraga sirkus, menjadikan proses belajar tidak monoton dan lebih menarik perhatian peserta didik.

Secara lebih lanjut, penelitian yang dilakukan oleh (Mohamad & Mahmud, 2023) menyatakan bahwa media pembelajaran hanya menyumbang 22,7% terhadap hasil belajar pada peserta didik. Ini mengindikasikan bahwa faktor eksternal lain seperti motivasi dan lingkungan juga sama pentingnya. Namun, dalam konteks kelas sirkus, media pembelajaran mengambil porsi yang jauh lebih besar (97,4%) karena sifat pelatihan yang sangat bergantung pada visualisasi gerakan dan demonstrasi langsung.

Secara kontekstual, pengaruh media pembelajaran yang besar ini juga diperkuat oleh hasil observasi selama penelitian berlangsung. Peserta didik menunjukkan minat lebih tinggi ketika pembelajaran melibatkan media interaktif, serta menunjukkan penguasaan teknik yang lebih baik dibandingkan metode konvensional. Maka dari itu, besarnya pengaruh media pembelajaran terhadap hasil belajar dalam konteks ini tidak hanya terlihat dari data statistik, tetapi juga diamati secara langsung melalui performa peserta didik di lapangan. Media pembelajaran memiliki kekuatan tidak hanya sebagai pendukung tetapi juga sebagai pilar utama dalam efektivitas pembelajaran (Samsudin et al., 2023). *Output* yang dihasilkan

sangat jelas bahwa hasil belajar peserta didik di kelas sirkus di Red Nose Foundation Jakarta Utara sangat dipengaruhi oleh media pembelajaran, berdasarkan teori dan data yang ada.

## 5. KESIMPULAN DAN SARAN

Media pembelajaran secara positif dan signifikan memengaruhi hasil belajar peserta didik sirkus. Hasil uji regresi linier sederhana membuktikan bahwa nilai signifikansi  $0,000 < 0,005$  dan koefisien korelasi *pearson* (R) adalah 0,974. Artinya, penggunaan media pembelajaran mempengaruhi 97,4% variasi hasil belajar peserta didik, dan hanya 2,6% faktor lain. Terbukti bahwa penggunaan media yang sesuai dengan preferensi peserta didik yang cenderung visual dan kinestetik meningkatkan pemahaman, keterampilan, dan keinginan mereka untuk belajar. Hasil belajar peserta didik kelas sirkus berada dalam kategori tinggi, seiring dengan penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan inovatif. Media yang digunakan di kelas sirkus Red Nose Foundation mampu memfasilitasi pembelajaran keterampilan motorik dan meningkatkan kepercayaan diri peserta didik dalam menampilkan pertunjukkan. Berdasarkan hasil penelitian, bagi lembaga Red Nose Foundation sebaiknya terus mengembangkan dan memperbanyak jenis media pembelajaran. Media ini harus sesuai dengan karakteristik siswa, dirancang khusus untuk memenuhi gaya belajar, minat, dan kebutuhan unik setiap siswa.

## DAFTAR REFERENSI

- Apriliani, S. P., & Radia, E. H. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Buku Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Minat Membaca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 994–1003. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.492>
- Ayua, G. A. (2021). Effective Teaching Strategies. *Optometric Education*, 20(1), 19–20. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.34147.09765>
- Batson, C. (2020). *Circus as Transformation: Musings on the Circus Arts as Agent and Medium for Change*.
- Bloom, B. S. (1956). Taxonomy of Educational Objectives: The Classification of Educational Goals. *Cataloging and Classification Quarterly*, 3(1), 41–44. [https://doi.org/10.1300/J104v03n01\\_03](https://doi.org/10.1300/J104v03n01_03)
- Gagne, R. M. (1985). The Conditions of Learning and Theory of Instruction. *Being Skilled*, 2(21), 104–119. <https://doi.org/10.4324/9781315108490-7>
- Habib, A. R. (2021). UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta. *Reimajenasi Timbre: Nostalgia Bunyi Melalui Komposisi Musik*, 3, 1–16. <http://digilib.isi.ac.id/id/eprint/8497>

- Heinich, R., Molenda, M., Russell, J. D., & Smaldino, S. E. (2001). *Instructional Media and Technologies for Learning* (7th ed.). Pearson College Div.
- Kisworo, B., Yusuf, A., Desmawaty, L., Shofwan, I., Kusumatuti, Z. R., Oktiva Sakti, A. B., & Setiawati, R. I. (2022). Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Platform Animaker.com bagi Pendidik PAUD Nonformal di Kota Semarang. *Jurnal Abdimas*, 26(1), 15–23. <https://doi.org/10.15294/abdimas.v26i1.33745>
- Kusumastuti, Z. R., & Kriswanto, H. D. (2022). The Relationship Between Discipline with Student Learning Outcomes of Equality Education Program. *Edukasi*, 16(2), 100–110. <https://doi.org/10.15294/edukasi.v16i2.41551>
- Loring, P. A. (2021). The Most Resilient Show on Earth: The Circus as a Model for Viewing Identity, Change, and Chaos. In *Ecology and Society* (Vol. 12, Issue 1). <https://doi.org/10.5751/ES-01989-120109>
- Mohamad, R., & Mahmud, M. (2023). *The Use Of Learning Media On Students ' Learning Outcomes <sup>1</sup>Economic Education Study Program , Universitas Negeri Gorontalo. 1(1), 30–35. <https://doi.org/https://doi.org/10.37479/jebe.v1i1.16925>*
- Putri, E., & Moonti, U. (2022). *Pengaruh Pemanfaatan Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Ekonomi Kelas Xii Di Sma Negeri 1 Suswawa Kabupaten Bone Bolango. 08(September), 1977–1988. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.37905/aksara.8.3.1977-1988.2022>*
- Rahmat, A. (2020). Manajemen Pemberdayaan Pendidikan Nonformal. In *Ideas Publishing*.
- Samsudin, A., Raharjo, T. J., & Widiasih. (2023). Effectiveness of Contextual Teaching Learning (CTL) and Problem Based Learning (PBL) Models in Class VI Science Subjects on Creativity and Learning Outcomes. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 9(11), 9324–9331. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v9i11.5290>
- Sari, R. P. (2022). *Red Nose Foundation*. <https://Rednosefoundation.Org/>.
- Sudjana, N. (2018). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. PT. Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono, S. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Winkel, W. S. (2009). *Psikologi Pendidikan dan Evaluasi Belajar*. Gramedia.
- Yuliansih, E., & Wahidy, A. (2021). *The influence of learning media and learning interests on student learning outcomes. 6(2), 411–417. <https://doi.org/10.29210/021064jjpgi0005>*