

**PENGARUH MEDIA AUDIO VISUAL TERHADAP HASIL BELAJAR KALIMAT MATEMATIKA SISWA KELAS 3 SD 4 DERSALAM****Desta Abella Afita Putri Rahmawati<sup>1</sup>, Ega Aulia Syifa'u<sup>2</sup>, Dinda Damayanti<sup>3</sup>, Eva Resa Sirotun Hidayah<sup>4</sup>, Erika Diah Pangestuti<sup>5</sup>, Muhammad Raikhan Albani<sup>6</sup>**Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muria Kudus<sup>1,2,3,4,5,6</sup>e-mail: [202233214@std.umk.ac.id](mailto:202233214@std.umk.ac.id)**ABSTRAK**

Materi audio visual dalam penelitian ini, meliputi video yang diproyeksikan menggunakan proyektor *liquid crystal display* (LCD), aplikasi *slide show PowerPoint*, dan media visual. Dengan menggunakan media ini diyakini siswa akan mampu mempelajari sendiri isinya. Saat ini, terdapat kekurangan dan keterbatasan penggunaan materi audio visual di sekolah untuk menunjang proses belajar mengajar, khususnya di kelas matematika. Penelitian ini ditujukan untuk mengetahui pengaruh media audio visual terhadap hasil belajar kalimat matematika siswa kelas 3 SD 4 Dersalam. Sampel dalam penelitian ini yaitu 14 siswa yang terdiri dari 6 siswa laki-laki dan 8 siswa perempuan sebagai kelas eksperimen, dikumpulkan dengan menggunakan teknik *purposive sampling* dengan metode penelitian *Pre-test* dan *Post-test Design*. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan dengan tes dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa  $t$  hitung lebih besar dari  $t$  tabel yaitu  $-6.596 > 1.77093$  dan  $\text{Sig. (2 tailed)} = 0,000 < 0,05$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima, sehingga dapat disimpulkan terdapat pengaruh media audio visual terhadap hasil belajar kalimat matematika siswa kelas III SD 4 Dersalam.

**Kata kunci:**

Kalimat Matematika, Media Pembelajaran Audio Visual, Hasil Belajar

**ABSTRACT**

*The audio-visual material in this research includes videos projected using a liquid crystal display (LCD) projector, PowerPoint slide show applications, and visual media. By using this media, it is believed that students will be able to learn the content themselves. Currently, there are deficiencies and limitations in the use of audio-visual materials in schools to support the teaching and learning process, especially in mathematics classes. This research was aimed at finding out the effect of audio-visual media on the learning outcomes of grade 3 students at SD 4 Dersalam. The sample in this research was 14 students consisting of 6 male students and 8 female students as an experimental class, collected using a purposive sampling technique with the Pre-test and Post-test Design research method. Data collection techniques in this research were carried out using tests and documentation. The research results show that the calculated  $t$  is greater than the  $t$  table, namely  $-6.596 > 1.77093$  and  $\text{Sig. (2 tailed)} = 0.000 < 0.05$ , then  $H_0$  is rejected and  $H_1$  is accepted, so it can be concluded that there is an influence of audio visual media on the learning outcomes of class III students at SD 4 Dersalam.*

**Keywords :***Mathematics Sentence, Audio Visual Learning Media, Learning Outcomes***PENDAHULUAN**

Manusia memerlukan pendidikan dalam rangka menjalani kehidupannya, dan pendidikan merupakan salah satu cara agar manusia dapat mempelajari apa yang terjadi dalam hidupnya melalui metode pembelajaran lain yang diakui dan diterima oleh masyarakat. Salah satu jenis pendidikan dasar adalah sekolah dasar. Matematika

adalah topik paling penting yang diajarkan di sekolah dasar.

Menurut pernyataan di atas, Banyak bidang ilmu pengetahuan yang bergantung pada matematika, yang juga meningkatkan penalaran manusia dalam bidang-bidang berikut (Departemen Pendidikan Nasional, 2006) merupakan pembinaan pendidikan kemanusiaan yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan masyarakat

Indonesia dalam belajar dan mengembangkan hati, pikiran, dan jiwa agar mampu menghadapi tantangan secara langsung. Matematika diberikan kepada siswa dalam rangka mengembangkan kemampuan berpikir kritis, logika, analitik, sistematis, berpikir kritis kreatif, dan kemampuan kerja tim (Permatasari et al., 2023).

Kapasitas untuk melaksanakan suatu tugas sebagai hasil pelatihan dan pengalaman disebut kemampuan. Pandangan Munandar berpendapat bahwa kemampuan adalah sesuatu yang dimiliki seseorang sejak lahir sampai hilang, yang kemudian berubah menjadi suatu tindakan kebiasaan dan akhirnya menjadi suatu jenis kemampuan. Salah satu dari banyak keterampilan kognitif yang dipelajari bayi yang sangat bermanfaat bagi kehidupan anak adalah berhitung. Praktek berhitung mengurangi penggunaan angka, penjumlahan, pengurangan, dan perkalian. Gagasan di balik aikidah berhitung adalah bahwa kekuatan teratur dapat diperoleh melalui proses berpikir yang efektif; dengan kata lain, tujuan latihan berhitung adalah untuk mengembangkan kemampuan berpikir teratur (S. Mohamad Bukhoiro Alwi, 2021). Alat ukur yang digunakan dalam variable kemampuan berhitung antara lain yaitu, mengidentifikasi soal, menyusun kalimat matematika dan menyelesaikan jawaban.

Pendidikan matematika yang kurang baik disebabkan oleh berbagai permasalahan. Mayoritas siswa menganggap matematika adalah topik yang sulit dan berbahaya, dan hal ini merupakan salah satu permasalahan dalam pendidikan matematika. Oleh karena itu, banyak siswa yang menganggap matematika itu membosankan atau bahkan harus dihindari. Dapat diamati bahwa siswa yang tidak terlalu tertarik dengan pendidikan matematika mungkin mengalami kesulitan untuk memahami materi dan hal ini akan berdampak negatif terhadap kinerja mereka di kelas matematika. Hal tersebut sesuai dengan pendapat (Slameto, 2015) menunjukkan bahwa siswa yang mengalami kecemasan

sedang mempunyai kinerja yang lebih baik dibandingkan siswa yang mengalami kecemasan berlebihan.

Konsep aritmatika seperti penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian senantiasa dimasukkan ke dalam kurikulum matematika yang diajarkan di sekolah dasar konvensional. Sekolah dasar mengajarkan operasi aritmatika pada bilangan bulat, pecahan, dan bilangan bulat. Hal ini dapat dikaitkan dengan fakta bahwa perhitungan yang melibatkan penghitungan dan sangat umum dalam banyak hitung matematika. Penggunaan rumus matematika sebagai landasan pembelajaran hitung juga diterapkan di kelas III, dimana siswa diharapkan dapat mempelajari cara mengidentifikasi topik, menyederhanakan rumus matematika, dan menyajikan temuannya.

Berdasarkan observasi guru dan siswa kelas III SD 4 Dersalam, wawancara, dan studi dokumentasi. Wawancara dilakukan baik kepada siswa kelas III maupun guru. Hasil wawancara menunjukkan bahwa Siswa sering kesulitan dengan soal narasi karena mereka tidak memahami tujuan latihan dan tidak yakin operasi aritmatika mana yang harus digunakan dan kapan. Secara umum siswa membutuhkan banyak waktu untuk menyelesaikan tugas cerita. Siswa ceroboh dalam mengerjakan soal cerita dan sering melakukan kesalahan perhitungan. Buruknya prestasi akademik siswa dan ketidakmampuannya menyelesaikan masalah matematika dengan benar menunjukkan adanya kekurangan dalam proses belajar mengajar yang harus diperbaiki.

Dalam kehidupan sehari-hari, kehidupan manusia didominasi oleh komunikasi audio visual. Dibandingkan dengan kegiatan komunikasi lainnya, komunikasi audio visual juga biasa digunakan dalam kegiatan pendidikan mulai dari sekolah dasar hingga universitas. Dalam bidang pendidikan, media audiovisual didefinisikan sebagai konten apa pun yang dapat membangkitkan pikiran, perasaan,

gambaran, dan keinginan siswa melalui sarana visual dan suara, sehingga memfasilitasi pembelajaran (Nana Sujana & Ahmad Rivai, 2015).

Pemanfaatan media untuk membantu pembelajaran bermanfaat untuk menyelesaikan proses pembelajaran. Dengan memanfaatkan media yang sudah ada diyakini siswa akan lebih terlibat dalam proses pembelajaran dan lebih mudah memahami serta mahir dalam materi pelajaran. Siswa lebih banyak menyelesaikan tugas belajar dengan penggunaan media. Karena selain mendengarkan penjelasan guru, siswa juga melakukan kegiatan lain seperti latihan dan observasi, serta karena media dapat menerjemahkan konsep abstrak menjadi konkrit. Dengan demikian, penggunaan materi audiovisual dapat memberikan hasil belajar yang lebih baik. (Syarif Bahri Djamarah & Aswan Zain, 2016).

Tersedia berbagai macam media pembelajaran untuk mendukung penyampaian konten selama proses belajar mengajar. Hal inilah yang menjadi alasan penulis menggunakan materi audio visual dalam penelitian ini, meliputi video yang diproyeksikan menggunakan proyektor *liquid crystal display* (LCD), aplikasi *slide show PowerPoint*, dan media visual. Dengan menggunakan media ini diyakini siswa akan mampu mempelajari sendiri isinya. Saat ini, terdapat kekurangan dan keterbatasan penggunaan materi audio visual di sekolah untuk menunjang proses belajar mengajar, khususnya di kelas matematika. Karena harus bergiliran saat menggunakan materi audio visual, maka materi tersebut tidak cukup untuk semua kelas. Meskipun sekolah memiliki keterbatasan peralatan pendukung seperti LCD dan komputer, SD 4 Dersalam termasuk sekolah yang belum memanfaatkan media tersebut secara maksimal.

Suatu jenis media yang disebut media audiovisual mempunyai unsur gambar tampak dan terdengar. Contoh media jenis ini antara lain *slide* suara, film dengan

ukuran berbeda, rekaman video, dan banyak lagi. Karena menggabungkan aspek media pertama dan kedua, kualitasnya dianggap lebih unggul dan mempesona (Wina Sanjaya, 2016). Dalam proses belajar mengajar, penggunaan media sangatlah penting. Sejak menggunakan media sebagai media untuk melakukan tindakan tersebut, maka informasi yang disampaikan akan menjadi lebih jelas (Syarif Bahri Djamarah, 2017).

Alat pembelajaran ini membantu siswa dengan mudah mencerna informasi yang disajikan. Tergantung pada karakteristik stimulus sensoriknya, lingkungan belajar dapat berupa pendengaran (suara), visual (gambar) atau audiovisual. Penerapan informasi yang dipelajari melalui penglihatan dan pendengaran, yang tidak semata-mata mengandalkan pemahaman kata-kata dan simbol-simbol terkait, maka dikenal dengan pengajaran audiovisual. Karena menggabungkan kualitas terbaik dari media audiovisual diam dan bergerak, media jenis ini memiliki lebih banyak fitur.

Penelitian telah dilakukan untuk mendukung pemilihan paradigma pembelajaran media audio visual untuk hasil belajar (Intan Nurhasana, 2021) menyatakan bahwa tujuan penggunaan media di kelas adalah untuk meningkatkan standar pengajaran. Teknologi atau IT digunakan pada salah satu komponen audio visual media pembelajaran. Media Audio Visual adalah bentuk media pendidikan kontemporer yang menggabungkan unsur visual dan pendengaran, mengikuti kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. (Widasari & Syofyan, 2019) lebih lanjut dikemukakan bahwa penggunaan siswa akan lebih mudah menerima pelajaran ketika fakta dan konsep disajikan secara tulus berkat media audiovisual. Meningkatkan pemahaman juga menghasilkan hasil belajar yang lebih baik. Siswa dapat memenuhi berbagai preferensi belajar dengan menggunakan elemen audio visual. Penelitian yang dilakukan (Jusmiana et al.,

2020) menyadari pentingnya penggunaan media video, karena dapat digunakan untuk meningkatkan efisiensi proses pembelajaran dan menjadikan proses pembelajaran lebih menarik dengan memfokuskan perhatian siswa pada materi pelajaran. Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa jika pendengaran dan penglihatan dilakukan sebelum mengumpulkan informasi, tingkat asimilasi siswa terhadap konten dan memori (retensi) dapat meningkat secara dramatis.

Berdasarkan uraian tersebut, untuk menganalisis bagaimana pengaruh media audio visual terhadap hasil belajar kalimat matematika siswa kelas III SD 4 Dersalam..

## METODE PENELITIAN

Siswa kelas III SD 4 Dersalam berjumlah empat belas orang pada saat penelitian dilakukan. Sampel penelitian sebanyak 14 siswa yang terdiri dari 6 siswa laki-laki dan 8 siswa perempuan sebagai kelas eksperimen, dikumpulkan dengan menggunakan teknik *purposive sampling*. Desain kontrol *pre-test* dan *post-test* digunakan dalam penelitian ini. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan dengan tes dan dokumentasi. Kelas eksperimen merupakan satu-satunya kelas sampel dalam desain ini. Kelas kontrol menerima pengajaran dengan menggunakan pendekatan yang lazim digunakan oleh guru-guru sebelumnya, sedangkan kelas

eksperimen diajar dengan menggunakan materi pembelajaran audio visual (video).

Instrumen tes digunakan peneliti untuk mengumpulkan data yang diperlukan. Soal ujian ditulis seperti esai. Ada dua jenis soal tes: pre-test dan post-test. Lima (lima) soal merupakan pre-test, yang diberikan sebelum instruksi atau sebelum tindakan dilakukan, dan lima (lima) pertanyaan merupakan post-test, yang diberikan setelah instruksi atau tindakan. Pertama, uji statistik dijalankan dengan menggunakan perangkat lunak SPSS untuk menguji hipotesis. Dari hasil pengolahan data tersebut, selanjutnya dilakukan penarikan kesimpulan dengan pengujian hipotesis yakni uji dua pihak, dengan taraf signifikan  $\alpha = 0,05$  dengan ketentuan:

H1 :  $\mu_1 > \mu_2$  (Terdapat pengaruh media audio visual terhadap hasil belajar kalimat matematika).

H0 :  $\mu_1 \leq \mu_2$  (tidak Terdapat pengaruh media audio visual terhadap hasil belajar kalimat matematika).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dilakukan di SD 4 Dersalam. Informasi yang dikumpulkan berkaitan dengan hasil belajar matematika siswa kelas III eksperimen yang mendapat dukungan media audio visual dan model pembelajaran. Tabel 1 menampilkan hasil uji hipotesis sebagai berikut:

Tabel 1. Uji Paired Sample T-test

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	PRE_TEST	9.43	14	3.275	.875
	POST_TEST	14.71	14	1.684	.450

		Paired Samples Test							
		Paired Differences							
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper			
Pair 1	PRE_TEST - POST_TEST	-5.286	2.998	.801	-7.017	-3.555	-6.596	13	.000

Karena didasarkan pada dua variabel yang berhubungan, maka uji hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji statistik parametrik yaitu uji T sampel

berpasangan. Uji ini dimaksudkan untuk memastikan apakah rata-rata antara kelompok sampel yang berpasangan (berhubungan) berbeda satu sama lain. Ini

berarti dua sampel dikenai dua prosedur berbeda. Biasanya, skala interval atau rasio digunakan untuk data. (Abdul Muhid, 2017).

Berdasarkan tabel 1 tentang uji t (*paired sample t test*) di atas, menunjukkan bahwa hasil yang diperoleh sebelum dan sesudah penerapan teknik audio visual berbeda secara signifikan. Derajat kebebasan (dk) yang besarnya  $N-1$  sama dengan  $14-1 = 13$  menjadi dasar penentuan nilai t tabel. T tabel atau sebesar 1,77093 diperoleh dengan mengambil nilai dk = 13 pada signifikan awal 5%. berdasarkan hasil analisis uji t (*paired sample t-test*) maka dapat diperoleh hasil bahwa t hitung lebih besar dari t tabel yaitu  $-6.596 > 1.77093$  dan Sig. (2 tailed) =  $0,000 < 0,05$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima, Dengan demikian dapat dikatakan bahwa hasil belajar siswa kelas III SD 4 Dersalam dipengaruhi oleh media audiovisual. Berdasarkan analisis data dapat dikatakan bahwa siswa kelas III SD 4 Dersalam mempelajari kata-kata matematika yang berbeda satu sama lain ketika menggunakan media audio visual.

Ketika menggunakan materi audio-visual untuk pembelajaran, siswa memberikan respon positif. Selain itu, terdapat peningkatan signifikan dalam keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran sehingga menumbuhkan suasana pembelajaran yang dinamis dan dinamis. Penggunaan alat bantu audio visual memudahkan guru menyampaikan isi pelajaran dan memastikan siswa memahami topik yang dibahas. Siswa memanfaatkan sumber belajar audio visual untuk kegiatan praktik langsung di kelas dengan cara mencocokkan dan mencari kartu yang berisi soal dan jawaban terkait materi pembelajaran.

Temuan penelitian di atas menunjukkan bahwa media audio visual mempunyai dampak yang cukup besar sehingga dapat meningkatkan hasil belajar. Menurut penelitian yang dilakukan oleh (Purwono & Anitah, 2019) bahwa penggunaan media audio visual di SMP Negeri Pacitan pada kelas IPA telah

meningkatkan hasil belajar siswa dan meningkatkan daya serap. Studi pendukung tambahan dilakukan oleh Ainina (2018), Secara khusus, pada tahun ajaran 2013–2014, siswa XI SMA Negeri 2 Bae Kudus menunjukkan peningkatan hasil belajar sejarah melalui bahan ajar berbasis audio visual. Selain itu, penelitian dilakukan oleh (Trisnadewi & Wiyasa, 2018) menunjukkan bagaimana hasil belajar pelajaran IPS, pembelajaran berbasis inkuiri yang didukung sumber audiovisual dapat membantu siswa kelas V menjadi lebih baik.

Didukung oleh pernyataan dari (Wina Sanjaya, 2016) yang menggambarkan media audio visual sebagai jenis media yang memiliki komponen suara dan gambar. Slide suara, rekaman film, rekaman video, dan lain sebagainya adalah beberapa contohnya. Keterampilan media ini dianggap lebih unggul dan menarik. Sejalan dengan pendapat (Arsyad, 2016) kata "media" yang menggambarkan semacam perantara manusia yang digunakan untuk mengirimkan atau mendistribusikan ide, pemikiran, atau konsep sedemikian rupa sehingga ide, pandangan, atau konsep yang dikomunikasikan dapat menjangkau khalayak yang dituju adalah akar kata "audio- media visual."

Dapat kita simpulkan bahwa minat dan motivasi belajar siswa meningkat dengan adanya materi pembelajaran berbasis materi audiovisual. Temuan penelitian ini berasal dari kontras penggunaan sumber belajar tradisional dan audiovisual. Berdasarkan hasil pretest dan posttest pemanfaatan media pembelajaran berbasis audio visual menunjukkan bagaimana minat belajar siswa semakin berkembang dan mempengaruhi hasil belajarnya. Sejalan dengan pendapat (Wena, 2018) mengandung makna bahwa usaha terbesar yang dapat dicapai seseorang setelah melakukan upaya belajar itulah yang disebut dengan prestasi belajar. Tes yang kadang disebut dengan "tes prestasi belajar" dapat digunakan untuk mengukur prestasi belajar. Ujian prestasi belajar dimaksudkan untuk menunjukkan tingkat keberhasilan

belajar seseorang. Intinya, pengujian menyelidiki data yang mungkin berfungsi sebagai landasan untuk pengambilan keputusan.

## SIMPULAN DAN SARAN

Hasil temuan signifikansi awal sebesar 5% berdasarkan analisis data yang telah dilakukan;  $t$  tabel adalah 1,77093. Berdasarkan hasil analisis uji beda berpasangan (paired sample  $t$ -test) dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media audio visual terhadap hasil belajar siswa kelas III SD 4 Dersalam. Secara spesifik  $t$  hitung lebih besar dari  $t$  tabel yaitu  $-6,596 > 1,77093$  dan  $\text{Sig. (2 ekor)} = 0,000 < 0,05$ . Oleh karena itu  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Analisis data menghasilkan kesimpulan bahwa pada siswa kelas III SD 4 Dersalam terdapat perbedaan pengaruh media audio visual terhadap hasil belajar frase matematika yang cukup besar.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Muhid. (2017). *Analisis Statistik*. Zifatama.
- Arsyad. (2016). *MEDIA PEMBELAJARAN*. Rajawali Pers.
- Intan Nurhasana. (2021). Penggunaan Media Audio-Visual Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab. *Al-Fikru: Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 2(2), 217–229. <https://doi.org/10.55210/al-fikru.v2i2.573>
- Jusmiana, A., Herianto, H., & Awalia, R. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Smp Di Era Pandemi Covid-19. *Pedagogy: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(2), 1–11. <https://doi.org/10.30605/pedagogy.v5i2.400>
- Nana Sujana & Ahmad Rivai. (2015). *Media Pengajaran*. Sinar Baru Algesindo.
- Permatasari, A. cahyani, Sari, J. A., Winanda, T., Saputra, R. I., Silvi, Annisa, P., & Fitriani, E. (2023). Analisis Kesulitan Belajar Matematika Dalam Menyelesaikan Soal. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 4(1), 421–423. <https://doi.org/10.51494/jpdf.v4i1.845>
- Purwono & Anitah. (2019). Penggunaan Media AudioVisual Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(2), 140.
- S. Mohamad Bukhoiro Alwi, D. (2021). Perkembangan dan Kemampuan Berhitung Siswa SD Di Dusun Margasari Dengan Media Sempoa. *Proceedings UIN Sunan Gunung Djati Bandung*, 1(Desember), 104–114.
- Slameto. (2015). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Rineka Cipta.
- Syaiful Bahri Djamarah & Aswan Zain. (2016). *Strategi Belajar Mengajar*. Rineka Cipta.
- Syiful Bahri Djamarah. (2017). *Strategi Belajar Mengajar*. Rineka Cipta.
- Trisnadewi & Wiyasa. (2018). Penerapan Pembelajaran Inkuiri Berbantu Media AudioVisual Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD No.3 Tibubeneng Kuta Utara. *E-Jurnal Mimbar PGSD*, 2(1), 120.
- Wena. (2018). *STRATEGI PEMBELAJARAN INOVATIF KONTENPORER SUATU TINJAUAN KONSEPTUAL OPRASIONAL*. Bumi Aksara.
- Wina Sanjaya. (2016). *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Kencana.
- Windasari, T. S., & Syofyan, H. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(1), 1–12. <https://doi.org/10.21009/jpd.v10i1.11241>