

**UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA  
MENGUNAKAN MEDIA *AUDIO VISUAL* PADA SISWA KELAS  
IV SD NEGERI SUNGAPAN TAHUN AJARAN 2020/2021**

Elia Mustikaningrum  
Program Studi PPG FKIP Universitas Ahmad Dahlan  
eliamustika8@gmail.com

**Abstract**

The Efforts to increase Mathematic learning result through audio visual media in Class 4<sup>th</sup> of Sungapan Elementary School. This study aims to improve mathematic learning result through audio visual media in Class 4<sup>th</sup> of Sungapan Elementary School. This research was conducted in March-May. The research subject were the 4<sup>th</sup> grade students of Sungapan elementary school that consist of 3 boys and 2 girls. The kind of this research is Classroom Action Research using the Kemmis and Mc Taggart models. The research was conducted in two cycles and each cycle consisted of two meetings. Every cycles consist of planning, action, observation and reflection. The data was collected through observation and test. Data analysis of the research is descriptive qualitative and quantitative. The result of the research found that Audio Visual Media can improve the Mathematic learning result of 4<sup>th</sup> grade students at Sungapan Elementary School on the lesson of rounding the results measurements.

**Keyword:** Mathematic learning result, Audio Visual Media

**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar matematika menggunakan Media Audio Visual di Kelas 4 SD N Sungapan. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Maret - Mei. Jenis penelitian ini adalah penelitian Tindakan kelas dengan model Kemmis dan Mc Taggart. Penelitian dilakukan dua siklus dan setiap siklus terdiri dari dua pertemuan. Setiap Siklus terdiri dari perencanaan, tindakan, observasi serta refleksi. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan tes. Analisis data pada penelitian ini yaitu secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Dari hasil penelitian yang diperoleh, dapat diketahui bahwa Media Audio Visual dapat meningkatkan hasil belajar matematika pada siswa kelas 4 SD N Sungapan pada materi pembulatan hasil pengukuran.

**Kata Kunci:** Hasil belajar matematika, Media Audio Visual

## **1. Pendahuluan**

Pendidikan merupakan pedoman dalam pelaksanaan pembelajaran yang dilaksanakan secara sadar dan terencana. Bagi setiap individu, pendidikan merupakan

suatu kebutuhan dalam hidup karena dengan pendidikan seseorang akan mempunyai suatu keterampilan yang dapat digunakan untuk hidup di masyarakat, bangsa, dan negara.

Pendidikan merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di seluruh dunia. Upaya yang dapat dilakukan oleh suatu bangsa agar dapat beradaptasi dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini maupun di masa yang akan datang yaitu dengan melakukan peningkatan kemampuan dalam berbagai bidang pendidikan.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah memiliki pengaruh yang besar terhadap proses pengajaran dan pembelajaran. Kemudahan akses teknologi telah digunakan oleh para pengajar untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Seperti yang telah disampaikan oleh Keengwe & Georgina dalam penelitiannya telah menyatakan bahwa perkembangan teknologi memberikan perubahan terhadap pelaksanaan pengajaran dan pembelajaran (Keengwe & Georgina). Teknologi informasi dapat diterima sebagai media dalam melakukan proses pendidikan, termasuk membantu proses belajar mengajar, yang juga melibatkan pencarian referensi dan sumber informasi.

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang menduduki peranan penting dalam pendidikan, hal ini dapat dilihat dari pelaksanaan pembelajaran matematika yang diberikan kepada semua jenjang. Matematika juga menjadi salah satu ilmu yang dijadikan tolak ukur Intellectual Quotient (IQ) seseorang. Namun pada kenyataannya matematika merupakan mata pelajaran yang selama ini dianggap sulit oleh sebagian peserta didik.

Menurut Imam Subandi sebagaimana yang dikutip Sri Udin (2007),”penyebab matematika masih menjadi masalah bagi anak didik diantaranya adalah kurangnya minat belajar matematika siswa, siswa kurang termotivasi untuk mengikuti pelajaran, siswa masih menganggap bahwa matematika itu sulit dan tidak menyenangkan, dan guru juga kurang bervariasi dalam menyajikan materi matematika”. Selain itu, guru sering menggunakan metode ceramah sehingga siswa hanya pasif mendengarkan, siswa kurang tertarik dan kurang antusias dalam mengikuti pelajaran matematika di kelas karena guru belum maksimal dalam mengelola pembelajaran seperti menggunakan media pembelajaran.

Dalam pembelajaran matematika di SD ternyata masih banyak sekali hambatan atau kesulitan-kesulitan yang terjadi terlebih lagi pada masa pandemi covid-19 sekarang, guru matematika menghadapi kendala metode pembelajaran yang tidak mudah. Selama ini mata pelajaran matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang dianggap sulit bagi siswa. Dengan pembelajaran tatap muka saja banyak siswa yang mengalami kesulitan, apalagi jika dilaksanakan secara daring.

Pembelajaran matematika yang ideal harus memperhatikan perbedaan kecepatan berpikir, daya juang, gaya belajar anak, minat dan motivasi anak. Meskipun metode daring merupakan metode yang baru dan memiliki banyak kendala, namun seorang guru matematika harus membangun kreativitas dan hasil belajar siswa agar proses pembelajaran tetap berjalan menarik dan efektif. Pemilihan media daring juga harus mampu mengakomodasi semua komponen yang ada dalam pembelajaran matematika, adanya materi sesuai tujuan pembelajaran, metode atau media yang sesuai, adanya forum diskusi, penugasan dan penilaian.

Salah satu media pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam memahami konsep belajar dimasa pandemi ini yaitu dengan menggunakan media audio visual. Penggunaan media audio visual mempunyai peranan yang sangat penting yaitu dapat memberikan banyak manfaat. Media audio visual bukanlah sebuah gambar ataupun peta konsep semata, namun dalam media audio visual menggabungkan antara suara dan gambar yang menarik dan menyenangkan. Diharapkan setelah guru menggunakan media audio visual, hasil belajar matematika akan lebih meningkat.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh media visual terhadap hasil belajar matematika siswa di SD N Sungapan.

## **2. Kajian Literatur**

### **a. Belajar Matematika**

Menurut Johnson dan Myklebust sebagaimana yang dikutip oleh Rosma Hartiny (2010) “matematika adalah bahasa simbolis yang fungsi praktisnya untuk mengekspresikan hubungan-hubungan kuantitatif dan keruangan sedangkan fungsi teoritisnya adalah untuk memudahkan pemikiran. Oleh karena itu tujuan pengajaran matematika ialah agar peserta didik dapat berkonsultasi dengan mempergunakan angka-

angka dan bahasa dalam matematika. Pengajaran matematika harus berusaha mengembangkan suatu pengertian sistem angka, ketrampilan menghitung dan memahami simbol-simbol yang sering kali dalam buku-buku pelajaran mempunyai arti khusus.

Pengajaran matematika perlu pada arti dan pemecahan berbagai masalah yang seringkali ditemui dalam kehidupan sehari-hari. Matematika merupakan ilmu yang bersifat universal yang mendasari perkembangan teknologi modern. Artinya, matematika mempunyai peranan yang sangat penting dalam berbagai disiplin ilmu serta memajukan daya pikir manusia. Hal ini dapat dilihat dari perkembangan yang pesat di bidang teknologi dewasa ini. Untuk dapat menguasai dan menciptakan teknologi di masa depan diperlukan penguasaan matematika yang kuat sejak usia dini. Sehingga berangkat pada persepsi tersebut mata pelajaran matematika diberikan kepada semua peserta didik sejak dari Sekolah Dasar (SD) untuk membekali siswa agar mempunyai kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, kreatif, serta memiliki kemampuan bekerjasama. Jadi diharapkan dalam proses belajar mengajar, keaktifan dan kreatifitas siswa dapat ditingkatkan lagi .

Menurut Imam Subandi sebagaimana yang dikutip Sri Udin (2007),”penyebab matematika masih menjadi masalah bagi anak didik diantaranya adalah kurangnya minat belajar matematika siswa, siswa kurang termotivasi untuk mengikuti pelajaran, siswa masih menganggap bahwa matematika itu sulit dan tidak menyenangkan, dan guru juga kurang bervariasi dalam menyajikan materi matematika”.

#### **b. Pengertian Media Audio Visual**

Menurut Wina Sanjaya (2010:172) “Media audio-visual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar yang bisa dilihat, misalnya rekaman video, slide, suara, dan sebagainya”. “Media audio-visual adalah media kombinasi antara audio dan visual yang diciptakan sendiri seperti slide yang dikombinasikan dengan kaset audio” Wingkel (2009). Menurut Drs.Syaiful bahri dan Aswin Zain audio visual adalah media yang mempunyai unsur-unsur suara dan unsur gambar. (Syaiful Bahri dan Aswin Zain, 2006). Menurut Ahmad Rohani audio visual atau AVA adalah media instruksional modern yang sesuai dengan perkembangan zaman atau kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang meliputi media yang dapat dilihat didengar dan dapat dilihat serta didengar. (Ahmad Rohani, 2015).

Dengan demikian media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan. Media pembelajaran dalam bentuk visual dalam bentuk gambar, foto, dan Audio dalam bentuk rekaman suara, bunyi-bunyi tertentu, demikian juga dalam bentuk gabungan keduanya seperti rekaman video yang mengandung unsur audio dan video telah mengubah paradigma hasil belajar. Media audio visual mempengaruhi keberhasilan meningkatkan kemampuan mengenal atau mempelajari suatu informasi peserta didik maka dari itu cukuplah menjadi landasan kuat tentang bagaimana seseorang guru harus mempersiapkan media tersebut yang di relevansikan dengan karakteristik materi.

### 3. Metode Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian Tindakan kelas. Penelitian yang dilakukan di SD Negeri Sungapan ini dilakukan dalam kegiatan pembelajaran (siklus tindakan kelas). Setiap siklus direncanakan antara 1-2 kali kegiatan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran pada siklus pertama digunakan sebagai penentu kegiatan pembelajaran pada siklus berikutnya. Apabila dalam siklus pertama hasil pembelajaran kurang berhasil, maka pada tindakan siklus kedua akan ditambahkan beberapa media tambahan sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan lebih mudah dipahami. Subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri Sungapan Tahun Ajaran 2020/2021, Kokap, Kulon Progo dengan jumlah siswa sebanyak 5 siswa yang terdiri dari 3 laki-laki dan 2 perempuan.

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah berupa nilai pretest dan nilai pada setiap siklus. Teknik analisis data pada penelitian ini adalah:

#### a. Data Hasil Tes

Tes pemahaman konsep pembulatan hasil pengukuran berupa data kuantitatif. Sehingga data hasil tes yang diperoleh pada akhir siklus tindakan dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Analisis hasil belajar siswa dengan menganalisis nilai ketuntasan belajar rata-rata tiap siklus dengan menggunakan tes tertulis. Untuk menghitung persentase ketuntasan belajar siswa maka digunakan rumus (Daryanto, 2011:192):

$$\text{Persentase} = \frac{\sum \text{siswa yang tuntas belajar}}{\sum \text{seluruh siswa}} \times 100 \%$$

#### b. Data Hasil Observasi

Data hasil observasi yang diperoleh merupakan data kualitatif. Data ini dicari atas pedoman manfaat media audio visual dalam pembelajaran yang diamati selama proses belajar mengajar secara daring. Untuk menganalisis data dari hasil evaluasi setiap siklus maka peneliti menggunakan teknik dalam bentuk deskriptif kualitatif yaitu berupa kata dan kalimat. Adapun analisis kualitatif ini berfungsi untuk menjelaskan tentang proses pembelajaran sudah sesuai rencana atau belum.

**c. Indikator Keberhasilan**

Penelitian ini dikatakan berhasil apabila sekurang-kurangnya 75% dari jumlah siswa mendapat nilai 70. Apabila rata-rata kelas telah mencapai nilai 70 dan nilai tersebut telah dicapai oleh sekurang-kurangnya 75 % dari jumlah siswa, maka tindakan dinyatakan berhasil.

**4. Hasil Penelitian**

Penelitian ini dilakukan di siswa kelas IV SD Negeri Sungapan Tahun Ajaran 2020/2021, Kokap, Kulon Progo dengan jumlah siswa sebanyak 5 siswa yang terdiri dari 3 laki-laki dan 2 perempuan. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa melalui audio visual yang dilakukan di SD N Sungapan. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus dilaksanakan sebanyak 4 kali pertemuan. Pelaksanaan penelitian dilaksanakan selama 2 minggu. Penelitian ini membahas materi pembulatan hasil pengukuran. Pada siklus 1 membahas pembulatan hasil pengukuran panjang sedangkan pada siklus 2 membahas pembulatan hasil pengukuran berat.

Pada siklus pertama pertemuan pertama dan kedua memberikan materi pembulatan hasil pengukuran panjang. Kegiatan pembelajaran dilaksanakan secara daring melalaui WA. Diawali dengan menyampaikan apersepsi, menyampaikan materi menggunakan media audio visual yaitu *video power point*, tanya jawab dan mengerjakan soal berupa *google form*.

Siklus	Pertemuan	Tuntas	Belum Tuntas
1	1	40%	60 %
	2	60%	40 %

Dari hasil tabel di atas, hasil penelitian siklus pertama diperoleh dari 5 orang siswa yang mengikuti pembelajaran matematika. Hasil keterlaksanaan observasi guru dalam

menerapkan media Audio Visual. Siklus 1 pertemuan pertama rata-rata persentase keterlaksanaan sebesar 40 % sedangkan pada pertemuan kedua menjadi 60 %

Hasil penilaian belajar matematika pasca Tindakan siklus 1 ini diikuti oleh 5 siswa. Hasilnya adalah 3 orang siswa atau sebanyak 60 % sudah menguasai pembelajaran matematika sesuai yang diharapkan, sedangkan 2 siswa atau sebanyak 40 % masih belum menguasai pembelajaran matematika,

Pada siklus kedua pertemuan pertama dan kedua memberikan materi pembulatan hasil pengukuran berat. Kegiatan pembelajaran dilaksanakan secara daring melalui WA. Diawali dengan menyampaikan apersepsi, menyampaikan materi menggunakan media audio visual yaitu *video power point*, tanya jawab, kuis dan mengerjakan soal berupa *google form*.

Siklus	Pertemuan	Tuntas	Belum Tuntas
2	1	60%	40 %
	2	80%	20 %

Hasil penelitian siklus pertama diperoleh dari 5 orang siswa yang mengikuti pembelajaran matematika. Hasil keterlaksanaan observasi guru dalam menerapkan media Audio Visual. Siklus 2 pertemuan pertama rata-rata persentase keterlaksanaan sebesar 60 % sedangkan pada pertemuan kedua menjadi 80 %. Hasil penilaian belajar matematika pasca Tindakan siklus 2 ini diikuti oleh 5 siswa. Hasilnya adalah 4 orang siswa atau sebanyak 80 % sudah menguasai pembelajaran matematika sesuai yang diharapkan, sedangkan 1 siswa atau sebanyak 20 % masih belum menguasai pembelajaran matematika, Indikator keberhasilan yang telah ditetapkan yaitu 75 %. Jadi pada siklus 2 ini sudah efisien karena telah melampaui indikator keberhasilan.

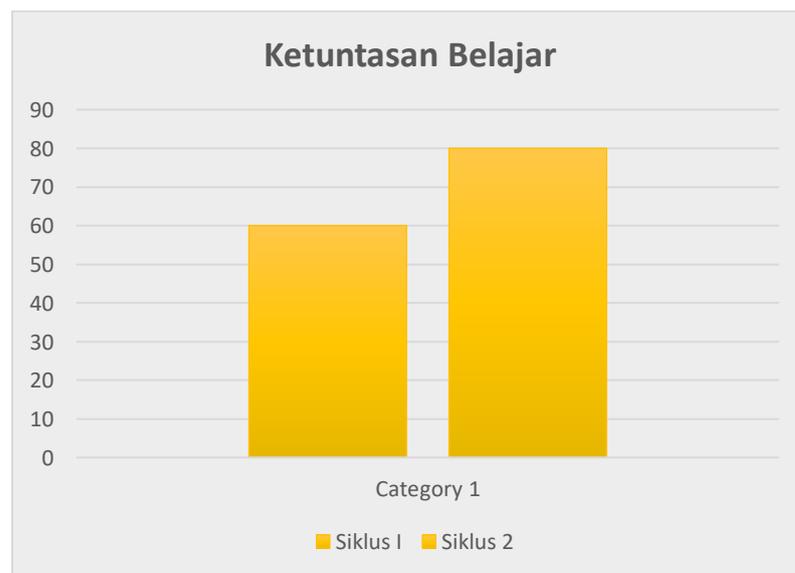
Dengan menggunakan media audio visual siswa dapat meningkatkan hasil belajar matematika, siswa lebih bersemangat dan mudah memahami materi ketika belajar daring di era pandemic ini.

## 5. Pembahasan

Pada PTK yang dilaksanakan oleh peneliti, pada siklus I siswa masih pasif karena masih didominasi oleh guru, namun pada siklus II siswa sudah terlihat aktif dan terlibat dalam pembelajaran tersebut. Penggunaan media audio visual dalam pembelajaran sangat membantu siswa dalam memahami materi yang diajarkan.

Siklus I maupun siklus II bertujuan memperbaiki hasil belajar siswa, pada siklus I terlihat nilai matematika siswa meningkat daripada hasil *pretest* yaitu dari 5 siswa yang memenuhi kriteria KKM adalah 20% menjadi 60%. Namun demikian peneliti memutuskan untuk melanjutkan pada siklus II guna memaksimalkan hasil belajar siswa, dan ini terbukti terdapat peningkatan pada siklus II dibanding dengan siklus I yaitu dari 5 siswa yang memenuhi KKM meningkat dari 60% menjadi 80%. Berikut adalah data perbandingan antara hasil belajar siswa dari siklus I dan siklus II adalah sebagai berikut:

Diagram perbandingan ketuntasan nilai siswa pada Siklus I dan Siklus II.



Berdasarkan penelitian ini hasil belajar matematika siswa kelas 4 dengan menggunakan audio visual mengalami peningkatan. Guru setelah menyampaikan pembelajaran sesuai RPP yang dirancang, siswa antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, siswa juga terlibat aktif dan guru berperan sebagai fasilitator.

Penerapan media audio visual dalam pembelajaran matematika di era pandemi Covid-19 ini ditujukan untuk mengatasi keterbatasan ruang dan waktu serta menyajikan materi pelajaran dalam bentuk yang menyenangkan, menarik, mudah dimengerti dan jelas

bagi siswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajar. Dalam latihan dan memahami konsep siswa, peneliti menggunakan kuis tanya jawab dan lembar soal *google form*.

Secara umum dapat dikatakan bahwa proses pembelajaran dengan menggunakan media audio visual pada siklus I dan II memberikan peningkatan hasil belajar siswa, ini menunjukkan bahwa penggunaan audio visual mempunyai pengaruh yang positif yaitu dapat meningkatkan pemahaman dan penguasaan materi pembelajaran sekaligus juga meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran matematika khususnya materi pembulatan hasil pengukuran sehingga guru dapat menggunakan media ini dalam proses pembelajaran selanjutnya.

Hal ini sesuai dengan teori Hamalik dalam Arsyad yang mengemukakan bahwa "pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu. Selain membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi."

## 6. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis deskriptif kuantitatif dan pembahasan terhadap data yang dikumpulkan melalui penelitian dapat disimpulkan sebagai berikut:

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media audio visual dapat meningkatkan hasil belajar matematika kelas IV pada pembulatan hasil pengukuran. Hasil evaluasi siklus I rata-rata kelas adalah 58 di pertemuan pertama dengan ketuntasan 40% . Pada pertemuan kedua hasil rata-rata kelas 62 dengan ketuntasan 60%. Sedangkan pada siklus II terjadi peningkatan lagi yaitu pada pertemuan pertama rata-rata kelas 70 dengan ketuntasan 60% dan di pertemuan kedua rata-rata kelas 80 dengan ketuntasan 80%.

## Daftar Referensi

- Ahmad Rohani (2015). *Media Intruksional Education*. Jakarta: Rineka Cipta
- A.Suharsimi. (2006). *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta : Rhineka Cipta.
- Keengwe, J., & Georgina, D. (2012). The digital course training workshop for online learning and teaching. *Education and Information Technologies*, 17(4), 365–379. <https://doi.org/10.1007/s10639-011-9164-x>
- Mulyasa, E. (2013). *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung.:PT.Remaja Rosdakarya. A
- Sri Subarinah.(2006). *Inovasi Pembelajaran Matematika SD*. Jakarta: Depdiknas.
- Sudjana, Sudjana. & Ahmad Rivai. (2013). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sundayana, Rostina. 2014. *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika*. Bandung: Alfabeta
- Syaiful Bahri dan Aswin Zain ( 2006), *Strategi Belajar Mengajar*, Ciputat Press, Jakarta
- Udin S, dkk. (2007). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Wingkel (2009). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta