

**Pengaruh penggunaan Media *Audio visual* terhadap hasil belajar
Matematikapada materi Bangun ruang di kelas VI MI Persis Gandok**

Taufiq Rohman¹. Risa Nuri Sahar².

Institut Agama Islam Tasikmalaya

risanurisahar412@gmail.com

ABSTRAK

Penggunaan Media pembelajaran khususnya Media *Audio Visual* masih sangat rendah digunakan dalam pembelajaran Matematika. Dalam proses pembelajaran yang dilaksanakan, guru lebih dominan menggunakan metode ceramah tanpa menggunakan media pembelajaran. hal ini, menyebabkan hasil belajar yang diperoleh siswa belum maksimal. Dari permasalahan tersebut, maka guru memerlukan upaya agar hasil belajar siswa dapat mencapai KKM. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan menggunakan Media *Audio Visual* yang dapat membantu menampilkan fakta atau konsep secara nyata, sehingga siswa akan lebih mudah memahami pembelajaran yang diberikan dengan baik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *Audio visual* terhadap hasil belajar Matematika pada materi Bangun Ruang di kelas VI MI Persis Gandok. Penelitian ini menggunakan metode *Pre-ekperimental design* jenis *One group Pretest – Posttest design*. Teknik pengambilan sampel yang akan digunakan oleh peneliti adalah *Sampling Purposive* dengan jumlah sampel 26 siswa kelas VI B. Instrumen penelitian berupa tes uraian essay sebanyak 20 soal yang diuji analisiskan kepada dua orang Ahli Matematika. Setelah diuji analisiskan kepada Ahli, maka instrumen penelitian yang digunakan sebanyak 10 butir soal essay yang dijadikan soal tes. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata- rata nilai Pre-test sebesar 73,58 dan nilai Posttest sebesar 85.65, dengan nilai signifikasi pada Pre- test sebesar 0,308 dan Posttest sebesar 0,372. Artinya, perolehan nilai Sig. > 0,05 dan data tersebut dapat dikatakan berdistribusi normal dengan nilai Sig. secara keseluruhan pada uji homogenitas adalah 0,201 > 0,05. Pengujian hipotesis dengan uji –t diperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000 dimana nilai Sig. lebih kecil dari 0,05 (0,000 < 0,05), maka Ha diterima dan H0 ditolak. Hal itu, menunjukkan bahwa terdapat pengaruh pnggunaan ,media *Audio Visual* terhadap hasil belajar Matematika pada materi Bangun Ruang di Kelas VI MI Persis Gandok.

Kata Kunci : *Media Audio Visual, Hasil belajar Matematika, Bangun ruang*

ABSTRACT

The use of learning media, especially Audio Visual Media, is still very low in Mathematics learning. In the learning process carried out, teachers predominantly use the lecture method without using learning media. This causes the learning outcomes obtained by students to not be optimal. From these problems, teachers need to make efforts so that

student learning outcomes can reach the KKM. One effort that can be made is to use Audio Visual Media which can help present facts or concepts in a real way, so that students will more easily understand the learning provided well. This research aims to determine the effect of using audio-visual media on Mathematics learning outcomes in Building Space material in class VI MI Persis Gandok. This research uses a pre-experimental design method, one group pretest - posttest design. The sampling technique that will be used by researchers is Purposive Sampling with a sample size of 26 class VI B students. The research instrument is an essay description test with 20 questions which are analyzed by two Mathematics Experts. After being tested and analyzed by experts, the research instrument used was 10 essay questions which were used as test questions. The research results showed that the average Pre-test score was 73.58 and the Posttest score was 85.65, with a significance value in the Pre-test of 0.308 and the Posttest of 0.372. This means that the Sig. > 0.05 and the data can be said to be normally distributed with a Sig value. overall the homogeneity test is $0.201 > 0.05$. Hypothesis testing with the t-test obtained a Sig value. (2-tailed) is 0.000 where the Sig value. smaller than 0.05 ($0.000 < 0.05$), then H_a is accepted and H_0 is rejected. This shows that there is an influence of the use of Audio Visual media on Mathematics learning outcomes in Building Space material in Class VI MI Persis Gandok.

Keywords: *Audio Visual Media, Mathematics learning outcomes, Building space*

Pendahuluan

Di dalam Undang–Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dijelaskan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran, agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. (Ananda Rusydi, 2017)

Pendidikan merupakan usaha sadar yang dilakukan pendidik untuk menumbuhkan dan mengembangkan potensi yang dimiliki peserta didik melalui proses belajar. Belajar adalah modifikasi atau memperteguh perilaku melalui pengalaman. Artinya, belajar merupakan suatu proses yang dilakukan peserta didik untuk memperoleh perubahan tingkah laku, baik pengetahuan, keterampilan dan sikap sebagai suatu pengalaman dari berbagai materi yang dipelajarinya.

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran penting dalam pendidikan dasar yang harus dikuasai oleh guru, selain mata pelajaran IPA, IPS, PPKn dan Bahasa Indonesia. Pembelajaran ini, berkaitan dengan konsep- konsep abstrak yang tersusun secara hierarkis melalui penalaran yang bersifat deduktif. Namun, untuk pemahaman konsep tersebut sering diawali secara induktif melalui pengalaman nyata. (Oemar Hamalik, 2013)

Salah satu materi mata pelajaran Matematika yang dipelajari di kelas 6 sekolah dasar adalah Materi Bangun Ruang. Bangun Ruang adalah suatu bangun geometri yang membentuk suatu ruang tiga dimensi, diantaranya Kubus, Balok, Tabung, Kerucut, Bola, Limas dan Prisma. Materi bangun ruang termasuk dalam kategori abstrak dan sulit dipahami oleh siswa.

Hal ini, seringkali menyebabkan siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep dan menyelesaikan soal matematika terkait Bangun Ruang.

Penggunaan media pembelajaran yang tepat dan menarik dapat membantu siswa dalam memahami konsep matematika yang abstrak tersebut. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah Media *Audio Visual*. Media *Audio Visual* adalah alat bantu yang digunakan oleh guru dalam proses belajar mengajar melalui sarana komunikasi dengar pandang (Ahmad Suryadi, 2020). Selain itu, media *Audio Visual* memiliki banyak manfaat dalam proses pembelajaran, seperti dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar, mempermudah pemahaman konsep abstrak matematika dan meningkatkan retensi belajar siswa. Dengan penggunaan Media *Audio Visual*, diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Hasil belajar siswa diperoleh setelah melakukan rangkaian proses belajar yang dilakukan oleh siswa. Hasil belajar dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor, diantaranya siswa, guru dan lingkungan. Ketiga faktor tersebut, dapat mempengaruhi hasil belajar yang diperoleh siswa sudah maksimal atau masih rendah.

Rendahnya hasil belajar dipengaruhi karena kurangnya minat dan motivasi belajar siswa, sebab adanya kejenuhan dan ketidakjelasan dalam penyampaian materi pelajaran didalamnya. Sehingga, siswa tidak memiliki daya konsentrasi dalam memperhatikan penjelasan materi. Hal ini terjadi, karena guru tidak memberikan kesempatan pada siswa untuk mengkonstruksi pengetahuan yang dimilikinya dengan menghubungkan sesuatu yang ada di lingkungan. Artinya, siswa hanya sebagai pendengar dan pencatat apa yang disampaikan oleh guru.

Di MI Persis Gandok, Peneliti melakukan wawancara pra penelitian dengan Guru pengampu Matematika, yaitu Ibu Rahmayati Pratami S.Pd. Hal ini, bertujuan untuk memperoleh data awal lapangan untuk digunakan peneliti dalam menentukan tindakan yang harus dilakukan. Berdasarkan hasil wawancara, diperoleh data bahwa nilai harian mata pelajaran Matematika pada materi Bangun Ruang rata-rata memperoleh nilai dibawah KKM (Kriteria Ketuntasan Maksimal), yaitu 80 dengan persentase 40% dari jumlah 26 siswa. Artinya, hasil belajar yang diperoleh siswa masih dikatakan rendah. Maka hal itu, diperlukan Media *Audio Visual* sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa yang dapat memberikan kontribusi pengajaran yang lebih efektif dan maksimal.

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti melakukan penelitian dengan judul Pengaruh Penggunaan Media *Audio Visual* terhadap hasil belajar Matematika materi Bangun Ruang pada Kelas VI MI Persis Gandok.

Kajian Pustaka

1. Media Audio Visual

Kata Media berasal dari bahasa yang merupakan bentuk jamak dari “*Medium*”. Secara Harfiah berarti perantara atau pengantar. Menurut Hamka (2018), Media pembelajaran merupakan alat bantu yang dapat didefinisikan sebagai alat bantu berupa fisik maupun non fisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara tenaga pendidik dan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien.

Secara umum, jenis – jenis Media dapat dibagi menjadi beberapa bagian, yaitu :

a. Media Visual

Adalah media yang dapat dilihat. Contohnya : media foto, gambar, komik, gambar tempel, poster, majalah, buku, miniatur, alat peraga.

b. Media Audio

Adalah media yang bisa didengar. Contohnya Radio, Kaset, alat musik dan lainnya.

c. Media Audio Visual

Adalah media yang bisa didengar dan dilihat secara bersamaan. Contohnya: Drama, Televisi dan lainnya. (Satrianawati, 2018)

Sesuai dengan namanya, media yang digunakan merupakan kombinasi audio dan visual. Media *Audio visual* akan menjadikan penyajian bahan ajar kepada siswa secara lengkap dan optimal. Selain itu, media ini juga dapat menggantikan peran dan tugas Guru. Sedangkan, Guru dapat sebagai fasilitator dalam belajar, yaitu mengarahkan dan membimbing peserta didik dalam proses belajar. Adapun jenis media audio visual yang digunakan oleh peneliti adalah televisi (*SmartTV*).

1. Hasil belajar

Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil dari proses belajar. Perubahan ini berupa pengetahuan, keterampilan dan sikap yang biasanya meliputi ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. (HusamahPantiwati,2016)

Hasil belajar siswa yang diteliti hanya meliputi hasil belajar pada ranah kognitif yang terdiri dari tiga tingkatan, yaitu C1 sampai C3. Hasil belajar tersebut diukur dengan Tes.

2. Pembelajaran Matematika SD/MI

Matematika adalah alat untuk mengembangkan cara berpikir. Oleh karena itu, matematika diperlukan baik untuk memecahkan masalah sehari-hari maupun untuk mendukung perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Hal ini berarti, belajar matematika agar peserta didik dapat menerapkan pemikiran matematika dalam kehidupan sehari-hari untuk mempelajari ilmu lain, diantaranya konsep bilangan, Aljabar, Geometri, peluang dan penyelesaiannya.

Menurut Suwangsih dan Tiurlina, karakteristik pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar yang perlu diketahui oleh guru, Sebagai berikut

:

a. Pembelajaran Matematika menggunakan metode spiral

Pembelajaran Matematika menggunakan metode spiral dilakukan dengan cara mencakup suatu konsep dengan konsep lainnya. Konsep yang diberikan diawal sebagai syarat untuk memahami konsep selanjutnya. Misalnya, guru hendak mengajarkan sifat-sifat bangun ruang, maka peserta didik harus mengetahui konsep bentuk bangun ruang.

b. Pembelajaran Matematika bertahap.

Adalah penjelasan yang dimulai dari sederhana hingga penjelasan yang rumit, yaitu dengan diberikan penjelasan konsep secara konkret, semi konkret (gambar) dan Abstrak (simbol- simbol).

c. Pembelajaran Matematika bersifat induktif

- d. Dilihat dari perkembangan anak yang masih berada tahap operasional konkret, pembelajaran matematika akan lebih baik menggunakan metode induktif, yang dilakukan dengan cara menjelaskan suatu konsep dengan pembuktian Pembelajaran Matematika bersifat konsistensi

Adalah pembelajaran matematika tidak menimbulkan pertentangan satu sama lain.

- e. Pembelajaran Matematika memiliki arti bermakna

Pembelajaran matematika akan tercipta dan bermakna, apabila siswa menemukan konsep yang disampaikan oleh guru dengan kemampuannya sendiri. Ini berarti, guru membimbing siswa untuk menemukan konsep tersebut. (Putri Nadia : 2023)

Metodologi Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan Kuantitatif, yang bertujuan untuk mengetahui hubungan antara dua variabel yang digunakan dalam penelitian. Kedua variabel tersebut adalah variabel penggunaan media Audio visual sebagai variabel bebas dan variabel hasil belajar kognitif Matematika sebagai variabel terikat.

Penelitian ini menggunakan jenis Eksperimen pre- *Eksperimental* dengan desain penelitian *one group Pretest- Posttest Design* yaitu penelitian eksperimen yang dilaksanakan pada satu kelas saja yang dinamakan kelas eksperimen tanpa ada kelas pembandingan atau kelas kontrol (Deddy Mulyana, 2013). Penelitian ini menggunakan tes. Sampel penelitian yang digunakan adalah kelas VI A yang berjumlah 26 siswa.

Lokasi penelitian di MI Persis Gandok, yang terletak di Jl. Gandok 1 RT/RW 002/003 Kelurahan Bungursari Kecamatan Bungursari Kota Tasikmalaya Provinsi Jawa Barat.

Hasil dan Pembahasan

Pada penelitian ini, peneliti mengambil satu sampel dengan dua data yaitu *Pretest* dan *Posttest* yang dilakukan sebanyak 2 kali pertemuan jam pelajaran. Tes yang digunakan berupa butir soal essay yang berjumlah 10 soal yang telah divalidasi meliputi jenis, sifat dan cara menghitung volume dan luas permukaan bangun ruang.

Sebelum uji hipotesis, maka dilakukan uji analisis data yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan, maka diperoleh bahwa sampel yang digunakan berdistribusi normal. Hal ini terlihat dari hasil uji normalitas *group Pretest* dan *Posttest* dengan nilai sig. $> 0,05$, maka diperoleh bahwa data tersebut berdistribusi normal. Sehingga, dapat dilanjutkan dengan uji homogenitas. Hasil perhitungan uji homogenitas diketahui bahwa data memperoleh nilai sig. $> 0,05$, maka data yang diperoleh memiliki varians sama (homogen). Setelah uji analisis data sudah terpenuhi, maka dilanjutkan dengan uji hipotesis. Hasil perhitungan uji t menunjukkan bahwa nilai sig. (2 –tailed) adalah 0,000, dimana nilai sig. lebih kecil dari 0,05 ($0,000 < 0,05$). Dari hasil uji tersebut, maka dapat ditarik kesimpulan H_a diterima dan H_0 ditolak. Artinya, terdapat pengaruh penggunaan media Audio visual terhadap hasil belajar Matematika pada materi bangun ruang di kelas VI MI Persis Gandok.

Dari data tersebut diatas, dapat diketahui bahwa Media Audio visual merupakan salah satu media yang banyak memberikan manfaat bagi guru dan peserta didik sebagai alat atau media yang dapat mempermudah guru dan siswa dalam menyampaikan dan memahami materi pembelajaran. dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa Media Audio visual berpengaruh terhadap hasil belajar Matematika pada materi Bangun ruang di kelas VI MI Persis Gandok.

Simpulan

Berdasarkan pembahasan dari hasil instrumen penelitian pengaruh Penggunaan Media *Audio Visual* terhadap hasil belajar Matematika materi Bangun Ruang pada Siswa Kelas VI MI Persis Gandok, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

Hasil belajar Mata pelajaran Matematika siswa kelas VI MI Persis Gandok semester genap tahun pelajaran 2023/2024 termasuk dalam kategori “ Baik ” dengan perolehan nilai rata- rata 85.65. hal ini dapat dilihat dari nilai yang diperoleh siswa dengan nilai tertinggi 98 dan nilai terendah 68. Artinya, terdapat pengaruh penggunaan Media *Audio Visual* terhadap hasil belajar Matematika pada materi “ Bangun Ruang “ kelas VI MI Persis Gandok. Hal ini dapat dibuktikan dari hasil analisis data yang menunjukkan bahwa nilai rata- rata *Pre-test* adalah 73.58. sedangkan, nilai rata- rata *Post-test* yaitu 85.65. Hasil perbandingan tersebut, menunjukkan bahwa nilai rata- rata pada *Post- test* atau setelah diberi perlakuan lebih besar daripada nilai rata- rata *Pre-test* sebelum diberikan perlakuan yaitu menggunakan Media *Audio Visual*. Sehingga, Media *Audio Visual* sangat cocok digunakan dalam strategi pembelajaran, karena dapat memudahkan siswa dalam memahami materi, menumbuhkan daya konsentrasi serta meningkatkan hasil belajar siswa menjadi aktif dan inovatif. Hal ini dapat dibuktikan dari hasil uji analisis data menggunakan uji-t dengan menggunakan aplikasi program SPSS 20.0 dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$. Adapun hasil uji-t diperoleh nilai ((Sig.(2- tailed)) $< 0,05$ yaitu $0,00 < 0,05$. Hasil uji hipotesis tersebut, menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga, dapat dikatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan Media *Audio Visual* terhadap hasil belajar Matematika.

DAFTAR PUSTAKA

- Ananda, Rusydi., dan Muhamad Rifai. *Inovasi Pendidikan Melejitkan Potensi Teknologi Dan Inovasi Pendidikan*. (Medan: Widya Puspita, 2017), 2.
- Hamalik, Oemar. *Proses Belajar Mengajar*. (Jakarta : PT. Bumi Aksara, 2013), 27-30.
- Mulyana, Deddy. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. (Bandung : Remaja Rosdakarya, 2013), 73.
- Nadia A, Putri. Fitria S. Khoirunnisa, Azzahra M. Husna, Maulina M. Asri. *Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar Dengan model dan Media Interaktif*. (Semarang:Cahya Ghani Recovery, 2023), 2.
- Pupitaningrum, Dyah Ayu., Husnul Istiqomah, Chumi Zahroul Fitriyah. 2022. Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual terhadap hasil belajar siswa kelas IV. *Jurnal Ilmu Pendidikan (JIP) STKIP Kusuma Negara*. 14(1):92-98. E- ISSN 26230380
- Satrianawati. *Media dan Sumber Belajar*. (Yogyakarta : Penerbit Deepublish, 2018), 10.
- Siyoto, Sandu. dan Ali Sodik. *Dasar Metodologi Penelitian*. (Sleman : Literasi Media Publishing, 2015), 63-64.

- Sugiyono. *Metodologi penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. (Bandung : Alfabeta, 2017), 30-130.
- Sujarweni, V. Wiratna. *Metodologi Penelitian*. (Yogyakarta : PT Pustaka Baru, 2023), 86-193.
- Suryadi, Ahmad. *Teknologi dan Media Pembelajaran*. (Sukabumi : CV. Jejak, 2020), 91.
- Sutha, Diah Wijayanti. *Biostatistika*. (Malang : Media Nusa Creative, 2019), 74-75.
- Windasari, Tahan Suci., dan Harlinda Sofyan..2019.”Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual terhadap hasil belajar IPA Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”. *Jurnal Pendidikan Dasar*. ISSN 2549-580 DOI: doi.org/10.21009/jpd.0101.01
- Yayuk, Erna. *Pembelajaran SD* . (Malang : Universitas Muhammadiyah Malang, 2019), 1-3.