

---

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *AUDIO VISUAL*  
TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA PADA MATERI  
BANGUN RUANG DI KELAS VI MI PERSIS GANDOK  
KOTA TASIKMALAYA**

Taufiq Rohman<sup>1</sup> Risa Nuri Sahar<sup>2</sup>  
Institut Agama Islam Tasikmalaya

[taufiqrohman1983@gmail.com](mailto:taufiqrohman1983@gmail.com), [risanurisahar412@gmail.com](mailto:risanurisahar412@gmail.com)

**ABSTRAK**

Tujuan penelitian ini untuk menguji penggunaan media *audio visual* terhadap hasil belajar matematika pada materi bangun ruang di kelas VI MI Persis Gandok Kota Tasikmalaya. Penelitian ini merupakan penelitian *Pre-ekperimental design* jenis *One group Pretest – Posttest design*. Penelitian dilaksanakan di MI Persis Gandok Kota Tasikmalaya tahun pelajaran 2023/2024. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa MI di Jawa Barat, sedangkan populasi terjangkaunya adalah siswa MI Persis Gandok Kota Tasikmalaya. Sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling*. Dari populasi terjangkau dipilih satu kelas sebagai sampel penelitian yaitu kelas VI-B. Instrumen penelitian berupa tes uraian yang sebelumnya sudah diuji analisis kepada dua orang ahli matematika. Analisis terhadap hasil penelitian dilakukan dengan menggunakan bantuan *software* SPSS Ver.25. Pengolahan data uji pengaruh penggunaan media *audio visual* terhadap hasil belajar matematika pada materi bangun ruang dilakukan dengan menggunakan uji-t pada taraf signifikansi 5% ( $\alpha=0,05$ ). Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai pre-test sebesar 73,58 dan nilai posttest sebesar 85.65 serta diperoleh nilai Sig. ( 2-tailed) sebesar 0,000 maka  $H_a$  diterima ( $H_0$  ditolak). Artinya, terdapat pengaruh penggunaan media *audio visual* terhadap hasil belajar Matematika pada materi bangun ruang di Kelas VI MI Persis Gandok Kota Tasikmalaya.

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

**ABSTRACT**

This research aimed to examine the use of audio-visual media on mathematics learning outcomes in spatial construction material in class VI MI Persis Gandok, Tasikmalaya City. This research is a pre-experimental design type One group Pretest – Posttest design research. The research was carried out at MI Persis Gandok, Tasikmalaya City, academic year 2023/2024. The population of this research is all MI students in West Java, while the target population is MI Persis Gandok students, in Tasikmalaya City. The sample in this study used a purposive sampling technique. From the affordable population, one class was selected as the research sample, namely class VI-B. The research instrument was a description test which had previously been analyzed by two mathematicians. Analysis of the research results was carried out using SPSS Ver.25 software. Data processing for testing the influence of the use of audio-visual media on mathematics learning outcomes in spatial building material was carried out using the t-test at a significance level of 5% ( $\alpha=0.05$ ). The research results showed that the average pre-test score was 73.58 the post-test score was 85.65 and the Sig. (2-tailed) of 0.000 then  $H_a$  is accepted ( $H_0$  is rejected). This means that there is an influence of the use of audio-visual media on Mathematics learning outcomes in spatial construction material in Class VI MI Persis Gandok, Tasikmalaya City.

**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 ketidak jelasan 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 mengkontruksi 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*).

## 2. 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.

## 3. 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 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, antarlain :

---

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

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

d. 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

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 matematika siswa sebagai variabel terikat.

Penelitian ini merupakan penelitian 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 pembanding atau kelas kontrol (Deddy Mulyana, 2013). 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. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa MI di Jawa Barat, sedangkan populasi terjangkau adalah siswa MI Persis Gandok Kota Tasikmalaya. Sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling*. Dari populasi terjangkau dipilih satu kelas sebagai sampel penelitian yaitu kelas VI-B. Instrumen dalam 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 siswa.

### PEMBAHASAN

Pada penelitian ini, peneliti mengambil satu kelas sampel dengan dua data tes 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. Deskripsi data hasil test ditunjukkan pada table 1:

**Tabel 1**  
**Descriptive Statistics**

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
pretes hasil belajar	26	60	88	73.58	8.571
postes hasil belajar	26	68	98	85.65	8.414
Valid N (listwise)	26				

Berdasarkan data deskriptif diatas, dapat diketahui bahwa jumlah siswa yang mengikuti tes *Pre-test* dan *Post-test* terdapat 26 Siswa. Dalam *Pre-test*, nilai minimal yaitu 60 dan nilai maksimal 88 dengan nilai seluruh siswa 8.571 dan nilai rata – rata 73.58. Sedangkan, untuk nilai *Post-test*, memperoleh nilai minimal 68 dan nilai maksimal 98 dengan nilai seluruh siswa 8.414 dan nilai rata- rata 85.65. Jadi, dapat disimpulkan bahwa penggunaan Media Audio Visual dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Hal ini, dapat dilihat perbandingan dari hasil belajar siswa sebelum diberi perlakuan (*Pre-test*) dan setelah diberi perlakuan (*Post-test*) dari nilai rata- rata siswa 73.58 naik menjadi 85.65.

Sebelum uji hipotesis, maka dilakukan uji prasyarat analisis data yaitu uji normalitas dan uji homogenitas berbantuan software SPSS. Output hasil uji normalitas ditunjukkan pada Table 2 berikut ini:

**Tabel 2**  
**Tests of Normality**

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
pretes hasil belajar	.111	26	.200 <sup>*</sup>	.955	26	.308
postes hasil belajar	.116	26	.200 <sup>*</sup>	.959	26	.372

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 H<sub>0</sub> diterima yang artinya data pretes dan postes tersebut terdistribusi normal. Berikutnya adalah output hasil uji homogenitas:

**Tabel 3**  
**Hasil Uji Homogenitas Data Pretes dan Postes**

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Pretes hasil belajar math	Based on Mean	.000	1	26	.201
Postes hasil belajar math	Based on Mean	.506	1	26	.479

Berdasarkan *output of Homogeneity of variances*, diperoleh seluruh nilai signifikan > dari  $\alpha$  (0,05) maka H<sub>0</sub> diterima dengan demikian data pretes dan postes hasil belajar matematika memiliki varians yang sama (homogen).

Untuk menguji pengaruh penggunaan media *Audio Visual* terhadap hasil belajar Matematika materi Bangun Ruang pada Siswa dilakukan dengan uji analisis statistik *Paired Sample T-Test parametric* berbantuan SPSS Versi 25 for windows. Dasar dalam pengambilan keputusan *Uji Paired Sample Test* yaitu jika nilai Signifikan < 0,05 maka H<sub>0</sub> ditolak dengan hipotesis:

H<sub>0</sub> : Tidak Ada pengaruh penggunaan media *Audio Visual* terhadap hasil belajar Matematika Materi Bangun Ruang pada siswa kelas VI MI Persis Gandok

H<sub>1</sub> : Ada pengaruh penggunaan media *Audio Visual* terhadap hasil belajar Matematika Materi Bangun Ruang pada siswa kelas VI MI Persis Gandok

Uji hipotesisi beda dua rata-rata atau *Paired Sample T-Test parametric* hasil belajar Matematika Materi Bangun Ruang pada siswa kelas VI MI Persis Gandok

disajikan pada table berikut:

**Tabel 4**  
**Hasil Uji Perbedaan Rataan hasil belajar Matematika Siswa**

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means		
		F	Sig.	T	Df	Sig. (2-tailed)
Hasil belajar math	Equal variances assumed	.506	.479	5.774	26	.000
	Equal variances not assumed			5.783	26	.000

*Ket: Bentuk output SPSS*

Hasil perhitungan uji t menunjukkan bahwa nilai sig. ( 2 –tailed ) adalah 0,000 lebih kecil dari  $\alpha$  (0,05) 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 hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *audio visual* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar matematika siswa pada materi bangun ruang di kelas VI MI Persis Gandok Kota Tasikmalaya. Hal ini dapat dilihat dari perolehan hasil nilai rata-rata *Pre-test* adalah 73,58 sedangkan nilai rata-rata *Post-test* yaitu 85,65 serta dari hasil uji analisis data menggunakan uji-t berbantuan *software* SPSS 25.0 dengan taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$  diperoleh nilai Sig.(2- tailed )  $0,000 < 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima yang berarti terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan media *audio visual* terhadap hasil belajar matematika siswa. Peneliti juga menemukan informasi bahwa penggunaan media *audio visual* sangat cocok digunakan dalam strategi pembelajaran, karena dapat membantu memudahkan siswa dalam memahami materi, menumbuhkan daya konsentrasi,

---

imajinasi, kreatifitas serta meningkatkan hasil belajar matematika siswa.

---

**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:Cahaya 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.
- Rohman, T. 2014. *Penerapan model pembelajaran kontekstual untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan komunikasi matematis siswa MTs*. Tesis. UPI
- 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),