

## PENGARUH MEDIA AUDIO VISUAL TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA SEKOLAH DASAR NEGERI 124 PALEMBANG

Andika Setiawan<sup>1</sup>, Marhamah<sup>2</sup>, Arief Kuswidyanko<sup>3</sup>

<sup>123</sup> PGSD, Universitas PGRI Palembang, Indonesia

E-mail: <sup>1</sup> [as29082001@gmail.com](mailto:as29082001@gmail.com); \* <sup>2</sup> [marhamah.rusta@yahoo.co.id](mailto:marhamah.rusta@yahoo.co.id); <sup>3</sup> [kuswidyankoarief90@gmail.com](mailto:kuswidyankoarief90@gmail.com)

Article History: Received: Juni, 14 2024; Accepted: Juni, 24 2024; Published: September, 28 2024

### ABSTRACT

This research aims to determine the significant influence in student learning outcomes between class IV.B as the control class and class IV.C as the experimental class which uses audio-visual media at SDN 124 Palembang. This research used a True Experimental treatment design. The research population was all fourth grade students at SD Negeri 124 Palembang, totaling 105 students for the 2023/2024 academic year. The sampling technique used is random sampling. Instrument validity, the test was tested using the Product Moment Person correlation formula and to determine its reliability it was tested using the Cronbach's Alpha method. The data analysis technique uses the t test (Independent Sample T-Test), whose normality and homogeneity have previously been determined. The results of the experimental group's research obtained an average score of 78.6 and the control group obtained an average posttest score of 69.86, so it can be concluded that there is a significant influence on student learning outcomes in class IV mathematics learning on mathematics sentences and calculations at SDN 124 Palembang in the even semester of the 2023/2024 academic year.

**Keywords:** Influence, Audio Visual Media, learning Outcomes.

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh yang signifikan hasil belajar siswa antara kelas IV.B sebagai kelas kontrol dan kelas IV.C sebagai kelas eksperimen yang menggunakan media audio visual di SDN 124 Palembang. Penelitian ini menggunakan rancang perlakuan *True Experimental Design*. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas IV SD Negeri 124 Palembang yang berjumlah 105 siswa tahun ajaran 2023/2024. Teknik sampel yang digunakan adalah *random sampling*. Validitas instrumen tes di uji dengan rumus korelasi *Product Moment Person* dan untuk mengetahui reliabilitasnya di uji dengan metode *Cronbach's Alpha*. Teknik analisis data menggunakan uji t (*Independent Sample T-Test*), yang sebelumnya telah diketahui normalitas dan homogenitasnya. Hasil penelitian kelompok eksperimen diperoleh nilai rata-rata sebesar 78,6 dan kelompok kontrol diperoleh nilai rata-rata posttest sebesar 69,86 maka dapat disimpulkan terdapat pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran Matematika kelas IV pada materi kalimat matematika dan perhitungan di SDN 124 Palembang pada semester genap tahun ajaran 2023/2024.

**Kata Kunci :** Pengaruh, Media Audio Visual, Hasil Belajar.



Copyright © 2024 Andika Setiawan

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

## PENDAHULUAN

Dalam dunia pendidikan, guru memegang peranan penting dalam keberhasilan proses belajar mengajar, karena tugas guru adalah menyampaikan pada siswa tentang proses komunikasi dan proses belajar mengajar (Damayanti, 2021). Hal tersebut sesuai dengan simpulan Supardi (Nurhalisa dkk, 2021) menyatakan bahwa tanpa adanya pendidikan kita sebagai makhluk sosial tidak dapat hidup dan berkembang sesuai dengan kemajuan, kemakmuran, dan kebahagiaan. Peran pendidikan dalam tingkat pendidikan sekolah dasar yaitu membekali kemampuan dasar siswa dalam pembentukan kepribadian dan berpikir kritis. Peran guru dalam proses pembelajaran yaitu memberikan ilmu pengetahuan sebagai bekal siswa dalam meningkatkan hasil belajar yang optimal.

Hasil belajar adalah kemampuan yang didapatkan oleh siswa setelah kegiatan belajar (Nugraha dkk, 2020). Hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar dan meliputi keterampilan kognitif, afektif, dan psikomotorik (Wulandari & Indrawati, 2021). Mengingat pentingnya peranan seorang guru dalam keberhasilan proses pembelajaran di sekolah, maka guru harus mampu melaksanakan tugas dan peranannya sebagai seorang pendidik dengan baik sehingga mencapai keberhasilan belajar. Pada setiap pembelajaran terdapat banyak cara untuk membantu proses pembelajaran yang baik seperti memanfaatkan media pembelajaran yang tepat agar terciptanya pembelajaran yang aktif dan menyenangkan (Jahrah, 2021) Oleh karena itu guru harus memanfaatkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa untuk meningkatkan hasil belajar siswa agar lebih optimal.

Pemanfaatan media seharusnya merupakan bagian yang harus diperhatikan oleh guru atau fasilitator dalam setiap kegiatan proses belajar mengajar. Oleh karena itu guru sebagai fasilitator harus mempelajari bagaimana menetapkan media belajar agar dapat mengefektifkan pencapaian tujuan pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Maka dari itu guru harus memanfaatkan media pembelajaran yang sangat berguna bagi siswa yang belum bisa menerima pesan atau materi yang telah disampaikan secara maksimal. Dengan demikian penggunaan media dapat memudahkan guru untuk menyampaikan pesan pembelajaran kepada siswa. Selain mempermudah pembelajaran, pemanfaatan media juga meningkatkan motivasi belajar pada peserta didik (Damayanti, 2021). Bahkan ada peneliti yang mengkaji penggunaan media audio visual dapat meningkatkan keinginan belajar dan meningkatkan pemahaman siswa.

Hasil penelitian diluar negeri yang dilakukan oleh Kausar (Yusantika dkk, 2018) mengatakan bahwa mahasiswa di *International Islamic University* sebanyak 91% memilih menggunakan media audio visual untuk mempelajari bahasa yang baru mereka ketahui. Mahasiswa mengatakan lewat media audio visual dapat meningkatkan keinginan belajar dan memudahkan siswa dalam memahami materi yang disampaikan. Peneliti lain yang dilakukan oleh Mathew (Yusantika dkk, 2018) menyatakan bahwa media audio visual sebagai metode pengajaran yang mampu memicu pemikiran dan meningkatkan area lingkungan belajar di kelas EFL mahasiswa jurusan Bahasa Inggris di *Aljouw University* Arab Saudi. Efektivitas penggunaan media audio visual memberikan dampak yang sangat bervariasi dan tidak monoton sehingga siswa dapat meningkatkan pemahaman siswa.

Penggunaan media audio visual dapat memotivasi siswa dalam belajar. Hal tersebut memungkinkan siswa untuk berperan lebih aktif dalam pembelajaran dikelas dan dapat menghindari kebosanan dengan menampilkan gambar yang menarik serta menampilkan suara yang terbentuk dalam sebuah lagu agar siswa lebih bersemangat ketika bernyanyi sambil menghafal materi pelajaran. Dengan bantuan media audio visual siswa diharapkan bisa lebih fokus pada materi yang akan disampaikan dan mencapai hasil yang diinginkan selama proses pembelajaran (Sari, 2020). Salah satu mata pelajaran yang di anggap sulit oleh para siswa adalah Matematika. Hal tersebut sesuai dengan simpulan Suarjana (Cahyaningsih dkk, 2022)

menyatakan bahwa “pembelajaran matematika sebaiknya dilakukan dalam keadaan yang menyenangkan karena pembelajaran matematika adalah pembelajaran yang ditakuti oleh sebagian siswa”.

Pembelajaran matematika merupakan ilmu pengetahuan yang penting untuk dipelajari, karena matematika dapat dikatakan adalah akar dari ilmu pengetahuan. Hal tersebut sesuai dengan simpulan Riyanti (Cahyaningsih dkk, 2022) menyatakan bahwa “pembelajaran matematika bagi siswa dapat berguna dalam kehidupan serta dapat mengembangkan pola pikir siswa”. Dalam kehidupan sehari-hari kita sering berhubungan dengan angka-angka dan hal tersebut berhubungan dengan perhitungan di ilmu matematika. Pada jenjang sekolah dasar siswa telah dibekali konsep-konsep dasar matematika sehingga siswa dapat berpikir secara logis, analitis, kritis, dan kreatif.

Pada sekolah dasar pembelajaran yang dianggap sulit oleh siswa adalah pembelajaran matematika salah satunya di materi perkalian. Hasil penelitian yang dilakukan oleh (Suarti dkk, 2022) mengungkapkan bahwa kesulitan belajar pada materi perkalian ini disebabkan oleh beberapa faktor yakni:

- (1) kelemahan dalam menghafal dan berhitung,
- (2) kesulitan dalam mentransfer pengetahuan,
- (3) pemahaman bahasa yang kurang, dan
- (4) kesulitan dalam persepsi visual.

Oleh sebab itu guru harus menanamkan konsep penghafalan perkalian dengan dibantu media pembelajaran agar bisa mengatasi permasalahan tersebut. Dengan adanya media audio visual diharapkan bisa memudahkan siswa untuk memahami materi yang disampaikan. Karena media audio visual ini juga dapat dilihat siswa berkali-kali apabila lupa akan materi yang disampaikan. Sehingga berharap agar para siswa bisa lebih mudah untuk berhitung dan menghafal perkalian dengan cepat.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan Yunita Prastica (2021) berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Sekolah Dasar”. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif secara signifikan terhadap hasil belajar pada siswa kelas IV di Sekolah Dasar Negeri Kedung Banteng Sidoarjo.

Oleh sebab itu, hasil wawancara di SD Negeri 124 Palembang terhadap guru kelas IV C terdapat permasalahan dan informasi terhadap pembelajaran Matematika di kelas IV C. Saat proses belajar mengajar khususnya pada pembelajaran matematika, guru kelas tersebut kurang memanfaatkan media pembelajaran sebagai alat bantu untuk menyampaikan materi kepada siswa dan secara umum masih menggunakan buku cetak dengan menggunakan metode ceramah dalam memberikan penyampaian materi terhadap siswa. Metode ceramah atau konvensional memiliki kelemahan adalah metode yang menyampaikan informasi secara lisan dengan berceramah yang tidak merepotkan atau membutuhkan banyak alat bantu. Akan tetapi, hal tersebut membuat siswa menjadi pasif, kegiatan belajar mengajar kurang menarik dan membuat suasana menjadi membosankan. Sehingga berdampak terhadap hasil belajar siswa dikarenakan metode yang digunakan kurang efektif diterapkan kepada siswa.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan, rendahnya hasil belajar siswa dapat dilihat dari hasil nilai ulangan harian siswa yang masih belum mencapai Mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). KKM pada pembelajaran matematika adalah 70. Terdapat 38 siswa dikelas IV C, sebanyak 39% atau 15 orang siswa mendapat nilai diatas KKM dan sebanyak 71% atau 23 orang siswa yang nilainya masih dibawah KKM. Hasil wawancara juga menyatakan bahwa media pembelajaran terkadang digunakan akan tetapi lebih banyak menggunakan buku paket daripada media pembelajaran dan belum ada penerapan media pembelajaran audio visual pada pembelajaran Matematika. Maka dari itu media audio visual dapat menjadi alat yang sangat efektif dalam pembelajaran Matematika karena dapat membantu meningkatkan

hasil belajar siswa dalam memahami dan menghitung materi perkalian dengan cara yang lebih mudah dipahami serta diingat oleh siswa. Dengan penggunaan media audio visual yang tepat, pembelajaran matematika dapat menjadi lebih interaktif, menarik, dan efektif serta dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa dalam mata pelajaran tersebut.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka penelitian bertujuan untuk mengetahui pengaruh media audio visual terhadap hasil belajar matematika siswa Sekolah Dasar Negeri 124 Palembang.

## METODE PENELITIAN

Metodologi penelitian merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode eksperimen (Sugiyono, 2022). Metode penelitian eksperimen diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali (Sugiyono, 2018). Penelitian ini menggunakan *True Eksperimental* dengan desain yaitu Posttest-only Control Design. Pada penelitian ini sampel yang digunakan pada kelas kontrol dan eksperimen diambil *random* atau secara acak dari populasi tertentu. Adapun kelas yang digunakan yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen yang dimana kelas eksperimen diberikan perlakuan menggunakan media audio visual sedangkan kelas kontrol menggunakan metode konvensional atau metode ceramah. Selanjutnya kelas eksperimen dan kelas kontrol diberikan posttest berupa 10 butir soal esai untuk membandingkan hasil dari perlakuan yang diberikan.

**Tabel 1.** Posttest Only Design

E	X	Q1
K		Q2

Keterangan:

E : Kelas Eksperimen

K : Kelas Kontrol

X : Perlakuan yang diberikan model pembelajaran

O<sub>1</sub> : Posttest Kelas Eksperimen

O<sub>2</sub> : Posttest Kelas Kontrol

Sumber: (Sugiyono, 2019)

Penelitian bertempat di SDN 124 Palembang yang beralamat di di Jalan Awi Nasrun, Kelurahan Talang Betutu, Kecamatan Sukarami, Sumatera Selatan. Adapun populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kelas IV yaitu kelas IV A, IV B, IV C di SDN 124 Palembang Tahun Ajaran 2023/2024.

**Tabel 2.** Populasi Penelitian SDN 124 Palembang

No	Kelas	Jumlah
1	IV A	36
2	IV B	35
3	IV C	35
<b>Total</b>		<b>106 Siswa</b>

(Sumber : SDN 124 Palembang Tahun Pelajaran 2024)

Teknik sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah tehnik *random sampling* yang dimana sampel kelas tersebut dipilih secara acak dengan bantuan aplikasi *spinner the wheel*. Sampel kelas yang terpilih yaitu IV B sebagai kelas kontrol yang berjumlah 35 siswa dan kelas IV C sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 35 siswa jadi total sampel yang diambil ada 70.

**Tabel 3.** Sampel Penelitian SDN 124 Palembang

Kelas	Keterangan	Jumlah Siswa
IV B	Kontrol	35
IV C	Eksperimen	35
<b>Total</b>		<b>70</b>

(Sumber : SDN 124 Palembang Tahun Pelajaran 2024)

Variabel adalah sesuatu hal yang berbentuk apa saja yang diterapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga informasi tentang hal tersebut, dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2019). Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat). Sedangkan variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas (Sugiyono, 2019). Variabel yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu:

1. Variabel Independen / Bebas (X) = Media Audio Visual merupakan salah satu media pembelajaran yang sangat menarik dan sering digunakan dalam proses pembelajaran, dari anak-anak sampai dengan orang dewasa pun sering menggunakan media ini sebagai media pembelajaran yang efektif dan menyenangkan.
2. Variabel Dependen / Terikat (Y) = Hasil Belajar Siswa suatu hasil nyata yang diperoleh untuk mengetahui perkembangan siswa.

Penelitian dilaksanakan sebanyak 6 kali pertemuan yaitu di kelas eksperimen 3 kali pertemuan pertama dilakukan perlakuan awal di kelas eksperimen, pertemuan kedua diberikan perlakuan dengan menggunakan media audio visual, pertemuan ketiga dilakukan tes akhir (*posttest*). Selanjutnya di kelas kontrol dilakukan sebanyak 3 kali pertemuan juga, pertemuan pertama dilakukan perlakuan awal di kelas kontrol, pertemuan kedua tidak diberikan perlakuan media audio visual melainkan hanya menggunakan metode konvensional atau metode ceramah, pertemuan ketiga tes akhir (*posttest*).

**Tabel 4.** Kisi-kisi Instrumen

Materi	Capaian Pembelajaran	Alur Tujuan Pembelajaran	Butir-Butir Soal
Kalimat Matematika dan Perhitungan	Peserta didik dapat mengidentifikasi, menduplikasi, dan mengembangkan pola gambar atau obyek sederhana dan pola bilangan membesar dan mengecil yang melibatkan operasi penjumlahan, pengurangan, perkuliahan dan pembagian.	Mencari hasil dari operasi penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian dalam bentuk kalimat matematika.	1-4
		Mencari dan menentukan hasil kesimpulan dari kalimat matematika	5-6
		Mencari hasil dari operasi penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian dalam bentuk mata uang Rupiah.	7-10

(Sumber : Buku Guru Matematika Kelas IV Volume 2)

Validitas instrumen tes di uji dengan rumus korelasi *Product Moment Person* dan untuk mengetahui reliabilitasnya di uji dengan metode *Cronbach's Alpha*. Uji analisis data menggunakan uji normalitas *kolmogrov-smirnov*. Uji normalitas adalah uji yang digunakan dengan tujuan menilai sebaran data pada suatu kelompok data atau variabel apakah data berdistribusi normal atau tidak. Kemudian untuk uji homogenitas menggunakan *uji levene* untuk mengetahui data homogen atau tidak. Pengujian hipotesis menggunakan *uji Paired Sample T-test*. Pengujian hipotesis dilakukan untuk melihat pengaruh media audio visual terhadap hasil belajar SDN 124 Palembang. Pengolahan analisis data menggunakan bantuan SPSS 27.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

Data hasil tes digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah mengalami proses pembelajaran. Tes yang diberikan kepada siswa yang menjadi sampel dalam penelitian ini menggunakan perbandingan antara dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Peneliti memberikan tes kepada siswa setelah melakukan proses pembelajaran. Untuk mendapatkan data tentang hasil belajar siswa dengan menggunakan instrumen tes berupa 10 soal esai sesuai dengan materi yang sudah diajarkan peneliti di dalam kelas. Tes soal yang diberikan sama untuk kelas eksperimen dan kontrol. Perbandingan nilai rata-rata *postest* kelas eksperimen dan kelas kontrol sebagai berikut :

**Tabel 5.** Nilai Rata-rata Hasil *Postest* Kelas Eksperimen dan Kontrol

No	Kelas	Nilai Rata-rata
1	IV.B	69,86
2	IV.C	78,6

(Sumber : Olah Data Peneliti,2024)

Berdasarkan tabel 4.5 di atas, dapat dilihat bahwa nilai rata-rata kelas IV C sebagai kelas eksperimen dan IV B sebagai kelas kontrol memiliki perbandingan. Nilai rata-rata kelas eksperimen yang diberikan perlakuan media audio visual lebih besar dibandingkan nilai rata-rata kelas kontrol yang tidak diberi perlakuan media audio visual. Dari data tersebut menunjukkan bahwa kelompok eksperimen memiliki rata-rata lebih besar dari kelas kontrol. Sebelum melakukan uji hipotesis terlebih dahulu melakukan uji prasyarat analisis yaitu uji normalitas dan uji homogenitas.

Untuk melakukan uji hipotesis maka terlebih dahulu dilakukan uji normalitas data. Uji normalitas dilakukan untuk menguji apakah data yang dihasilkan berdistribusi normal atau tidak. Pada penelitian ini menggunakan uji *Kolmogorov-smirnov* dengan bantuan SPSS versi 27. Untuk mengetahui normal tidaknya adalah jika  $sig > 0,05$  maka normal dan jika  $sig < 0,05$  dapat dikatakan tidak normal. Hasil perhitungan yang diperoleh sebagai berikut:

**Tabel 6.** Hasil Uji Normalitas

		Tests of Normality					
		Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Kelas	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
→ Hasil Belajar	Postest Eksperimen	.115	35	.200*	.951	35	.123
	Postest Kontrol	.158	35	.028	.939	35	.054

\*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

(Sumber: SPSS versi 27)



Berdasarkan tabel diatas nilai sig kelas eksperimen sebesar 0,200 dengan nilai a 0,05 karena  $0,200 \geq 0,05$  maka data kelas eksperimen disimpulkan berdistribusi normal. Kemudian nilai sig kelas kontrol sebesar 0,028 dengan nilai a = 0,05 karena  $0,028 > 0,05$  maka data kelas eksperimen disimpulkan berdistribusi normal. Dengan demikian, bahwa data posttest baik itu kelas eksperimen maupun kelas control memiliki nilai sig  $\geq 0,05$ , maka dapat disimpulkan data berdistribusi normal.

Uji normalitas yang telah dilakukan dinyatakan bahwa data berdistribusi normal. Selanjutnya, data dianalisis menggunakan uji homogenitas untuk mengetahui apakah data yang diperoleh dinyatakan homogen atau tidak. Uji homogenitas pada penelitian ini menggunakan statistik *Levene's Test of Homogeneity of Variances* pada aplikasi SPSS versi 27 dengan hasil sebagai berikut:

**Tabel 7.** Data Hasil Uji Homogenitas  
**Tests of Homogeneity of Variances**

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar	Based on Mean	2.888	1	68	.094
	Based on Median	2.437	1	68	.123
	Based on Median and with adjusted df	2.437	1	65.204	.123
	Based on trimmed mean	2.597	1	68	.112

(Sumber: SPSS versi 27)

Dasar pengambilan keputusan uji homogenitas adalah jika probabilitas atau nilai signifikan  $> 0,05$  maka varians sampel dinyatakan homogen. Jika probabilitas atau nilai signifikan  $< 0,05$  maka varians sampel dinyatakan tidak homogen. Berdasarkan perhitungan uji homogenitas di atas, diperoleh bahwa nilai probabilitas atau nilai signifikan sebesar  $0,94 > 0,05$ . Dengan demikian, data tersebut dinyatakan homogen.

Setelah data berdistribusi normal maka selanjutnya dilakukan uji t. Setelah data yang diperoleh dinyatakan berdistribusi normal dan homogen, maka selanjutnya akan dilakukan uji hipotesis dengan uji-t (*independent sample test*) dengan menggunakan SPSS versi 27. Dasar pengambilan keputusan kriteria nilai signifikan  $< 0,05$  maka didapat  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Hasil dari perhitungan uji hipotesis tersebut adalah sebagai berikut:

$H_0$  = Tidak ada pengaruh media audio visual terhadap hasil belajar matematika siswa Sekolah Dasar Negeri 124 Palembang

$H_a$  = Terdapat pengaruh media audio visual terhadap hasil belajar matematika siswa Sekolah Dasar Negeri 124 Palembang

**Tabel 8.** Hasil Uji Hipotesis

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil Belajar	Equal variances assumed	2.888	.094	3.139	68	.003	8.74286	2.78542	3.18464	14.30107
	Equal variances not assumed			3.139	63.299	.003	8.74286	2.78542	3.17716	14.30856

(Sumber : Olah Data Peneliti,2024)

Berdasarkan hasil perhitungan *independent sample test* diperoleh nilai sig (2-tailed) yaitu 0,003 jika dibandingkan dengan 0,05 maka  $0,003 < 0,05$  sehingga dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Diperoleh hasil pengujian hipotesis pada penelitian ini yaitu

"Terdapat Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Negeri 124 Palembang".

Hasil memiliki perbedaan secara signifikan antara kelas eksperimen yang menggunakan media audio visual dengan kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional disebabkan karena perbedaan langkah-langkah model pembelajaran. Tahapan media audio visual dalam penyajian kelas yaitu mengenalkan apa itu media audio visual, menjelaskan materi yang akan disampaikan, menyajikan media audio visual berupa video pembelajaran tentang materi kalimat matematika dan perhitungan , dan pemberian tes untuk melihat perkembangan siswa setelah diberikan perlakuan media audio visual. Sedangkan pembelajaran konvensional tidak menggunakan tahapan, melainkan langsung menjelaskan materi yang diberikan secara lisan dengan bantuan papan tulis kepada siswa.

## PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan bertujuan untuk mengetahui pengaruh Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Negeri 124 Palembang. Dalam penelitian ini, peneliti mengambil sampel sebanyak 70 siswa yang terbagi menjadi 35 siswa pada IV B sebagai kelas kontrol dan 35 siswa pada IV C sebagai kelas eksperimen. Pada kelas eksperimen dalam pembelajaran matematika materi kalimat matematika dan perhitungan, penelitian ini menerapkan media audio visual berupa video pembelajaran, sedangkan kelas kontrol menggunakan metode konvensional atau metode ceramah. Tes pada penelitian ini adalah tes tertulis yang berbentuk esai sebanyak 10 soal pembelajaran matematika materi kalimat matematika dan perhitungan. Lalu instrument tes tersebut dilakukan uji validitas terdapat nilai  $r_{hitung} > r_{tabel}$  yang dimana 10 soal instrumen tes tersebut dinyatakan valid. Setelah dilakukan uji validitas selanjutnya instrument tes tersebut dilakukan uji reliabilitas menggunakan rumus *Alpha Cronbach* yang dinyatakan reliabel dengan hasil  $0.741 > 0,05$  sehingga data dinyatakan reliabel. Kemudian 10 instrumen tes yang sudah valid dan reliabel digunakan sebagai instrumen penelitian kepada kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Setelah dilakukan uji validitas dan reliabilitas, langkah selanjutnya dilakukan uji analisis data yaitu mengumpulkan data hasil *posttest* baik di kelas eksperimen maupun di kelas kontrol. Berdasarkan hasil penelitian, hasil belajar siswa dalam mata pelajaran matematika meningkat. Nilai tes akhir (*posttest*) yang telah dikumpulkan diperoleh nilai rata-rata pada kelas eksperimen adalah 78,6 dengan nilai terendah 50 dan nilai tertinggi 100, sedangkan nilai rata-rata pada kelas kontrol adalah 69,86 dengan nilai terendah 54 dan nilai tertinggi 100. Setelah mendapatkan nilai rata-rata, penelitian dilakukan uji analisis data yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas dilakukan dengan tujuan mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak. Uji homogenitas dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui apakah data mempunyai varians yang homogen atau tidak.

Berdasarkan perhitungan menggunakan aplikasi SPSS versi 27 pada uji normalitas didapatkan nilai signifikan *posttest* kelas kontrol adalah 0.028 dan nilai signifikan *posttest* kelas eksperimen adalah 0,200. Maka berarti semua data tersebut berdistribusi normal. Begitu pula uji homogenitas menggunakan SPSS versi 27 diperoleh nilai signifikan sebesar 0,94 lebih besar dari 0,05 dengan demikian data tersebut dinyatakan homogen.

Setelah melakukan uji prasyarat data, penelitian dilanjutkan dengan melakukan uji hipotesis menggunakan uji t (*Independent Sample Test*) diperoleh bahwa nilai sig (2-tailed) sebesar 0,003. Karena nilai signifikan lebih kecil dari 0,05 maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima,



yang berarti bahwa terdapat pengaruh dengan adanya peningkatan hasil belajar matematika setelah menggunakan media audio visual pada siswa kelas IV SD Negeri 124 Palembang.

Hal tersebut terlihat ketika pembelajaran berlangsung. Siswa yang menggunakan media audio visual menjadi aktif dan antusias melihat video pembelajaran yang akan ditampilkan di proyektor, dengan suasana belajar yang menyenangkan membuat siswa tidak mudah bosan dan dapat memahami materi yang diberikan serta dengan mengamati video pembelajaran dapat menarik perhatian siswa dalam belajar dibandingkan hanya menggunakan buku saja.

Hal ini dengan melibatkan media sebagai sarana dalam pembelajaran tentunya mempunyai beberapa fungsi terhadap pembelajaran yaitu untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang efektif, penggunaan media merupakan bagian internal dalam system pembelajaran, media pembelajaran penting dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran, penggunaan media dalam pembelajaran untuk mempercepat proses pembelajaran dan membantu siswa dalam upaya memahami materi yang disajikan oleh Guru dalam kelas (Novika, 2021).

Media audio visual memiliki kelebihan-kelebihan bagi penggunanya. Karena media audio visual ini memiliki dua unsur yaitu selain memiliki suara tetapi juga menampilkan gambar yang bisa menampilkan ekspresi-ekspresi untuk dapat menyimpulkan secara tepat bagi penggunanya. Contohnya seperti jenis media audio visual film atau video. Apabila ditampilkan suatu video penyimak akan mengetahui bagaimana ekspresi marah, ekspresi sedih, dan ekspresi bahagia. Kelebihan dari media audio visual ini juga bahan pengajarannya lebih tepat dalam menyimpulkan maknanya sehingga dapat lebih dipahami bagi penggunanya.

Seperti yang diungkapkan oleh Suryani dkk (Firda, 2021) bahwa media berbasis audio visual memiliki kelebihan yaitu: (a). Lebih efektif dalam menerima pembelajaran karena dapat melayani gaya bahasa peserta didik auditif maupun visual. (b). Dapat memberikan pengalaman yang nyata lebih dari yang disampaikan media audio maupun visual. (c). Peserta didik akan lebih cepat mengerti karena mendengarkan dan melihat langsung, sehingga tidak hanya membayangkan. (d). Penggunaan media audio visual lebih menarik dan menyenangkan.

Ditegaskan pula oleh Firda (2021) menjelaskan implemtnasi media audio visual memiliki fungsi dan tujuan meliputi: (1) Terampil dalam menggunakan media yang dapat dilihat dan terdengar. Menggunakan media pembelajaran audio visual untuk berkomunikasi dan berinteraksi (2) Mempermudah proses pembelajaran sehingga meningkatkan minat peserta didik. Proses pembelajaran tidak cepat membosankan karena bersifat variatif dan inovatif (3) Mempermudah dalam penyampaian informasi atau pengetahuan yang diterima peserta didik dalam proses pembelajaran. Mendorong keingintahuan lebih banyak peserta didik.

Dengan begitu akan lebih mudah dalam mencapai tujuan pembelajaran yang optimal. Selain itu, seorang guru akan lebih bervariasi sehingga siswa yang menyimaknya tidak gampang bosan. Contohnya jika seorang guru bercerita hanya menggunakan media audio saja maka kemungkinan akan terjadi kesalahan dalam menyimpulkan apa yang mereka dengarkan, tetapi jika menggunakan media audio visual maka siswa akan lebih mengetahui makna-maknanya yang telah disampaikan dari media tersebut. Selain itu, guru tidak kehabisan energi menjelaskan secara berulang-ulang apabila siswanya kurang memahami apa yang mereka simpulkan. Apalagi siswa telah belajar secara berjam-jam dan siswa tersebut sudah tidak fokus

dengan apa yang sedang dipelajarinya. Jika terjadi demikian pemilihan media audio visual ini bisa menjadi media yang tepat karena media ini akan menjadi hiburan tersendiri bagi siswa (Faujiah dkk, 2022). Berdasarkan hasil penelitian, hasil belajar siswa dalam mata pelajaran matematika meningkat. Nilai tes akhir (*posttest*) yang telah dikumpulkan diperoleh nilai rata-rata pada kelas eksperimen adalah 78,6 dengan nilai terendah 50 dan nilai tertinggi 100, sedangkan nilai rata-rata pada kelas kontrol adalah 69,86 dengan nilai terendah 54 dan nilai tertinggi 100.

Penelitian ini didukung oleh Ujiati Cahyaningsih, Ari Yanto, Elfa Inayah pada tahun 2022 yang berjudul "Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa". Hasil analisis menunjukkan terdapat perbedaan hasil belajar siswa menggunakan media pembelajaran berbasis Audio Visual dengan pembelajaran menggunakan metode konvensional dan terdapat pengaruh media pembelajaran berbasis Audio Visual terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika. Hal ini berdasarkan hasil belajar kelas eksperimen dengan menggunakan media audio visual diperoleh rata-rata skor domain afektif sebesar 81,80 dan rata-rata pada domain psikomotorik sebesar 83,33.

Dari uraian diatas diketahui bahwa terdapat pengaruh penggunaan media audio visual terhadap hasil belajar matematika siswa pada kelas IV SD Negeri 124 Palembang, karena media audio visual berupa video pembelajaran siswa dapat menarik perhatian siswa, menumbuhkan motivasi belajar dan membuat suasana belajar menjadi tidak membosankan serta menimbulkan semangat belajar terhadap siswa.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, maka dapat diambil kesimpulan bahwa penggunaan media audio visual terbukti memiliki pengaruh yang signifikan dibuktikan pada mata pelajaran matematika materi kalimat matematika dan perhitungan dengan menggunakan media audio visual terhadap hasil belajar dengan nilai rata-rata sebesar 78,6 dan kelompok kontrol diperoleh nilai rata-rata *posttest* sebesar 69,86, maka dapat dikatakan bahwa nilai rata-rata kelas eksperimen menggunakan media audio visual lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yang tidak menggunakan media audio visual, karena media audio visual dapat membuat suasana belajar menjadi lebih efektif tidak membosankan terhadap siswa kelas IV SD Negeri 124 Palembang pada semester genap tahun ajaran 2023/2024.

## REFERENSI

- Afriani, Fardila, Septian. (2019). Penggunaan Metode Jarimatika Dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Perkalian Pada Siswa Sekolah Dasar. *Creative Of Learning Students Elementary Education*, 191-192.
- Ahmad. (2020). *Teknologi dan Media Pembelajaran Jilid 1*. Sukabumi Jawa Barat: CV Jejak Anggota IKAPI.
- Cahyaningsih , Yanto, Inayah. (2022). *Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa*. Seminar Nasional Pendidikan, FKIP UNMA 2022, 397.
- Damayanti. (2021). *Penggunaan Media Audio Visual Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Akidah Akhlak Pada Peserta Didik Kelas IV SDN 33 Lebong*. Bengkulu: Tatakata Grafika
- Faujiah, dkk. (2022). Kelebihan dan Kekurangan Jenis-jenis Media. *Jurnal Telekomunikasi, Kendali dan Listrik*, 85.

- Firda (2021). Pembelajaran Matematika Menggunakan Media Audio Visual pada Masa Pandemi Covid-19. *JEMS (Jurnal Edukasi Matematika dan Sains)*, 9(2), 2021, 254-261  
DOI:10.25273/jems.v9i2.10268
- Jahrah. (2021). Peningkatan Kompetensi Guru Dalam Pembelajaran Daring Melalui Lokakarya Pembuatan Bahan Ajar Berbasis Platform Google For Education Di SMP Negeri 2 Tarakan. *Jurnal Inovasi Manajemen dan Supervisi Pendidikan*, 168-174.
- Novika Dian Pancasari Gabriela. (2021). PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS AUDIO VISUAL TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR. *Jurnal Maha Guru (Pendidikan Dasar)*, Vol. 2– No. 1, year (2021), page 104-113
- Nugraha, Fahmi, Hendrawan. (2020). *Pengantar Pendidikan Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Tasikmalaya: Rineka Cipta.
- Sari. (2020). *Pemanfaatan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran IPA Di SD IT Ahsan Seluma*. Bengkulu: Institusi Agama Islam Negeri Bengkulu.
- Suarti, Kartini, & Supriyadi. (2022). Analisis Kesulitan Peserta Didik Pada Materi Perkalian Pada Kelas IV SDN Beringin Tunggal Jaya. *Pedagogik Jurnal Pendidikan*, 1.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metodologi Penelitian Kuantitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suhrman, Yusuf. (2019). *Penelitian Kuantitatif Sebuah Panduan Praktis*. Mataram. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Malang.
- Wulandari, Indrawati. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Menggunakan Model Kooperatif Tipe Talking Stick Di Kelas V SDN 27 Anak Air Padang. *Jurnal Of Basic Education Studies*, 1975.
- Yusantika, Suyitno, Furaidah. (2018). Pengaruh Media Audio Dan Audio Visual Terhadap Kemampuan Menyimak Siswa Kelas IV. *Jurnal Pendidikan Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 251.