PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS AUDIO VISUAL TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA

Ujiati Cahyaningsih[1], Ari Yanto[2], Elfa Inayah[3]
[1,2,3]Universitas Majalengka; Jl. K.H Abdul Halim No. 103, Majalengka
e-mail: ***[1] ujiati.cahyaningsih@gmail.com, [2] ari.thea86@gmail.com, [3]elfainayah96@gmail.com**

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi dengan rendahnya hasil belajar siswa pada pembelajaran Matematika. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran berbasis Audio Visual terhadap hasil belajar siswa kelas V di Sekolah Dasar. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan model kuasi eksperimen dengan menggunakan desain nonequivalent control group design. Sampel pada penelitian ini yaitu siswa/i kelas VA dan siswa/i kelas VB SDN Kadipaten I tahun ajaran 2021/2022 dengan subjek penelitian sebanyak 42 orang yang terdiri dari 21 siswa kelas eksperimen dan 21 siswa kelas kontrol yang ditentukan melalui nonprobability sampling dengan jenis purposive sampling. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini melalui tes soal esay yang digunakan untuk mengukur hasil belajar pada pembelajaran Matematika. Penelitian ini menggunakan teknik analisis data kuantitatif dan analisis kualitatif, pada analisis kuantitatif menggunakan program SPSS statistic 26 for windows untuk mengolah data pretest dan posttest, sedangkan analisis kualitatif untuk mendeskripsikan hasil pengolah data. 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.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran; Media Audio Visual; Hasil Belajar; Matematika*

PENDAHULUAN

Pendidikan sekolah dasar pada abad ke-21 ini mewajibkan peserta didik mampu memiliki berbagai macam keterampilan dasar. Keterampilan ini diantaranya keterampilan dalam proses belajar serta berinovasi, keterampilan dalam memakai dan menjadikan teknologi lebih bermanfaat, serta mampu mempertahankan dalam menerapkan kecakapan hidup (*life skill*). Kecakapan hidup inilah yang akan dikenal dengan istilah kecakapan pada abad ke-21. Sejumlah organisasi dan institusi telah berupaya merumuskan dan menjelaskan kompetensi dan kecakapan yang diperlukan dalam menghadapi kehidupan abad ke-21. Menurut Riordan dan Rosas (Andiani dkk, 2020: 81) *US-based Partnership for 21st Century Skills* menetapkan kompetensi yang dibutuhkan pada abad ke-21 ialah "*The 4Cs: communication, collaboration, critical thinking, and creativity*". Menurut Nichols (2019: 2) *Century Learning*/Prinsip Pokok Pembelajaran yang dapat meningkatkan keterampilan abad 21, yakni:

1) *Instruction should be student-centered* (prinsip pembelajaran yang berpusat pada peserta didik), 2) *Education should be collaborative* (prinsip pembelajaran yang menuntut untuk dapat berkolaborasi), 3) *Learning should have context* (prinsip pembelajaran hendaknya sesuai dengan kehidupan sehari-hari), 4) *Schools should be integrated with society* (prinsip sekolah yang terintegrasi dengan masyarakat).

Menurut Supardi (Nurhalisa dkk, 2021: 193) mengatakan bahwa "Tanpa adanya pendidikan, kita sebagai makhluk sosial tidak dapat hidup dan berkembang selaras dengan

mengejar kemajuan, kemakmuran, dan kebahagiaan". Pendidikan merupakan suatu cara untuk mengembangkan kemampuan diri yang dilakukanecara teratur dan sistematis. Tujuan pendidikan yaitu untuk mengarahkan siswa pada suatu perubahan tingkah laku baik itu moral, intelektual maupun sosial. Peran pendidikan pada tingkat 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 menyelesaikan permasalahan dalam kehidupannya.

Pembelajaran matematika merupakan ilmu pengetahuan yang penting untuk dipelajari, karena dapat dikatakan matematika akar dari pengetahuan. Riyanti dkk (2017:67) menyatakan bahwa "pembelajaran matematika bagi siswa dapat berguna untuk kepentingan hidup di lingkungannya serta dapat mengembangkan pola pikir siswa". Dalam kehidupan sehari-hari kita sering berhubungan dengan angka-angka dan hampir semua hal menggunakan perhitungan dan ilmu matematika. Ilmu matematika sudah diberikan sejak jenjang sekolah dasar sampai pendidikan tinggi. Pada jenjang sekolah dasar siswa sudah dibekali konsep-konsep dasar matematika sehingga siswa dapat berfikir secara logis, analis, kritis dan kreatif.

Pembelajaran matematika pada jenjang sekolah dasar memiliki berbagai materi ajar salah satunya ialah materi bilangan pecahan. Materi bilangan pecahan dalam Kurikulum 2013 menjadi salah satu topik penting dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar, yang dapat digunakan sebagai dugaan penyelesaian masalah. Begitu pula menurut Ibid (Marion dkk, 2015: 45) menyatakan bahwa "materi pola bilangan dapat membantu siswa dalam mengembangkan proses bernalar pada kemampuan numerasi". Oleh karena itu, Pembelajaran pola bilangan merupakan salah satu materi yang dipakai oleh guru untuk mengembangkan cara berpikir siswa melalui pemberian masalah yang akan dianalisis oleh siswa baik secara individu maupun kelompok guna menemukan solusi dari permasalahan tersebut. Menurut Suarjana (2017: 105) menyatakan bahwa "pembelajaran matematika sebaiknya dilaksanakan dalam keadaan yang menyenangkan karena pembelajaran matematika adalah pelajaran yang ditakuti oleh sebagian siswa".

Berdasarkan hasil wawancara yang diperoleh dari ibu Nyai Teti Rosmiati S, S.Pd. sebagai wali kelas V SDN Kadipaten I pada hari Senin 06 Juni 2022, ditemukan bahwa masih rendahnya hasil belajar siswa terlihat dari banyaknya siswa yang memiliki nilai dibawah rata-rata atau kkm pada mata pelajaran Matematika dengan materi bilangan pecahan. Pembelajaran Matematika yang dilaksanakan di sekolah lebih terfokus pada aspek kognitif dan kurang memperhatikan permasalahan motivasi belajar siswa, serta melihat banyaknya siswa yang beranggapan bahwa Matematika merupakan pembelajaran yang sulit, menakutkan, tidak menarik, dan susah dipahami. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor yaitu pertama, pada saat proses pembelajaran masih menggunakan Metode Konvensional dalam menyampaikan materi pembelajaran. Kedua, pada saat proses pembelajaran kurang mengaitkan konteks kehidupan nyata. Ketiga, kurangnya pengembangan media pembelajaran yang mengakibatkan siswa cepat merasa bosan pada saat mengikuti pembelajaran sehingga siswa kurang mampu untuk memahami materi yang disampaikan, terutama pada pembelajaran Matematika yang sangat perlu media yang mendukung siswa untuk lebih memudahkan dalam memahami materi pembelajaran.

Berdasarkan pemaparan diatas maka didalam proses pembelajaran sangat diperlukannya sebuah media pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi belajar siswa di sekolah dasar. Media pembelajaran merupakan sarana yang digunakan untuk meningkatkan efektifitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pembelajaran serta dapat meningkatkan mutu pendidikan. Media pembelajaran sebagai alat bantu dalam menyampaikan materi serta informasi dari guru ke siswa pada saat proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dapat membuat siswa lebih

menguntungkan dengan mencari informasi baru dalam materi pembelajaran yang diberikan oleh guru sehingga mampu dengan mudah dirasakan (Nurrita, 2018: 173).

Dalam proses pembelajaran, guru harus mampu memilih media pembelajaran yang baik digunakan di setiap kondisi pembelajaran serta di setiap kondisi siswa. Kreativitas guru akan mampu merangsang pemikiran siswa pada saat memahami materi seperti contohnya guru dapat mengaitkan pembelajaran dengan konteks kehidupan sehari-hari. Sulitnya materi pembelajaran, menjadikan guru memerlukan media pembelajaran yang inovatif seperti adanya variasi media dengan menggunakan media Audio Visual. Untuk menciptakan pembelajaran matematika yang menarik dan mudah dipahami oleh siswa yaitu dengan memanfaatkan media audio visual sebagai media pembelajaran (Batubara & Ariani, 2016). Dengan adanya Media Audio Visual akan lebih memudahkan penerima memahami pesan yang disampaikan oleh media tersebut karena Audio Visual merupakan media yang menyajikan suara dan gambar yang dapat diterima melalui dua indera manusia yaitu mata dan telinga.

Berdasarkan uraian diatas maka peneliti terdorong untuk meneliti "Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa (Penelitian *Kuasi Eksperimen* Kelas V SDN Kadipaten I Kecamatan Kadipaten Kabupaten Majalengka Tahun Ajaran 2021/2022).

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimen. Hamdi & Bahruddin (2020: 107) mengemukakan bahwa "Metode penelitian eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. Dengan demikian, melalui metode eksperimen dalam penelitian ini maka akan diketahui pengaruh media pembelajaran berbasis audio visual terhadap hasil belajar siswa.

Desain yang digunakan adalah *quasi experimental design.* Menurut Hamdi & Bahruddin (2020: 114) "Desain ini mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen." Namun dalam desain ini dipilih bentuk *nonequivalent control group design,* dimana pada desain ini kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara random. Dalam rancangan ini, kelompok eksperimen (X) dan kelompok (Y) diseleksi tanpa prosedur penempatan acak (*without random assignment*). Pada dua kelompok tersebut, sama-sama dilakukan pre-test dan post-test. Hanya kelompok eksperimen (X) saja yang di-treatment. (Creswell, 2019: 231).

Menurut Sugiyono (Pradana dan Reventiary, 2016: 4) mengemukakan bahwa "sampel adalah sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut". Sampel yang digunakan dalam penelitian ini sebanyak 2 kelas, yaitu siswa kelas V dengan jumlah 42 orang di SDN Kadipaten I. Siswa kelas VA sebagai kelas eksperimen jumlah siswa 21. Siswa kelas VB sebagai kelas kontrol jumlah siswa 21 orang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada penelitian ini, kelas eksperimen merupakan kelas yang menggunakan media pembelajaran berbasis audio visual. Sedangkan kelas kontrol tanpa menggunakan media tersebut, peneliti memberikan soal *pretest* kepada siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu tujuannya untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan siswa pada materi Bilangan (Pecahan). Soal yang diberikan kepada siswa yaitu berupa pengetahuan awal mengenai konsep dari pecahan hingga cara pengoprasian sederhana mengenai penjumlahan dan pengurangan pecahan yang berkaitan dengan

kehidupan sehari-hari agar terciptanya pembelajaran yang bermakna. Hal ini, sejalan dengan apa yang dikemukaan oleh Sumartini (2016: 149) "Matematika memegang peranan penting dalam segala aspek kehidupan, terutama dalam meningkatkan daya pikir manusia, sehingga matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang diharuskan ada di setiap jenjang sekolah, mulai dari sekolah dasar hingga menengah".

Hasil *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu hasil belajar siswa tergolong masih rendah, hal ini dibuktikan dengan perolehan rata-rata nilai hasil *pretest* kelas eksperimen yaitu 42,90 dengan nilai minimum 25. Selanjutnya, melakukan kegiatan *posttest* setelah dilakukannya perlakuan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis audio visual. Hasil *posttest* kelas eksperimen mengalami peningkatan yaitu dibuktikan dengan nilai rata-rata kelas eksperimen menjadi 77,43 dengan nilai minimum 58.

Berdasarkan data tersebut dapat dikatakan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis audio visual.Pendapat tersebut diperkuat dengan data yang peneliti telah peroleh berdasarkan hasil uji *independent sample t-test* menunjukan bahwa nilai signifikansi yaitu sebesar 0,000 dimana nilai signifikansi tersebut lebih kecil dari 0,05 (sig 2-tailed<0,05) sehingga dapat disimpulkan bahwa H_O ditolak H_a diterima.

Sejalan dengan penjelasan diatas, menurut Nurhalisa dkk (2021:5) Hasil penelitiannya menunjukan bahwa "media pembelajaran berbasis audio visual tergolong sangat valid dan hasil tes belajar peserta didik terhadap media pembelajaran berbasis audio visual tergolong efektif dan layak untuk digunakan pada proses pembelajaran".

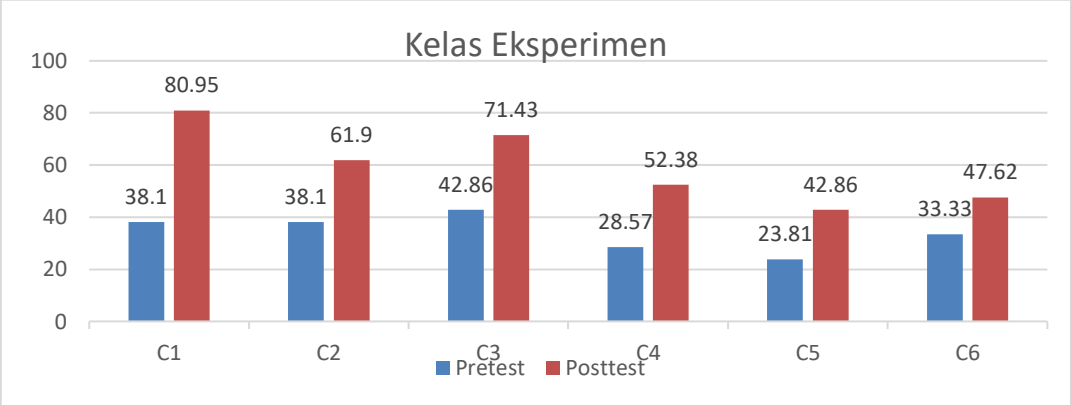
Lebih lanjut Maulidina AP & Hartatik (2019: 3) mengatakan bahwa "kemampuan numerasi dibutuhkan oleh siswa sekolah dasar dalam memecahkan masalah matematika dasar untuk berbagai macam konteks kehidupan sehari-hari".

Adapun data kelas eksperimen pada setiap indikator hasil belajar yang telah dianalisis oleh peneliti dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1.1 Rekapitulasi Skor Tiap Indikator Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen

Nomor Soal		**Indikator Hasil Belajar**	**Kelas Eksperimen**	
Pretest	***Posttest***		***Pretest (%)***	***Posttest (%)***
1	5a	Menunjukan	38,10	80,95
3	2	Menjelaskan	38,10	61,90
2	1	Mengubah	42,86	71,43
5a	3	Memecahkan	28,57	52,38
4	4	Menyimpulkan	23,81	42,86
5b	5b	Mengabstraksikan	33,33	47,62

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa capaian maksimal tiap indikator ranah kognitif yaitu 100%. Tabel di atas menunjukkan, masing-masing siswa yang menjawab soal dengan benar pada indikator dapat dilihat sebagai berikut, pada *pretest* soal menunjukan 38,10%, soal menjelaskan 38,10%, soal mengubah 42,86%, soal memecahkan 28,57%, dan soal menyimpulkan 28,81%, soal mengabstraksikan 33,33%. Sedangkan pada *posttest* soal soal menunjukan 80,95%, soal menjelaskan 61,90%, soal mengubah 71,43%, soal memecahkan 52,38%, dan soal menyimpulkan 42,86%, soal mengabstraksikan 47,62%. Grafik pencapaian tiap indikator kelas eksperimen dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 1.1
Capaian Tiap Indikator Soal Pretest Dan Posttest Kelas Eksperimen

Berdasarkan pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan capaian setiap indikator hasil belajar siswa kelas eksperimen dari kegiatan *pretest* ke kegiatan *posttest.* Hal ini menunjukkan bahwa terjadinya tingkatan hasil belajar siswa menjadi lebih baik setelah siswa diberikan perlakuan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis audio visual hal ini sejalan dengan pendapat Oktaviana & Prihatin (2018: 82) mengemukakan bahwa "Hasil belajar, berkaitan dengan tujuan belajar yang berorientasi pada kemampuan berpikir".

Data Hasil Belajar Afektif

Data hasil belajar afektif merupakan penilaian hasil belajar dalam pengukuran ranah afektif (Keterampilan siswa). Aspek yang dinilai pada penelitian ini meliputi aspek sikap, dan penyampaian. Berikut ini merupakan hasil pengolahan data dengan menggunakan *SPSS Versi 26 Microsoft Excel 2013* dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 1.2 Nilai Afektif Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol

	Jumlah Siswa	Nilai Minimum	Nilai Maximum	Rata-Rata
Kelas Eksperimen	21	64,29	89,29	81,80
Kelas Kontrol	21	60,71	85,71	78,57

Berdasarkan data tabel 4.14 nilai statistik nilai hasil belajar pada domain afektif kelas eksperimen dari 21 siswa yang menjadi sampel, nilai minimum afektif kelas eksperimen yaitu 64,29 dan nilai maksimum 89,29 dengan rata-rata skor nilai kelas eksperimen yaitu 81,80. Rata-rata nilai kelas eksperimen lebih besar dari pada rata-rata nilai kelas kontrol dengan selisih rata-rata 3,23.

Data Hasil Belajar Psikomotorik

Data hasil belajar psikomotorik merupakan penilaian hasil belajar dalam pengukuran ranah psikomotorik (keterampilan siswa). Aspek yang dinilai pada penelitian ini meliputi aspek menyusun gambar dan ketepatan hasil akhir.

Berikut ini merupakan hasil pengolahan data dengan menggunakan *SPSS Versi 26 dan Microsoft Excel 2013* dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 1.3 Nilai Psikomotorik Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol

	Jumlah Siswa	Nilai Minimum	Nilai Maximum	Rata-Rata
Kelas Eksperimen	21	62,50	100	83,33
Kelas Kontrol	21	50,00	100	79,76

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa nilai hasil belajar pada domain psikomotorik kelas eksperimen dari 21 siswa yang menjadi sampel, nilai minimum psikomotorik kelas eksperimen yaitu 62,50 dan nilai maksimum 100 dengan nilai rata-rata 83,33 yang mempunyai kriteria sangat baik (A). Rata-rata nilai kelas eksperimen lebih besar dari pada rata-rata nilai kelas kontrol dengan selisih rata-rata sebesar 3,54 **Uji Independet Sample T-test**

Tabel. 1.4. Hasil Uji Independent Sample T-test

		Sig. (2-tailed)
Hasil Belajar Siswa	Equal variances assumed	.000
	Equal variances not assumed	.000

Berdasarkan gambar 1.3, menunjukkan bahwa nilai (sig 2-tailed) yaitu 0,000 hal ini dapat diartikan bahwa nilai signifikansi lebih kecil atau kurang dari (sig 2 tailed ≤ 0,005) maka dapat dinyatakan bahwa terdapat perbedaan terhadap hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis audio visual dan dapat dikatakan bahwa H_o ditolak dan H_a diterima.

KESIMPULAN

Berdasarkan Penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar antara siswa pada kelas yang menerapkan media pembelajaran berbasis audio visual dengan siswa pada kelas yang tidak menggunakan media pembelajaran berbasis audio visual, hal tersebut diperkuat dengan hasil *uji independent sample t-test* bahwa nilai signifikansi yaitu sebesar 0,000 dimana nilai signifikansi tersebut lebih kecil dari 0,05 (sig 2-tailed<0,05) sehingga dapat disimpulkan bahwa H_O ditolak H_a diterima. Secara umum media pembelajaran berbasis audio visual dapat memberikan perbedaan terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran Matematika di kelas V SDN Kadipaten I Kec Kadipaten Kab. Majalengka tahun ajaran 2021/2022. Terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam penelitian ini, terutama kepada bapak Anta kepala sekolah SDN Kadipaten I, yang telah memberikan ijin tempat penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

Andiani, D., Hajizah, M. N., & Dahlan, J. A. (2020). Analisis Rancangan Assesmen Kompetensi Minimum (AKM) Numerasi Program Merdeka Belajar. *Majamath: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, *4*(1), 80–90. http://ejurnal.unim.ac.id/index.php/majamath/article/view/1010/544

Batubara, H. H., & Ariani, D. N. (2016). Pemanfaatan video sebagai media pembelajaran Matematika SD/MI. *Muallimuna*, *2*(1), 47–66.

Creswell, J. W. (2019). *Research Design. In Research in Social Science: Interdisciplinary Perspectiv (IV)*. Penerbit Pustaka pelajar.

Hamdi, A. S., & Bahruddin, E. (2020). *Metode penelitian kuantitatif aplikasi dalam pendidikan*.

Deepublish.

Marion, M., Zulkardi, Z., & Somakim, S. (2015). Desain pembelajaran pola bilangan menggunakan model jaring laba-laba di SMP. *Jurnal Kependidikan: Penelitian Inovasi Pembelajaran*, *45*(1), 44–61.

Maulidina, AP & Hartatik, S. (2019). Profil Kemampuan Numerasi Siswa Sekolah Dasar Berkemampuan Tinggi Dalam Memecahkan Masalah Matematika. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, *3*(2), 61–66. https://doi.org/10.21067/jbpd.v3i2.3408

Nichols, J. R. (2019). Four Essential rules of 21st century learning. *Retrieved February*, *23*.

Nurhalisa, S., Ma'rufi, M., & Baharuddin, M. R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Asesmen Kompetensi Minimum dan Pemecahan Masalah. *Jurnal Literasi Digital*, *1*(3), 192–202. https://pusdig.my.id/literasi/article/view/63

Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, *3*(1), 171–187.

Oktaviana, D., & Prihatin, I. (2018). Analisis Hasil Belajar Siswa Pada Materi Perbandingan Berdasarkan Ranah Kognitif Revisi Taksonomi Bloom. *Buana Matematika : Jurnal Ilmiah Matematika Dan Pendidikan Matematika*, *8*(2:), 81–88. https://doi.org/10.36456/buana_matematika.8.2:.1732.81-88

Pratiwi, R. A. (2019). Penerapan metode ceramah dan diskusi selama pembelajaran online. *Universitas Riau*, 1–8.

Riyanti, R., Sutama, S., & Maryadi, M. (2017). Manajemen Pembelajaran Matematika di SD Negeri Mangkubumen 83 Surakarta. *Jurnal Varidika*, *29*(1), 65–74.

Suarjana, I. M., Riastini, N. P. N., & Pustika, I. G. N. Y. (2017). Penerapan pendekatan kontekstual berbantuan media konkret untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar. *International Journal of Elementary Education*, *1*(2), 103–114.

Sumartini, T. S. (2016). Peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa melalui pembelajaran berbasis masalah. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, *5*(2), 148–158.