PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA PESERTA DIDIK KELAS V SD NEGERI 04 METRO BARAT

(Skripsi)

Oleh

SEKAR WULAN SARI

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2023

ABSTRAK

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA PESERTA DIDIK KELAS V SD NEGERI 04 METRO BARAT

Oleh :

SEKAR WULAN SARI

Masalah penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar matematika peserta didik kelas V SD Negeri 04 Metro Barat. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan dan menganalisis adanya pengaruh yang signifikan pada penggunaan media pembelajaran audio visual terhadap hasil belajar matematika peserta didik. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen. Desain penelitian yang digunakan yaitu *non-equivalen control grup design.* Populasi penelitian berjumlah 38 orang peserta didik. Teknik pengambilan sampel penelitian menggunakan *Ordinal Pairing*.

Teknik pengumpulan data dengan teknik tes dan non tes. Instrumen uji coba berjumlah 40 dengan uji validitas berjumlah 25 soal valid dan 15 soal drop. Reliabilitas soal berjumlah 25 soal dengan $r_{hitung} = 0,95$ artinya sangat kuat. Teknik analisis data menggunakan uji regresi sederhana dan uji statistik *t-test sparated varians.* Hasil uji regresi sederhana menunjukkan $F_{hitung} = 5,94 \geq F_{tabel} = 4,49$. Persentase ketuntasan kelas eksperimen lebih tinggi dari pada kelas kontrol yaitu 83,3% < 44,4% artinya penggunaan media pembelajaran audio visual dikelas eksperimen lebih efektif. Hal ini menunjukkan bahwa dari adanya uji pengaruh dan perbedaan, terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan media pembelajaran audio visual terhadap hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen.

Kata kunci: hasil belajar, media audio visual

ABSTRACT

THE EFFECT OF USE OF AUDIO VISUAL LEARNING MEDIA ON MATHEMATICS LEARNING OUTCOMES OF STUDENTS IN CLASS V SD NEGERI 04 METRO BARAT

By

SEKAR WULAN SARI

The problem of this research is the low mathematics learning outcomes of fifth grade students at SD Negeri 04 Metro Barat. The purpose of this study was to describe and analyze the presence of a significant influence on the use of audio-visual learning media on students' mathematics learning outcomes. This type of research is a quantitative research with an experimental approach. The research design used is the non-equivalent control group design. The research population consisted of 38 students. The research sampling technique uses Ordinal Pairing.
Data collection techniques with test and non-test techniques. There are 40 test instruments with a validity test of 25 valid questions and 15 drop questions. The reliability of the questions is 25 questions with rcount = 0.95 which means it is very strong. The data analysis technique uses a simple regression test and a statistical test of separated variance t-test. The simple regression test results show Fcount = 5.94 ≥ Ftable = 4.49. The percentage of completeness in the experimental class was higher than that in the control class, namely 83.3% > 44.4%, meaning that the use of audio-visual learning media in the experimental class was more effective. This shows that from the influence and difference tests, there is a significant influence on the use of audio-visual learning media on the learning outcomes of students in the experimental class.

Keywords: *learning outcomes, audio visual media*

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA PESERTA DIDIK KELAS V SD NEGERI 04 METRO BARAT

Oleh

SEKAR WULAN SARI

(Skripsi)

Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN

Pada

Jurusan Ilmu Pendidikan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2023

Judul Skripsi : **PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA PESERTA DIDIK KELAS V SD NEGERI 04 METRO BARAT**

Nama Mahasiswa : ***Sekar Wulan Sari***

No. Pokok Mahasiswa : 1913053080

Program Studi : S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan : Ilmu Pendidikan

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

MENYETUJUI

1. Komisi Pembimbing

Dosen Pembimbing I	Dosen Pembimbing II
Drs. Herman Tarigan, M.Pd.	**Frida Destini, M.Pd.**
NIP 196001231988031018	NIP 198912292019032019

2. Plt. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

Lungit Wicaksono, M.Pd.
NIP 19830308 2015041002

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : **Drs. Herman Tarigan, M.Pd.** .....

Sekretaris : **Frida Destini, M.Pd.** .....

Penguji Utama : **Dra. Nelly Astuti, M.Pd.** .....

2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Prof. Dr. Sunyono, M.Si.
NIP 19651230 199111 1 001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : **17 Maret 2023**

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama	: Sekar Wulan Sari
NPM	: 1913053080
Program Studi	: S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan	: Ilmu Pendidikan
Fakultas	: Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V SD Negeri 04 Metro Barat" tersebut adalah asli hasil penelitian saya, kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat untuk dapat digunakan sebagaimana semestinya. Apabila di kemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya sanggup dituntut berdasarkan Undang-Undang dan peraturan yang berlaku.

Metro, 17 Maret 2023

Yang membuat pernyataan,

Sekar Wulan Sari

NPM 1913053080

RIWAYAT HIDUP

Peneliti bernama Sekar Wulan Sari, dilahirkan di Panaragan Jaya, Kecamatan Tulang Bawang Tengah, Kabupaten Tulang Bawang Barat, Provinsi Lampung pada tanggal 10 Desember 2000. Peneliti merupakan anak pertama dari tiga bersaudara, pasangan dari Bapak Aswari dan Ibu Sulastri. Peneliti menyelesaikan pendidikan formal:

1. SD Negeri 1 Panaragan Jaya Kecamatan Tulang Bawang Tengah Kabupaten Tulang Bawang Barat Provinsi Lampung (lulus pada tahun 2013).
2. SMP Negeri 2 Tulang Bawang Tengah Kecamatan Tulang Bawang Tengah Kabupaten Tulang Bawang Barat Provinsi Lampung (lulus pada tahun 2016).
3. SMA Negeri 1 Tulang Bawang Tengah Kecamatan Tulang Bawang Tengah Kabupaten Tulang Bawang Barat Provinsi Lampung (lulus pada tahun 2019).

Pada tahun 2019 peneliti terdaftar sebagai mahasiswa S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Lampung melalui jalur seleksi Penerimaan Mahasiswa Perluasan Akses Pendidkan (PMPAP).

MOTTO

“*Sesungguhnya Allah tidak akan mengubah keadaan suatu kaum, sebelum mereka mengubah keadaan diri mereka sendiri”*
(QS. Ar-Rad: 11)

“Kamu tidak harus menjadi hebat untuk memulai, tetapi kamu harus mulai untuk menjadi hebat”
(Zig Ziglar)

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim
Dengan menyebut nama Allah yang Maha Pengasih, lagi Maha Penyayang.
Sujud syukur kusembahkan kepada-Mu ya Allah, telah engkau berikan aku kesempatan untuk sampai ke titik ini.

Segala puji hanya milik engkau ya Allah, bersama keridhaan-Mu, kupersembahkan skripsi ini untuk:

Ayahanda tercintaku Aswari dan Ibunda tercinta Sulastri.
Terimakasih atas segala kasih sayang dan pengorbanan yang senantiasa mendidik, merawat, bekerja keras demi kebahagiaan anak-anaknya, selalu mendoakan dan mendukung disetiap langkahku, selalu berjuang tak kenal lelah dan memberikan motivasi tiada henti.

Almamater tercinta ***"Universitas Lampung"***

SANWACANA

Puji syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Esa, yang telah memberikan rahmat dan hidayahNya sehingga peneliti mampu menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas V SD Negeri 04 Metro Barat". Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan di Universitas Lampung.

Dengan kerendahan hati, peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A.IPM Rektor Universitas Lampung yang telah memfasilitasi dalam penyusunan skripsi.
2. Prof. Dr. Sunyono, M.Pd., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah menyediakan fasilitas, sehingga peneliti dapat menyelesaikan studi tepat waktu.
3. Lungit Wicaksono, M.Pd., Plt. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah membantu peneliti dalam menyelesaikan surat guna syarat skripsi.
4. Drs. Rapani, M.Pd., Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Lampung yang telah membantu peneliti dalam menyelesaikan surat guna skripsi.
5. Drs. Herman Tarigan, M.Pd., Pembimbing I yang telah dengan sabar mengarahkan dan memberikan saran serta pembelajaran yang sangat berarti bagi peneliti guna penyempurnaan skripsi ini.
6. Frida Destini, M.Pd., Dosen Pembimbing II yang telah membimbing dengan penuh kesabaran, mengarahkan dengan sebagaimana mestinya serta memberikan motivasi-motivasi guna untuk penyempurnaan skripsi ini.
7. Ibu Dra. Nelly Astuti, M.Pd., Dosen Penguji yang telah memberikan motivasi dan saran-saran yang membangun untuk penyelesaian skripsi ini.

8. Bapak dan Ibu Dosen, serta staf S-1 PGSD Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah membantu peneliti dalam segala hal mengenai pengetahuan maupun pengalaman, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan sebagaimana mestinya.
9. Kepala SD Negeri 04 Metro Barat, Ibu Mistin Sulistiyo Hastuti, S.Pd., yang telah memberikan izin penelitian kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian.
10. Pendidik dan Tenaga Kependidikan, staf serta peserta didik SD Negeri 04 Metro Barat yang telah memberikan dukungan dan membantu dalam pelaksanaan penelitian serta penyusunan skripsi ini.
11. Ricki Prana Jaya terimakasih telah senantiasa membantu dan mensuport peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
12. Intannia Putri terima kasih telah memberikan motivasi dan semangat untuk penyelesaian skripsi ini.
13. Teman-teman seperjuangan skripsi, Devita, Andini, Najoya, Dini, Kartika serta teman-teman PGSD kelas E angkatan 2019 yang telah membantu, memberikan motivasi dan menyukseskan setiap tahap seminar skripsi.
14. Semua pihak yang telah membantu dalam kelancaran penyusunan skripsi ini.

Semoga Tuhan Yang Maha Esa membalas semua kebaikan yang sudah diberikan kepada peneliti. Peneliti menyadari bahwa dalam skripsi ini masih terdapat kekurangan, akan tetapi semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua. Aamiin.

Metro, 17 Maret 2023

Sekar Wulan Sari

NPM 1913053080

DAFTAR ISI

Halaman

DAFTAR TABEL v

DAFTAR GAMBAR vi

DAFTAR LAMPIRAN x

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah 1
B. Identifkasi Masalah 8
C. Batasan Masalah 8
D. Rumusan Masalah 8
E. Tujuan Penelitian 9
F. Manfaat Penelitian 9
G. Ruang Lingkup Penelitian 10
H. Penjelasan Judul 10

II. KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS

A. Kajian Pustaka 12
1. Teori Belajar dan Pembelajaran 12
a. Pengertian Belajar 12
b. Teori Belajar 13
c. Pembelajaran 15
d. Hasil Belajar 16
e. Faktor-Faktor yang Memengaruhi Hasil Belajar 17
2. Media Pembelajaran 19
a. Pengertian Media Pembelajaran 19
b. Fungsi Media Pembelajaran 20
c. Jenis-Jenis Media Pembelajaran 22
3. Media Audio Visual 24
a. Pengertian Media Audio Visual 26
b. Jenis-Jenis Media Audio Visual 26
c. Kelebihan dan Kekurangan Media Audio Visual 27
d. Langkah-Langkah Pembelajaran Media Audio Visual 29

4. Matematika SD 30
a. Pengertian Matematika SD 30
b. Pembelajaran Matematika SD 32
c. Tujuan Pembelajaran Matematika SD 33
d. Manfaat Pembelajaran Matematika SD 34
e. Karakteristik Matematika SD 35
B. Penelitian Relevan 37
C. Kerangka Pikir 40
D. Hipotesis Penelitian 41

III. METODELOGI PENELITIAN
A. Metode Penelitian 42
B. Jenis Penelitian 42
C. *Setting* Penelitian 44
D. Prosedur Penelitian 44
E. Populasi dan Sampel 46
1. Populasi 46
2. Sampel 46
F. Variabel Penelitin, Definisi Operasional dan Definisi Konseptual 47
1. Variabel Penelitian 47
2. Definisi Konseptual 48
3. Definisi Operasional 49
G. Teknik Pengumpulan Data 50
1. Teknik Tes 50
2. Teknik Non Tes 50
H. Instrumen Penelitian 51
1. Uji Coba Instrumen Penelitian 51
2. Uji Prasyaratan Instrumen 61
I. Teknik Analisis Data dan Pengujian Hipotesis 64
1. Uji Persyaratan Analisis Data 64
2. Teknik Analisis Data Kuantitatif 65
3. Uji Hipotesis 67

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN
A. Hasil Penelitian 70
1. Deskripsi Umum Lokasi Penelitian 70
2. Visi, Misi dan Tujuan Umum 70
3. Pelaksanaan Penelitian 71
a. Persiapan Penelitian 71
b. Pelaksanaan Penelitian 71
4. Deskripsi Data Hasil Penelitian 72
5. Analisis Data Penelitian 73
6. Hasil Uji Persyaratan Analisis Data 77

a. Uji Normalitas 77
b. Uji Homogenitas 78
c. Uji Hipotesis 78
1) Uji Regresi Linear Sederhana 78
2) Uji t 80
B. Pembahasan 82
C. Keterbatasan Penelitian 85

V. KESIMPULAN DAN SARAN
A. Kesimpulan 86
B. Saran 87

DAFTAR PUSTAKA 88

LAMPIRAN 92

DAFTAR TABEL

Tabel Halaman

1. Data hasil belajar matematika peserta didik kelas V A SD Negeri 04 Metro Barat tahun pelajaran 2022/2023 4

2. Data hasil belajar matematika peserta didik kelas V B SD Negeri 04 Metro Barat tahun pelajaran 2022/2023 5

3. Hasil UTS Semester ganjil mata pelajaran matematika kelas V SD Negeri 04 Metro Barat Tahun Pelajaran 2022/2023 6

4. Data jumlah populasi peserta didik kelas V SD Negeri 04 Metro Barat tahun pelajaran 2022/2023 45

5. Kisi-kisi instrumen ranah kognitif pembelajaran matematika 52

6. Kisi-kisi penilaian aktivitas peserta didik dengan media pembelajaran audio visual 58

7. Rubrik penilaian aktivitas diri dengan media pembelajaran Audio visual..... 59

8. Keterangan Skor Penilaian Pada Rubrik..... 61

9. Hasil Analisis Validitas Butir Soal Tes Kognitif..... 62

10. Koefisien Reliabilitas KR 20 64

11. Persentase Ketuntasan Hasil Belajar 66

12. Deskripsi Hasil Penelitian..... 72

13. Distribusi Frekuensi Data *Pretest* Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol 73

Tabel Halaman

14. Distribusi Frekuensi Data *Posttest* Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol 74

15. Rata-rata Hasil *Pretest* dan *Posttest* pada Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen..... 75

16. Nilai *N-Gain* Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol 76

17. Uji t-Pengaruh Hasil Nilai *Pretest* dan *Posttest* Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol 81

18. Uji Perbedaan *Posttest* Kelompok Eksperimen dan *Posttest* Kelompok Kontrol 81

DAFTAR GAMBAR

Gambar Halaman

1. Teori Belajar 15
2. Konsep Pembelajaran..... 16
3. Taksonomi Bloom..... 18
4. Konsep Media Pembelajaran 21
5. Fungsi Media Pembelajaran..... 23
6. Media Audio Visual..... 25
7. Konsep Matematika Kubus dan Balok..... 30
8. Kerangka Pikir Penelitian 40
9. Desain Eksperimen 43
10. Skema Pembagian Kelompok dengan Cara *Ordinal Pairing* 43
11. Grafik Histogram Nilai *Pretest* Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol 74
12. Grafik Histogram Nilai *Posttest* Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol 75
13. Perbandingan Nilai Rata-rata *Pretest* dan *Posttest* Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol..... 76
14. Diagram Perbandingan Rata-rata *N-Gain* Peserta Didik Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol..... 77

DAFTAR LAMPIRAN

Surat-Surat Penelitian

1. Surat Penelitian Pendahuluan 93
2. Surat Balasan Penelitian Pedahuluan 94
3. Surat Uji Coba Instrumen 95
4. Surat Balasan Uji Coba Instrumen 96
5. Surat Izin Penelitian 97
6. Surat Balasan Penelitian 98

Profil SD NEGERI 04 METRO BARAT

7. Identitas Sekolah 100
8. Visi dan Misi SD Negeri 04 Metro Barat 101
9. Pendidik dan Tenaga Kependidikan SD Negeri 04 Metro Barat 103
10. Sarana dan Prasarana 104

Hasil Observasi

11. Hasil Observasi 107

Perangkat Pembelajaran dan Soal Uji Instrumen

12. Silabus Pembelajaran 110
13. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Eksperimen 114
14. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Kontrol 134
15. Hasil Tes LKPD Pertemuan Pertama 151
16. Hasil Tes LKPD Pertemuan Kedua 152
17. Hasil Tes LKPD Pertemuan Ketiga 153
18. Hasil Tes LKPD Pertemuan Keempat 154
19. Hasil Tes LKPD Pertemuan Kelima 155
20. Hasil Tes LKPD Pertemuan Keenam 156
21. Soal uji Coba Instrumen 158
22. Lembar Observasi Penilaian Peserta Didik 170

Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas

23. Hasil Uji Validitas Tes 173
24. Perhitungan Manual Uji Validitas Tes 178
25. Hasil Uji Reliabilitas Tes..... 181
26. Perhitungan Manual Uji Reliabilitas Tes 184
27. Tes Uji *Pretest*..... 185
28. Tes Uji *Posttest*..... 192

Hasil Penelitian

29. Lembar Observasi Aktivitas Peserta Didik 200
30. Nilai Pretest Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol 202
31. Nilai Posttest Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol..... 203
32. Perhitungan Deskripsi Data Penelitian..... 204
33. Nilai N-Gain Kelompok Eksperimen 207
34. Nilai N-Gain Kelompok Kontrol..... 208
35. Persentase Keterlaksanaan Media Pembelajaran Audio Visual 209
36. Perhitungan Uji Normalitas..... 210
    a. Uji Normalitas Hasil Pretest..... 210
    b. Uji Normalitas Hasil Posttest 214
37. Perhitungan Uji Homogenitas 218
    a. Hasil Uji Homogenitas Pretest Hasil Belajar Matematika 218
    b. Hasil Uji Homogenitas Posttest Hasil Belajar Matematika..... 219
38. Hasil Uji Hipotesis 220
    a. Uji Regresi Sederhana 220
    b. Perhitungan Uji T 223
        1. Uji t-Pengaruh 223
        2. Uji Perbedaan 227

Tabel – Tabel Statistik

39. Tabel Nilai r Product Moment..... 230
40. Tabel Nilai Chi Kuadrat (X^2) 231
41. Tabel Luas di Bawah Lengkungan Kurva Normal 0-Z 232
42. Tabel Distribusi F..... 233
43. Tabel Distribusi T..... 234

Dokumentasi

44. Jadwal Turun Lapangan 236
45. Foto Dokumentasi 237
46. Kartu Kendali Bimbingan..... 241

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan aspek penting dalam kehidupan. Manusia tidak bisa terlepas dari pendidikan sejak manusia dilahirkan sampai akhir hayat. Di Indonesia, pendidikan merupakan bagian yang kualitasnya sangat diperhatikan dan terus menerus ditingkatkan oleh pemerintah. Pemerintah mengatur kualitas pendidikan di Indonesia dalam Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab (1) Pasal (1) Ayat (1) yang menyatakan bahwa:

> Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kemampuan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Adanya suatu pendidikan diharapkan mampu meningkatkan kualitas sumber daya manusia melalui pembelajaran. Peningkatan pendidikan seperti pada metode pembelajaran, model pembelajaran, media, sarana dan prasarana lambat laun akan terjadi karena adanya perubahan tatanan kehidupan sebagai akibat dari globalisasi. Sesuai dengan tujuan pendidikan nasional yang terdapat dalam Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab (2) Pasal (3) yang menyatakan bahwa:

> Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Sehubungan dengan fungsi dan tujuan pendidikan nasional, kurikulum 2013 merupakan kebijakan yang selaras dengan fungsi dan tujuan pendidikan nasional dalam menghadapi tantangan dan tuntutan Indonesia masa depan. Menurut Said (2019: 116) pengembangan kurikulum 2013 akan menghasilkan insan Indonesia yang produktif, kreatif, inovatif, afektif, melalui penguatan sikap, keterampilan, dan pengetahuan yang terintegrasi. Proses belajar untuk mendapatkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan bisa dilakukan dengan pendekatan saintifik serta media pembelajaran yang lain yang dianggap tepat oleh pendidik sehingga kegiatan tidak membosankan.

Mahmud (2019: 13) mengungkapkan bahwa peserta didik harus aktif menyusun, mengorganisasi, dan melakukan kegiatan aktif berpikir, aktif menyusun konsep serta memberi makna tentang hal-hal yang sedang dipelajari. Menurut teori kontruktivisme, peserta didik harus dapat belajar secara individu maupun secara kelompok dimana peserta didik dapat bekerja sama sehingga membangun kemauan, pemahaman, dan pengetahuannya.

Pendidik dapat memberikan kemudahan kepada peserta didik yaitu dengan memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk menemukan atau menerapkan ide maupun gagasan mereka sendiri. Peran pendidik lebih bersifat sebagai fasilitator dalam proses membangun pengetahuan peserta didik. Pembelajaran yang berpusat pada peserta didik mempunyai peranan penting dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Slameto (dalam Yudha, 2018: 37) menyatakan bahwa faktor yang mempengaruhi hasil belajar dapat digolongkan menjadi dua yakni *intern* (jasmaniah, psikologis, dan kelelahan) dan *ekstern* (keluarga, sekolah, masyarakat). Sekolah adalah satu faktor yang mempunyai peranan penting dalam proses belajar dan hasil belajar peserta didik. Proses pembelajaran dan hasil belajar peserta didik perlu dikaji mulai dari sekolah dasar. Sekolah dasarsebagai salah satu lembaga pendidikan dasar yang memiliki fungsi fundamental dalam menyiapkan sumber daya manusia (SDM).

Berkaitan dalam menyiapkan sumber daya manusia yang berkualitas, maka kualitas pendidikan perlu ditingkatkan. Salah satunya menggunakan pembelajaran matematika. Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang penting untuk diajarkan karena dasar dari ilmu pengetahuan. Setiap peserta didik harus mempelajari matematika karena matematika merupakan sarana untuk memecahkan masalah sehari-hari. Pemecahan masalah tersebut meliputi penggunaan hitungan dalam kehidupan sehari-hari peserta didik seperti penggunaan pengetahuan tentang pengukuran, bentuk benda, kemampuan menghitung serta melihat dan menganalisis permasalahan.

Kusuma (2018: 18) menyatakan bahwa matematika memiliki banyak operasi hitung di dalamnya yang memuat prinsip mengamati, mencermati, dan menghitung sehingga perlu pemahaman yang lebih besar dari peserta didik. Saat melaksanakan kegiatan pembelajaran, sering kali dijumpai masalah seperti cara mengajar pendidik yang kurang tepat, penggunaan media yang tidak sesuai, serta pendidik yang kurang mengembangkan media pembelajaran sehingga pembelajaran yang diberikan kurang menarik minat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Hal tersebut dapat menyebabkan rasa bosan dan jenuh pada peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi, wawancara dan dokumentasi pelaksanaan pembelajaran di SD Negeri 04 Metro Barat saat ini sudah menggunakan kurikulum 2013. Pendidik telah mengupayakan pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum 2013 untuk meningkatkan kemampuan matematika peserta didik. Pembelajaran dapat dipahami peserta didik apabila dalam pembelajaran matematika tersebut bersangkutan dengan penggunaan media yang beragam karena pada dasarnya mata pelajaran matematika salah satu mata pelajaran yang dianggap sulit oleh peserta didik.

Menurut Rasvani, Ade Ni Luh, dkk (2021) tingkat kesulitan dalam mempelajari matematika akan terus bertambah seiring dengan meningkatnya perkembangan kognitif siswa, oleh karena itu mata pelajaran matematika

sering dianggap sulit oleh siswa, tak terkecuali untuk siswa sekolah dasar. Akan tetapi usaha yang dilakukan oleh pendidik belum memberikan hasil yang maksimal. Hal tersebut bisa terjadi disebabkan oleh pembelajaran yang berlangsung kurang menarik minat belajar peserta didik. Hal ini ditunjukkan dengan masih diterapkannya pembelajaran lama yaitu pembelajaran yang kurang menyenangkan serta penggunaan media pembelajaran yang kurang variatif saat proses pembelajaran. Pendidik hanya menggunakan buku paket sebagai media pembelajaran sehingga menyebabkan pembelajaran kurang bermakna dan peserta didik cenderung pasif saat pembelajaran berlangsung.

Penggunaan media dalam pembelajaran akan berdampak positif terhadap minat dan hasil belajar peserta didik. Menurut Yaumi (2018: 7) media pembelajaran merupakan semua bentuk peralatan fisik yang didesain secara terencana untuk menyampaikan informasi dan membangun interaksi. Peralatan fisik yang dimaksud mencakup benda asli, bahan cetak, visual, audio, audio visual, maultimedia, dan web. Menurut Gabriela (2021) 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 sistem pembelajaran, media pembelajaran penting dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran, penggunaan media dalam pembelajaran untuk mempercepat proses pembelajaran dan membantu peserta didik dalam upaya memahami materi yang disajikan oleh pendidik dalam kelas. Pada penelitian ini, media yang digunakan yaitu media audio visual. Menurut Destini, F. & Khairani, F (2022) bahwa media audio visual dapat menarik perhatian peserta didik sehingga memunculkan rasa ingin tahu akan informasi yang akan tersampaikan. Dengan media audio visual pembelajaran akan menjadi aktif dan menyenangkan, peserta didik akan lebih mudah memahami materi pembelajaran karena materi yang disajikan mengandung unsur suara dan unsur gambar yang dapat menumbuhkan motivasi belajar peserta didik.

Media audio visual disebut juga sebagai media video. Video merupakan media yang digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Dalam media video terdapat dua unsur yang saling bersatu yaitu audio dan visual. Adanya unsur audio memungkinkan peserta didik untuk dapat menerima pesan pembelajaran melalui pendengaran, sedangkan unsur visual memungkinkan peserta didik untuk dapat menerima pesan pembelajaran melalui bentuk visualisasi. Menurut Adnyani (2018: 5) melalui bantuan media audio visual akan membantu dalam penyampaian materi secara lebih menarik. Peserta didik akan lebih tertarik dalam menyimak proses pembelajaran. Sehingga proses pembelajaran akan lebih menyenangkan, menarik, dan peserta didik akan lebih aktif selama proses pembelajaran.

Berdasarkan hal tersebut, ditemukan beberapa permasalahan dalam proses belajar mengajar di SD Negeri 04 Metro Barat yaitu: (1) kegiatan pembelajaran kurang menyenangkan, (2) penggunaan media pembelajaran yang kurang variatif dan masih menggunakan media pembelajaran yang sederhana serta belum memanfaatkan media audio visual saat pembelajaran (3) hasil belajar dari beberapa peserta didik belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Berikut ini data hasil belajar matematika yang terdapat pada kelas V A dan V B SD Negeri 04 Metro Barat :

Tabel 1. Data Hasil Belajar Matematika kelas V A

NO	NAMA PESERTA DIDIK	NILAI UTS
1	M. Rizky Ubaidillah	60
2	Afni Renata Cahya	75
3	Aliya Khairun Nisa	59
4	Aqila Razaina Salsabila	77
5	Azaria Indri Artanti	65
6	Azril Nizam Wardana	76
7	Bunga Livia Novitasari	54
8	Callysta Putri Febryta	75
9	Davico Razka Argiyan	61
10	Devita Hera Kusumawati	66
11	Doni Setiawan	74

NO	NAMA PESERTA DIDIK	NILAI UTS
12	Dzaky Alviansyah	75
13	Fahma Nursabila	76
14	Fathan Primayoga	57
15	Luthfi Jamalul Lail	73
16	Luthpiyah Marwah Sari	61
17	M.Nawa Lillah Alim	76
18	Muiz Hadi Yugiarto	78
19	Naysila Rona Ashifa	61
20	Rafka Fadillah	65

Sumber : Dokumentasi pendidik kelas V A SD Negeri 04 Metro Barat

Tabel 2. Data Hasil Belajar Matematika kelas V B

NO	NAMA PESERTA DIDIK	NILAI UTS
1	Anres Deni. A	62
2	Ezhar Arabin	54
3	Khanza Salsabila	58
4	M. Arif Husaini	76
5	Naura Kamila. G	60
6	Rizkyan Araafi	63
7	Ridho Fajar	68
8	Safira Indriyani	76
9	Surya Azka. P	61
10	Syfania Aliana	64
11	Varis Erwansyah	59
12	Khasbiy Muhammad	75
13	Santi Trisniati	56
14	Irenius Dimas	59
15	Azza’a Kholizatus	70
16	Muhammad Hisyam	65
17	Syahmina Sofiatunisa	64
18	Putri Anggraini	76

Sumber : Dokumentasi pendidik kelas V B SD Negeri 04 Metro Barat

Berdasarkan dari tabel 1 dan tabel 2, dipaparkan bahwa terdapat nilai peserta didik di kelas V A dan V B masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah dan pendidik yaitu 75, maka dapat dilihat dari tabel hasil belajar di atas, peserta didik yang belum tuntas pada

pembelajaran tematik di kelas V A terdapat 12 peserta didik dan yang tuntas 8 orang peserta didik sedangkan kelas V B terdapat 13 peserta didik dan yang tuntas ada 5 orang peserta didik dan yang tuntas 4 orang peserta didik. Secara keseluruhan, rata-rata hasil belajar matematika dapat dibuktikan dari data ketuntasan peserta didik di semua kelas V SD Negeri 04 Metro Barat. Data ketuntasan Ujian Tengah Semester (UTS) Ganjil pembelajaran matematika peserta didik Kelas V SD Negeri 04 Metro Barat adalah sebagai berikut :

Tabel 3. Nilai UTS mata pelajaran matematika semester Ganjil Kelas V SD Negeri 04 Metro Barat Tahun Pelajaran 2022/2023

No	Kelas	Ketuntasan				∑
		Tuntas		Belum Tuntas		
		Angka	Persentase	Angka	Persentase	
1	V A	8	40%	12	60%	20
2	V B	5	28%	13	72%	18
	Jumlah	13		25		38

Sumber : Dokumentasi pendidik kelas V SD Negeri 04 Metro Barat

Berdasarkan dari tabel 3, terdapat nilai peserta didik masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Diketahui bahwa KKM pembelajaran tematik dikelas V yang ditetapkan sekolah dan pendidik adalah 75, maka diambil keseluruhan peserta didik kelas V yang belum tuntas mencapai 66% atau 25 orang peserta didik dari 38 orang peserta didik sedangkan yang tuntas mencapai 34% atau 13 orang peserta didik dari 38 orang peserta didik. Hal ini menunjukkan bahwa jumlah nilai peserta didik yang belum tuntas lebih banyak dibandingkan nilai peserta didik yang tuntas. Untuk mengatasi hal ini,perlu adanya media pembelajaran yang tepat.

Penelitian ini penting dilakukan untuk membuktikan bahwa media pembelajaran audio visual dapat meningkatkan hasil belajar matematika dikarenakan dapat memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, bahwa media pembelajaran audio visual berpengaruh terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas V SD Negeri 04 Metro Barat, namun perlu adanya pembuktian secara ilmiah, maka penulis melakukan penelitian eksperimen dengan judul "Pengaruh Pengunaan Media Pembelajaran Audio Visual terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas V SD Negeri 04 Metro Barat".

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan, maka dapat diidentifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Kegiatan pembelajaran yang kurang menyenangkan.
2. Penggunaan media pembelajaran yang kurang variatif dan masih menggunakan media pembelajaran yang sederhana serta belum memanfaatkan media audio visual saat pembelajaran.
3. Hasil belajar dari beberapa peserta didik belum mencapai KKM 75.

C. Batasan Masalah

Batasan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Penggunaan media pembelajaran audio visual (X).
2. Hasil belajar matematika peserta didik kelas V SD Negeri 04 Metro Barat (Y).

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah, dapat dirumuskan masalah penelitian yaitu apakah terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan media pembelajaran audio visual terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas V SD Negeri 04 Metro Barat?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, maka tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh yang signifikan pada penggunaan media pembelajaran audio visual terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas V SD Negeri 04 Metro Barat.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

   Diharapkan hasil penelitian ini mampu memberikan wawasan dan ilmu pengetahuan dalam bidang pendidikan khususnya Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang berkaitan dengan media audio visual terhadap hasil belajar pada pembelajaran matematika sebagai salah satu usaha untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik sekolah dasar agar pembelajaran lebih menarik bagi peserta didik.

2. Manfaat Praktis

   Berdasarkan tujuan penelitian di atas, maka penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi:

   a. Peserta Didik

      Dapat meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan media video pembelajaran di SD Negeri 04 Metro Pusat.

   b. Bagi Pendidik

      Sebagai bahan masukan untuk mengembangkan kemampuan pendidik dalam kelas dan menambah informasi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dikelasnya.

   c. Bagi Sekolah

      Sebagai bahan masukan bagi sekolah untuk meningkatkan mutu serta kualitas pendidikan melalui penerapan media video pembelajaran.

d. Bagi Peneliti Lain

Menambah pengetahuan dan wawasan mengenai pemanfaatan video pembelajaran terhadap hasil belajar peserta didik.

G. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian ini meliputi :

1. Jenis penelitian

   Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen.

2. Objek penelitian

   Objek penelitian ini adalah media pembelajaran audio visual terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas V SD Negeri 04 Metro Barat.

3. Subjek penelitian

   Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas V SD Negeri 04 Metro Barat.

4. Tempat penelitian

   Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 04 Metro Barat, Kota Metro Lampung.

5. Waktu penelitian

   Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2022/2023.

H. Penjelasan Judul

Penulis menjelaskan poin-poin dalam judul penelitian ini sebagai berikut :

1. Media

   Media merupakan pengantar atau perantara. Menurut Kustandi (2020: 5) media adalah wadah dari pesan oleh sumbernya yang ingin diteruskan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut, materi yang diterima adalah pesan, dan tujuan yang dicapai adalah tercapainya proses belajar.

2. Audio Visual

   Audio Visual merupakan media perantara atau penggunaan materi serta penyerapannya melalui pandangan dan pendengaran sehingga

membangun kondisi yang dapat membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap. Wahab (2021: 43) menyatakan bahwa media audio visual dapat didefinisikan sebagai alat bantu berupa video yang dapat digunakan pendidik dalam pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran.

3. Hasil Belajar

   Hasil belajar merupakan hasil dari sebuah interaksi dan menjadi bagian terpenting berubahnya tingkah laku. Menurut Mudjiono (dalam Syahputra, 2020: 24) hasil belajar adalah hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar.

4. Pembelajaran Matematika SD

   Menurut Trygu (2021: 79) menyatakan bahwa matematika adalah ilmu pengetahuan yang didapatkan dari hasil proses belajar, yang diperoleh dengan cara bernalar, yang mana ilmu pengetahuan itu membahas suatu hal yang dipelajari pada ilmu pengetahuan itu sendiri.

II. KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, PENELITIAN RELEVAN DAN HIPOTESIS

A. Kajian Pustaka

1. Teori Belajar dan Pembelajaran

a. Belajar

Belajar adalah proses perubahan yang relatif permanen dalam perilaku atau potensi perilaku sebagai hasil dari pengalaman atau latihan. Perubahan yang dimaksud yaitu perubahan perilaku tetap berupa pengetahuan, pemahaman, keterampilan, dan kebiasaan yang baru diperoleh individu. Pembahasan istilah belajar ini masing-masing ahli mempunyai definisi yang berbeda-beda. Susanto (2016: 4) menyatakan bahwa belajar adalah suatu aktivitas yang dilakukan seseorang dengan sengaja dalam keadaan sadar untuk memperoleh suatu konsep , pemahaman atau pengetahuan baru sehingga memungkinkan seseorang terjadinya perubahan yang relatif tetap baik dalam berpikir, merasa, maupun dalam bertindak.

> Menurut Makki (2019: 1) belajar merupakan kegiatan yang dilakukan dengan sengaja atau tidak sengaja oleh setiap individu, sehingga terjadi perubahan dari yang tidak tahu menjadi tahu, dari yang tidak bisa menjadi bisa. Se Slameto (2015: 2) belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dalam lingkungannya.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu proses usaha secara sadar yang dilakukan oleh seseorang untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, sikap dan

pemahaman sebagai hasil dari pengalaman sehingga memungkinkan terjadinya perubahan tingkah laku sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan individu lain maupun lingkungan.

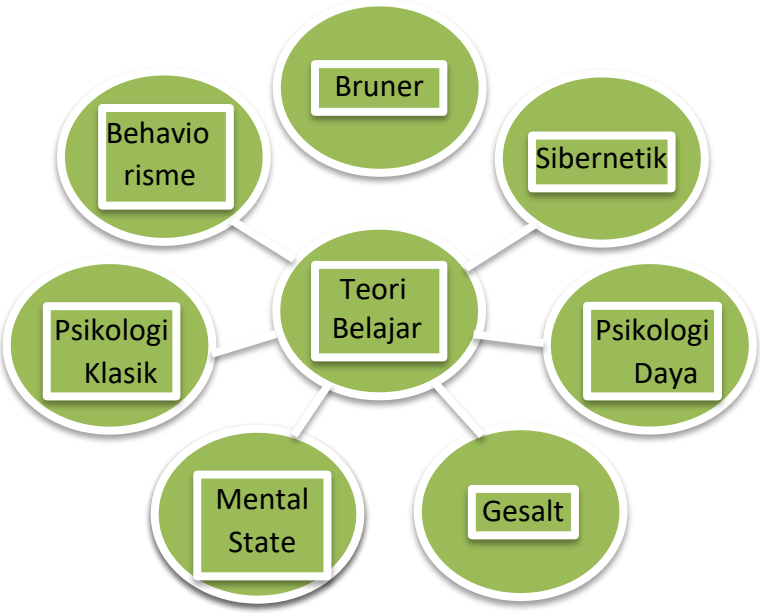
b. Teori Belajar

Teori belajar merupakan landasan yang fundamental terjadinya suatu proses pembelajaran. Banyak teori yang berkaitan dengan belajar. Riyanti (2020: 2) menyatakan bahwa teori belajar berpangkal pada pandangan hakikat manusia sebagai makhluk pasif yang dianggap seperti kertas putih dan tergantung pada orang yang akan menulis pada kertas tersebut. Sutiah (2016: 26) menjelaskan teori-teori belajarsebagai berikut :

1) Teori Instruksi Bruner
   Bruner menekankan adanya pengaruh kebudayaan terhadap perilaku seseorang. Proses belajar akan berjalan dengan baik dankreatif jika pendidik memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menemukan suatu konsep, teori, aturan, atau pemahaman melalui contoh-contoh yang dijumpai dalam kehidupan.
2) Teori Sibernetik
   Teori sibernetik berfokus pada pengolahan informasi dalam artibahwa terjadinya proses belajar sangat berpengaruh oleh sisteminformasi dalam situasi dan kondisi tertentu.
3) Teori Behaviorisme
   Teori behaviorisme menekankan perubahan dalam perilaku sebagai hasil proses belajar. Teori behaviorisme menempatkan hadiah dan hukuman yang merupakan bagian penting dalam pembelajaran.
4) Teori Psikologi Daya
   Teori ini beranggapan bahwa jiwa manusia mempunyai berbagaidaya, semakin sering belajar atau melatih semakin kuat daya.
5) Aliran Psikologi Klasik
   Teori ini berasumsi bahwa belajar adalah mengulang-ulang materi yang dipelajari. Semakin sering mengulang materi yangdipelajari maka akan semakin cepat pandai. Pendekatan yang dipakai adalah pendekatan dril. Pembelalajaran dijalankan dengan cara hafalan.
6) Teori Mental State
   Teori mental state berasumsi bahwa cara belajar yang baik adalah dengan jalan memperbanyak hafalan dengan menggunakan hokum asosiasi reproduksi.

7) Teori Psikologi Gesalt
   Teori Gesalt memberikan prinsip belajar yaitu belajar dimulai dari keseluruhan dan bagian-bagian hanya bermakna dalam keluruhan itu; belajar merupakan penyesuaian individu dengan lingkungannya; belajar menitikberatkan pada situasi sekarang, dalam situasi tersebut individu menemukan dirinya; tingkah lakuterjadi karena adanya interaksi antara individu dengan lingkungannya; belajar merupakan suatu proses aktif yang dilakukan seseorang; belajar akan berhasil kalau dilandasi adanya kemauan dan tujuan.

Teori belajar juga bisa digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1. Teori Belajar
Sumber: analisis peneliti berdasarkan acuan dari Sutiah (2016: 26)

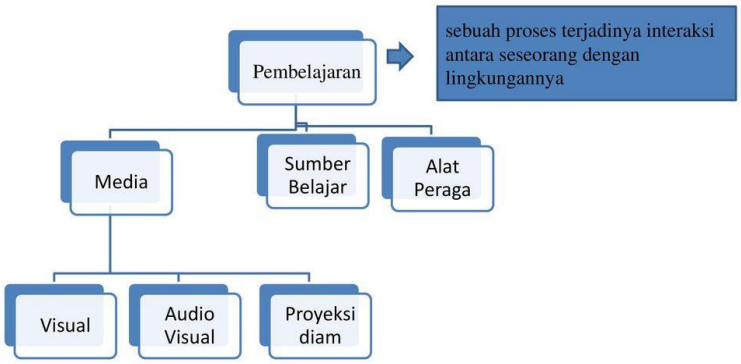
Yaumi (2017: 28) mengemukakan teori-teori belajar sebagai berikut:

1) Teori belajar behaviorisme
   Menurut kaum behaviorisme belajar merupakan perubahan tingkah laku yang dapat diamati dari hasil hubungan timbal balik antara pendidik sebagai pemberi stimulus dan peserta didiksebagai respon tindakan stimulus yang diberikan.
2) Teori pemprosesan informasi
   Teori ini memandang belajar sebagai upaya untuk memproses, memperoleh, dan menyimpan informasi melalui memori jangkapendek dan memori jangka panjang yang terjadi pada diri peserta didik.
3) Teori skema dan muatan kognitif
   Teori ini membahas tentang proses belajar yang mengakibatkanasimilasi, akomodasi dan skema.

4) Teori belajar *situated*
   Pandangan umum teori ini adalah jika pendidik membawa peserta didik pada situsasi dunia nyata dan berinteraksi denganorang lain, saat itulah terjadi proses belajar.
5) Teori belajar kontruktivisme
   Teori ini berpandangan bahwa belajar benar-benar menjadi usaha individu dalam mengkontruksi makna tentang sesuatu yang dipelajari.

c. Pembelajaran

Pembelajaran adalah interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pane dan Dasopang (2017: 337) mengatakan bahwa pembelajaran pada hakikatnya adalah suatu proses, yaitu proses mengatur, mengorganisasi lingkungan yang ada di sekitar peserta didik sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong peserta didik melakukan proses belajar. Menurut Majid (2017: 15) pembelajaran pada hakikatnya adalah suatu proses interaksi antara anak dengan anak, anak dengan sumber belajar, dan anak dengan pendidik. Oemar Hamalik (dalam Fakhrurrazi 2018: 86) menjelaskan pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi (peserta didik dan pendidik), material (buku, papan tulis, kapur dan alat belajar), fasilitas (ruang, kelas audio visual), dan proses yang saling memengaruhi mencapai tujuan pembelajaran. Berikut gambar mengenai konsep pembelajaran mengenai pembelajaran menggunakan media audio visual:



Gambar 2. Konsep Pembelajaran
Sumber: analisis peneliti berdasarkan acuan dari Oemar Hamalik (dalam Fakhrrurrazi 2018: 86)

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, disimpulkan bahwa pembelajaran adalah kombinasi yang meliputi proses interaksi antara anak dengan anak, anak dengan sumber belajar, dan anak dengan pendidik sehingga peserta didik terdorong untuk melakukan proses belajar serta dapat mencapai tujuan pembelajaran.

d. Hasil Belajar

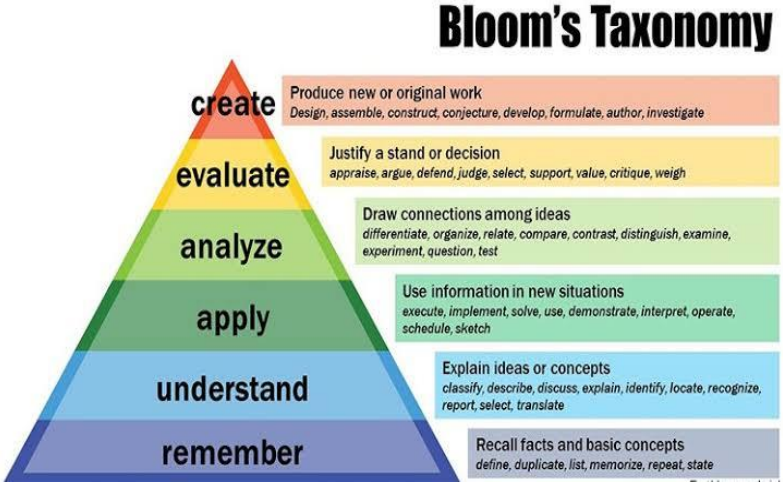
Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah menerima pengalaman belajarnya. Menurut Nurbaiti, Kartika,dkk (dalam Wahyuningsih, 2020) Hasil belajar merupakan hasil yang telah dicapai oleh seseorang setelah melakukan kegiatan belajar yang meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotor yang dapat dinyatakan dengan simbol-simbol, angka, huruf, maupun kalimat yang dapat mencerminkan kualitas kegiatan individu dalam proses tersebut. Syahputra (2020: 25) mengemukakan bahwa hasil belajar adalah bagian yang tak terpisahkan dari adanya interaksi, proses dan evaluasi belajar.

Sesuai pemaparan para ahli di atas, hasil belajar adalah suatu perubahan tingkah laku pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotor yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran. Masing-masing aspek kognitif, afektif, dan psikomotor terdiri dari beberapa jenjang kemampuan.

Ranah tersebut sesuai dengan teori Taksonomi Bloom. Menurut Taksonomi Bloom (dalam Sudirman, 2021: 102) perilaku individu dapat diklasifikasikan ke dalam 3 (tiga) ranah, yaitu:

1) Kognitif, ranah yang menaruh perhatian pada pengembangan kemampuan dan keterampilan intelektual;
2) Afektif, ranah yang berkaitan dengan pengembangan perasaan,sikap, nilai, dan emosi;
3) Psikomotor, ranah yang berkaitan dengan kegiatan-kegiatan manipulatif atau keterampilan gerak.

Taksonomi Bloom umumnya memiliki 3 domain yakni: *cognitive*, *affective*, dan *psychomotor*. Pada domain *cognitive* yang terbagi menjadi 6 level yaitu *remembering, understanding, applying, analyzing, evaluating, and creating* atau bisa disajikan dalam gambar berikut ini :



Gambar 3. Taksonomi Bloom
Sumber: Krathwohl, David (dalam Simanihuruk, 2019: 59)

e. Faktor yang Memengaruhi Hasil Belajar

Tinggi rendahnya hasil belajar peserta didik dipengaruhi oleh berbagai faktor. Syahputra (2020: 26) menyatakan bahwa faktor-faktor yang memengaruhi pencapaian hasil belajar yaitu yang berasal dari dalam peserta didik yang belajar (faktor internal) dan ada pula yang berasal dari luar peserta didik yang belajar (faktor eksternal).

Menurut Dalyono dalam Wahyuningsih (2020: 69-71) faktor yang memengaruhi hasil belajar yaitu faktor internal dan faktor eksternal :

1. Faktor Intern (dari dalam diri peserta didik)
   (a) Faktor Intelegensi (kecakapan)
   Intelegensi atau kecakapan seseorang merupakan faktor pembawaan, walaupun bisa juga diupayakan dengan latihan- latihan tertentu.

(b) Faktor Minat dan Motivasi

Minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa keterikatan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Sedangkan motivasi sebagai sesuatu yang kompleks, yang akan menyebabkan terjadinya suatu perubahan energi yang ada pada diri manusia, sehingga akan bergayut dengan persoalan gejala kejiwaan, perasaan dan juga emosi, untuk kemudian bertindak atau melakukan sesuatu.

(c) Faktor Cara Belajar

Cara belajar yang dimaksud adalah bagaimana seseorang melaksanakan belajar.

2. Faktor Eksternal

(a) Lingkungan Keluarga

Keluarga mempunyai peran yang besar dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal ini disebabkan waktu peserta didik berada dalam keluarga lebih banyak bila dibandingkan dengan waktu belajar di sekolah.

(b) Lingkungan Sekolah

Faktor sekolah yang memengaruhi belajar ini mencakup metode mengajar, kurikulum, relasi pendidik dengan peserta didik, relasi sesama peserta didik, disiplin sekolah, pelajaran dan waktu sekolah, standar pelajaran, keadaan gedung, metode belajar dan tugas rumah.

Wasliman dalam Susanto (2016: 12) mengungkapkan hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang memengaruhi baik faktor internal maupun eksternal :

1) Faktor Internal

Faktor internal merupakan faktor yang bersumber dari dalam peserta didik, yang memengaruhi kemampuan belajarnya.

Faktor internal ini meliputi: kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan.

2) Faktor Eksternal
Faktor yang berasal dari luar peserta didik yang memengaruhi hasil belajar yaitu keluarga, sekolah, dan masyarakat. Keadaan keluarga berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Keluarga yang morat-marit keadaan ekonominya, pertengkaran suami istri, perhatian orang tua yang kurang terhadap anaknya, serta kebiasaan sehari-hari yang berperilaku yang kurang baik dari orang tua dalam kehidupan sehari-hari berpengaruh dalam hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan faktor-faktor yang memengaruhi hasil belajar dari para ahli, dapat diketahui bahwa faktor yang memengaruhi hasil belajar ada dua faktor, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal adalah faktor yang bersumber dari dalam diri peserta didik, sementara faktor eksternal adalah faktor yang bersumber dari luar peserta didik seperti lingkungan.

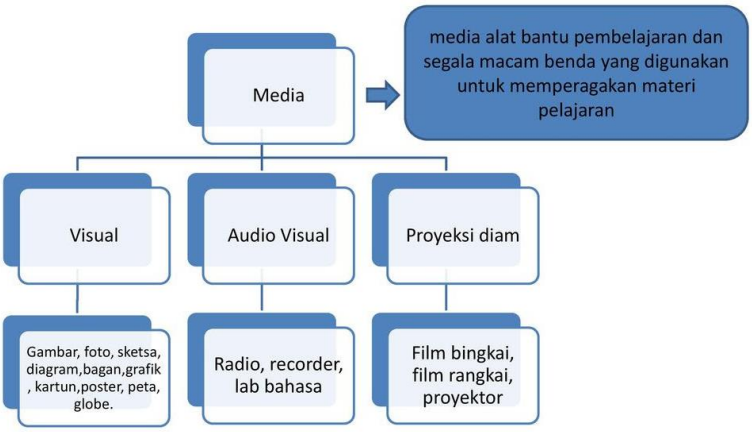
2. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Pada saat pelaksanaan proses pembelajaran, pendidik membutuhkan bantuan media pembelajaran untuk menyampaikan materi. Menurut Hamka dalam Nurfadhillah (2021: 13) media pembelajaran 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. Sementara menurut Hasan (2021: 4) menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan sarana untuk menyampaikan pesan atau informasi yang memuat maksud atau tujuan pembelajaran. Media pembelajaran memuat informasi atau pesan instruksional dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Sementara itu, menurut Jalinus (2016: 4) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang menyangkut *software* dan *hardware* yang dapat digunakan untuk menyampaikan isi materi ajar dari sumber pembelajaran ke peserta didik (individu atau kelompok), yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik sedemikian rupa sehingga proses pembelajaran (di dalam atau di luar kelas) menjadi lebih efektif.

Berikut peta konsep sederhana mengenai media yang akan peneliti gunakan:



Gambar 4. Konsep Media Pembelajaran
Sumber: Analisis Peneliti acuan dari Jalinus (2016: 4)

Sesuai pendapat para ahli di atas, dapat diketahui bahwa media pembelajaran adalah alat atau sarana yang digunakan oleh pendidik untuk menyampaikan informasi kepada peserta didik dalam proses pembelajaran yang dapat merangsang minat peserta didik sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Pembelajaran merupakan proses komunikasi dua arah antara pendidik dengan peserta didik. Pendidik biasanya dalam kegiatan pembelajaran menggunakan bahasa verbal dalam menyampaikan materinya. Jika hanya dengan menggunakan bahasa verbal saja, maka pembelajaran akan cenderung membosankan untuk peserta didik dan tingkat imajinasi setiap peserta didik akan berbeda-beda. Untuk itu diperlukan

suatu media sebagai alat penyampaian untuk mengkonkretkan pengetahuan peserta didik. Sadiman dalam Jalinus (2016: 5-6) menyampaikan fungsi media secara umum yaitu sebagai berikut :

1) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat visual.
2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indra, misalnya objek yang terlalu besar untuk dibawa ke kelas dapat diganti dengan gambar, slide, dan sebagainya. Peristiwa yang terjadi di masa lalu bisa ditampilkan lagi lewat film, video, foto atau film bingkai.
3) Meningkatkan kegairahan belajar, memungkinkan peserta didik belajar sendiri berdasarkan minat dan kemampuannya serta mengatasi sikap pasif peserta didik.
4) Memberikan rangsangan yang sama, dapat menyamakan pengalaman dan persepsi peserta didik terhadap isi pelajaran.

Menurut Kemp & Dayton dalam Hasan (2021: 34) media pembelajaran dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media itu digunakan untuk perorangan, kelompok, atau kelompok pendengar yang besar jumlahnya :

1) Fungsi pertama, memotivasi minat atau tindakan. Media pembelajaran dapat direalisasikan dengan teknik drama atau hiburan. Hasil yang diharapkan adalah melahirkan minat dan merangsang peserta didik untuk bertindak.
2) Fungsi kedua, menyajikan informasi. Media pembelajaran dapat digunakan dalam rangka penyajian informasi dihadapan peserta didik.
3) Fungsi ketiga, tujuan pembelajaran. Media pembelajaran berfungsi untuk tujuan belajar dimana informasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan peserta didik baik dalam benak atau mental maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi.

Ibda (2019: 38) menyatakan ada 4 fungsi media pembelajaran yaitu :

1) Fungsi atensi berarti media visual merupakan inti, menarik dan mengarahkan perhatian pembelajar akan berkosentrasi pada isi pelajaran.
2) Fungsi afektif maksudnya media visual dapat dilihat dari tingkat kenikmatan pembelajar ketika belajar membaca teks bergambar.
3) Fungsi kognitif yaitu mengungkapkan bahwa lambang visual memperlancar pencapaian tujuan dalam memahami dan mendengar informasi.

4) Fungsi kompensatoris yaitu media visual memberikan konteks untuk memahami teks dan membantu pembelajar yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali.

Gambar 5. Fungsi Media Pembelajaran
Sumber: analisis peneliti berdasarkan acuan dari Ibda (2019: 89)

Berdasarkan pendapat para ahli yang telah dikemukakan, fungsi dari media adalah sebagai alat bantu dalam penyampaian materi untuk menanamkan konsep dan menyamakan pengalaman serta persepsi peserta didik agar penyajian pesan tidak terlalu bersifat visual dalam kegiatan pembelajaran dan memotivasi peserta didik untuk belajar.

c. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran terbagi menjadi beberapa jenis. Pakpahan (2020: 63) berdasarkan persepsi indra, media pembelajaran dikelompokkan menjadi media audio, media visual, dan media audiovisual. Satrianawati (2018: 10) menyatakan jenis-jenis media secara umum dapat dibagi menjadi empat, yaitu :

1) Media visual, adalah media yang bisa dilihat. Media ini mengandalkan indra penglihatan. Contoh: media foto, gambar, komik, gambar tempel, poster, majalah, buku, miniatur, alat peraga dan sebagainya.

2) Media audio, adalah media yang bisa didengar. Media ini mengandalkan indra telinga sebagai salurannya. Contohnya: suara, musik dan lagu, alat musik, siaran radio, dan kaset suara, atau CD dan sebagainya.
3) Media audio visual, adalah media yang bisa didengar dan dilihat secara bersamaan. Media ini menggerakkan indra pendengaran dan penglihatan secara bersamaan. Contohnya: media drama, pementasan, film, televisi, dan media yang sekarang menjamur, yaitu *Video Compact Disc*.
4) Multimedia, adalah semua jenis media yang terangkum menjadi satu. Contohnya: internet, belajar dengan menggunakan media internet artinya mengaplikasikan semua media yang ada.

Jalinus (2016: 11) menyatakan bahwa media menurut taksonomi Bretz dikelompokkan menjadi 8 kategori, yaitu :

1) Media audiovisual gerak.
2) Media audiovisual diam.
3) Media audio semi gerak.
4) Media visual gerak.
5) Media visual diam.
6) Media semi gerak.
7) Media audio.
8) Media cetak.

Berdasarkan uraian jenis-jenis media pembelajaran di atas, peneliti memilih media audio visual berupa video pembelajaran karena media audio visual bisa didengar dan dilihat secara bersamaan. Media ini memungkinkan peserta didik berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran.

3. Media Audio Visual

a. Pengertian Media Audio Visual

Salah satu jenis media pembelajaran yang digunakan sebagai alat bantu penyampaian materi adalah media audio visual. Media audio visual merupakan media perantara atau penggunaan materi serta penyerapannya melalui pandangan dan pendengaran sehingga membangun kondisi yang dapat membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap.

Menurut Destini, F. & Khairani, F (2022) bahwa media audio visual dapat menarik perhatian peserta didik sehingga memunculkan rasa ingin tahu akan informasi yang akan tersampaikan. Dengan media audio visual pembelajaran akan menjadi aktif dan menyenangkan, peserta didik akan lebih mudah memahami materi pembelajaran karena materi yang disajikan mengandung unsur suara dan unsur gambar yang dapat menumbuhkan motivasi belajar peserta didik.Wahab (2021: 43) menyatakan bahwa media audio visual dapat didefinisikan sebagai alat bantu berupa video yang dapat digunakan pendidik dalam pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Menurut Suryadi (2020: 23) media audio visual merupakan media yang dapat menampilkan unsur gambar dan suara secara bersamaan pada saat mengkomunikasikan pesan atau informasi. Adanya unsur audio memungkinkan peserta didik untuk dapat menerima informasi melalui pendengaran, sementara unsur visual memungkinkan peserta didik untuk dapat menerima informasi melalui bentuk visualisasi.

Berdasarkan pemaparan para ahli di atas, dapat diketahui bahwa media audio visual adalah alat bantu proses pembelajaran yang dapat menampilkan dua unsur sekaligus yaitu gambar dan suara secara bersamaan untuk mencapai tujuan pembelajaran pada saat proses pembelajaran berlangsung.

b. Jenis-jenis Media Audio Visual

Menurut Sumiharsono (2017: 29) menyatakan bahwa media audio visual terbagi menjadi dua macam, yakni:

1) Audio visual murni yaitu baik unsur suara maupun unsur gambar berasal dari satu sumber seperti kaset video.
2) Audio visual tidak murni yaitu unsur suara dan unsur gambarnya berasal dari sumber yang berbeda. Misalnya film bingkai suara

yang unsur gambarnya berasal dari slide proyektor dan unsur suaranya berasal dari tape recorder.

Menurut Fernando (2020: 66) media audio visual juga terbagi menjadi media audio visual murni dan media audio visual tidak murni. Media pembelajaran terdapat berbagai jenis, begitu juga dengan media audio visual yang memiliki beberapa jenis. Menurut Ismail (2020: 49) membagi media audio visual menjadi dua macam yaitu :

1) Audio visual murni yaitu baik unsur suara maupun unsur gambarberasal dari satu sumber seperti film *video-cassette*.
2) Audio visual tidak murni yaitu yang unsur suara dan unsur gambarnya berasal dari sumber yang berbeda, misalnya film bingkai suara yang unsur gambarnya bersumber dari *slide proyektor* dan unsur suaranya bersumber dari *tape recorder*. Contohnya film strip suara dan cetak suara.

Berikut beberapa contoh media audio visual dalam kehidupan sehari-hari berdasarkan acuan dari Ismail (2020: 49) :

Gambar 6. Media Audio Visual
Sumber: analisis peneliti berdasarkan acuan dari Ismail (2020: 49)

Berdasarkan pendapat para ahli, peneliti menyimpulkan bahwa media audio visual dibagi menjadi 2 macam, yaitu media audio visual murni seperti film video-cassette dan media audio visual tidak murni seperti film bingkai suara yang unsur gambarnya bersumber dari slide proyektor dan unsur suaranya bersumber dari tape *recorder*. Penulis

juga memilih audio visual gerak karena dalam pembelajaran penulis akan menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak, sehingga memudahkan peserta didik untuk memahami materi serta meningkatkan peserta didik dalam berpartisipasi aktf dalam pembelajaran.

c. Manfaat Media Pembelajaran

Kustandi (2020: 20) memaparkan manfaat media pembelajaran sebagai berikut:

1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
2) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara peserta didik dan lingkungannya, serta kemungkingan peserta didik untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
3) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indra, ruang, dan waktu.
4) Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada peserta didik tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan pendidik, masyarakat, dan lingkungannya. Misalnya karyawisata, kunjungan ke museum atau kebun binatang.

Menurut Sumiharsono (2017: 11), manfaat media pembelajaran adalah sebagai berikut:

1) Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis.
2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, dan daya indera.
3) Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara peserta didik dengan sumber belajar.
4) Memungkinkan peserta didik belajar secara mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori, dan kinestetiknya.
5) Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama.

Berdasarkan pendapat para ahli, peneliti menyimpulkan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran dapat membantu proses pembelajaran yang berlangsung antara pendidik dengan peserta didik,

meningkatkan minat dan motivasi peserta didik dalam proses pembelajaran, rasa ingin tahu, dan antusiasme peserta didik, dapat mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, dan daya indra. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada peserta didik tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan pendidik, masyarakat, dan lingkungannya. Misalnya karyawisata, kunjungan ke museum atau kebun binatang.

d. Kelebihan dan Kekurangan Media Audio Visual

Media audio visual memiliki kelebihan dan kekurangan. Zainiyati (2017: 73) kelebihan media audio visual yaitu mencakup segala aspek indra pendengar, penglihat, dan peraba. Sehingga kemampuan semua indra dapat terasah dengan baik karena digunakan dengan seimbang dan bersama.

Kekurangan media audio visual yaitu keterbatasan biaya serta penerapannya yang harus mampu mencakup segala aspek indra pendengaran, penglihatan, dan peraba.

Menurut Wahab (2021: 45-46) kelebihan dalam penggunaan media audio visual adalah :

a) Dapat digunakan lebih dari satu kali, ketika tersimpan dengan baik.
b) Memperjelas dalam penyampaian materi karena terdapat gambar dan suara yang membantu peserta didik dalam memahami suatu konsep materi.
c) Melibatkan lebih banyak indra ketika belajar.
d) Memiliki tampilan yang baik, sehingga menarik perhatian peserta didik.

Adapun kekurangan media audio visual adalah :

1) Penggunaan media audio visual memerlukan perangkat keras.
2) Memerlukan keterampilan tertentu untuk menghasilkan media audio visual.
3) Penggunaan media audio visual memerlukan peran aktif pendidik selama proses pembelajaran, jika pendidik tidak berperan aktif maka selama proses pembelajaran peserta didik akan cenderung pasif.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat diketahui bahwa media audio visual memiliki kelebihan dan kekurangan.

Kelebihannya adalah :

a) Fleksibel, relatif murah, ringkas, dan mudah dibawa.
b) Memiliki tampilan yang menarik perhatian peserta didik.
c) Memperjelas dalam penyampaian materi.

Kekurangan media audio visual adalah :

1) Keterbatasan biaya serta penerapannya yang harus mampu mencakup segala aspek indra pendengaran, penglihatan, dan peraba.
2) Memerlukan peralatan dan keterampilan khusus untuk menghasilkan media audio visual.
3) Memerlukan peran aktif pendidik saat proses pembelajaran berlangsung.

e. Langkah-langkah Pembelajaran Media Audio Visual

Menurut Syaiful dan Aswan (2013: 154) adapun langkah-langkah penggunaan media audio visual yaitu:

1) Merumuskan tujuan pengajaran dengan memanfaatkan media audio-visual sebagai media pembelajaran.
2) Persiapan pendidik. Pada fase ini pendidik memilih dan menetapkan media yang akan dipakai guna mencapai tujuan. Dalam hal ini prinsip pemilihan dan dasar pertimbangannya patut diperhatikan.
3) Persiapan kelas. Pada fase ini siswa atau kelas harus mempunyai persiapan sebelum mereka menerima pelajaran dengan menggunakan media ini.
4) Langkah penyajian pelajaran dan pemanfaatan media. Penyajian bahan pelajaran dengan memanfaatkan media pengajaran maka keahlian pendidik dituntut di sini.
5) Langkah kegiatan belajar peserta didik. Pada fase ini peserta didik belajar dengan memanfaatkan media pengajaran yang ada. Pemanfaatan media di sini peserta didik sendiri mempraktekkannya ataupun guru langsung memanfaatkannya, baik di kelas atau di luar kelas.
6) Langkah evaluasi pengajaran. Pada langkah ini kegiatan belajar dievaluasi, sampai sejauh mana tujuan pengajaran yang dicapai, sekaligus dapat dinilai sejauh mana pengaruh media sebagai alat bantu dapat menunjang keberhasilan proses belajar peserta didik.

Ada beberapa yang harus dilakukan oleh pendidik dalam penggunaan audio visual sebagai media pembelajaran. Menurut Sumarno (dalam Maryamah dan Hafid 2019: 5) langkah-langkah kegiatan pembelajaran menggunakan media audio visual, yaitu sebagai berikut:

1) Kegiatan pembelajaran tahap persiapan
   Pendidik menguraikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai peserta didik setelah mengkaji, menyiapkan, dan memastikan alat dan kebutuhan media dapat bekerja dengan baik.Media/alat yang digunakan adalah laptop dan in focus kemudian pendidik mengkaji, menyiapkan, dan memastikan bahwa kebutuhan alat dan media dapat berjalan dengan baik
2) Kegiatan pembelajaran tahap pelaksanaan (penyajian)
   Aktivitas pada langkah pelaksanaan/penyajian, pendidik membimbing peserta didik untuk melakukan pengamatan dan menuliskan hal-hal yang rasa penting berdasarkan materi yang ditayangkan.
3) Kegiatan pembelajaran tahap tindak lanjut
   Aktivitas pada langkah tindak lanjut ini, peserta didik diarahkan untuk mendiskusikan bahan ajar bersama anggota kelompoknya mengenai materi yang mereka pahami.

Berdasarkan pendapat dari para ahli, peneliti memilih langkah-langkah yang dikemukakan Rizki dkk (dalam Syaiful dan Aswan, 2017: 3) yang menjelaskan satu per satu langkah yang harus dilakukan. Aktivitas kegiatan pembelajaran dari merumuskan tujuan pengajaran sampai evaluasi pembelajaran membuat peneliti lebih memiliki kesiapan dalam kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan.

4. Pembelajaran Matematika SD

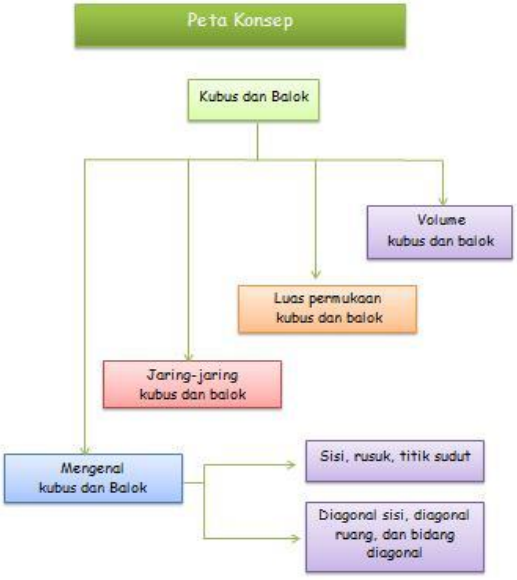
a. Pengertian Matematika SD

Matematika merupakan bidang studi yang sudah ada dan dikenal dari jenjang pendidikan dasar bahkan jenjang taman kanak- kanak secara informal. Penyelenggaraan pendidikan dasar pada jenjang sekolah dasar atau pun jenjang taman kanak-kanak yaitu dalam rangka pemberian bekal kepada siswa untuk hidup bermasyarakat dan melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi.

Menurut Susanto (2016: 185) matematika merupakan salah satu disiplin ilmu yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir dan kemampuan berargumentasi, memberikan kontribusi dalam penyelesaian masalah sehari-hari dan dalam dunia kerja, serta memberikan dukungan dalam pengembangan dunia kerja dan teknologi. Sebagai ilmu dasar, matematika perlu dikuasai dengan baik oleh peserta didik terutama sejak di sekolah dasar.

Sementara Trygu (2021: 79) menyatakan bahwa matematika adalah ilmu pengetahuan yang didapatkan dari hasil proses belajar, yang diperoleh dengan cara bernalar, yang mana ilmu pengetahuan itu membahas suatu hal yang dipelajari pada ilmu pengetahuan itu sendiri.

Menurut James dan James (dalam Rohmah, 2021: 6) matematika adalah ilmu tentang logika mengenai bentuk, susunan, besaran, dan konsep-konsep yang berhubungan satu dengan yang lainnya dengan jumlah yang banyak yang terbagi ke dalam tiga bidang, yaitu aljabar, analisis, dan geometri. Berikut konsep materi yang akan disampaikan oleh peneliti:



Gambar 7. Konsep Matematika Kubus dan Balok
Sumber : Analisis Peneliti

Berdasarkan beberapa pendapat ahli diatas dapat disimpulkan bahwa, matematika merupakan salah satu disiplin ilmu dalam pendidikan yang memiliki bahasa dan aturan yang terdefinisi dengan baik, penalaran yang jelas (bernalar secara kritis, kreatif, dan aktif) sistematis, struktur atau keterkaitan antara konsep yang kuat dan pasti. Pembelajaran matematika bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir dan berargumentasi, memberikan kontribusi dalam penyelesaian masalah sehari-hari dalam dunia kerja, dan memberikan dukungan dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Implementasi pembelajaran matematika harus diajarkan menggunakan konsep dasar sehingga kedepannya peserta didik dapat menyelesaikan masalah dengan berbagai cara yang sesuai.

b. Pembelajaran Matematika SD

Pembelajaran matematika di Sekolah Dasar merupakan pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik di dalam kelas yang objeknya yaitu peserta didikdari kelas 1 sampai dengan kelas 6 sekolah dasar. Pembelajaran matematika menuntut logika berpikir secara sistematis. Setelah mempelajari matematika, peserta didik diharapkan dapat berpikir logis,analitis dan sistematis yang akan berdampak positif bagi perkembangan masa depannya kelak.

> Menurut Depdiknas (2006: 3) ruang lingkup materi matematikasekolah dasar yaitu: (1) bilangan, (2) geometri, (3) pengolahan dataCakupan bilangan antara lain bilangan dan angka, perhitungan dan perkiraan. Cakupan geometri antara lain bangun dua dimensi, tiga dimensi, tranformasi dan simetri, lokasi dan susunan berkaitan dengan koordinat. Cakupan pengukuran berkaitan dengan perbandingan kuantitas suaru objek, penggunaan satuan ukuran dan pengukuran.

Aisyah dalam Rokhmah (2018: 27) menyatakan bahwa pembelajaran matematika adalah proses yang dirancang dengan tujuan untuk menciptakan suasana lingkungan yang memungkinkan seseorang melaksanakan kegiatan belajar matematika yang berpusat pada

pendidik. Proses pembelajaran matematika harus dirancang dan disusun sedemikian rupa, agar penyampaian materi dalam membuat peserta didik paham dan bermakna untuk kehidupannya.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, dapat dipahami bahwa pembelajaran matematika adalah proses yang dirancang untuk membangun kreativitas berpikir dan pemahaman peserta didik tentang fakta, konsep, prinsip dan skill sesuai dengan kemampuan peserta didik. Pembelajaran matematika harus dirancang sedemikian rupa agar pembelajaran yang dilaksanakan mampu membuat peserta didik paham dan bermakna bagi kehidupannya.

c. Tujuan Pembelajaran Matematika SD

Tujuan pembelajaran matematika secara umum adalah supaya peserta didik memiliki pengetahuan dan terampil menggunakan ilmu matematika dalam pemecahan masalah kehidupan sehari-hari. Tujuan pembelajaran matematika di sekolah dasar adalah agar peserta didik mengenal angka-angka sederhana, operasi hitung sederhana dan pengukuran. Menurut Fuad, dkk (2016: 47) menyatakan bahwa :

> Tujuan pembelajaran matematika menurut kurikulum 2013 menekankan pada dimensi pedagogik modern dalam pembelajaran, yaitu menggunakan pendekatan *scientific* (ilmiah), dalam pembelajaran matematika kegiatan yang dilakukan agar pembelajaran bermakna yaitu mengamati, menanya, mencoba, menalar, menyaji dan mencipta.

Berdasarkan Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006 tujuan pembelajaran matematika yaitu :

1) Memahami konsep matematika, mendeskripsikan bagaimana keterkaitan antar konsep matematika dan menerapkan konsep atau logaritma secara efisien, luwes, akurat, dan tepat dalam memecahkan masalah.
2) Menalar pola sifat dari matemematika, mengembangkan atau memanipulasi matematika dalam menyusun argumen, merumuskan bukti, atau mendeskripsikan argumen dan pernyataan matematika.
3) Memecahkan masalah matematika yang meliputi kemampuan

memahami masalah, menyusun model penyelesaian matematika, menyelesaikan model matematika, dan memberi solusi yang tepat.

4) Mengomunikasikan argumen atau gagasan dengan diagram, tabel, simbol, atau media lainnya agar dapat memperjelas permasalahan atau keadaan.

Menurut Susanto (2016: 189) matematika di sekolah dasar memiliki tujuan supaya peserta didik mampu memahami konsep operasi hitung baik penjumlahan, pengurangan, perkalian, pembagian termasuk yang melibatkan pecahan, peserta didik mampu menentukan sifat dan unsur bangun datar termasuk penggunaan sudut, keliling, luas dan volume serta mampu memecahkan masalah dan mengkonsumsikan gagasan secara matematika.

Berdasarkan beberaa pendapat ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran matematika disekolah dasar adalah agar peserta didik memiliki kemampuan memahami konsep matematika secara utuh, mengembangkan dan mengimplementasikan keterampilan berfikir matematika untuk memecahkan suatu masalah dalam kehidupan sehari-hari.

d. Manfaat Pembelajaran Matematika SD

Pembelajaran matematika tentunya dilakukan dengan harapan dapat memberi manfaat pada manusia dalam menjalani kehidupan sehari-hari. Manfaat pembelajaran matematika tentunya harus selaras dengan tujuan pembelajaran matematika itu sendiri.

Manfaat matematika dalam kehidupan sehari-hari menurut (Firma Yudha: 2019) :

1) Melatih kesabaran, Matematika dapat dikatakan untuk melatih kesabaran karena dalam mengerjakan matematika kita membutuhkan kesabaran dalam menyelesaikan permasalahan matematika yang terkadang rumit.

2) Melatih kecermatan, ketelitian, dalam mengerjakan soal-soal matematika kita harus hati-hati, agar dapat menentukan bagaimana penyelesaian yang tepat dari permasalahan tersebut. Sehingga dengan matematika kita dapat melatih kecermatan dan ketelitian pada diri kita.
3) Melatih cara berfikir, dengan kita mengerjakan soal-soal matematika kita dapat melatih cara berfikir, karena dengan mengerjakan soal matematika, kita dituntut untuk menemukan jawaban yang benar dan tepat. Untuk mendapatkan jawaban yang benar dan tepat kita harus berfikir dengan keras cara untuk menyelesaikan soal tersebut dengan tepat.
4) Menjadi dasar pokok ilmu, Karena matematika adalah dasar dari ilmu menghitung, seperti fisika, kimia, akuntansi, dan lainnya. dengan kita mengerti dasar atau pokoknya kita akan mudah paham dengan ilmu cabang lainnya.
5) Melatih kedisiplinan diri, dalam mengerjakan soal-soal matematika harus sistematis berdasarkan urutan atau langkah-langkah yang teratur. Maka dari itu, kita dapat mendisiplinkan diri.
6) Membantu berdagang, matematika adalah ilmu berhitung, sehingga dapat digunakan untuk membantu berdagang. Matematika dapat digunakan untuk menghitung laba dan rugi, bahkan jika pedagang konvensional harus bisa matematika untuk menghitung uang kembalian pembeli.

e. Karakteristik Pembelajaran Matematika SD

Karakteristik merupakan hal khusus atau ciri khas yang membuatnya berbeda dengan yang lainnya. Karakteristik matematika berarti segala sesuatu yang khas pada bidang studi matematika yang membedakannya dengan bidang studi yang lain, maka dari itu pendidik yang profesional harus mengetahui karakteristik dari mata pelajaran matematika agar peserta didik mampu menerima

pembelajaran dengan baik. Menurut Susanto (2016: 189) menjelaskan bahwa matematika merupakan bidang studi yang memerlukan kedetailan seseorang dalam proses perhitungan dan proses berpikirnya dalam menyelesaikan permasalahan.

Marsigit dalam Sriyanto (2017: 70) mengutip pernyataan Ebbut & Straker yang menyatakan bahwa matematika memiliki beberapa karakteristik dan setiap karakteristik tersebut mempunyai implikasi dalam pembelajaran matematika. Karakteristik matematika dan implikasinya dijelaskan sebagai berikut :

1) Matematika sebagai kegiatan penelusuran pola dan hubungan
   Implikasi dari pandangan ini terhadap pembelajaran adalah: (a) memberi kesempatan peserta didik untuk melakukan kegiatan penemuan dan penyelidikan pola-pola untuk menentukan hubungan
   (b) memberi kesempatan kepada peserta didik untuk melakukan percobaan dengan berbagai cara
   (c) mendorong peserta didik untuk menemukan adanya urutan, perbedaan, perbandingan, pengelompokkan, dan sebagainya; (d) mendorong peserta didik menarik kesimpulan umum; (e) membantu peserta didik memahami dan menemukan hubungan antara pengertian satu dengan yang lainnya.
2) Matematika sebagai kreativitas yang memerlukan imajinasi, intuisi, dan penemuan
   Implikasi dari pandangan ini terhadap pembelajaran adalah: (a) mendorong inisiatif dan memberikan kesempatan berpikir berbeda; (b) mendorong rasa ingin tahu, keinginan bertanya, kemampuan menyanggah, dan kemampuan memperkirakan; (c) menghargai penemuan yang di luar perkiraan sebagai hal bermanfaat daripada menganggapnya sebagai kesalahan; (d) mendorong peserta didik menemukan struktur dan desain matematika; (e) mendorong peserta didik menghargai penemuan peserta didik yang lainnya; (f) mendorong peserta didik berpikir refleksif
3) Matematika sebagai kegiatan pemecahan masalah (*problem solving*)
   Implikasi dari pandangan ini terhadap pembelajaran adalah: (a) menyediakan lingkungan belajar matematika yang merangsang timbulnya persoalan matematika (b) membantu peserta didik memecahkan persoalan

matematika menggunakan caranya sendiri; (c) membantu peserta didik mengetahui informasi yang diperlukan untuk memecahkan persoalan matematika; (d) mendorong peserta didik untuk berpikir logis, konsisten, sistematis, dan mengembangkan sistem dokumentasi catatan; (e) mengembangkan kemampuan dan keterampilan untuk memecahkan persoalan; (f) membantu peserta didik mengetahui bagaimana dan kapan menggunakan berbagai alat peraga/media pendidikan matematika seperti: jangka, kalkulator, dan sebagainya.

4) Matematika sebagai alat berkomunikasi
Implikasi dari pandangan ini terhadap pembelajaran adalah: (a) mendorong peserta didik mengenal sifat matematika; (b) mendorong peserta didik membuat contoh sifat matematika; (c) mendorong peserta didik menjelaskan sifat matematika; (d) mendorong peserta didik memberikan alasan perlunya kegiatan matematika; (e) mendorong peserta didik membicarakan persoalan matematika (f) mendorong peserta didik membaca dan menulis matematika.

Berdasarkan penjelasan dari para ahli di atas, matematika memiliki banyak karakteristik. Matematika dikembangkan dengan pola berpikir induktif dan deduktif, matematika merupakan ilmu yang terstruktur, ilmu tentang pola dan hubungan serta bahasa simbol. Matematika sebagai ratu dan pelayan ilmu, alat pemecahan masalah, bernalar, kreativitas, dan alat berkomunikasi.

B. Penelitian Relevan

Penelitian yang relevan di butuhkan untuk mendukung kajian teoritisyang di kemukakan. penelitian yang relevan dalam penelitian ini sebagai berikut :

1) Ni Kadek Mega Widiawati dkk (2020) ” *Improving Science Learning Outcomes in Fourth Students Through Guided Inquiry Learning with Audio-Visual Media*”. Rendahnya hasil belajar IPA menjadi salah satu permasalahan dalam penelitian ini. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh model pembelajaran inkuiri terbimbing berbantuan media audio visual terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV SD. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen semu dengan desain *post-test*

only control group design. Dalam penelitian ini, metode pengumpulan data menggunakan metode tes, dan instrumen penelitian menggunakan tes objektif terpilih. Metode dan teknik analisis data melalui uji statistik deskriptif, uji prasyarat, dan uji t. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hasil uji-t dengan taraf signifikan 5% dan dengan dk= 42 diperoleh thitung > t_{tabel} (4,212 > 2,018) yang berarti H0 ditolak sedangkan H1 diterima.

Penelitian ini menyimpulkan bahwa model pembelajaran inkuiri terbimbing berbantuan media audio visual berpengaruh terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV SD. Penelitian ini mengandung implikasi bahwa penelitian ini dapat memungkinkan guru untuk mengembangkan keterampilan mengajar dengan menggunakan model pembelajaran dan media pembelajaran yang inovatif serta mempengaruhi hasil belajar siswa.

2) Istiqomah (2020) "Penggunaan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika Kelas IV di MI Almunawwarah Kota Jambi". Hasil penelitian menunjukkan hasil yang memuaskan dari hasil belajar siswa yang telah mencapai rata-rata 86% dengan persentase secara klasikal sebesar 89% artinya tindakan perbaikan untuk proses pembelajaran telah mencukupi dan mencapai kriteria. Hal ini menunjukkan bahwa pengunaan media Audio Visual pada pembelajaran matematika dapat meningkatkan hasil belajar siswa dikelas IV (empat) Madrasah Ibtidaiyah (MI) Al-Munawwarah Kota Jambi.

   Penelitian tersebut memiliki kesamaan dengan penelitian yang dilaksanakan oleh peneliti. Persamaan tersebut terletak pada variabel bebas kedua (media audio visual) dan variabel terikat (hasil belajar pada pembelajaran matematika). Keduanya juga memiliki perbedaan yaitu sampel penelitian yang digunakan Istiqomah adalah peserta didik Kelas IV di MI Almunawwarah Kota Jambi sedangkan peneliti menggunakan peserta didik kelas V SD Negeri 04 Metro Barat.

3) Prasetia (2016) “Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Matematika”. Hasil penelitian ini yaitu pada hipotesis penelitian menunjukkan $t_{hitung} > t_{tabel}$ (4,48 > 2,02). Dengan demikian terdapat pengaruh yang signifikan media audio visual terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas VI di SD Negeri Duren Tiga 01 Pagi Jakarta.

   Penelitian tersebut memiliki persamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Persamaan tersebut yaitu terletak pada variabel bebas (media audio visual) dan variabel terikat (hasil belajar matematika). Perbedaan pada penelitian ini terletak pada sampel dan lokasi penelitian. Sampel penelitian yang digunakan oleh Prasetia adalah peserta didik kelas VI di SD Negeri Duren Tiga 01 Pagi Jakarta sedangkan peneliti menggunakan peserta didik kelas V SD Negeri 04 Metro Barat.

4) Rozi (2021) “ Pengaruh Penggunaan Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Peserta didik Pada Mata Pelajaran PAI” dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh dalam penggunaan media audio visual terhadap hasil pretest dan posttest peserta didik kelas IV. Hal ini dapat kita ketahui dari hasil analisis uji t-test *(paired simple t-test)* dengan data akhir diperoleh yaitu nilai $t_{hitung=}$18.318> $t_{tabel=}$ 2.119 dengan taraf signifikan α=0,05 dapat disimpulkan bahwa hipotesis Ha diterima dan Ho ditolak.

   Penelitian tersebut memiliki persamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Persamaan tersebut yaitu terletak pada variabel bebas (media audio visual). Perbedaan pada penelitian ini terletak pada variabel terikat, sampel dan lokasi penelitian. Sampel penelitian yang digunakan oleh Rozi adalah peserta didik kelas VI di SD Negeri Duren Tiga 01 Pagi Jakarta sedangkan peneliti menggunakan peserta didik kelas V SD Negeri 04 Metro Barat.

5) Sutrisno (2017) “efektivitas penggunaan media audio visual terhadap hasil belajar sejarah kebudayaan islam”. Yang melakukan penelitian di

SD IT ANNIDA Kecamatan Sokaraya. Hasil penelitian tersebut menyimpulkan bahwa ditunjukan dengan nilai rata-rata hasil belajar peserta didik yang menggunakan audio visual yaitu 75,37 lebih besar dari rata-rata hasil belajar peserta didik yang menggunakan metode pembelajaran konvensional sebesar 63,89 dan media audio visual lebih efektif untuk mencapai prestasi belajar sejarah kebudayaan islam dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional pada peserta didik. Pengujian hipotesis berdasarkan penilaian pre dan post test pada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Didapatkan nilai t_{hitung} pre test sebesar 0,145, sedangkan nilai t_{tabel} sebesar 2,00 dengan taraf signifikan 0,05. Karena t_{hitung} ,< t_{tabel}, maka tidak dapat perbedan yang signifikan antara pre testkelompok kontrol dengan pre test kelompok eksperimen.

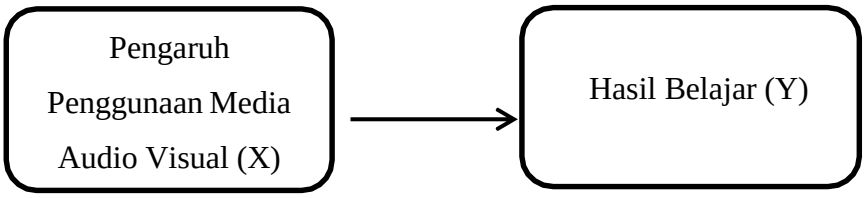
Hasil t_{hitung} post test sebesar 4,14 sedangkan nilai t_{tabel} 2,00 dengan taraf signifikan 0,05. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka (Ho) ditolah dan (Ha) diterima. Hal ini menunjukan, bahwa penggunaan audio visual dalam pembelajarandapat berpengaruh terhadap hasil belajar. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan audio visual berpengaruh efektif dan signifikan terhadap peninkatan hasil belajar.

C. Kerangka Pikir

Kerangka pikir merupakan sebuah gambaran yang berisikan konsep yang didalamnya menjelaskan tentang hubungan antara variabel yang satu dengan variabel yang lainnya. Menurut Uma Sekaran dalam Sugiyono (2020: 95) kerangka pikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting. Kerangka pikir yang baik akan menjelaskan secara teoritis pertautan antar variabel yang diteliti, sehingga perlu dijelaskan hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat.

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media audio visual sedangkan variabel terikatnya adalah hasil belajar matematika peserta didik. Teori yang telah dideskripsikan selanjutnya dianalisis secara kritis dan sistematis sehingga menghasilkan sintesa hubungan antar variabel yang diteliti. Penelitian ini memuat dua variabel yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media pembelajaran audio visual dan variabel terikatnya adalah hasil belajar matematika. Media pembelajaran merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik.

Media yang dipakai dalam penelitian ini adalah media audio visual yaitu kombinasi audio dan visual atau biasa disebut media pandang dan dengar. penglihatan yang memiliki unsur garis, bentuk, warna, dan menampilkan keterkaitan isi materi yang ingin disampaikan dengan kenyataan. Melalui penggunaan media audio visual dalam proses pembelajaran diharapkan peserta didik dapat memahami suatu konsep yang awalnya tergambar secara abstrak menjadi kongkrit. Selanjutnya dengan adanya penggunaan media audio visual diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.
Berdasarkan uraian diatas, maka kerangka pikir dalam penelitian ini dapatdilihat dibawah ini sebagai berikut :



Gambar 8. Kerangka Pikir

Keterangan:
X = Penggunaan media pembelajaran audio visual
Y = Hasil belajar matematika peserta didik
→ = Pengaruh
Sumber: Sugiyono, (2020: 97)

Dari skema diatas menunjukan bahwa penelitian ini memiliki satu variabel bebas (X) yakni Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual (X) serta satu variabel terikat (Y) yakni Hasil Belajar (Y) yang berupa hasil belajar peserta didik. Dari dua variabel tersebut kemudian dilakukan penelitian dan analisis tentang pengaruh penggunaan media audio visual terhadap hasil belajar peserta didik.

D. Hipotesis

Berdasarkan tinjauan pustaka dan kerangka pikir, maka terdapat enam hipotesis dalam penelitian ini yaitu :

1) Hipotesis pertama "Terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan media audio visual terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas V SD Negeri 04 Metro Barat pada kelas eksperimen".
2) Hipotesis kedua "Tidak terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan media audio visual terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas V SD Negeri 04 Metro Barat pada kelas eksperimen".
3) Hipotesis ketiga "Tidak terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan media audio visual terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas V SD Negeri 04 Metro Barat pada kelas kontrol".
4) Hipotesis keempat "Tidak terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan media audio visual terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas V SD Negeri 04 Metro Barat pada kelas kontrol".
5) Hipotesis kelima "Terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil *posttest* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol".
6) Hipotesis keenam "Tidak terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil *posttest* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol".

III. METODOLOGI PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian eksperimen. Metode eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan (*treatment*) tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. Metode eksperimen merupakan bagian dari metode kuantitatif. Menurut Sugiyono (2020: 72) metode penelitian diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu dan metode penelitian pendidikan diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data yang valid dengan tujuan dapat ditemukan, dikembangkan, dibuktikan, dan uatu pengetahuan tertentu sehingga pada gilirannya dapat digunakan untuk memahami, memecahkan, dan mengantisipasi masalah.

B. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen. Sani (2018: 25) menyatakan bahwa penelitian eksperimen adalah suatu penelitian yang mencari pengaruh antara variabel satu dengan variabel lainnya dengan kondisi yang sudah ditentukan oleh penulis. Penulis menggunakan jenis metode eksperimen semu *(quasi experiment design.* Desain eksperimen ini mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. *Quasi experimental design* terdiri dari dua bentuk yaitu *time series design* dan *non-equivalent control group design*.

Menurut Sugiyono (2020: 77) eksperimen semu *(quasi experiment design)* adalah desain eksperimen yang mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang memengaruhi pelaksanaan eksperimen. *Quasi experimental design* terdiri dari dua bentuk yaitu *time series design* dan *non-equivalent control group design*.

Objek penelitiannya adalah penggunaan media pembelajaran audio visual (X) dan hasil belajar matematika (Y). Subjek penelitian adalah peserta didik kelas V SD Negeri 04 Metro Barat. Kelas eksperimen pada penelitian ini adalah kelas yang diberikan perlakuan berupa penggunaan media pembelajaran audio visual, sedangkan kelas kontrol adalah kelas yang menggunakan media pembelajaran yang biasa digunakan oleh pendidik atau kelas yang tidak mendapat perlakuan eksperimen media pembelajaran audio visual. Desain penelitian *non-equivalen control group design* menurut Ismail (2018: 59) dapat digambarkan sebagai berikut:

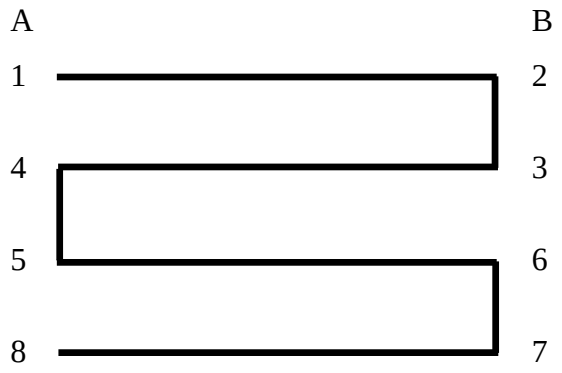
Subject	*Pretest*	*treatment*	*Posttest*
Kelas eksperimen	O_1	X	O_2
Kelas kontrol	O_3	-	O_4

Gambar 9. Desain Ekperimen

Keterangan:

O_1 = Nilai *pretest* kelompok diberi perlakuan pada kelompok Eksperimen
X = Perlakuan penggunaan media pembelajaran audio visual
O_2 = Nilai *posttest* kelompok eksperimen
O_3 = Nilai *prestest* kelompok control
O_4 = Nilai *posttest* kelompok control
- = Non eksperimen

Herman (1999: 67) Pembagian kelompok eksperimen berpasangan dan kelompok kontrol perorangan didasarkan pada hasil rangking pada tes awal. Adapun pembagian kelompok dalam penelitian ini dengan cara *ordinal pairing* sebagai berikut:



Gambar 10. Skema Pembagian Kelompok dengan Cara *Ordinal Pairing*

Keterangan:
A = Kelompok eksperimen
B = Kelompok control
1, 2, 3, dst = rangking (hasil tes awal)
OP = *Ordinal Pairing*
Sumber: Pranyoto (2020: 60)

C. Setting Penelitian

1. Subjek Penelitian

Subjek dari penelitian ini adalah peserta didik kelas V SD Negeri 4 Metro Barat.

2. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 4 Metro Barat, Kota Metro Lampung.

3. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada pembelajaran semester genap kelas V SD Negeri 4 Metro Barat Pusat tahun pelajaran 2022/2023.

D. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian merupakan langkah-langkah kegiatan yang ditempuh dalam melakukan penelitian. Prosedur yang digunakan dalam penelitian sebagai berikut :

1. Tahap Persiapan
   a. Penulis melakukan penelitian pendahuluan di SD Negeri 04 Metro Barat, peneliti bertemu dengan kepala sekolah, pendidik, dan tenaga kependidikan. Penelitian pendahuluan ini berupa observasi dan studi dokumentasi. Hal yang diobservasi meliputi keadaan sekolah, jumlah kelas, jumlah peserta didik yang akan dijadikan subjek penelitian, serta cara mengajar pendidik.
   b. Penulis melakukan observasi bersama wali kelas V A dan V B SD Negeri 04 Metro Barat.
   c. Penulis menemukan permasalahan pada kegiatan pembelajaran yang kemudian dijadikan objek penelitian oleh peneliti.
   d. Menyusun kisi-kisi dan instrumen pengumpulan data yang berupa tes dalam bentuk pilihan jamak.
   e. Menganalisis data uji coba untuk mengetahui instrumen yang valid dan reliabel untuk dijadikan sebagai soal *pretest* dan *posttest*.
   f. Menyusun pemetaan Kompetensi Dasar (KD), silabus dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).
2. Tahap Pelaksanaan
   a. Memberikan *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik pada kelas eksperimen dan kontrol.
   b. Memberikan perlakuan yang berbeda antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen diberikan perlakuan menggunakan media audio visual, sedangkan kelas kontrol tidak diberikan perlakuan.
   c. Memberikan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan tujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar peserta didik.
3. Tahap Penyelesaian
   a. Menganalisis data hasil tes dengan menghitung perbedaan hasil *pretest* dan *posttest* untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol.
   b. Intepretasi hasil perhitungan data.

E. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi merupakan keseluruhan subjek dari penelitian. Menurut Sugiyono (2020: 126) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas subjek/objek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Jadi populasi bukan hanya orang, tetapi juga objek dan benda-benda alam lain. Populasi juga bukan sekedar jumlah yang ada pada subjek/objek yang dipelajari, tetapi meliputi seluruh karakteristik/sifat yang dimiliki oleh subjek atau objek itu.

Populasi awal dalam penelitian ini sebelum dilakukan tes uji kemampuan awal atau uji *pretest* adalah peserta didik kelas V SD Negeri 4 Metro Barat, yang terdiri dari dua kelas sebanyak 38 orang peserta didik dengan rincian tabel berikut:

Tabel 4. Data jumlah populasi peserta didik kelas V SD Negeri 04 Metro Barat tahun pelajaran 2022/2023

NO	Kelas	∑ Peserta didik
1.	V A	20
2.	V B	18
∑		38

Sumber: Dokumentasi pendidik kelas V SD Negeri 04 Metro Barat

2. Sampel

Sampel merupakan bagian yang diambil dari jumlah populasi penelitian. Sugiyono (2020: 127) menyatakan bahwa sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut.
Menurut Arikunto dalam Rukajat (2018: 110) mengemukakan bahwa sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti dan apabila subjeknya kurang dari 100, maka lebih baik diambil semua sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi.

Nurdin (2019: 101) menyebutkan ada dua jenis desain pengambilan sampel, yaitu: rancangan pengambilan sampel probabilita *(probabillity sampling desaign)* dan rancangan pengambilan sampel nonprobabilita *(non probabillity desaign).* Pada penelitian ini peneliti memilih sampel dengan desain sampel nonprobabilita *(non probabillity desaign).*

Teknik *non probabillity sampling* menurut Siregar (dalam Duli, 2019: 64) meliputi sampling sistematis, sampling kuota, sampling insidental, *purposive sampling*, sampling jenuh, dan *snowball sampling*. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan *Ordinal Sampling atau sampling sistematis.* Rangkuti (2017: 6) mengemukakan bahwa *Ordinal sampling atau* sampling sistematis adalah teknik pengambilan sampel berdasarkan urutan dari anggota populasi yang telah diberi nomor urut atau anggota populasi yang sudah memiliki nilai. *Ordinal sampling atau* sampling sistematis digunakan untuk menentukan sampel kelas eksperimen dan kelas kontrol melalui uji awal kemampuan atau *pretest*.

Populasi awal yang digunakan sebelum dilakukan tes uji *pretest* adalah 38 orang peserta didik. Berdasarkan *Ordinal Sampling* yang sudah dilakukan oleh peneliti, populasi yang didapatkan menjadi 36 orang peserta didik karena 2 orang peserta didik memenuhi kriteria ketuntasan minimal. Sehingga dalam penelitian ini memiliki kelas eksperimen 18 orang peserta didik dan kelas kontrol berjumlah 18 orang peserta didik.

F. Variabel Penelitian, Definisi Konseptual dan Definisi Operasional

1. Variabel Penelitian

Duli (2019: 46) mengemukakan bahwa variabel adalah ciri atau sifat yang mengandung nilai-nilai yang berbeda. Penelitian ini terdiri dari variabel bebas *(independent)* dan variabel terikat *(dependent).* Menurut Sugiyono (dalam Duli, 2019: 46) variabel *independent* adalah anteseden, *predictor*, penyebab, sedangkan variabel *dependent* adalah variabel akibat.

Variabel *independent* dilambangkan dengan (X) dan variabel *dependent* dilambangkan dengan (Y). Terdapat dua macam variabel dalam penelitian ini, yaitu variabel bebas dan variabel terikat :

a. Variabel Terikat *(dependent)*

Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar matematika peserta didik kelas V SD Negeri 04 Metro Barat (Y). Hasil belajar matematika merupakan faktor yang diamati peneliti untuk menentukan adanya pengaruh dari penggunaan media pembelajaran audio visual. Media pembelajaran audio visual merupakan variabel yang menentukan hubungan antara fenomena yang diamati.

b. Variabel Bebas *(independent)*

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media pembelajaran audio visual (X). Media audio visual merupakan salah satu media yang digunakan dalam proses pembelajaran dimana media audio visual bisa dilihat (visual) dan bisa di dengar (audio). Media ini merupakan salah satu alat atau perantara yang digunakan dalam pembelajaran oleh pendidik untuk disampaikan kepada peserta didik.

2. Definisi Konseptual Variabel

a. Media Pembelajaran Audio Visual

Media audio visual merupakan alat bantu dalam pembelajaran yang dapatmenyampaikan berupa pesan gambar (visual) dan suara (audio), sehingga bisa mempermudah pendidik dalam memberikan pesan atau materi kepada peserta didik.

b. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah suatu hasil yang dicapai peserta didik dengan terlebih dahulu mengadakan evaluasi dari proses belajar yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Tiga ranah tersebut yaitu ranah kognitif berkaitan dengan hasil berupa pengetahuan, ranah afektif berkaitan dengan sikap, minat, dan nilai, sedangkan ranah

psikomotor berkaitan dengan kemampuan fisik seperti kemampuan motorik dan syaraf.

3. Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional digunakan untuk mengetahui pengukuran suatu variabel. Uraian mengenai variabel penelitian akan dijabarkan dalam definisi operasional sebagai berikut.

a. Media Pembelajaran Audio Visual (X)

Media audio visual dalam proses pembelajaran merupakan media yang dipakai oleh pendidik atau sebagai alat bantu untuk menyampaikan materi kepada peserta didik. Media audio visual adalah media pengajaran yang digunakan sebagai penyampaian pesan atau informasi dengan menampilkan unsur suara dan gambar saat pembelajaran berlangsung. Pembelajaran menggunakan media audio visual dalam pembelajaran akan memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang diberikan pendidik karena dapat menghubungkan dengan yang didengar dan dilihat terhadap kehidupan sehari-hari. Penggunaan media audio visual digunakan pendidik dalam kegiatan pembelajaran yang penggunaan materi dengan cara penyerapannya melalui pandangan (gambar) dan pendengaran (suara).

b. Hasil Belajar (Y)

Hasil belajar merupakan keberhasilan peserta didik yang meliputi beberapa aspek, yaitu aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Keberhasilan tersebut diperoleh melalui kegiatan pembelajaran yang telah dilalui peserta didik dan peserta didik dapat menerapkan ke dalam kehidupan sehari-hari. Hasil belajar peserta didik diambil dari nilai pretest dan nilai posttest ranah kognitif pada tingkat C1, C2, C3, dan C4,C5. Indikator dalam penelian ini yaitu pencapaian yang berupa perubahan nilai sebelum dan sesudah menggunakan audio visual.

Pengaruh penggunaan media audio visual terhadap hasil belajar peserta didik dapat dilihat jika hasil belajar meningkat dengan kelas eksperimen yang menggunakan audio visual lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yang tidak menggunakan media audio visual.

G. Teknik Pengumpulan Data

1. Teknik Tes

Teknik tes digunakan peneliti untuk mencari data mengenai hasil belajar peserta didik. Rukajat (2018: 37) menyatakan bahwa tes adalah alat atau prosedur yang dipergunakan dalam rangka pengukuran penilaian. Tes yang diberikan dalam penelitian ini berupa tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*) berupa tes formatif dalam bentuk tes objektif pilihan jamak 40 soal dengan skor 1 jika benar, dan 0 jika salah.

2. Teknik Non Tes

Rukajat (2018: 39) menyatakan bahwa teknik non tes merupakan teknik penilaian untuk memperoleh gambaran terutama mengenai karakteristik, sikap, atau kepribadian. Teknik non tes dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Observasi

Observasi yang dilakukan dalam penelitian ini pada saat penelitian pendahuluan. Sugiyono (2020: 145) menjelaskan bahwa teknik pengumpulan data dengan observasi digunakan untuk penelitian yang berkenaan dengan perilaku mausia, proses kerja, gejala-gejala alam dan bila responden yang diamati tidak terlalu besar. Observasi dalam penelitian ini dilakukan untuk memperoleh informasi tentang penilaian, kondisi sekolah dan pembelajaran di SD Negeri 04 Metro Barat. Peneliti melakukan observasi pada kelas yang akan dijadikan sebagai kelas penelitian.

b. Wawancara

Supriyadi (2021: 264) mengemukakan wawancara menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia bahwa wawancara merupakan percakapan antara dua orang atau lebih dan berlangsung antara narasumber dan pewawancara. Menurut Sugiyono (2020: 195) wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, dan juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam dan jumlah respondennya sedikit atau kecil. Jenis wawancara yang digunakan adalah tidak terstruktur yang memiliki pertanyaan tidak terbatas atau tidak terikat jawabannya. Pertanyaan-pertanyaan yang digunakan telah disiapkan sebelumnya agar mendapatkan data yang akurat dan terfokus pada tujuan penelitian.

c. Dokumentasi

Sumber informasi yang bukan dari manusia dalam teknik non tes ini yaitu dokumentasi, diantaranya foto, bahan statistik, dan dokumen. Menurut Mamik (2015: 115) dokumen bisa berupa buku harian, notula rapat, laporan berkala, jadwal kegiatan, peraturan pemerintah, anggaran dasar, rapor peserta didik, surat-surat resmi, dan lain sebagainya. Pada penelitian ini menggunakan teknik dokumentasi untuk mengumpulkan data tentang hasil penilaian akhir semester ganjil tahun pelajaran 2022/2023. Selain itu, teknik ini digunakan untuk memperoleh foto/gambar pada saat kegiatan penelitian berlangsung.

H. Instrumen Penelitian

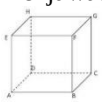
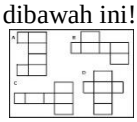
1. Uji Coba Instrumen Penelitian

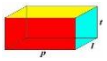
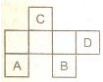
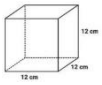
a. Instrumen Tes

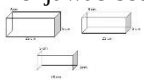
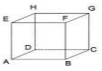
Instrumen tes digunakan untuk mendapatkan hasil belajar ranah kognitif peserta didik. Instrumen tes yang telah disusun kemudian diujicobakan kepada kelas yang bukan subjek penelitian.

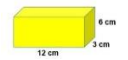
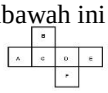
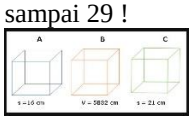
Jumlah soal yang diajukan dalam tes uji coba ini sebanyak 40 soal bentuk tes objektif pilihan jamak. Adapun kisi-kisi instrumen soal ranah kognitif yang diujikan dapat dilihat tabel berikut ini :

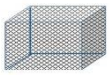
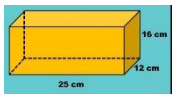
Tabel 5. Kisi-Kisi Instrumen Tes Ranah Kognitif Pembelajaran Matematika

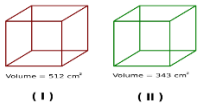
Kompetensi Dasar (KD)	Indikator KD	Inti soal	Sebaran Butir Soal	Bobot Soal
3.5 Menjelaskan dan menentukan volume bangun ruang dengan menggunakan satuan volume	3.5.1 Memahami makna satuan volume bangun ruang kubus dan balok	1. Bentuk bangun kubus yang sisi-sisnya seperti apa. Memperhatikan sebuah gambar kubus untuk soal no 2-3 untuk melihat jumlah sisi dan rusuknya. 2. Sisi bangun kubus. 3. Jumlah rusuk kubus. 4. Memperhatikan gambar untuk melihat jaring-jaring kubus. 5. Menentukan perbedaan kubus dan balok. 6. Menentukan rumus volume kubus. 7. Menentukan rumus volume balok.	1. Bangun kubus adalah bangun yang sisi-sisinya berbentuk... Perhatikangambar dibawah ini untuk menjawab soal no 2-3 !  2. Bangun kubus mempunyai sisi sebanyak … 3. Jumlah rusuk kubus sebanyak … 4. Perhatikan gambar dibawah ini!  Yang bukan merupakan jaring-jaring balok adalah…. 5. Perbedaan antara balok dan kubus di antaranya adalah … 6. Rumus untuk mencari volume bangun ruang kubus adalah.. 7. Rumus untuk mencari volume bangun ruang balok adalah.. 	B = 2,5 S = 0

Kompetensi Dasar (KD)	Indikator KD	Inti soal	Sebaran Butir Soal	Bobot Soal
	3.5.2 Menjelaskan unsur dan volume kubus	8. Menentukan sifat-sifat bangun ruang. 9. Menetukan jumlah rusuk yang ada digambar. 10. Menentukan luas permukaan bangun ruang balok. 11. Menebak sebuah gambar dari kalimat soal yang telah disediakan. 12. Menentukan volume kubus. 13. Melengkapi gambar jaring-jaring kubus. 14. Menghitung volume kubus dari gambar yang telah disediakan. 15. Menentukan panjang rusuk kubus dari volume yang telah ditentukan.	8. Sebuah bangun ruang mempunyai sifat-sifat sebagai berikut: Mempunyai 6 sisi Semua sisi berbentuk persegi dan berukuran sama Mempunyai 12 rusuk Nama bangun ruang tersebut adalah…. 9. Balok mempunyai jumlah rusuk sebanyak..  10. Hitunglah luas permukaan bangun ruang dibawah ini! 11. Suatu benda memiliki 6 buah sisi. Setelah diukur, ternyata keenam sisinya tersebut memiliki panjang dan lebar yang sama. Selain itu besar sudut pada tiap sisi-sisinya juga sama yaitu 90 derajat. Dari pernyataan di atas dapat diketahui bahwa benda tersebut berbentuk… 12. Sebuah kubus memiliki panjang rusuk 12 cm. Maka volume bangun kubus tersebut adalah … cm^3. 13. Supaya gambar tersebut di atas dapat membentuk jaring-jaring kubus, maka persegi yang harus dibuang atau dihilangkan adalah...  14. Bangun ruang berikut setelah dihitung dengan rumus volume kubus hasilnya adalah…  15. Volume sebuah kubus adalah 2.744 cm^3.Maka	B = 2,5 S = 0

Kompetensi Dasar (KD)	Indikator KD	Inti soal	Sebaran Butir Soal	Bobot Soal
			panjang rusuk sebuah kubus adalah berapa….cm^{3}.	
	3.5.3 Menganalisis unsur dan volume balok	Memperhatikan soal no 16-18 untuk menentukan volume, luas dan keliling bangun ruang balok. 16. Menentukan volume bangun ruang balok. 17. Menentukan luas bangun ruang balok. 18. Menntukan keliling bangun ruang balok. 19. Menentukan panjang sisi kubus dengan luas yang telah ditentukan. 20. Menetukan keliling kotak dengan rusuk dengan sudah ditentukan.	Perhatikan Gambar dibawah ini untuk menjawab soal 16-18 !  16. Volume dari gambar A adalah… 17. Luas permukaan dari gambar B adalah… 18. Keliling dari bangun ruang gambar C adalah… 19. Diketahui luas permukaan kubus adalah 1.350 cm2, maka panjamg sisinya adalah..  20. Kotak berbentuk kubus panjang rusuk masing-masing 0,5 m. Berapa keliling kotak....	B = 2,5 S = 0
	3.5.4 Menentukan volume kubus dan balok	21. Menentukan sebuah tinggi balok dengan luas, panjang, dan lebar yang telah ditentukan. 22. Menentukan jumlah satuan balok. 23. Menentukan volume bangun ruang dari gambar yang telah disediakan. 24. Menentukan kubus balok milik Andi. 25. Menentukan besar volume bangun ruang balok. 26. Menentukan sisi yang menjadi tutup kubus dari alas yang telah ditentukan.	21. Sebuah balok mempunyai luas permukaan 696 cm². Jika panjang balok 18 cm dan lebar balok 6 cm. maka tinggi balok tersebut adalah .... cm 22. Sebuah balok telah diisi oleh kubus satuan seperti berikut: Agar balok terisi penuh, maka kubus satuan yang diperlukan sebanyak .... 23. Perhatikan gambar berikut!	B = 2,5 S = 0

Kompetensi Dasar (KD)	Indikator KD	Inti soal	Sebaran Butir Soal	Bobot Soal
			 Volume bangun ruang diatas adalah… 24. Andi mempunyai kardus berbentuk kubus yang mempunyai panjang sisi 40 cm. Volume kubus milik Andi adalah..Cm^3. 25. Sebuah balok memiliki panjang 10 cm, lebar 8 cm dan tinggi 6 cm. Besar volume bangun tersebut ialah … 26. Perhatikan gambar dibawah ini!  Diketahui D sebagai alas, maka sisi yang menjadi tutup adalah	
4.5 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan volume bangun ruang dengan menggunakan satuan volume	4.5.1 Mengidentifikasi masalah yang berkaitan dengan volume bangun ruang dengan menggunakan satuan volume	Soal no 27-29 untuk menentukan volume dan panjang sisi gambar kubus. 27. Menentukan volume dari gambar A. 28. Menentukan panjang sisi dari gambar B. 29. Menentukan volume dari gambar C. 30. Menentukan kedalaman kolam yang berbentuk balok.	Perhatikan gambar di bawah ini untuk menjawab soal nomor 27 sampai 29 !  27. Volume gambar A adalah…cm^3 28. Panjang sisi gambar B adalah…cm 29. Volume gambar C adalah…cm^3 30. Sebidang kolam ikan berbentuk balok memiliki luas alas 250 m². Jika volume kolam renang tersebut 1.000.000 liter, maka kedalaman kolam ikan tersebut yaitu .... m 	B = 2,5 S = 0
	4.5.2 Memecahkan masalah yang	31. Menentukan jumlah liter air dalam bak mandi milik Muhammad.	31. Bak mandi di rumah muhammad berbentuk balok memiliki kedalaman 90 cm,	

Kompetensi Dasar (KD)	Indikator KD	Inti soal	Sebaran Butir Soal	Bobot Soal
	berkaitan dengan volume bangun ruang dengan satuan volume	32. Menentukan volume kardus yang berbentuk kubus milik Siti. 33. Menentukan volume kotak pensil yang berbentuk balok milik Rina. 34. Menentukan keliling dan luas permukaan kandang milik paman. 35. Menentukan volume air akuarium milik Joko.	panjang sisinya 160 cm dan lebarnya 80 cm. Bak tersebut telah berisi 2/3 nya. Untuk memenuhi bak tersebut, muhammad harus mengisinya sejumlah .... liter 32. Siti mempunyai kardus berbentuk kubus yang mempunyai panjang sisi 40 cm. Volume kubus milik Siti adalah .... cm^3 33. Rina mempunyai kotak pensil berbentuk balok dengan panjang 15 cm, lebar 8 cm dan tinggi 4 cm. Volume kotak pensil Rina adalah…cm^3 34. Perhatikan gambar dibawah ini!  Paman memiliki kandang jangkrik berbentuk kubus dengan kerangka terbuat dari besi dan permukaannya dari bahan kawat. Jika panjang sisi kandang 75 cm, maka keliling dan luas permukaan kandang adalah .... 35. Joko mempunyai akuarium berbentuk seperti gambar di atas. Jika akuarium hanya diisi air setinggi tiga perempatnya, maka volume air di akuarium adalah... 	B = 2,5 S = 0

Kompetensi Dasar (KD)	Indikator KD	Inti soal	Sebaran Butir Soal	Bobot Soal
	4.5.3 Menyelesai kan masalah yang berkaitan denganvolu me bangun ruang dengan meng gunakan satuan volume.	36. Menentukan volume dadu milik Adit. 37. Menentukan panjang sisi kue yang akan didapatkan oleh teman-teman Sania. 38. Menentukan luas permukaan kotak penyimpanan beras. Soal no 39-40 digunakan untuk menjawab pertanyaan panjang sisi kubus. 39. Menentukan panjang sisi kubus nomor I. 40. Menentukan panjang sisi kubus nomor II.	36. Adit memiliki dadu dengan panjang sisi 3 cm. Volume dadu tersebut adalah.. 37. Sania memiliki kue lapis seperti gambar di atas. Kue tersebut akan dipotong menjadi beberapa bagian berbentuk kubus. Kemudian kue lapis akan dibagikan sama rata kepada 20 orang temannya. Panjang sisi bagian kue yang didapatkan oleh setiap teman Sania adalah… 38. Sebuah kotak berisi penyimpanan berisi beras mempunyai panjang sisi 50 cm. Berapa luas permukaannya! Perhatikan gambar berikut untuk menjawab soal 39-40!  39. Panjang sisi kubus nomor I adalah… 40. Panjang sisi kubus nomor II adala…	B = 2,5 S = 0
Jumlah			**40**	**40 x 2,5 = 100**

(Sumber: Tarigan, Herman: 1999)

b. Instrumen Non Tes

Teknik non tes salah satunya adalah observasi. Observasi dilakukan selama kegiatan pembelajaran berlangsung, yang dilakukan dengan pengamatan secara langsung oleh penulis untuk mengukur aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan media audio visual. Berikut ini adalah kisi-kisi penilaian yang digunakan untuk menilai aktivitas peserta didik:

Tabel 6. Kisi-kisi Penilaian Aktivitas Peserta Didik dengan Media Pembelajaran Audio Visual

No	Langkah-Langkah Pembelajaran	Indikator	Aspek yang dinilai	Teknik penilaian	Bentuk penilaian
1.	Pendidik menyajikan materi dengan media audio visual	Mengolah informasi	Aktif mencatat	Observasi	*Checklist*
			Membuat rangkuman	Observasi	*Checklist*
2.	Pendidik menetapkan media audiovisual yang akan dipakai guna mencapai tujuan	Mengamati dalam menetapkan media pembelajaran	Menetapkan media pembelajaran dari pengamatan secara teliti	Observasi	*Checklist*
3.	Pendidik mempersiapkan media yang akan digunakan	Mempersiapkan diri peserta didik dalam menerima pembelajaran dengan menggunakan media audio visual	Persiapan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media audiovisual	Observasi	*Checklist*
4.	Pendidik menyajikan materi dengan media audio visual sesuai dengan keahliannya dan peserta didik mengamati secara teliti	Pendidik menyampaikan materi pembelajaran dengan media audio visual serta peserta didik mengamati secara teliti.	Aktif merespon pendidik	Observasi	*Checklist*

No	Langkah-Langkah Pembelajaran	Indikator	Aspek yang dinilai	Teknik penilaian	Bentuk penilaian
5.	Pendidik membimbing peserta didik untuk memanfaatkan pembelajaran dengan media audio visual	Mengamati dan mengolah kembali pembelajaran yang sudah dipelajari	Menetapkan hasil dari pembelajaran yang sudah dipelajari	Observasi	*Checklist*
6.	Pendidik memberikan evaluasi	Evaluasi dan penarikan kesimpulan secara general pembelajaran dengan media	Berani dalam menyimpul kan materi	Observasi	*Checklist*

Sumber: analisis penulis berdasarkan acuan dari Syaiful dan Aswan (2013: 154)

Tabel 7. Rubrik penilaian aktivitas peserta didik dengan media pembelajaran audio visual

Aktivitas Peserta Didik	Kriteria			
	1	2	3	4
Aktif mencatat dan membuat rangku man **(Penyajian Materi dengan media audio visual)**	Peserta didik mencatat 1 materi volume bangun ruang kubus dan balok	Peserta didik mencatat 2 materi volume bangun ruang kubus dan balok	Peserta didik mencatat 3 materi volume bangun ruang kubus dan balok dengan tepat	Peserta didik mencatat 4 materi volume bangun ruang kubus dan balok dengan tepat.
Menetapkan media pembelajaran dari pengamatan secara teliti **(Pendidik menetapkan media audiovisual yang akan dipakai guna mencapai tujuan)**	Peserta didik mengamati 1 materi volume bangun ruang kubus dan balok	Peserta didik mengamati 2 materi volume bangun ruang kubus dan balok	Peserta didik mengamati 3 materi volume bangun ruang kubus dan balok dengan tepat	Peserta didik mengamati 4 sifat materi volume bangun ruang kubus dan balok dengan tepat
Persiapan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran dengan	Peserta didik belum mengikuti pembelajaran dengan baik	Peserta didik mengikuti pembelajaran dengan baik tetapi	Peserta didik mengikuti pembelajaran dengan baik tetapi	Peserta didik mengikuti pembelajaran dengan baik dan percaya diri

Aktivitas Peserta Didik	Kriteria			
	1	2	3	4
menggunakan media audiovisual **(Pendidik mempersiapkan media yang akan digunakan)**		kurang memerhatikan	belum percaya diri	
Aktif merespon pendidik **(Pendidik menyajikan materi dengan media audiovisual sesuai dengan keahliannya dan peserta didik mengamati secara teliti.)**	Peserta didik menyajikan materi yang belum lengkap dan belum informatif sehingga materi secara keseluru han belum dipahami pembaca	Peserta didik menyajikan materi dengan lengkap akan tetapi belum informatif, sehingga materi belum bisa dipahami oleh pembaca	Peserta didik menyajkan materi dengan lengkap, informatif akan tetapi dalam penggunaan bahasa masih ada yang belum baku	Peserta didik menyajikan materi dengan lengkap, informatif, penggunaan bahasa yang baku, sehingga materi mudah dipahami oleh pembaca
Menetapkan hasil dari pembelajara n yang sudah dipelajari **(Pendidik membimbing peserta didik untuk memanfaatkan pembelajaran dengan media audio visual)**	Peserta didik tidak memanfaatkan media audiovisual	Peserta didik memanfaatkan media audiovisual tetapi kurang mengamati	Peserta didik memanfaatkan media audiovisual tetapi kurang percaya diri	Peserta didik memanfaatkan media audiovisual dengan baik dan penuh percaya diri
Menyimpulkan materi **(Evaluasi)**	Peserta didik belum berani mengemukakan kesimpulan dan menyimpul kan materi	Peserta didik mengemukakan pendapat dan menyimpulkan materi menggunakan bahasa yang baku akan tetapi penggunaan intonasi yang kurang tepat	Peserta didik mengemukakan pendapat dan menyimpul kan materi mengguna kan bahasa yang baku, intonasi yang tepat, akan tetapi belum percaya diri	Peserta didik mengemukakan pendapat dan menyimpulkan materi menggunakan bahasa yang baku, intonasi yang tepat dengan rasa percaya diri

Sumber: analisis penulis berdasarkan acuan dari Syaiful dan Aswan (2013: 154)

Tabel 8. Keterangan Skor Penilaian Pada Rubrik

Skor	Keterangan
1	Perlu Pendampingan
2	Cukup
3	Baik
4	Sangat Baik

Sumber: analisis peneliti berdasarkan acuan dari Syaiful Aswan (2013: 154)

2. Uji Prasyaratan Instrumen

a. Uji Validitas

Menurut Yusuf (2015: 61) konsep validitas menunjuk kepada kesesuaian, kebermaknaan, dan kebergunaan kesimpulan-kesimpulan yang dibuat berdasarkan skor instrumen. Uji validitas digunakan untuk mengetahui data yang valid dan tidak valid. Menurut Kasmadi dan Surniah (2014: 157) untuk mengukur tingkat validitas soal, digunakan rumus korelasi *point biserial*, angka indeks korelasi diberi lambang r_{pbi} dengan rumus sebagai berikut.

Korelasi: $\mathbf{r_{pbi}} = \frac{\mathbf{M_p - M_t}}{\mathbf{S_t}} \sqrt{\frac{\mathbf{p}}{\mathbf{q}}}$

Keterangan:

r_{pbi} = Koefisien korelasi *point biserial*

M_p = Rata-rata dari subjek-subjek yang menjawab benar bagi item yang dicari validitasnya

M_t = Mean skor total

S_t = Standar deviasi dari skor total (simpangan baku)

p = Proporsi subjek yang menjawab benar item tersebut)

q = 1-p (proporsi subjek yang menjawab salah item tersebut)

Distribusi/ tabel r untuk α = 0,05

Kaidah keputusan : jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ berarti valid, sebaliknya jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ berarti tidak valid atau *drop out.*

Jumlah soal yang diujicobakan adalah sebanyak 40 soal. Setelah dilakukan uji coba soal,dilakukan analisis validitas butir soal

menggunakan rumus *Korelasi Point Biserial* dengan bantuan program *microsoft office excel 2013.* Data hasil analisis butir soal tes adalah sebagai berikut.

Tabel 9. Hasil Analisis Validitas Butir Soal Tes Kognitif

Nomor Item Lama	Nomor Item Baru	r_{pbi}	r_{tabel}	Kriteria	Keterangan
1	1	0,609	0,444	Valid	Digunakan
2	2	0,478	0,444	Valid	Digunakan
3	3	0,726	0,444	Valid	Digunakan
4	4	0,590	0,444	Valid	Digunakan
5	5	0,558	0,444	Valid	Digunakan
6			0,444	Drop	Tidak digunakan
7			0,444	Drop	Tidak digunakan
8	8	0,566	0,444	Valid	Digunakan
9	9	0,804	0,444	Valid	Digunakan
10			0,444	Drop	Tidak Digunakan
11	11	0,683	0,444	Valid	Digunakan
12			0,444	Drop	Tidak digunakan
13	13	0,566	0,444	Valid	Digunakan
14	14	0,521	0,444	Valid	Digunakan
15			0,444	Drop	Tidak digunakan
16	16	0,526	0,444	Valid	Digunakan
17	17	0,535	0,444	Valid	Digunakan
18			0,444	Drop	Tidak digunakan
19			0,444	Drop	Tidak digunakan
20	20	0,649	0,444	Valid	Digunakan
21	21	0,820	0,444	Valid	Digunakan
22	22	0,668	0,444	Valid	Digunakan
23	23	0,507	0,444	Valid	Digunakan
24	24	0,467	0,444	Valid	Digunakan
25	25	0,767	0,444	Valid	Digunakan
26	26	0,639	0,444	Valid	Digunakan
27	27	0,742	0,444	Valid	Digunakan
28	28	0,510	0,444	Valid	Digunakan
29	29	0,475	0,444	Valid	Digunakan
30	30	0,493	0,444	Valid	Digunakan
31			0,444	Drop	Tidak digunakan
32	32	0,596	0,444	Valid	Digunakan
33			0,444	Drop	Tidak digunakan

Nomor Item Lama	Nomor Item Baru	r_{pbi}	r_{tabel}	Kriteria	Keterangan
34			0,444	Drop	Tidak digunakan
35	35	0,580	0,444	Valid	Digunakan
36			0,444	Drop	Tidak digunakan
37			0,444	Drop	Tidak digunakan
38			0,444	Drop	Tidak digunakan
39			0,444	Drop	Tidak digunakan
40			0,444	Drop	Tidak digunakan

(Lampiran 23 halaman 173)

b. Uji Reliabilitas

Menurut Yusuf (2015: 74) suatu alat ukur dikatakan reliabel, apabila alat ukur itu diujikan kepada objek atau subjek yang sama secara berulang-ulang, hasilnya akan tetap sama, konsisten, stabil, atau relatif sama. Menghitung reliabilitas digunakan rumus KR.20 (*Kuder Richardson*) dengan bantuan *microsoft excel* 2013 sebagai berikut.

$$\mathbf{r_{11}} = \left(\frac{\mathbf{n}}{\mathbf{n-1}}\right)\left(\frac{\mathbf{S_t^2 - \sum piqi}}{\mathbf{S_t^2}}\right)$$

Keterangan:

r_{11} = Koefisien reliabilitas tes
n = Banyaknya butir item
1 = Bilangan konstan
s_t^2 = Varian total
pi = Proporsi subjek yang menjawab dengan betul butir item yang bersangkutan
qi = Proporsi subjek yang menjawab salah, atau: qi = 1 – pi
Σpiqi = Jumlah dari hasil perkalian antara pi dengan qi
Sumber: Yusuf (2015: 81)

Reliabilitas instrmen dihitung dengan bantuan program *microsoft office excel 2013.* Soal yang valid kemudian dihitung reliabilitasnya dengan menggunakan rumus KR. 20 (*Kuder Richardson*) dengan bantuan *microsoft office excel 2013.* Perhitungan yang telah dilakukan menunjukkan hasil r_{hitung} = 0,95 **(Lampiran 25 halaman 181)** dan mempunyai kriteria reliabilitas sangat kuat.

Tabel 10. Koefisien Reliabilitas KR 20

No.	Koefisien Reliabilitas	Tingkat Reliabilitas
1.	0,80-1,00	Sangat kuat
2.	0,60-0,79	Kuat
3.	0,40-0,59	Sedang
4.	0,20-0,39	Rendah
5.	0,00-0,19	Sangat rendah

Sumber: Arikunto (2013: 276)

I. Teknik Analisis Data dan Pengujian Hipotesis

1. Uji Persyaratan Analisis Data

a. Uji Normalitas

Uji normalitas adalah data yang dimaksudkan untuk memperlihatkan bahwa data sampel berasal dari populasi yang digunakan dalam penelitian berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas penelitian ini menggunakan rumus Chi Kuadrat (χ^2) sebagai berikut.

Rumus utama pada metode Uji Chi Kuadrat (χ^2).

$$\chi^2_{\text{total}} = \sum_{i=1}^{k} \frac{(\text{fo - fh})^2}{\text{fh}}$$

Keterangan:
χ^2_{hitung} = nilai chi kuadrat hitung
fo = frekuensi hasil pengamatan
fe = frekuensi yang diharapkan
k = banyaknya kelas interval
Sumber: Muncarno (2017: 71)

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah kedua sampel berasal dari populasi dengan variansi yang sama atau tidak. Uji homogenitas varians dilakukan dengan rumus berikut:

1) Menentukan hipotesis dalam bentuk kalimat.
2) Menentukan taraf signifikan, dalam penelitian ini taraf siginifikannya adalah α = 5% atau 0,05.
3) Uji homogenitas menggunakan uji-F dengan rumus
   $F_{hit} = \frac{Varian\ terbesar}{Varian\ terkecil}$

Sumber: Muncarno (2017: 65)

Harga F_{hitung} tersebut kemudian dikonsultasikan dengan F_{tabel} untuk diuji signifikansinya. Apabila $F_{hitung} \leq F_{tabel}$ maka H_o diterima dan H_a ditolak. H_o diterima berarti homogen, jika $F_{hitung} \geq F_{tabel}$ maka tidak homogen.

2. Teknik Analisis Data Kuantitatif

a. Nilai Hasil Belajar Secara Individual

Perhitungan hasil belajar peserta didik pada ranah kognitif secara individual menggunakan rumus sebagai berikut:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100$$

Keterangan:
NP = nilai pengetahuan
R = skor yang diperoleh/ yang dijawab benar
SM = skor maksimum
100 = bilangan tetap

Sumber: Purwanto (2000: 102)

b. Nilai Rata-rata Hasil Belajar Peserta Didik

Menghitung nilai rata-rata hasil belajar seluruh peserta didik dengan rumus sebagai berikut:

$$\bar{X} = \frac{\sum X_i}{\sum X_N}$$

Keterangan:
$\bar{X}$ = Nilai rata-rata seluruh peserta didik
Σ_i = Total nilai peserta didik yang diperoleh
Σ_N = Jumlah peserta didik

(Sumber: Aqib, dkk. (2010: 40)

c. Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Peserta Didik secara Klasikal

Menghitung persentase ketuntasan hasil belajar peserta didik secara klasikal dapat digunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\Sigma \text{ peserta didik yang tuntas}}{\Sigma \text{ peserta didik}} \times 100\%$$

Sumber: Aqib, dkk. (2010: 41)

Tabel 11. Persentase Ketuntasan Hasil Belajar

Nilai Berpikir Kritis	Kategori
≥85%	Sangat tinggi
65-84%	Tinggi
45-64%	Sedang
25-44%	Rendah
≤ 24%	Sangat rendah

Sumber: Aqib, dkk. (2010: 41)

d. Persentase Keterlaksanaan Pembelajaran dengan Media Pembelajaran Audio Visual

Selama proses pembelajaran berlangsung observer menilai keterlaksanaan media audio visual, dengan memberikan nilai sesuai dengan kriteria yang ada di rubrik. Data aktivitas peserta didik akan dipersentasekan melalui rumus sebegai berikut.

$$P = \frac{\Sigma f}{N} \times 100\ \%$$

Keterangan:
P = Persentase frekuensi aktivitas yang muncul
f = Banyaknya aktivitas peserta didik yang muncul
N = Jumlah aktivitas keseluruhan

(Sumber: Arikunto, 2013: 46)

e. Peningkatan Pengetahuan *(N-Gain)*

Setelah melakukan perlakuan terhadap kelas eksperimen dan kelas *control*, maka diperoleh data berupa hasil *pretest*, *posttest*, dan peningkatan pengetahuan *(N-Gain)*. *Pretest* dilakukan sebelum kegiatan pembelajaran untuk mengukur pengetahuan awal peserta didik mengenai materi yang diajarkan, sedangkan *posttest* dilakukan untuk mengetahui gambaran mengenai pengetahuan peserta didik setelah pembelajaran berakhir. Hasil dari *Pretest* dan *posttest* dibandingkan sehingga dapat

diketahui seberapa jauh pengaruh pembelajaran yang telah dilakukan oleh peneliti. Menghitung peningkatan pengetahuan (*N-Gain*) dapat digunakan rumus berikut:

$$G = \frac{skor\ postest - skor\ pretest}{skor\ maksimum - skor\ pretest}$$

Kategori sebagai berikut:
Tinggi = ≥ 0,7
Sedang = 0,3 - 0,7
Rendah = *N-Gain* <0,3
Sumber: Yuwono (2020: 65)

3. Uji Hipotesis

a. Uji Regresi Linear Sederhana

Uji hipotesis dilakukan jika sampel atau data dari populasi telah diuji dengan uji normalitas dan uji homogenitas. Pengujian hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah ada pengaruh X (media pembelajaran audio visual) terhadap Y (hasil belajar matematika). Pengujian hipotesis pada penelitian ini menggunakan analisis regresi sederhana sebagai berikut.

$$\hat{Y} = \alpha + Bx$$

Keterangan:
$\hat{Y}$ = Variabel terikat.
X = Variabel bebas yang mempunyai nilai tertentu untuk diproyeksikan.
α = Nilai konstanta harga Y, jika X = 0.
b = Nilai arah sebagai penentu ramalan (prediksi) yang menunjukkan nilai peningkatan (+) atau penurunan (-) variabel *Y.*

$$b = \frac{n.\ \Sigma XY - \Sigma X.\ \Sigma Y}{n.\ \Sigma X^2 - (\Sigma Y)^2} \qquad \alpha = \frac{\Sigma Y - b.\ \Sigma X}{n}$$

Sumber: Muncarno (2017: 105)

Kriteria Uji:
Jika Fhitung ≥ Ftabel, maka Ho ditolak artinya signifikan.
Fhitung ≤ Ftabel, maka Ho diterima artinya tidak signifikan
Dengan taraf signifikan α = 0,05

Rumusan Hipotesis

Ho : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan media pembelajaran audio visual terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas V SD Negeri 04 Metro Barat.

Ha : Terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan media pembelajaran media audio visual terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas V SD Negeri 04 Metro Barat.

b. Uji Pengaruh

Berdasarkan kenormalan atau tidaknya serta homogen atau tidaknya varians antara kedua kelompok, maka analisis yang digunakan dapat dikemukakan berdasarkan alternatif. Untuk mengetahui pengaruh pembelajaran maka menurut Sudjana (2005:242) dapat digunakan rumus uji pengaruh sebagai berikut.

$$t_{hitung} = \frac{\bar{B}}{SB/\sqrt{n}}$$

Keterangan :

B = Rata-rata selisih antara *postest-pretest*

SB = Simpangan baku selisih antara *postest-pretest*

$\sqrt{n}$ = Akar dari jumlah sampel kelompok eksperimen

c. Uji t-test

Analisis data pada penelitian ini di lakukan dengan uji perbedaan dari Suharsimi Arikunto (2010:394) sebagai berikut.

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum X^2 d}{N\,(N-1)}}}$$

Keterangan :

T = Uji Perbedaan

Md = Mean Perbedaan

X^2d = Jumlah deviasi kuadrat tiap sampel dari mean perbedaan

N = Jumlah pasangan sampel

Untuk mencari mean deviasi digunakan rumus sebagai berikut.

$$Md = \frac{\sum D}{N}$$

Keterangan :

D = Perbedaan masing-masing subjek

N = Jumlah pasangan sampel

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data penelitian dan pembahasan dalam penelitian ini, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh pada penggunaan media pembelajaran audio visual terhadap hasil belajar matematika peserta didik dengan rincian sebagai berikut:

1. Pengujian hipotesis menggunakan analisis regresi sederhana, terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan media pembelajaran audio visual terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas V SD Negeri 04 Metro Barat dengan memperoleh F_{hitung} = 5,49 > F_{tabel} = 4,49.
2. Uji t perbandingan nilai *posttest* antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol memiliki t_{hitung}= 3,414 > t_{tabel}= 2,110 yang artinya Ha diterima, yaitu "Terdapat perbedaan yang signifikan pada penerapan media pembelajaran audio visual terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas V SD Negeri 04 Metro Barat".
3. Rata-rata peningkatan pengetahuan *(N-Gain)* peserta didik menunjukkan antara *pretest* dan *posttest* kelompok eksperimen yaitu 0,67 dengan kategori "Sedang" dan rata-rata *N-Gain* antara *pretest* dan *posttest* kelompok kontrol yaitu 0,57 dengan kategori "Sedang". Selisih *N-Gain* kedua kelompok yaitu 0,10. Hal ini menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar dikelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol.

Maka peneliti menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan media pembelajaran audio visual terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas V SD Negeri 04 Metro Barat.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dengan menerapkan media pembelajaran audio visual maka ada beberapa saran yang dikemukakan oleh peneliti, antara lain.

1. Peserta didik

   Diharapkan media pembelajaran audio visual dapat membantu peserta didik lebih aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran serta menggunakan berbagai media dengan optimal.

2. Pendidik

   Diharapkan pendidik dapat menerapkan media pembelajaran audio visual serta memodifikasi media pembelajaran audio visual agar peserta didik lebih aktif dan antusias dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Peserta didik diharapkan dilibatkan secara langsung dalam penggunaan media pembelajaran agar peserta didik dapat termotivasi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

3. Sekolah

   Diharapkan sekolah mendukung dan memfasilitasi penerapan media pembelajaran audio visual yang lebih bervariasi, salah satunya model pembelajaran inkuiri. Hal ini membuat proses pembelajaran tidak hanya fokus pada apa yang harus diperoleh peserta didik, akan tetapi bagaimana memberikan pengetahuan dan pengalaman bermakna bagi peserta didik dan sekolah.

4. Peneliti lanjutan

   Berdasarkan hasil penelitian, peneliti merekomendasikan bagi peneliti lanjutan untuk dapat menerapkan media pembelajaran audio visual dalam pembelajaran yang berbeda. Selain itu materi harus dipersiapkan sebaik mungkin agar memperoleh hasil yang baik dan keterbatasan penelitian ini dapat meminimalisir untuk penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

Adnyani, Dewa Ayu Diah, dkk. 2018. Pengaruh Model Pembelajaran Problem Solving Berbantuan Media Audio Visual terhadap Penguasaan Kompetensi Pengetahuan Matematika. *International Journal of Elementary Education*. 2 (2): 94-100.

Aqib, dkk. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas untuk SD, SLB, TK.* Yrama Widya, Bandung.

Arikunto, S. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta, Jakarta.

Depdiknas. 2003. Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Depdiknas, Jakarta.

Destini, F. & Khairani, F. 2022. Pengaruh Model Talking Stick Dan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Tematik Kelas V. *Didaktika*. 2 (1): 1-10.

Fauzia, A. R. 2016. Penggunaan Media Audiovisual pada Pembelajaran Mata Pelajaran IPA Kelas IV di MI Al-Ittihaad 01 Pasir Kidul Kecamatan Purwokerto Barat Kabupaten Banyumas. *(Skripsi).* Purwokerto: Institut Agama Islam Negeri Purwokerto.

Fernando, P. A., dkk. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran.* Yayasan Kita Menulis, Jakarta.

Fernan, Sinabutar. 2013. Penggunaan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Bangun Ruang Pada Siswa Kelas VII. *Jurnal Dharmawangsa.* 16 (4): 1119-1128.

Gabriela, N. D. P. 2021. Pengaruh media pembelajaran berbasis audio visual terhadap peningkatan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar.* 2 (1): 1-10.

Hardya, Rieza Rahman. 2021. Penerapan Media Audio Visual Dalam Meningkatkan Akhlak Anak Sekolah Dasar Di Masa Depan. *Jurnal Islamika*. 21(1): 46-54.

Hasan, Muhammad, dkk. 2021. *Strategi Pembelajaran.* Tahta Media Group, Jawa Tengah.

Ibda, H. 2019. *Media Pembelajaran Berbasis Wayang: Konsep dan Aplikasi.* CV. Pilar Nusantara, Semarang.

Ismail, I. 2020. Teknologi *Pembelajaran Sebagai Media Pembelajaran*. Cendekia Publisher, Makassar.

Istiqomah. 2020. Penggunaan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika Kelas IV Di MI Al-Munawwarah Kota Jambi. (*Skripsi*). UIN Sulthan Thaha Saifuddin, Jambi.

Jalinus, N. & Ambiyar. 2016. *Media dan Sumber Pembelajaran*. Kencana, Jakarta.

Khalistiana, M., & Tenia, D. (2015). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Peserta didik Kelas V *Materi Keragaman Kenampakan Alam dan Buatan Indonesia. Pendidikan Guru Sekolah Dasar.* Universitas Pendidikan Indonesia.

Kustandi, C. & Darmawan, D. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep dan Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Kencana, Jakarta.

Kusuma, Yogi Widya, dkk. 2018. Keefektifan Model Examples Non Examples Terhadap Hasil Belajar Materi Pengukuran Kelas III. *Jurnal Mimbar Ilmu*. 23 (2): 167-172.

Mahmud, S. & Idham, M. 2019. *Teori Belajar Bahasa*. Syiah Kuala.

Makki, M. Ismail & Aflahah. 2019. *Konsep Dasar Belajar dan Pembelajaran.* Duta Media Publishing, Pamekasan.

Muncarno. 2017. *Cara Mudah Belajar Statistik Pendidikan*. Hamim.

Nur, Annisa. 2022. Pengaruh Media Pembelajaran Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SDN Paccinongang Unggulan. (*Skripsi).* UMM Makassar.

Nurbaiti, Kartika, dkk. 2022. Hubungan Pengelolaan Kelas Daring dan Minat Belajar dengan Hasil Belajar IPA Kelas IV Sekolah Dasar. *Pedagogi: Jurnal Pendidikan Dasar*. 10 (1): 58-69.

Nurfadhillah, Septy, dkk. 2021. *Media Pembelajaran.* CV Jejak, Sukabumi.

Pakpahan, A. F., dkk. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis, Medan.

Pane, A., dan Dasopang. 2017. Belajar dan Pembelajaran. *Jurnal Kajian Ilmu-ilmu Keislaman.* 3 (1): 1-10.

Permendiknas. 2006. Permendiknas No 22 Tahun 2006 Tentang Standar Isi.Depdiknas, Jakarta.

Prasetia, Fargil. 2016. Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Matematika. *JKPM*. 1 (2): 257-266.

Rasvani, Ade Ni Luh, dkk. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi MaCa (Materi Pecahan) Berorientasi Teori Belajar Ausubel Muatan Matematika. *Jurnal Mimbar PGSD Undikhsa.*. 9 (1): 23-28.

Riyanti, A. 2020. *Teori Belajar Bahasa.* Tidar Media, Magelang.

Rohmah, Siti Nur. 2021. *Strategi Pembelajaran Matematika.* UAD Press, Yogyakarta.

Rozi, M.F. 2021. Pengaruh Penggunaan Media udio Visual Tehradap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Kelas IV SDN 23 Bengkulu Tengah Tahun Pelajaran 2020/2021. *Skripsi*. Fakultas Tarbiyah dan Tadris. IAIN. Bengkulu

Rukajat, A. 2018. *Teknik Evaluasi Pembelajaran.* Deepublish, Yogyakarta.

Rusman. 2017. Belajar dan Pembelajaran: *Berorientasi Standar Proses Pendidikan.* Kencana, Jakarta.

Satrianawati. 2018. Media dan Sumber Belajar. *Deepublish Publisher*, Yogyakarta.

Siyoto, S. & Sodik, A. 2015. *Dasar Metodologi Penelitian*. Literasi Media Publishing, Yogyakarta.

Sriyanto, H. J. 2017. *Mengobarkan Api Matematika*. CV Jejak, Sukabumi.

Sugiyono. 2020. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D.* Alfabeta, Bandung.

Sumiharsono, R. & Hasanah, H. 2017. *Media Pembelajaran.* CV. Pustaka Abadi, Jember.

Suryadi, A. 2020. *Teknologi dan Media Pembelajaran.* Jilid 2. CV. Jejak, Sukabumi.

Susanto, Ahmad. 2016. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Kencana Prenada Media Group, Jakarta.

Sutiah. 2016. *Budaya Belajar dan Inovasi Pembelajaran PAI.* Nizamina Learning Center, Sidoarjo.

Sutrisno. 2017. Efektivitas Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Sejarah Kebudayaan Islam di SDIT Annida Kecamatan Sukoraja Kabupaten Banyumas. *Skripsi*. Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan. Institut Agama Islam Islam Negri. Purwokerto.

Syahputra, E. 2020. S*nowball Throwing Tingkatkan Minat dan Hasil Belajar*. Haura Publishing, Sukabumi.

Syaiful, Bahri Djamarah dan Aswin Zain. 2013. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta. Rineka Cipta.

Tarigam, Herman. 1999. Progam Outdoor Education Sebagai Model Pengembangan Kemampuan Berfikir Kreatif dan Sikap Kreatif Siswa di SLTP. *(Tesis)*. Program Pascasarjana. Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan Bandung.

Trygu. 2021. *Teori Motivasi Abraham H. Maslow dan Implikasinya dalam Belajar Matematika. Guepedia,* Depok. UniversityPress, Banda Aceh.

Wahab, Abdul, dkk. 2021. *Media Pembelajaran Matematika*. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, Aceh.

Wahyuningsih, Endang Sri. 2020. *Model Pembelajaran Mastery Learning Upaya Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa. Deepublish*, Sleman.

Yaumi, Muhammad. 2018. Media *dan Teknologi Pembelajaran. Prenadamedia Group,* Jakarta.

Yudha, Firma. 2019. Peran Pendidikan Matematika dalam Meningkatkan Sumber Daya Manusia Guna Membangun Masyarakat Islam Modern. *Jurnal Pendidikan Matematika.* 5(2): 61-119.

Zainiyati, H. S. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT: Konsep Dan Aplikasi pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Kencana,* lJakarta.