

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL
TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA
KELAS 3 SDN 2 KRAWANGSARI**

(Skripsi)

Oleh

**MIFTA ULJANNAH WIJAYA
2153053047**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2025**

ABSTRAK

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA KELAS 3 SDN 2 KRAWANGSARI

Oleh

MIFTA ULJANNAH WIJAYA

Masalah dalam penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar Matematika peserta didik kelas 3 SDN 2 Krawangsari. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh pada penggunaan media audio visual terhadap hasil belajar matematika kelas 3 SDN 2 Krawangsari. Metode penelitian ini adalah *quasi experimental design* dengan populasi berjumlah 50 orang peserta didik dan sampel sebanyak 25 orang peserta didik. Sampel yang dipilih dalam penelitian tidak acak/*non random*. Teknik pengumpulan data dengan teknik tes dan non tes berupa lembar observasi. Pengujian hipotesis menggunakan uji regresi linear sederhana dengan bantuan program SPSS dengan hasil nilai $F_{\text{tabel}} < F_{\text{hitung}}$ yaitu $4,28 < 6.148$, dengan signifikan sebesar 0,021. Karena tingkat signifikansi $0,021 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima, jadi dapat disimpulkan bahwa media audio visual berpengaruh terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas 3 SDN 2 Krawangsari.

Kata kunci: audio visual, hasil belajar, matematika

ABSTRACT

THE EFFECT OF AUDIOVISUAL MEDIA ON MATHEMATICS LEARNING OUTCOMES OF THIRD-GRADE STUDENTS AT SDN 2 KRAWANGSARI

By

MIFTA ULJANNAH WIJAYA

The problem in this study was the low mathematics learning outcomes of third-grade students at SDN 2 Krawangsari.. The purpose of this study was to determine whether the use of audiovisual media has a significant effect on the mathematics learning outcomes of third-grade students at SDN 2 Krawangsari. The research method used was a quasi-experimental design, with a population of 50 students and a sample of 25 students. The sample was selected using a non-random sampling technique. Data collection techniques included tests and non-test methods, such as observation sheets. Hypothesis testing was conducted using a simple linear regression analysis with the assistance of the SPSS program, resulting in $F_{table} < F_{count}$, namely $4.28 < 6.148$, with a significance value of 0.021. Since the significance level of $0.021 < 0.05$, H_0 is rejected and H_a is accepted. Therefore, it can be concluded that the use of audiovisual media has a significant effect on the mathematics learning outcomes of third-grade students at SDN 2 Krawangsari.

Keywords: audiovisual, learning outcomes, mathematics

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL
TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA
KELAS 3 SDN 2 KRAWANGSARI**

Oleh

MIFTA ULJANNAH WIJAYA

Skripsi

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN**

Pada

**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan Ilmu Pendidikan**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2025**

Judul Skripsi : **PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA KELAS 3 SDN 2 KRAWANGSARI**

Nama Mahasiswa : *Mifta Uljannah Wijaya*
Nomor Pokok Mahasiswa : 2153053047
Program Studi : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

MENYETUJUI

1. **Komisi Pembimbing**

Dosen Pembimbing I

Siska Mega Diana

Siska Mega Diana, M.Pd.
NIK. 231502871224201

Dosen Pembimbing II

Dr. Handoko

Dr. Handoko, S.T, M.Pd.
NIP. 198605152024061001

2. **Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan**

Dr. Muhammad Nurwahidin

Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si.
NIP. 197412202009121002

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : Siska Mega Diana, M.Pd.

Sekretaris : Dr. Handoko, S.T, M.Pd.

Penguji Utama : Drs. Rapani, M.Pd.

2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd.
NIP. 198705042014041001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi: **28 Mei 2025**

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Mifta Uljannah Wijaya
NPM : 2153053047
Program Studi : Ilmu Pendidikan
Jurusan : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas 3 SDN 2 Krawangsari” tersebut adalah asli hasil penelitian saya, kecuali bagian bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat dan apabila di kemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya sanggup dituntut berdasarkan Undang undang dan Peraturan yang berlaku.

Metro, 15 Mei 2025
Yang membuat Pernyataan



Mifta Uljannah Wijaya
NPM 2153053047

RIWAYAT HIDUP



Peneliti bernama Mifta Uljannah Wijaya, lahir di kota Bandar Lampung provinsi Lampung, pada 2 Juli 2003. Peneliti merupakan putri bungsu dari pasangan Bapak Alwi Rais dan Ibu Agustina. Pendidikan formal yang telah diselesaikan peneliti sebagai berikut:

1. SD Negeri 03 Surya Adi, Kecamatan Mesuji Kabupaten Ogan Komering Ilir, lulus pada tahun 2015.
2. SMP Negeri 1 Mesuji, Kecamatan Mesuji, Kabupaten Ogan Komering Ilir, lulus pada tahun 2018.
3. SMA Negeri 14 Bandar Lampung, Kecamatan Kemiling Kota Bandar Lampung, lulus pada tahun 2021.

Pada tahun 2021, peneliti terdaftar sebagai mahasiswa S1- Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan (FKIP), Universitas Lampung melalui jalur Seleksi Mandiri Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SMMPN). Pada tahun 2024 peneliti melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di desa Triharjo, Kecamatan Merbau Mataram, Kabupaten Lampung Selatan, serta melaksanakan program Pengenalan Lingkungan Persekolahan (PLP) di SD Negeri 2 Triharjo, Kecamatan Merbau Mataram, Kabupaten Lampung Selatan, Lampung.

MOTTO

“ Barang siapa keluar untuk mencari ilmu maka ia akan berada di jalan Allah
hingga ia kembali “

(HR Tirmidzi)

PERSEMBAHAN

Bismillahirrohmanirrohim

Dengan mengucap rasa syukur kepada Allah Swt.,
Shalawat serta salam selalu tercurahkan kepada junjungan kita Rasulullah
Muhammad saw.

Kupersembahkan karya ini kepada

Mamaku tercinta

Papaku tercinta

Terima kasih atas segala yang telah diberikan dan dilakukan dengan tulus.
Terima kasih atas doa yang selalu dipanjatkan kepada Allah Swt., serta kasih
sayang tanpa batas untukku.

Almamater tercinta Universitas Lampung

SANWACANA

Puji Syukur peneliti panjatkan kepada Allah Swt. yang telah memberikan Rahmat serta hidayah-Nya sehingga peneliti mampu menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul “Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas 3 SDN 2 Krawangsari”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana Pendidikan di Universitas Lampung.

Dengan kerendahan hati yang tulus peneliti mengucapkan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A., IPM. ASEAN Eng., Rektor Universitas Lampung yang berkontribusi dalam mengesahkan ijazah, dan gelar sarjana mahasiswa Universitas Lampung.
2. Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd., Dekan FKIP Universitas Lampung yang berkontribusi dalam mengesahkan ijazah, dan gelar sarjana mahasiswa Universitas Lampung.
3. Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si., Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah menyetujui skripsi ini dan membantu memfasilitasi dalam menyelesaikan penelitian ini.
4. Fadhilah Khairani, M.Pd., Koordinator Program Studi S-1 PGSD Universitas Lampung yang senantiasa membantu, memfasilitasi administrasi serta motivasi dalam penyelesaian skripsi.
5. Drs. Rapani, M. Pd., selaku Penguji Utama yang telah memberikan saran dan masukan yang sangat bermanfaat untuk penyempurnaan skripsi ini.
6. Siska Mega Diana, M.Pd, selaku Ketua Penguji yang telah mengerahkan dengan bijaksana serta membimbing dengan sabar dan memberikan saran yang sangat bermanfaat untuk penyempurnaan skripsi ini.
7. Dr. Handoko, S.T., M.Pd. selaku Sekretaris Penguji yang telah memberikan bimbingan, saran, dan kritik dalam proses penyempurnaan skripsi ini.
8. Siti Nurjanah, M.Pd, selaku dosen pembimbing akademik yang senantiasa memberikan saran dan motivasi kepada peneliti.

9. Seluruh dosen serta staf karyawan PGSD FKIP Universitas Lampung, terima kasih atas semua ilmu yang telah diberikan selama proses perkuliahan dan membantu penelitian sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
10. Kepala sekolah, pendidik, staf tata usaha serta pegawai SD Negeri 2 Krawangsari, yang telah memberikan dukungan dan bantuan dalam melaksanakan penelitian dan penyusunan skripsi ini.
11. Kakak dan keponakanku tercinta, Dinda, Adin, Uni dan Batin yang telah banyak membantu dan memberikan saran baik kepadaku.
12. Sahabat sahabatku dan tim yang senantiasa membantu pada proses seminar berlangsung yang telah mendukung dan membantu menyiapkan kebutuhan selama proses penyusunan skripsi.
13. Semua pihak yang telah banyak membantu dalam kelancaran penyusunan skripsi ini. Semoga Allah Swt. selalu melindungi dan membalas segala kebaikan yang sudah diberikan kepada peneliti. Peneliti menyadari bahwa dalam skripsi ini masih banyak terdapat kekurangan namun semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Metro, 15 Mei 2025
Peneliti



Mifta Uljannah Wijaya
NPM 2153053047

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Pembatasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian	5
F. Manfaat Penelitian	5
II. TINJAUAN PUSTAKA	7
A. Pengertian Belajar	7
B. Media Pembelajaran	8
1. Pengertian Media Pembelajaran	8
2. Jenis-Jenis Media Pembelajaran	8
C. Media Audio Visual	11
1. Pengertian Media Audio Visual	11
2. Manfaat Media Audio Visual	12
3. Langkah-Langkah Penggunaan Media Audio Visual	12
4. Kelebihan Media Audio Visual	13
5. Kekurangan Media Audio Visual	14
D. Pembelajaran Matematika	15
1. Pengertian Matematika	15
2. Tujuan Belajar Matematika	15
3. Ruang Lingkup Matematika	16
4. Materi Pembelajaran Matematika	17
E. Hasil Belajar	19
1. Pengertian Hasil Belajar	19
2. Indikator Hasil Belajar	19
3. Faktor-Faktor Hasil Belajar	20
F. Penelitian Yang Relevan	21
G. Kerangka Pikir	23

H. Hipotesis.....	25
III. METODE PENELITIAN	26
A. Metode Penelitian	26
B. Setting Penelitian.....	26
1. Tempat Penelitian	26
2. Waktu Penelitian	27
3. Subjek Penelitian	27
C. Prosedur Penelitian.....	27
1. Tahap Persiapan	27
2. Tahap Pelaksanaan	27
3. Tahap Evaluasi.....	28
D. Populasi dan Sampel.....	28
1. Populasi	28
2. Sampel Penelitian	29
E. Variabel Penelitian Dan Definisi Operasional.....	29
1. Variabel Penelitian	29
2. Definisi Konseptual Variabel	30
3. Definisi Operasional Variabel	30
F. Teknik Pengumpulan Data	31
1. Teknik Tes	31
2. Teknik Nontes	31
G. Instrumen Penilaian.....	32
1. Uji Coba Instrumen Penilaian.....	32
2. Uji Persyaratan Instrumen.....	37
H. Teknis Analisis Data Dan Pengujian Hipotesis	41
1. Teknik Analisis Data.....	41
2. Uji Persyaratan Analisis Data	42
3. Uji Hipotesis	43
IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	45
A. Hasil Penelitian	45
1. Pelaksanaan Penelitian	45
2. Analisis Data Penelitian	46
3. Deskripsi Data Hasil Penelitian.....	53
B. Pembahasan	59
V. SIMPULAN DAN SARAN	63
A. Simpulan.....	63
B. Saran.....	63
DAFTAR PUSTAKA.....	65
LAMPIRAN.....	70

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Nilai Latihan Materi Satuan Kelas 3 SDN 2 Krawangsari	4
2. Data Peserta Didik Kelas 3 SDN 2 Krawangsari.....	28
3. Kisi-Kisi Instrumen Ranah Kognitif.....	33
4. Kisi-Kisi Penilaian Keterlaksanaan Penerapan Media.....	34
5. Rubrik Penilaian Aktivitas Peserta Didik Dengan Media Audio Visual	35
6. Keterangan Skor Penilaian Pada Rubrik.....	37
7. Klasifikasi Validitas	38
8. Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Instrumen	38
9. Koefisien Reliabilitas KR 20	39
10. Klasifikasi Taraf Kesukaran Soal	40
11. Kriteria Uji Daya Pembeda Butir Soal.....	41
12. Distribusi Frekuensi Nilai <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen.....	46
13. Distribusi Frekuensi Nilai <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	48
14. Rata Rata Hasil <i>Pretest</i> Dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen.....	49
15. Distribusi Frekuensi Nilai <i>Pretest</i> Kelas Kontrol	50
16. Distribusi Frekuensi Nilai <i>Posttest</i> Kelas Kontrol.....	51
17. Rata-Rata Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Kontrol.....	52
18. Deskripsi Hasil Penelitian.....	53
19. Rekapitulasi Hasil Uji Normalitas	54
20. Uji Homogenitas <i>Pretest</i>	55
21. Tabel Uji Homogenitas <i>Posttest</i>	56
22. Uji N-Gain Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	57
23. Hasil Uji Linieritas.....	57
24. Hasil Uji Regresi Linier Sederhana	58

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Tangga Satuan Panjang.....	17
2. Kerangka Pikir	25
3. Grafik Distribusi Nilai <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen.....	47
4. Grafik Distribusi Nilai <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	48
5. Grafik Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	49
6. Grafik Distribusi Nilai <i>Pretest</i> Kelas Kontrol	50
7. Grafik Distribusi Nilai <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	51
8. Grafik Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Kontrol.....	53

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Izin Penelitian Pendahuluan	72
2. Surat Balasan Izin Penelitian Pendahuluan.....	73
3. Lembar Validasi Instrumen Soal Penggunaan Matematika.....	74
4. Lembar Validasi Instrumen Soal Penggunaan Bahasa	75
5. Surat Izin Uji Coba Instrumen	77
6. Surat Balasan Izin Uji Coba Instrumen	78
7. Surat Izin Penelitian	79
8. Surat Balasan Izin Penelitian	80
9. Soal dan Kunci Jawaban (Yang Diajukan)	82
10. Dokumentasi Jawaban Uji Coba Instrumen Peserta Didik	91
11. Instrumen Soal yang Digunakan Untuk Penelitian	92
12. Dokumentasi Jawaban <i>Pretest</i> Peserta Didik Kelas Eksperimen	97
13. Dokumentasi Jawaban <i>Posttest</i> Peserta Didik Kelas Eksperimen	98
14. Dokumentasi Jawaban <i>Pretest</i> Peserta Didik Kelas Kontrol	99
15. Dokumentasi Jawaban <i>Posttest</i> Peserta Didik Kelas Kontrol.....	100
16. Modul Ajar Kelas Eksperimen.....	101
17. Modul Ajar Kelas Kontrol	107
18. Hasil Uji Validitas Menggunakan <i>Microsoft Office Excel</i> 2019.....	113
19. Hasil Uji Reliabilitas Menggunakan <i>Microsoft Office Excel</i> 2019.....	115
20. Hasil Uji Tingkat Kesukaran.....	117
21. Hasil Uji Daya Pembeda Soal.....	118
22. Data Nilai <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen	120
23. Data Nilai <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	121
24. Data Nilai <i>Pretest</i> Kelas Kontrol	122
25. Data Nilai <i>Posttest</i> Kelas Kontrol.....	123
26. Nilai <i>N-Gain</i> Kelas Eksperimen	124

27. Nilai <i>N-Gain</i> Kelompok Kontrol	125
28. Hasil Observasi Aktivitas Peserta Didik Kelas Eksperimen.....	126
29. Hasil Uji Normalitas <i>Pretest</i> Dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol .	127
30. Hasil Uji Homogenitas <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol	129
31. Hasil Uji Homogenitas <i>Posttest</i> Kelas Kontrol Dan Eksperimen.....	131
32. Hasil Uji Linieritas.....	133
33. Hasil Uji Regresi Linier Sederhana	134
34. Dokumentasi Foto Kegiatan.....	136

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Belajar merupakan kegiatan yang dilakukan seseorang untuk mendapatkan perubahan baru agar menjadi lebih baik dan paham mengenai hal yang baru, kegiatan belajar ini tentunya berasal dari keinginan dari dalam diri sendiri serta faktor dukungan lainnya. Proses kegiatan belajar tentunya terdiri dari pendidik yang mengajarkan pembelajaran kepada peserta didik, tujuan dari belajar adalah untuk mendapatkan hasil dari belajar itu sendiri. Agar dapat mendapatkan hasil belajar yang maksimal tentunya terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi proses belajar seperti pemahaman peserta didik, media serta model yang digunakan pendidik dalam mengajar. Hasil belajar yang baik adalah indikator dari proses belajar yang baik (Pertiwi dkk., 2019).

Undang-Undang Nomor 20 Tahun pasal 37 merupakan salah satu Undang-Undang tentang Sistem Pendidikan Nasional di mana terdapat salah satu mata pelajaran yang wajib diberikan pada jenjang pendidikan dasar dan menengah adalah mata pelajaran matematika. Selain itu terdapat Permendiknas Nomor 22 tahun 2006 yang mengungkapkan salah satu tujuan dari pembelajaran matematika di sekolah adalah untuk memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep serta pemecahan masalah.

Matematika adalah salah satu cabang ilmu pengetahuan dan sains yang berkembang dengan cepat, matematika menjadi syarat dasar di dalam perkembangan ilmu pengetahuan (Kustin & Nurbaiti, 2022). Matematika juga merupakan ilmu yang memiliki hubungan penelaahan bentuk atau struktur yang abstrak (Aryani, W. D. dkk., 2023), untuk itu pentingnya pemilihan media yang tepat digunakan saat pembelajaran matematika oleh

pendidik agar mempermudah proses pembelajaran dan mampu mendapatkan hasil belajar yang maksimal. Hasil belajar akan maksimal apabila tujuan dari pembelajaran itu tercapai, seperti yang dijelaskan oleh teori *taksonomi bloom* dalam (Mahmudi dkk., 2022) di mana terdapat ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Pada 3 aspek ini tentunya klasifikasi yang memang sudah ditetapkan untuk tujuan dan hasil pembelajaran. Hasil belajar akan maksimal apabila pendidik dapat menyampaikan materi dan mudah dipahami oleh peserta didik, selain itu tenaga pendidik harus mampu menciptakan suasana yang nyaman bagi peserta didik. Sebuah materi pembelajaran akan lebih mudah dimengerti apabila pendidik dapat memilih media pembelajaran yang tepat sebagai perantara dalam menyampaikan pesan kepada peserta didik.

Proses pembelajaran yang berlangsung dan terdapat media pembelajaran, maka pada kegiatan tersebut akan lebih efektif, selain itu media pembelajaran juga mampu membantu peserta didik agar mencapai nilai yang optimal (Firdaus & MintoHari, 2020). Kecanggihan teknologi yang ada dapat menjadi manfaat bagi pendidik dalam mengajar, khususnya penggunaan media pembelajaran yang menggunakan teknologi seperti media audio visual, media ini dapat menayangkan serta memberikan unsur yang dapat didengar, sehingga mempermudah peserta didik untuk memahami pesan yang disampaikan. Penggunaan media audio visual mampu mempermudah peserta didik untuk mengingat materi yang telah disampaikan dengan menggunakan indera pendengaran dan penglihatan. Dengan menggunakan media audio visual dalam pembelajaran, seperti menayangkan video pembelajaran yang dapat dilihat dan didengar secara tidak langsung peserta didik akan memperhatikan dan ikut serta menyanyikan lagu dengan melihat lirik yang terdiri dari materi terkait pembelajaran yang ditayangkan. Teori Thorndike mengemukakan bahwa *Law of exercise* (Hukum latihan) di mana sesuatu yang terjadi pengulangan atau dilatih maka hal tersebut akan semakin kuat.

Sama halnya dengan lagu yang ditayangkan berbantuan media audio visual, apabila ditayangkan dan dinyanyikan berulang kali maka akan memperkuat pemahaman mengenai makna dari liriknya.

Media audio visual mampu mempengaruhi ranah kognitif di mana media ini mampu membantu peserta didik untuk mengingat materi dengan tayangan lirik yang sudah diubah dengan materi pembelajaran, selain itu berdasarkan teori *bloom* dalam (Bella dkk., 2021) keterampilan memahami akan melibatkan kemampuan untuk menjelaskan serta mampu menyimpulkan pada proses pembelajaran. Selain ranah kognitif, media audio visual mampu menjadi sarana untuk mencapai ranah afektif atau sikap, di mana dengan penggunaan media ini dapat menciptakan suasana yang mampu membuat peserta didik akan lebih termotivasi dan melibatkan peserta didik menjadi lebih aktif. Pada teori *taksonomi bloom* ranah yang terakhir adalah psikomotorik, media audio visual mampu melibatkan peserta didik untuk melibatkan keterampilan aktivitas dalam bergerak seperti bertepuk tangan dan aktivitas gerakan lainnya.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di SDN 2 Krawangsari, terkait proses pembelajaran matematika Peneliti mendapatkan informasi dari pendidik bahwa pada proses pembelajaran matematika peserta didik cenderung sulit memahami, peserta didik takut untuk mempelajari matematika karena dianggap sulit, pada proses pembelajaran tenaga pendidik belum menggunakan media, peserta didik terkadang kurang fokus ketika materi disampaikan secara konvensional terutama pada saat pembelajaran matematika yang memerlukan daya ingat yang baik, tenaga pendidik sudah berusaha menerangkan materi namun hasil yang didapatkan belum maksimal. Berikut data hasil penilaian latihan matematika materi satuan panjang kelas 3 SDN 2 Krawangsari.

Tabel 1. Nilai Latihan Materi Satuan Kelas 3 SDN 2 Krawangsari

No	Kelas	Peserta Didik	Kategori Nilai			
			Perlu Bimbingan (0-40)	Cukup (41-65)	Baik (66-85)	Sangat Baik (86-100)
1.	3A	25	-	11	11	3
2.	3B	25	-	17	6	2
Jumlah Peserta Didik			-	28	17	5

Sumber : Pendidik Kelas 3 SDN 2 Krawangsari

Berdasarkan data yang didapatkan dari pendidik di SDN 2 Krawangsari, masih terdapat peserta didik yang mendapatkan nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Tindak Pembelajaran (KKTP) pada pembelajaran matematika. Sebelumnya sudah terdapat penelitian yang meneliti pengaruh penggunaan media audio visual terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas V SD Negeri 04 Metro Barat oleh (Sari, 2023) pada penelitian tersebut penggunaan media audio visual memiliki pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran matematika pada kelas eksperimen yang menggunakan media audio visual.

Berdasarkan permasalahan yang sudah dijelaskan di atas, Peneliti akan melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas 3 SDN 2 Krawangsari”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijabarkan, maka peneliti dapat mengidentifikasi masalah yang ada pada penelitian, yaitu:

1. Media yang digunakan masih belum inovatif sehingga kurang menarik perhatian peserta didik.
2. Hasil belajar yang didapatkan oleh peserta didik masih belum optimal.
3. Peserta didik masih sulit memahami materi pada pembelajaran matematika.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan, terdapat batasan masalah di dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Media Audio Visual.
2. Peningkatan hasil belajar pada pelajaran matematika pada kelas 3 SDN 2 Krawangsari.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah diuraikan, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah apakah terdapat pengaruh penggunaan media audio visual terhadap hasil belajar matematika kelas 3 SDN 2 Krawangsari?

E. Tujuan Penelitian

Setelah merumuskan masalah pada penelitian ini, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh pada penggunaan media audio visual terhadap hasil belajar matematika kelas 3 SDN 2 Krawangsari.

F. Manfaat Penelitian

Berikut manfaat dari hasil penelitian ini:

1. Manfaat teoretis
Hasil penelitian diharapkan dapat menambah kajian teori mengenai penggunaan media audio visual sebagai media dalam pembelajaran.
2. Manfaat praktis
 - a. Peserta didik
Peserta didik menjadi lebih antusias dalam pembelajaran matematika dan dapat meningkatkan hasil belajar, sehingga peserta didik mampu mencapai Kriteria Ketuntasan Tindak Pembelajaran (KKTP).

b. Pendidik

Memberikan wawasan kepada tenaga pendidik mengenai media pembelajaran apa yang tepat untuk digunakan pada saat memberikan pembelajaran.

c. Kepala Sekolah

Hasil dari penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi dan masukan positif untuk menjadi sumbang wawasan pemikiran yang berguna untuk meningkatkan mutu pendidikan SDN 2 Krawangsari.

d. Peneliti

Memberikan tambahan ilmu yang bermanfaat, menjadi pengalaman yang dapat menambah wawasan, hasil penelitian ini juga mampu menjadi referensi bagi peneliti yang lain yang akan melakukan penelitian yang sama.

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Pengertian Belajar

Belajar adalah kegiatan yang dilakukan oleh individu yang memanfaatkan potensi yang ada untuk mendapatkan kemampuan dan keterampilan baru yang dapat dijadikan pengalaman, belajar dapat terjadi karena adanya beberapa dorongan seperti dorongan internal maupun eksternal, belajar memiliki tujuan untuk mencapai perubahan (Mapata dkk., 2021). Belajar juga merupakan aktivitas yang dilakukan oleh seseorang melalui pendidikan yang akan membuat perubahan baru yang positif, hal ini selaras dengan yang dikatakan (Qur'ani, 2023). Selain itu belajar juga kegiatan yang berfungsi untuk mendapatkan pengetahuan dan pengalaman yang didapatkan dengan berinteraksi dengan lingkungan sekitar dan terjadi perubahan. Setiap individu akan mendapatkan perubahan apabila belajar dengan sebaik baiknya (Siswondo & Agustina, 2021).

Berdasarkan beberapa kutipan diatas dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan kegiatan yang dilakukan setiap individu untuk mengubah pola pikir, tingkah laku serta cara berpikir, belajar merupakan aktivitas yang mampu merubah individu yang sebelumnya belum tahu menjadi lebih tahu, setiap individu yang berusaha untuk memperoleh ilmu atau hal baru juga merupakan salah satu bentuk dari belajar, belajar tidak harus dilakukan di tempat formal seperti sekolah, namun belajar juga bisa terjadi di lingkungan sekitar kita.

B. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan alat yang dapat digunakan untuk membantu pendidik untuk melaksanakan pembelajaran dengan efektif. Media pembelajaran merupakan perpaduan antara bahan dan alat yang dapat digunakan untuk dipahami dan mampu mencapai tujuan pembelajaran (Gunawan & Ritonga, 2019). Media pembelajaran juga segala bentuk yang mampu diindrai yang dapat menjadi sarana komunikasi antara pendidik dan peserta didik (Faujiah dkk., 2022). Terdapat banyak kutipan yang menjelaskan mengenai definisi media pembelajaran menurut (Wahyuningtyas & Sulasmono, 2020) menjelaskan bahwasannya media pembelajaran merupakan salah satu hal yang penting dalam proses pembelajaran, ketika pendidik menggunakan media pembelajaran sebagai alat untuk menyampaikan pesan kepada peserta didik agar mudah dipahami dengan baik.

Pengertian media pembelajaran memiliki banyak arti dari beberapa ahli, dapat disimpulkan bahwasannya media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan oleh pendidik sebagai perantara dalam mengajar, media pembelajaran diharapkan mampu menjadi alat pengirim materi kepada peserta didik, dengan menggunakan media pembelajaran peserta didik akan lebih mudah menerima materi dengan mudah.

2. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki beberapa jenis, berikut beberapa jenis media pembelajaran menurut (Pagarra dkk., 2022) diantaranya sebagai berikut:

1) Media Audio

Media audio merupakan media pembelajaran yang hanya mengandalkan indera pendengaran, dalam proses pembelajaran

media audio akan menyampaikan pesan kepada peserta didik yang dituangkan dalam musik atau lagu yang digunakan. Peserta didik akan mendapatkan informasi dari apa saja yang mereka dengar, media audio melibatkan beberapa unsur seperti mendengar, memperhatikan, memahami dan mengingat. Media audio memiliki beberapa jenis diantaranya adalah:

- a. Cassette tape recorder
- b. Compact disc
- c. Radio
- d. Media audio integratif

2) Media Visual

Media visual adalah media pembelajaran yang ditangkap dengan indera penglihatan, dalam media visual pesan yang akan disampaikan akan terkandung dalam visual atau dapat dilihat, media visual merupakan media dua dimensi dimana hanya dapat dilihat dari bagian depan dan tidak bergerak atau diam, media visual memiliki beberapa jenis diantaranya:

- a. Sketsa
- b. Grafik
- c. Bagan
- d. Poster
- e. Kartun atau karikatur
- f. Peta datar

Selain itu media papan seperti papan tulis, papan magnetik dan papan *flip chart* merupakan salah satu jenis media visual. Selain media visual dua dimensi, terdapat beberapa jenis media tiga dimensi yang termasuk kedalam golongan media visual, diantaranya adalah globe, model/torso, diorama dan miniatur candi.

3) Media Audio Visual

Media pembelajaran audio visual adalah media yang memiliki unsur audio dan visual secara bersamaan, dimana unsur ini dapat

didengar dan dilihat secara langsung, sehingga peserta didik diharapkan mampu memahami pesan yang akan disampaikan tenaga pendidik melalui indra pendengaran dan penglihatan, media audio visual memiliki beberapa jenis, diantaranya sebagai berikut:

- a. Audio visual diam, contohnya foto slide dan slide *powerpoint* yang diberikan efek suara.
- b. Audio visual gerak, contohnya media video dimana berisi rekaman gambar dan suara yang dapat bergerak dan menghasilkan suara, selain itu media film juga termasuk kedalam jenis media audio visual.

4) Media Multimedia

Media pembelajaran multimedia merupakan media gabungan dari media (format file) berupa teks, gambar, grafik, sound, dan video yang telah dikemas menjadi file digital dan dapat digunakan untuk menyampaikan pesan kepada peserta didik.

Selain itu menurut (Gunawan & Ritonga, 2019) media pembelajaran terdapat beberapa jenis diantaranya:

1. Media berbasis cetak, media ini merupakan media umum seperti buku, jurnal dan majalah.
2. Media audio, media ini merupakan alat bantu dalam proses pembelajaran yang berhubungan dengan bunyi, contohnya adalah radio.
3. Media visual, media ini ialah media yang hanya dapat dilihat saja tanpa ada unsur suara.
4. Media audio visual, media ini digunakan untuk menyampaikan pesan dari tenaga pendidik kepada peserta didik melalui indera pandang dan pendengar, contoh media audio visual adalah film bersuara, video, dan sound slide.

Berdasarkan beberapa jenis media pembelajaran yang sudah diuraikan diatas, Peneliti akan menggunakan media audio visual berupa video pembelajaran yang berisikan tayangan lirik lagu

yang sudah diganti menjadi materi pembelajaran, lalu lirik tersebut dapat dilihat dan dibaca serta, instrumen yang dapat didengar secara bersamaan, dengan menggunakan media ini peserta didik akan turut aktif saat pembelajaran berlangsung.

3. Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran tentunya memiliki manfaat bagi pembelajaran, media pembelajaran memiliki fungsi penting dalam pendidikan dimana media membantu untuk berkomunikasi dalam proses pembelajaran dan menjadi perantara informasi dalam proses pembelajaran (Hasan dkk., 2021). Media pembelajaran juga memperjelas penyajian pesan dan informasi serta mengarahkan perhatian peserta didik agar menjadi lebih fokus saat pembelajaran berlangsung (Pagarra dkk., 2022). Media pembelajaran memiliki kemampuan fiksatif, manipulatif, dan distributif yaitu menangkap, menyimpan, menampilkan objek, sehingga peserta didik dapat menjangkau (Gunawan & Ritonga, 2019).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, media pembelajaran memiliki banyak manfaat dalam proses pembelajaran, dengan menggunakan media pembelajaran mempermudah tenaga pendidik dalam menyampaikan pesan atau informasi kepada peserta didik.

C. Media Audio Visual

1. Pengertian Media Audio Visual

Media audio visual merupakan salah satu media yang melibatkan indera penglihatan dan indera pendengaran, media audio visual mampu memberikan pengaruh terhadap proses belajar karena menggabungkan kedua unsur tersebut (Aryani, S. dkk., 2021). Media audio visual juga adalah salah satu jenis media pembelajaran yang dapat dilihat sekaligus didengar seperti film, video dan *sound slide* (Pagarra dkk., 2022). Media pembelajaran yang menggunakan teknologi internet berupa gambar atau video merupakan media audio visual yang efektif digunakan dalam pembelajaran (Hasan dkk., 2021).

Terdapat pengertian tentang media audio visual yang menyatakan bahwasannya media ini merupakan media yang menyatukan suara dan gambar, salah satu contohnya adalah video pembelajaran, video pembelajaran yang ditayangkan kepada peserta didik berupa irama musik yang menampilkan gambar juga termasuk kedalam kategori audio visual.

2. Manfaat Media Audio Visual

Media audio visual memiliki manfaat bagi pembelajaran, diantaranya adalah sebagai alat untuk menampilkan objek tertentu dan dapat menimbulkan motivasi belajar peserta didik pada saat proses pembelajaran (Sihombing, 2021). Pada hakikatnya media audio visual juga mampu menjadi sarana untuk mengatasi keterbatasan pengalaman peserta didik dan melampaui batas ruang kelas yang ada, sehingga dengan adanya media audio visual peserta didik yang hanya ada di dalam kelas dapat menyaksikan hal hal baru yang ditayangkan oleh tenaga pendidik (Gunawan & Ritonga, 2019).

Berdasarkan kutipan diatas, dapat kita ketahui bahwasannya media audio visual memiliki manfaat yang baik bagi peserta didik, keterbatasan pengalaman bukan menjadi penghalang untuk mempelajari hal baru, media audio visual mempermudah peserta didik untuk mempelajari hal yang belum mereka ketahui, selain itu media audio visual juga memanfaatkan teknologi digital sehingga dapat mengikuti perkembangan zaman yang sudah ada.

3. Langkah-Langkah Penggunaan Media Audio Visual

Media audio visual tentunya memiliki beberapa tahapan pada saat akan digunakan, terdapat tiga langkah dalam penggunaan media menurut (Hasan dkk., 2021):

1. Persiapan

Pada tahap persiapan tenaga pendidik mempersiapkan media yang akan digunakan, seperti media audio visual dimana berisi video yang akan ditayangkan berupa video yang berisikan gambar lirik lagu yang telah diubah menjadi materi pembelajaran, dan audio instrumen yang dapat didengar.

2. Pelaksanaan atau penyajian

Pada tahap ini pendidik dapat memastikan bahwa seluruh peralatan yang dibutuhkan sudah ada dan dapat digunakan. Jelaskan kepada peserta didik tujuan apa yang ini dicapai dari pembelajaran yang akan dilaksanakan.

3. Tindak lanjut

Kegiatan ini dilakukan untuk melihat apakah media yang digunakan efektif pada saat digunakan di pembelajaran.

Selain ketiga langkah tersebut, tahapan yang dilakukan saat menggunakan media audio visual adalah merumuskan tujuan pengajaran yang akan dilakukan, lalu mempersiapkan kelas agar peserta didik siap dalam menerima pembelajaran dengan media audio visual, lalu langkah kegiatan pembelajaran dan penyajian serta yang terakhir adalah evaluasi (Sihombing, 2021).

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwasannya tahap dalam menggunakan media audio visual adalah yang pertama tenaga pendidik mempersiapkan media apa yang akan digunakan, seperti media audio visual jenis media video yang berisikan lagu dengan lirik yang sudah diubah menjadi materi pembelajaran yang akan dituju, selanjutnya mempersiapkan alat yang dibutuhkan dan mempersiapkan kelas agar peserta didik dapat jelas memahami, dan terakhir pendidik wajib mengevaluasi proses pembelajaran yang sudah dilakukan, untuk mengukur sejauh mana media ini mempengaruhi pembelajaran.

4. Kelebihan Media Audio Visual

Media audio visual yang menayangkan sebuah gambar dan gabungan suara, tentunya memiliki beberapa kelebihan, berikut kelebihan media audio visual menurut (Susilana & Riana, 2009):

1. Menyampaikan informasi yang dapat dipahami secara lebih luas oleh peserta didik.

2. Sangat efektif dalam menjelaskan suatu tahapan atau prosedur.
3. Dapat mengatasi batasan tempat dan waktu.
4. Lebih nyata, serta dapat diputar ulang atau dihentikan sesuai kebutuhan.

Selain kelebihan-kelebihan tersebut, media audio visual juga memiliki kelebihan untuk mempermudah pendidik dalam memberikan edukasi atau informasi karena peserta didik dapat mengamati dan mendengar secara langsung sehingga mempermudah peserta didik untuk mengingat (Fajriati dkk., 2023)

Berdasarkan kutipan tersebut, dapat disimpulkan bahwasannya media audio visual memang memiliki banyak kelebihan, seperti sebagai sarana penyampai informasi, dapat digunakan kapanpun saat membutuhkan media, serta hal yang ditampilkan jelas karena dapat dilihat dan didengar.

5. Kekurangan Media Audio Visual

Media audio visual memang terlihat cocok untuk digunakan sebagai sarana penyampai pesan dari pendidik kepada peserta didik, namun media ini tentunya memiliki beberapa kelemahan diantaranya sebagai berikut (Susilana & Riana, 2009):

1. Jangkauannya terbatas
2. Sifat komunikasinya satu arah
3. Gambarnya relatif kecil dan kemungkinan saat ditayangkan dapat terganggu apabila terjadi kerusakan.

Selain kekurangan diatas, media audio visual juga memiliki beberapa kekurangan yang dikatakan oleh (Sihombing, 2021), media audio visual memerlukan beberapa sarana dan prasarana yang harus memadai, media audio visual membutuhkan waktu yang cukup lama untuk ditampilkan.

Berdasarkan kutipan diatas, dapat disimpulkan bahwasannya media audio visual harus didukung oleh adanya alat alat yang dapat mendukung untuk menggunakan media audio visual, karena media ini merupakan media yang ditayangkan dengan suara atau audio yang dapat didengar.

D. Pembelajaran Matematika

1. Pengertian Matematika

Matematika merupakan mata pelajaran yang memiliki ilmu terstruktur, deduktif, dan terorganisir, namun objek yang dibicarakan abstrak, didefinisikan ke aksioma dan ke teori, serta konsisten. Dalam pembelajaran matematika terdiri dari bilangan, hubungan antar bilangan dan prosedur operasionalnya untuk menyelesaikan masalah, hal ini merupakan pendapat dari (Mytra dkk., 2023). Selain itu matematika menurut (Badriyah dkk., 2020) juga salah satu disiplin ilmu yang mampu menambah kemampuan berpikir serta berargumentasi dan memberikan kontribusi untuk menyelesaikan masalah. Selain pendapat diatas (Aryani, W. D. dkk., 2023) mengemukakan bahwa matematika adalah ilmu yang memiliki hubungan dengan penelaahan bentuk atau struktur yang abstrak dan hubungan diantara hal-hal tersebut.

Terdapat beberapa pendapat mengenai pengertian dari matematika, dapat disimpulkan bahwa matematika adalah salah satu mata pelajaran yang ada di sekolah, matematika sudah dikenalkan sejak dini. Matematika adalah pengetahuan yang tersusun dengan jelas cara penyelesaiannya karena terdiri dari rumus rumus yang sudah ada.

2. Tujuan Belajar Matematika

Matematika di dalam pembelajaran tentunya memiliki tujuan, menurut (Hastuti dkk., 2019) berikut tujuan tujuan matematika setelah dipelajari:

1. Memahami konsep matematika, mampu menjelaskan keterkaitan antar konsep serta dapat memecahkan masalah dengan tepat.
2. Menggunakan pola dalam menyelesaikan masalah yang ada, serta dapat menciptakan generalisasi berdasarkan data yang sudah ada.
3. Dapat menggunakan penalaran pada sifat, dan penyederhanaan manipulasi matematika serta menganalisis komponen pada pemecahan masalah tersebut.

4. Dapat berkomunikasi dengan baik mengenai gagasan yang dimiliki, memiliki penalaran dalam menyusun matematika dengan simbol, tabel, diagram dan representasi agar dapat memperjelas masalah.
5. Mempunyai sifat menghargai matematika di dalam kehidupan, seperti rasa ingin tahu, serta minat dalam mempelajari matematika, selain itu sikap ulet dan percaya diri juga diperlukan di dalam matematika.
6. Mempunyai sifat seperti matematika itu sendiri seperti konsisten, toleran, mampu menghargai pendapat orang lain, sopan santun, demokratis, ulet, Tangguh, jujur dan ulet.
7. Melaksanakan kegiatan motorik yang menggunakan matematika.
8. Menggunakan teknologi sederhana untuk menyelesaikan masalah didalam matematika.

3. Ruang Lingkup Matematika

Pada pembelajaran matematika di sekolah dasar terdapat ruang lingkup matematika, (Hastuti dkk., 2019) berpendapat bahwa terdapat ruang lingkup matematika diantaranya sebagai berikut:

1. Konsep, operasi dan pola bilangan meliputi bilangan cacah, bulat, dan pecahan, bilangan prima berpangkat dan akar pangkat dua dan tiga.
2. Geometri dan pengukuran, meliputi bangun datar dan ruang yang memiliki sifat sifat dan ciri-ciri, posisi, jarak, bangun ruang, datar, volum bangun ruang, satuan baku dan tidak baku seperti satuan panjang, berat, waktu, luas serta volume.
3. Statistika dan peluang yang meliputi data tunggal, penyajian data diagram serta penafsiran data.

Sedangkan ruang lingkup matematika di kelas 3 sekolah dasar adalah sebagai berikut.

- 1) Bilangan, mencakup materi bilangan cacah dan operasi hitung bilangan cacah.

- 2) Pecahan sederhana.
- 3) Pengukuran yang terdiri dari pengukuran panjang, berat, luas dan volume.
- 4) Bangun datar dan pengolahan data.

4. Materi Pembelajaran Matematika

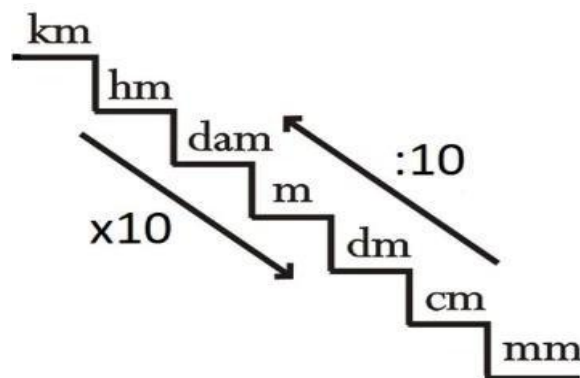
Pada penelitian ini, materi yang akan diteliti adalah menguraikan dan menetapkan panjang suatu benda dengan satuan panjang, mampu mengetahui hubungan antar satuan panjang.

1. Pengertian Satuan Panjang

Pengukuran adalah proses membandingkan suatu besaran dengan alat ukur yang berfungsi sebagai satuan. Besaran adalah segala sesuatu yang dapat diukur dan dinyatakan dengan angka. Dalam pengukuran, pembandingnya disebut satuan. Satuan yang memberikan hasil konsisten dan dapat digunakan oleh semua orang disebut satuan baku. Satuan panjang menurut Cato 2019 dalam (Dzahabiyyah dkk., 2023) biasanya digunakan untuk menentukan informasi tentang ukuran atau panjang suatu benda.

2. Jenis Jenis Satuan Panjang

Di dalam pengukuran satuan panjang terdapat dua jenis satuan yaitu satuan baku dan tak baku. Pengukuran satuan baku ialah pengukuran yang digunakan untuk mengukur panjang adalah km, hm, dam, m, dm, cm, mm. Sedangkan pengukuran dengan satuan tak baku yaitu depa.



Gambar 1. Tangga Satuan Panjang

3. Hubungan Antar Satuan Waktu

Berikut beberapa hubungan antar satuan panjang:

Konversi turun

$$\begin{aligned} 1\text{km} &= 10 \text{ hm} \\ 1\text{km} &= 100 \text{ dam} \\ 1\text{km} &= 10.000 \text{ dm} \\ 1\text{km} &= 100.000 \text{ cm} \\ 1\text{km} &= 1.000.000 \text{ mm} \end{aligned}$$

Konversi naik

$$\begin{aligned} 1\text{m} &= 0,001 \text{ km} \\ 1\text{cm} &= 0,01 \text{ m} \\ 100\text{cm} &= 1 \text{ m} \end{aligned}$$

Dari konversi tersebut untuk bilangan yang berbeda atau tidak sama tetap memiliki perhitungan yang sama, hal ini dikarenakan pengkonversian ini sudah sesuai aturan satuan internasional.

4. Cara Menghitung Satuan panjang

Berikut beberapa contoh dalam penyelesaian soal pada materi satuan panjang:

a.) Menghitung dengan konversi menurun

Jarak rumah sari ke sekolah adalah 2km, apabila diubah menjadi satuan meter, berapa meter jarak rumah sari ke sekolah ?

Jawab :

$$1\text{km} = 1000\text{m}$$

$$\text{Jarak rumah sari } 2\text{km} = 2 \times 1000 = 2000 \text{ meter.}$$

Jadi, jarak rumah sari ke sekolah adalah 2000 m atau setara dengan 2 km.

b.) Menghitung dengan konversi naik

$$100 \text{ cm} = \dots \text{ m}$$

$$\text{Jawab : } 100 : 100 = 1\text{m}$$

$$\text{Jadi, } 100\text{cm} = 1\text{m}$$

E. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah hasil yang telah dicapai oleh peserta didik setelah mendapatkan pembelajaran, hasil belajar diartikan sebagai cermin dari usaha belajar yang telah dilakukan. Semakin besar usaha dalam belajar maka akan mendapatkan hasil yang baik (Yandi dkk., 2023). Hasil belajar juga perubahan kemampuan kognitif yang didapatkan oleh peserta didik, selain kemampuan kognitif ranah yang ada di hasil belajar juga ranah sikap dan psikomotorik (Saragih dkk., 2021). Selain itu hasil belajar juga bisa diartikan sebagai hasil yang telah didapatkan oleh peserta didik setelah melalui beberapa pelajaran (Lestari dkk., 2021)

Dapat disimpulkan bahwasannya hasil belajar merupakan hasil yang didapatkan peserta didik setelah mereka menempuh pembelajaran di sekolah, hasil belajar akan terbentuk menjadi nilai, untuk mendapatkan hasil belajar itu sendiri peserta didik harus melakukan kegiatan tes yang diberikan oleh tenaga pendidik, hasil dari tes tersebutlah yang akan menjadi nilai dan hasil belajar peserta didik.

2. Indikator Hasil Belajar

Hasil belajar terdapat beberapa indikator diantaranya adalah ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Berikut penjelasan mengenai 3 ranah tersebut menurut Benjamin S. Bloom dengan *Taxonomi of education objectives* dalam (Nabillah & Abadi, 2019).

1) Ranah Kognitif

Ranah ini merupakan perubahan perilaku yang terjadi pada individu tersebut. Pada proses belajar sendiri terdiri dari penerimaan stimulus, penyimpanan dan pengolahan otak. Menurut Bloom tingkat hasil belajar kognitif dapat dimulai dari yang paling mudah seperti hafalan dan yang sulit adalah evaluasi.

2) Ranah ini ialah ranah yang berhubungan dengan sikap dan perilaku peserta didik.

3) Ranah Psikomotorik

Ranah ini dapat disusun dengan urutan yang paling mudah atau sederhana hingga yang paling tinggi dimana hanya peserta didik yang menguasai hasil belajar yang lebih mudah.

Dapat disimpulkan bahwasannya hasil belajar memiliki 3 ranah yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. 3 ranah ini saling berhubungan di mana pada ranah kognitif yaitu kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik, ranah afektif merupakan ranah sikap atau perilaku yang dimiliki oleh peserta didik, dan terakhir adalah ranah psikomotorik di mana kemampuan kognitif dan perilaku yang dilakukan peserta didik.

3. Faktor-Faktor Hasil Belajar

Hasil belajar memiliki 2 faktor yaitu faktor internal yang berasal dari dalam diri, atau faktor eksternal yang berasal dari luar. Menurut (Simamora dkk., 2020) berikut faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik.

- 1) Faktor Internal, faktor ini berasal dari diri sendiri meliputi kesehatan fisik, psikologi, motivasi serta kondisi emosi peserta didik. Faktor fisik dapat mempengaruhi hasil belajar karena dengan kondisi fisik dan emosi yang baik maka akan menghasilkan cara belajar yang baik, selain itu hasil belajar yang didapatkan juga akan naik. Selain itu motivasi dari diri peserta didik juga berpengaruh untuk mendorong agar mampu mendapatkan prestasi yang baik di sekolah.
- 2) Faktor Eksternal, merupakan faktor yang terdiri dari lingkungan sekolah, lingkungan kelas, dan keluarga. Lingkungan sekolah yang memiliki sarana dan prasarana yang memenuhi akan menghasilkan hasil belajar yang baik, serta kondisi kelas dimana antara peserta didik dan guru terjalin dengan baik, maka suasana belajar akan lebih kondusif. Selain itu kondisi lingkungan keluarga juga berpengaruh karena pola asuh dari setiap orang tua akan mempengaruhi cara belajar peserta didik, pola asuh demokratis dimana orang tua mampu berkomunikasi dengan baik kepada peserta didik untuk menjelaskan

aturan aturan yang jelas, dengan pola asuh seperti ini peserta didik mampu menghasilkan hasil belajar yang baik.

Proses belajar memiliki beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar, dari kutipan tersebut menjelaskan bahwasannya faktor utama yaitu faktor dari dalam diri seorang peserta didik, seperti faktor kesehatan fisik, psikologis dan kondisi emosi, memiliki tubuh yang sehat akan sangat berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar dengan kondisi yang sehat peserta didik mampu menjalani seluruh proses pembelajaran tanpa kendala. Sedangkan untuk faktor yang berasal dari luar seperti faktor eksternal meliputi kondisi sekolah, kelas dan keluarga. Dengan memiliki sekolah atau tempat proses belajar yang baik peserta didik akan mampu mendapatkan hasil belajar yang baik, apabila sarana dan prasarana dan kebutuhan dalam belajar tercukupi dan kondisi kelas yang nyaman maka peserta didik akan aktif dalam belajar dan mampu mendapatkan hasil belajar yang baik, selain itu faktor eksternal kondisi keluarga juga memiliki pengaruh, setiap orang tua memiliki pola asuh yang berbeda beda, ada yang memiliki pola asuh otoriter, demokratis dll, setiap pola asuh memiliki dampak kepada peserta didik, seorang anak yang dididik dengan lembut dan biasa berkomunikasi baik dengan orang tua, maka akan mengerti dan memahami aturan aturan apa yang ada yang diberikan oleh orang tua mereka.

F. Penelitian Yang Relevan

1. Hanna (2023), dengan judul permasalahan dalam penelitian adalah rendahnya hasil belajar Bahasa Indonesia dalam Kurikulum Merdeka peserta didik kelas IV SDIT Al Muhsin Metro. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh yang signifikan pada penerapan media audiovisual. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Desain penelitian yang digunakan *non-equivalent control grup design*. Penelitian ini menggunakan teknik sampel jenuh dengan jumlah 50 orang peserta didik. Instrumen yang digunakan menggunakan soal tes multiple choice.

Hasil penelitian menunjukkan terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan media audiovisual berupa peningkatan hasil belajar Bahasa Indonesia peserta didik pada kelas eksperimen setelah mendapat perlakuan dengan menggunakan media audio visual. Hal ini ditunjukkan dengan pengujian hipotesis menggunakan rumus excel diperoleh data nilai signifikan $< t_{tabel}$ (dengan taraf signifikansi 5%, $\alpha = 0,05$).

2. Sari (2023), dengan judul Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas V Sd Negeri 04 Metro Barat, 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 Teknik pengumpulan data dengan teknik tes dan non tes. 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 di kelas 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. penggunaan media pembelajaran audio visual terhadap hasil belajar matematika peserta didik.
3. Bella dkk. (2021), dengan judul Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Ipa Peserta Didik Kelas V Sd Negeri Bumi Raharjo, hasil penelitian menunjukkan terdapat perbedaan dan pengaruh yang signifikan pada penerapan media audio visual berupa peningkatan hasil belajar IPA peserta didik pada kelas eksperimen setelah mendapat perlakuan dengan menggunakan media audio visual, hal ini ditunjukkan dengan pengujian hipotesis menggunakan rumus t-test pooled varians diperoleh data $t_{hitung} > t_{tabel}$ (dengan taraf signifikansi 5%, $\alpha = 0,05$).

4. Oktaviana (2023) dengan judul Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Pemahaman Siswa Pada Pembelajaran Matematika Di SD Negeri 2 Tanjung Makmur Kecamatan Pedamaran Timur, hasil penelitian pengaruh media audio visual terhadap pemahaman siswa mata pelajaran matematika siswa kelas V SDN 2 Tanjung Makmur. Hal ini terbukti dari hasil uji hipotesis yang telah dilakukan yaitu nilai dari $t_{hitung} = 6,798$ lebih besar dari $t_{tabel} = 2,064$, dengan nilai signifikansi $= 0,000$ lebih kecil dari $0,05$ maka disimpulkan H_0 ditolak, artinya terdapat Pengaruh Media audio visual Terhadap Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V di SDN 2 Tanjung Makmur Pedamaran Timur Ogan Komering Ilir dengan kategori sedang.

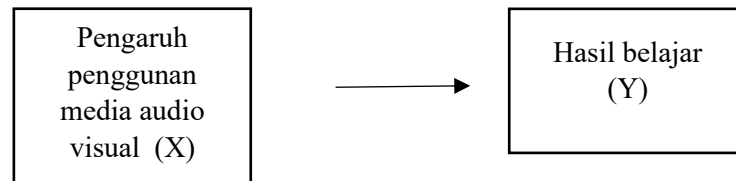
5. Febrianti (2022), dengan judul penelitian Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Keterampilan Menyimak Cerita Pada Hasil Belajar Bahasa Indonesia Murid Kelas V Sd Negeri Jaya Guna Kecamatan Margatiga Kabupaten Lampung Timur, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berupa audio visual berpengaruh terhadap keterampilan menyimak pada mata pelajaran Bahasa Indonesia pada siswa kelas 5 SD Negeri Jaya Guna Kecamatan Marga Tiga Kabupaten Lampung Timur. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji uji Paired-Samples T Test diketahui nilai Sig. (2-tailed) adalah sebesar $0,006$, $> 0,05$ yang artinya terdapat pengaruh antara media audio visual terhadap keterampilan menyimak.

G. Kerangka Pikir

Kerangka berpikir atau kerangka pemikiran adalah sebuah dasar penelitian yang disintesis dari fakta, observasi dan kajian kepustakaan. Kerangka berpikir menurut (Syahputri dkk., 2023) adalah berisi teori, dalil serta konsep yang dijadikan dasar didalam penelitian tersebut. Didalam kerangka berpikir variabel didalam penelitian akan dijelaskan dan relevan dengan masalah yang akan diteliti oleh Peneliti, sehingga mampu menjadi dasar untuk menjawab permasalahan yang ada.

Dari pendapat tersebut kerangka berpikir sangat diperlukan untuk menyusun hipotesis dalam penelitian. Kerangka kerja dalam penelitian ini adalah *inputs, actions dan outputs*. *Inputs* merupakan masalah yang ada pada saat kegiatan pembelajaran terjadi. Berdasarkan pengamatan yang telah dilaksanakan, identifikasi masalah yang ditemukan adalah pada pelajaran matematika nilai peserta didik belum mencapai KKTP, kurangnya inovasi media yang digunakan saat pembelajaran berlangsung serta suasana kelas pada saat pembelajaran yang tegang karena mempelajari matematika yang dianggap sulit dan menakutkan, sehingga peserta didik belum mendapatkan hasil belajar yang optimal.

Berdasarkan masalah tersebut, Peneliti akan mengatasi dengan menggunakan media audio visual di kelas 3 SDN 2 Krawangsari pada pembelajaran matematika tersebut. Media audio visual ini merupakan media pembelajaran yang sangat mudah diimplementasikan namun mampu memberikan dampak yang baik, dimana dengan adanya media audio visual yang digunakan pada pembelajaran matematika dapat mencairkan suasana yang sebelumnya tegang menjadi lebih santai dan menarik perhatian peserta didik, apabila sudah tercipta suasana yang nyaman dan menyenangkan peserta didik akan lebih semangat dan termotivasi dalam mempelajari pembelajaran tersebut. *Outputs* yang diharapkan adalah dengan penerapan media audio visual ini dapat berpengaruh terhadap hasil belajar pada materi satuan panjang pelajaran matematika di kelas 3 SDN 2 Krawangsari. Proses penelitian akan diawali dengan memberikan *pretest* kepada peserta didik yang akan menjadi kelas eksperimen, yaitu kelas yang akan menggunakan media audio visual dalam pembelajaran tersebut, kemudian akan diberikan *posttest* di sesi akhir. Penggunaan audio visual ini diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik di kelas 3 SDN 2 Krawangsari. Berdasarkan uraian diatas, maka kerangka pikir penelitian ini adalah sebagai berikut:



Gambar 2. Kerangka Pikir

Keterangan:

X = pengaruh penggunaan media audio visual

Y = Hasil belajar matematika peserta didik

→ = pengaruh

Sumber: (Sugiyono, 2019)

H. Hipotesis

Berdasarkan tinjauan pustaka serta kerangka pikir yang ada, maka hipotesis didalam penelitian ini yaitu:

H_a: Terdapat pengaruh yang signifikan terhadap media audio visual terhadap hasil belajar matematika kelas 3 SDN 2 Krawangsari.

H₀: Tidak terdapat pengaruh yang signifikan terhadap media audio visual terhadap hasil belajar matematika kelas 3 SDN 2 Krawangsari.

III. METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dan menggunakan pendekatan eksperimen. Peneliti menggunakan jenis metode eksperimen semu atau *quasi eksperimental*. Penelitian kuantitatif adalah penelitian yang menguji beberapa teori dengan meneliti hubungan antar variabel. Setiap variabel akan diukur menggunakan instrumen seperti tes, angket, wawancara sehingga mampu menghasilkan data yang terdiri dari angka sehingga dapat dilakukan uji analisis menggunakan perhitungan *statistic* (Rukminingsih dkk., 2020). Metode eksperimen semu atau *quasi eksperimental* ialah metode dimana sampel yang dipilih dalam penelitian tidak acak/ *non random* (Rukminingsih dkk., 2020). Penelitian kuantitatif merupakan penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti populasi dan sampel, pengumpulan data akan dihasilkan dari instrumen penelitian yang sudah dibuat, lalu data akan dianalisis dengan statistik/kuantitatif yang bertujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditentukan (Sugiyono, 2019). Penelitian ini akan menggunakan desain *Non-equivalent Control Group Design*. Desain ini merupakan desain dimana terdapat kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang tidak dipilih secara acak dan dilakukan *pretest* dan *posttest* pada setiap kelompok.

B. Setting Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri 2 Krawangsari yang beralamatkan di Krawang Sari, Kec. Natar, Kabupaten Lampung Selatan, Provinsi Lampung.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2024/2025.

3. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini yaitu peserta didik kelas 3 SDN 2 Krawangsari yang berjumlah 50 peserta didik. SDN 2 Krawangsari memiliki 2 kelas yaitu kelas 3A dan 3B, dimana masing masing kelas terdapat 25 peserta didik, kedua kelas ini akan digunakan sebagai subjek, dimana salah satu akan menjadi kelas eksperimen yang mendapatkan perlakuan khusus dan satu kelas tidak mendapatkan *treatment*. Dalam pembelajaran matematika pendidik akan menggunakan model *Problem Base Learning* kepada peserta didik, tujuan model ini adalah agar peserta didik mampu menyelesaikan masalah dan mengasah kemampuan berpikir.

C. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian adalah tahapan tahapan yang akan dilaksanakan dalam penelitian. Prosedur yang akan dilakukan dipenelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Tahap Persiapan

Peneliti melaksanakan penelitian pendahuluan di SDN 2 Krawangsari, pada tahap persiapan ini Peneliti melakukan observasi dan dokumentasi untuk mengetahui kondisi sekolah, jumlah kelas yang ada, serta jumlah peserta didik yang akan dijadikan subjek penelitian dan melihat cara mengajar pengajar kelas 3. Peneliti juga akan menganalisis data uji coba untuk mengetahui instrumen yang valid untuk dijadikan sebagai soal *posttes* dan *pretest*.

2. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap kegiatan, Peneliti akan memberikan *pretest* kepada peserta didik untuk mengetahui pemahaman mereka pada pembelajaran matematika pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. lalu pada tahap ini kelas eksperimen akan diberikan *treatment* khusus yaitu menggunakan media audio visual berupa video lagu yang ditayangkan dalam

pembelajaran matematika. Kelas yang akan mendapatkan perlakuan khusus adalah kelas 3A. sedangkan untuk kelas kontrol yaitu kelas 3B akan melakukan pembelajaran konvensional dan tidak menggunakan media audio visual. Setelah itu kelas eksperimen dan kontrol akan diberikan *posttest*. Hal ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh media audio visual tersebut terhadap hasil belajar pada pembelajaran matematika.

3. Tahap Evaluasi

Pada tahap ini Peneliti akan menganalisis data yang didapatkan dari hasil tes yang sudah diberikan, yaitu *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dari hasil yang didapatkan dari menganalisis data tersebut, maka Peneliti akan mengetahui pengaruh media audio visual pada pembelajaran matematika pada kelas 3 SDN 2 Krawangsari dan menginterpretasi hasil perhitungan data.

D. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi merupakan wilayah general yang terdiri dari objek dan subjek, populasi ini meliputi seluruh karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh Peneliti hal inilah yang akan dipelajari oleh Peneliti dan menarik kesimpulannya (Sugiyono, 2019). Pada proses pertama yang akan dilakukan Peneliti yaitu melihat populasi awalnya, dimana akan dilaksanakan tes kemampuan awal peserta didik atau *pretest*, yaitu peserta didik kelas 3 SDN 2 Krawangsari, pada kelas 3 di SDN 2 Krawangsari terdiri dari kelas A dan B yang berjumlah 66 peserta didik.

Tabel 2. Data Peserta Didik Kelas 3 SDN 2 Krawangsari

Kelas	Peserta Didik		Jumlah
	Laki-Laki	Perempuan	
3A	13	12	25
3B	15	10	25

(Sumber : Pendidik kelas 3 SDN 2 Krawangsari).

2. Sampel Penelitian

Sampel penelitian yang dimaksud adalah sebagian anggota populasi yang akan menggunakan media audio visual sebagai media belajar selama pembelajaran matematika pada. Pada penelitian ini peneliti akan menjadikan kelas 3A sebagai sampel yang berjumlah 25 peserta didik.

E. Variabel Penelitian Dan Definisi Operasional

1. Variabel Penelitian

Variabel penelitian merupakan variabel yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan mampu menghasilkan informasi tentang hal tersebut atau hal yang akan diteliti lalu dapat ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2019). Penelitian ini terdapat variabel bebas (*independent*) dan variabel terikat (*dependent*). variabel bebas (*independent*) adalah variabel yang mempengaruhi atau yang akan menjadikan sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat (*dependent*). Sedangkan variabel terikat (*dependent*) biasa disebut dengan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas (Sugiyono, 2019).

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

a. Variabel Bebas (*Independent*)

Variabel bebas didalam penelitian ini adalah media audio visual (X). Media audio visual ini merupakan variabel yang akan menentukan hubungan antara fenomena yang akan diamati.

b. Variabel Terikat (*Dependent*)

Variabel terikat dalam penelitian ini adalah peningkatan hasil belajar matematika pada peserta didik kelas 3 SDN 2 Krawangsari (Y). Hasil belajar pada mata pelajaran matematika merupakan faktor yang akan diamati oleh Peneliti untuk melihat pengaruh dari media audio visual.

2. Definisi Konseptual Variabel

a. Media audio visual

Media audio visual merupakan media pembelajaran yang digunakan oleh pendidik dengan tujuan untuk menyampaikan pesan atau materi dengan unsur suara dan unsur yang dapat dilihat oleh peserta didik. Sesuai dengan yang disampaikan oleh Dave Meir mengenai teori belajar *audiotry*, dimana belajar dapat dilakukan dengan mendengarkan, menyimak, dan berbicara (Wijaya dkk., 2018)

b. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan hasil yang didapatkan oleh peserta didik dimana terdapat perubahan kemampuan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik yang didapatkan melalui pembelajaran yang sudah dilakukan. Teori *taksonomi bloom* dalam (Mahmudi dkk., 2022) di mana terdapat ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Pada 3 aspek ini tentunya klasifikasi yang memang sudah ditetapkan untuk tujuan dan hasil pembelajaran.

3. Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional diperlukan agar memudahkan dalam pengambilan data dan menjelaskan ruang lingkup dari variabel penelitian. Definisi operasional dalam penelitian ini adalah berikut:

1. Media Audio Visual (X)

Media audio visual merupakan media pembelajaran yang akan menyampaikan pesan melalui suara dan tayangan yang dapat dilihat, sehingga informasi atau pesan yang akan diajarkan oleh pendidik akan tersampaikan melalui indera pendengaran dan indera penglihatan peserta didik. Penggunaan media audio visual dalam pembelajaran akan mempermudah peserta didik untuk memahami materi yang disampaikan.

2. Hasil Belajar (Y)

Hasil belajar merupakan hasil yang didapatkan oleh peserta didik dalam bentuk nilai, hasil belajar juga merupakan segala perubahan

yang ada pada setiap peserta didik setelah melaksanakan pembelajaran. Perubahan-perubahan yang ada pada peserta didik ini meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar peserta didik akan diambil dari nilai *pretest* dan *posttest* ranah kognitif C3, C4 dan C5. Indikator didalam penelitian ini adalah pencapaian dimana terdapat perubahan nilai sebelum dan sesudah menggunakan media audio visual. Tes yang diberikan adalah tes formatif dalam bentuk tes objektif pilihan ganda 15 soal. Peserta didik akan dianggap berhasil apabila mampu mencapai nilai KKTP sebesar 65.

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data ialah langkah yang sangat penting dalam penelitian. Berikut teknik pengumpulan data dalam penelitian ini:

1. Teknik Tes

Teknik tes ialah teknik yang dilakukan untuk mengumpulkan data yang digunakan agar dapat melihat hasil belajar peserta didik pada ranah kognitif atau proses berpikirnya (Damayanti dkk., 2024). Penelitian bentuk tes berupa tes tahap awal yaitu *pretest* dan tes tahap akhir atau *posttest*, soal yang akan diberikan kepada peserta didik akan berbentuk soal *multiple choice*. Teknik ini digunakan untuk mendapatkan data kemampuan para peserta didik, lalu hasil data inilah yang akan diteliti untuk melihat pengaruh penggunaan media audio visual.

2. Teknik Nontes

Teknik nontes yaitu teknik yang terdiri dari observasi dan wawancara, teknik ini digunakan untuk mengukur ranah afektif dan psikomotorik yang dilakukan oleh pendidik untuk menilai proses pembelajaran peserta didik (Hapiz, 2020).

a. Observasi

Teknik observasi adalah teknik yang dilakukan guna mengumpulkan data yang jelas atau spesifik (Sugiyono, 2019). Teknik ini dilakukan dengan melakukan pengamatan secara

langsung. Teknik observasi didalam penelitian ini dilaksanakan pada saat penelitian pendahuluan, pada saat observasi peneliti memperoleh data tentang situasi pembelajaran, kondisi yang ada pada sekolah serta lokasi penelitian yang akan dilaksanakan di SDN 2 Krawangsari.

b. Dokumentasi

Dokumentasi adalah suatu teknik yang digunakan untuk mendapatkan data atau informasi dalam bentuk buku, arsip, dokumen, tulisan angka serta gambar yang berisi laporan keterangan yang bisa mendukung penelitian (Sugiyono, 2019). Pada penelitian ini dokumentasi dilakukan untuk mengumpulkan data hasil penilaian ulangan harian semester ganjil 2024/2025. Selain itu juga teknik dokumentasi ini digunakan untuk memperoleh foto pada saat kegiatan berlangsung.

G. Instrumen Penilaian

1. Uji Coba Instrumen Penilaian

a. Instrumen tes

Instrumen penelitian merupakan hal yang sangat penting dalam sebuah penelitian. Instrumen penelitian adalah alat yang akan digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data agar dapat diolah datanya. Instrumen yang akan digunakan pada penelitian ini adalah instrumen tes, instrumen tes digunakan agar mendapatkan hasil belajar pada ranah kompetensi peserta didik. Instrumen akan dibuat atau disusun lalu dilakukan uji coba. Soal yang ada didalam uji tes berisi 30 soal dalam bentuk *multiple choice*. Soal-soal yang telah dibuat akan dilakukan beberapa uji coba sebelum digunakan sebagai instrumen penelitian. Adapun kisi-kisi instrumen soal pada ranah kognitif dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.Kisi-Kisi Instrumen Ranah Kognitif

No	Aspek yang diuji	Indikator	Tingkat kognitif	Nomor Soal	Jumlah Soal
1.	Memahami konsep satuan panjang dan konversinya	Peserta didik dapat menghitung konversi satuan panjang dari meter ke cm dan mm.	C3	1,2,3	3
2	Menggunakan satuan panjang dalam pemecahan masalah.	Peserta didik mampu menyelesaikan soal cerita yang melibatkan satuan panjang.	C3	4,5,6	3
4.	Menganalisis hubungan antara satuan panjang.	Peserta didik dapat mengidentifikasi kan pola konversi antar satuan panjang.	C4	7,8,9 10,11	5
5.	Mengidentifikasi kesalahan dalam konversi satuan panjang.	Peserta didik dapat menentukan kesalahan yang ada dalam perhitungan konversi panjang.	C4	12,13,14, 15,16,30	6
6.	Membandingkan penggunaan satuan panjang dalam beberapa situasi	Peserta didik mampu menganalisis kelebihan dan kekurangan satuan panjang tertentu dalam pengukuran	C4	17,18,19, 20,21	5
7.	Memilih alat ukur yang tepat sesuai dengan kebutuhan.	Peserta didik dapat menentukan alat ukur yang sesuai dengan objek yang akan diukur.	C5	22,23,24, 25,	4

No	Aspek yang diuji	Indikator	Tingkat kognitif	Nomor Soal	Jumlah Soal
8	Menganalisis kesalahan dalam pengukuran satuan panjang.	Peserta didik mampu mengevaluasi kesalahan dalam pengukuran satuan panjang.	C5	26,27,28,29	4

Sumber: Peneliti 2025

b. Instrumen non tes

Teknik non tes yang dilakukan dalam penelitian ini adalah observasi. Observasi yang dilakukan yaitu meliputi pengamatan secara langsung yang akan didokumentasikan, dan dilakukan pengamatan secara langsung oleh Peneliti untuk mengukur aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung menggunakan media audio visual. Berikut kisi-kisi penilaian yang digunakan untuk menilai aktivitas peserta didik:

Tabel 4. Kisi-Kisi Penilaian Keterlaksanaan Penerapan Media

No.	Langkah-langkah pembelajaran	Indikator	Aspek yang dinilai	Teknik Penilaian	Bentuk Penilaian
1.	Pendidik menyajikan materi dengan media audio visual berupa lagu yang ditayangkan.	Mengolah informasi	Aktif mencatat dan memperhatikan.	observasi	Rubrik
2.	Pendidik menetapkan jenis media audio visual yang akan digunakan.	Mengamati dalam penetapan media pembelajaran	Menetapkan media dari pengamatan secara teliti	observasi	Rubrik

No.	Langkah-langkah pembelajaran	Indikator	Aspek yang dinilai	Teknik Penilaian	Bentuk Penilaian
3.	Pendidik mempersiapkan media audio visual yang akan digunakan.	Mempersiapkan peserta didik agar dapat menerima pembelajaran saat media audio visual digunakan.	Persiapan peserta didik saat pembelajaran menggunakan media audio visual.	observasi	Rubrik
4.	Pendidik menyajikan materi dengan media audio visual sesuai dengan keahliannya dan peserta didik akan mengamati.	Pendidik menyampaikan materi pembelajaran dengan media audio visual dan peserta didik akan memperhatikan.	Peserta didik aktif merespon pendidik.	observasi	Rubrik
5.	Pendidik memberikan evaluasi.	Penarikan kesimpulan setelah pembelajaran menggunakan media audio visual.	Peserta didik dapat menyimpulkan materi.	observasi	Rubrik

Sumber: Peneliti 2025

Tabel 5. Rubrik Penilaian Aktivitas Peserta Didik Dengan Media Audio Visual

Aktivitas Peserta Didik	Kriteria			
	1	2	3	4
Aktif mencatat materi dan memperhatikan video yang ditayangkan (Penyajian materi dengan media audio visual).	Peserta didik tidak mencatat materi satuan panjang.	Peserta didik mencatat 3 jenis satuan panjang.	Peserta didik mencatat pengertian dan 5 jenis satuan panjang, serta menggambar tangga satuan panjang.	Peserta didik mencatat pengertian dan semua jenis satuan panjang dan tangga satuan panjang dengan tepat.

Aktivitas Peserta Didik	Kriteria			
	1	2	3	4
Persiapan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media audio visual. (Pendidik mempersiapkan media yang akan digunakan.)	Peserta didik belum mengikuti pembelajaran dengan baik.	Peserta didik berpartisipasi dengan baik dalam pembelajaran, namun kurang memberikan perhatian.	peserta didik aktif dalam pembelajaran, namun masih kurang percaya diri.	Peserta didik berpartisipasi dalam pembelajaran dengan penuh keyakinan dan keterlibatan yang baik.
Peserta didik secara aktif menanggapi pendidik, dan bernyanyi bersama sama. (pendidik menyampaikan materi menggunakan media audiovisual sesuai keahliannya, sementara mereka mengamati dengan saksama).	Peserta didik tidak ikut serta menyanyikan lagu, materi satuan panjang.	Peserta didik menyanyikan lagu tetapi masih kurang lancar.	Peserta didik dapat menyanyikan lagu materi satuan panjang dengan lancar tetapi masih terdapat kesalahan sedikit.	Peserta didik lancar menyanyikan lagu satuan panjang dengan percaya diri.
Menentukan pemahaman dari materi yang telah dipelajari. (Pendidik membimbing peserta didik dalam memanfaatkan pembelajaran melalui media audio visual).	Peserta didik kurang memanfaatkan media yang digunakan.	Peserta didik memperhatikan tetapi belum bisa menyanyikan lagu satuan panjang.	Peserta didik dapat menyanyikan lagu materi satuan panjang namun belum percaya diri.	Peserta didik lancar dan percaya diri dalam menyanyikan lagu materi satuan panjang.

Aktivitas Peserta Didik	Kriteria			
	1	2	3	4
Menyimpulkan materi yang sudah dipelajari. (Evaluasi).	Peserta didik belum berani untuk menyimpulkan hasil pembelajaran.	Peserta didik dapat menyimpulkan materi namun belum lengkap.	Peserta didik dapat menyimpulkan materi dengan lengkap namun kurang percaya diri.	Peserta didik dapat menyimpulkan dengan percaya diri dan bahasa yang baku serta materi yang lengkap.

Sumber: (Sudarti, 2024)

Nilai aktivitas peserta didik diperoleh dengan menggunakan rumus:

$$N = \frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor maksimum}} \times 100$$

Tabel 6. Keterangan Skor Penilaian Pada Rubrik

Skor	Keterangan
>80	Sangat Aktif
60-79	Aktif
50-59	Cukup
<50	Kurang

Sumber : (Trianto, 2011)

2. Uji Persyaratan Instrumen

Setelah terbentuk instrumen yang akan digunakan, tahap selanjutnya adalah pengujian, instrumen akan dua kali di uji untuk mendapatkan hasil apakah instrumen tersebut bisa digunakan menjadi instrumen tes, berikut tahap pengujian dalam penelitian ini:

a. Uji Validitas

Uji validitas dilakukan untuk melihat apakah instrumen yang akan digunakan dapat mengukur apa yang diinginkan. Uji validitas ini akan menunjukkan kevalidan atau kesahihan sebuah instrumen.

Validitas instrumen dapat diukur menggunakan rumus persamaan korelasi *point biserial* dengan bantuan *microsoft excel 2019*, dengan rumus sebagai berikut:

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

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)

Kriteria pengujian apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan $\alpha=0,05$ maka item soal tersebut dinyatakan valid. Sebaliknya apabila $r_{hitung} < r_{tabel}$ dengan $\alpha=0,05$ maka item soal tersebut dinyatakan tidak valid.

Tabel 7. Klasifikasi Validitas

Nilai Koefisien Korelasi	Kriteria Validitas
$0,00 < r_{xy} < 0,20$	Sangat Rendah
$0,20 < r_{xy} < 0,40$	Rendah
$0,40 < r_{xy} < 0,60$	Sedang
$0,60 < r_{xy} < 0,80$	Tinggi
$0,80 < r_{xy} < 1,00$	Sangat Tinggi

Sumber: (Arikunto, 2013)

Uji coba instrumen dilakukan pada hari Rabu, 12 Maret 2025 di SD Negeri 3 Rajabasa. Berikut ini adalah hasil analisis validitas butir soal pilihan ganda.

Tabel 8. Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Instrumen

Nomor Soal	Validitas	Jumlah Soal
2, 3, 4, 5, 7, 10, 11, 14, 15, 16, 21, 24, 28, 29, 30	Valid	15
1, 6, 8, 9, 12, 13, 17, 18, 19, 20, 22, 23, 25, 26, 27	Tidak Valid	15

Sumber: Hasil Pengolahan data uji coba instrumen tahun 2025

Validitas soal tes berupa soal pilihan ganda yang dilakukan dengan jumlah responden sebanyak 21 peserta didik. Jumlah soal yang diujicobakan sebanyak 30 butir soal. Setelah dilakukan uji coba, peneliti melakukan analisis validitas soal menggunakan rumus korelasi *point biserial* dengan berbantuan *microsoft excel* 2019. Perhitungan lebih rinci dapat dilihat pada (Lampiran 18. Hal 113).

b. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas diperlukan untuk mengetahui apakah alat ukur yang akan digunakan dapat konsisten apabila pengukuran tersebut diulang, alat ukur akan dikatakan reliabel apabila hasil yang didapatkan tetap sama meskipun telah dilakukan pengukuran berulang kali. Uji reliabilitas menggunakan rumus KR.20 (*Kuder Richardson*) dengan berbantuan *microsoft excel* 2019 sebagai berikut:

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(\frac{s_t^2 - \sum p_i q_i}{s_t^2} \right)$$

Keterangan:

r_{11} = Koefisien reliabilitas tes

N = Jumlah butir item

1 = Bilangan konstan

S_t^2 = Varian total

p_i = Proporsi testee yang menjawab dengan betul butir item yang bersangkutan

q_i = Proporsi testee yang menjawab salah, atau : $q_i = 1 - p_i$

$\sum p_i q_i$ = Jumlah dari hasil perkalian antara p_i dengan q_i

Sumber: (Sugiyono, 2019)

Tabel 9. Koefisien Reliabilitas KR 20

No	Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
1.	0,00-0,19	Sangat Rendah
2..	0,20-0,39	Rendah
3.	0,40-0,59	Sedang
4.	0,60-0.79	Kuat
5.	0,80-1,00	Sangat Kuat

Sumber: (Sugiyono, 2019)

Berdasarkan jumlah soal yang ada kemudian dilakukan pengujian reliabilitas, perhitungan menggunakan rumus KR.20 (Kuder Richardson) dengan berbantuan Microsoft excel 2019.

Perhitungan dilakukan dan hasil $r_{hitung} = 0,791$ yang artinya reliabel dengan kategori kuat, sehingga instrumen dapat digunakan dalam penelitian. Perhitungan reliabilitas lebih rinci dapat (Lampiran 19, hal 115).

c. Uji Taraf Kesukaran

Uji taraf kesukaran merupakan uji yang dilakukan untuk menyatakan sejauh tingkat kemudahan atau kesulitan suatu soal bagi siswa. Pada penelitian ini uji taraf kesukaran akan menggunakan program *Microsoft excel* dengan rumus yang dikemukakan oleh (Arikunto, 2013):

$$P = \frac{B}{JS}$$

Keterangan:

P = Tingkat kesukaran

B = Jumlah peserta didik yang menjawab pertanyaan benar

JS = Jumlah seluruh peserta didik

Tabel 10. Klasifikasi Taraf Kesukaran Soal

No	Indeks Kesukaran	Tingkat Kesukaran
1	0,71 - 1,00	Mudah
2	0,31 - 0,70	Sedang
3	0,00 - 0,30	Sukar

Sumber: (Arikunto, 2013)

Uji taraf kesukaran pada penelitian ini menguji 15 soal dan diperoleh 4 soal dengan tingkat mudah, 7 soal dengan tingkat sedang dan 4 soal dengan Tingkat sukar (Lampiran 20. Hal 117).

d. Uji Daya Beda

Uji daya beda pada soal adalah kemampuan soal dalam hal membedakan antara siswa yang berkemampuan tinggi dengan siswa yang berkemampuan rendah (Arikunto, 2013). Uji daya beda pada penelitian ini menggunakan rumus yang dikemukakan oleh (Usmadi, 2020):

$$\text{Diskrimination Indexm} = \frac{\text{Average upper group} - \text{Avarage lower group}}{\text{Full item score}}$$

Tabel 11. Kriteria Uji Daya Pembeda Butir Soal

No	IDP	Interpretasi
1	Tanda negative	Tidak ada daya pembeda
2	$0,00 \leq D \leq 0,20$	lemah
3	$0,20 \leq D \leq 0,40$	cukup
4	$0,40 \leq D \leq 0,70$	baik
5	$0,70 \leq D \leq 1,00$	Baik sekali

Sumber: (Usmadi, 2020)

Uji daya beda pada penelitian ini dilakukan dengan menguji 15 soal yang sudah valid dan didapatkan hasil bahwa terdapat 2 soal dengan indeks baik sekali dan 13 soal dengan indeks baik. (Lampiran 21. Hal 118).

H. Teknis Analisis Data Dan Pengujian Hipotesis

1. Teknik Analisis Data

a. Nilai hasil belajar peserta didik (kognitif)

Nilai hasil belajar peserta didik secara individual dapat dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$S = \frac{R}{N} \times 100$$

Keterangan:

S = Nilai peserta didik

R = jumlah skor

N = Skor maksimum dari tes

Sumber: (Kunandar, 2013)

b. Nilai rata-rata hasil belajar peserta didik

Menghitung nilai rata-rata hasil belajar dapat menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\bar{x} = \frac{\sum x_i}{\sum x_N}$$

Keterangan:

$\bar{x}$ = Nilai rata-rata seluruh peserta didik

$\sum x_i$ = Total nilai peserta didik yang diperoleh

$\sum x_N$ = Jumlah peserta didik

Sumber: (Kunandar, 2013)

c. Peningkatan hasil belajar peserta didik (*N-Gain*)

Kelas eksperimen yang mendapatkan perlakuan khusus akan menapatkan data berupa hasil pretest dan posttest dan peningkatan pengetahuan (*N-Gain*). Untuk mengetahui peningkatan tersebut, dapat dicari dengan rumus sebagai berikut:

$$N-Gain = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor maksimum} - \text{skor pretest}}$$

kategori sebagai berikut:

tinggi : $0,7 \geq N-Gain \geq 1$
 sedang : $0,3 > N-Gain \leq 0,7$
 rendah : $N-Gain \leq 0,3$

Sumber: (Arikunto, 2013)

2. Uji Persyaratan Analisis Data

a. Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan uji yang dilakukan untuk melihat apakah data berasal dari populasi. Terdapat beberapa teknik dalam pengujian normalitas, pada penelitian ini peneliti akan menggunakan SPSS 25.0 untuk menguji data *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kontrol dalam uji *shapiro-wilk* dengan taraf signifikan 5% atau 0,05. Ketentuan dari uji normalitas ini yaitu jika nilai signifikan > 0,05 maka data berdistribusi normal, sedangkan jika signifikan < 0,05 maka data berdistribusi tidak normal.

b. Uji homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat varian yang sama dari kelompok data penelitian. Dalam penelitian ini peneliti akan menguji dengan bantuan SPSS 25.0 untuk mengetahui apakah data kedua kelas tersebut homogen atau tidak. Kriteria pengujian homogenitas berbantuan software SPSS adalah jika hasil uji homogenitas menunjukkan bahwa nilai signifikansi (Sig.) pada $\text{based on mean} > \alpha = 5\%$ atau lebih besar dari 0,05 maka data bersifat homogen dan jika hasil uji homogenitas menunjukkan bahwa

nilai signifikansi (Sig.) pada based on mean $< \alpha = 5\%$ atau Lebih kecil dari 0,05 maka data bersifat tidak homogen.

c. Linieritas

Uji linieritas merupakan uji yang dilakukan untuk mengetahui apakah hubungan antar variabel bebas dan terikat memiliki pola linier. Uji linieritas pada penelitian ini berbantuan program SPSS dengan langkah sebagai berikut:

1. Data dimasukan dengan memberi nama variabel X dan Y.
2. Analisis data dilakukan dengan memilih menu Analyze Compare Mean Means, lalu masukan variabel y ke dependent dan x ke variabel independent, pilih kotak option dan pilih test of linierity, lalu continue dan klik Ok.

3. Interpretasi Hasil

Menyusun hipotesis H_0 :model regresi linier dan H_1 :model regresi tidak linier. Tahap selanjutnya adalah menetapkan taraf signifikan ($\alpha = 0,05$), tahap terakhir adalah membandingkan nilai signifikan yang ditetapkan dengan nilai signifikan yang diperoleh dari analisis (sig). Jika $\alpha < \text{sig}$, maka H_0 diterima yang berarti regresi adalah linier, namun jika $\alpha \geq \text{sig}$, maka H_1 diterima yang berarti regresi tidak linier.

3. Uji Hipotesis

a. Uji Regresi linier sederhana

Uji regresi linier sederhana adalah pengujian untuk melihat apakah terdapat pengaruh independen (x) dan variabel dependen (y), tujuan pengujian ini untuk menguji pengaruh antar variabel. Pengujian ada tidaknya pengaruh media audio visual terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas 3 SDN 2 krawangsari dilakukan dengan analisis uji regresi linier sederhana untuk menguji hipotesis. Uji regresi linier sederhana berbantuan program SPSS. Pengujian regresi linier sederhana dilakukan dengan langkah sebagai berikut:

1. Persiapkan data yang akan dimasukan yaitu data variabel X dan Y.

2. Klik menu Analyze lalu pilih regression dan linier.
 3. Atur variabel dengan memindahkan variabel Y ke variabel dependent dan variabel X ke variabel independent.
 4. Pilih tombol statistic dan centang estimates dan model fit dan klik continue lalu klik Ok.
 5. Tahap selanjutnya adalah membandingkan nilai F_{hitung} dengan F_{tabel} . Jika $F_{hitung} \leq F_{tabel}$, maka hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak, yang menunjukkan bahwa hasilnya signifikan. Sebaliknya, jika $F_{hitung} \geq F_{tabel}$, maka H_a ditolak dan H_0 diterima, yang berarti hasilnya tidak signifikan. Pengujian ini dilakukan pada tingkat signifikansi sebesar $\alpha = 0,05$.
- b. Rumusan Hipotesis
- H_a : Terdapat pengaruh yang signifikan terhadap media audio visual terhadap hasil belajar matematika kelas 3 SDN 2 Krawangsari.
- H_0 : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan terhadap media audio visual terhadap hasil belajar matematika kelas 3 SDN 2 Krawangsari.

V. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka diperoleh kesimpulan penelitian ini yaitu terdapat pengaruh dari penggunaan media audio visual terhadap hasil belajar peserta didik kelas 3 SDN 2 Krawangsari, hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata yang diperoleh peserta didik pada saat sebelum diberikan perlakuan khusus dengan menerapkan media audio visual berupa *pretest*, pada saat sesudah penerapan media audio visual peserta didik diberikan *posttest*. Selanjutnya pada perhitungan *N-Gain* peserta didik kelas eksperimen dengan rata rata 0,6 yang termasuk kedalam kategori “Sedang” sedangkan peserta didik kelas kontrol dengan rata-rata 0,5 yang termasuk kedalam kategori “Sedang”, dengan ini artinya kelas eksperimen memiliki peningkatan hasil belajar yang lebih besar dibanding kelas kontrol. Hal ini juga dapat dibuktikan dengan analisis uji regresi linier sederhana dan diperoleh nilai $F_{tabel} < F_{hitung}$ $4,28 < 6.148$, dengan signifikan sebesar $0,021 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima, jadi dapat disimpulkan bahwa media audio visual berpengaruh terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas 3 SDN 2 Krawangsari.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan dari penelitian ini, disampaikan beberapa saran guna meningkatkan hasil belajar peserta didik, khususnya peserta didik kelas 3 SDN 2 Krawangsari, yaitu sebagai berikut.

1. Peserta Didik

Peserta didik diharapkan dapat ikut berperan aktif dalam proses pembelajaran matematika berbantuan media audio visual, seperti mengikuti pembelajaran dengan aktif dan bekerja sama dengan pendidik agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik.

2. Pendidik

Pendidik diharapkan dapat menerapkan pembelajaran dengan media audio visual agar mempermudah untuk menyampaikan pesan kepada peserta didik, sehingga proses pembelajaran lebih efektif sehingga peserta didik dapat berperan aktif di dalam pembelajaran.

3. Kepala Sekolah

Kepala sekolah diharapkan dapat memberikan dukungan dan memfasilitasi dalam penggunaan media audio visual dalam proses pembelajaran, tujuan dari upaya ini adalah untuk mendorong tercapainya pembelajaran yang optimal, sehingga proses belajar menjadi lebih menarik dan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik.

4. Peneliti Lain

Bagi peneliti lain, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran, informasi, serta kontribusi sebagai referensi terkait pengaruh penggunaan media audio visual terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas 3 SDN 2 Krawangsari.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik (Edisi Revisi V)*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Aryani, S., Rodiyana, R., & Mahpudin³. 2021. Media Audio Visual Untuk Keterampilan Menyimak Siswa. *Seminar Nasional Pendidikan, FKIP UNMA*, 266–270.
<https://prosiding.unma.ac.id/index.php/semnasfkip/article/view/605>
- Aryani, W. D., Khairunnisa, S. H. A., Suryani, N., & Puspita, A. 2023. Implementasi Metode Bernyanyi pada Pembelajaran Matematika dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jiip (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)*, 6(8), 6134–6139. <https://jiip.stkipyapisdmpu.ac.id/jiip/index.php/Jiip/>
- Badriyah, N., Sukamto, & Subekti, E. E. 2020. Analisis Kesulitan Belajar Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Cerita Matematika Pada Materi Pecahan Kelas III SDN Lamper Tengah 02. *Pedagogik Jurnal Pendidikan*, 15(1), 10–15.
<https://doi.org/10.33084/pedagogik.v15i1.1279>
- Bella, A. S., Respati, R., & Karlimah. 2021. Pengaruh Penggunaan Media Lagu Anak terhadap Perkembangan Kognitif Siswa Sekolah Dasar. *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(3), 632–641.
<https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v8i3.39232>
- Damayanti, R., Huda, N., & Hermina, D. 2024. Pengolahan Hasil Non-Test Angket, Observasi, Wawancara Dan Dokumenter. *Student Research Journal*, 2(3), 259–273. <https://doi.org/10.55606/srjyappi.v2i3.1343>
- Dzahabiyyah, M., Utami, A. R., Fauzi, R. B., Fatimah, S., & Purnama, I. M. 2023. Identifikasi Materi Yang Dianggap Sulit Mata Pelajaran Matematika Jenjang SD Kelas 2. *Prosiding Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika*, 103–110.
<https://proceeding.unindra.ac.id/index.php/DPNPMunindra/article/view/6476>
- Fajriati, R., Herawati, Asyura, F., & Ilhamsyah, P. 2023. Edukasi Bullying Menggunakan Media Audio Visual Pada Siswa SD Kelas VI MIS Hafizh Cendekia Banda Aceh. *Journal of Education Science (JES)*, 9(1), 1–6.
<https://doi.org/10.33143/jes.v9i1.2848>

- Faujiah, N., Septiani, A. N., Putri, T., & Setiawan, U. 2022. Kelebihan Dan Kekurangan Jenis-Jenis Media Pembelajaran. *Jurnal Telekomunikasi, Kendala Dan Listrik*, 3(2), 81–87.
- Febrianti, D. N. 2022. Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Keterampilan Menyimak Cerita Pada Hasil Belajar Bahasa Indonesia Murid Kelas V SD Negeri Jaya Guna Kecamatan Margatiga Kabupaten Lampung Timur. *IAIN Metro Digital Repository*.
<https://repository.metrouniv.ac.id/id/eprint/6166/>
- Firdaus, D. S., & MintoHari. 2020. Pengembangan Media Video Lagu Model Materi Sistem Peredaran Darah Manusia Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *JPGSD*, 8(3), 466–476. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/34764>
- Gunawan, & Ritonga, A. A. 2019. *Media Pembelajaran Berbasis Industri 4.0*. Medan: Rajawali Pers.
- Hanna, W. A. T. 2023. Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV. *Digital Repository Unila*. <http://digilib.unila.ac.id/76311/>
- Hapiz, A. 2020. Penggunaan Teknik Evaluasi Non Tes Pada Pembelajaran IPS Kelas VI Di SD Negeri 1 Pengkelak Mas. *Khatulistiwa Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(1), 24–31.
<https://jurnal.elkatarie.ac.id/index.php/khatulistiwa/article/view/89>
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, & Harahap, T. K. 2021. *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group.
- Hastuti, I. D., Surahmat, & Sutarto. 2019. *Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar*. Mataram: Lembaga Penelitian dan Pendidikan (LPP) Mandala.
- Kunandar. 2013. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Kustin, F., & Nurbaiti. 2022. Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Tentang Satuan Panjang Melalui Metode Bernyanyi Bagi Kelas V UPT SD Negeri 182 Gresik. *Jurnal Imiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)*, 2(4), 451–459.
<https://jurnal.spada.ipts.ac.id/index.php/JIPDAS/article/view/1279>
- Lestari, F. D., Ibrahim, M., Ghufro, S., & Mariati, P. 2021. Pengaruh Budaya Literasi terhadap Hasil Belajar IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5087–5099. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1436>
- Mahmudi, I., Athoillah, Muh. Z., Wicaksono, E. B., & Kusuma, A. R. 2022. Taksonomi Hasil Belajar Menurut Benyamin S. Bloom. *Jurnal Multidisiplin Madani*, 2(9), 3507–3514. <https://doi.org/10.55927/mudima.v2i9.1132>

- Mapata, Ulinsa, Ningrum, A. A. L., Evi, T., & Syaggaf, A. W. 2021. *Pembelajaran Berbasis Riset (Research Based Learning)*. Bandung: CV. Media Sains Indonesia.
- Mytra, P., Kaharuddin, A., Fatimah, & Fitriani. 2023. Filsafat Pendidikan Matematika (Matematika Sebagai Alat Pikir Dan Bahasa Ilmu). *AL JABAR: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Matematika* , 2(2), 60–71. <https://doi.org/10.46773/aljabar.v2i2.731>
- Nabillah, T., & Abadi, A. P. 2019. Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika*, 659–663. <https://journal.unsika.ac.id/index.php/sesiomadika/article/view/2685>
- Oktaviana, A. 2023. Pengaruh Media Audio Visual terhadap Pemahaman Siswa pada Pembelajaran Matematika di SD Negeri 2 Tanjung Makmur Kecamatan Pedamaran Timur. *IAIN Metro Digital Repository*. <https://repository.metrouniv.ac.id/id/eprint/8291/>
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., & Sayidiman. 2022. *Media Pembelajaran*. Makassar: Badan Penerbit UNM .
- Pertiwi, N. P. E. W. P., Suarjana, I. M., & Arini, N. W. 2019. Hubungan Antara Motivasi Belajar dan Media Pembelajaran dengan Hasil Belajar Matematika. *JP2 (Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran)*, 2(3), 301–308. <https://doi.org/10.23887/jp2.v2i3.19277>
- Qur'ani, B. 2023. *Belajar & Pembelajaran*. Makassar: Tahta Media Group.
- Rukminingsih, Gunawan, A., & Latief, M. A. 2020. *Metode Penelitian Pendidikan. Penelitian Kuantitatif, Penelitian Kualitatif, Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Erhaka Art.
- Saragih, L. M., Tanjung, D. S., & Anzelina, D. 2021. Pengaruh Model Pembelajaran Open Ended terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2644–2652. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1250>
- Sari, S. W. 2023. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas V Sd Negeri 04 Metro Barat. *Digital Repository Unila*. <http://digilib.unila.ac.id/70495/>
- Sihombing, Y. Y. 2021. Upaya Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Melalui Penggunaan Media Audio Visual dalam Pembelajaran Daring pada Siswa. *JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)*, 6(2), 187–211. <https://doi.org/10.29210/30031124000>

- Simamora, T., Harapan, E., & Kesumawati, N. 2020. Faktor-Faktor Determinan Yang Mempengaruhi Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Manajemen, Kepemimpinan, dan Supervisi Pendidikan*, 5(2), 191–205. <https://doi.org/10.31851/jmksp.v5i2.3770>
- Siswondo, R., & Agustina, L. 2021. Penerapan Strategi Pembelajaran Ekspositori untuk Mencapai Tujuan Pembelajaran Matematika. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Matematika*, 1(1), 33–40. <https://jim.unindra.ac.id/index.php/himpunan/article/view/3155>
- Sudarti, N. W. 2024. Implementasi Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Media Pembelajaran Berbasis Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK) Sebagai Upaya Meningkatkan Keterampilan Berbahasa Indonesia. *PEDALITRA IV : Seminar Nasional Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 4(1), 322–334. <https://ojs.mahadewa.ac.id/index.php/pedalitra/article/view/4200>
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Susilana, R., & Riana, C. 2009. *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Syahputri, A. Z., Fallenia, F. Della, & Syafitri, R. 2023. Kerangka Berfikir Penelitian Kuantitatif. *Tarbiyah: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Pengajaran*, 2(1), 160–166. <https://jurnal.diklinko.id/index.php/tarbiyah/article/view/25>
- Trianto. 2011. *Model Pembelajaran Terpadu (Konsep Strategi dan Implementasinya Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Usmadi. 2020. Pengujian Persyaratan Analisis (Uji Homogenitas Dan Uji Normalitas). *Inovasi Pendidikan*, 7(1), 50–62. <https://doi.org/10.31869/ip.v7i1.2281>
- Wahyuningtyas, R., & Sulasmono, B. S. 2020. Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Di Sekolah Dasar. *EDUKATIF Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 23–27. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i1.77>
- Wijaya, T. U. U., Destiniar, & Mulbasari, A. S. 2018. Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Auditory Intellectually Repetition (Air). *Prosiding Seminar Nasional 21 Universitas Pgri Palembang*, 431–435. <https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/Prosidingpps/article/view/1910>

Yandi, A., Nathania, A., Putri, K., & Syaza, Y. 2023. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik (Literature Review). *Jurnal Pendidikan Siber Nusantara*, 1(1), 13–24.
<https://doi.org/10.38035/jpsn.v1i1.14>