



Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas 1 SD

¹Muhammad Ichsan Abdul Lathif, ²Alfin Noor Aini, ³Selly Maria Margaretha, ⁴Viva Kafita, ⁵Diana Ermawati

^{1,2,3,4,5}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pengetahuan, Universitas Muria Kudus
m.ichsanabdul.l@gmail.com, 202133035@std.umk.ac.id, 202133032@std.umk.ac.id,
202133012@std.umk.ac.id, diana.ermawati@umk.ac.id

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa kelas I SD N 04 Gondangmanis dalam pembelajaran. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan metode media pembelajaran berbasis audio visual terhadap hasil belajar matematika kelas I di SD N 4 Gondangmanis. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode penelitian eksperimen. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen, dan sebagai rencana penelitian digunakan *Pre-Experimental Design Type One Group Pretest-Posttest Design*. Penelitian ini menggunakan *pre-test* sebelum perlakuan dan *Post-test* setelah perlakuan. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas I SD N 04 Gondangmanis yang berjumlah 15 orang. Dari hasil Teknik pengumpulan data dengan tes, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji normalitas, uji hipotesis, dan uji t (Paired T test) menggunakan SPSS 23. Hasil penelitian uji-t (Paired T test) didapatkan nilai *sig. (2 tailed)* sebesar $0,00 < 0,05$. Dapat disimpulkan terdapat pengaruh media pembelajaran berbasis audio visual terhadap hasil belajar matematika kelas I di SD N 4 Gondangmanis. Dari perhitungan tersebut, didapatkan hasil uji T kurang dari taraf signifikan. Hal tersebut dibuktikan juga dengan rata-rata *pre test* sebesar (60,6) dan nilai rata-rata *post test* adalah sebesar (85,3).

Kata kunci : Media pembelajaran, hasil belajar, Matematika

Abstrack

This research was motivated by the low learning outcomes of class I students at SD N 04 Gondangmanis in learning. The purpose of this study was to determine student learning outcomes before and after using audio-visual-based learning media methods on first grade mathematics learning outcomes at SD N 4 Gondangmanis. This research is a quantitative research using experimental research methods. This study used an experimental method, and as a research plan used the Pre-Experimental Design Type One Group Pretest-Posttest Design. This study used pre-test before treatment and post-test after treatment. The population of this study were 15 first grade students of SD N 04 Gondangmanis. From the results of data collection techniques with tests, interviews, and documentation. The data analysis used in this study was normality test, hypothesis test, and t test (Paired T test) using SPSS 23. The results of the t-test (Paired T test) obtained sig. (2 tailed) of $0.00 < 0.05$. It can be concluded that there is an influence of audio-visual-based learning media on the learning outcomes of class I mathematics at SD N 4 Gondangmanis. From these calculations, the results of the T test were found to be less than the significant level. This is also evidenced by the average pre-test of (60.6) and the average post-test score of (85.3).

Keyword : Learning media, learning outcomes, Mathematics

PENDAHULUAN

Pendidikan dasar meliputi banyak topik untuk dipelajari oleh siswa salah satunya adalah mata pelajaran matematika. Mata pelajaran matematika salah satunya bertujuan agar siswa memiliki kemampuan memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model dan menafsirkan solusi yang diperoleh. Matematika bukan hanya sebuah subjek akademis, tetapi juga merupakan aspek penting dalam kehidupan sehari-hari (Muhdiyati & Utami, 2020). Pembelajaran matematika yang mencakup pemecahan masalah dan tugas dapat membantu siswa untuk mengembangkan lebih kreatif dalam bidang matematika. Kemampuan pemecahan masalah matematika pada siswa perlu ditekan agar dapat membantu siswa mengembangkan aspek-aspek penting dalam matematika seperti penerapan aturan pada penemuan pola, penggeneralisasian, dan komunikasi matematika (Astiana et al, 2021). Tapi kenyataannya belajar matematika sendiri, sekolah belum mencapai tujuannya karena masih banyak berbagai kendala yang dihadapi. Banyak faktor yang dapat menyebabkan hal ini terjadi, termasuk sifat anak dan hakikat matematika itu sendiri. Keduanya memiliki dua karakteristik sangat berbeda dengan anak sekolah basis sedang berkembang yaitu dalam tahap sumber daya konkret.

Belajar adalah suatu hal yang dilakukan dengan melalui pelatihan dan pengalaman, oleh sebab itu selama anak melakukan proses pembelajaran, siswa akan dihadapkan dengan berbagai masalah baik masalah secara fisik maupun masalah secara psikis yang mengakibatkan rendahnya prestasi belajar siswa. sebagai seorang siswa, siswa tentunya megharapkan dapat meraih prestasi yang baik sesuai dengan tingkat kemampuan siswa itu sendiri. (Rahmawati, et al, 2021)

Matematika adalah mata pelajaran yang tersedia di setiap jenjang pendidikan, termasuk di tingkat sekolah dasar. Ermawati and Zuliana (2020) *Mathematics is a subject that is available at every level of education, including at the elementary school level.*, dengan arti matematika adalah mata pelajaran yang tersedia di setiap jenjang pendidikan, termasuk di tingkat sekolah dasar. Ini sejalan dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional RI Republik Indonesia No.64 Tahun 2013 mengenai isi standar dari pendidikan dasar dan menengah tingkat unit menjelaskan matematika itu pembelajaran

bertujuan untuk menunjukkan sikap yang logis, kritis, cermat dan teliti, jujur, bertanggung jawab, dan tidak mudah menyerah menyelesaikan masalah. Jadi untuk mencapai ini tujuan siswa harus benar-benar memahami aplikasi dari ilmu matematika dalam memecahkan masalah sehari-hari. Matematika pemahaman itu sendiri membutuhkan proses, sesuai dengan pendapat Sidik (2016) bahwa dalam proses pembelajaran, para munculnya kesulitan untuk memahami konsep adalah hal yang wajar. Ini menggambarkan bahwa siswa sedang melakukan proses berpikir.

Dengan kemajuan teknologi dan informasi berbagai hal dapat kita akses dengan mudah hanya dengan satu kali klik kita dapat mendapatkan banyak sekali informasi. Tak hanya orang dewasa anak-anak sekolah dasarpun sudah mampu mengoperasikan internet. (Febrianti and Saputra, 2022).

Pada perkembangan teknologi yang semakin canggih, hal tersebut juga mempengaruhi pembelajaran yang dibawakan oleh seorang guru, guru menjadi faktor terbesar dalam majunya Pendidikan karena 70% Pendidikan yang diterima anak adalah dari hasil pembelajaran yang diajarkan oleh guru. Dalam proses pembelajaran tentunya ada beberapa materi yang disukai siswa dan juga tidak disukai oleh siswa, mata pelajaran yang salah satunya sulit di pahami peserta didik adalah matematika. Kemampuan siswa dalam memecahkan masalah dapat mewakilkanhasil belajar matematika siswa (Khurriyati, Ermawati and Riswari, 2022).

Berdasarkan hasil observasi kelas 1 di SD N 04 Gondangmanis pada hari Selasa tanggal 24 Mei 2023 menunjukkan bahwa pemahaman konsep dan keterampilan memecahkan masalah siswa untuk mengenali bentuk bangun datar masih kurang. Pemahaman konsep terkait pengetahuan terkait dengan hafalan, mengingat, memahami masih kurang. Hal ini tercermin dari hasil yang dicapai sebagai material siswa tidak semua mencapai KKM (standar finishing minimal).

Hasil belajar adalah perubahan perilaku dan keterampilan yang dipelajari sejumlah siswa di sekolah dalam bentuk keterampilan kognitif, emosi dan psikologi. Hasil belajar seperti skala untuk mengevaluasi kegiatan pembelajaran atau proses pembelajaran simbolik, huruf atau frase yang menunjukkan hasil apa yang dipelajari siswa selama periode ini. Jadi siswa dapat mencapai hasil akademik sesuai standar yang telah ditetapkan.

Menurut KKM, tidak semua siswa dapat mencapai hasil akademik maksimum. Salah satu kemungkinan penyebabnya adalah ada beberapa faktor, salah satunya adalah menggunakan bahan belajar yang tidak tersedia maksimum.

Hasil belajar siswa merupakan prestasi yang dicapai siswa secara akademis melalui ujian dan tugas, keaktifan bertanya dan menjawab pertanyaan yang mendukung perolehan hasil belajar tersebut. Di kalangan akademis memang sering muncul pemikiran bahwa keberhasilan pendidikan tidak ditentukan oleh nilai siswa, akan tetapi untuk ukuran keberhasilan dibidang kognitif dapat diketahui melalui hasil belajar siswa (Somayana, 2020).

Menurut Dimiyati and Mudjiono, (2017), Dapat dipahami bahwa yang dimaksud dengan hasil belajar adalah suatu proses untuk melihat sejauh mana siswa dapat menguasai pembelajaran setelah mengikuti kegiatan proses belajar mengajar, atau keberhasilan yang dicapai oleh seorang siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran yang diberi tanda, dengan angka, huruf, atau simbol tertentu yang disepakati, oleh penyedia pendidikan. 7 Hasil pembelajaran meliputi: a. Kemampuan Kognitif : 1) Mengingat (*remembering*), 2) Memahami (*understanding*), 3) Menerapkan (*applying*), 4) Menganalisis (*analyzing*), 5) Mengevaluasi (*judging*), 6) menciptakan (*Creating*).

Solusi untuk memperbaiki masalah ini yaitu dengan menggunakan media pembelajaran berbasis audio visual yang memiliki peranan yang sangat penting bagi pembelajaran (Hasan, 2017). *in line with the opinion* (Ode, 2014) *revealed that the use of audio-visual resources has a significant impact on teaching and learning in middle school.*

Penelitian lebih lanjut oleh Eggiet & Erviana (2018) menyimpulkan bahwa media audiovisual dapat melakukan hal tersebut untuk mencapai komponen belajar yang maksimal, menciptakan suasana atau kondisi belajar yang mampu mendorong kreativitas guru dalam mendesain lingkungan belajar.

Penelitian ini relevan oleh penelitian yang dilakukan Safitri and Kasrman, (2022) adapun hasilnya yaitu Pengimplementasian media pembelajaran audio visual berpengaruh positif dan juga signifikan terhadap hasil belajar materi siklus air pada siswa kelas V SDN Bambu Apus 01 Jakarta Timur. Media audio visual mampu membantu pendidik untuk menjelaskan suatu materi IPA yang tidak dapat dialami secara langsung oleh peserta didik. Pengimplementasian media pembelajaran

audio visual merupakan salah satu usaha pendidik dalam melakukan inovasi pembelajaran. Contohnya dengan membuat media audio visual bentuk video animasi, media audio visual bentuk video animasi dapat lebih menarik perhatian dan fokus peserta didik pada materi yang disampaikan.

Oleh karena itu, berdasarkan konteks yang disajikan, peneliti tertarik kajian berjudul "Pengaruh Media Audiovisual Terhadap Hasil Belajar siswa sekolah dasar dalam materi Pengenalan bentuk bangun datar siswa kelas I SD 04 Gondangmanis, Kecamatan Bae, Kabupaten Kudus". Peneliti melakukan penelitian terhadap prestasi akademik siswa dengan dan tanpa alat bantu audiovisual di Kelas I SD Negeri 04 Gondangmanis, Kecamatan Bae dan Kabupaten Kudus. Media siswa, khususnya video dapat ditonton dan dengarkan untuk membuat proses pembelajaran lebih bermakna.

Video pembelajaran yang kami tayangkan diambil dari salah satu video *youtube*. Kami berharap tidak hanya membantu guru menjelaskan matematika, tetapi juga membantu siswa memperdalam pemahaman mereka tentang matematika dan memengaruhi kinerja akademik mereka. Penelitian ini bertujuan untuk membuktikan dan melihat seberapa besar peningkatan hasil belajar anak menggunakan media audio visual. Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh dari penerapan media pembelajaran audio visual terhadap hasil belajar matematika siswa kelas 1 SDN 4 Gondangmanis.

METODE

Penelitian ini dilakukan di SDN 04 Gondangmanis, Kecamatan Bae, Kabupaten Kudus pada hari Selasa tanggal 24 Mei 2023 untuk *Pre-test* dan hari Selasa tanggal 30 Mei 2023 untuk *Post-test*. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode penelitian eksperimen. Metode eksperimen merupakan bagian dari penelitian kuantitatif. Metode eksperimen adalah metode penelitian yang dapat digunakan untuk mengetahui pengaruh suatu perlakuan terhadap yang lain dalam keadaan terkendali dengan menggunakan perlakuan tersebut (Sugiyono, 2015:72).

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen, dan sebagai rencana penelitian digunakan *Pre-Experimental Design Type One Group Pretest-Posttest Design*. Penelitian ini menggunakan *pre-test* sebelum perlakuan dan *Post-test* setelah perlakuan. Populasi penelitian ini adalah

siswa kelas I SD N 04 Gondangmanis yang berjumlah 15 orang. Teknik pengumpulan data dengan wawancara, tes dan dokumentasi. Melalui pengumpulan data, wawancara dilakukan langsung oleh peneliti dengan mengajukan serangkaian pertanyaan kepada responden (Lestari & Yudhanegara, 2015). Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan teknik tes yang menyediakan instrumen tes yang terdiri dari rangkaian angket atau pertanyaan layanan informasi sesuai dengan kemampuan siswa khususnya pada ranah kognitif (Lestari & Yudhanegara, 2015).

Dalam penelitian, teknik pengumpulan data ini berupa tes pilihan ganda dengan jumlah soal sebanyak 10 soal. Butir-butir tes diberikan dua kali, yaitu pada *pre-test* yang mengukur kemampuan awal siswa sebelum perlakuan dengan lingkungan belajar berbasis audiovideo, dan pada *post-treatment Post-test*, yang menentukan apakah hal tersebut terjadi atau tidak. Apakah berbasis lingkungan belajar mempengaruhi hasil belajar siswa atau tidak. Pada saat pengujian sebelum digunakan terlebih dahulu dilakukan analisis validitas dan reliabilitas item. Penelitian ini menggunakan pengujian hipotesis dengan uji t berpasangan. Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, data yang diperoleh harus diuji terlebih dahulu, yaitu. H. Uji normalitas dan uji homogenitas. Data dari program SPSS 23 dengan nilai signifikansi $\alpha = 0,05$ digunakan untuk analisis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum Pelaksanaan pembelajaran menggunakan media audio visual, peneliti terlebih dahulu melaksanakan uji validitas instrumen kepada validator atau ahli, dimana validator tersebut merupakan guru kelas 1 SD N 04 Gondang manis. Instrumen yang divalidasi adalah media pembelajaran audio visual, dan soal *pre test* dan *post test*.

Penelitian ini dilakukan di SD N 04 Gondangmanis dengan populasi penelitian siswa kelas I. Sebelum instrumen tes diserahkan kepada subjek terlebih dahulu diujicobakan pada siswa SD N 04 Gondangmanis. Soal *pre-test* dan *Post-test* yang diterima setelah validasi masing-masing sebanyak 10 soal pilihan ganda diperlukan. Hasil statistik terkait hasil sebelum dan sesudah dilakukan tes siswa kelas I SD N 04 Gondangmanis dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.1 Tabel hasil belajar matematika

No	Pre Test	Post Test
1	80	40
2	80	50
3	100	60
4	90	80
5	70	50
6	80	80
7	90	50
8	80	30
9	80	80
10	90	70
11	80	50
12	70	60
13	100	70
14	90	60
15	100	80

Data diatas merupakan hasil tes yang sudah dikerjakan oleh 15 siswa kelas I. Untuk data tersebut nantinya yang akan digunakan unuk melakukan uji normalitas.

Adapun hasil uji normalitas data *pre-test* dan *post-test* yang dilakukan dalam penelitian ini sebagai berikut:

Uji Normalitas

Uji normalitas adalah sebuah uji yang dilakukan dengan tujuan untuk menilai sebaran data pada sebuah kelompok data atau variable, apakah sebaran data tersebut berdistribusi normal ataukah tidak. (Fahmeyzan, Soraya and Etmu, 2018).

Kedua data hasil *pre-test* dan *post-test* diuji dengan uji normalitas bertujuan untuk sebagai mengetahui apakah data yang didapatkan berdistribusi secara normal atau tidak. Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan bantuan aplikasi SPSS 23. Data yang diuji sebagai berikut:

Tabel 3.2 Tabel tes normalitas data

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
pre test	,156	15	,200 [*]	,916	15	,167
post test	,238	15	,022	,887	15	,061

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

a. Lilliefors Significance Correction

Dari tabel test normalitas bisa dilihat bahwa kedua data memiliki signifikansi $> 0,05$. Sig data

pre-test dan *post-test* berturut – turut adalah (0,167) dan (0,06) dengan kata lain kedua data tersebut berdistribusi secara normal.

Uji Hipotesis

Peneliti menggunakan *Paired T Test* dalam menguji hipotesis karena peneliti ingin mengetahui apakah ada perbedaan sebelum dan sesudah diberikannya perlakuan kepada siswa. didapatkan beberapa tabel dalam uji *Paired T Test* yaitu sebagai berikut:

Tabel 3.3 Tabel *paired sample test*

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pre test	60,6667	15	15,79632	4,07859
	Post test	85,3333	15	9,90430	2,55728

Dari tabel diatas diketahui bahwa nilai rata-rata *pre test* sebesar (60,6) dan nilai rata-rata *post test* adalah sebesar (85,3), sehingga dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar siswa.

Tabel 3.4 Tabel *paired sample test*

Paired Samples Test									
		Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower				Upper
Pair 1	Pre test - Post test	24,66667	15,05545	3,88730	33,00410	16,32923	6,345	14	0,000

Dari tabel diatas dapat diketahui bahwa nilai *sig. (2-tailed)* sebesar 0,000 yang berarti *sig. (2-tailed) < 0,05*, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata hasil test sebelum dan sesudah diterapkan model pembelajaran berbasis audio visual. Dengan begitu media pembelajaran berbasis audio visual dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Media audio visual adalah jenis media pembelajaran atau sumber belajar yang berisikan pesan atau materi pelajaran yang dibuat secara menarik dan kreatif menggunakan indra pendengaran dan penglihatan. (Susanti, Affrida and Fahyuni, 2017) Media pengajaran yang paling menarik dalam pembelajaran adalah media dengar dan lihat, dengan media ini siswa dapat melihat dan mendengar yang di tayangkan oleh guru sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Media ini dianggap lebih baik dan lebih menarik. Sejalan dengan pendapat Dari Rahmatullah, Inanna dan Ampa, (2020) hasil penilaian ahli maupun siswa, menunjukkan bahwa media pembelajaran audio

visual berbasis aplikasi canva layak digunakan di sekolah uji coba. Hasil uji coba lapangan siklus pertama yaitu 67.13 persen dan siklus kedua yaitu 88 persen. Presentase hasil belajar siswa menunjukkan peningkatan. Hal ini menunjukkan bahwa siswa lebih mudah menguasai materi ketenagakerjaan menggunakan media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi canva dengan kriteria sangat baik.

Hasil penelitian dari artikel jurnal tersebut menjelaskan bahwa penggunaan media pembelajaran memiliki peran yang penting dalam peningkatan hasil belajar. Dengan media pembelajaran hasil belajar siswa meningkat dan motivasi belajar siswa juga meningkat. Penggunaan media pembelajaran audio video di kelas I Sekolah Dasar Negeri O4 Gondangmanis Kabupaten Kudus berpengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa subtema Mengenal Bangun Datar.

Hal tersebut dapat dibuktikan dengan penelitian relevan yang telah dikemukakan pada penelitian Al Mainah, Ulva and Hader (2021) dengan judul Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Kelas IV SDN 06 Sitiung Pada Mata Pelajaran IPA Materi Gaya Dan Gerak. Hasilnya adalah ada pengaruh yang signifikan pada hasil belajar siswa setelah diberi perlakuan (penggunaan Media Audio Visual pada pembelajaran IPA Terpadu di kelas V SDN 26 Dompu) hal tersebut terbukti pada hasil pre-test siswa dengan nilai maksimum 85 dan nilai minimum sebesar 60 dengan rata-rata 70,00 sehingga siswa yang mencapai nilai di atas rata-rata (KKM) sebanyak 5 orang dan siswa yang belum mencapai KKM 11 orang. Dan hasil posttest siswa dengan nilai maksimum sebesar 100 dan minimum 80 dengan rata-rata 89,38 sehingga siswa yang mencapai nilai diatas rata-rata (KKM) sebanyak 16 orang. Dari nilai yang telah dijelaskan diatas penerapan pembelajaran menggunakan Media Pembelajaran Audio Visual terhadap hasil belajar IPA Terpadu siswa kelas V SDN 26 Dompu dapat meningkatkan hasil belajar yang dibuktikan dengan peningkatan rata-rata 19,38 dilihat dari hasil pretest dan posttest.

Hasil tersebut diperkuat oleh Rahmawati, Fajriyah and Jumarni, (2022) dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Berbantu Media Audio Visual Pada Tema 1 Hidup Rukun Kelas II SD Islam

Ummiina Tahun Pelajaran 2022/2023” hasil penelitian ini adalah adanya peningkatan hasil belajar peserta didik. Hasil belajar peserta didik pada siklus I menunjukkan ketuntasan sebanyak 71,43% peserta didik dinyatakan tuntas. Capaian rata-rata pada siklus I sebesar 70. Kemudian pada siklus II mengalami peningkatan menjadi sebanyak 90,48% peserta didik dinyatakan tuntas. Capaian rata-rata pada siklus II sebesar 80. Berdasarkan hasil penelitian, diperoleh kesimpulan bahwa penerapan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) berbantu media audio visual dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada tema 1 Hidup Rukun.

Berdasarkan pembahasan diatas dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran audio visual terhadap hasil belajar siswa

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pengolahan data di atas, nilai *sig. (2-tailed)* sebesar 0,000 yang berarti *sig. (2-tailed) < 0,05*, maka H_0 ditolak dan H_a diterima, atau dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan penggunaan media audio visual terhadap hasil belajar matematika siswa di SD N 04 Gondangmanis, Kecamatan Bae, Kabupaten Kudus. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil nilai rata-rata *pre test* sebesar (60,6) dan nilai rata-rata *post test* adalah sebesar (85,3).

SARAN

Berdasarkan kesimpulan tersebut dapat diberikan beberapa saran yaitu yang pertama, guru perlu meningkatkan kemampuan dan keterampilan dalam penggunaan media audio visual guna memudahkan siswa dalam memahami materi yang berpengaruh terhadap hasil belajarnya. Yang kedua, dalam pembelajaran matematika hakikatnya menggunakan metode eksperimen, namun diperlukan media untuk menguatkan materi, diharapkan guru menggunakan media audio video sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa. Yang ketiga, bagi peneliti selanjutnya, perlu dilakukan lagi penelitian mengenai media audio video terhadap hasil belajar dalam jangkauan yang lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Dimiyati and Mudjiono (2017) Belajar Dan Pembelajaran Tujuan Belajar Dan Pembelajaran. 5th edn, Uwais Inspirasi Indonesiaz. 5th edn. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fahmeyzan, D., Soraya, S. and Etmy, D. (2018) ‘Uji Normalitas Data Omzet Bulanan Pelaku Ekonomi Mikro Desa Senggigi dengan Menggunakan Skewness dan Kurtosi’, Jurnal VARIAN, 2(1), pp. 31–36. Available at: <https://doi.org/10.30812/varian.v2i1.331>.
- Febrianti, A.W. and Saputra, E.R. (2022) ‘Penggunaan Media EdPuzzle dan Game Marbel Indonesian Culture dalam Pembelajaran PKn di SD’, Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah ..., 6(2), pp. 171–176.
- Khurriyati, A.L., Ermawati, D. and Riswari, L.A. (2022) ‘Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Kelas III melalui Media PACAPI (Papan Pecahan Pizza)’, JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, 5(4), pp. 1028–1034. Available at: <https://doi.org/10.54371/jiip.v4i5.497>.
- Al Mainah, A.M., Ulva, R. and Hader, A.E. (2021) ‘Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Kelas IV SDN 06 Sitiung Pada Mata Pelajaran IPA Materi Gaya Dan Gerak’, Innovative: Journal Of Social Science Research, 1(2), pp. 55–60. Available at: <https://doi.org/10.31004/innovative.v1i2.2121>.
- Rahmatullah, R., Inanna, I. and Ampa, A.T. (2020) ‘Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva’, Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha, 12(2), pp. 317–327.
- Rahmawati, A.D., Fakhriyah, F. and Ermawati, D. (2021) ‘Pengaruh Fasilitas Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas Iii Sdn Tambaharjo 02 Arum’, 5(1), pp. 51–60.
- Rahmawati, I.A., Fajriyah, K. and Jumarni, J. (2022) ‘Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Berbantu Media Audio Visual Pada Tema 1 Hidup Rukun Kelas II SD Islam Ummiina Tahun Pelajaran 2022/2023’, Educatif Journal of

- Education Research, 4(4), pp. 151–159. Available at: <https://doi.org/10.36654/edukatif.v4i4.258>.
- Safitri, R.L. and Kasriman, K. (2022) 'Pengaruh Media Audio Visual terhadap Hasil Belajar Materi Siklus Air pada Siswa Sekolah Dasar', *Jurnal Basicedu*, 6(5), pp. 8746–8753. Available at: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3939>.
- Somayana, W. (2020) 'Peningkatan Hasil Belajar Siswa melalui Metode PAKEM', *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 1(3), pp. 350–361. Available at: <https://doi.org/10.36418/japendi.v1i3.33>.
- Susanti, Affrida, Z. and Fahyuni, E.F. (2017) 'Jenis Jenis Media Dalam Pembelajaran', *Umsida*, 1(1), pp. 5–6.
- Prasetya, Fargil, 'Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Matematika', *Jkpm*, 01.02 (2016), 257–66
- Mulyati, Tita, 'Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Sekolah Dasar', *EduHumaniora | Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*, 3.2 (2016), 431–39 <https://doi.org/10.17509/eh.v3i2.2807>
- Eggiet, Erviana Vera Yuli (2018) Penggunaan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas V Sd Muhammadiyah Domban 2. *Jurnal Fundamental Pendidikan Dasar FUNDADIKDAS* Vol. 1 No. 1 Edisi Maret 2018 <http://journal2.uad.ac.id/index.php/fundadikdas/article/view/963/pdf>
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Al Fasyi, M. C. (2015). Pengaruh penggunaan media video terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV SD Negeri Ngoto Bantul Yogyakarta. *BASIC EDUCATION*, 4(16).
- Puspitasari, R., Lesmono, A. D., & Prihandono, T. (2015). Pengaruh model pembelajaran Poe (Prediction, Observation and Explanation) disertai media audiovisual terhadap keterampilan kerja ilmiah dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA-Fisika di SMP. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 4(3), 211–218.
- Sidik, Gery Syahril. 2016. Analisis Proses Berpikir dalam Pemahaman Matematis Siswa Sekolah Dasar dengan Pemberian Scaffolding. *JPSD*, 2 (2). 192- 204.
- Jamaris. (2013). *Orientasi baru dalam psikologi pendidikan*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Astiana, Y., Wardana, M. Y. S., & Subekti, E. E. (2021). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Dalam Menyelesaikan Soal Cerita Pecahan. *MENDIDIK: Jurnal Kajian Pendidikan dan Pengajaran*, 7(1), 54–59. <https://doi.org/10.30653/003.202171.143>
- Hasan, H. (2017). Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Ketuntasanbelajar Ips Materi Perkembangan Teknologi Produksi, Komunikasi, Dan Transportasi Pada Siswa Kelas Iv Sd Negeri 20 Banda Aceh. *Jurnal Pesona Dasar*, 3(4), 22–33.
- Ode, E. O. (2014). Impact of audio-visual (AVs) resources on teaching and learning in some selected private secondary schools in Makurdi. *International Journal of Research in Humanities, Arts and Literature (IMPACT: IJRHAL)*, 2(5), 195–202.
- Lestari, Karunia Eka & Yudhanegara, Mokhammad Ridwan. (2015). *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: PT Refika Aditama
- Muhdiyati, I., & Utami, I. I. S. (2020). Jurnal perseda. *Jurnal Persada*, III(3), 176–181