



PENGARUH MEDIA *AUDIO VISUAL* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS III PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA DI UPTD SD NEGERI 122365 PEMATANGSIANTAR

Vina Yuni Panduwinata Sitorus¹, D. Yuliana Sinaga², Canni Loren Sianturi³

^{1,2,3} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar

e-mail correspondence: sitorusv20@gmail.com

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel :

Diterima : 12-10-2024
Disetujui : 26-10-2024
Diterbitkan : 30-11-2024

Kata Kunci :

Media Pembelajaran; *Audio Visual*; Hasil Belajar.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran Audio Visual terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas III di UPTD SD Negeri 122365 Pematangsiantar. Penelitian ini menggunakan jenis metode penelitian kuantitatif dengan “*Pre-Experimental Design*” bentuk *one grup pre-test post-test* yang dilaksanakan di UPTD SD Negeri 122365 Pematangsiantar pada siswa kelas III dengan jumlah populasi 22 siswa dan sampel sebanyak 22 siswa. Teknik pengumpulan data penelitian ini menggunakan test sebanyak 2 kali yaitu *pretest-posttest*. Data diolah menggunakan teknik analisis statistik, dari hasil analisis data diperoleh taraf signifikan $0,01 < \text{probabilitas} (0,05)$ dan $t_{hitung} = 13,028 > t_{tabel} = 0,996$. Maka disimpulkan H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti “Terdapat pengaruh Media Pembelajaran Audio Visual Terhadap hasil Belajar Siswa Kelas III Pada Mata Pelajaran Matematika di UPTD SD Negeri 122365 Pematangsiantar”.

ARTICLE INFO

Article History :

Received : 12-10-2024
Accepted : 26-10-2024
Publish : 30-11-2024

Keywords:

Learning Media; *Audio Visual*;
Learning Outcomes.

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of Audio Visual learning media on the learning outcomes of third grade Mathematics students at UPTD SD Negeri 122365 Pematangsiantar. This study uses a type of quantitative research method with “Pre-Experimental Design” in the form of a one group pre-test post-test conducted at UPTD SD Negeri 122365 Pematangsiantar on grade III students with a population of 22 students and a sample of 22 students. This research data collection technique uses a test twice, namely pretest-posttest. The data was processed using statistical analysis techniques, from the results of data analysis obtained a significant level of $0.01 < \text{probability} (0.05)$ and $t_{count} = 13.028 > t_{table} = 0.996$. So it is concluded that H_0 is rejected and H_a is accepted, which means “There is an effect of Audio Visual Learning Media on the Learning outcomes of Class III Students in Mathematics Subjects at UPTD SD Negeri 122365 Pematangsiantar”.



PENDAHULUAN

Manusia tidak terlepas dari pendidikan untuk membentuk karakter, perkembangan ilmu dan mental anak, yang akan menjadikan manusia dewasa mampu berinteraksi dilingkungannya baik secara individu atau sebagai makhluk sosial. Menurut UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Pendidikan dimaksudkan sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik dapat secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, memiliki kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan bagi dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Secara umum pendidikan bertujuan untuk mengembangkan potensi Siswa agar menjadi siswa yang beriman dan bertakwa pada Tuhan Yang Maha Esa dan menjadi warga yang demokrasi. Proses pembelajaran peserta didik di dalam kelas dapat dikatakan berhasil apabila terjadi peningkatan yang signifikan dalam pemahaman, keterampilan, dan pencapaian akademik peserta didik. Selain itu guru juga memiliki peran penting dalam proses peningkatan hasil belajar peserta didik, dengan menciptakan lingkungan belajar yang kondusif serta mampu menyampaikan materi pelajaran dengan cara yang mudah dipahami. Siswa merupakan indikator penting untuk mengukur keberhasilan belajar namun, ini tidak terjadi dengan sendirinya, melainkan melibatkan peran penting guru dalam menyiapkan dan melaksanakan pembelajaran Utami (2022). Pembelajaran yang baik adalah kegiatan yang dapat meningkatkan minat dan semangat siswa untuk mengikuti pembelajaran hingga akhir pembelajaran Rosmawati (2018) mengemukakan bahwa salah satu masalah yang sering muncul dalam dunia pendidikan adalah lemahnya pembelajaran aktif, dimana hasil belajarnya kurang memuaskan dalam proses pembelajaran, anak kurang terdorong untuk mengembangkan kemampuan berpikir dan kreatifitasnya. Siswa tidak diberi kesempatan seluas-luasnya untuk mengelola pembelajarannya. Hasil belajar merupakan kemampuan apa saja yang harus dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya, kemampuan-kemampuan tersebut mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar yang dicapai atau diperoleh siswa berkat adanya usaha atau pikiran yang mana hal tersebut dinyatakan dalam bentuk penguasaan, pengetahuan dan kecakapan dasar yang terdapat dalam berbagai aspek kehidupan sehingga nampak pada diri individu penggunaan penilaian terhadap sikap, pengetahuan, kecakapan dasar dan perubahan tingkah laku secara kuantitatif.

Pencapaian pendidikan dan pembelajaran yang berkualitas tidak selalu bergantung pada satu komponen saja, tetapi juga meliputi pada sistem multi komponen antara lain kegiatan pembelajaran, siswa, sarana dan prasarana, keuangan, masyarakat dan pimpinan sekolah. Semua komponen tersebut tidak bermanfaat dalam pembelajaran, jika tidak didukung oleh keberadaan guru yang profesional. Kualitas dan kuantitas belajar siswa dalam kelas bergantung pada banyak faktor, yaitu guru, hubungan pribadi antara siswa dalam kelas, serta kondisi umum dan suasana di dalam kelas. Seperti yang di sebutkan oleh sianturi (2013) mengatakan bahwa . “Ada empat kompetensi dasar yang harus dimiliki guru menurut kebijakan. Pertama, kompetensi pedagogik, yaitu kemampuan guru dalam memahami peserta didik, merencanakan, melaksanakan, mengevaluasi, dan mengembangkan pembelajaran yang tepat bagi para peserta didiknya sehingga mampu mengaktualisasikan potensinya secara maksimal. Kedua, kompetensi kepribadian, yaitu kemampuan personal guru yang mencerminkan kepribadian yang mantap, stabil, dewasa, arif, berwibawa, dan menjadi teladan bagi peserta didik serta berakhlak mulia. Ketiga, kompetensi sosial, yaitu kemampuan guru dalam berkomunikasi dan bergaul secara efektif dengan peserta didik, sesama pendidik, tenaga kependidikan, orang tua/wali peserta didik, dan masyarakat. Keempat, kompetensi profesional, yaitu kemampuan guru dalam memahami dan menguasai bidang studi yang diampunya secara luas dan mendalam”. Dalam proses pembelajaran pun diharapkan guru memiliki kemampuan untuk menciptakan suasana belajar yang nyaman bagi siswa sehingga siswa dapat menerima materi ajar yang diberikan dengan baik dan akan meningkatkan hasil belajar bagi siswa. Pada kenyataannya guru yang mengambil peran yang paling besar. Sebagai pengajar guru harus membantu perkembangan anak didik untuk menerima, memahami, serta menguasai ilmu pengetahuan. Proses pembelajaran merupakan proses komunikasi dengan tiga



komponen yaitu, guru menyampaikan mata pelajaran, siswa menerima mata pelajaran, dan media atau materi pembelajaran. Dalam proses pembelajaran sering terjadi jeda komunikasi, dimana materi yang disampaikan oleh guru tidak diterima secara optimal oleh siswa atau siswa tidak memahaminya dengan benar, bahkan kinerja siswa yang salah menangkap isi pesan yang disampaikan oleh guru. Oleh karena itu, keberhasilan pembelajaran sangat ditentukan oleh kualitas pendidik atau kemampuan guru. Terkait mengenai hasil belajar peserta didik, berhasil atau tidaknya hal ini tentunya tidak terlepas dari kegiatan belajar mengajar yang merupakan proses transfer ilmu yang dilakukan guru kepada peserta didik media merupakan substansi yang sangat penting sebagai alat komunikasi antara pendidik dan peserta didik. Untuk mencapai hasil belajar yang efektif dan efisien dalam setiap materi pelajaran, diperlukan perancangan kegiatan pembelajaran yang dapat memicu minat siswa dan mendorong mereka untuk aktif dalam proses belajar. Dengan demikian, media pembelajaran yang menarik perlu dikembangkan agar siswa terlibat secara aktif dalam pembelajaran. Memberikan perasaan santai tanpa tekanan pada siswa diperlukan sebuah media pembelajaran yang inovatif seperti dalam bentuk suara dan gambar, karena pada dasarnya usia siswa sekolah dasar merupakan tingkat usia yang suka sekali mendengar suara dan melihat gambar. Perlu dipahami pula bahwa penggunaan media harus pula disesuaikan dengan minat peserta didik. Tidak terlepas dari itu, terdapat asumsi bahwa media yang diiringi dengan suara dan gambar merupakan cara yang cukup efektif digunakan dalam pembelajaran. Tampak dari realita sekarang ini, bahwa mayoritas anak-anak mengenal yang namanya video dan senang untuk melihatnya. Namun, permasalahan yang kemudian muncul adalah kebanyakan dari mereka suara dan gambar yang hanya bersifat hiburan semata tanpa adanya unsur-unsur pendidikan di dalamnya yang akhirnya berdampak negatif dalam kehidupan. Bagi anak-anak belajar sambil mendengar suara dan gambar adalah penting. Seorang peneliti pendidikan bernama Peter Kline mengatakan bahwa belajar akan efektif jika dilakukan dalam suasana menyenangkan. Pada keadaan seperti itulah, guru dapat menggunakan media pembelajaran yang dapat memberikan stimulus kepada peserta didik sehingga menghasilkan respon yang baik. Secara otomatis, pengalaman yang diperolehnya pun bukan sekedar mendengar dan melihat gambar akan tetapi dapat memaknai video dan pelajaran yang diberikan, menimbulkan rasa senang dan memungkinkannya mudah memahami pelajaran. Oleh karena itu, penulis merasa media yang berbasis suara dan gambar sangat diperlukan dalam menyampaikan materi.

Siswa tidak hanya harus mengingat informasi dan rumus, tetapi juga kreatif dan aktif dalam proses pembelajaran, dimana mereka sendiri menggali dan mengembangkan pengetahuan dan keterampilan yang diajarkan, sehingga mereka mendapatkan kesan yang bermakna dalam proses pembelajaran sehingga Pembelajaran terjadi sesuai dengan yang diharapkan. Guru menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa. Salah satu media pembelajaran yang cocok untuk sekolah dasar adalah Media pembelajaran *Audio Visual*. Berhubungan dengan paparan di atas, penulis berinisiatif untuk melakukan sebuah penelitian mengenai penggunaan media pembelajaran yang akan digunakan saat kegiatan proses pembelajaran pada Matematika. Media yang akan diteliti yaitu media *Audio Visual*. Audio visual pada umumnya merupakan salah satu media komunikasi yang menggabungkan unsur suara (audio) dan gambar atau video (visual). Media ini digunakan untuk menyampaikan informasi, hiburan, atau pesan dengan cara yang lebih dinamis dan interaktif. Di bidang pendidikan, audio visual seperti slide dengan narasi atau video edukasi dapat membantu menyampaikan informasi dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami. Keunggulan dari Audio Visual adalah untuk meningkatkan proses pembelajaran dan membuat pengalaman belajar menjadi lebih efektif dan menarik. Berdasarkan obsevasi yang telah dilakukan peneliti di UPTD SD Negeri 122365 dapat diketahui siswa memiliki hasil belajar yang masih rendah hasil yang diperoleh siswa kelas III masih tergolong rendah karena belum mencapai nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM). Nilai KKM yang telah ditetapkan pada matapelajaran Matematika yaitu 70, dari siswa yang berjumlah 24 orang hanya 9 orang yang tuntas KKM, dan 15 orang lagi jauh dibawah rata-rata.



Tabel 1. Nilai Kelas III UPTD SDN 122365 Pematangsiantar

Mata Pelajaran	KKM	Jumlah Siswa	Jumlah Siswa yang mencapai KKM	Jumlah Siswa Tidak mencapai KKM
Matematika	70	22	8	14

Permasalahan yang sering terjadi dalam pembelajaran adalah pengalaman belajar yang diterima siswa di kelas tidak komprehensif dan tidak berorientasi pada pencapaian standar kompetensi dan kompetensi inti Siswa hanya mempelajari matapelajaran pada area kognitif rendah, sehingga masih banyak siswa yang cenderung malas berpikir sendiri, meskipun cara berpikir yang dikembangkan dalam kegiatan pembelajaran belum mempengaruhi area afektif dan psikomotorik siswa. Rendahnya hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran dan rendahnya partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran tentunya berdampak pada pencapaian hasil belajar siswa yaitu rendahnya hasil belajar. Asumsi awal peneliti tentang hasil belajar yang kurang optimal diakibatkan oleh kurangnya kinerja siswa dalam pembelajaran, dalam hal ini guru tidak mengajar menggunakan media pembelajaran sehingga proses pembelajaran tidak menyenangkan dan membuat kurangnya partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Hal tersebut membuat siswa kurang paham dengan materi yang disampaikan oleh guru sehingga hasil belajar tidak maksimal. Diperlukan inovasi dalam pembelajaran yang digunakan untuk meminimalisir hal tersebut. Untuk mengatasi rendahnya hasil belajar siswa, maka digunakan media pembelajaran yang dapat membuat siswa tidak cepat merasa bosan saat belajar, sehingga siswa dapat memahami materi yang diajarkan dan proses belajar mengajar menjadi menyenangkan. Salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran *Audio Visual* yang dimana media ini siswa dituntut untuk aktif, berpikir kritis, mandiri dan memperhatikan apa yang di sajikan oleh guru di depan kelas. Tujuan dari penggunaan media *Audio Visual* adalah untuk membantu siswa memahami materi yang dipelajari, menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif dan nyata, dan menarik perhatian siswa. Berdasarkan paparan di atas peneliti akan mencoba menggunakan media pembelajaran *Audio Visual* untuk meningkatkan hasil belajar siswa, untuk memotivasi siswa dalam pembelajaran dan untuk meningkatkan kualitas hasil belajar siswa dalam pembelajaran yang ingin dicapai. Dapat disimpulkan bahwa yang melatarbelakangi penulis mengajukan proposal penelitian dengan judul "Pengaruh Media *Audio Visual* terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III Pada Pembelajaran Matematika Di UPTD SD Negeri 122365 Pematangsiantar" adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan media *Audio Visual*. Selain itu, penggunaan media inovatif ini dipandang mampu menghadirkan suasana interaktif dalam pembelajaran yang berpengaruh besar terhadap hasil belajar peserta didik.

METODE

Jenis penelitian yang sesuai dengan judul penelitian ini adalah kuantitatif. Rancangan penelitian menggunakan *Pre-Experimental/One Group Pretest-Posttest Design*. Desain penelitian yang dilakukan peneliti memberikan tes awal berupa soal kepada siswa sebelum membuat tes akhir terhadap penelitian yang diberikan. Rangkaian desain yang dikembangkan dalam penelitian dapat digambarkan sebagai berikut:

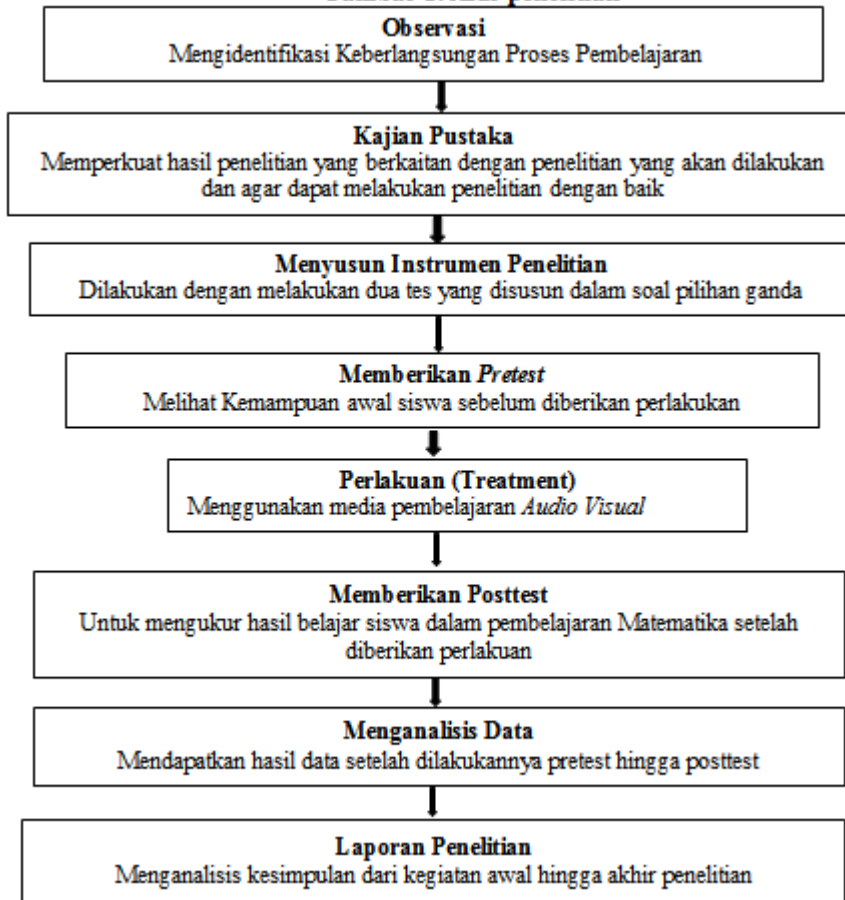
Tabel 2. Desain Penelitian

Pre-test	Treatment	Post-test
O ₁	X (<i>MEDIA AUDIO VISUAL</i>)	O ₂

Penelitian ini akan dilakukan melalui beberapa langkah yang dirancang secara sistematis. Berikut adalah alur dari proses penelitian yang akan diuraikan secara detail.



Gambar 1. Alur penelitian



Penelitian ini dilaksanakan di UPTD SD NEGERI 122365 Pematang siantar sebuah institusi Pendidikan SD Negeri 122365 yang beralamat di Jln. Ade Irma Suryani, Kota Pematangsiantar Kecamatan Siantar Utara, Provinsi Sumatera Utara. Peneliti mengambil total sampling ini karena jumlah populasi yang relative kecil dan kurang dari 100 orang, maka seluruh populasi dijadikan sampel penelitian. Adapun sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas III sebanyak 24 siswa. Instrumen ini digunakan dalam penelitian untuk mendapatkan hasil yang real time dan juga relevan adapun instrumen dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan tes. Tes yang dipakai merupakan tes pilihan berganda (*Multiple Choice*) dikarenakan tes pilihan berganda memiliki beberapa kelebihan antara lain seperti penskoran lebih mudah, cepat, objektif serta memiliki tingkat reabilitas yang lebih tinggi dari tes uraian soal pilihan berganda yang akan dibuat berjumlah 25 soal. Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes pilihan ganda. Tes yang diberikan berupa soal *pretest* dan *posttest* kepada kelas eksperimen. Setiap pertanyaan yang dijawab benar diberikan skor 1, sedangkan yang dijawab salah diberikan skor 0. Adapun pedoman penilaian yang dilakukan adalah sebagai berikut:

$$\text{Nilai Pengetahuan} = \frac{\text{jumlah jawaban yang benar}}{\text{jumlah soal}} \times 100$$

Tes yang diuji validitasnya adalah soal pilihan ganda sebanyak 30 soal, uji validitas dalam penelitian ini akan dilakukan kepada 22 siswa kelas III SD Negeri 091277 Siantar Estate. Perhitungan validitas butir tes menggunakan rumus *product moment* angka kasar yaitu:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}} \quad (\text{Arikunto, 2014})$$



Untuk menguji reliabilitas digunakan rumus sebagai berikut:

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{M(k-M)}{kV_t} \right)$$

Adapun rumus nya yang digunakan untuk menghitung tingkat kesukaran suatu butir sebagai berikut

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

Untuk menghitung daya pembeda setiap butir soal menggunakan rumus sebagai berikut:

$$DP = \frac{BA}{JA} - \frac{BB}{JB} \text{ Arikunto (2013)}$$

Setelah data terkumpul dari hasil pengumpulan data, perlu segera digarap oleh staf peneliti, khususnya yang bertugas pada pengolahan data (Arikunto, 2010). Analisis data dilakukan dengan langkah-langkah berikut:

1. Uji N Gain

Uji N-Gain dilakukan karena sesuai dengan desain penelitian ini yaitu *one-group-pretest-posttes* untuk mengukur perubahan dalam kelompok yang sama tanpa adanya kelompok control. Uji N-Gain dilakukan dengan bantuan *Microsoft Excel 2016* dengan rumus sebagai berikut : gain ternormalisasi (g) = $\frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor ideal} - \text{skor pretest}}$

2. Uji Hipotesis

Adapun rumus yang digunakan untuk menghitung efektifitas treatment adalah rumus t test Satu Group Sampel. Adapun rumusnya sebagai berikut :

$$t = \sqrt{\frac{n(\sum D^2 - (\sum D)^2)}{(N-1)}}$$

Berdasarkan rumus di atas jika nilai t hitung lebih besar dari pada t tabel ($t_{hit} > t_{tab}$) maka hipotesis nol (H_0) ditolak, sebaliknya jika t hitung lebih kecil atau sama dengan dari t tabel ($t_{hit} \leq t_{tab}$) maka hipotesis nol (H_0) tidak ditolak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian merupakan penelitian kuantitatif yang memaparkan hasil belajar Matematika siswa dengan menggunakan Media pembelajaran *Audio Visual*. Langkah awal yang dilakukan peneliti adalah dengan melakukan uji instrument di SD Negeri 091277 Siantar Estate. Uji instrument dilakukan selama 35 menit dengan memberikan soal pilihan berganda sebanyak 30 soal. Setelah selesai melaksanakan uji instrument, peneliti melanjutkan mencari data yang valid dan tidak valid dengan bantuan Software SPSS 25. Setelah mendapatkan data yang valid, peneliti melanjutkan penelitian di UPTD SD Negeri 122365. Terlebih dahulu peneliti melakukan Pretest kepada siswa untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Setelah mendapatkan hasil pretest siswa, hari berikutnya peneliti memberikan perlakuan pembelajaran menggunakan media *Audio Visual* pada saat pembelajaran Matematika di kelas III. Setelah menerapkan media *Audio Visual* pada saat pembelajaran, peneliti memberikan soal posttest untuk melihat perubahan hasil belajar siswa di kelas III. Kemudian peneliti melakukan analisis data yang diperoleh dari hasil Pretest dan Posttest. Analisis data digunakan untuk melihat ada atau tidak adanya pengaruh media pembelajaran *Audio Visual* terhadap hasil belajar Matematika di kelas III SD Negeri 122365 Pematangsiantar. Penelitian ini menggunakan instrumen tes berupa tes pilihan berganda yang berjumlah 25 soal, yang mana nantinya akan peneliti gunakan untuk soal Pretest dan Posttest, akan tetapi terlebih dahulu dicari validitas, reabilitas, tingkat kesukaran dan daya pembedanya. Adapun hasil uji coba yang dianalisa instrumen soal adalah sebagai berikut: kesukaran dan daya pembedanya. Adapun hasil uji coba yang dianalisa instrumen soal adalah sebagai berikut:

Hasil Uji Validitas

Validitas dilakukan dengan cara menghitung rxy dengan menggunakan rumus korelasi Product Moment dengan bantuan Software SPSS 25. Apabila rxy > rtabel maka instrumen tersebut dinyatakan valid untuk mengukur hasil belajar sebaliknya apabila rxy < rtabel maka instrumen tersebut dinyatakan



tidak valid dan tidak layak digunakan untuk mengukur hasil belajar. Adapun uji validitas setiap item instrumen hasil belajar disajikan pada tabel dibawah.

Tabel 2. Hasil Uji Validitas Butir Soal

Butir Soal	R Hitung	R Tabel	Keterangan
1	0,630	0,422	Valid
2	0,638	0,422	Valid
3	0,739	0,422	Valid
4	0,424	0,422	Valid
5	0,625	0,422	Valid
6	0,454	0,422	Valid
7	0,638	0,422	Valid
8	0,477	0,422	Valid
9	0,630	0,422	Valid
10	-0,277	0,422	Tidak Valid
11	0,755	0,422	Valid
12	0,477	0,422	Tidak Valid
13	-0,032	0,422	Valid
14	0,728	0,422	Valid
15	-0,032	0,422	Tidak Valid
16	0,625	0,422	Valid
17	0,490	0,422	Valid
18	0,566	0,422	Valid
19	-0,380	0,422	Tidak Valid
20	0,490	0,422	Valid
21	0,715	0,422	Valid
22	0,626	0,422	Valid
23	0,701	0,422	Valid
24	0,005	0,422	Tidak Valid
25	0,555	0,422	Valid
26	0,772	0,422	Valid
27	0,566	0,422	Valid
28	0,689	0,422	Valid
29	0,701	0,422	Valid
30	0,483	0,422	Valid

Berdasarkan tabel hasil perhitungan validitas data dengan menggunakan tes pilihan berganda dengan jumlah 30 butir soal, terlihat bahwa terdapat 5 soal yang tidak valid yaitu nomor 10, 12, 15, 19 dan 24 dan terdapat 25 soal yang valid yaitu nomor 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 11, 13, 14, 16, 17, 18, 20, 21, 22, 23, 25, 26, 27, 28, 29 dan 30. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa tidak semua soal instrumen hasil belajar dapat digunakan sebagai alat ukur yang layak untuk mengumpulkan data penelitian hasil belajar.

Hasil Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas peneliti gunakan untuk menghitung r11 menggunakan cronbach alpha berbantuan software SPSS 25 dengan syarat indeks reabilitas instrument rhitung > rtabel pada taraf signifikansi 5% maka instrument tersebut dinyatakan reliable digunakan untuk mengukur hasil belajar. Sebaliknya jika rhitung < rtabel maka instrument tersebut tidak layak digunakan. Dapat dilihat pada tabel di bawah :

Tabel 3. Hasil Uji Reliabilitas Soal
Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.877	30



Hasil Uji Tingkat Kesukaran

Uji tingkat kesukaran butir soal dilakukan untuk mengetahui apakah segi kesukarannya tinggi atau rendah. Adapun indeks tingkat kesukaran yaitu:

1. Sukar, jika nilai mean 0,00-0,30
2. Sedang, jika nilai mean 0,30-0,70
3. Mudah, jika nilai mean 0,70-1,00

Uji kesukaran soal penelitian dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4. Uji Tingkat Kesukaran Soal

No	Tingkat Kesukaran	Keterangan
1	0,63	Sedang
2	0,45	Sedang
3	0,59	Sedang
4	0,72	Mudah
5	0,45	Sedang
6	0,59	Sedang
7	0,45	Sedang
8	0,45	Sedang
9	0,63	Sedang
10	0,40	Sedang
11	0,50	Sedang
12	0,45	Sedang
13	0,40	Sedang
14	0,50	Sedang
15	0,40	Sedang
16	0,77	Mudah
17	0,45	Sedang
18	0,27	Sukar
19	0,36	Sedang
20	0,45	Sedang
21	0,50	Sedang
22	0,31	Sedang
23	0,40	Sedang
24	0,59	Sedang
25	0,31	Sedang
26	0,45	Sedang
27	0,27	Sukar
28	0,36	Sedang
29	0,40	Sedang
30	0,40	Sedang

Berdasarkan tabel di atas memiliki 26 butir soal dengan kategori sedang, memiliki 2 butir soal sukar dan 2 butir soal dengan kategori mudah.

Deskripsi Hasil Belajar

Berdasarkan penelitian yang dilakukan di SD Negeri 091277 Siatar Estate, dilibatkan 22 siswa sebagai sampel penelitian. Sebelum melakukan *pretest*, peneliti memberikan arahan kepada siswa tentang bagaimana cara menjawab soal *pretest*. Setelah memberikan arahan, peneliti memberikan soal *pretest* kepada siswa untuk dijawab. Berikut adalah data hasil *pretest* siswa.

Tabel 5. Hasil Pretest

No	Nama	KKM	Nilai Pretest	Keterangan
1	Abi	70	68	Tidak Tuntas
2	Adit	70	58	Tidak Tuntas
3	Akilah	70	48	Tidak Tuntas
4	Alika	70	40	Tidak Tuntas
5	Annisa	70	76	Tuntas
6	Alzidan	70	48	Tidak Tuntas
7	Ayunda	70	56	Tidak Tuntas
8	Deva	70	60	Tidak Tuntas
9	Dewi	70	64	Tidak Tuntas
10	Dila	70	68	Tidak Tuntas
11	Eka	70	84	Tuntas
12	Felix	70	52	Tidak Tuntas



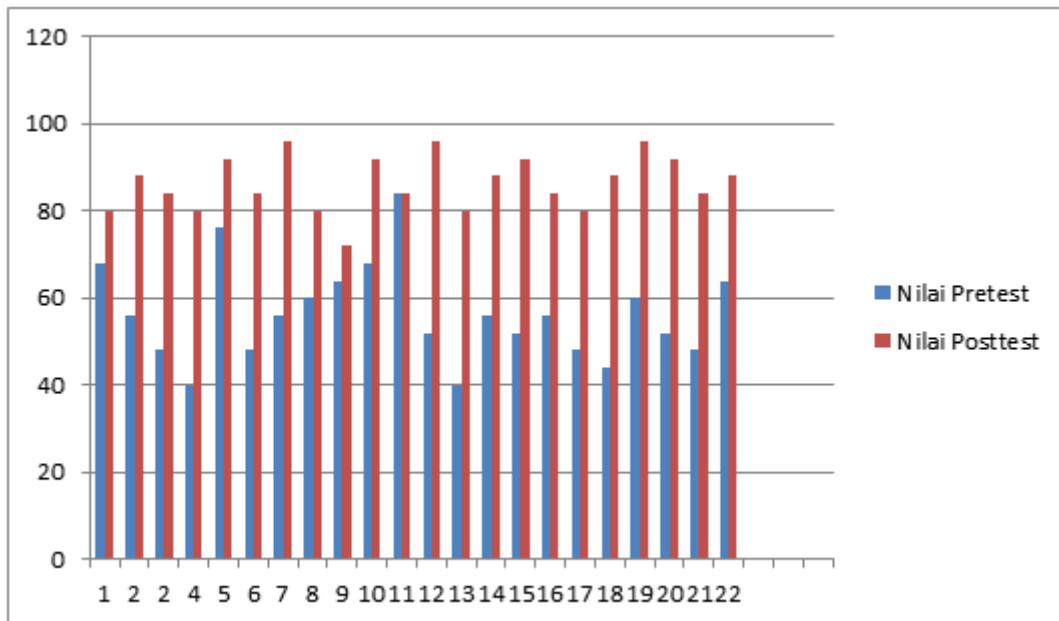
13	Jennyria	70	40	Tidak Tuntas
14	Marsella	70	56	Tidak Tuntas
15	Malika	70	52	Tidak Tuntas
16	Marfel	70	56	Tidak Tuntas
17	Ratu	70	48	Tidak Tuntas
18	Rorie	70	44	Tidak Tuntas
19	Riski	70	60	Tidak Tuntas
20	Salwa	70	52	Tidak Tuntas
21	Uma	70	48	Tidak Tuntas
22	Yolanda	70	64	Tidak Tuntas
Jumlah Nilai			1240	
Nilai Terendah			40	
Nilai Tertinggi			76	

Berdasarkan data dalam tabel, dapat diketahui bahwa kemampuan hasil belajar siswa dalam memahami materi Alat Ukur dan masih tergolong rendah. Terdapat 2 siswa yang mendapatkan nilai tuntas pada pretest, sedangkan sisanya sebanyak 20 siswa tidak mencapai nilai tuntas. Posttest dilaksanakan setelah penerapan media pembelajaran Audio visual saat pada materi pembelajaran Alat Ukur. Hasil posttest siswa dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 6. Nilai Posttes

No	Nama	KKM	Nilai Posttest	Keterangan
1	Abi	70	80	Tuntas
2	Adit	70	88	Tuntas
3	Akilah	70	84	Tuntas
4	Alika	70	80	Tuntas
5	Annisa	70	92	Tuntas
6	Alzidan	70	84	Tuntas
7	Ayunda	70	96	Tuntas
8	Deva	70	80	Tuntas
9	Dewi	70	88	Tuntas
10	Dila	70	92	Tuntas
11	Eka	70	84	Tuntas
12	Felix	70	96	Tuntas
13	Jennyria	70	80	Tuntas
14	Marsella	70	88	Tuntas
15	Malika	70	92	Tuntas
16	Marfel	70	84	Tuntas
17	Ratu	70	80	Tuntas
18	Rorie	70	88	Tuntas
19	Riski	70	96	Tuntas
20	Salwa	70	92	Tuntas
21	Uma	70	84	Tuntas
22	Yolanda	70	88	Tuntas
Jumlah Nilai			1916	
Nilai Terendah			80	
Nilai Tertinggi			96	

Berdasarkan data dalam tabel dapat disimpulkan bahwa kemampuan hasil belajar siswa dalam memahami materi tentang alat ukur, mengalami peningkatan setelah diberikan perlakuan. Hasil ini menunjukkan bahwa siswa kelas III UPTD SD Negeri 122365 telah mencapai KKM dan dapat dikatakan tuntas dalam memahami materi tersebut. Data rekapitulasi hasil nilai pretes dan posttes juga dapat didekripsikan pada gambar grafik di bawah ini.



Gambar 2. Hasil Nilai Pretest dan Posttest

Terlihat bahwa nilai minimum *pretest* yaitu 40 dan nilai maksimum yaitu 84. Setelah dilakukan penelitian dengan menerapkan media pembelajaran *Audio Visual* pada materi alat ukur dan kemudian dilakukan *posttest*, nampak nilai berubah sangat signifikan, yaitu nilai minimum mencapai 80 dan nilai maksimum mencapai 96.

Hasil Uji N Gain

Uji N-Gain adalah sebuah uji yang bisa memberikan gambaran umum peningkatan skor hasil pembelajaran antara sebelum dan sesudah diterapkannya suatu perlakuan. Apabila presentase n-gain $\leq 0,3$ maka tergolong kategori rendah, $0,3 \leq 0,70$ tergolong sedang dan $0,70 \leq 1,00$ tergolong kategori tinggi. Uji N-Gain dilakukan dengan berbantuan SPSS 25 dengan menggunakan rumus :

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

Tabe 7. Uji N-Gain

No	Pretest	Posttest	Posttest Kurang Pretest	Skor ideal kurang Pretest	Ngain Skor	Ngain Persen
1	68	80	12	32	0,38	37%
2	56	88	32	44	0,73	72%
3	48	84	36	52	0,69	69%
4	40	80	40	60	0,67	66%
5	76	92	16	24	0,67	66%
6	48	84	36	52	0,69	69%
7	56	96	40	44	0,91	90%
8	60	80	20	40	0,50	50%
9	64	88	24	36	0,67	66%
10	68	92	24	32	0,78	75%
11	84	84	00	16	0,00	.00
12	52	96	44	48	0,92	91%
13	40	80	40	60	0,67	66%
14	56	88	32	44	0,73	72%
15	52	92	40	48	0,83	83%
16	56	84	28	44	0,64	63%
17	48	80	32	52	0,62	61%
18	44	88	44	56	0,79	78%



19	60	96	36	40	0,90	90%
20	52	92	40	48	0,83	83%
21	48	84	36	52	0,69	69%
22	64	88	24	36	0,67	66%
Mean	56,38	87,09	30,72	43,63	0,67	67,81

Berdasarkan hasil data yang diperoleh dari tabel terlihat bahwa nilai N-gain rata-rata skor adalah 0,67, ini yang berarti nilai N-Gain skor lebih besar dari 0,3 dan lebih kecil dari 0,7 yang artinya Uji N-Gain penelitian ini dikategorikan cukup efektif. Kemudian pada nilai N-gain skor mendapatkan nilai rata-rata sebesar 67,81%, nilai ini lebih besar dari 56% yang artinya uji N-gain penelitian ini memiliki tafsiran cukup efektif. Atau dapat disimpulkan penggunaan suatu treatment media pembelajaran cukup efektif.

Hasil Uji Hipotesis

Uji t dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran audio visual terhadap hasil belajar matematika pada pembelajaran alat ukur di kelas III UPTD SD Negeri 122365 T.A 2024/2025. Uji t yang digunakan peneliti pada penelitian ini yaitu Paired Samples Test menggunakan bantuan SPSS 25.

Tabel 8. Hasil Uji Hipotesis Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	81.011	6.218		13.028	.000
	Pretest	.108	.108	.217	.996	.331

a. Dependent Variable: Posttest

Untuk mencari t tabel peneliti menggunakan tabel distribusi uji t dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan $d.f = N-1 = 22-1 = 21$ maka diperoleh thitung $>$ ttabel atau $13,028 > ,996$ dengan signifikansi 0,000 yang berarti lebih kecil dari 0,05 Sehingga dapat di simpulkan bahwa H_0 ditolak H_a diterima. Ini berarti bahwa terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *Audio Visual* terhadap hasil belajar matematika pada materi pembelajara alat ukur di kelas III UPTD SD Negeri 122365 Pematangsiantar T.A 2024/2025

Pembahasan Penelitian

Penelitian ini dilakukan di UPTD SD Negeri 122365 Pematangsiantar, Pada pembelajaran Matematik pada pembelajaran alat ukur di kelas III. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah penerapan media pembelajaran *Audio Visual* pada saat pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas III di UPTD SD Negeri 122365 Pematangsiantar. Metode yang digunakan adalah pre-eksperimental dengan desain One Group Pretest-Posttest. Media *Audio Visual* dipilih karena dianggap mampu memberikan suasana belajar yang lebih baik dan dapat meningkatkan suasana belajar yang berbedah pada saat pembelajaran. Terjadi peningkatan hasil belajar siswa menggunakan media audio visual dikarenakan siswa tidak merasa bosan pada saat proses pembelajaran serta penerapan media Audio Visual pembelajaran tersebut merupakan hal baru bagi siswa sehingga siswa lebih antusias dalam pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Eriyanti Negara (2016) penerapan media *Audio* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan signifikan nilai rata-rata siswa dari pretest ke posttest. Nilai rata-rata siswa pada pretest adalah 56,38 sedangkan pada posttest meningkat menjadi 87,09. Peningkatan ini menunjukkan bahwa media *Audio Visual* efektif dalam meningkatkan hasil belajar Matematika pada kelas III. Selanjutnya, melakukan Uji N-Gain perolehan nilai mean atau nilai rata rata *N-Gain score* menunjukkan hasil 0,70 yang dimana $0,3 \leq g \leq 0,7$ menandakan bahwa hasil tersebut tergolong kategori tinggi. Kemudian peneliti melakukan uji hipotesis untuk mengambil keputusan dan kesimpulan dimana diperoleh hasil nilai thitung adalah 13,028. Dengan nilai thitung tersebut, dapat disimpulkan bahwa nilai thitung $>$ ttabel ($13,028 > ,996$)



dan taraf signifikansi $0,000 < 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Dengan demikian, dari hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran Audio Visual terhadap hasil belajar Matematika di kelas III UPTD SD Negeri 122365 Pematangsiantar T.A 2024/2025.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian pada bagian sebelumnya maka dapat disimpulkan hal-hal berikut:

1. Penerapan media Audio Visual secara signifikan meningkatkan hasil belajar Matematika siswa kelas III. Hal ini terbukti dari peningkatan nilai rata-rata siswa dari 56,38 pada pretest menjadi 87,09 pada posttest.
2. Hasil Uji N-Gain yang mencapai 0,67 menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar siswa berada dalam kategori sedang, dengan persentase efektivitas sebesar 67%, yang menandakan media pembelajaran Audio Visual cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar Matematika siswa.
3. Hasil uji hipotesis yang menunjukkan nilai thitung sebesar 13,028 yang lebih besar dari ttabel (0,996) dengan taraf signifikansi 0,000 lebih kecil dari 0,05, menyatakan bahwa hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_1) diterima. Ini menandakan adanya pengaruh signifikan dari penerapan media pembelajaran Audio Visual cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar Matematika siswa siswa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada Kepala Sekolah, Guru-Guru beserta Staf pegawai UPTD SD Negeri 122365 Pematangsiantar yang telah berkontribusi terhadap terlaksananya kegiatan penelitian ini dengan baik.

REFERENSI

- Aeniyah, Walidayyani & Septi Fitri Meilana. (2021). *Pengaruh Media Audiovisual Terhadap Motivasi Belajar IPA Siswa Kelas IV SD Putra Jaya*. Jurnal Educatio, Volume 7 No 3.
- Anggraeni, N., (2015), Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Adobe Flash CS5 Untuk SMK Kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran Pada Kompetensi Dasar Menguraikan Sistem Informasi Manajemen., Skripsi, FE, UNY, Yogyakarta.
- Angreini, D., Muhiddin, M., & Nurlina, N. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD Negeri Bontoramba. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, Volume 4 No 1, 42-49.
- Aridalena, (2015). Pengertian Media Audio Visual . *Konsep Media Pembelajaran Audio Visual di Sekolah*, p. 51.
- Arif S, Sadiman, dkk. (2011). *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Arikunto, 2019. Suharsimi. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta
- Arsyad, Azhar. (2016). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Carino, Lubna Dhiya'ul Irbah & Wiyono, Bambang Dibyo. (2021). Pengembangan Media Audio-Visual Topik Gaya Belajar Untuk Layanan Bimbingan Klasikal Di Sman 1 Balongpanggung. *Jurnal BK UNESA*, Volume 12 No.2
- Deby Ifevayona Ginting, Srie Mulyani, Kanda Ruskandi;. (2021). Fungsi Media Pembelajaran. *Analisis Dampak Penggunaan Media Slide Power Point terhadap Motivasi Belajar Siswa SD pada Pembelajaran Daring*. *jurnal Universitas Pendidikan Indonesia Purwakarta* Vol.2 No 1. hal 727.
- Djamarah, Syaiful Bahri, dkk. (2013). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.



- Dwi, (2017). Langkah-langkah Media Pembelajaran *Audio Visual* . Peningkatan Kemampuan Membaca Puisi Siswa Menggunakan Media Audio Visual pada Siswa Kelas II SDN 02 Kampung Olo Padang. *Jurnal Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Volume 16 No 1*.
- Fatria, F. (2017). Penerapan Media Pembelajaran Google Drive Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasan Dan Sastra, 2(1)*, 138-144.
- Fitri, Ayu. (2018). Penggunaan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran ipa Untuk Meningkatkan Hasil Belajar di SDN Telukjambe II. *Jurnal Sekolah Dasar: Elementary School Journal, 1(3)*, 66-74
- Hujair AH, (2015). Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif . : Kaukaba.
- Indonesia, P. R. (2003). Undang-undang Republik Indonesia nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional. *Jakarta: Kementrian Riset, Teknologi, Dan Pendidikan Tinggi*.
- Ismiati, (2017). Peningkatan Kecerdasan Natural Anak Melalui Media Audio Visual. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak. 1(1)*: 92-108.
- Isnaini, A., Armariena, D. N., & Rizhardi, R. (2022). Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS Kelas V SDN 234 Palembang. *Indonesian Research Journal on Education, Volume 2 No 1*, 344-348.
- Janner Simarmata, dkk. (2020). Elemen-Elemen Multimedia untuk Pembelajaran. Yayasan Kita Menulis.
- Kemp, J. E., & Dayton, D. K. (2016). Planning and Producing Instructional Media. Dalam A. Arsyad, *Media Pembelajaran* (hal. 25). Depok: Rajawali Pers.
- Latuheru, J. D. (1988). Media pembelajaran dalam proses belajar mengajar masa kini. *Jakarta: Depdikbud*.
- Lentz, L. d. (2016). Fungsi Media Pembelajaran. *Pengembangan Media Film Pendek My Village Berbasis Budaya Lokal Sebagai Alternatif Pembelajaran Kelas IV Pada Subtema 1 Lingkungan tempat tinggalku, 3*.
- Malasari, R. M., Azura, F. N., Febrianti, A., Rosilia, E., & Amaliyah, F. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Kelas V SD 5 Klaling. *Proceeding umsurabaya*.
- Meliala, A. B. (2022). *Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Di Kelas IV SD Negeri Percontohan Kabanja Tahun Ajaran 2021/2022* (Doctoral dissertation, Universitas Quality).
- Munadi, Yudhi, 2008. Media Pembelajaran. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Paramartha, Suniasih, dan Negara. (2016). *Pengaruh Model PBL Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Penguasaan Kompetensi Pengetahuan IPA*. *Journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan PGSD, 4(1)* : 1-10.
- Sadiman, Arief S., R. Raharjo, Anung Haryono, dan Rahardjito. 2008. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Samidi., dan Istarani. 2016. Kompetensi & Profesionalisme Guru Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Matematika. Medan: Larispa.
- Sanjaya, Wina. (2014). Media Komunikasi Pembelajaran. Jakarta : Kencana.
- Sianturi. (2013). Asesmen Kebutuhan Pengembangan Profesionalisme Guru smk. *Jurnal Pendidikan Humaniora, 16-24*.
- Slameto, (2010). *Belajar dan Faktor-Faktor Mempengaruhinya*. Jakarta: PT Rineka
- Soedjadi, 2003. Pembelajaran Matematika Berjiwa RME. Makalah Seminar Nasional PMRI di Universitas Sanata Dharma. Yogyakarta.
- Sumianto, T., Susilo, S. V., & Febriani, B. (2020). Penggunaan media pembelajaran berbasis audio visual untuk meningkatkan hasil belajar bahasa Indonesia di sekolah dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas, Volume 6 No 2*.
- Sundayana, Rostina. (2014). Media dan Alat Peraga Dalam Pembelajaran Matematika. Bandung: Alfabeta