

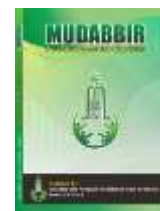


JURNAL MUDABBIR

(Journal Research and Education Studies)

Volume 5 Nomor 1 Tahun 2025

<http://jurnal.permapendis-sumut.org/index.php/mudabbir>



ISSN: 2774-8391

Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Siswa

Dwi Ardy Dermawan¹, Melinda Azizah Nasution², Halimatussya'adiyah Purba³

^{1,2,3}Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan, Indonesia

Email: dwiardyd@uinsu.ac.id¹, melindaazizah.nst@gmail.com²,
imahpurba811@gmail.com³

ABSTRAK

Teknologi membuat dunia pendidikan lebih mudah. Guru dapat menggunakan media audio visual dan lainnya untuk memenuhi persyaratan zaman. Penelitian ini bertujuan untuk menentukan seberapa baik pemakaian media audio visual dalam kegiatan belajar matematika mempengaruhi hasil belajar siswa. Studi literatur review adalah jenis penelitian yang mengumpulkan data dari penelitian sebelumnya dan kemudian mengumpulkan dan merangkum hasilnya secara kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran audio visual berfungsi dengan baik dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa. Ditunjukkan bahwa penggunaan media audiovisual dapat mendorong siswa untuk berpartisipasi dengan aktif dalam kegiatan pembelajaran, yang menghasilkan peningkatan kemampuan dan keterampilan mereka.

Kata kunci: Media, Audio Visual, Hasil Belajar

ABSTRACT

Technology makes education easier. Teachers can use audio-visual and other media to meet the requirements of the times. The aim of this research is to determine how well the use of audio-visual media in mathematics learning influences student learning outcomes. A literature review study is a type of research that collects data from previous research and then collects and summarizes the results qualitatively. The research results show that audio-visual learning media functions well to improve students' mathematics learning outcomes. It is shown that the use of audiovisual media can motivate students to participate actively in the learning process, which results in improving their abilities and skills.

Keywords: Media, Audio Visual, Learning Outcomes

PENDAHULUAN

Keterampilan guru dalam pembelajaran matematika diperlukan untuk keberhasilan penyampaian pengetahuan dari pendidik ke peserta didik. Hal ini karena masih ada siswa yang takut belajar matematika. Dengan begitu guru diharapkan mampu menyusun pembelajaran matematika yang sesuai dan asik agar pembelajaran matematika menjadi lebih efektif dan tidak membosankan bagi siswa.

Perkembangan teknologi dalam bidang pendidikan tidak dapat dipisahkan dari perkembangan teknologi secara keseluruhan. Tujuan dari penelitian ini ialah untuk menentukan bagaimana penggunaan media audiovisual dalam kegiatan belajar matematika mempengaruhi hasil belajar siswa. Selain itu, berbagai fasilitas dan peralatan pendidikan modern membantu mengoptimalkan kegiatan pembelajaran di sekolah atau di kehidupan sehari-hari. Kemajuan teknologi telah membuka pintu baru untuk pembelajaran, memungkinkan orang belajar lebih dari hanya menyampaikan informasi. (Haryoko, 2009)

Salah satu alternatif untuk penerapan proses pembelajaran berbasis teknologi adalah media audiovisual. Media ini digunakan sebagai alat untuk meningkatkan daya tarik siswa dalam belajar matematika. Pembelajaran berbasis media audiovisual sebagai salah satu cara untuk mengoptimalkan proses belajar mengajar karena mencakup beberapa aspek: a) Lebih mudah untuk diintegrasikan ke dalam kegiatan belajar, b) Memiliki daya tarik yang kuat untuk dipelajari, dan c) Mudah diperbaiki kapan saja. Tujuannya adalah memanfaatkan teknologi komputer untuk menyampaikan isi pembelajaran kepada siswa dengan lebih menarik dan efisien melalui pembelajaran audio visual seperti visualisasi bahan ajar. Pembelajaran audiovisual dapat membuat pembelajaran menjadi lebih interaktif dan kemungkinan terjadinya saling belajar selama proses pembelajaran lebih tinggi.

Media audiovisual adalah jenis media untuk menyampaikan informasi yang memiliki fitur suara (suara) dan gambar (gambar). Karena memiliki kedua fitur ini, jenis media ini dianggap baik. Selain itu, media audiovisual terbagi menjadi dua kategori. Kategori pertama adalah audiovisual diam, yang mencakup banyak gambar dan suara diam, seperti salinan suara. Kategori kedua adalah audiovisual bergerak, yang mencakup media yang dapat mereproduksi gambar dan suara bergerak.

Keefektifan kegiatan belajar secara konseptual didefinisikan dalam bentuk perlakuan kegiatan belajar yang mengandung karakteristik berikut: a) lingkungan yang mampu menghasilkan pengalaman dan penampilan yang mengesankan; b) keberhasilan upaya dan tindakan siswa yang berdampak pada hasil belajar mereka. Siswa menikmati belajar dari video dan teks bergerak, yang menunjukkan bahwa pembelajaran dengan media audiovisual efektif. Gambar, tanda, atau simbol visual dapat mempengaruhi sikap dan perasaan siswa.

Dari segi hasil belajar, setiap kegiatan harus memiliki hasil akhir. Demikian pula halnya dengan pembelajaran, kita perlu mengukur dan mengevaluasi untuk melihat apakah seseorang belajar dengan baik. Mengukur hasil belajar memungkinkan Anda

menentukan seberapa baik Anda menguasai topik yang Anda pelajari. Hasil belajar adalah sesuatu yang dicapai siswa ketika kegiatan pembelajaran selesai. Hasil tersebut menunjukkan perolehan pengetahuan dan keterampilan siswa pada tes standar dalam bentuk skor numerik. Skor ini berfungsi sebagai pengukur keberhasilan. Jika dibandingkan dengan tolok ukur, skor atau angka pengukuran penting karena mereka berfungsi sebagai batas yang menunjukkan penguasaan siswa secara keseluruhan terhadap suatu mata pelajaran. (Agustina, 2024).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode tinjauan literatur dengan cara mencari referensi sebanyak mungkin, kemudian mengumpulkan dan merangkum hasil dari penelitian secara kualitatif. Peneliti memakai teknik pengumpulan data yang berasal dari beberapa artikel yang saling berhubungan. Akibatnya, kita dapat melihat betapa efektifnya penggunaan media audiovisual dalam pendidikan, terutama dalam pembelajaran matematika. Peneliti menggunakan artikel yang diterbitkan selama delapan tahun terakhir, dari 2016 hingga 2024. Artikel-artikel ini memenuhi kriteria yang sesuai dengan judul dan tujuan penelitian, dan standar ini mencakup media audiovisual dan menyediakan data hasil sebelum dan sesudah penggunaan media audiovisual. Artikel-artikel tersebut dirangkum, direview, dan dijelaskan sebagai hasil dari penelitian ini.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Terdapat 6 artikel yang di review berdasarkan kriteria judul dan tujuan penelitian. Tujuan kegiatan review untuk menganalisis keefektifan media pembelajaran audio visual pada hasil belajar matematika pada siswa. Adapun hasil review sebagai berikut.

Tabel 1. Hasil Literatur Review

Sumber rujukan	Sampel	Hasil Penelitian
Fargil Prasetya (2016)	Peserta didik kelas VI SDN Duren Tiga 1 Pagi Jakarta Selatan	Dampak positif dari media audiovisual yaitu siswa menjadi terlibat dalam kegiatan belajar, serta bersedia bertanya karena hal tersebut memotivasi mereka untuk melakukannya. Selanjutnya, media audio visual juga membantu masyarakat mengembangkan

		kemampuan dalam Mendengarkan pertanyaan.
Elly Anjarsari, Donny Dwi F., Abdul Wahid A. (2020)	Peserta didik kelas IV yang berjumlah 27 siswa SDN Mantup 1	Siswa SDN Mantup 1 lebih suka belajar menggunakan visualisasi daripada dengan pembelajaran menggunakan metode ceramah.
Erik Santoso (2023)	Peserta didik kelas VII SMP di Kota Tasikmalaya	Penggunaan alat Bantu audio visual yang dilakukan secara efektif terutama dalam pendidikan dapat meningkatkan kemampuan siswa. Terutama pemahaman dalam pembelajaran matematika
Desti Patmawati, Rustono WS, Momoh Halimah (2018)	Siswa kelas III SD Negeri 1 Parakannyasag	Penggunaan media audio visual lebih efektif dalam kelas dibandingkan metode ceramah karena tingkat pemahaman dan hasil belajar yang berbeda, serta hasil belajar yang berbeda pula.

Lydia Margaretha (2022)	24 anak-anak merupakan sampel dan populasi	Temuan penelitian menunjukkan bahwa ambang batas efektif media audiovisual rendah dan terdapat perbedaan kemampuan belajar anak sebelum sesudah pembelajaran yaitu sebesar 19,27 persen.hal ini.menunjukkan bahwa kemampuan fokus anak dapat ditingkatkan melalui penggunaan rangsangan audiovisual. Inovasi baru ini dapat dengan mudah digunakan oleh para pendidik, orang tua, dan peneliti di masa depan untuk meningkatkan aspek lain dari perkembangan siswa melalui berbagai cara, seperti melalui tema dan adaptasi terhadap karakteristik anak
Anwar, Wa Ode Sarfia Ode Rahimu (2021)	Siswa SMP N 1 Tomia kelas VIII A dan VIII B	Penerapan proyektor digital dalam alat bantu visual untuk pembelajaran telah ditemukan agar efektif meningkatkan pemahaman matematika siswa pada pembelajaran pokok pembahasan pola bilangan. Penggunaan proyektor digital dalam pembelajaran visual terbukti efektif dalam meningkatkan

		pemahaman siswa pada pokok pembahasan pola bilangan di kelas VIII di SMP N 1 Tomia.
--	--	---

Guru memainkan peran penting dalam kegiatan belajar pada siswa. Guru diharuskan mempunyai kemampuan untuk membuat pembelajaran bermakna dan memakai metode yang tepat. Selain metode, desain pembelajaran yang efektif seperti penggunaan media juga menjadi pilihan yang sangat baik bagi guru dalam meningkatkan kegiatan, kemauan, motivasi, dan hasil belajar pada siswa. Hasil belajar adalah ukuran yang dapat digunakan untuk mengetahui seberapa baik seorang siswa menguasai suatu mata pelajaran. Banyak faktor internal dan eksternal memengaruhi hasil belajar. Faktor-faktor berikut berasal dari sumber siswa. Siswa memiliki bakat, keterampilan, minat, dan kesehatan jasmani di dalamnya, dan hal-hal di luarnya berasal dari mereka. Kesehatan siswa kami sangat penting. Kondisi kesehatan siswa dapat menghambat siswa dalam menuntaskan tugas dan mempengaruhi hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa ditunjukkan oleh kemampuan mereka dalam memahami materi yang sudah mereka pelajari dalam kelas dan menyelesaikan masalah dengan cara yang sesuai. (Isnaeni & Radia, 2021).

Terdapat enam data berdasarkan tabel hasil review literatur. Data artikel pertama memperoleh salah satu cara untuk memotivasi siswa bekerja sama, bersemangat, dan kreatif dalam belajar adalah dengan memberikan media audiovisual, menurut data artikel pertama yang dikumpulkan. Dalam proses pembelajaran di SD N Duren Tiga 1, penggunaan media audiovisual dan diskusi kelompok memberikan nilai yang lebih tinggi dibandingkan penggunaan media tradisional. Dengan begitu, dapat ditarik kesimpulan bahwasanya hasil belajar matematika siswa dipengaruhi oleh media audiovisual. (Prasetia, 2016).

Data artikel kedua yaitu teknologi sangat penting bagi guru dan siswa untuk mendukung pendidikan. Untuk membuat pembelajaran matematika lebih menarik, telah dikembangkan media audiovisual berbasis PowToon dilengkapi dengan gambar dan animasi. Media ini ideal digunakan sebagai materi datar dalam pembelajaran matematika. (Anjarsani et al, 2020).

Data artikel ketiga yaitu Media audiovisual membantu siswa memvisualisasikan

materi dengan lebih baik. Pembelajaran berbasis masalah dengan dukungan audiovisual harus dicoba di berbagai tingkat sekolah. (Santoso, 2023).

Data artikel keempat yang membagi kelas menjadi dua kelompok didapatkan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen lebih efektif dibanding pembelajaran pada kelas kontrol. Dengan begitu, menunjukkan media audio visual berpengaruh pada hasil belajar siswa. (Patmawati et al., 2018).

Data artikel kelima yaitu Nilai mean yang berbeda sebelum dan sesudah perlakuan media audiovisual Di antara 34 anak yang menjawab (N), kemampuan berhitung mereka meningkat sebesar 19,27 sebelum dan sesudah penggunaan media audio visual. Hasil pre-test sebesar 75,44 dan post-test sebesar 94,71 menunjukkan peningkatan kemampuan berhitung mereka sebesar 19,27. Selain itu, uji N-Gain dilaksanakan agar mengetahui seberapa sesuai penggunaan audiovisual dalam penelitian. Berdasarkan hasil dari perhitungan menunjukkan bahwa nilai N gain untuk penelitian ini yaitu 0,34. Dari tabel kriteria derajat N gain, dapat ditarik kesimpulan media audiovisual membantu anak-anak belajar matematika. Salah satu kriteria derajat keefektifannya adalah bahwa tidak ada peningkatan dalam kegiatan yang berkaitan dengan kemampuan matematika anak. digunakan sebaik mungkin. Guru masih menggunakan media yang sedikit, tidak variatif, tidak menarik, dan tidak terlibat dengan siswa. (Margaretha, 2022)

Data artikel keenam hanya menerima rekomendasi yang berkaitan dengan penelitian ini: terdapat saran yang sesuai dengan temuan penelitian ini. Dengan kata lain: 1) Diharapkan bahwa guru matematika dapat mengenal, memahami, dan memahami media pembelajaran visual, serta proyektor digital untuk meningkatkan kinerja pembelajaran matematika siswa. 2) Hasilnya belum mencapai tujuan yang diharapkan. Perlu dilakukan penelitian lanjut untuk memastikan bahwa temuan penelitian ini benar, khususnya mengenai seberapa efektif pembelajaran dengan media visual yang dibantu oleh proyektor digital. 3) Kami berharap guru dan peneliti di masa depan mampu menggunakan media yang sesuai dengan materi yang diajarkan. (Anwar et al, 2020)

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa menggunakan media audiovisual mampu mendorong siswa berperan aktif dan antusias mengikuti kegiatan belajar, yang menghasilkan peningkatan kemampuannya. Media audiovisual juga dapat memberikan kenyamanan dan kemampuan belajar yang lebih besar sampai hasil belajar dari siswa meningkat. Penelitian ini juga menunjukkan bahwasanya hasil belajar siswa berubah pada saat sebelum dan sesudah menggunakan media audio visual.

KESIMPULAN

Menggunakan media audio visual sangat efektif pada hasil belajar matematika terhadap siswa. Dibuktikan dari hasil review artikel, dimana terjadinya peningkatan nilai pada siswa ketika peneliti menggunakan media audio visual. Serta, pemanfaatan media audio visual membuat kegiatan belajar mengajar lebih menarik, siswa menjadi bersemangat ketika proses pembelajaran dan bertindak lebih aktif.

Peneliti berharap penggunaan media pembelajaran audio visual perlu digunakan dan ditingkatkan di berbagai tingkat pendidikan, mengingat begitu banyak dampak yang didapatkan ketika belajar memakai media audio visual.

REFERENSI

- Agustina N. M. D. & Baiq Y. W. (2024). Efektifitas Penggunaan Media Audio Visual dalam Pembelajaran Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi dan Pendidikan Dasar (JTPD)*, 1 (1), 9-16.
- Anjarsari E. dkk. (2020). Pengembangan Media Audiovisual Powtoon Pada Pembelajaran Matematika Untuk Siswa Sekolah Dasar. *JMPM: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 5(2).
- Anwar, & Rahimu, W.O.S.O. (2021). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Visual pada Mata Pelajaran Matematika Terhadap Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Akademik Pendidikan Matematika*, 7(1) , 50-57.
- Haryoko S. (2009). Efektivitas Pemanfaatan Media Audio-Visual Sebagai Alternatif Optimalisasi Model Pembelajaran. *Jurnal Edukasi*, 5(1).
- Isnaeni, R., & Radia, E. H. (2021). Meta-analisis pengaruh penggunaan media audio visual terhadap hasil belajar IPS Siswa di Sekolah Dasar. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(2), 304–313.
- Margaretha, L. (2022). Efektivitas Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini. *JURNAL LOCUS: Penelitian & Pengabdian*. 1(7).
- Patmawati, D., Ws, R., & Halimah, M. (2018). Pengaruh media audio visual terhadap hasil belajar siswa pada materi Jenis-jenis pekerjaan di Sekolah Dasar. *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(2), 308–316.
- Prasetia F. (2016). Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Matematika. *JPKM*, 1(2).
- Santoso E. (2023). Efektivitas Pembelajaran Berbasis Masalah Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Kemampuan Pemahaman Matematik Siswa. *Jurnal Theorems (The Original Reasearch Of Mathematics)*, 8(1).