


PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL TERHADAP PRESTASI BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA

Ilyas Rifa'i¹, Uus Sopandi², Erni Kusmiat³, Santi Nurpinawati⁴

¹UIN Sunan Gunung Djati Bandung

^{2,3,4}STAI Siliwangi Bandung

*Correspondence: ilyaspba@gmail.com

 DOI: 10.59908/islamica.v6i1.2

Abstract: This study aims to determine the effect of the use of audio-visual media on the learning achievement of fourth-grade students in learning mathematics at MI Tembongsari Cihampelas. The method used in this research is an experimental method with a one-group pretest-posttest design. Data collection techniques used include observation, testing, and documentation. While the data analysis technique used is the analysis of observation results, the N-Gain test, and the T-Test test. The results of this study indicate that the use of audio-visual media significantly affects student achievement in learning mathematics. Through the N-Gain test, the results obtained were 0.67 with a percentage of 67%, which was interpreted as quite effective, and through the T-test, the t-count results were greater than the t-table ($24.75 > 2.035$). This result means that the null hypothesis (H_0) is rejected and the alternative hypothesis (H_a) is accepted, namely that there is a positive effect of the use of audio-visual media on student achievement in learning mathematics in class IV MI Tembongsari Cihampelas.

Keywords: *audio visual media, learning mathematics, student achievement*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media audio visual terhadap prestasi belajar siswa kelas IV dalam pembelajaran matematika di MI Tembongsari Cihampelas. Metode yang digunakan dalam penelitian adalah metode eksperimen, dengan desain *one-group pretest-posttest* Teknik pengumpulan data yang digunakan antara lain: observasi, tes dan dokumentasi. Sedangkan teknik analisis data yang digunakan berupa analisis hasil observasi, uji N-Gain dan uji T-Tes. Adapun hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media audio visual memiliki pengaruh yang signifikan terhadap prestasi belajar siswa dalam pembelajaran matematika. Melalui uji N-Gain diperoleh hasil 0,67 dengan persentase sebesar 67% yang ditafsirkan cukup efektif dan melalui uji T-Tes diperoleh hasil t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} ($24,75 > 2,035$). Artinya hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima yaitu ada pengaruh positif penggunaan media audio visual terhadap prestasi belajar siswa dalam pembelajaran matematika di kelas IV MI Tembongsari Cihampelas.

Kata Kunci: *media audio visual, prestasi belajar siswa, pembelajaran matematika*

A. Pendahuluan

Belajar merupakan proses perubahan tingkah laku melalui pengalaman. Pengalaman itu dapat berupa pengalaman langsung dan pengalaman tidak langsung. Pengalaman langsung dapat diperoleh melalui aktivitas sendiri pada situasi yang sebenarnya, sedangkan pengalaman tidak langsung dapat diperoleh melalui berbagai benda tiruan atau bantuan media pembelajaran. Adanya media pembelajaran berperan sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar dapat memberikan pengalaman baru bagi siswa, meningkatkan motivasi belajar, dan meningkatkan daya tangkap siswa terhadap materi yang disampaikan oleh guru. Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), media dapat

diartikan sebagai perantara, penghubung, alat (sarana) komunikasi seperti koran, majalah, radio, televisi, film, poster, dan spanduk, yang terletak diantara dua pihak (orang, golongan, dan sebagainya).

Gerlach dalam Wina (2016:163) menjelaskan bahwa media pembelajaran meliputi orang, bahan, peralatan, atau kegiatan yang menciptakan kondisi yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap. Jadi, secara umum dapat dipahami bahwa media pembelajaran adalah alat bantu proses belajar mengajar, meliputi segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada siswa. Dengan demikian,

media pembelajaran dapat meningkatkan efektifitas pembelajaran serta memiliki pengaruh yang positif pada pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

Prestasi adalah hasil dari suatu kegiatan yang telah dikerjakan, diciptakan, baik secara individual maupun kelompok. Prestasi juga dapat diartikan sebagai hasil dari proses belajar mengajar yakni penguasaan, perubahan emosional, atau perubahan tingkah laku yang dapat diukur dengan tes tertentu. Prestasi belajar berfokus pada nilai atau angka yang dicapai dalam proses pembelajaran di sekolah (Djamarah, 1994:19).

Salah satu pembelajaran yang diajarkan di sekolah dan wajib diikuti oleh setiap siswa adalah pembelajaran matematika. Pelajaran tersebut terdapat pada setiap jenjang pendidikan, serta merupakan bagian integral dari pendidikan nasional dan tidak kalah pentingnya bila dibandingkan dengan ilmu pengetahuan lain. Matematika juga merupakan ilmu dasar (*basic science*), yang penerapannya sangat dibutuhkan oleh ilmu pengetahuan dan teknologi.

Berdasarkan pandangan Islam, matematika merupakan mata pelajaran yang sangat penting untuk dikuasai siswa. Mutazan dalam tulisannya yang berjudul "*Ilmu Matematika Dalam Perspektif Islam*" menjelaskan:

"Jika kita ingin berdialog, mengerti, atau memahami ayat-ayat Qualiyah, yaitu al-Qur'an, maka kuasailah bahasa Arab. Lalu, jika kita ingin berdialog, mengerti, atau memahami ayat-ayat Kauniyah, yaitu alam semesta, jagad raya dan isinya, maka bahasa apa yang harus kita kuasai? Jawabannya adalah **Matematika**. Cobalah perhatikan tata surya. Perhatikan bentuk matahari, bumi, bulan, serta planet-planet yang lain. Semuanya berbentuk bola. Perhatikan bentuk lintasan bumi saat mengelilingi matahari, demikian juga lintasan-lintasan planet lain saat menge-

lilingi matahari. Lintasannya berbentuk elip. Lihatlah keteraturan garis edar dan periode evolusinya. Berdasarkan fakta ini, tidaklah salah jika kemudian pada sekitar tahun 1200 Masehi. Galilio Galilie mengatakan "*Mathematics is the language with wich God created the universe*". Melalui penelitian dan penelaahan yang mendalam terhadap fenomena alam semesta, ilmuwan pencetus Teori Big Bang, yaitu Stephen Hawking akhirnya mengikuti ungkapan Galilio dengan mengatakan "*Tuhanlah yang menciptakan alam dengan bahasa itu (Matematika)*".

Ironisnya, seringkali kita menemukan bahwa matematika merupakan pelajaran yang membosankan dan menakutkan bagi sebagian siswa. Banyak siswa yang kurang suka dengan pelajaran matematika. Selain karena pembelajarannya yang monoton, matematika juga menjadi salah satu pelajaran yang sulit bagi siswa. Padahal, pada zaman sekarang ini banyak media yang dapat digunakan dalam pembelajaran termasuk dalam pembelajaran matematika. Sayangnya, media ini terbatas tidak semua sekolah memilikinya dan adanya guru yang tidak dapat menggunakan media pembelajaran dengan baik.

Madrasah Intidaiyah Tembongsari Cihampelas merupakan salah satu sekolah yang memberikan pembelajaran matematika kepada para siswanya. Berdasarkan hasil wawancara penulis bersama beberapa guru di sekolah tersebut, diperoleh informasi tentang beberapa permasalahan dalam pembelajaran matematika di sekolah tersebut, diantaranya pembelajaran masih dilaksanakan secara konvensional, proses belajar mengajar yang berlangsung hanya menggunakan media papan tulis, buku, LKS/LKPD dan media gambar yang terbatas. Media pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi dan masih kurangnya kesadaran guru terhadap pentingnya penggunaan media pembelajaran. Siswa selama

pembelajaran tidak berperan secara aktif, bahkan banyaknya siswa yang terlihat tidak antusias dalam belajar dan tidak memperhatikan guru, dimana mereka hanya mengikuti alur pembelajaran dan menjadi pendengar. Siswa juga merasa kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan guru, sehingga menyebabkan rendahnya prestasi belajar siswa dalam pembelajaran matematika.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penulis tertarik untuk melakukan uji coba penerapan media audio visual dalam pembelajaran matematika dalam meningkatkan prestasi belajar siswa. Hal itu dilakukan, selain menjadikan pembelajaran matematika menjadi pembelajaran yang menyenangkan, juga dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Media pembelajaran ini dapat membantu memudahkan guru dalam menyampaikan materi pelajaran, menjadikan pembelajaran menjadi lebih menarik, dan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media audio visual terhadap prestasi belajar siswa dalam pembelajaran matematika pada materi pecahan senilai di kelas IV MI Tembongsari Cihampelas.

B. Kajian Teori

1. Media Audio Visual

Kata “media” berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “medium” yang secara harfiah berarti “tengah, perantara atau pengantar”. Dalam Bahasa Arab, menurut Kafsul Anwar dalam Ramlan (2012:1) media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Kata media berlaku untuk berbagai kegiatan atau usaha, seperti media dalam penyampaian pesan, media pengantar magnet atau panas dalam bidang teknik. Istilah media digunakan juga dalam bidang pengajaran atau pendidikan sehingga

istilahnya menjadi media pendidikan atau media pembelajaran.

Ada beberapa konsep atau definisi media pembelajaran yang dikemukakan oleh para ahli. Fathurrohman dan Sutikno (2011:65) mendefinisikan media pembelajaran sebagai sesuatu yang dapat membawa informasi dan pengetahuan dalam interaksi yang berlangsung antara pendidik dengan siswa. Gerlach dan Ely dalam Sanjaya (2016:163) mendefinikannya “*A medium, conceived is any person, material or event that establishes condition which enable the learner to acquire knowledge, skill, and attitude.*” Menurut Gerlach dan Ely secara umum media itu meliputi orang, bahan, peralatan, atau kegiatan yang menciptakan kondisi yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap.

Media audio visual sendiri merupakan salah satu jenis media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Menurut Sanjaya (2016:172) media audio visual adalah jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang bisa dilihat, misalnya rekaman video, berbagai ukuran film, *slide* suara, dan lain sebagainya. Kemampuan ini dianggap lebih baik dan lebih menarik, sebab mengandung kedua unsur jenis media yang pertama dan kedua. Djamarah (2002:140) menyatakan bahwa sebagai alat bantu (media pembelajaran) dalam pendidikan dan pengajaran, media audio visual mempunyai sifat sebagai berikut:

- a. Kemampuan untuk meningkatkan persepsi.
- b. Kemampuan untuk meningkatkan pengertian.
- c. Kemampuan untuk meningkatkan transfer (pengalihan) belajar.
- d. Kemampuan untuk memberikan penguatan (*reinforcement*) atau pengetahuan hasil yang dicapai.

e. Kemampuan untuk meningkatkan retensi (ingatan).

Dengan menggunakan media audio-visual, pembelajaran akan memberikan pengalaman langsung dan membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan untuk siswa.

Djamarah (2002:141) membagi media audio visual menjadi dua bagian yaitu (1) Audio visual diam, yaitu media yang menampilkan suara dan gambar diam seperti: film bingkai suara, film rangkai suara, dan cetak suara; dan (2) Audio visual gerak, yaitu media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak seperti: film suara dan video-caset, televisi, OHP, dan komputer.

2. Prestasi Belajar

Prestasi belajar terdiri dari dua kata, yakni “prestasi” dan “belajar”. Menurut Djamarah (1994:19) prestasi adalah hasil dari suatu kegiatan yang telah dikerjakan, diciptakan, baik secara individual maupun kelompok. Prestasi tidak akan pernah dihasilkan selama seseorang tidak melakukan suatu kegiatan. Meski pencapaian prestasi itu penuh dengan rintangan dan tantangan yang harus dihadapi oleh seseorang, namun seseorang tidak akan pernah menyerah untuk mencapainya.

Fathurrohman dan Sutikno (2011:6) berpendapat bahwa belajar pada hakikatnya adalah perubahan yang terjadi di dalam diri seseorang setelah melakukan aktivitas tertentu. Menurutnya, dalam belajar yang terpenting adalah proses bukan hasil yang diperolehnya. Belajar dapat membawa suatu perubahan pada individu yang belajar. Perubahan ini merupakan pengalaman tingkah laku dari yang kurang baik menjadi lebih baik. Pengalaman dalam belajar merupakan pengalaman yang dituju pada hasil yang akan dicapai siswa dalam proses belajar di sekolah. Prestasi belajar adalah hasil yang dicapai (dilakukan, dikerjakan). Dalam

hal ini prestasi belajar merupakan hasil pekerjaan, hasil penciptaan oleh seseorang yang diperoleh dengan ketelitian kerja serta perjuangan yang membutuhkan pikiran.

Slameto (2010:56) menyatakan bahwa prestasi belajar merupakan suatu perubahan yang dicapai seseorang setelah mengikuti proses belajar. Perubahan ini meliputi perubahan tingkah laku secara menyeluruh dalam sikap, keterampilan dan pengetahuan. Sementara menurut Winkel (1991:160), prestasi belajar merupakan suatu bukti keberhasilan usaha yang dicapai oleh seseorang setelah memperoleh pengalaman belajar atau mempelajari sesuatu. Prestasi belajar adalah penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang dikembangkan oleh mata pelajaran, lazimnya ditunjukkan dengan nilai tes atau angka nilai yang diberikan oleh guru.

Berdasarkan hal itu, prestasi belajar siswa dapat dirumuskan sebagai berikut:

- a. Prestasi belajar siswa adalah hasil belajar yang dicapai siswa ketika mengikuti dan mengerjakan tugas dan kegiatan pembelajaran di sekolah.
- b. Prestasi belajar siswa tersebut terutama dinilai aspek kognitifnya karena bersangkutan dengan kemampuan siswa dalam pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesa dan evaluasi.
- c. Prestasi belajar siswa dibuktikan dengan ditunjukkan melalui nilai atau angka nilai dari hasil evaluasi yang dilakukan oleh guru terhadap tugas siswa dan ulangan-ulangan atau ujian yang ditempuhnya (Tu'u, 2004:75).

Berhasil tidaknya siswa dalam belajar sebagian besar terletak pada usaha dan kegiatannya sendiri, disamping faktor lain seperti kemauan, minat, ketekunan, tekad untuk sukses, dan cita-cita tinggi yang mendukung setiap usaha dan kegiatannya. Siswa akan berhasil apabila berusaha semaksimal mungkin dengan cara belajar

yang efisien sehingga memepertinggi prestasi belajar. Terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam upaya peningkatan prestasi belajar, antara lain keadaan jasmani, keadaan sosial emosional, lingkungan, memulai pelajaran, membagi pekerjaan, kontrol, sikap yang optimis, menggunakan waktu, cara mempelajari buku, dan memepertinggi kecepatan membaca siswa.

3. Pembelajaran Matematika

Berdasarkan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Tingkat SD/MI yang terdapat pada Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi untuk satuan pendidikan dasar dan menengah bahwa matematika merupakan ilmu universal yang berguna bagi kehidupan manusia dan juga mendasari perkembangan teknologi modern, serta mempunyai peran penting dalam berbagai disiplin dan memajukan daya pikir manusia. NRC (*National Research Council, 1989*) dari Amerika Serikat telah menyatakan pentingnya matematika dengan pernyataan berikut “*Mathematics is the key to opportunity*” matematika adalah kunci kearah peluang-peluang. Bagi seorang siswa keberhasilan mempelajarinya akan membuka pintu karir yang cemerlang. Bagi suatu negara, matematika akan menyiapkan warganya untuk bersaing dan berkompetensi dibidang ekonomi dan teknologi.

Menurut Ahmad Susanto (2013:186) pembelajaran matematika adalah suatu proses belajar mengajar yang dibangun oleh guru unruk mengembangkan kreativitas berpikir siswa yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir siswa, serta dapat meningkatkan kemampuan mengkrontruksi pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan penguasaan yang baik terhadap materi matematika. Pendidikan matematika dapat diartikan sebagai proses perubahan baik kognitif, afektif, dan kognitif

kearah kedewasaan sesuai dengan kebenaran logika. Adapun karakteristik matematika diantaranya: a) objek yang dipelajari abstrak; b) kebenarannya berdasarkan logika; c) pembelajarannya secara bertingkat dan kontinu; d) ada keterkaitan antara materi yang satu dengan yang lainnya; e) menggunakan bahasa simbol; dan f) diaplikasikan d ibidang ilmu lain.

Adapun tujuan pembelajaran matematika bagi siswa diantaranya:

- a. Memahami konsep matematika, keterkaitan antar konsep dan aplikasi konsep dalam pemecahan masalah.
- b. Menggunakan pola sebagai dugaan dalam penyelesaian masalah, dan mampu membuat generalisasi.
- c. Menggunakan penalaran pada sifat, melakukan manipulasi matematika.
- d. Mengkomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk memperjelaskan keadaan atau masalah.
- e. Memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan.
- f. Memiliki sikap dan perilaku yang sesuai dengan nilai-nilai dalam matematika dan pembelajarannya.
- g. Melakukan kegiatan-kegiatan motorik yang menggunakan pengetahuan matematika.
- h. Menggunakan alat peraga sederhana. (Ahmad Susanto, 2013:186)

Menurut Ahmad Susanto (2013 :189) bahwa tujuan umum pendidikan matematika di SD adalah agar siswa mampu dan terampil menggunakan matematika. Adapun tujuan pembelajaran matematika di SD secara khusus menurut Depdiknas dalam Ahmad Susanto (2013:190) adalah sebagai berikut:

- a. Memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep, dan mengaplikasikan konsep algoritme.
- b. Menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika

dalam generalisasi, menyusun bukti atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika.

- c. Memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model, dan menafsirkan solusi yang diperoleh.
- d. Mengkomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram atau media lain untuk menjelaskan keadaan atau masalah.
- e. Memiliki sikap menghargai penggunaan matematika dalam kehidupan sehari-hari.

Sementara dalam Kurikulum 2013, tujuan pembelajaran berdasarkan Standar kompetensi Lulusan SD yang diharapkan tercapai meliputi:

- a. Domain Sikap: memiliki perilaku yang mencerminkan sikap orang beriman, berakhlak mulia, percaya diri, dan bertanggungjawab dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam di sekitar rumah, sekolah, dan tempat bermain.
- b. Domain Keterampilan: memiliki kemampuan pikir dan tindak yang efektif dan kreatif dalam ranah abstrak dan konkret sesuai dengan yang ditugaskan kepadanya.
- c. Domain Pengetahuan: memiliki pengetahuan faktual dan konseptual dalam ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, humaniora, dengan wawasan kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait fenomena dan kejadian di lingkungan rumah, sekolah, dan tempat bermain.

C. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dan metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen. Metode penelitian ini dipilih karena cocok dengan masalah yang akan diteliti yaitu untuk mengetahui pengaruh penggunaan media

audio visual terhadap prestasi belajar siswa dalam pembelajaran matematika. Adapun desain penelitian eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah *one-rrouop pretest-posttest design* yang merupakan bentuk metode penelitian *pre-experimental design*. Dimana pada desain ini terdapat *pretest* sebelum diberi perlakuan, sehingga hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan.

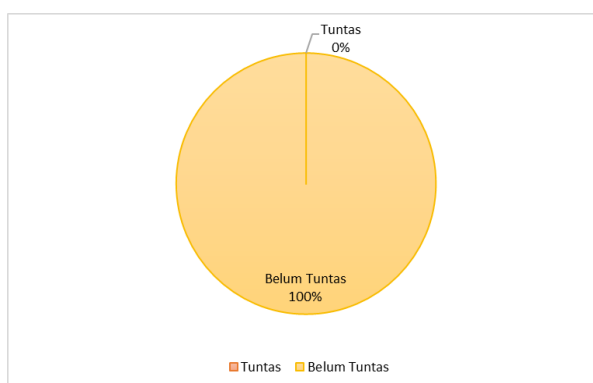
Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini diantaranya observasi, dokumentasi, dan tes dengan bentuk *pretest* dan *posttest* sebanyak 15 butir soal. Penelitian ini dilaksanakan di MI Tembongsari Cihampelas, dengan jumlah populasi sebanyak 259 siswa dan sampel yang digunakan dalam penelitian sebanyak 34 siswa yang merupakan siswa kelas IV MI Tembongsari Cihampelas. Adapun data yang terkumpul dari penelitian ini akan dianalisis dengan menggunakan analisis deskriptip atas hasil observasi untuk mengetahui aktivitas guru dan siswa selama kegiatan pembelajaran matematika berlangsung, serta menganalisis hipotesis penelitian menggunakan rumus statistik berupa uji *N-Gain* untuk mengetahui kriteria peningkatan prestasi belajar siswa dan uji *T-tes* untuk membandingkan rata-rata dari dua kelompok data untuk menilai apakah keduanya berbeda secara signifikan.

D. Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media audio visual terhadap prestasi belajar siswa dalam pembelajaran matematika di kelas IV MI Tembongsari Cihampelas pada materi pecahan senilai. Penelitian ini dilaksanakan pada 34 siswa dengan menggunakan media audio visual berupa video pembelajaran yang dilakukan dalam sekali pertemuan (2 x 35 menit) dan dimulai dengan pelaksanaan *pretest*, proses pembelajaran, dan *posttest*.

Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media audio visual ini, pembelajaran dimulai dengan uji kemampuan awal siswa (*pretest*). Setiap siswa diberi lembar soal sebanyak 15 butir soal, dengan 10 butir soal pilihan ganda dan 5 butir soal esai. Adapun nilai yang diperoleh siswa dari pelaksanaan *pretest* ini masih sangat rendah, dan prestasi belajar siswa dari 34 siswa belum

ada yang tuntas artinya belum ada siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM 68). Nilai rata-rata yang didapat yaitu 28,16 dengan nilai tertinggi yaitu 40 dan nilai terendah yaitu 10, sedangkan nilai yang sering muncul (*modus*) yaitu 32,5. Adapun ketuntasan prestasi belajar siswa ini dapat terlihat pada gambar diagram berikut ini.



Gambar 1 Diagram Ketuntasan Prestasi Belajar Siswa (*Pretest*)

Hasil yang diperoleh dari pelaksanaan *pretest* ini terlihat jelas bahwa pembelajaran matematika sebelum menggunakan media audio visual mendapatkan hasil yang kurang efektif. Dari 34 siswa yang mengikuti pembelajaran matematika hanya sebagian siswa yang dapat memahami pembelajaran matematika tanpa menggunakan media dengan baik, prestasi belajar siswa yang diperoleh masih sangat rendah. Siswa belum

mampu mendapatkan nilai sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM 68) yang telah ditentukan oleh sekolah.

Pada pelaksanaan pembelajaran matematika, proses pembelajaran dengan menggunakan media audio visual berjalan lancar dan sesuai harapan. Hal tersebut dapat terlihat pada hasil observasi guru dan hasil observasi siswa sebagai berikut.

Tabel 1. Lembar Observasi Guru

No	Aspek yang Diamati	Skor Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Guru membuka pelajaran dengan salam dan berdoa				√
2.	Guru melakukan apersepsi				√
3.	Guru memotivasi siswa untuk aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran			√	
4.	Guru mengabsen siswa dengan suara yang jelas				√
5.	Guru menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dilakukan				√
6.	Kemampuan guru dalam menyampaikan materi				√
7.	Guru mengajukan pertanyaan yang relevan dengan materi saat pembelajaran			√	

8.	Guru menggunakan media audio visual sesuai dengan materi pembelajaran				√
9.	Guru mengarahkan siswa untuk memahami materi melalui video yang ditampilkan			√	
10.	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya			√	
11.	Guru aktif menjawab pertanyaan dari siswa tentang pecahan senilai			√	
12.	Guru aktif mendampingi siswa dalam kelompok selama pembelajaran				√
13.	Guru menyimpulkan hasil pembelajaran yang telah dilakukan			√	
14.	Guru memberikan penguatan terhadap terhadap pembelajaran yang telah dilakukan			√	
15.	Guru menutup pembelajaran dengan berdoa dan salam				√
Jumlah		53			

Tabel 2. Lembar Observasi Siswa

No.	Aspek yang Diamati	Skor Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Kesiapan siswa dalam menerima pembelajaran				√
2.	Siswa fokus dalam pembelajaran			√	
3.	Perhatian siswa pada materi yang disampaikan			√	
4.	Siswa dapat bekerjasama dan aktif berdiskusi dalam kelompoknya				√
5.	Siswa senang dengan media yang digunakan guru				√
6.	Antusias siswa dalam proses pembelajaran				√
7.	Keaktifan siswa dalam bertanya			√	
8.	Kemampuan siswa dalam menjawab pertanyaan			√	
9.	Ketertiban siswa dalam mengikuti proses pembelajaran			√	
10.	Siswa mampu menyimpulkan materi diakhir pembelajaran			√	
Jumlah		34			

Berdasarkan pada rumus perhitungan ketercapaian aktivitas guru dan siswa, dilihat dari kedua tabel di atas proses pembelajaran menggunakan media audio visual pada mata pelajaran matematika, keterlaksanaan aktivitas gurunya dari 15 aspek yang diamati diperoleh skor sebanyak 53 dengan skor total yaitu 60 apabila dipersentasekan sebesar 88,3%, dimana aktivitas guru terlaksana dengan kategori sangat baik. Sedangkan ketercapaian aktivitas siswa dari 10 aspek yang diamati, diperoleh skor sebanyak 34 dengan skor total yaitu 40 dengan presentasi

sebesar 85%, dimana aktivitas siswa terlaksana dengan kategori baik dalam pembelajaran matematika dengan menggunakan media audio visual.

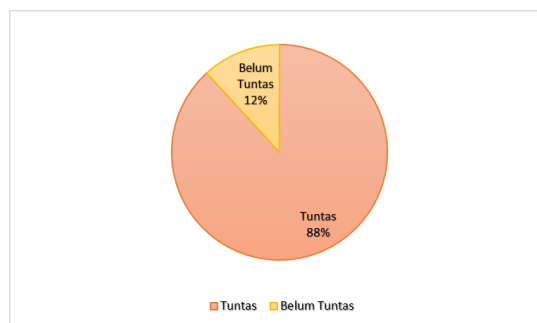
Pembelajaran matematika di kelas IV MI Tembongsari Cihampelas pada materi pecahan senilai dengan menggunakan media audio visual ini dapat membantu dalam meningkatkan prestasi belajar siswa. Proses pembelajaran dilihat dari keterlaksanaan aktivitas guru dan keterlaksanaan aktivitas siswa menjadi lebih efektif, pembelajaran

menjadi lebih menarik, dan siswa menjadi lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran.

Prestasi belajar siswa setelah pembelajaran menggunakan media audio visual dilihat pada uji kemampuan akhir siswa (*posttest*) mengalami peningkatan yang signifikan, dimana 30 siswa dari 34 siswa sudah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM 68) dan hanya 4 siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM 68). Jika dipersentasekan, maka siswa yang tuntas mencapai KKM sebesar 88%, sedangkan siswa yang belum tuntas mencapai KKM sebesar 12%, dengan nilai rata-rata yang didapat yaitu

76,67 dengan nilai tertinggi yaitu 92,5 dan nilai terendah yaitu 44,5. serta nilai yang sering muncul (*modus*) yaitu 80. Kriteria ketuntasan prestasi belajar siswa ini dapat dilihat pada tabel di bawah.

dipersentasekan, maka siswa yang tuntas mencapai KKM sebesar 88%, sedangkan siswa yang belum tuntas mencapai KKM sebesar 12%, dengan nilai rata-rata yang didapat yaitu 76,67 dengan nilai tertinggi yaitu 92,5 dan nilai terendah yaitu 44,5. serta nilai yang sering muncul (*modus*) yaitu 80. Kriteria ketuntasan prestasi belajar siswa ini dapat dilihat pada tabel di bawah.

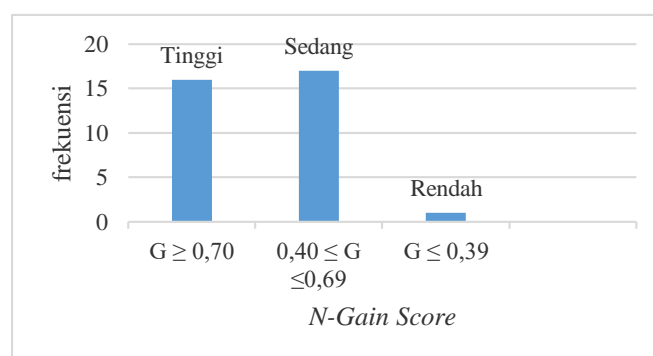


Gambar 2 Diagram Ketuntasan Prestasi Belajar Siswa (*Posttest*)

Dari hasil *posttest* yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar siswa sesudah diberi perlakuan (*treatment*) yakni penggunaan media audio visual pada pembelajaran matematika mendapatkan hasil lebih baik dibandingkan dengan prestasi belajar siswa sebelum diberi perlakuan (*treatment*) dengan penggunaan media audio visual.

Hasil yang diperoleh dari pelaksanaan *pretest* dan *posttest* ini, kemudian dianalisis untuk mengetahui pengaruh penggunaan media audio visual terhadap prestasi belajar siswa dalam pembelajaran matematika di kelas IV MI Tembongsari Cihampelas. Analisis data yang pertama menggunakan uji *N-Gain*

Score. Hasil dari *N-Gain Score* ini merupakan perhitungan dari skor *pretest*, skor *posttest*, dan skor ideal. Adapun hasil perhitungan *N-Gain* ini dari 34 siswa terdapat 16 siswa masuk dalam kategori tinggi ($G \geq 0,70$), 17 siswa masuk dalam kategori sedang ($0,40 \leq G \leq 0,69$) dan 1 siswa masuk dalam kategori rendah ($G \leq 0,39$), dimana diperoleh rata-rata 0,67 yang termasuk dalam kategori sedang, dan jika dipersentasekan menjadi 67% yang ditafsirkan cukup efektif. Tingkat *N-Gain Score* dari 34 siswa ini dapat dilihat pada gambar diagram batang berikut.



Gambar 3. Diagram Tingkat N-Gain Score

Berdasarkan penjabaran di atas dapat disimpulkan bahwa melalui uji *N-Gain* ini penggunaan media audio visual dalam pembelajaran matematika di kelas IV MI Tembongsari Cihampelas dapat meningkatkan prestasi belajar siswa sebesar 67% yang berarti cukup efektif dalam penggunaan media audio visual untuk meningkatkan prestasi belajar siswa.

Selanjutnya analisis data menggunakan uji t-tes, dari perhitungan uji t-tes didapatkan hasil t_{hitung} sebesar 24,75 dan t_{tabel} pada taraf signifikan 5% atau 0,05 dengan harga t sebesar 2,035. Karena t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} , maka H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya ada pengaruh positif dari penggunaan media audio visual terhadap prestasi belajar siswa dalam pembelajaran matematika.

Berdasarkan hasil analisis dan pengolahan data dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan media audio visual mempunyai arti yang sangat penting dalam meningkatkan prestasi belajar siswa dalam pembelajaran matematika. Pembelajaran matematika dengan menggunakan media audio visual dilihat dari hasil *pretest* dan *posttest* berbeda secara signifikan. Hasil *posttest* yang diperoleh dari setiap siswa lebih tinggi dibandingkan dengan hasil *pretest*, sehingga dapat dikatakan bahwa penggunaan media audio visual ini berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa pada pembelajaran matematika.

E. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan mengenai pengaruh penggunaan media audio visual terhadap prestasi belajar siswa pada mata pelajaran matematika materi pecahan senilai di kelas IV MI tembongsari Cihampelas, diperoleh kesimpulan bahwa prestasi belajar siswa sebelum diberi perlakuan masih rendah, dengan nilai rata-rata hanya mencapai 28,16. Proses pembelajaran menggunakan media audio visual dilihat dari keterlaksanaan aktivitas guru mencapai 88,3% termasuk dalam kategori sangat baik dan keterlaksanaan aktivitas siswa mencapai 85% termasuk dalam kategori baik. Prestasi belajar siswa sesudah diberi perlakuan penggunaan media audio visual mengalami peningkatan, dengan nilai rata-rata mencapai 76,67. Pengaruh penggunaan media audio visual terhadap prestasi belajar siswa pada pembelajaran matematika, melalui uji *N-Gain* diperoleh hasil 0,67 dan persentase sebesar 67% yang ditafsirkan cukup efektif, serta melalui uji t-tes diperoleh hasil t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} ($24,75 > 2,035$). Artinya hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima yaitu ada pengaruh positif penggunaan media audio visual terhadap prestasi belajar siswa dalam pembelajaran matematika di kelas IV MI Tembongsari Cihampelas.

F. Referensi

- Ahmad Syafi'i, dkk. 2018. "Studi Tentang Prestasi Belajar Siswa Dalam Berbagai Aspek dan Faktor yang Mempengaruhi". *Jurnal Komunikasi Pendidikan* Vol.2 (2). Diambil dari: <https://journal.univetbantara.ac.id/index.php/komdik/article/view/114> (10 Nopember 2021).
- Andri, Dkk. 2017. "Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Rendahnya Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika di SD Negeri 04 Bati Tahun Pelajaran 2016/2017". *Jurnal Pendidikan Dasar Perkasa* Vol.3 (2). Diambil dari: jurnal.stkippersada.ac.id/jurnal/index.php/JPDP/article/view/91/0 (10 Nopember 2021).
- Mutazan. "Ilmu Matematika Dalam Perspektif Islam". Diambil dari: <https://sulthoniyah.sch.id/2021/09/07/matematika-dalam-islam/>. (27 Nopember 2022).
- Nanang Priatna dan Ricki Yuliyardi. 2019. *Pembelajaran Matematika untuk Guru SD dan Calon Guru SD*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Pupuh Fathurrohman dan Sobry Sutikno. 2011. *Strategi Belajar Mengajar: Strategi Mewujudkan Pembelajaran Bermakna Melalui Penanaman Konsep Umum dan Islami*. Bandung: PT. Refika Aditama.
- Ramlan. 2012. *Bahan dan Media Pembelajaran Matematika*. Bandung: FKIP UNPAS.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. 2013. *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Syaiful Bahri Djamarah. 1994. *Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru*. Surabaya: Usaha Nasional.
- Tulus Tu'u. 2004. *Peran Disiplin Pada Perilaku dan Prestasi Siswa*. Jakarta: PT Grasindo.
- Yusuf Solihun Anwar. 2017. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Prestasi Belajar Matematika Kelas IV Di SDN Bangunjiwo Kasihan Bantul". Diambil dari: <http://elibrary.almaata.ac.id/828/>. (12 Nopember 2021).