

Hubungan Media Audio Visual Dengan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD

Suhartini

SDN Abadijaya 3
tiniapik1925@gmail.com

Article History

received 14/11/2020

revised 21/11/2020

accepted 26/11/2020

Abstract

This research is in the form of Classroom Action Research or classroom research which aims to implement learning media in the form of audio-visual in mathematics learning activities as an effort to improve learning outcomes. To achieve this goal, the authors conducted research at the Abadijaya State Elementary School 3, Sukmajaya District, Depok. The research used Classroom Action Research according to Kemmis using cycles, each cycle going through five stages of activities, namely planning, implementation, action, observation, reflection. This research was conducted in class IV with the number of students as many as 37 students. The results showed that there was an increase in student learning outcomes before the action was taken 2.28 after the action in the first cycle reached 5.21 The second cycle reached 7.51. Thus there was a statistically significant increase in the percentage of the learning process and student learning outcomes before the action was taken with after the action was carried out both in the first and second cycles.

Keywords: *Audio visual media, mathematics learning*

Abstrak

Penelitian ini berupa Penelitian Tindakan Kelas atau classroom research yang bertujuan untuk mengimplementasikan media pembelajaran berupa audio visual dalam kegiatan pembelajaran matematika sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar. Untuk mencapai tujuan tersebut penulis melakukan penelitian di Sekolah Dasar Negeri Abadijaya 3 Kecamatan Sukmajaya Depok. Penelitian menggunakan Penelitian Tindakan Kelas menurut Kemmis menggunakan siklus, setiap siklus melalui lima tahapan kegiatan yaitu perencanaan, pelaksanaan, Tindakan, Pengamatan, refleksi. Penelitian ini dilakukan di kelas IV dengan jumlah siswa sebanyak 37 siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar siswa sebelum dilakukan tindakan 2,28 setelah dilakukan tindakan pada siklus kesatu mencapai 5,21 Siklus kedua mencapai 7,51. Dengan demikian secara statistik terjadi peningkatan yang signifikan pada prosentase proses belajar dan hasil belajar siswa sebelum dilakukan tindakan dengan sesudah dilakukan tindakan baik pada siklus kesatu dan kedua. Dari hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa media audio visual dapat meningkatkan hasil belajar matematika sebesar 2,28 % di Sekolah Dasar Negeri Abadijaya 3 Kecamatan Sukmajaya Depok.

Kata kunci: *Media audio visual, pembelajaran matematika*



PENDAHULUAN

Berdasarkan pengamatan penulis selama ini, motivasi dari belajar matematika di kelas IV SDN Abadijaya 3 Kecamatan Sukmajaya Depok sangat rendah. Hal ini disebabkan banyaknya kendala yang dialami siswa sehingga tidak mau menuntaskan pekerjaannya, sesuai yang diharapkan dalam pelaksanaan pembelajaran matematika yang dirancang dalam rencana Pelaksanaan pembelajaran (RPP).

Dalam pembelajaran Matematika di kelas IV mengalami penurunan hasil belajar pada semester kedua pada tahun pelajaran 2019 / 2020. Hal ini menggambarkan rendahnya tingkat penguasaan siswa terhadap materi pelajaran tersebut di atas.

Jumlah siswa SDN Abadijaya 3 kelas IV berjumlah 37 siswa, untuk mata pelajaran Matematika, hanya 15 siswa yang mencapai nilai rata-rata 6 atau dari jumlah siswa yang dapat menguasai materi pelajaran, dan 22 orang siswa lainnya hanya mampu mencapai nilai di bawah rata-rata 6 atau dari jumlah siswa yang berada di kelas IV Abadijaya 3 belum menguasai materi pelajaran.

Kalau masalah ini dibiarkan berlarut-larut maka akan berdampak pada pokok bahasan yang lain diantaranya mengakibatkan prestasi belajar matematika menurun, tidak senang pada pelajaran Matematika, mungkin malah tidak senang pada gurunya.

Menurut Hujair Sanaky (2009) tujuan media pembelajaran adalah mempermudah pembelajaran di kelas, meningkatkan efisiensi pembelajaran, menjaga relevansi antara materi pelajaran dengan tujuan belajar, dan membantu konsentrasi pembelajar dalam pembelajaran.

Salah satu kegiatan belajar mengajar yang dapat mendorong, menantang dan menarik minat siswa adalah dengan menggunakan media yang tepat dan benar akan menghasilkan pembelajaran yang optimal. Salah satu media pembelajaran yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah media audio visual.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan metode penelitian Tindakan . Populasi, yaitu siswa kelas IV UPTD SD Negeri Abadijaya 3 tahun ajaran 2019/2020 sebanyak 37 siswa.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu tes dan observasi. Tes dipergunakan untuk mengetahui sejauh mana keberhasilan proses pembelajaran pada akhir kegiatan dengan memberikan soal-soal tes tertulis untuk mengukur hasil belajar peserta didik pada ranah kognitif.

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Abadijaya 3 Kecamatan Sukmajaya Depok. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV yang berjumlah 37 siswa. Penelitian diawali dengan analisis kebutuhan, yaitu observasi awal proses pembelajaran,. Selanjutnya dilakukan proses pembelajaran dengan menggunakan media audio visual untuk meningkatkan efektivitas belajar matematika.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dilakukan berdasarkan observasi yang dilakukan pada kelas IV UPTD SD

Negeri Abadijaya 3 pada mata Pelajaran Matematika tentang Pecahan.

Pada siklus I siswa terlihat pasif dalam proses belajar mengajar di kelas dan kurang menanggapi penjelasan guru. Hal ini dikarenakan guru menggunakan media belum optimal sehingga siswa selama pembelajaran kelas terlihat belum memuaskan. Media pembelajaran yang digunakan guru juga belum optimal sehingga minat siswa hanya masih menonton sebagian. Pada siklus ke dua, guru berusaha meningkatkan efektivitas belajar siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik yaitu audio visual. Hasil data pengamatan penilaian

terhadap penggunaan media pembelajaran matematika adalah mencapai 70%, adapun kegiatan efektivitas siswa dalam menjawab pertanyaan 6 siswa, sedang yang mau bertanya 4 dan 2 siswa mau menanggapi pertanyaan teman maupun dari guru sedangkan skor yang didapat adalah baik sebanyak 75 % sedangkan hasil belajar mencapai nilai 5,15 sedangkan penggunaan media sudah mendekati maksimal yaitu 90%. Efektivitas pembelajaran matematika tentang pecahan ternyata sudah mulai semangat, antusias, kerjasama dan tanya jawab sudah mulai muncul.

Dari penerapan pendekatan pembelajaran tersebut, diketahui hasil belajar siklus I dilihat dari KKM adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Tes Akhir Siklus I Ditinjau dari KKM

Nilai Siswa	Jumlah Siswa
Lewat KKM (nilai ≥ 75)	6 siswa
Tepat memenuhi KKM ($65 \leq \text{nilai} < 75$)	12 siswa
Tidak memenuhi KKM (nilai < 65)	19 siswa

Siklus II, siswa tampak berkonsentrasi dan lebih terfokus pada pembelajaran yang disampaikan guru. Siswa sangat antusias untuk ikut mencoba menggunakan media pembelajaran yang disiapkan guru. Pada siklus II, guru menggunakan media pembelajaran yang lebih kongkrit lagi, dimana media tersebut dapat ditemukan dilingkungan sehari-hari. Siswa sangat tertantang dan pembelajaran berjalan dengan baik dan menyenangkan siswa. Penggunaan media audio visual ternyata dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan guru, hal ini ditunjukkan dari hasil belajar siswa yang meningkat secara signifikan. Hasil data pengamatan penilaian terhadap penggunaan media pembelajaran matematika adalah mencapai 90%, adapun kegiatan efektivitas siswa dalam menjawab pertanyaan 20 siswa, sedang yang mau bertanya 8 dan 3 siswa mau menanggapi pertanyaan teman maupun dari guru sedangkan skor yang didapat adalah baik sebanyak 93 % sedangkan hasil belajar mencapai nilai 7,73. kegiatan pada siklus 2 dalam efektifitas belajar matematika tercatat efektifitas yang diamati mencapai 89 % yang berarti sudah mendekati sempurna.

Dari penerapan pendekatan pembelajaran tersebut, diketahui hasil belajar siklus II dilihat dari KKM adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Tes Akhir Siklus II Ditinjau dari KKM

Nilai Siswa	Jumlah Siswa
Lewat KKM (nilai ≥ 75)	21 siswa
Tepat memenuhi KKM ($65 \leq \text{nilai} < 75$)	10 siswa
Tidak memenuhi KKM (nilai < 65)	6 siswa

Tingkat ketuntasan belajar siswa melalui penggunaan media pembelajaran audio visual dengan menganalisis hasil post tes.. Untuk melihat persentase ketuntasan belajar siswa pada siklus I dan II dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 3. Persentase Ketuntasan Belajar Siswa pada siklus I dan II

No.	Siklus	Persentase	Keterangan (Secara Klasikal)
1	I	5,21 %.	Belum Tuntas
2	II	7,51 %.	Tuntas

SIMPULAN

Hasil penelitian yang telah dilakukan pada mata pelajaran Matematika di kelas IV SDN Abadijaya 3 Kecamatan Sukmajaya Depok, telah menunjukkan bahwa dengan menggunakan media audio visual dapat meningkatkan efektifitas belajar pada bidang studi Matematika tentang pecahan, terjadi peningkatan efektifitas belajar Pengembangan kognitif dalam bentuk hasil belajar dan sikap siswa dalam pembelajaran matematika telah mengalami peningkatan efektifitas yang cukup signifikan dengan menggunakan media audio visual. Pada siklus I rata-rata hasil belajar matematika yang diperoleh adalah sebesar 5,21 %. Pada siklus II rata-rata hasil belajar matematika yang diperoleh meningkat menjadi 7,51 %. Hal ini menunjukkan peningkatan hasil belajar sebesar 2,38 %. Berdasarkan hasil penelitian tersebut disimpulkan bahwa efektifitas belajar matematika dengan penggunaan media audio visual untuk meningkatkan hasil belajar tentang pecahan meningkat hasil belajarnya di kelas IV SDN Abadijaya 3 Kecamatan Sukmajaya Depok.

Berdasarkan kesimpulan tersebut, beberapa hal yang sebaiknya dilakukan oleh guru dalam meningkatkan hasil pembelajaran, khususnya meningkatkan efektifitas belajar siswa diantaranya adalah :

1. Guru perlu membuat media pembelajaran yang menarik dan menantang dengan memilih metode pembelajaran yang dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, aktif., serta kreatif
2. Pentingnya penggunaan media pembelajaran pada mata pelajaran Matematika untuk memberikan gambaran nyata atau kongkrit kepada siswa terhadap materi yang akan disampaikan sehingga materi pembelajaran mudah dimengerti.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, .Azhar Media Pembelajaran. (Jakarta: Raja Grafindo Persada, . 2005)
- Danim, Sudarwan. Media Komunikasi Pendidikan. (Jakarta: Bumi Aksara, 2005)
- Dryden, Gordon dan Vos, Jeanette. 2000. Revolusi Cara Belajar The Learning Revolution. Bandung: KAIFA.
- Hamalik, Oemar. 2001. Metode Belajar dan Kesulitan-kesulitan Belajar. Bandung: Tarsito
- Hersey, Paul. Kenneth H. Blanchard, dan Dewey E. Johnson, 1996. Management of Organizational Behavior, New Jersey: Prentice Hall International, Inc
- Hoy, Wayne K. dan Cecil G. Miskel. 2001. Educational Administration: Theory, Research, and Practice. 6th edition
- J.D Lathuheru. Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar Massa Kini. (Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada, 2008)
- Mustolih Brs. 2007. Multi media dalam pembelajaran. <<http://mustolihbrs.wordpress.com/2007/12/04/multi-media-dalam-pembelajaran/>>. (17-09-2010)
- Sadiman, Arif S Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya. (Jakarta : Raja Grafindo Persada, 2002)
- Sanaky, Hujair AH Paradigma Pendidikan Islam; Membangun Masyarakat Indonesia. (Yogyakarta: Safiria Insania Press dan MSI, 2009)
- Sardiman, A.M. 2001. Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada

- Sondjaja, Herry. 2007. Penggunaan Media Audiovisual Untuk meningkatkan Motivasi Belajar Fisika Pada Peserta didik SMP Negeri 158 Jakarta. <http://herry158.blogspot.com/2007/12/makalah-seminar.html>>. (5/09/2010).
- Sudjana, Nana. 2002. Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar. Bandung : Sinar Baru Algesindo
- Suherman, Erman dkk. 2003. Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer. Bandung: UPI.
- Wibawa Basuki. Farida Mukti.. Media Pengajaran. Proyek Pembina Tenaga Kependidikan Dirjen Dikti Depdiknas, 2001.