

Penggunaan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Kemampuan Membilang Pola Bilangan pada Peserta Didik Kelas 1 Sekolah Dasar

Febri Kusumaningtyas

SDN 6 Jimbung
kusumaningtyasfebri@gmail.com

Article History

received 14/11/2020

revised 21/11/2020

accepted 26/11/2020

Abstract

The purpose of this study was to improve numeracy skills using Audio Visual media in grade 1 students of SD Negeri 6 Jimbung, Kalikotes District, Klaten Regency. The research was conducted in two cycles with the research subjects being the first grade students of SD N 6 Jimbung, totaling 36 children, consisting of 19 boys and 17 girls. Data collection techniques were carried out by observation and learning outcomes tests. The researcher uses the Audio Visual Game Barisan Numbers media because it encourages active opinion in the pre-operational stage and makes it easier to receive material with the use of concrete objects. Based on the results of the study, it was explained that the use of the Audio Visual Game Barisan Numbers media could improve the ability to count number patterns in 1st semester 1st grade students of SD N 6 Jimbung. This is evidenced by an increase in numeracy skills in cycle I and cycle II. The KKM limit > 70 for Mathematics, in the first cycle the number of children who are still below the KKM there are 7 (20%) children, after improvements were made in the second cycle the number of children who are below the KKM only 1 (3%) children. Thus it can be concluded that the use of Audio Visual media can improve the ability to count number patterns in Mathematics subjects.

Keywords: *Audio visual media, number ability, mathematics*

Abstrak

Tujuan Penelitian ini untuk meningkatkan kemampuan membilang dengan menggunakan media *Audio Visual* pada siswa kelas 1 SD Negeri 6 Jimbung, Kecamatan Kalikotes, Kabupaten Klaten. Penelitian dilakukan sebanyak dua siklus dengan subjek penelitian adalah peserta didik kelas 1 SD N 6 Jimbung yang berjumlah 36 anak, terdiri dari 19 anak laki-laki dan 17 anak perempuan. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi dan tes hasil belajar. Peneliti menggunakan media *Audio Visual Game Barisan Bilangan* karena mendorong aktif dalam berpendapat sesuai pada tahap pra-operasional dan memudahkan menerima materi dengan penggunaan benda konkret. Berdasarkan hasil penelitian menerangkan bahwa penggunaan media *Audio Visual Game Barisan Bilangan* dapat meningkatkan kemampuan membilang pola bilangan pada siswa kelas 1 semester 1 SD N 6 Jimbung. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan kemampuan membilang pada siklus I dan siklus II. Batas KKM \geq 70 untuk pelajaran Matematika, pada siklus I jumlah anak yang masih berada di bawah KKM ada 7 (20%) anak, setelah diadakan perbaikan pada siklus II jumlah anak yang berada di bawah KKM tinggal 1(3%) anak. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Audio Visual* dapat meningkatkan kemampuan membilang pola bilangan pada mata pelajaran Matematika.

Kata kunci: *Media audio visual, kemampuan membilang, matematika*



PENDAHULUAN

Matematika memiliki peran sentral dalam perkembangan intelektual, dalam berpikir intuitif dan analitik peserta didik dan merupakan penunjang keberhasilan dalam mempelajari bidang studi lain. Pembelajaran Matematika diharapkan mencerdaskan peserta didik membuat prediksi dan terampil dalam menemukan pola dan hubungan / keterkaitan. Pembaruan dalam proses belajar Matematika dari proses *drill and practice* ke proses bermakna, dan dilanjutkan proses berfikir intuitif dan analitik, merupakan usaha yang luar biasa untuk meningkatkan mutu pembelajaran matematika. Begitu pula adanya media audio visual memiliki reaksi-reaksi positif untuk perubahan mempunyai dampak kurikulum matematika yang dinamis.

Seiring dengan pembelajaran Kurikulum 2013 berpusat pada peserta didik, juga kemampuan berpikirnya harus mampu menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Untuk menumbuhkan kekuatan matematikal diperlukan guru yang profesional dan kompeten. Guru harus yang menguasai materi, memahami kondisi anak-anak belajar, menguasai pembelajaran dan memiliki kepribadian yang dinamis dalam membuat keputusan perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran. Pelaksanaan pembelajaran matematika yang konstruktivistik sangat diperlukan untuk menghadapi tantangan dan persaingan global. Dengan demikian diperlukan pendidikan yang bermutu tinggi untuk mencetak generasi cerdas dalam pembangunan. Dasar pengembangan pendidikan bermutu tinggi adalah prinsip sepanjang hayat.

.Salah satu bentuk penggunaan teknologi pembelajaran yang dapat menggabungkan unsur pendidikan dan hiburan adalah digunakannya teknologi informasi berbasis komputer. Penggunaan teknologi informasi yang berbasis komputer menjadi salah satu cara inovatif dalam penyampaian materi pembelajaran. Dengan menggunakan media komputer sebagai penyajiannya, materi pembelajaran dapat disajikan secara lebih interaktif dan menarik. Dengan adanya interaktivitas ini siswa dengan mudah dapat memilih bagian materi pelajaran yang ingin dipelajari atau mempelajari bagian materi yang belum dipahami.

Berdasarkan hasil observasi yang penulis lakukan di SD N 6 Jirnbung kelas 1 bahwa keterampilan membilang masih kurang mendapat perhatian. Kemampuan anak untuk menjawab pertanyaan dari pola rumpang gambar pada buku masih kurang maksimal. Dari 36 jumlah siswa di kelas 1 masih mempunyai kemampuan membilang rendah. Hal ini terbukti bahwa di dalam pembelajaran membilang anak sering tidak memperhatikan pola gambar yang dilihat di buku, setelah mendapat tugas menjawab pertanyaan siswa tidak bisa mengerjakannya.

Melihat pentingnya keterampilan membilang pada kelas 1, penulis berupaya meningkatkan kemampuan membilang menggunakan media audio visual. Media *audio visual* yaitu suatu media yang menggabungkan indra pendengaran dan indra penglihatan. Media *audio visual* ini diterapkan pada *Games Barisan Bilangan*, untuk meningkatkan motivasi belajar dan menerapkan pendidikan bermutu tinggi di SD Negeri 6 Jimbung. Dengan penggunaan media audio visual *Games Barisan Bilangan*, dapat memberikan inovasi meningkatkan kemampuan membilang pada siswa kelas 1 SD N 6 Jimbung semester 1 tahun pelajaran 2019 / 2020.

METODE

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang ada maka jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas dengan menggunakan 2 siklus yang masing-masing siklus terdiri dari kegiatan perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, penilaian. . Metode yang digunakan untuk penelitian ini yaitu penggunaan media Audio Visual untuk dapat meningkatkan kemampuan membilang pola bilangan pada peserta didik kelas I Semester I SD Negeri 6 Jimbung Tahun Pelajaran 2019/2020, Kecamatan Kalikotes Kabupaten Klaten. Subjek dalam penelitian Penelitian Tindakan Kelas ini yaitu peserta didik kelas I tahun ajaran 2019/2020 dengan jumlah sebanyak 36 peserta

didik. Tempat Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan di ruang kelas I SD Negeri 6 Jimbung. Waktu penelitian berlangsung dari 12 September 2019 sampai 25 November 2019. Teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah teknik tes dan non tes. Analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode alur. Menurut Miles dan Huberman dalam Sutarna (2002:104), langkah-langkah yang harus dilalui dalam metode alur meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Pra Siklus

Berdasarkan hasil pengamatan di lapangan dan hasil catatan dalam proses pembelajaran serta hasil evaluasi belajar peserta didik maka dapat diperoleh data bahwa peserta didik kelas 1 SD N 6 Jimbung yang berjumlah 36 anak ternyata didapati ada sebanyak 15 anak yang masih berada di bawah KKM, sedangkan yang di atas KKM ternyata ada banyak peserta didik yang mengerjakan dengan menyontek temannya karena belum memahami pola bilangan yang mereka simak.

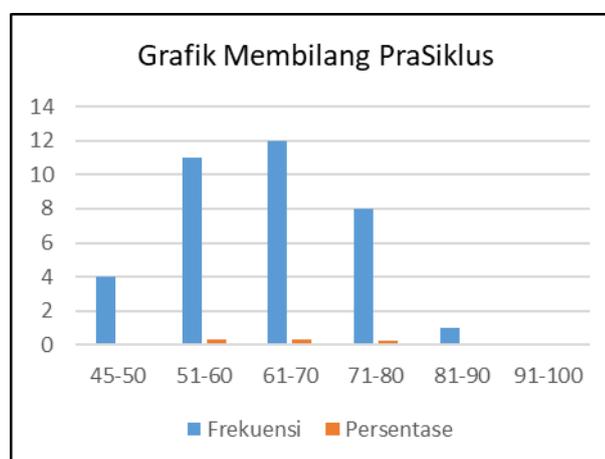
Berdasarkan hasil data ulangan harian, dapat dilihat dari tabel kemampuan membilang peserta didik dalam mata pelajaran Matematika sebagai berikut :

Tabel 1. Kemampuan Membilang pada PraSiklus

No	Nilai	Frekuensi	Persentase
1.	45-50	4	11%
2.	51-60	11	31%
3.	61-70	12	33%
4.	71-80	8	22%
5.	81-90	1	3%
6.	91-100	0	0%
JUMLAH		36	100%

Berdasarkan tabel di atas, didapatkan kesimpulan bahwa siswa yang mendapat nilai 81-90 sebanyak 1 orang atau 3 %, siswa yang mendapat nilai 71-80 sebanyak 8 orang atau 22 %, siswa yang mendapat nilai 61-70 sebanyak 12 orang atau 33 %, siswa yang mendapat nilai 51-60 sebanyak 11 orang atau 31 % dan yang mendapat nilai 45-50 sebanyak 4 orang atau 11 %.

Dari tabel tersebut, Kemampuan Membilang pada PraSiklus dapat digambarkan dalam sebuah grafik sebagai berikut:



Grafik 1. Kemampuan Membilang PraSiklus

2. Siklus 1

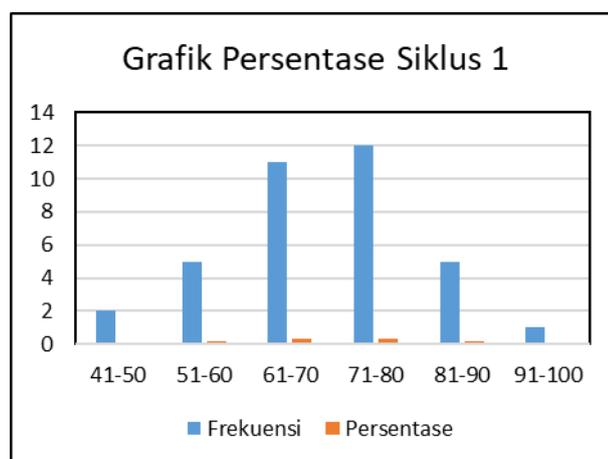
Berdasarkan nilai pada Siklus 1, didapatkan tabel sebagai berikut:

Tabel 2 Kemampuan Membilang pada Siklus 1

No	Nilai	Frekuensi	Persentase
1	41-50	2	6%
2	51-60	5	14%
3	61-70	11	31%
4	71-80	12	33%
5	81-90	5	14%
6	91-100	1	3%
JUMLAH		36	100%

Data yang diperoleh pada siklus 1 bahwa siswa yang mendapat nilai 91-100 sebanyak 1 orang atau 3 %, siswa yang mendapat nilai 81-90 sebanyak 5 orang atau 14 %, siswa yang mendapat nilai 71-80 sebanyak 12 orang atau 33 %, siswa yang mendapat nilai 61-70 sebanyak 11 orang atau 31 %, siswa yang mendapat nilai 51-60 sebanyak 5 orang atau 14% dan yang mendapat nilai 41-50 sebanyak 2 orang atau 6 %.

Kemampuan Membilang pada Siklus 1 dapat digambar dalam sebuah grafik sebagai berikut:



Grafik 2 Kemampuan Membilang Siklus 1

3. Siklus 2

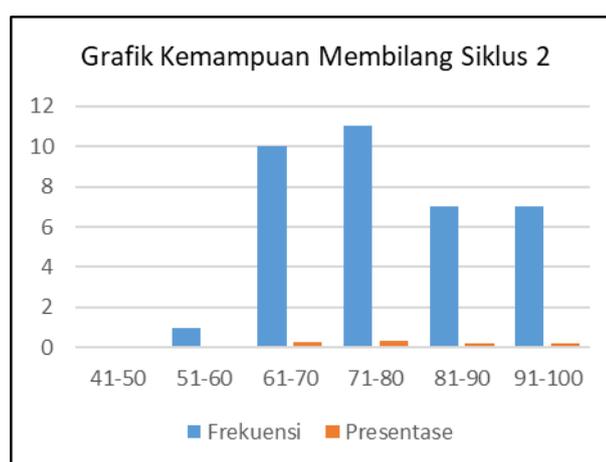
Berdasarkan nilai perbaikan pada Siklus 2 didapatkan tabel sebagai berikut :

Tabel 3 Kemampuan Membilang pola bilangan pada Siklus 2

No	Nilai	Frekuensi	Presentase
1	41-50	0	0%
2	51-60	1	3%
3	61-70	10	28%
4	71-80	11	31%
5	81-90	7	19%
6	91-100	7	19%
JUMLAH		36	100%

Data yang diperoleh pada siklus 2 bahwa siswa yang mendapat nilai 91-100 sebanyak 7 orang atau 19 %, siswa yang mendapat nilai 81-90 sebanyak 7 orang atau 19 %, siswa yang mendapat nilai 71-80 sebanyak 11 orang atau 31 %, siswa yang mendapat nilai 61-70 sebanyak 10 orang atau 28 %, dan siswa yang mendapat 51-60 sebanyak 1 orang atau 3% .

Kemampuan Membilang pada Siklus 2 dapat digambar dalam sebuah grafik sebagai berikut:



Grafik 3 Kemampuan Membilang Siklus 2

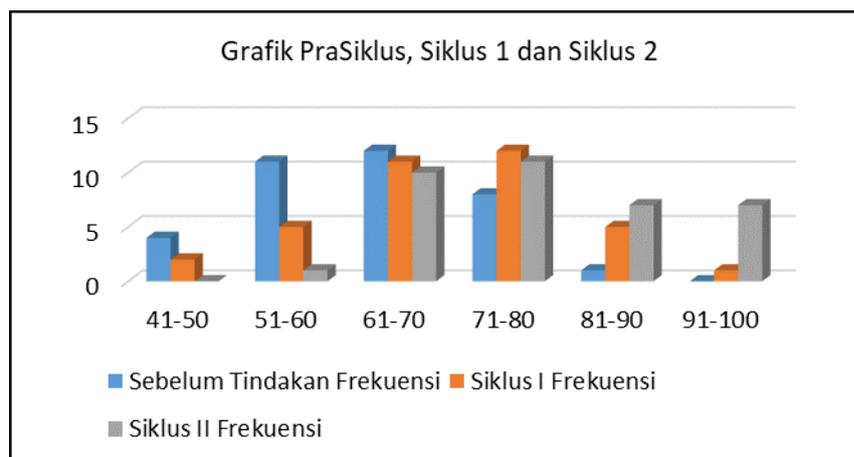
4. Kesimpulan dari PraSiklus, Siklus 1 dan Siklus 2

Dari keseluruhan tindakan yang dilakukan pada setiap siklus maka dapat ditarik sebuah kesimpulan bahwa dengan menggunakan media *Audio Visual* dapat meningkatkan kemampuan membilang pola bilangan pada peserta didik kelas 1 SD N 6 Jimbung, Kecamatan Kalikotes, Kabupaten Klaten. Hal ini dapat dibuktikan dengan adanya peningkatan jumlah peserta didik yang memperoleh hasil di atas KKM meningkat yaitu dari 15 anak pada PraSiklus, berkurang menjadi 7 anak pada Siklus 1, dan setelah dilakukan perbaikan siklus 2 hanya ada 1 anak yang masih dibawah KKM.

Tabel 4 Persentase Kemampuan Membilang Pada Peserta didik Kelas 1.

No.	Nilai	Sebelum Tindakan		Siklus 1		Siklus 2	
		Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
1	41-50	4	11%	2	6%	0	0%
2	51-60	11	31%	5	14%	1	3%
3	61-70	12	33%	11	31%	10	28%
4	71-80	8	22%	12	33%	11	31%
5	81-90	1	3%	5	14%	7	19%
6	91-100	0	0%	1	3%	7	19%
JUMLAH		36	100%	36	100%	36	100%

Dari data-data di atas untuk memperjelas dalam membandingkan hasil dari tiap tindakan maka disajikan pula ke dalam bentuk bagan seperti di bawah ini:



Grafik 4 Kemampuan membilang sebelum tindakan, Siklus 1 dan Siklus 2

Sebelum dilakukan siklus, peneliti mengadakan tes awal untuk mengetahui kemampuan awal sebelum menggunakan media *Audio Visual* kemudian dilanjutkan dengan pelaksanaan Siklus 1 dengan mulai menggunakan media *Audio Visual* yang dilaksanakan dengan perencanaan yang matang mulai dari kegiatan awal, kegiatan inti maupun kegiatan akhir. Adapun pada Siklus 1 sudah mulai nampak ada peningkatan pada kemampuan membilang pola bilangan pada anak namun masih jauh dari kata memuaskan. Kemudian dilanjutkan pada Siklus 2 yang merupakan perbaikan dari Siklus 1 dan sekaligus untuk membuktikan bahwa penggunaan media *Audio Visual* dapat meningkatkan kemampuan membilang pola bilangan pada peserta didik. Pada Siklus 2 ternyata dapat dilihat hasil yang begitu memuaskan, ternyata anak yang kemampuan membilang di bawah KKM hanya tinggal 1 anak sedangkan yang di atas KKM ada 35.

Berdasarkan data di atas maka dapat diambil kesimpulan bahwa ada peningkatan pada kemampuan membilang pola bilangan, hal itu berarti Penggunaan media *Audio Visual* dapat meningkatkan kemampuan membilang pola bilangan pada peserta didik kelas I SD N 6 Jimbung, Kecamatan Kalikotes, Kabupaten Klaten.

Berdasarkan hasil yang di dapat, peserta didik kelas 1 sudah bisa menerima pembelajaran yang menuntut mereka untuk berpikir lebih jelas dan lebih kritis. Selain itu peserta didik kelas 1 juga sudah dapat mengenali simbol termasuk bahasa dan gambar yang ditampilkan guru. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Piaget (Suyanto, 2005), bahwa pada usia 2-7 tahun, anak sudah memasuki tahap praoperasional, dimana mereka sudah berpikir lebih kritis dan bisa memahami simbol termasuk gambar dan bahasa.

SIMPULAN

Dari hasil Penelitian Tindakan Kelas yang telah dilaksanakan dalam dua siklus dimana masing-masing siklus dengan menggunakan media *Audio Visual* dalam pembelajaran membilang pola bilangan pada mata pelajaran matematika peserta didik kelas 1 SD N 6 Jimbung, Kecamatan Kalikotes, Kabupaten Klaten dapat disimpulkan bahwa Penggunaan media *Audio Visual* dapat meningkatkan kemampuan membilang pola bilangan dalam mata pelajaran Matematika yang ditandai dengan : Pada Siklus 1 diperoleh hasil 7 anak (20%) mendapat nilai di bawah KKM, 29 anak (80%) mendapat nilai di atas KKM. Setelah melakukan perbaikan pada Siklus 2 maka dapat diperoleh hasil anak yang kemampuan membilang di bawah KKM sekarang tinggal 1 (3%) dan 35 (97%) anak di atas KKM.

DAFTAR PUSTAKA

Asra, d. (2007). *Komputer dan Media Pembelajaran di SD*. Jakarta: Dirjen Dikti Departemen Pendidikan Nasional.

- Coupley, J. (2001). *The Young Child and Mathematics*. Washington DC: National for The Children the Education of Young Children.
- Drs. Rudi Susilana, M. d. (2008). *Media Pembelajaran*. Bandung: CV. Wacana Prima.
- Izzati, R. I. (2008). *Perkembangan Peserta Didik*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- M. Djauhar Siddiq, dkk. (2009). *Pengembangan Bahan Pembelajaran di SD*. Jakarta: Dirjen Dikti Departemen Pendidikan Nasional.
- Santrock, J. (2007). *Child development (Perkembangan Anak) Terjemahan Mila Rachmawati dan Anna Kuswanti*. Jakarta: Erlangga.
- Suyanto, S. (2005). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Untoro, J. (2008). *Buku Pintar Matematika SD*. Jakarta: Wahyu Media.