

ANALISIS PENGGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA SEKOLAH DASAR

¹Adhulhadi, ²Fatima Zahro Aisyah Dahana Putri, ³Maretia Elsa, Khaola Rachma Adzima

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Esa Unggul Jalan Arjuna Utara no.9, Kebon Jeruk, Jakarta Barat – 11510¹

Khaola.rachma@esaunggul.ac.id

ABSTRACT

This research was conducted to master the problems faced by students by using audio-visual media. This research was conducted using a descriptive qualitative method. This study discusses the analysis of the use of instructional media that functions on student learning outcomes in Mathematics. Learning media is a tool that can help the teaching and learning process so that the meaning conveyed becomes clearer and educational or learning objectives can be achieved effectively and efficiently. There are several types of learning media, namely audio media, visual media, and audio visual media. And in this study using audio-visual media, it is hoped that the application of audio-visual media can improve student learning outcomes, especially in Mathematics. Learning media functions as a learning resource for students to obtain messages and information provided by the teacher so that learning materials can be further improved and form knowledge for students. The use of audio-visual media in learning is expected to increase the learning process, especially in mathematics. This research activity was carried out with the aim that the use of audio-visual media in learning mathematics can help students in carrying out learning.

Keywords: Audio Visual Media, Mathematics

ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan untuk menguasai permasalahan yang dihadapi peserta didik dengan menggunakan media audio visual. Penelitian ini dilakukan dengan metode kualitatif deskriptif. Pada penelitian ini membahas mengenai analisis penggunaan media pembelajaran yang berfungsi pada hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematik. Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga makna yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien. Terdapat beberapa jenis media pembelajaran yaitu media audio, media visual, dan media audio visual. Dan pada penelitian ini menggunakan media audio visual yang diharapkan dengan penerapan media audio visual tersebut dapat meningkatkan hasil belajar siswa, terutama pada mata pelajaran Matematika. Media pembelajaran berfungsi sebagai salah satu sumber belajar bagi siswa untuk memperoleh pesan dan informasi yang diberikan oleh guru sehingga materi pembelajaran dapat lebih meningkat dan membentuk pengetahuan bagi siswa. Penggunaan media audio visual dalam pembelajaran diharapkan adanya peningkatan dalam proses pembelajaran, terutama dalam mata pelajaran matematika. Kegiatan penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan bahwa penggunaan media audio visual pada pembelajaran matematika dapat membantu peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran.

Kata kunci: Media Audio Visual, Matematika

Pendahuluan

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting bagi kehidupan manusia, sehingga pendidikan harus dialami oleh setiap orang, baik formal, non formal maupun informal. Pendidikan dianggap mampu meningkatkan kemampuan berpikir dan kemajuan. Di sekolah mereka mengajarkan bagaimana hidup berdampingan. Melalui pelatihan tersebut, diharapkan pesan-pesan yang disampaikan tepat sasaran dengan bantuan teknologi. Pemanfaatan teknologi saat ini masih rendah, terlihat dari proses KBM.

Guru paruh baya dikatakan sulit menggunakan dan menerapkan teknologi dalam proses belajar mengajar di kelas. Penggunaan media merupakan proses perkembangan belajar yang menyenangkan bagi siswa. Melalui media diharapkan siswa lebih mudah mempelajari dan mencerna materi yang sulit dipelajarinya. Media audio visual dinilai cocok untuk menjelaskan materi matematika karena dapat meningkatkan semangat dan motivasi siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Perubahan yang baik ialah yang mampu mencerminkan nilai-nilai baik

yang telah ditanamkan di dalam diri siswa tersebut di kehidupan kesehariannya namun jika seorang anak belum mencerminkan perilaku baik tandanya siswa tersebut masih sangat membutuhkan peran guru dan perhatian orangtua untuk sama-sama bisa membimbing siswa tersebut (Mizwar, 2018).

Penggunaan media sangat membantu guru dalam proses belajar agar pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien (Iswari, 2017). Di era seperti ini, guru harus menyesuaikan proses kegiatan pembelajaran diimbangi dengan kecanggihan teknologi yang ada dengan tujuan agar menjadi jembatan penghubung antara guru dan siswa serta materi pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang lebih maksimal. Media pembelajaran menjadi sarana guru untuk mempermudah proses belajar dapat tersampaikan dan terlaksana dengan optimal serta meningkatkan kualitas proses belajar mengajar agar tidak selalu menerapkan konsep pembelajaran yang membosankan (Hotimah, 2017)

Tujuan dari media visual ini agar mampu melatih cara berpikir dan pengetahuan siswa serta mampu mengembangkan pemikirannya dalam melihat pembelajaran dengan contoh yang konkrit menjadi suatu ide yang dapat dituangkan. Pembelajaran yang efektif merupakan suasana proses pembelajaran berjalan aktif dan tidak membosankan sehingga hanya berfokus untuk membuat ruang kelas yang aktif agar mampu menarik daya tarik siswa untuk lebih ingin tahu lagi dengan cara yang menyenangkan.

Melalui penelitian ini peserta didik diharapkan mampu menerapkan dan menerima penggunaan teknologi yang sudah tersedia. Dari situasi dan keadaan yang ada maka peneliti dengan tegas akan menggunakan judul **“ANALISIS PENGGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA UNTUK SEKOLAH DASAR.”**

Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan peneliti yaitu penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif yaitu bentuk penelitian yang dimanfaatkan untuk penelitian pada sampel tertentu, pengumpulan data dengan tujuan untuk

membuktikan praduga sementara yang telah ditetapkan menurut pengamatan (Gusdiyanto, 2020). Teknik pengumpulan data yang digunakan penelitian kualitatif yaitu pengumpulan data, analisis, yang kemudian dijabarkan.

Dalam penelitiann ini peneliti memakai informan yaitu kepala sekolah, guru kelas, dan beberapa siswa di SD Negeri Pusaka Rakyat 02. Teknik pengumpulan data dengan menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Keabsahan data melalui triangulasi sumber dan triangulasi teknik yang bertujuan untuk memverifikasi bahwa data yang didapatkan lapangan dapat digunakan. Sedangkan teknik analisis data menggunakan teori dari Miles dan Huberman dalam (Utami, 2019) yang berpendapat bahwa dalam mengkaji data kualitatif dilakukan secara menyeluruh dan berkelanjutan melalui proses reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan.

Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian dilakukan di SDN Pusaka Rakyat 02 yang berada di Jl. Kp Bogor Penggarutan RT 3 RW 13, Dusun Kp. Bogor Penggarutan, Kelurahan Pusaka Rakyat, Kecamatan Tarumajaya, Kabupaten Bekasi, Provinsi Jawa Barat, Kode Pos 17214. Lokasi ini dipilih sebagai tempat penelitian karena guru dan Kepala SDN Pusaka Rakyat 02 yang dilaksanakan pada bulan November 2022.

Hasil Pembahasan

1. Media Audio Visual

Media audio-visual adalah media kombinasi antara audio dan visual yang diciptakan sendiri seperti slide yang dikombinasikan dengan kaset audio” (Wingkel, 2018). Menurut Wina Sanjaya “Media audio-visual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar yang bisa dilihat, misalnya rekaman video, slide, suara, dan sebagainya”.

Menurut (Astuti, 2020) media audiovisual memiliki kelebihan yang berguna untuk menyampaikan konsep dan ide komplek secara menarik, sehingga memberikan banyak manfaat untuk peserta didik.

Pemilihan media audio-visual di dalam penelitian ini adalah dalam bentuk video pembelajaran yang bisa di akses melalui

komputer, laptop, dan handphone dengan menyajikan video atau animasi-animasi yang menarik. Dengan media ini diharapkan dapat membantu peserta didik dalam memahami materi dan dapat mempelajari materi secara mandiri. Saat ini media audio visual untuk membantu proses pembelajaran karena masih kurang dan belum banyak digunakan (Sangaji, 2019).

Sesuai dengan namanya, media audio visual merupakan kombinasi atau perpaduan audio dan visual. Sudah barang tentu apabila menggunakan media ini akan semakin lengkap dan optimal untuk menunjang kegiatan pembelajaran dan penyajian bahan ajar kepada peserta didik, selain itu dengan media ini dalam batasan tertentu dapat menggantikan peran dan tugas guru. Dalam pelaksanaannya, guru tidak selalu berperan sebagai fasilitator materi, tetapi karena penyajian materi dapat digantikan oleh media, maka peran guru dapat berubah menjadi fasilitator pembelajaran, yaitu sebagai fasilitator pembelajaran. memfasilitasi belajar siswa. Contoh media audiovisual adalah program video/televise untuk tujuan pendidikan, program video/televise untuk tujuan pendidikan, dan tayangan slide audio. Berurusan dengan media audio visual sehingga dapat menyampaikan pesan pembelajaran. Adanya unsur audio memungkinkan siswa menerima pesan pembelajaran melalui pendengaran, sedangkan unsur visual memungkinkan siswa menciptakan pesan pembelajaran melalui visualisasi.

Berdasarkan tujuan di atas, manfaat media audio visual bagi proses pembelajaran berguna untuk:

- 1) Menarik perhatian peserta didik dalam menyampaikan materi ajar
- 2) Menumbuhkan motivasi belajar
- 3) Memberikan pengalaman belajar dengan menyimpulkan pembelajaran dari sebuah video yang disajikan.

Media ini dibagi lagi ke dalam dua kategori, yaitu:

- 1) Audio-visual diam yaitu: media yang menampilkan suara dan gambar diam seperti: film bingkai suara, film rangkai suara, dan cetak suara.
- 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. (Syaiful, 2020).

Karakteristik dari media Audio-visual adalah yang memiliki unsur suara dan unsur gambar. Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik, karena meliputi dua jenis media yaitu media audio dan visual, Yusufhadi Miarso dalam (Atoel, 2011)

Dari pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa media audiovisual merupakan gabungan antara media audio dan visual adalah suatu media kombinasi antara audio dan visual yang dipadukan dengan kaset audio yang mempunyai unsur suara dan gambar yang sering dilihat, misalnya rekaman video, slide suara dan sebagainya.

2. Matematika

Matematika merupakan ilmu yang luas yang penerapannya mencakup segala aspek kehidupan (Vidyastuti, 2022). Matematika merupakan ilmu pasti dan abstrak yang banyak memberikan manfaat bagi keberlangsungan kehidupan manusia, di lain pihak matematika juga menuntut kita khususnya siswa untuk dapat memahami dan mengikuti segala aturan yang terdapat di dalam matematika untuk dapat diterapkan sehingga memberikan banyak pengaruh positif bagi kehidupan (Agnesti, 2021) Salah satu rendahnya pemahaman dan penguasaan siswa terhadap materi pelajaran yang disampaikan gurunya, tetapi dapat juga dipengaruhi oleh faktor pengajaran itu sendiri (Sari, 2022).

Hasil wawancara menunjukkan bahwa kesulitan matematika belajar disebabkan oleh banyak faktor, diantaranya masalah tingkat kecerdasan, ada banyak siswa yang dengan mudah dapat menerima dan memahami penjelasan guru mengenai topik matematika yang diajar khususnya pada materi pengurangan bilangan. Faktor lainnya antara lain keinginan guru untuk mengajar dengan keras dan gigih, serta keinginan siswa untuk kembali pada pelajaran yang pernah mereka dapatkan di sekolah. Namun, bagi sebagian guru, tidak demikian, dan sebagian siswa tetap enggan mengikuti kelas matematika karena mereka tidak menyenangi matematika sebagai mata pelajaran. Kurangnya motivasi belajar matematika menyebabkan beberapa siswa mengalami kesulitan belajar ketika mengikuti

kelas matematika yang fokus pada pengurangan bilangan.

Keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran dapat diukur dari kemampuan siswa dalam memecahkan masalah atau menyelesaikan soal-soal materi pelajaran yang disampaikan oleh guru (Nova, 2022)

Kesimpulan Dan Saran

Berdasarkan hasil dan pembahasan diatas dapat disimpulkan bahwa siswa dapat menerima dengan baik media audio visual pada pembelajaran matematika sekolah dasar dan dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa siswa tidak lagi merasa bosan dan pasif dalam pembelajaran. Dan dapat melatih cara berpikir dan pengetahuan siswa serta mampu mengembangkan pemikirannya dalam melihat pembelajaran dengan contoh yang konkrit menjadi suatu ide yang dapat dituangkan.

Saran dalam penelitian ini adalah diharapkan nya para guru dapat menggunakan dan mengembangkan media audio visual pada pembelajaran matematika agar siswa dapat aktif dalam proses belajar didalam kelas, serta juga dapat mengenalkan teknologi kepada siswa.

Ucapan Terimakasih

Ucapan terima kasih kepada Kepala Sekolah SDN Pusaka Rakyat 02, Engkos Kosasih S. Pd. dan juga Guru serta Staff di SDN Pusaka Rakyat 02 yang telah membantu kami melakukan dan menyelesaikan penelitian kecil. Serta teman satu tim yaitu Maretia Elsa, Fatima Zahro Aisyah Dahana Putri, dan Adhulhadi. dan juga dosen pembimbing penulisan artikel ini yaitu Ibu Khaola Rachma Adzima, S.Pd, M.Si\

DAFTAR PUSTAKA

- Al, M. I., & Sepatan, H. (2021). *PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO VISUAL PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA DI KELAS 1*. 3(April), 149–165.
- Budiman, H. (2016). Penggunaan Media Audio Visual Dalam Peroses Pembelajaran,. *Jurnal Pendidikan Islam*, 7((2)), 171–182.
- Fatayan, A., Zulherman, Z., & Triannisa, S. W. (2022). Pengembangan Media Visual Flashcard Berbasis Adobe Premiere Di Sekolah Dasar. *Jurnal Eduscience*, 9(1), 28–39.

- <https://doi.org/10.36987/jes.v9i1.2518>
- Fauziah, R., & Puspitasari, N. (2022). Kesulitan Belajar Matematika Siswa SMA pada Pokok Bahasan Persamaan Trigonometri di Kampung Pasanggrahan. *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(2), 325–334. <https://doi.org/10.31980/plusminus.v2i2.1876>
- Fridayanti, Y., Irhasyuarna, Y., & Putri, R. F. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Audio-Visual Pada Materi Hidrosfer Untuk Mengukur Hasil Belajar Peserta Didik SMP/MTS. *JUPEIS : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1(3), 49–63. <https://doi.org/10.55784/jupeis.vol1.iss3.75>
- Kelas, S., Pakujajar, S. D. N., Patimah, S., Lyesmaya, D., & Maula, L. H. (2020). *ANALISIS AKTIVITAS PEMBELAJARAN MATEMATIKA PADA MATERI PECAHAN CAMPURAN BERBASIS DARING (MELALUI APLIKASI WHATSAPP) DI MASA PANDEMI COVID-19 PADA*. 5.
- Khasanudin, M., Cholid, N., Indiyarti Putri, L., & Universitas Wahid Hasyim, P. (2020). Creative of Learning Students Elementary Education *PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO VISUAL BERBASIS ANIMATION DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA MATERI BANGUN RUANG UNTUK KELAS V SD/MI*. *Journal of Elementary Education*, 03(05), 5.
- Nurfadhillah, S., Unzhilaika, U., Rachma, S. N., & Nazifah, I. (2021). Pengembangan Media Audio-Visual Berbasis Powerpoint (Ppt) Matematika Kelas Vi Di Sdn Kampung Bambu 1. *PENSA : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(2), 226–242. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa>
- Wahab, A. (2022). Penerapan Model Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Peningkatan Keaktifan Belajar Matematika. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika Al-Qalasadi*, 10(1), 81–88. <https://doi.org/10.32505/qalasadi.v6i1.3718>