



Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas 2 Melalui Pembelajaran Daring Dengan Media Audio Visual

Heronika¹

¹UPTD SDN 2 Wirapanjunan, Indramayu, Indonesia

¹Email Korespondensi: heronikaheyon08@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar Matematika pada persamaan nilai uang dan pemilahan harga barang melalui pembelajaran online menggunakan media audio visual pada siswa kelas 2 di UPTD SD Negeri 2 Wirapanjunan Kecamatan Kandanghaur Kabupaten Indramayu. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas model spiral Kemmis & Mc. Taggart. Data penelitian ini dikumpulkan melalui hasil tes, lembar observasi checklist, dan dokumentasi. Subjek Penelitian Tindakan Kelas ini adalah 24 siswa kelas 2 UPTD SD Negeri 2 Wirapanjunan tahun pelajaran 2022/2023, yaitu 12 siswa perempuan dan 12 siswa laki-laki. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media audio visual dalam pembelajaran online dapat meningkatkan hasil belajar matematika pada mata pelajaran persamaan mata uang dan mengurutkan harga barang bagi siswa kelas 2 UPTD SD Negeri 2 Wirapanjunan tahun ajaran 2022/2023. Hal ini terlihat dari nilai rata-rata hasil belajar matematika yang mengalami peningkatan yaitu sebelum tindakan 51,6 pada siklus I 74,2 dan pada siklus II 86,7. Selain itu, persentase ketuntasan belajar siswa sebelum tindakan sebesar 37,5%, dan pada siklus II sebesar 87,5%. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media audio visual dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika pada mata pelajaran kesepadan nilai mata uang dan pemilahan harga barang pada siswa kelas 2 UPTD SD Negeri 2 Wirapanjunan tahun ajaran 2022/2023.

Kata Kunci: media audio visual, hasil belajar, matematika

ABSTRACT

This study aims to improve Mathematics learning outcomes on equivalence in the value of money and sorting the prices of goods through online learning using audio-visual media in grade 2 students at UPTD SD Negeri 2 Wirapanjunan, Kandanghaur District, Indramayu Regency. This research is a Classroom Action Research Kemmis & Mc spiral model. Taggart. This study's data is collected through test results, checklist observation sheets, and documentation. The subjects of this Classroom Action Research were 24 grade 2 students at UPTD SD Negeri 2 Wirapanjunan for the 2022/2023 academic year, namely 12 female and 12 male students. The results of this study indicate that the use of audio-visual media in online learning can improve mathematics learning outcomes on the subject of currency equivalence and sort the prices of goods for grade 2 students at UPTD SD Negeri 2 Wirapanjunan in the 2022/2023 academic year. This can be seen from the average value of mathematics learning outcomes which has increased, namely before the action of 51.6 in the first cycle, 74.2, and the second cycle, 86.7. In addition, the percentage of student learning completeness before the action was 37.5%, and in cycle II was 87.5%. Based on the results of this study, it can be concluded that the use of audio-visual media can improve student learning outcomes in the subject of mathematics on the subject of equivalence in currency values and sorting the prices of goods for grade 2 students at UPTD SD Negeri 2 Wirapanjunan in the 2022/2023 academic year.

Keyword: audio visual media, learning outcomes, mathematics

Info Artikel:

Diterima: 2022-12-03

Direvisi: 2022-12-11

Revisi diterima: 2022-12-12

Rujukan: Heronika. (2022). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas 2 Melalui Pembelajaran Daring Dengan Media Audio Visual. *JURNAL PENGAJARAN SEKOLAH DASAR*, 1(1), 66–76. <https://doi.org/10.56855/jpsd.v1i1.104> V



PENDAHULUAN

Belajar merupakan salah satu usaha sadar manusia dalam mendidik dan upaya meningkatkan kemampuannya kemudian diiringi oleh perubahan serta peningkatan kualitas dan kuantitas pengetahuan manusia itu sendiri. Pendidikan merupakan proses mendidik, membina, mengendalikan, mengawasi, mempengaruhi, dan mentransmisikan ilmu pengetahuan yang dilaksanakan oleh para pendidik kepada pendidik untuk membebaskan kebodohan, meningkatkan pengetahuan, dan membentuk kepribadian yang lebih baik dan bermanfaat bagi kehidupan sehari-hari (Wulandari, Ariani, & Rosalina, 2021).

Menurut Sutrisno (2014: 17) Pendidikan merupakan proses mendidik, membina, mengendalikan, mengawasi, mempengaruhi, dan mentransmisikan ilmu pengetahuan yang dilaksanakan oleh para pendidik kepada pendidik untuk membebaskan kebodohan, meningkatkan pengetahuan, dan membentuk kepribadian yang lebih baik dan bermanfaat bagi kehidupan sehari-hari. Menurut Wisudawati, & Sulistyowati (2022) Kurikulum 2013 bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik baik kemampuan sikap religius, sikap sosial, intelektual, kemampuan berkomunikasi, sikap peduli, dan partisipasi aktif dalam membangun kehidupan berbangsa dan bermasyarakat yang lebih baik. Kurikulum ini menuntut guru memiliki kreativitas dan pola pikir tingkat tinggi (*Higher Order Thinking*) dalam proses pembelajaran Matematika di kelas.

Matematika itu penting baik sebagai alat bantu, sebagai ilmu, sebagai pembentuk sikap maupun sebagai pembimbing pola pikir. Mengingat pentingnya matematika dalam kehidupan sehari-hari, maka matematika perlu dipahami dan dikuasai oleh semua lapisan masyarakat tak terkecuali siswa sekolah sebagai generasi penerus (Salsabila, Seviarica, & Hikmah, 2020).

Penelitian ini dilatarbelakangi karena telah terjadinya pandemi Covid-19 dimana seluruh kegiatan di sekolah dihentikan dan digantikan menjadi kegiatan pembelajaran daring atau Belajar Dari Rumah (BDR). Sehingga menimbulkan rasa bosan dan ketidaktertarikan peserta didik pada kegiatan pembelajaran daring. Hal itu menyebabkan masih banyak peserta didik yang belum mencapai nilai KKM sehingga tujuan pembelajaran Matematika yang telah direncanakan guru belum tercapai dan pembelajaran masih berpusat pada guru (*teacher centered*). Salah satu penyebabnya adalah karena guru belum menggunakan media pembelajaran yang efektif.

Menciptakan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan selama daring menjadi tantangan tersendiri bagi seorang guru. Dengan adanya teknologi yang begitu modern

diharapkan mampu mempermudah guru dalam menggunakan metode dan media apa yang sesuai dan tepat. Metode dan media yang digunakan harus mutualisme atau sama-sama menguntungkan, yakni mempermudah guru ketika menyampaikan ilmu, dan juga mempermudah peserta didik ketika menerima dan menyerapnya. Maka diharapkan dengan semakin berkembangnya teknologi, kegiatan pembelajaran tetap berjalan walaupun dilakukan melalui jarak jauh. Diciptakannya teknologi bukan hanya sebagai tagline saja, namun kita harus mampu memanfaatkan dan menikmati keberadaan teknologi itu sendiri. Jika keadaan sudah seperti ini maka kita dipaksa mampu beradaptasi dengan semua hal yang serba daring dan menggunakan teknologi yang semakin canggih. Disini peran SDM diharuskan untuk melek digital sangat penting, karena apalah arti kemajuan teknologi tanpa adanya kemampuan dalam menggunakannya (Salsabila, Seviarica, & Hikmah, 2020).

Mengingat perkembangan teknologi yang begitu pesat dan semakin canggih, terdapat banyak sekali media pembelajaran yang bisa digunakan selama pembelajaran daring. Salah satu media yang dirasa cukup efektif untuk digunakan siswa di tingkat sekolah dasar adalah media audio visual, karena menggabungkan dua media sekaligus yakni audio-visual atau bisa disebut pandang-dengar. Media audio visual ini merupakan salah satu sarana alternatif dalam melakukan pembelajaran daring. Media audio visual diyakini dan terpercaya lebih mampu menggairahkan animo siswa di tingkat sekolah dasar, karena sifatnya sendiri yang mudah dikemas dan lebih menarik siswa untuk mengikuti dengan suasana senang. Media yang berbasis menggunakan aplikasi video ini juga mudah diperbarui jika menginginkan adanya perubahan pembelajaran agar mudah dipahami. Nantinya juga akan mempermudah guru dalam proses penyampaian materi dan mengontrol suasana belajar siswa, seperti visualisasi bahan materi yang diajarkan. Sehingga proses pembelajaran daring ini lebih interaktif dan kondusif, serta siswa akan lebih termotivasi untuk tetap mengikuti pembelajaran ini walaupun dirasa sulit, tetapi menyenangkan.

Penggunaan media dalam pembelajaran sangat penting karena dengan adanya media maka materi yang disampaikan akan lebih tersurat dan lebih mudah dipahami serta dapat memotivasi siswa untuk lebih semangat dalam belajar. Pembelajaran dengan menggunakan media akan berlangsung efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran (Pradilasari, Gani, & Khaldun, 2019). Walaupun demikian, tentu posisi dan peran guru di kelas tidak dapat digantikan oleh media, karena media hanya berupa alat bantu yang memfasilitasi guru dalam pembelajaran.

Masalah yang terlihat pada peserta didik kelas 2 UPTD SDN 2 Wirapanjunan Kecamatan Kandanghaur Kabupaten Indramayu adalah: (1) siswa mengalami kesulitan dalam menyetarakan nilai pecahan uang logam dan kertas; (2) Siswa sudah mengenal nilai mata uang, namun belum mampu menyetarakan nilai pecahan uang logam dan uang kertas. Sehingga hasil belajar siswa belum mencapai nilai KKM pada pelajaran matematika materi Kesetaraan nilai uang dan harga barang.

Tidak hanya masalah-masalah di atas pada saat pandemi, peserta didik dan guru juga melakukan pembelajaran dengan sistem daring menggunakan media online, untuk bisa melakukan *Social Distancing*. Guru memberikan pembelajaran melalui media online yakni melalui grup *WhatsApp*, peserta didik kurang memahami materi pembelajaran yang diberikan. Solusi dari permasalahan yang ditemukan yakni, diperlukan media pembelajaran yang sesuai dengan keadaan dan situasi saat pandemi yaitu media audio visual.

Salah satu faktor yang menentukan dalam pembelajaran matematika adalah penggunaan media pembelajaran (Jusmiana, Herianto, & Awalia, 2020). sesuai teori perkembangan kognitif Jean Piaget, Pada tahap operasional konkret (7-11 tahun) menganggap bahwa anak sudah dapat berpikir logis, tetapi hanya bisa menerapkan logika pada objek fisik. Meskipun peserta didik bisa memecahkan masalah dengan cara logis, mereka belum bisa berpikir secara abstrak atau hipotesis. Oleh karena itu, peserta didik dapat memahami materi pembelajaran secara konkret.

Menurut Prastowo (2015: 302-303) sejumlah manfaat yang bisa diperoleh dari pemanfaatan program video dalam kegiatan pembelajaran, di antaranya sebagai berikut: 1) Memberikan pengalaman yang tak terduga kepada peserta didik. 2) Memperlihatkan secara nyata sesuatu yang pada awalnya tidak mungkin bisa dilihat. 3) Jika dikombinasikan dengan animasi dan pengaturan kecepatan, dapat mendemonstrasikan perubahan dari waktu ke waktu. 4) Menampilkan presentasi studi kasus tentang kehidupan sebenarnya yang dapat memicu diskusi peserta didik. 5) Menunjukkan cara penggunaan alat atau perkakas. 6) Memperagakan keterampilan yang akan dipelajari. 7) Menunjukkan tahapan prosedur. 8) Menyampaikan objek tiga dimensi. 9) Memberikan pengalaman kepada peserta didik untuk merasakan keadaan tertentu.

Berhasil atau tidaknya seseorang dalam belajar disebabkan beberapa faktor yang mempengaruhi pencapaian hasil belajar yaitu berasal dari dalam diri orang yang belajar dan ada pula dari luar dirinya. Berdasarkan pemikiran di atas, peneliti menganggap penting untuk melakukan penelitian lebih jauh tentang peningkatan hasil belajar matematika materi tentang

kesetaraan nilai mata uang dan mengurutkan harga barang dengan menggunakan media audio visual. Sesuai dengan namanya, media ini merupakan kombinasi audio dan visual atau bisa disebut media pandang-dengar. Audio visual akan menjadikan penyajian bahan ajar kepada siswa semakin lengkap dan optimal. Selain itu, media ini dalam batas-batas tertentu dapat juga menggantikan peran dan tugas guru. Sebab, penyajian materi bisa diganti oleh media, dan guru dapat beralih menjadi fasilitator belajar, yaitu memberikan kemudahan bagi para siswa untuk belajar, Contoh media audio visual, diantaranya program video atau televisi, video atau televisi instruksional dan program slide suara (*sound slide*) (Wulandari, Ariani, & Rosalina, 2021).

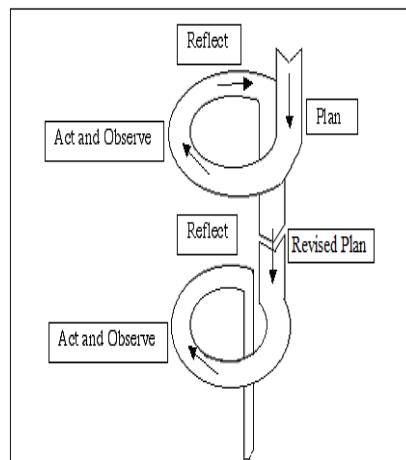
Menurut uraian penjelasan di atas peneliti dapat menyimpulkan bahwa media audio visual saat ini sudah tidak asing lagi bagi pendidik dan peserta didik karena pengaruh perkembangan zaman yang semakin modern. Sehingga proses pembelajaran pun dapat menjadi lebih mudah dengan menggunakan media audio visual tersebut. Peserta didik lebih tertarik mengikuti pembelajaran karena guru menggunakan media audio visual dengan menyajikan video pembelajaran yang menyenangkan. Sehingga peserta didik fokus terhadap apa yang ditampilkan guru dalam bentuk *power point*, video atau film pembelajaran daripada guru hanya menjelaskan materi tanpa menggunakan media tersebut.

Penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran dapat mengkonkritkan konsep yang abstrak sehingga lebih mudah dipahami oleh siswa. Media uang dipilih sebab dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa dan sesuai dengan materi yang dipelajari (Wulandari, Ariani, & Rosalina, 2021).

METODOLOGI

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian tindakan adalah suatu bentuk penelitian reflektif dan kolektif yang dilakukan oleh peneliti dalam situasi sosial untuk meningkatkan penalaran praktik sosial mereka. Maka PTK dapat diartikan sebagai proses pengkajian masalah pembelajaran di dalam kelas melalui refleksi diri dalam upaya untuk memecahkan tersebut dengan cara melakukan berbagai tindakan yang terencana dalam suatu nyata serta menganalisis setiap pengaruh dari perlakuan tersebut. PTK adalah sebuah penelitian yang dilaksanakan di dalam kelas yang bertujuan untuk mengatasi atau memperbaiki permasalahan-permasalahan yang terjadi selama kegiatan berlangsung (Salsabila, Seviarica, & Hikmah, 2020). Penelitian ini dilaksanakan di kelas 2 pada UPTD SDN 2 Wirapanjunan Kecamatan Kandanghaur Kabupaten Indramayu. Subjek yang digunakan dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas 2 di UPTD SDN 2 Wirapanjunan tahun pelajaran 2022/2023 yaitu sebanyak 24 orang.

Desain penelitian yang digunakan dalam Penelitian Tindakan Kelas ini adalah Model Kemmis & McTaggart.



Gambar 1 Model Kemmis & Mc Taggart

Menurut Karim, dkk. (2018: 59) Apabila dicermati model yang dikemukakan oleh Kemmis & McTaggart pada hakikatnya berupa perangkat-perangkat atau untaian-untaian dengan satu perangkat terdiri dari empat komponen, yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Keempat komponen yang berupa untaian tersebut dipandang sebagai satu siklus. Oleh karena itu, pengertian siklus pada kesempatan ini adalah suatu putaran kegiatan yang terdiri dari perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi.

Masalah didapat dari refleksi awal, dengan ditemukannya masalah selanjutnya direncanakan tindakan apa yang akan dilakukan dalam memperbaiki kondisi yang ada atau mengembangkan secara inovatif akan kondisi yang ada. Tindakan yang dilakukan diobservasi secara teliti apa dan bagaimana efek tindakan yang terjadi, kemudian dibandingkan dengan tujuan penelitian dan atau target perubahan atau inovasi yang diinginkan melalui kegiatan refleksi, sesudah itu lakukan tindakan lanjut yang jika belum tercapai tujuan penelitian/target lakukan siklus berikutnya dengan modifikasi akan tindakan (bukan mengubah) dan apabila sudah mencapai tujuan, maka susun hasil laporan penelitian. Modifikasi yang dimaksud adalah pola interaksi terhadap model, strategi maupun metode pembelajaran yang diterapkan (Salsabila, Seviarica, & Hikmah, 2020).

Metode pengumpulan data dilakukan melalui teknik tes, observasi, dan dokumentasi. Metode tes digunakan untuk memperoleh data tentang hasil belajar matematika materi tentang kesetaraan nilai uang dan mengurutkan harga barang. Observasi yang digunakan adalah observasi sistematis, yaitu observasi yang dilakukan oleh pengamat dengan menggunakan pedoman sebagai instrumen pengamatan. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini

adalah: lembar observasi, tes dan dokumentasi. Lembar observasi digunakan peneliti sebagai pedoman melakukan observasi atau pengamatan guna memperoleh data yang akurat dalam pengamatan.

Lembar observasi juga digunakan untuk memonitor dan mengevaluasi setiap tindakan agar kegiatan observasi tidak terlepas dari konteks permasalahan dan tujuan penelitian. Tes digunakan untuk melihat seberapa besar penguasaan peserta didik terhadap pelajaran matematika materi kesetaraan nilai uang dan mengurutkan harga barang yang diajarkan. Hasil tes dianalisis guna mengetahui penguasaan matematika materi kesetaraan nilai uang dan mengurutkan harga barang setelah dilakukan penggunaan media audio visual. Indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah apabila nilai rata-rata tes peserta didik sekurang-kurangnya 80 dan peserta didik mampu mencapai nilai di atas KKM yaitu 65.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media audio visual dalam pendidikan digunakan sebagai alat bantu atau perantara antara pendidik dan peserta didik dalam suatu pembelajaran baik di dalam kelas maupun diluar kelas. Dalam kondisi saat ini dengan maraknya Covid-19 yang proses belajar mengajarnya dilaksanakan secara daring atau online, oleh karenanya media audio visual tentunya sangat tepat dan penting digunakan pada masa ini. Media audio visual terbilang sangat efektif digunakan terlebih khususnya pada pembelajaran di Sekolah Dasar(Salsabila, Seviarica, & Hikmah, 2020).

Melihat banyaknya anak jaman sekarang sering bermain handphone, dan lebih suka melihat gambar bersuara, maka media audio visual ini cocok diterapkan di Sekolah Dasar. Anak-anak jaman sekarang lebih tertarik untuk menyimak dan memperhatikan video-video yang menarik dan unik. Sehingga dengan media ini, materi pembelajaran akan dikemas sedemikian rupa agar semangat-semangat belajar siswa kembali normal. Media audio visual merupakan alat bantu pentransferan ilmu yang tepat, karena dengan desain gambar yang menarik disertai rekaman suara penjelasan itu bisa mempengaruhi daya tangkap pemahaman siswa.

Pada pembelajaran daring dirumah, biasanya dilakukan melalui perantara sosial media seperti *WhatsApp*, *Google Classroom*, dan lainnya. Sulit bagi kalangan anak Sekolah Dasar untuk melalui pembelajaran daring tanpa pemantauan dari orang tua. Masa anak-anak biasanya cenderung tidak memiliki alat komunikasi seperti HP, Laptop, dan lainnya untuk mengakses sosial media. Oleh karena itu, orang tua perlu dalam menyampaikan tugas apa yang diperintahkan oleh guru dan secara efektif memantau anak dalam proses pembelajaran. Anak

seusia ini tidak akan efektif mengikuti proses pembelajaran tanpa pemantauan orang tua, terlebih jika proses pembelajaran dilakukan dengan hanya pemberian tugas saja. Pembelajaran yang hanya dilakukan dengan memberikan tugas, akan berdampak membosankan dan cenderung monoton bagi anak seusia siswa di tingkat Sekolah Dasar. Guru perlu menciptakan proses pembelajaran yang menarik bagi siswa dan tentunya tidak menimbulkan keterpaksaan pada siswa dalam melaksanakan pembelajaran yang hanya dilakukan di rumah atau pembelajaran daring (Salsabila, Seviarica, & Hikmah, 2020).

Menurut uraian penjelasan di atas peneliti dapat menyimpulkan bahwa media audio visual saat ini sudah tidak asing lagi bagi pendidik dan peserta didik karena pengaruh perkembangan zaman yang semakin modern. Sehingga proses pembelajaran pun dapat menjadi lebih mudah dengan menggunakan media audio visual tersebut. Peserta didik lebih tertarik mengikuti pembelajaran karena guru menggunakan media audio visual dengan menyajikan video pembelajaran yang menyenangkan. Sehingga peserta didik fokus terhadap apa yang ditampilkan guru dalam bentuk power point, video atau film pembelajaran daripada guru hanya menjelaskan materi tanpa menggunakan media tersebut.

Bahan-bahan audio visual dapat memberikan banyak manfaat asalkan guru berperan aktif dalam proses pembelajaran. Sebagai media pembelajaran dalam pendidikan dan pengajaran, media audio-visual mempunyai sifat sebagai berikut, yaitu kemampuan untuk meningkatkan persepsi, kemampuan untuk meningkatkan pengertian, kemampuan untuk meningkatkan transfer (pengalihan) belajar, kemampuan untuk memberikan penguatan (*reinforcement*) atau pengetahuan hasil yang dicapai, dan kemampuan untuk meningkatkan retensi/ingatan (Salsabila, Seviarica, & Hikmah, 2020).

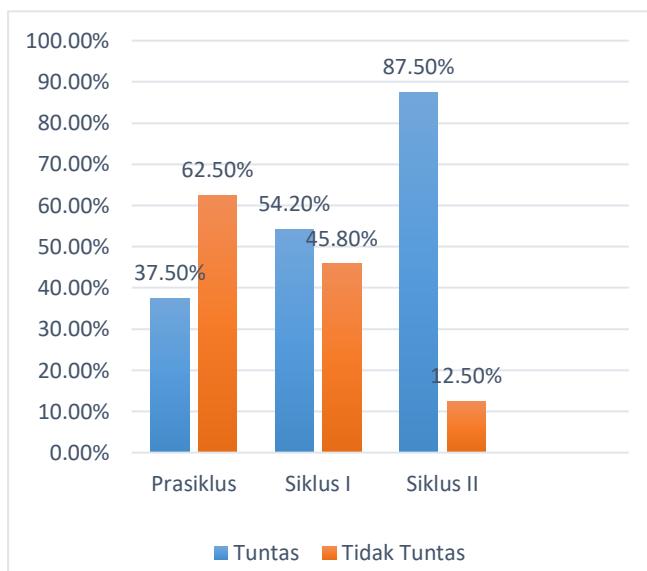
Peneliti melaksanakan Siklus I dan Siklus II tetapi sebelum melaksanakan Siklus I, peneliti melakukan kegiatan pra siklus terlebih dahulu untuk memastikan data awal yang peneliti dapatkan. Sebelum melaksanakan kegiatan penelitian di setiap siklusnya, peneliti pertama membuat perencanaan. Perencanaan pembelajaran berperan sebagai acuan bagi guru untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran agar lebih terarah dan berjalan efektif dan efisien. Dengan perkataan lain perencanaan pembelajaran berperan sebagai skenario proses pembelajaran.

Di setiap siklus dalam tahap perencanaan peneliti menyiapkan berbagai macam instrumen penelitian seperti Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), lembar observasi kinerja guru, lembar observasi aktivitas siswa, bahan ajar, LKPD dan soal-soal tes matematika tentang materi kesetaraan nilai uang dan mengurutkan harga barang. Peneliti sebelumnya sudah

memvalidasi berbagai instrumen penelitian tersebut dan juga sudah disetujui oleh kepala sekolah dan guru senior. Jadi dapat dikatakan instrumen penelitian tersebut sudah layak untuk digunakan pada saat penelitian.

Setelah menyiapkan berbagai macam instrumen tersebut peneliti lalu melaksanakan proses pembelajaran di kelas. Peneliti mengikuti langkah-langkah kegiatan yang sudah dibuat dalam RPP. RPP tersebut membahas indikator tentang kesetaraan nilai uang dan mengurutkan harga barang. Kegiatan yang dilaksanakan saat proses pembelajaran berbeda disetiap siklusnya karena peneliti terus melakukan perbaikan.

Hasil penelitian yang dilakukan peneliti pada pra siklus, siklus I, dan siklus II di kelas 2 UPTD SDN 2 Wirapanjunan Kecamatan Kandanghaur Kabupaten Indramayu menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan media audio visual dalam pembelajaran daring. Untuk lebih jelasnya ketuntasan hasil belajar peserta didik digambarkan menjadi seperti diagram di bawah ini:



Grafik 1 Perbandingan Ketuntasan Hasil Belajar Siswa setiap Siklus

Berdasarkan grafik 1, peneliti dapat menyimpulkan bahwa pada pra siklus dipersentasekan peserta didik yang tuntas belajar dari 24 peserta didik yang mencapai nilai KKM yaitu 65 sebanyak 9 siswa (37,5%) dan siswa yang tidak mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebanyak 15 siswa (62,5%). Hal itu dapat dipastikan bahwa hasil prasiklus menunjukkan bahwa peserta didik yang tidak tuntas pelajaran matematika lebih banyak dibandingkan dengan peserta didik yang tuntas pelajaran matematika. Tetapi setelah peneliti melaksanakan kegiatan Siklus I dengan menggunakan media audio visual persentase hasil belajar peserta didik yang tuntas meningkat menjadi sebanyak 13 siswa (54,2%) dan siswa

yang tidak mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebanyak 11 siswa (45,8%). Kemudian setelah peneliti melakukan perbaikan dan melaksanakan kegiatan Siklus II dengan menggunakan media audio visual, presentase hasil belajar siswa meningkat hingga mencapai 87,5% sedangkan hanya 12,5% peserta tidak tuntas.

Hal ini relevan dengan penelitian penggunaan media audio visual dapat meningkatkan aktivitas siswa di kelas IV SD Negeri 15 Lubuklinggau dengan skor rata-rata aktivitas belajar siswa terjadi peningkatan dari siklus I sampai siklus II (Wulandari, Ariani, & Rosalina, 2021). Hal ini dikarenakan media audio visual selain dapat melibatkan indera pendengaran, juga melibatkan indera penglihatan dan melibatkan siswa secara langsung dalam pembelajaran untuk memberikan gambaran yang konkret serta dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis teks eksplanasi, memotivasi siswa dan mampu merangsang siswa untuk lebih berpikir (Suprianto, 2020). Model PBL dapat meningkatkan hasil dan aktivitas belajar siswa dan performansi guru dalam pembelajaran matematika materi pecahan di kelas IV SD Negeri 01 Wanarejan Pemalang (Agustin, 2013).

KESIMPULAN

Dari hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan media audio visual dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika pada mata pelajaran kesetaraan nilai mata uang dan pemilahan harga barang pada siswa kelas 2 UPTD SD Negeri 2 Wirapanjunan pada tahun pelajaran 2022/2023. Hasil belajar pada Siklus I menunjukkan hal tersebut. Terjadi peningkatan jumlah siswa yang mencapai nilai KKM 65 sebanyak 13 siswa (54,2%), meningkat pada Siklus II sebanyak 21 siswa (87,5%), dan siswa yang tidak mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebanyak tiga siswa (12,5%) dengan rata-rata nilai rata-rata kelas 86,74. Penelitian ini dapat digunakan landasan bagi peneliti-peneliti selanjutnya terkait penggunaan media audio visual di kelas rendah siswa sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, V. N. (2013). Peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa melalui model problem based learning (PBL). *Journal of Elementary Education*, 2(1). <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jee/article/view/2069>
- Aqib, Z. (2017). *Penelitian Tindakan Kelas (PTK) TK/RA, SLB/SDLB*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Jusmiana, A., Herianto, H., & Awalia, R. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Smp Di Era Pandemi Covid-19. *Pedagogy: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(2), 1-11. <https://doi.org/10.30605/pedagogy.v5i2.400>
- Karim, A., et al. (2021). *Pedoman Praktis Penulisan Skripsi*. Cirebon: Nurjati Press
- Pradilasari, L., Gani, A., & Khaldun, I. (2019). Pengembangan media pembelajaran berbasis audio visual pada materi koloid untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa SMA. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 7(1), 9-15. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v7i1.13293>

- Prastowo, A. (2015). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif: Menciptakan Metode Pembelajaran yang Menarik dan Menyenangkan*. Yogyakarta: Diva Press.
- Purwanto. (2013). Evaluasi Hasil Belajar. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Salsabila, U. H., Seviarica, H. P., & Hikmah, M. N. (2020). Urgensi Penggunaan Media Audiovisual dalam Meningkatkan Motivasi Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar. *INSANIA: Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan*, 25(2), 284-304. <https://doi.org/10.24090/insania.v25i2.4221>
- Suprianto, E. (2020). Implementasi Media Audio Visual untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Teks Eksplanasi. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(02), 22-32. <http://dx.doi.org/10.30742/tpd.v1i02.810>
- Wisudawati, A. W., & Sulistyowati, E. (2022). *Metodologi pembelajaran IPA*. Bumi Aksara.
- Wulandari, D. O., Ariani, T., & Rosalina, E. (2021). Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar IPA Melalui Pembelajaran Daring dengan Media Audio Visual. *SPEJ (Science and Physic Education Journal)*, 5(1), 1-7. <https://doi.org/10.31539/spej.v5i1.3171>