
**Penggunaan Media Audio Visual pada Pembelajaran Matematika untuk
Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 4 SD Negeri 4 Mulak Ulu**

Albert Satria Buana¹, Ira Arini²

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Terbuka

Email: AlbertSatriaBuana@gmail.com

ABSTRACT

One of the benchmarks of success in the learning process can be seen from the evaluation results of the learning process carried out at the end of learning. The expectation of this study is to increase the learning outcomes of grade 4 students with the implementation of audio-visual media at SD Negeri 4 Mulak Ulu. The implementation of the study was carried out in two learning cycles which began with pre-cycle activities as a control or comparison process. Data was collected using a math ability test and observation of student activities. The results of the evaluation test showed that only 1 student out of 5 students got a score above the minimum completion criteria. In cycle 1, improvements to the learning process were carried out using teaching aids so that the results of the student evaluation test showed an increasing graph when compared to the results in the pre-cycle process, namely with 2 students out of 5 students achieving KKM. In cycle 2, the learning process increased the number of teaching aids and used Audio-visual learning media. The results of the evaluation test showed that in general student scores increased with 4 students out of 5 students achieving KKM. Based on these results, it is concluded that the use of Audio-visual Media can improve learning outcomes in students because this media is very efficient, effective and attracts students' attention during the learning process.

Keywords: *Learning, Evaluation, Audio Visual Media.*

ABSTRAK

Salah satu tolak ukur keberhasilan pada proses pembelajaran dapat dilihat dari nilai hasil evaluasi proses pembelajaran Yang dilakukan pada akhir pembelajaran. Harapan dari penelitian ini adalah meningkatnya hasil belajar siswa kelas 4 dengan implementasi media audio visual di SD Negeri 4 Mulak Ulu. Pelaksanaan penelitian dilakukan sebanyak dua siklus pembelajaran yang diawali dengan kegiatan prasiklus sebagai proses control atau pembandingan. Data dikumpul dengan menggunakan tes uji kemampuan matematika dan observasi aktivitas pada siswa. Hasil tes evaluasi menunjukkan hanya 1 siswa dari 5 siswa yang mendapatkan nilai diatas kriteria ketuntasan minimal. Pada siklus 1 perbaikan proses pembelajaran dilakukan dengan menggunakan alat peraga sehingga hasil tes evaluasi siswa menunjukkan grafik yang meningkat jika dibandingkan dengan hasil pada proses prasiklus yakni dengan 2 siswa dari 5 siswa yang mencapai KKM. Pada siklus 2 proses pembelajaran memperbanyak jumlah alat peraga serta menggunakan media pembelajaran Audio visual. Hasil tes evaluasi menunjukkan secara umum nilai siswa meningkat dengan 4 siswa dari 5 siswa mencapai KKM. Berdasar hasil tersebut ditarik simpulan bahwa penggunaan Media Audio visual dapat meningkatkan hasil belajar pada siswa karena media ini sangat efisien, efektif serta menarik dapat perhatian siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung.

Kata Kunci: *Pembelajaran, Evaluasi, Media Audio Visual.*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu cara pembentukan kemampuan manusia untuk menggunakan akal pikiran/rasional mereka sebagai jawaban dalam menghadapi berbagai masalah yang timbul dimasa yang akan datang. Untuk mencapai target kurikulum secara maksimal dan efektif. Kurikulum adalah proses pembelajaran atau kegiatan belajar. Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar (Nugraha, 2021). Menyelesaikan masalah atau persoalan menyimak, dan latihan. Itu sebabnya, dalam proses belajar, guru harus dapat membimbing, dan memfasilitasi peserta didik supaya peserta didik dapat melakukan proses-proses tersebut.

Matematika merupakan bahasa yang luasnya digunakan secara universal untuk merumuskan dan mengurai fenomena dalam berbagai disiplin ilmu, mulai dari ilmu alam hingga ilmu sosial. Ini berfungsi sebagai alat utama dalam perkembangan teknologi dan pengetahuan kontemporer. Matematika membantu kita mengenali pola, menyelesaikan masalah yang kompleks, dan membuat prediksi yang tepat. Selain itu, matematika juga mengajarkan kita tentang keteraturan, ketelitian, serta kemampuan berpikir logis yang krusial dalam kehidupan sehari-hari dan dalam proses pengambilan keputusan. Bidang pendidikan berkewajiban mewujudkan peserta didik yang unggul dalam bidang pengetahuan dan karakternya (Kulsum & Muhid, 2022). Dalam proses pembelajaran matematika diperlukan kemampuan membaca, menulis, berhitung, berdiskusi, dan mempresentasikan pemecahan suatu masalah (Farda & Amaliyah, 2023).

Hakikat belajar dapat dikatakan sebagai suatu proses, artinya dalam belajar akan terjadi proses melihat, membuang, mengamati, menyelesaikan masalah atau persoalan menyimak, dan latihan. Itu sebabnya, dalam proses belajar, guru harus dapat membimbing, dan memfasilitasi peserta didik supaya peserta didik dapat melakukan proses-proses tersebut. Perwujudan tingkah laku dari hasil belajar adalah adanya peningkatan kemampuan peserta didik sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan (Anitah, *et. al.*, 2014). Mewujudkan masyarakat yang berkualitas merupakan tanggung jawab pendidikan, terutama mempersiapkan peserta didik menjadi subyek yang matang dalam berfikir, kreatif, mandiri, profesional dan berakhlak mulia pada bidangnya masing-masing. Keterpurukan pendidikan di Indonesia di setiap jenjang dan satuan pendidikan merupakan tanggung jawab kita bersama sebagai pendidik atau calon pendidik.

Meskipun demikian dalam kenyataannya hampir semua hasil pembelajaran dalam mata pelajaran mengalami penurunan, terutama dalam mata pelajaran matematika. Dalam pembelajaran setiap siswa mempunyai gaya tersendiri dalam belajar, di antaranya daya penerimaan dalam belajar adalah visual (gambar/vidio), auditorial (pendengaran), dan kinestetik (gerakan/sentuhan), sedangkan dalam satu kelas seorang pendidik akan menghadapi berjenis-jenis gaya belajar sesuai dengan banyaknya siswa di kelas tersebut. Sedangkan yang paling aman dalam memberikan pendidikan sesuai standar yaitu penggabungan ketiga unsur tersebut. Dalam kurun waktu tertentu model pembelajaran tertentu

sudah tidak dapat dipergunakan atau kurang efisien, hal ini tergantung kecenderungan media yang paling disukai siswa pada waktu itu, sehingga siswa kurang perhatian terhadap metode pembelajaran yang kurang menarik baginya. Jadi diperlukan penyegaran dalam pembelajaran.

Pada pembelajaran matematika dengan konsep materi bangun ruang perlu dikembangkan dengan baik sehingga guru mampu menyampaikan materi dengan baik, beberapa masalah pada penyampaian materi konsep bangun ruang ini seringkali dihadapi oleh pendidik dalam menyampaikannya kepada pembelajar yang dilihat dari hasil belajar siswa pada proses pembelajaran. Siswa seringkali tidak dapat membayangkan bentuk benda tiga dimensi pada lembar kertas ataupun papan tulis. Siswa seringkali tidak mampu menyebutkan jumlah sisi setiap bangun ruang, jumlah rusuk bangun ruang serta konsep konsep dasar maupun sifat-sifat dasar bangun ruang serta hal lain yang berhubungan dengan materi bangun. Oleh karena itu, dibutuhkan media pembelajaran yang membantu siswa dalam memahami materi bangun ruang.

Menurut Arsyad (2011) secara khusus pengertian media dalam proses pembelajaran cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Gerlach (seperti dikutip dalam Sanjaya, 2016) secara umum media itu meliputi orang, bahan, peralatan atau kegiatan yang menciptakan kondisi yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Sanjaya (2016) berpendapat media audio visual, yaitu media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang dapat dilihat, seperti rekaman video, berbagai ukuran film, slide suara, dan lain sebagainya. Febliza & Afdal (2015) mengatakan pembelajaran dengan menggunakan media Audio-visual adalah sebuah cara pembelajaran dengan menggunakan media yang mengandung unsur suara dan gambar, dimana dalam proses penyerapan materi melibatkan indra penglihatan dan indra pendengaran. Melihat perincian pengertian komponen-komponen yang ada, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran audio visual adalah media perantara yang penyerapannya melalui pandangan dan pendengaran sehingga membangun kondisi yang dapat membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap yang dipergunakan untuk membantu tercapainya tujuan belajar.

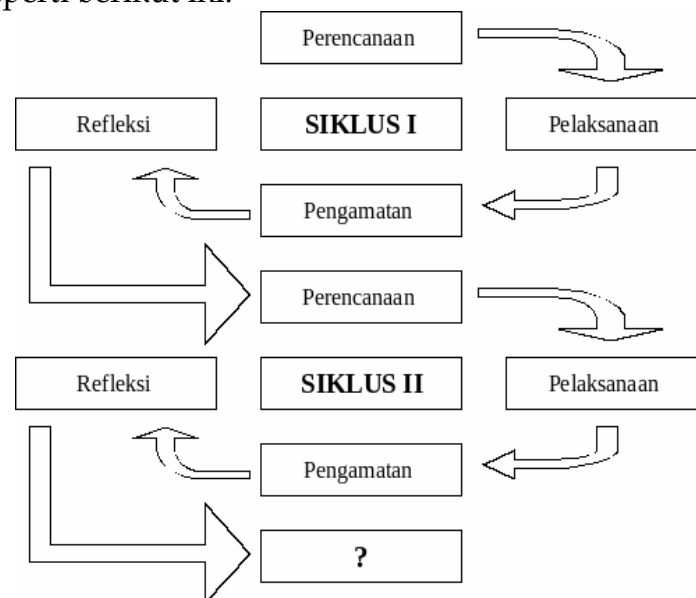
Pelajaran geometri di Sekolah Dasar harus berpedoman pada siswa, dengan segala sifat-sifat dan kebutuhannya serta memfokuskan pada lingkungan fisik siswa. Dengan demikian dalam setiap pembelajaran khususnya pembelajaran geometri ruang, pada setiap saat harus disesuaikan dengan kemampuan siswa pada saat itu, maka pelajaran geometri ruang untuk kelas IV harus berbeda sifatnya dengan pelajaran geometri kelas VI, dan seterusnya (Gabriela, 2021). Maka agar peningkatan daya tanggap keruangan dapat lebih mudah dipahami, kepada siswa diberi kesempatan untuk menyelidiki, mencoba dan menemukan serta menduga berbagai Bangun ruang seperti bola, tabung, kubus dan lain-lain merupakan konsep-konsep yang abstrak bagi anak-anak. Guru dapat mengenalkan konsep beberapa bangun ruang dengan menunjukkan contoh konsep berupa benda-benda konkret yang ada di sekitar siswa dan menyebutkan

bentuk benda tersebut (Intaniasari, *et al.*, 2022).

Dalam penggunaan media Audio visual dalam proses pembelajaran terdapat beberapa kelebihan yaitu 1) memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistik (dalam bentuk kata-kata, tertulis atau lisan); 2) mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, seperti: objek yang terlalu besar digantikan dengan realitas, gambar, film bingkai, film atau model; 3) bisa berperan dalam pembelajaran tutorial (Sundayana, 2016). Berdasarkan uraian dan pemaparan tersebut maka dilakukan penelitian yang bertujuan meningkatkan hasil belajar pada siswa melalui media audio visual dengan subjek siswa Kelas 4 SD Negeri 4 Mulak Ulu tahun pelajaran 2023/2024.

METODE

Desain prosedur perbaikan pembelajaran pada penelitian menggunakan penelitian Tindakan kelas dengan dua (siklus) pembelajaran yang diawali dengan pra siklus pembelajaran, kedua siklus tersebut meliputi kegiatan: Perencanaan, Pelaksanaan/tindakan, pengamatan dan refleksi. Desain prosedur penelitian digambarkan seperti berikut ini.



Gambar 1. Desain Penelitian Tindakan Kelas (Arikunto, 2017)

Subjek penelitian pada perbaikan pembelajaran ini adalah siswa kelas 4 Sekolah Dasar Negeri 4 Mulak Ulu dengan penerapan Materi Bangun Ruang pada mata pelajaran matematika dengan jumlah siswa 5 siswa dengan 3 siswa laki-laki dan 2 siswa perempuan. Siswa sebagai objek penelitian kali ini berasal dari latar belakang keluarga yang beragam. Sekolah Dasar Negeri 4 Mulak ulu dipilih oleh peneliti sebagai tempat penelitian. Sekolah Dasar Negeri 4 Mulak ulu dipilih dengan alasan bahwa sekolah tersebut merupakan sekolah yang terdepan pada tingkat kecamatan dan terkadang menjadi acuan bagi sekolah-sekolah setingkat untuk meningkatkan kualitas pendidikan.

Pengumpulan data penelitian perbaikan pembelajaran dilakukan dengan pengamatan pada aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran dan respon siswa terhadap materi yang disampaikan. Analisis dokumen data kuantitatif bersumber

dari data hasil tes evaluasi pembelajaran. Data diolah dengan metode kualitatif deskriptif dan kuantitatif deskriptif. Data kuantitatif diolah dengan perhitungan statistika sederhana untuk kemudian disajikan dalam bentuk tabel dan grafik sehingga didapatkan simpulan akhir yang dapat dideskripsikan dalam bentuk pernyataan. Data kuantitatif diterjemahkan untuk dapat dideskripsikan sehingga menghasilkan data yang dapat dengan mudah untuk dipahami. Adapun analisis yang digunakan dalam menentukan persentase keberhasilan siswa adalah sebagai berikut.

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah siswa tuntas}}{\text{Jumlah siswa}} \times 100$$

Keberhasilan penelitian ini didapatkan apabila rata-rata nilai siswa mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yakni ≥ 65 dengan ketuntasan siswa $\geq 80\%$.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses perbaikan pembelajaran diawali pada kegiatan prasiklus, dengan kegiatan pendahuluan, seperti biasa pada kegiatan pendahuluan, guru membuka pelajaran dengan menyapa peserta didik dengan salam yang dilanjutkan dengan membaca doa secara bersama-sama. Kemudian dilanjutkan dengan guru mengecek kehadiran peserta didik pada hari itu. Pada kegiatan inti guru memulai pembelajaran dengan memberikan pertanyaan apersepsi mengenai materi bangun ruang pada mata pelajaran Matematika di SD negeri 4 mulak ulu. Beberapa pertanyaan apersepsi bertujuan untuk menarik perhatian siswa sebelum penyampaian materi diberikan. Kemudian guru menyampaikan materi dengan bercerita dan ceramah dibantu dengan media pembelajaran di papan tulis. Guru menggambar bentuk bangun ruang sederhana yaitu balok dan kubus pada papan tulis. Kemudian guru mempersilahkan peserta didik untuk ikut menggambar bentuk bangun ruang tersebut pada buku catatan mereka.

Penyampaian materi mengenai konsep serta sifat sederhana bangun ruang disampaikan dengan metode ceramah tanpa menggunakan alat peraga. Sese kali guru melontarkan beberapa pertanyaan kepada siswa mengenai materi pembelajaran. Namun terlihat bahwa siswa sulit untuk merespon beberapa pertanyaan guru. Hal ini disebabkan karena perspektif pembelajaran matematika dimata siswa merupakan pelajaran yang sulit dan butuh pemahaman yang baik sehingga siswa enggan merespon beberapa pertanyaan guru. Selanjutnya guru memberikan ruang kepada siswa untuk bertanya dan mendiskusikan materi pembelajaran yang dipandu oleh guru yang bersangkutan, kegiatan diskusi siswa tidak berjalan dengan terlihat dengan keadaan kelas yang gaduh dan hampir tidak terkontrol oleh guru. Diskusi siswa yang tidak terarah membuat guru menutup kegiatan tersebut dengan cepat. Selanjutnya guru menyimpulkan sendiri tentang materi pembelajaran bangun ruang mata pelajaran matematika.

Selanjutnya guru melakukan tes evaluasi terhadap materi yang dipelajari dengan memberikan tes obyektif pilihan berganda sebanyak 10 soal dan tes Isian

sebanyak 5 soal kepada peserta didik. Data Hasil tes evaluasi disajikan dalam bentuk tabel berikut ini.

Tabel 1. Data Hasil Tes Evaluasi Kegiatan Prasiklus.

No.	Nama	Jumlah jawaban Benar			Skor
		Pilihan Ganda	Isian	Jumlah	
1.	AZ	3	2	5	35
2.	DA	8	3	11	70
3.	DS	2	2	4	30
4.	RA	3	1	4	25
5.	RI	4	2	6	40

Dilihat dari sebaran nilai skor siswa terhadap tes evaluasi yang dilakukan oleh guru terlihat bahwa hanya 1 siswa atau hanya 20% yang mendapatkan skor nilai di atas kriteria ketuntasan minimal. Dari hasil tersebut diketahui bahwa pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan sangat rendah. Berdasarkan hasil observasi dan refleksi diri masih banyak kekurangan yang terdapat pada proses pembelajaran. Beberapa faktor penyebab rendahnya tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan diantaranya metode ceramah pada penyampaian materi bangun ruang kurang tepat untuk pembelajaran matematika dan guru tidak menggunakan alat peraga pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada kegiatan prasiklus peneliti mulai memperbaiki kegiatan pembelajaran pada siklus 1 di kelas 4 SD Negeri 4 Mulak ulu dengan topik pembelajaran yaitu pemahaman konsep bangun ruang. Pada Kegiatan perbaikan pembelajaran pada siklus 1 ini, peneliti mulai menggunakan alat peraga pada proses penyampaian materi kepada peserta didik. Kegiatan pendahuluan pada proses pembelajaran siklus 1 tidak jauh berbeda dengan kegiatan pendahuluan prasiklus sebelumnya. Setelah melaksanakan kegiatan pendahuluan, pada kegiatan inti guru menyampaikan materi dengan perlahan dan sistematis tidak terburu-buru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Kegiatan inti diawali dengan beberapa pertanyaan apersepsi yang sederhana dan berbeda dari tahap pra siklus. Kemudian materi inti pembelajaran disampaikan dengan memperkenalkan bentuk bangun ruang serta guru memberikan contoh-contoh sekilas pandang benda yang berbentuk bangun ruang kepada siswa. Hal ini bertujuan untuk membangun daya imajinasi siswa dalam membayangkan materi yang akan disampaikan. Selanjutnya guru menggambar bentuk bangun ruang sederhana kepada siswa pada papan tulis didepan kelas, guru juga menyuruh siswa untuk juga menggambar bentuk bangun ruang pada buku catatan mereka. Untuk memperkuat pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran guru menjelaskan materi dibantu dengan alat peraga berupa kardus yang berbentuk jaring-jaring kubus dan balok sehingga penyampaian konsep sifat bangun ruang kubus dan balok akan lebih mudah dipahami oleh siswa.

Diskusi kelas diberikan oleh guru setelah proses penyampaian materi dilaksanakan. Diskusi kelas bertujuan untuk lebih memantapkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Diskusi kelas juga bertujuan untuk menyamakan persepsi pemahaman diantara siswa agar transfer materi dapat lebih

merata kepada seluruh siswa. Selanjutnya guru melakukan Tes Evaluasi kepada siswa untuk mengukur tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan. Alat tes Evaluasi berupa soal dengan Pilihan berganda dengan jumlah 10 soal serta tes Isian Berjumlah 5 soal. Data hasil tes evaluasi disajikan pada tabel 2.

Tabel 2. Data Hasil Tes Evaluasi Kegiatan Siklus 1.

No.	Nama	Jumlah jawaban Benar			Skor
		Pilihan Ganda	Isian	Jumlah	
1.	AZ	4	2	6	40
2.	DA	8	3	11	70
3.	DS	7	3	10	65
4.	RA	3	2	5	35
5.	RI	7	2	9	55

Dari data perbaikan pembelajaran siklus 1 dapat dilihat bahwa hasil tes evaluasi terlihat meningkat untuk setiap siswa serta data terlihat Linear. Terdapat 2 siswa dari 5 siswa atau sekitar 40% nilai siswa berada di atas kriteria ketuntasan minimal. Dari hasil observasi dan refleksi menunjukkan bahwa ada beberapa faktor yang menyebabkan hasil tes evaluasi meningkat diantaranya penyajian contoh benda-benda yang berbentuk bangun ruang yang ada disekitar jug berperan dalam meningkatkan pemahaman siswa dan alat peraga yang digunakan sangat membantu pemahaman siswa. Namun demikian peningkatan hasil belajar siswa pada siklus 1 ini belum mencapai target Kriteria Ketuntasan Minimal kelas untuk materi pembelajaran konsep bangun ruang sederhana pada pembelajaran matematika kelas 4 SD. Sehingga perlu dilakukan perbaikan proses pembelajaran lebih lanjut pada siklus berikutnya hingga target Kriteria Ketuntasan Minimal dapat terpenuhi.

Target Kriteria ketuntasan minimal yang belum tercapai pada proses pembelajaran siklus 1 menjadikan bahan pertimbangan penulis untuk lebih menyempurnakan proses pembelajaran pada siklus 2. Pada siklus kedua peneliti mengawali proses pembelajaran seperti biasa yang telah peneliti paparkan pada siklus 1. Kemudian penelitian menitik beratkan pada proses inti. Kegiatan inti dilakukan dengan penyempurnaan penggunaan alat peraga kotak kardus yang lebih banyak bahkan satu siswa menggunakan 1 alat peraga jaring-jaring kubus dari kotak kardus yang telah disiapkan sebelumnya dan menggunakan media audio visual video pembelajaran yang ditayangkan didepan kelas untuk menarik perhatian siswa. Berikutnya peneliti melakukan tes evaluasi kepada siswa dengan pilihan berganda dengan jumlah 10 soal dan tes isian dengan jumlah 5 soal. Berikut data hasil tes evaluasi yang didapatkan pada akhir proses pembelajaran.

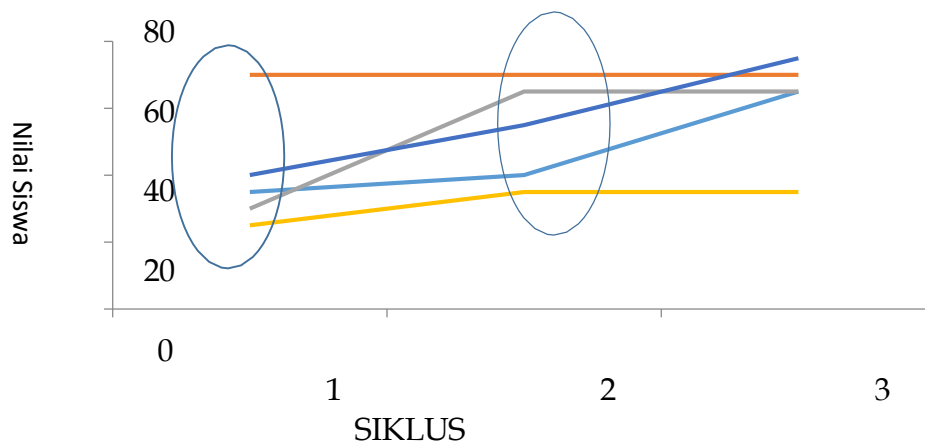
Tabel 3. Data Hasil Tes Evaluasi Kegiatan Siklus 2.

No.	Nama	Jumlah jawaban Benar			Skor
		Pilihan Ganda	Isian	Jumlah	
1.	AZ	7	3	6	65
2.	DA	8	3	11	70
3.	DS	7	3	10	65

4.	RA	3	2	5	35
5.	RI	7	4	9	75

Dilihat dari proses pembelajaran siklus 2 nilai skor yang diperoleh siswa meningkat dengan jumlah siswa yang mencapai kriteria ketuntasan minimal adalah 4 dari 5 siswa atau mencapai 80%. Hal tersebut disebabkan oleh beberapa faktor berdasarkan hasil observasi dan refleksi yaitu penyediaan alat peraga yang lebih banyak sangat berpengaruh terhadap pemahaman siswa secara individu lebih baik mengenai materi yang disajikan, penggunaan media Audio visual berperan penting untuk menarik perhatian siswa, karena pada dasarnya siswa tertarik terhadap inovasi pembelajaran yang terbaru, penggunaan Video pembelajaran yang menarik siswa juga berperan penting terhadap hasil pembelajaran serta tingkat pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran.

Berdasarkan tahapan-tahapan tiap siklus pembelajaran yang dilakukan terlihat peningkatan hasil belajar siswa dari setiap siklus pembelajaran yang dilalui. Gambaran hasil pembelajaran siswa pada tiap siklus dapat dilihat pada grafik peningkatan hasil belajar siswa berikut ini:



Gambar 2. Grafik Peningkatan Hasil Tes Evaluasi pada Tiap Siklus

Berdasarkan penelitian perbaikan pembelajaran yang dilaksanakan penulis sebanyak 3 (tiga) siklus pembelajaran peneliti menemukan beberapa hal yang menjadi faktor penyebab rendahnya nilai siswa pada kegiatan prasiklus serta faktor penyebab meningkatnya nilai siswa pada siklus berikutnya. Beberapa faktor tersebut diantaranya adalah Pada kegiatan prasiklus terlihat bahwa nilai siswa sangat rendah bahkan hanya satu siswa yang mencapai target kriteria ketuntasan minimal hal ini disebabkan karena metode ceramah yang digunakan dinilai tidak tepat pada proses pembelajaran matematika dan tidak menggunakan alat peraga pada proses pembelajaran.

Sementara Pada pembelajaran siklus 1 data nilai hasil tes evaluasi mengalami peningkatan namun peningkatan nilai siswa tersebut belum mampu mencapai target kriteria ketuntasan minimal yang diharapkan. Hal ini disebabkan oleh beberapa kekurangan dan kelebihan sesuai dengan data pengamatan serta hasil refleksi peneliti. Beberapa kelebihan yang ditemukan oleh peneliti pada siklus 1 yang membuat adanya peningkatan hasil tes evaluasi siswa pada siklus 1

diantaranya jika dibandingkan dengan hasil tes evaluasi pada kegiatan prasiklus adalah guru telah menggunakan alat peraga pada proses pembelajaran dan penguasaan situasi kondisi kelas telah dioptimalkan oleh guru.

Kegiatan siklus 2 diharapkan dapat mampu menyempurnakan kekurangan pada siklus 1. Pada siklus 2 ini data nilai skor hasil evaluasi pembelajaran terlihat meningkat sangat signifikan. Peningkatan tersebut disebabkan oleh beberapa faktor diantaranya adalah jumlah alat peraga yang digunakan guru per 1 siswa menggunakan 1 alat peraga mampu meningkatkan pemahaman siswa dan media pembelajaran Audio visual dapat menarik perhatian siswa. Peningkatan nilai hasil tes evaluasi siswa menjadi tolak ukur keberhasilan proses pembelajaran. Dengan meningkatnya nilai hasil evaluasi peserta didik dapat ditafsirkan bahwa materi yang disampaikan oleh peneliti pada proses pembelajaran dapat diterima dengan baik oleh peserta didik. Namun demikian penelitian ini perlu di kaji lebih lanjut karena situasi pada saat penelitian ini dilaksanakan, jumlah peserta didik yang sedikit sebagai objek penelitian belum cukup untuk dijadikan acuan keberhasilan dari proses penelitian perbaikan pembelajaran. Peneliti menganggap bahwa penelitian ini perlu di lanjutkan pada masa-masa yang akan datang.

KESIMPULAN

Gambaran secara umum proses penelitian perbaikan pembelajaran pada ketiga tahap yang dilakukan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Pada tahap pra siklus peneliti melaksanakan proses pembelajaran menggunakan metode konvensional dan terlihat bahwa hanya 1 siswa yang mencapai kriteria ketuntasan minimal atau hanya 20%. Kemudian pada kegiatan siklus 1 peneliti mulai memperbaiki proses pembelajaran yang menjadi kekurangan pada kegiatan prasiklus. Terlihat nilai hasil tes evaluasi meningkat dengan 2 dari 5 siswa mencapai kriteria ketuntasan minimal atau 40% namun belum mampu mencapai target kriteria ketuntasan minimal. Pada siklus 2, media pembelajaran menggunakan Audio visual dengan menyajikan video-video materi pembelajaran yang beragam. Data menunjukkan bahwa kriteria ketuntasan minimal rata-rata dapat tercapai pada proses perbaikan pembelajaran siklus 2 dengan 4 siswa dari 5 siswa atau 80% mencapai kriteria ketuntasan minimal. Berdasarkan hasil tersebut maka disimpulkan bahwa implementasi media audio visual dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa Kelas V SD Negeri 4 Mulak Ulu Tahun Pelajaran 2023/2024.

Berdasarkan simpulan yang didapatkan peneliti memberikan beberapa saran untuk memperbaiki kekurangan yang terdapat proses penelitian perbaikan pembelajaran. Guru harus merencanakan penelitian perbaikan pembelajaran dengan matang, mencari referensi yang tepat untuk menjalankan proses penelitian, mengidentifikasi permasalahan yang ada, memperbaiki kinerja pada proses pembelajaran, mampu mengkombinasi alat peraga dengan media pembelajaran yang digunakan, mengikuti perkembangan dunia teknologi dan informasi, handal dalam mengaplikasikan perangkat pembelajaran, dan mengoptimalkan infrastruktur yang ada di sekolah demi untuk menunjang proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Anitah, W., S., Hernawan, Herry, A., & Ruhiat, T. (2014). *Strategi Pembelajaran di SD*. Universitas Terbuka.
- Arikunto, S. (2017). *Prosedur Penelitian suatu Pendekatan Praktik*. PT. Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. PT. Raja Grafindo Persada.
- Farda, I. F., & Amaliyah, N. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Berbantuan Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika Kelas 2 SD. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(3), 1346-1357.
- Febaliza, A., & Afdal, Z. (2015). *Statistika Dasar Penelitian Pendidikan*. Adefa Grafika.
- Gabriela, N. D. P. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Sekolah Dasar. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 104-113.
- Intaniasari, Y., Utami, R. D., Purnomo, E., & Aswadi, A. (2022). Menumbuhkan antusiasme belajar melalui media audio visual pada siswa sekolah dasar. *Buletin Pengembangan Perangkat Pembelajaran*, 4(1).
- Kulsum, U., & Muhid, A. (2022). Pendidikan Karakter melalui Pendidikan Agama Islam di Era Revolusi Digital. *Jurnal Intelektual: Jurnal Pendidikan Dan Studi Keislaman*, 12(2), 157- 170.
- Nugraha, A. E. (2021). Peningkatan hasil belajar dan aktivitas belajar siswa melalui penggunaan metode demonstrasi pada mata pelajaran matematika di SD Negeri 2 Neglasari Tasikmalaya. *JIEES: Journal of Islamic Education at Elementary School*, 2(1), 12-21.
- Sanjaya, W. (2016). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Prenadamedia.
- Sundayana, R. (2016). *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika*. CV. Alfabeta.