

**EFEKTIVITAS MEDIA AUDIO VISUAL DALAM MENINGKATKAN HASIL  
BELAJAR MATEMATIKA MATERI MENGENAL BENTUK PADA SISWA  
KELAS I SD NEGERI 01 KOTA DEPOK**

Yacob Chandra<sup>1</sup>, Rudi Ritonga<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup> Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Trilogi

<sup>1,2</sup> Email: chandrayacob2@gmail.com

**ABSTRACT**

*This study aims to determine the effectiveness of using audiovisual media in improving student learning outcomes in mathematics, specifically in recognizing shapes, in first grade students at SD Negeri 01, Depok City. The problem addressed in this study is students' low understanding of basic geometric shapes such as circles, squares, and triangles, as indicated by average student scores that are still below the minimum completion standard. This study used the Classroom Action Research (CAR) method with the Kemmis & McTaggart model, conducted in two cycles. The research instruments included learning outcome tests, observation, and documentation. The results showed that the use of audiovisual media had a positive impact on improving student learning outcomes, with an average score increasing from 60 to 80 and classical completion from 45% to 85%. This media helps visualize abstract concepts in a more concrete and contextual way, and significantly increases student learning motivation.*

**Keywords:** *audiovisual media, learning outcomes, mathematics, geometric shapes, interactive learning*

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media audiovisual dalam meningkatkan hasil belajar matematika, khususnya pada materi pengenalan bangun datar, pada siswa kelas I SD Negeri 01 Kota Depok. Permasalahan dalam penelitian ini adalah rendahnya pemahaman siswa terhadap konsep bangun datar dasar seperti lingkaran, persegi, dan segitiga, yang ditunjukkan oleh nilai rata-rata siswa yang masih berada di bawah standar ketuntasan minimal. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus. Instrumen penelitian meliputi tes hasil belajar, observasi, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media audiovisual memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa, ditandai dengan peningkatan nilai rata-rata dari 60 menjadi 80 serta peningkatan ketuntasan belajar klasikal dari 45% menjadi 85%. Media audiovisual membantu memvisualisasikan konsep yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret dan kontekstual, serta mampu meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan.

**Kata kunci:** media audiovisual, hasil belajar, matematika, bangun datar, pembelajaran interaktif

### **A. Pendahuluan**

Pembelajaran matematika di tingkat dasar merupakan pondasi penting yang harus dibangun sejak dini, karena pemahaman yang baik terhadap konsep-konsep dasar matematika berpengaruh langsung terhadap kemampuan siswa dalam memahami materi yang lebih kompleks di kemudian hari. Materi mengenal bentuk, yang diajarkan di kelas I, menjadi sangat krusial karena merupakan langkah awal dalam mengembangkan keterampilan berpikir spasial dan logika matematis siswa (Nurdin et al., 2021). pada pembelajaran matematika di kelas I SD menekankan pada pengembangan kompetensi siswa melalui pendekatan yang lebih fleksibel dan berorientasi pada kebutuhan serta konteks siswa.

Tujuan pembelajaran matematika untuk materi mengenal bentuk di kelas I SD pada Kurikulum Merdeka seharusnya mencakup pengembangan pemahaman konseptual, keterampilan praktis, dan penerapan yang relevan dalam kehidupan sehari-hari. Pertama,

siswa diharapkan dapat mengidentifikasi dan membedakan berbagai bentuk geometri, seperti segitiga, persegi, dan lingkaran, serta memahami ciri-ciri dan sifat-sifat masing-masing bentuk tersebut (Nurdin et al., 2021). Selain itu, siswa seharusnya mampu mengaplikasikan pengetahuan ini dalam konteks nyata, seperti mengenali bentuk di lingkungan sekitar mereka, baik dalam bangunan, objek, maupun dalam seni dan budaya (Sukmawati, 2022).

Pembelajaran matematika di sekolah dasar merupakan salah satu pondasi utama dalam membentuk cara berpikir logis, sistematis, dan kritis siswa sejak dini. Salah satu materi penting yang diajarkan di kelas I adalah pengenalan bentuk-bentuk dasar geometri, seperti lingkaran, segitiga, dan persegi. Materi ini dianggap esensial karena merupakan landasan awal bagi perkembangan berpikir spasial siswa dan pemahaman mereka terhadap konsep-konsep matematika di tingkat yang lebih tinggi.

Sayangnya, berdasarkan hasil pra-survei yang dilakukan di SD Negeri 01 Kota Depok, ditemukan bahwa pemahaman siswa terhadap bentuk geometri masih tergolong rendah. Sekitar 45% siswa belum mampu mengidentifikasi bentuk dasar dengan benar, dan hanya 30% siswa yang dapat memberikan contoh nyata dari bentuk tersebut dalam lingkungan mereka. Nilai rata-rata tes siswa juga hanya mencapai 60, sementara Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan adalah 75.

Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan yang perlu segera ditangani dalam proses pembelajaran matematika, khususnya dalam hal pendekatan dan media yang digunakan oleh guru. Guru di sekolah tersebut masih banyak menggunakan metode konvensional seperti ceramah dan buku teks tanpa memanfaatkan media pembelajaran yang interaktif. Beberapa faktor yang berkontribusi terhadap permasalahan ini antara lain adalah keterbatasan penggunaan media pembelajaran yang interaktif. Sebagian besar guru masih mengandalkan metode ceramah dan buku teks tanpa

memanfaatkan alat peraga atau teknologi digital yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media visual dan aktivitas praktis dapat meningkatkan pemahaman siswa hingga 40% (Rahmawati et al., 2022).

Selain itu, perbedaan latar belakang pendidikan dan pengalaman siswa juga mempengaruhi hasil belajar; siswa dari lingkungan yang kurang mendukung pendidikan formal cenderung memiliki pemahaman yang lebih rendah terhadap bentuk dibandingkan dengan siswa dari lingkungan yang lebih kaya dalam pengalaman belajar. Dalam konteks ini, penting bagi Guru untuk media pembelajaran yang lebih adaptif dan inklusif agar semua siswa dapat memahami dan menghargai konsep bentuk dengan lebih baik.

Penelitian oleh Mardiana dan Junaidi (2022) menunjukkan bahwa integrasi teknologi, seperti video pembelajaran, dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi, tetapi belum banyak guru yang memanfaatkan media tersebut secara optimal. Oleh karena itu, terdapat kebutuhan mendesak untuk

mengidentifikasi dan mengatasi permasalahan ini agar siswa tidak hanya dapat mengenali bentuk, tetapi juga memahami karakteristik dan aplikasi bentuk tersebut dalam kehidupan sehari-hari.

Hal ini tentu dapat meningkatkan daya tarik dan motivasi belajar siswa, serta memperkuat pemahaman konseptual mereka. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk menjawab pertanyaan apakah penggunaan media audio visual dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas I SD Negeri 01 Kota Depok dalam pembelajaran matematika, khususnya pada materi mengenal bentuk.

## **B. Kajian Teori**

### **1. Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar**

Pembelajaran matematika di sekolah dasar menekankan pada pengembangan kemampuan berpikir logis dan pemahaman terhadap konsep dasar matematika. Dalam Kurikulum Merdeka, pembelajaran difokuskan pada pencapaian kompetensi dan pembentukan karakter siswa melalui pendekatan yang fleksibel dan berbasis pengalaman. Kurikulum ini

mendorong penggunaan media dan metode yang kontekstual agar pembelajaran menjadi lebih bermakna dan menyenangkan bagi siswa. Berdasarkan teori perkembangan kognitif Piaget, siswa usia sekolah dasar berada dalam tahap operasional konkret, di mana mereka belajar paling efektif melalui pengalaman langsung dengan objek nyata. Oleh karena itu, pendekatan pembelajaran yang menggunakan alat bantu visual dan praktik langsung sangat direkomendasikan.

### **2. Media Pembelajaran Audio Visual**

Media audio visual adalah alat bantu pembelajaran yang menggabungkan elemen suara dan gambar untuk menyampaikan informasi secara simultan. Media ini terbukti dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran, terutama pada siswa usia dini yang cenderung memiliki gaya belajar visual dan auditori. Menurut Arsyad (2019), media audio visual memiliki kelebihan dalam mempermudah pemahaman materi yang kompleks, meningkatkan perhatian siswa, serta membantu retensi informasi lebih lama. Dalam konteks pembelajaran

matematika, media ini dapat digunakan untuk menggambarkan bentuk-bentuk geometri secara dinamis, yang akan sulit dicapai hanya dengan menggunakan gambar statis atau penjelasan verbal.

### **3. Hasil Belajar dan Indikatornya**

Hasil belajar adalah perubahan perilaku siswa yang dapat diamati setelah mengikuti suatu proses pembelajaran, baik dari aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Dalam pembelajaran matematika, hasil belajar biasanya diukur melalui tes tertulis yang mencakup pemahaman konsep, kemampuan menerapkan pengetahuan dalam konteks nyata, dan keterampilan memecahkan masalah. Penilaian hasil belajar juga dapat dilakukan melalui observasi aktivitas siswa selama proses pembelajaran, yang mencerminkan keterlibatan dan motivasi mereka dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar.

### **C. Metodologi Penelitian**

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis & McTaggart. Model ini terdiri dari empat tahapan: perencanaan,

pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing siklus terdiri dari enam pertemuan.

Subjek penelitian adalah 28 siswa kelas I SD Negeri 01 Kota Depok, terdiri dari 15 siswa laki-laki dan 13 siswa perempuan. Penelitian ini dilakukan pada semester gasal tahun ajaran 2024/2025.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi tes hasil belajar, lembar observasi aktivitas siswa dan guru, serta dokumentasi kegiatan pembelajaran. Data yang diperoleh dianalisis secara kuantitatif untuk melihat peningkatan hasil belajar, dan secara kualitatif untuk mengkaji proses pembelajaran dan respon siswa terhadap penggunaan media audio visual. Kriteria keberhasilan ditetapkan secara individual dan klasikal. Secara individual, siswa dikatakan tuntas jika memperoleh nilai minimal 75. Secara klasikal, kelas dinyatakan berhasil jika minimal 85% siswa mencapai nilai KKM.

### **D. Hasil dan Pembahasan**

#### **1. Hasil Siklus I**

Pada siklus pertama, guru menyampaikan materi bentuk

geometri menggunakan video sederhana tanpa banyak animasi interaktif. Hasilnya menunjukkan peningkatan dibandingkan sebelum tindakan. Nilai rata-rata siswa meningkat dari 60 menjadi 70, dan jumlah siswa yang mencapai nilai KKM meningkat dari 45% menjadi 60%. Meskipun terjadi peningkatan, namun sebagian siswa masih menunjukkan kesulitan dalam membedakan antara bentuk persegi dan persegi panjang, serta belum aktif berpartisipasi dalam kegiatan diskusi kelompok.

## **2. Refleksi Siklus I**

Berdasarkan hasil observasi dan refleksi bersama guru kelas, disimpulkan bahwa media video yang digunakan masih kurang menarik dan belum cukup kontekstual. Konten video belum menampilkan bentuk-bentuk geometri dalam kehidupan nyata siswa, dan tidak melibatkan interaksi aktif dari siswa. Oleh karena itu, perlu dilakukan perbaikan pada siklus kedua dengan menambahkan elemen interaktif dan visualisasi yang lebih kaya.

## **3. Hasil Siklus II**

Pada siklus kedua, guru menggunakan video pembelajaran yang telah disesuaikan dengan konteks lingkungan siswa, seperti bentuk jam dinding, layar televisi, dan atap rumah. Selain itu, siswa diminta mengamati dan mengidentifikasi benda-benda berbentuk geometri di sekitar kelas dan rumah.

Hasilnya menunjukkan peningkatan yang signifikan. Nilai rata-rata siswa meningkat menjadi 80 dan ketuntasan klasikal mencapai 85%. Siswa tampak lebih antusias, aktif berdiskusi, dan mampu menjelaskan perbedaan antara bentuk yang satu dengan lainnya secara lisan.

## **4. Pembahasan**

Hasil penelitian ini sejalan dengan temuan Nurhayati (2020) dan Putra (2019), yang menunjukkan bahwa media audio visual efektif dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa sekolah dasar. Media ini tidak hanya menyampaikan materi secara visual dan auditori, tetapi juga membantu siswa membangun keterkaitan antara konsep abstrak dengan pengalaman nyata mereka. Video interaktif

memungkinkan siswa untuk belajar mandiri, mengulang materi yang belum dipahami, dan mengembangkan rasa percaya diri.

## **E. Simpulan dan Saran**

### **1. Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan selama dua siklus, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media audio visual efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi matematika, khususnya pengenalan bentuk geometri di kelas I SD Negeri 01 Kota Depok.

Media ini membantu siswa dalam memvisualisasikan konsep secara konkret, meningkatkan minat belajar, serta mendorong partisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran. Hasil belajar siswa menunjukkan peningkatan yang signifikan, baik dari segi nilai maupun dari tingkat ketuntasan klasikal.

### **2. Saran**

Penggunaan media audio visual sebaiknya menjadi bagian integral dalam strategi pembelajaran matematika di sekolah dasar, terutama untuk materi yang bersifat abstrak. Guru perlu dilatih untuk

memilih dan mengembangkan media yang relevan dengan karakteristik siswa dan materi pembelajaran.

Sekolah juga diharapkan menyediakan sarana dan prasarana yang mendukung penggunaan media digital dalam proses belajar mengajar. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan agar dilakukan pengujian pada jenjang dan materi yang berbeda guna memperluas kontribusi teori dan praktik pembelajaran berbasis media audio visual.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Fauzi, A., & Utami, D. (2022). Kurikulum Merdeka: Inovasi Pendidikan Masa Kini. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 14(2), 45–56.
- Kemmis, S., & McTaggart, R. (2019). *The Action Research Planner*. Springer.
- Mardiana, S., & Junaidi, A. (2022). Efektivitas Video Interaktif dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(3), 122–130.
- Nurdin, A., Ismail, F., & Abdurrahman, A. (2021).

- Mathematics Learning and Cognitive Development in Early Childhood. *Asian Journal of Education and Training*, 7(1), 15-25.
- Nurhayati, S. (2020). Pengaruh Media Audio Visual terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Ilmiah Matematika*, 8(1), 34–45.
- NCTM. (2020). *Principles and Standards for School Mathematics*.
- Piaget, J. (dalam Wulandari & Maulidah, 2020). Teori Perkembangan Kognitif Anak.
- Putra, R. (2019). Efektivitas Penggunaan Media Audio Visual dalam Pembelajaran Matematika di Kelas Rendah. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(3), 220–229.
- Rahmawati, R., Surya, M., & Astuti, R. (2022). Engagement in Learning: The Role of Interactive Media. *Journal of Learning Science*, 9(4), 123-134
- Sari, P. (2021). Pemanfaatan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Geometri. *Jurnal*
- Teknologi Pendidikan*, 6(2), 150–160.