

# PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO VISUAL PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA DI KELAS 1 MI AL HIKMAH 1 SEPATAN

Septy Nurfadhillah<sup>1</sup>, Siti Fadhilatul Barokah<sup>2</sup>, Siti Nur'alfiah<sup>3</sup>,  
Nida Umayyah<sup>4</sup>, Annisa Ardhana Yanti<sup>5</sup>  
Universitas Muhammadiyah Tangerang  
nurfadhillahsepty@gmail.com, fadilah072020@gmail.com

## Abstract

*The development of this research was carried out to streamline learning and change students' perceptions of learning mathematics in grade 1MI AL HIKMAH 1 SEPATAN students. Research development is carried out in order to overcome the problems faced by students who find it difficult to remember so many formulas in mathematics lessons. The research was conducted by Research and Development. Learning media is a tool that can help the teaching and learning process so that the meaning of the message conveyed becomes clearer and the goals of education or learning can be achieved effectively and efficiently. Learning outcomes are results given to students in the form of activities after participating in the learning process by assessing knowledge, attitudes, skills in students with changes in behavior. Learning media serves as a source of learning for students to obtain messages and information provided by the teacher so that learning materials can be further increased and knowledge for students. The use of audio-visual media in learning is expected to increase in the learning process, especially in mathematics. This development activity was carried out with the aim of producing effective audio-visual media for Mathematics class 1 semester 2, making students able to receive learning well.*

**Keywords:** *Audio Visual Media, Mathematics Learning, Media Development*

**Abstrak :** Pengembangan penelitian ini dilakukan untuk mengefektifkan pembelajaran dan mengubah persepsi peserta didik terhadap pembelajaran matematika pada siswa kelas 1 MI AL HIKMAH 1 SEPATAN. Pengembangan penelitian dilakukan supaya dapat mengatasi permasalahan yang dihadapi peserta didik yang merasa kesulitan mengingat begitu banyak rumus dalam pelajaran matematika. Penelitian dilakukan dengan Research and Development.. Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien. Hasil belajar adalah hasil yang diberikan kepada siswa berupa penilaian setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menilai pengetahuan, sikap, ketrampilan pada diri siswa dengan adanya perubahan tingkah laku. 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 pengembangan ini dilaksanakan dengan tujuan

menghasilkan media audio visual mata pelajaran Matematika kelas 1 semester 2 yang efektif, membuat siswa dapat menerima pembelajaran dengan baik.

**Kata Kunci:** Media Audio Visual, Pembelajaran Matematika, Pengembangan Media

## PENDAHULUAN

Sekolah Dasar merupakan lembaga pendidikan formal yang berfungsi memberikan kepada siswa bekal pengetahuan, sikap dan keterampilan dasar, yang dewasa ini perlu diperhatikan keberadaannya untuk menentukan keberhasilan pendidikan di Lembaga - lembaga pendidikan berikutnya. Lembaga pendidikan formal yakni SD memberikan sejumlah mata pelajaran yang menjadi konsumsi siswa. Dimana salah satu mata pelajaran yang besar andilnya dalam mempersiapkan siswa untuk penalarannya adalah pelajaran matematika. Yang kita ketahui bahwa matematika merupakan salah satu materi yang wajib dipelajari oleh para siswa dari SD sampai Perguruan Tinggi di Indonesia.

Gerlach & Ely (1971) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat - alat grafis, fotografis, atau elektronik untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Menurut Bruner (1966: 10 – 11) ada tiga tingkatan utama modus belajar, yaitu pengalaman langsung (*enactive*), pengalaman pictorial/gambar (*iconic*), dan pengalaman abstrak (*symbolic*). Pengembangan media audio - visual pada pembelajaran Matematika. Media audiovisual pada hakikatnya adalah suatu representasi (penyajian) realitas, terutama melalui pengindraan, penglihatan dan pendengaran yang bertujuan untuk mempertunjukkan pengalaman-pengalaman pendidikan yang nyata kepada siswa.

Dari pemaparan diatas kita bisa memahami bahwa media pembelajaran audiovisual adalah sebuah alat bantu dalam pembelajaran yang dapat menyampaikan pesan berupa gambar dan suara, sehingga memotivasi siswa dan mempermudah proses penerima pesan dari guru ke siswa.

Melalui pembelajaran matematika diharapkan dapat menumbuhkan kemampuan untuk mengembangkan keterampilan dan aplikasinya, memanipulasi secara akurat dan efisien termasuk keterampilan melihat kegunaan serta peranan matematika dalam kehidupan sehari-hari. Matematika merupakan suatu alat untuk mengembangkan cara berfikir peserta didik dalam kehidupan sehari-hari sehingga perlu diberikan bekal kepada peserta didik sejak dini. Karena itu, setiap manusia perlu menguasai matematika sebagai bekal hidupnya dalam memasuki era globalisasi ini.

Mengajar bukanlah suatu kegiatan yang dapat dilakukan oleh siapa saja. Banyak orang berpandangan bahwa mengajar itu mudah dan cukup dengan menguasai materi. Mengajar hakikatnya adalah aktivitas yang bersifat intensional dan dirancang, agar belajar dapat mencapai tujuan tertentu yang ingin dicapai. Mengajar bersifat intensional karena disengaja dan diniati untuk mentransformasikan pengetahuan, keterampilan, dan sikap kepada siswa. Ia sengaja di desain untuk membantu peserta didik dalam mencapai tujuan. Dengan demikian, mengajar sesungguhnya bukan hal yang biasa dan dapat dilakukan oleh siapapun. Pembelajaran perlu di desain secara sistematis karena tidak seharusnya terjadi dalam suatu tindakan sembarangan, tetapi perlu didesain dan dikembangkan sesuai dengan proses - proses yang teratur dan memiliki hasil yang dapat diukur (Seels & Glasgow, 1998). Berdasarkan pandangan ini, mengajar menuntut beberapa kemampuan atau kompetensi, antara lain isi atau bidang studi yang selanjutnya disebut sebagai kompetensi akademik; kemampuan untuk menyampaikan isi, menggunakan metode atau strategi dan media, melakukan evaluasi atau esesmen yang selanjutnya disebut kompetensi padagogis, kemampuan untuk berkomunikasi dan berinteraksi dengan peserta didik, staf sekolah, orang tua dan pihak – pihak yang berkepentingan dengan Pendidikan, yang selanjutnya disebut dengan kompetensi sosial; serta kemampuan untuk mengendalikan diri, mengelola diri, mengembangkan diri dan sebagainya yang biasa kita sebut sebagai kompetensi personal.

Berdasarkan hasil wawancara, guru menyatakan bahwa sekolah hanya memiliki alat panduan utama pembelajaran yang berupa buku pembelajaran. Permasalahan ini menyebabkan peserta didik menjadi bosan dan pembelajaran menjadi tidak menarik bagi peserta didik. Peserta didik cenderung asyik dengan

kegiatan lain di luar kegiatan pembelajaran seperti menggambar dan mengobrol dengan teman sebangku. Mereka mengabaikan keberadaan guru di depan kelas yang sedang mengajar. Selain itu, pembelajaran yang tidak inovatif menyebabkan tidak terjalin komunikasi pembelajaran multi arah yaitu guru dengan siswa serta siswa dengan siswa.

Peraturan menteri No. 22 tahun 2006 tentang standar isi untuk satuan pendidikan dasar dan menengah menjelaskan bahwa mata pelajaran matematika bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut; (1) memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep dan mengaplikasikan konsep atau algoritma, secara luwes, akurat, efisien, dan tepat, dalam pemecahan masalah; (2) menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam membuat generalisasi, menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika; (3) memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model dan menafsirkan solusi yang diperoleh; (4) mengkomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah. (5) memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan, yaitu memiliki rasa ingin tahu, perhatian, dan minat dalam mempelajari matematika, serta sikap ulet dan percaya diri dalam pemecahan masalah.

Proses pembelajaran khususnya proses pembelajaran matematika tidak terlepas dari peraturan menteri dan pandangan ahli di atas, namun keadaan di lapangan belum sesuai yang diharapkan. Pembelajaran cenderung abstrak dan menggunakan metode ceramah sehingga konsep-konsep akademik kurang bisa atau sulit dipahami. Sementara itu kebanyakan guru dalam mengajar masih kurang memperhatikan kemampuan berpikir siswa, metode yang digunakan kurang bervariasi, dan sebagai akibatnya motivasi belajar siswa menjadi sulit ditumbuhkan dan pola mengajar cenderung menghafal dan mekanistik.

Hasil kajian kebijakan kurikulum mata pelajaran matematika yang dilakukan oleh Pusat Kurikulum Depertemen Pendidikan Nasional menemukan permasalahan dari aspek pelaksanaan pembelajaran SD/MI terhadap dokumen Standar Isi, antara lain; (1) Pembelajaran tidak mengacu pada indikator yang telah dibuat, sehingga tidak

terarah, hanya mengikuti alur buku teks yang ada pada siswa, (2) Pelaksanaan Pembelajaran di kelas tidak didukung fasilitas yang memadai, sehingga berpengaruh pada Kreativitas dan aktivitas guru dalam KBM, (3) Metode pembelajaran di kelas kurang bervariasi, guru cenderung selalu menggunakan metode ceramah dan tanya jawab, dan (4) Evaluasi tidak mengacu pada indikator yang telah diajarkan, guru mengambil soal-soal dalam buku teks yang ada.

Hasil penelitian Institute of Education Reform (IER) atas buku teks pelajaran sekolah dasar, dari kelas I–V yang difokuskan pada sisi bahasa dan metode penyampaian materi disimpulkan bahwa masih terdapat sejumlah kelemahan pada buku-buku teks tersebut. Misalnya materinya yang terlalu berat dan jumlah yang berlebih. Lalu logika-logika yang dimunculkan pun di luar jangkauan pikiran anak-anak usia sekolah dasar. Anak pada usia SD sebagian besar berada pada level operasional konkret. Salah satu strategi pengajaran pemikiran operasional konkret adalah mendorong murid untuk menemukan konsep dan prinsip. Ajukan pertanyaan relevan tentang apa yang sedang dipelajari untuk membantu mereka berfokus pada beberapa aspek dari pembelajaran mereka. Jangan memberi tahu jawaban pertanyaan secara langsung kepada murid. Biarkan mereka mencari jawaban sendiri dengan pemikiran mereka sendiri. Pembelajaran menjadi sesuatu yang menarik maka harus dimulai dengan sebuah pertanyaan yang menantang, pertanyaan yang menantang dapat digunakan untuk memulai dan mengakhiri suatu pelajaran. Sebuah pertanyaan yang memancing diberikan, kemudian murid- murid diberi kesempatan untuk menduga, mendiskusikan maupun berdebat untuk memperoleh jawabannya. Pertanyaannya dirancang sedemikian rupa sehingga jawaban yang diperoleh dengan menggunakan materi dan metode yang sesuai dengan kurikulum dan tingkat pelajaran dan kemampuan siswanya.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengajaran matematika harus digunakan untuk memperkaya, memperdalam, dan memperluas kemampuan siswa dalam pemecahan masalah matematika. Pemecahan masalah merupakan kegiatan matematika yang sulit baik mengajarkan maupun mempelajarinya, oleh karena itu program pemecahan masalah harus dikembangkan untuk situasi yang lebih bersifat alamiah serta pendekatan yang cenderung informal. Tema permasalahannya sebaiknya

diambil dari kejadian sehari-hari yang lebih dekat dengan kehidupan anak atau yang diperkirakan dapat menarik perhatian anak. Mengacu pada beberapa teori dasar tentang pembelajaran matematika yang menyenangkan dan menantang. Maka dapat dirumuskan langkah-langkah pembelajaran yang terdiri dari 6 tahap, yaitu: 1) memotivasi siswa, 2) menyajikan informasi dan melibatkan siswa memahami masalah, 3) mengorganisasikan siswa, 4) membimbing siswa, 5) diskusi dan negosiasi, dan 6) evaluasi dan penghargaan.

Dari hasil Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat untuk berbagai pihak, diantaranya manfaat bagi guru, bagi siswa, bagi lembaga dan bagi peneliti. Manfaat penelitian ini bagi guru adalah memberi wawasan pengetahuan mengenai model pembelajaran yang inovatif, sebagai pertimbangan ketika mengajar materi pembelajaran yang lain. Manfaat penelitian ini bagi siswa adalah mampu menumbuhkan minat belajar siswa ketika mengikuti pembelajaran khususnya saat mata pelajaran Matematika, memudahkan siswa ketika menangkap materi belajar. Manfaat penelitian ini bagi lembaga adalah sebagai bahan masukan dan pertimbangan untuk mengatasi permasalahan pada saat meningkatkan hasil belajar siswa, dapat meningkatkan dan memperbaiki mutu pendidikan di sekolah. Manfaat penelitian bagi peneliti adalah untuk menambah pengetahuan khususnya tentang model pembelajaran yang menarik dan variatif, untuk modal peneliti dalam memahami model pembelajaran yang bervariasi guna memperbaiki hasil belajar siswa sehingga kelak dapat diimplementasikan dan dikembangkan ketika sudah menjadi guru.

## **METODE PENELITIAN**

Berdasarkan pada tujuan yang akan dicapai, penelitian ini dirancang dengan pendekatan penelitian dan pengembangan (R&D). Metode penelitian dan pengembangan ini adalah metode yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu serta menguji keefektifan produk tersebut. Untuk itu penelitian ini bersifat analisis kebutuhan (digunakan metode survey atau kualitatif) dan untuk menguji keefektifannya diperlukan metode eksperimen supaya dapat berfungsi di masyarakat luas.

Di dalam sebuah penelitian pengembangan (development research) peneliti harus ikut terjun dalam berbagai kegiatan penelitian (Van den Akker, 2012). Dari hal yang lebih abstrak, peneliti dituntut untuk bisa mengambil keputusan sehingga mampu menyusun “intervensi” desain dan pengembangan. Yang mana dalam istilah intervensi mencakup produk, program, materi, prosedur, skenario, pendekatan, dan lainnya.

Yang diharapkan pada penelitian Research & Development ini pada dunia pendidikan adalah untuk menciptakan dan mengembangkan produk baru atau memperbaiki produk yang sudah ada untuk meningkatkan pendidikan. Jelas sudah bahwa dengan melalui hasil metode ini diharapkan kegiatan belajar mengajar akan lebih efektif dan efisien serta memenuhi apa yang dibutuhkan dilapangan.

Pengembangan Media Audio Visual yang menggunakan metode R&D. Research and Development (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan metode tersebut. Dalam bidang pendidikan, penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D), merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran.

Fokus penelitian ini adalah konsep penelitian R&D dalam bidang pendidikan yang dirinci menjadi lima subfokus, yaitu (1) karakteristik penelitian R&D dalam bidang pendidikan, (2) langkah-langkah penelitian R&D dalam bidang pendidikan, (3) topik penelitian R&D dalam bidang pendidikan, (4) contoh judul penelitian R&D dalam bidang pendidikan, dan (5) sistematika laporan hasil penelitian R&D dalam bidang pendidikan.

Jenis penelitian pengembangan ini mengadopsi model ADDIE. Model ADDIE adalah salah satu proses pembelajaran yang bersifat interaktif dengan tahapan-tahapan dasar pembelajaran yang efektif, dinamis dan efisien, Karena model ADDIE ini sesuai untuk pengembangan produk atau media pembelajaran ADDIE yang terdiri dari sejumlah tahap yang sistematis yang meliputi analysis (analisis), design (desain), development (pengembangan), implementation (implementasi) dan evaluation (evaluasi). Model desain sistem pembelajaran ADDIE bersifat sederhana dan dapat dilakukan secara bertahap.

Metode penelitian adalah cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Menurut Brog dan Gall, R&D merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasikan produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran.

Model ini terdiri atas sepuluh langkah, bagan prosedur pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Potensi dan Masalah
2. Mengumpulkan Informasi
3. Desain Produk
4. Validasi Desain
5. Perbaiki Desain
6. Uji Coba Produk
7. Revisi Produk
8. Ujicoba Pemakaian
9. Revisi Produk Lanjut
10. Pembuatan Produk Masal

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Berdasarkan hasil dari penelitian dengan metode wawancara yang dilakukan di salah satu ruang kelas di MI AL-HIKMAH 1, guru kelas 1 di MI AL-HIKMAH 1 ini menggunakan media pembelajaran berbasis audio visual untuk diterapkan dalam pembelajaran di kelas. Ada keterkaitan antara pendidikan dan media pembelajaran, tanpa adanya media pembelajaran yang tepat, maka proses kegiatan pembelajaran tidak akan berjalan lancar. Media pembelajaran di Sekolah tentunya harus mengandung unsur yang menarik dan lucu sehingga dalam kegiatan pembelajaran siswa bisa bermain sambil belajar.

Peneliti melakukan wawancara dengan guru. Ini dilakukan untuk mendapatkan informasi yang lebih jelas tentang keberhasilan selama proses pembelajaran berlangsung, serta saran untuk proses pembelajaran selanjutnya agar menjadi lebih baik dan mencapai tingkat keberhasilan yang maksimal. Proses



pembelajaran matematika di kelas I MI AL HIKMAH pada saat pandemi Covid 19 dilaksanakan melalui daring. Di sekolah kami dihimbau untuk menggunakan aplikasi daring untuk membantu peserta didik belajar. Jadi guru tetap sebagai fasilitator dan tutor untuk peserta didik. Awalnya guru memberi penjelasan singkat (materi) kepada peserta didik melalui video yang guru buat sendiri dan dibagikan kepada grup di whatsapp. Tidak hanya video, guru terkadang memberikan sebuah catatan yang guru rangkum. Hal tersebut dilakukan karena mengingat terkadang materi matematika itu sebuah konsep yang abstrak. Lalu dilanjutkan dengan kegiatan tanya jawab yang guru lakukan biasanya melalui google classroom.

Dalam pembelajaran ini kegiatan diawali guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam dan membaca doa bersama, mengecek kehadiran peserta didik dengan mengabsen peserta didik, serta menyampaikan tujuan pembelajaran. Sebelum memasuki kegiatan inti, peneliti memberikan pertanyaan tentang materi yang akan dipelajari. Hal ini diharapkan dapat memancing keaktifan peserta didik. Sebelum menutup pelajaran mengingatkan peserta didik bahwa pada pertemuan selanjutnya akan dilakukan pembelajaran dengan materi yang sama, dan pada pertemuan berikutnya itu digunakan sebagai evaluasi atau tes akhir tindakan, sehingga peserta didik harus mempersiapkannya dengan baik. Untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran pada pertemuan ke-1 ini mengadakan pemantapan materi dengan mengajukan beberapa pertanyaan. Pemantapan materi ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana peserta didik memahami apa yang telah disampaikan selama proses pembelajaran berlangsung, guru menyimpulkan bersama antar guru dan peserta didik melalui tanya jawab sehingga peserta didik terlibat aktif dalam proses pembelajaran berlangsung. Kemudian menutup pelajaran dan berdo'a bersama-sama untuk mengakhiri pembelajaran dengan mengucapkan salam.

Penelitian ini dilakukan sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran Matematika melalui pengembangan media audiovisual. Dengan menerapkan media tersebut dalam pembelajaran Matematika peserta didik akan lebih aktif dan dapat lebih memahami materi secara mendalam. Dan dari analisa hasil tes awal memang diperlukan tindakan untuk meningkatkan

hasil belajar mereka dalam mata pelajaran Matematika yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran audiovisual.

Media pembelajaran merupakan wahana dalam menyampaikan informasi/pesan pembelajaran pada siswa. Dengan adanya media pada proses pembelajaran matematika, diharapkan dapat membantu guru dalam meningkatkan pemahaman belajar siswa. Oleh karena itu, guru sebaiknya menghadirkan media dalam setiap proses pembelajaran demi tercapainya tujuan yang hendak dicapai. Pernyataan tersebut di atas sesuai dengan pendapat Hamalik (2002:12), yang menyatakan bahwa media pembelajaran adalah alat, metode dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah.

Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Selain membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi. Media pembelajaran adalah alat batu proses belajar mengajar. Media adalah segala sesuatu yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan atau keterampilan pelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada peserta didik. Menurut Hamalik dalam Arsyad (2007) menyatakan pemakaian media pengajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan dapat membawa pengaruh kejiwaan terhadap diri siswa. Selain itu fungsi penggunaan media pembelajaran adalah memudahkan siswa dalam memahami konsep yang abstrak, membantu guru dalam mengajar dan memberikan pengalaman yang lebih nyata.

Kelebihan dari video yakni dapat memperkaya penyajian atau penjelasan secara efektif dan efisien. Tujuan yang diharapkan dengan melaksanakan penelitian ini adalah untuk mengetahui validitas media audiovisual terhadap hasil belajar siswa, mengetahui kepraktisan penggunaan media audiovisual terhadap hasil belajar siswa serta mengetahui efektifitas hasil belajar siswa setelah diterapkannya media

audiovisual. Media audio visual adalah jenis media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan melibatkan pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses atau kegiatan. Pesan dan informasi yang dapat disalurkan melalui media ini dapat berupa pesan verbal dan nonverbal yang mengandalkan baik penglihatan maupun pendengaran.

Menurut Wina Sanjaya (2010:172) “Media audio visual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar yang bisa dilihat, misalnya rekaman video, slide, suara, dan sebagainya”. Media audio visual memberikan banyak stimulus kepada siswa, karena sifat audio visual itu suara dan gambar. Audio visual memperkaya lingkungan belajar, memelihara eksplorasi, eksperimen dan penemuan, dan mendorong siswa untuk mengembangkan pembicaraan dan mengungkapkan pikirannya. Penggunaan media audio visual pada kelas 1 di MI AL-HIKMAH 1 ini dapat membuat siswa lebih aktif dalam pembelajaran di kelas. Dengan digunakannya media audio visual, siswa menjadi tertarik, cepat tanggap dan senang dengan kegiatan belajar karena media ini tidak hanya menunjukkan sebuah gambar tetapi juga suara. Siswa yang masih duduk di kelas 1 SD memiliki kemampuan berpikir yang masih konkret, maka media audio visual ini memang sangat cocok untuk diterapkan di kelas 1 SD.

Media audio visual adalah media yang mampu merangsang indera penglihatan dan indra pendengaran secara bersama-sama, karena media ini mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Media audio visual adalah media instruksional moderen yang sesuai dengan perkembangan zaman (kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi) meliputi media yang dapat dilihat dan didengar. Manfaat Penggunaan Media Audio Visual menurut Arsyad (2007) antara lain: Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis, mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, dengan menggunakan media pembelajaran secara tepat dan bervariasi dapat diatasi sikap pasif anak didik, dengan sifat yang unik pada setiap siswa, ditambah lagi dengan lingkungan dan pengalaman yang berbeda, sedangkan kurikulum dan materi pembelajaran ditentukan sama untuk setiap siswa, maka guru akan banyak mengalami kesulitan bilamana semuanya itu harus diatasi sendiri. Media audio visual memiliki beberapa kelebihan atau kegunaan, antara lain:

- 1) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis (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) Media audio visual bisa berperan dalam pembelajaran tutorial

Dalam pembelajaran melalui penggunaan media audio visual, siswa diberikan kesempatan untuk melihat, mendengar, meraba, memikirkan, memanipulasi objek, dan aktivitas psikis atau motorik lainnya sehingga terjadi sebuah kemampuan dalam memperoleh dan memahami informasi. Pembelajaran dengan penggunaan media audiovisual adalah pembelajaran yang efektif karena menyediakan kesempatan pada anak melakukan berbagai aktivitas sehingga diperoleh kemampuan berhitung yang meningkat disetiap siklusnya.

Siswa pada kelas 1 di sekolah tersebut memiliki kesulitan belajar dalam pembelajaran matematika. Siswa menganggap pembelajaran matematika merupakan pembelajaran yang membosankan karena hanya berupa hitung-hitungan. Oleh karena itu, guru harus memiliki kemampuan dalam memilih media apa yang ingin digunakan dalam pembelajaran tersebut agar siswa merasa bahwa matematika bukanlah pembelajaran yang menyulitkan. Matematika adalah suatu alat untuk mengembangkan cara berpikir, karena itu matematika sangat diperlukan baik untuk memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari maupun untuk menunjang kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (Offirston, 2014: 1). Hal itu mengartikan bahwa belajar matematika untuk mempersiapkan siswa agar mampu menggunakan pola pikir matematika dalam kehidupan kesehariannya dan dalam mempelajari ilmu pengetahuan lain.

Siswa sekolah dasar merupakan siswa yang masih membutuhkan perhatian besar dan rasa ingin tahu yang sangat tinggi. Bagi para guru disini merupakan ladang untuk mengeksplor kemampuan mereka dengan mencoba melatih kemampuan berpikir tingkat tinggi pada siswa sekolah dasar. Pada dasarnya keterampilan berpikir tingkat tinggi dapat diterapkan dalam berbagai disiplin ilmu salah satunya pelajaran matematika. Suatu pembelajaran berlangsung secara efektif apabila tujuannya sesuai dengan yang telah direncanakan oleh guru. Pembelajaran matematika adalah

membentuk logika berpikir bukan sekedar pandai berhitung. Berhitung dapat dilakukan dengan alat bantu, seperti kalkulator dan computer, namun menyelesaikan masalah perlu logika berpikir dan analisis (Fatimah, 2009: 8). Oleh karena itu, siswa harus memiliki pemahaman yang benar dan lengkap dalam belajar matematika sesuai tahapan melalui cara dan media yang menyenangkan dengan menjalankan prinsip matematika.

Sebagai alat bantu, media audio visual berfungsi memperlancar proses pembelajaran sekaligus menuju tercapainya tujuan pembelajaran. Hal tersebut harus dilandasi adanya keyakinan bahwa proses pembelajaran dengan bantuan media khususnya media audio visual dapat memperbaiki hasil belajar siswa hingga tercapainya tujuan pembelajaran matematika. Matematika dipahami oleh siswa sebagai pelajaran untuk belajar berhitung yang berupa penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian. Pemaknaan ini mendukung pemahaman siswa bahwa jika mereka dapat melakukan perhitungan, maka mereka telah berhasil dalam pembelajaran matematika.

Karakteristik pembelajaran matematika di SD adalah pembelajaran matematika yang menyenangkan. Pembelajaran matematika yang menyenangkan dapat membantu siswa untuk lebih menyukai matematika. Matematika dikenal sebagai mata pelajaran yang rumit dan sukar, hal itu yang membuat matematika tidak disukai banyak siswa. Oleh karena itu, karakteristik pembelajaran matematika hendaknya bermakna dan menyenangkan untuk siswa khususnya siswa kelas 1 di sekolah dasar. Salah satu kriteria yang sebaiknya digunakan dalam pemilihan media adalah dukungan terhadap isi bahan pelajaran dan kemudahan memperolehnya. Apabila media yang sesuai belum tersedia, maka guru berupaya untuk mengembangkannya sendiri. Pengembangan media pembelajaran adalah serangkaian proses atau kegiatan yang dilakukan untuk menghasilkan suatu media pembelajaran berdasarkan teori pengembangan yang sudah ada. Selain media, dalam suatu proses pembelajaran guru juga diharuskan untuk menggunakan RPP yang menjadi acuan untuk melakukan pembelajaran di kelas. Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran juga dilengkapi dengan RPP dan tes hasil belajar sebagai syarat dalam suatu proses pembelajaran.

Selain menarik dan dapat memotivasi siswa untuk mempelajari materi yang lebih banyak, media audio visual juga dapat digunakan untuk:

- 1) Mengembangkan keterampilan mendengar dan mengevaluasi apa yang didengar.
- 2) Mengatur dan mempersiapkan diskusi atau debat dengan mengungkapkan pendapat-pendapat para ahli yang berada jauh dari lokasi.
- 3) Menjadikan model yang akan ditiru oleh siswa.
- 4) Menyiapkan variasi yang menarik dan perubahan-perubahan tingkat kecepatan belajar mengenai suatu pokok bahasan atau suatu masalah.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media audio- visual adalah media kombinasi antara audio dan visual yang dikombinasikan dengan kaset audio yang mempunyai unsur suara dan gambar yang biasa dilihat, misalnya rekaman video, slide suara dan sebagainya. 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.

Media audiovisual mempunyai banyak sifat-sifat apalagi jika digunakan di pembelajaran Matematika, kelebihan tersebut adalah: 1) Kemampuan untuk meningkatkan persepsi. 2) Kemampuan untuk meningkatkan pengertian. 3) Kemampuan untuk meningkatkan transfer (pengalihan) belajar. 4) Kemampuan untuk memberikan penguatan (reinforcement) atau pengetahuan hasil yang dicapai. 5) Kemampuan untuk meningkatkan retensi (ingatan). 6) Dengan menggunakan media audiovisual, pembelajaran akan memberikan pengalaman langsung dan membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan untuk siswa.

Penggunaan media dalam pembelajaran memang semata-mata untuk membantu guru dalam mengajar dan untuk meningkatkan pengalaman belajar kearah yang lebih konkret. Usaha membuat pembelajaran lebih konkret dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat. Dalam pelaksanaan penggunaan media audio-visual terdapat kendala-kendala yang dapat menghambat. Penggunaan media yang tepat merupakan suatu alternatif untuk mengatasi rendahnya hasil belajar peserta didik, khususnya pada mata pelajaran Matematika. Penggunaan media

pembelajaran yang tepat dalam mengajar, diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Pemilihan media harus mempertimbangkan dari segi kecocokannya terhadap materi yang diajarkan serta keadaan siswa yang meliputi kemampuan maupun waktu yang dimiliki. Keberhasilan pendidikan salah satunya ditunjukkan dengan semakin meningkatnya hasil belajar siswa. Faktor yang mempengaruhi tinggi rendahnya hasil belajar siswa antara lain adalah media yang digunakan dalam pembelajaran.

Hasil belajar merupakan pola-pola perubahan pemikiran, nilai-nilai, pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan. Hasil belajar merupakan suatu akibat dari proses belajar mengajar yang didapat peserta didik berupa kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik yang dapat dilihat setelah proses pembelajaran dilaksanakan. Pelaksanaan Penggunaan media audiovisual dalam pembelajaran memberikan dampak positif bagi siswa, siswa mendapatkan suasana pembelajaran yang baru, lebih efektif dalam menerapkan materi kepada siswa karena dalam materi tersebut terdapat gambar dan juga suara kemudian siswa jadi tidak mudah bosan menyimak pembelajaran Matematika.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan Hasil penelitian kami menunjukkan bahwa Peserta didik berhasil dalam mengikuti pembelajaran tersebut. Keberhasilan pembelajaran ini dikarenakan media yang digunakan tepat sehingga siswa merasa bersemangat dalam belajar. Pembelajaran menggunakan media audiovisual cukup mudah dan sederhana, tetapi untuk memperoleh hasil yang maksimal tetap memerlukan perencanaan yang rinci dan matang. Maka dari itu Penelitian pengembangan media audiovisual pada pembelajaran matematika di MI AL HIKMAH yang telah dilakukan peneliti dinyatakan valid dengan tahapan penilaian evaluasi oleh para ahli yang mumpuni di masing-masing bidangnya. Berdasarkan hasil analisis validasi para ahli menyatakan bahwa media pembelajaran audiovisual pada pembelajaran matematika ini valid sehingga layak serta dapat digunakan dalam pembelajaran matematika. Peneliti berharap perlu adanya penelitian lebih lanjut mengenai penggunaan media audiovisual agar dapat diterapkan pada mata pelajaran dan jenjang pendidikan lain

yang lebih tinggi. Tidak dipungkiri para pendidik maupun siswa akan membutuhkan teknologi sebagai salah satu unsur yang penting untuk menunjang kegiatan belajar mengajar. Sehingga diharapkan para guru lebih giat dalam mempelajari serta memanfaatkan teknologi yang ada.

Setelah melewati proses penelitian maka diperoleh Model Pembelajaran Matematika SD yang Menyenangkan yang valid dan efektif, dengan demikian simpulan penelitian ini dijabarkan sebagai berikut: 1) Proses pembelajaran yang menyenangkan menggunakan model discovery, dan pembelajaran yang menantang menggunakan problem solving. Model pembelajaran SD yang menyenangkan adalah gabungan model discovery dan problem solving. 2) Dihasilkan perangkat pembelajaran sebagai pendukung penerapan model pembelajaran yang menyenangkan dan menantang dalam pelaksanaan pembelajaran. Perangkat pembelajaran tersebut terdiri dari Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), dan Buku Siswa (BS). Perangkat-perangkat pembelajaran tersebut telah memenuhi kriteria kevalidan menurut ahli dan hasil uji coba menunjukkan bahwa perangkat pembelajaran tersebut dapat mendukung penerapan model pembelajaran terlaksana secara efektif. 3) Tingkat kevalidan semua perangkat pembelajaran yang digunakan berada dalam kategori valid.

## DAFTAR PUSTAKA

- Akker, J. (2013). *Curricular Development Research as A Specimen o Educational Design Research*. Dalam Plomp, T., & Nieveen, N. (Eds). Netherlands: Netherlands Institute for Curriculum Development (SLO).
- Arsyad, A. (2007). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Arsyad, A. (2007). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Bruner (1966: 10-11) dalam kutipan Setijadi. (1977). *Definisi Teknologi Pendidikan*. Jakarta: PT. Grafindo Persada.
- Fatimah, S. (2009). *Matematika Asyik dengan Metode Permodelan*. Bandung: Dar! Mizan.
- Gerlach, V., & Donald P, E. (1971). *Teaching and Media: A systematic approach*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall.
- Hamalik, O. (2002). *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.



- Offirston, T. (2014). *Aktivitas Pembelajaran Matematika Melalui Inkuiri Berbantuan Software Cinderella*. Yogyakarta: Deepublish.
- Sanjaya, W. (2010). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: PT. Prenada Media Group.
- Seels, B., & Glasgow, Z. (1997). *Making Instructional design decisions*. Paramus, NJ: Prentice-Hall.