



## **Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Pembelajaran Matematika**

**Reni Tio Fransiska Samosir<sup>1</sup>, Hetdy Sítio<sup>2</sup>, Canni Loren Sianturi<sup>3</sup>**

<sup>123</sup> Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar. Pematangsiantar, Indonesia  
Email: [reni56992@gmail.com](mailto:reni56992@gmail.com)

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran Audio Visual terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas IV di UPTD SD Negeri 122379 Pematangsiantar. Penelitian ini menggunakan jenis metode penelitian kuantitatif dengan “Pre-Experimental Design” bentuk one grup pre-test post-test yang dilaksanakan di UPTD SD Negeri 122379 Pematangsiantar pada siswa kelas IV dengan jumlah populasi 24 siswa dan sampel sebanyak 24 siswa. Teknik pengumpulan data penelitian ini menggunakan test sebanyak 2 kali yaitu pretest-posttest. Data diolah menggunakan teknik analisis statistik, dari hasil analisis data diperoleh taraf signifikan  $0,01 < \text{probabilitas} (0,05)$  dan  $t_{hitung} = 21,929 > t_{tabel} = 1,713$ . Maka disimpulkan  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima yang berarti “Terdapat pengaruh Media Pembelajaran Audio Visual Terhadap hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Mata Pelajaran Matematika di UPTD SD Negeri 122379 Pematangsiantar

**Kata Kunci** : Media Pembelajaran, Audio Visual, Hasil Belajar

### *Abstract*

*This study aims to determine the effect of Audio Visual learning media on the learning outcomes of third grade Mathematics students at UPTD SD Negeri 122379 Pematangsiantar. This study uses a type of quantitative research method with “Pre-Experimental Design” in the form of a one group pre-test post-test conducted at UPTD SD Negeri 122379 Pematangsiantar on grade IV students with a population of 24 students and a sample of 24 students. This research data collection technique uses a test twice, namely pretest-posttest. The data was processed using statistical analysis techniques, from the results of data analysis obtained a significant level of  $0.01 < \text{probability} (0.05)$  and  $t_{count} = 21,929 > t_{table} = 1,713$ . So it is concluded that  $H_0$  is rejected and  $H_a$  is accepted, which means “There is an effect of Audio Visual Learning Media on the Learning outcomes of Class IV Students in Mathematics Subjects at UPTD SD Negeri 122379 Pematangsiantar”..*

**Keyword** : Learning Media, Audio Visual, Learning outcomes

## **PENDAHULUAN**

Manusia sebagai makhluk yang dibekali akal dan pikiran, membutuhkan pendidikan untuk meningkatkan kualitas diri, dan berkontribusi pada masyarakat. Pendidikan merupakan hal yang sangat penting bagi kehidupan setiap manusia, melalui pendidikan manusia dapat memperoleh berbagai pengetahuan dan dapat mengembangkan kemampuan yang dimilikinya untuk dapat diterapkan di dalam kehidupan (Budiyanti et al., 2023). Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan nasional bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Kuasa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab (UU No. 20 Tahun 2003, Pasal 3).

Tujuan pendidikan dapat tercapai secara optimal apabila seorang guru dapat menyajikan pembelajaran yang aktif, kreatif dan inovatif bagi siswa. Peran guru sangat penting dalam proses pembelajaran yang tujuannya untuk mendidik siswa agar terlibat aktif dalam memahami konsep, menganalisis suatu masalah, dan membagikan apa yang mereka pelajari untuk dijadikan pengalaman atau pembelajaran yang bermakna agar siswa dapat menerapkan ilmu yang diterimanya dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran adalah inti dari proses pendidikan karena melalui pembelajaran siswa memperoleh informasi, memahami, meningkatkan keterampilan, dan membentuk sikap (Dheghu et al., 2021). Oleh karena itu, untuk mewujudkan tujuan pendidikan tersebut, diperlukan adanya pengajaran yang baik dalam proses pembelajaran.



Pembelajaran yang baik adalah kegiatan yang dapat meningkatkan minat dan semangat siswa untuk mengikuti pembelajaran hingga akhir pembelajaran. Menurut Syahdan Lubis (Anwar, 2018) dalam suatu kegiatan pembelajaran yang baik dapat terjadi proses perubahan perilaku pada diri siswa sebagai hasil dari suatu pengalaman belajar. Untuk itu maka dapat diidentifikasi aspek penting dalam kegiatan pembelajaran tersebut, aspek tersebut adalah aspek hasil belajar.

Hasil belajar adalah hal yang sangat penting yang tidak dapat disingkirkan ataupun dihapuskan dalam proses pembelajaran. Hasil belajar tidak hanya mencakup penguasaan materi pelajaran, tetapi juga perkembangan kemampuan berpikir kritis, memecahkan masalah dan berkomunikasi. Hasil belajar yang tinggi atau rendah menunjukkan keberhasilan guru dalam menyampaikan materi pelajaran dalam proses pembelajaran. Suatu proses pembelajaran dikatakan berhasil, apabila tujuan pembelajaran dapat tersampaikan kepada seluruh siswa serta adanya perubahan dalam aspek kognitif, afektif dan psikomotorik ke arah yang lebih baik dari pada sebelum proses pembelajaran berlangsung. Hasil belajar berupa perubahan perilaku atau tingkah laku. seseorang yang belajar akan berubah atau bertambah perilakunya, baik yang berupa pengetahuan, keterampilan, atau penguasaan nilai-nilai (Tirsa, 2023).

Keberhasilan proses pembelajaran dapat dilihat dari hasil belajar yang diperoleh oleh siswa baik dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Suatu pembelajaran dikatakan berhasil apabila sekurang-kurangnya 75% dari seluruh siswa di kelas telah mencapai KKTP (Ningsih, 2021).

Untuk mencapai hasil belajar yang efektif dan efisien, diperlukan perancangan kegiatan pembelajaran yang dapat memicu minat siswa dan mendorong mereka aktif dalam proses belajar. Dengan demikian, media pembelajaran yang menarik perlu dikembangkan agar siswa terlibat secara aktif dalam pembelajaran.

Memberikan pembelajaran yang menarik diperlukan sebuah media pembelajaran yang inovatif seperti dalam bentuk suara dan gambar, karena pada dasarnya siswa sekolah dasar berada pada tingkat usia yang suka sekali mendengar suara dan melihat gambar yang bergerak dan kaya akan warna-warna yang bervariasi. Tampak pada realita saat ini, bahwa mayoritas anak-anak mengenal video dan sangat senang melihatnya.

Namun, permasalahan yang muncul adalah kebanyakan dari video (gambar dan suara) tersebut bersifat hiburan semata tanpa adanya unsur pendidikan di dalamnya yang dapat berdampak negatif dalam kehidupan. Bagi anak-anak belajar sambil mendengar suara dan melihat gambar adalah penting. Belajar dengan menggunakan indera ganda (pandang dan dengar) akan memberikan keuntungan bagi siswa. Siswa akan belajar lebih banyak daripada jika materi Pelajaran disajikan hanya dengan stimulus pandang atau hanya dengan stimulus dengar berdasarkan konsep (Muhibbin et al., 2021).

Merujuk pada paparan di atas, peneliti meyakini bahwa penggunaan media audio visual dapat menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, inovatif, dan menyenangkan. Penggunaan media pembelajaran *Audio Visual* bukan sekedar upaya untuk membantu guru dalam mengajar, tetapi sebagai usaha untuk memudahkan siswa dalam mempelajari dan memahami materi pembelajaran guna mencapai keberhasilan suatu pembelajaran. Media *audio visual* adalah media yang menggabungkan unsur visual serta suara secara bersamaan dalam menyampaikan pesan kepada siswa (Ayu Fitria, 2024).

Berhubungan dengan paparan di atas, peneliti berinisiatif untuk melakukan sebuah penelitian mengenai penggunaan media pembelajaran yang akan digunakan pada saat kegiatan proses pembelajaran matematika. Matematika salah satu ilmu yang penting dalam kehidupan sehari-hari dalam menyelesaikan suatu masalah dalam Matematika. Matematika merupakan pelajaran yang paling ditakuti oleh sebagian besar peserta didik karena dianggap sebagai mata pelajaran yang sangat sulit. Matematika memiliki tingkat kesulitan dan keabstrakan konsep yang lebih tinggi dibanding dengan mata pelajaran yang lain. Menurut Fauzyah, dkk (Serungke et al., 2023) bahwa salah satu penyebab pembelajaran Matematika masih rendah adalah karena berbagai masalah. Salah satu permasalahannya adalah anggapan sebagian besar siswa merasa bahwa pelajaran Matematika adalah pelajaran tersulit dan membutuhkan ketelitian itulah sebabnya Matematika dianggap pelajaran paling membosankan, sehingga banyak siswa yang tidak terlalu menyukai pelajaran matematika. Peneliti meyakini bahwa penggunaan media audio visual dapat menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, inovatif, dan menyenangkan sehingga siswa tidak menganggap bahwa Matematika adalah pembelajaran yang membosankan (Sari et al., 2023).

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti di UPTD SD Negeri 122379 bahwa penggunaan media audio visual dalam pembelajaran matematika di kelas masih sangat minim sehingga pembelajaran kurang efektif dan daya minat belajar siswa masih rendah. Pada kenyataannya, berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di UPTD SD Negeri 122379 pada saat pembelajaran Matematika berlangsung sering ditemui permasalahan yang dihadapi oleh siswa yang tidak focus memperhatikan guru saat menyampaikan bahan pembelajaran, dan siswa tidak dapat menjawab pertanyaan yang diberikan guru dan tidak menuntaskan tugas dengan baik,

Mengacu pada hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti di UPTD SD Negeri 122379 Pematangsiantar, peneliti menemukan rendahnya nilai yang diperoleh siswa kelas IV yang dilihat dari hasil belajar Matematika siswa kelas IV yang berjumlah 24 orang siswa masih tergolong rendah dapat dilihat dari tabel hasil nilai ulangan kelas IV UPTD SD Negeri 122379 Pematangsiantar.



**Tabel 1. Nilai Ujian Akhir Semester Ganjil 2025 Pada Pelajaran Matematika Siswa Kelas IV UPTD SD Negeri 122379 Pematangsiantar**

No	Jumlah Siswa	KKTP	Kriteria	Presentasi
1	7 siswa	70	Lulus	29%
2	17 siswa	70	Tidak Lulus	71%
	24 siswa			100%

Berdasarkan data pada tabel diketahui hasil belajar siswa kelas IV pada pelajaran Matematika masih tergolong rendah, siswa kurang mampu menjawab pertanyaan yang diujikan meskipun setiap soal yang diujikan sudah dipelajari selama proses pembelajaran berlangsung. Hal ini terjadi karena pengalaman belajar yang diterima siswa di kelas tidak komprehensif dan tidak berorientasi pada pencapaian standar kompetensi dan kompetensi inti. Siswa hanya memahami pelajaran pada area kognitif rendah. Proses pembelajaran yang berlangsung masih berpusat pada guru (AMRULLAH, 2018). Guru menggunakan media pembelajaran yang kurang variatif pada pembelajaran Matematika, sehingga kurangnya ketertarikan siswa pada pelajaran Matematika serta, rendahnya partisipasi aktif siswa dalam pelajaran Matematika. Jika proses pembelajaran dilakukan secara berulang dengan metode yang sama, hal ini dapat menurunkan motivasi dan minat siswa dalam mengikuti pelajaran, yang pada akhirnya berdampak negatif pada pencapaian hasil belajar. Kurangnya pemahaman guru mengenai cara penggunaan media pembelajaran modern turut menjadi faktor penyebab rendahnya efektivitas proses pengajaran dan pembelajaran di kelas (Yatunia et al., 2018).

Asumsi awal peneliti tentang hasil belajar yang kurang optimal diakibatkan oleh kurangnya kinerja siswa dalam pembelajaran, dalam hal ini guru tidak mengajar menggunakan media pembelajaran sehingga proses pembelajaran tidak menyenangkan dan membuat kurangnya partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Hal tersebut membuat siswa kurang memahami materi yang disampaikan oleh guru sehingga hasil belajar tidak maksimal. Diperlukan inovasi dalam pembelajaran untuk meminimalisir hal tersebut (Mendrofa et al., 2024).

Untuk mengatasi rendahnya hasil belajar siswa, maka digunakan media pembelajaran yang dapat membuat siswa merasa tidak bosan saat belajar, sehingga siswa dapat memahami materi yang diajarkan dan proses belajar mengajar menjadi menyenangkan. Dengan menggunakan media pembelajaran *Audio Visual* siswa dituntut untuk aktif, berpikir kritis, mandiri dan memperhatikan apa yang disajikan oleh guru di depan kelas (Rajagukguk et al., 2023).

Berdasarkan uraian diatas penulis tertarik untuk meneliti tentang “Pengaruh Media *Audio Visual* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Pembelajaran Matematika di UPTD SD Negeri 122379 Pematangsiantar”

## METODE

Jenis penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif kausal dengan menggunakan metode eksperimen. Menurut Sugiyono (Suliawati et al., 2020) pendekatan kuantitatif kausal merupakan pendekatan dalam penelitian yang mencari hubungan anatar satu variable dengan variable lain yang memiliki sebab akibat. Penelitian ini menguji hipotesis yang ditetapkan dan untuk mencari pengaruh anatar variabel bebas dan variabel terikat. Menurut Sekaran (Dewi et al., 2023) penelitian kuantitatif kausalitas merupakan penelitian yang bertujuan untuk mengetahui sejauh mana variable independent mempengaruhi variable dependent. Penelitian ini termasuk dalam penelitian kuantitatif kausalitas karena penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran audio visual (X) terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV SD (Y).

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain Pre-Experimental/One Group Pretest-Posttest Design. Pre-Experimental merupakan penelitian eksperimen dengan hubungan anatar variabel bebas dan variabel terikat. One Group Pretest-Posttest adalah jenis penelitian dengan cara membandingkan keadaan sebelum diberi perlakuan dan keadaan setelah diberi perlakuan (Sugiono, 2018:110). Soal pretest (tes awal) diberikan sebelum pembelajaran menggunakan media pembelajaran *Audio Visual*, sedangkan posttest (tes akhir) diberikan setelah menggunakan media pembelajaran *Audio Visual*. Penelitian ini dilaksanakan di UPTD SD Negeri 122379 Jalan Sentosa Kelurahan Asuhan, Kecamatan Siantar Timur, Kota Pematangsiantar Provinsi Sumatera Utara. Peneliti memilih sekolah ini sebagai tempat penelitian karena sekolah ini mengalami berbagai tantangan signifikan dalam bidang pendidikan, seperti kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang interaktif sehingga mengakibatkan rendahnya hasil belajar siswa terutama dalam pembelajaran Matematika. Waktu penelitian dilaksanakan pada semester ganjil T.A 2025/2026 tepatnya di bulan Agustus 2025.

Menurut Sugiyono (Sidun et al., 2019) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek dan subjek yang memiliki kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Adapun populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV di UPTD SD Negeri 122379 Pematangsiantar yang berjumlah 24 siswa dengan jumlah 16 siswa laki-laki dan 8 jumlah siswa perempuan.

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Menurut Sugiyono (Putri, 2019) sampel adalah sebagian dari populasi itu. Jenis sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah total sampling yaitu dimana seluruh populasi dipilih sebagai sampel. Pengambilan sampel pada penelitian ini dilakukan dengan cara non probability sampling, dimana sampel yang dipilih adalah sampel jenuh. Sampel jenuh digunakan apabila



jumlah populasi relatif kecil, kurang dari 100 orang. Maka dalam penelitian ini sampel terdiri dari seluruh siswa kelas IV yang berjumlah 24 siswa UPTD SD Negeri 122379 Pematangsiantar.

#### Teknik Pengumpul Data

Pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Untuk memperoleh data yang akurat, maka penelitian ini menggunakan beberapa teknik pengumpulan data yaitu:

##### 1. Tes Awal (Pretest)

Tes awal (Pretest) adalah langkah yang dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal hasil belajar siswa kelas IV pada pembelajaran Matematika di UPTD SD Negeri 122379 Pematangsiantar sebelum menggunakan media Audio Visual.

##### 2. Tes Akhir (Posttest)

Tes akhir (Posttest) adalah langkah yang dilakukan untuk mengetahui hasil belajar siswa kelas IV pada pembelajaran Matematika di UPTD SD Negeri 122379 Pematangsiantar setelah menggunakan media Audio Visual.

##### 3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan alat yang digunakan yang bertujuan untuk memberikan gambaran yang lebih jelas tentang situasi pembelajaran. Dokumentasi penelitian dapat berupa video, gambar, Dokumentasi yang dilakukan pada penelitian ini adalah berupa foto-foto saat pembelajaran menggunakan Media Audio Visual dan hasil koreksi jawaban pretest dan posttest yang akan dilampirkan.

Setelah data terkumpul dari hasil pengumpulan data, perlu segera digarap oleh staf peneliti, khususnya yang bertugas pada pengolahan data (Arikunto, 2019: 278). Analisis data dilakukan dengan langkah-langkah berikut : Uji gain (N-gain) adalah salah satu uji yang bertujuan untuk mengetahui tingkatan hasil belajar siswa pada bagian kognitif setelah guru memberikan perlakuan (JF et al., 2021). Pengujian N-Gain peneliti lakukan untuk mengukur perubahan hasil belajar matematika siswa dari kelompok siswa sebelum dan sesudah diterapkannya media pembelajaran Audio Visual pada saat pembelajaran (Monika & Muhibbin, 2021). Uji N-Gain dilakukan karena sesuai dengan desain penelitian ini yaitu one-group- pretest-posttes untuk mengukur perubahan dalam kelompok yang sama tanpa adanya kelompok control.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Deskripsi Hasil Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif yang memaparkan hasil belajar Matematika siswa dengan menggunakan media pembelajaran *Audio Visual*. Langkah awal yang dilakukan peneliti adalah dengan melakukan uji instrument di UPTD SD Negeri 122379 Pematangsiantar. Uji instrument dilakukan selama 35 menit dengan memberikan soal pilihan berganda sebanyak 40 soal. Setelah selesai melaksanakan uji instrument, peneliti melanjutkan mencari data yang valid dan tidak valid dengan bantuan *Software SPSS 24*.

Setelah mendapatkan data yang valid, peneliti melanjutkan penelitian di UPTD SD Negeri 122379 Pematangsiantar. Terlebih dahulu peneliti melakukan *Pretest* kepada siswa untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Setelah mendapatkan hasil *pretest* siswa, hari berikutnya peneliti memberikan perlakuan pembelajaran menggunakan media *Audio Visual* pada saat pembelajaran Matematika pada materi bangun datar di kelas IV. Setelah menerapkan media *Audio Visual* pada saat pembelajaran, peneliti memberikan soal *posttest* untuk melihat perubahan pada hasil belajar siswa di kelas IV. Kemudian peneliti melakukan analisis data yang diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest*. Analisis data digunakan untuk melihat ada atau tidaknya “Pengaruh Media *Audio Visual* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Pembelajaran Matematika di UPTD SD Negeri 122379 Pematangsiantar”.

Hasil analisis data menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest setelah diterapkan media audio visual dalam pembelajaran Matematika. Hal ini dibuktikan dengan nilai thitung sebesar 12,929 yang lebih besar dibandingkan dengan ttabel sebesar 1,713 pada taraf signifikansi 5%. Selain itu, nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000 lebih kecil dari 0,05. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Dengan demikian, variabel X (media audio visual) terbukti berpengaruh secara signifikan terhadap variabel Y (hasil belajar Matematika siswa kelas IV) (Hidayat, 2019). Implikasi dari temuan ini adalah bahwa guru dapat menjadikan reward sebagai salah satu strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar, terutama dalam mata pelajaran yang menuntut pemahaman logis dan sistematis seperti Matematika.

### Hasil Uji Coba Instrumen

Penelitian ini menggunakan instrumen tes berupa pilihan berganda yang berjumlah 40 soal yang dilakukan kepada 30 siswa di UPTD SD Negeri 122379 Pematangsiantar. Uji coba dilakukan untuk mengetahui bahwa instrumen penelitian yang digunakan dapat mengukur hasil belajar siswa serta memastikan instrumen menghasilkan hasil yang konsisten dan dapat diandalkan. Adapun uji instrument yang digunakan adalah uji validitas, uji reliabilitas, uji tingkat kesukaran, uji daya pembeda soal, hasil dari uji instrument terlampir pada lampiran.

### Hasil Uji Validitas

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan suatu instrumen. Dalam menguji validitas dari butir soal yang sudah dikerjakan oleh responden, peneliti menggunakan aplikasi SPSS 24. Setelah peneliti mengkoreksi soal yang telah dikerjakan oleh siswa, setelah itu, peneliti melakukan penginputan data di SPSS 24. Butir soal yang dikatakan



valid adalah jika nilai  $r_{hitung} > r_{tabel}$  dengan taraf signifikan 5% atau 0,05, dan sebaliknya jika  $r_{hitung} < r_{tabel}$  maka butir soal dikatakan tidak valid. Dalam menentukan  $r_{hitung}$  dapat dilihat dari tabel *r product moment* dengan  $N= 27$  maka diperoleh = 0,381 .

### Analisis Data

#### Uji N-gain

Setelah melakukan *pretest* dan juga *posttest*, peneliti melakukan penginputan data tentang hasil dari pembelajaran tersebut ke aplikasi SPSS 24 untuk memperoleh nilai N-Gain. Hasil yang diperoleh nantinya akan menjadi tolak ukur tentang sejauh mana efektifitas penggunaan media *Audio Visual* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika kelas IV di UPTD SD Negeri 122379 Pematangsiantar (Fatimah et al., 2023).

Tingkat keefektifitasan dari perlakuan yang telah dilaksanakan terhadap siswa bisa dilihat dari kriteria pengelompokan N-Gain berikut ini.

1. Jika nilai N-Gain > dari 0,7 maka tingkat keefektifitasan dari perlakuan adalah tinggi.
2. Jika nilai N-Gain  $\geq 0,3$  atau  $\leq 0,7$  maka tingkat keefektifitasan dari perlakuan adalah sedang.
3. Jika nilai N-Gain < dari 0,3 maka tingkat keefektifitasan dari perlakuan adalah rendah.

Berikut hasil pengujian N-Gain yang telah dilakukan peneliti dalam aplikasi SPSS 24:

Tabel 2. Uji N-Gain

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain skor	24	,13	,82	,5404	,14601
Ngain_persen	24	12,50	81,82	54,0416	14,60141
Valid N (listwise)	24				

Berdasarkan tabel di atas, hasil pengujian N-Gain yang diperoleh adalah 0,5404. Maka tingkat keefektifitasan penggunaan Media *Audio Visual* terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran Matematika di UPTD SD Negeri 122379 Pematangsiantar ada pada tingkat sedang. Pengujian ini diperoleh melalui perbandingan skor *pretest* siswa dengan skor *posttest* siswa yang dimana dapat diperoleh siswa pada saat pembelajaran dilaksanakan (Alfianti & Kartikasari, 2023).

#### Uji Hipotesis

Setelah melakukan uji N-gain, maka dilakukan pengujian hipotesis untuk memberikan jawaban dari rumusan masalah serta membuktikan lebih kuat pengaruh Media Audio Visual terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada pembelajaran Matematika di UPTD SD Negeri 122379 Pematangsiantar.

Uji t yang digunakan peneliti pada penelitian ini yaitu :

Paired Samples Test menggunakan bantuan SPSS 24. Hipotesis pada penelitian ini yaitu :

$H_0$  : Tidak ada pengaruh yang signifikan pada penggunaan Media Audio Visual terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada pembelajaran Matematika di UPTD SD Negeri 122379 Pematangsiantar.

$H_a$  : Ada pengaruh yang signifikan pada penggunaan Media Audio Visual terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada pembelajaran Matematika di UPTD SD Negeri 122379 Pematangsiantar.

Dengan kriteria:

1. Jika  $t_{hitung} < t_{tabel}$  maka  $H_0$  di tolak , dengan taraf signifikan 0,05
2. Jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka  $H_a$  diterima dengan taraf sig < 0,05

Berikut hasil dari Uji Hipotesis yang telah dilaksanakan di UPTD SD Negeri 122379 Pematangsiantar :

Tabel 3. Uji Hipotesis

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval of the Difference				
Pair			n	Mean	Lower	Upper			
1	PRE TEST - POST TEST	19,66667	7,45226	1,52119	22,81348	16,51985	12,929	23	,000

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa nilai Sig (2-tailed) adalah 0,000 dan nilai tersebut lebih kecil dari 0,005. Untuk mencari mencari  $t_{tabel}$  peneliti menggunakan tabel distribusi t dengan taraf signifikan  $\alpha = 0,05$  dan d.b =  $N-1= 24-1=23$ . Setelah diperoleh  $t_{hitung} = 12,929$  dan  $t_{tabel} = 1,713$  maka diperoleh  $t_{hitung} > t_{tabel}$  atau  $12,929 > 1,713$  yang menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara hasil belajar siswa pada *pretest* dan *posttest*. Maka dapat disimpulkan bahwa dalam penelitian ini  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak, yang artinya terdapat pengaruh Media Audio Visual Terhadap hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada pembelajaran Matematika di UPTD SD Negeri 122379 Pematangsiantar.



### Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan di UPTD SD Negeri 122379 Pematangsiantar, pada pembelajaran Matematika pada materi pembelajaran bangun datar di kelas IV. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah penerapan media pembelajaran Audio Visual pada saat pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV Di UPTD SD Negeri 122379 Pematangsiantar. Metode yang digunakan adalah pre-eksperimental dengan desain *One Group Pretest-Posttest*. Media *Audio Visual* dipilih karena dianggap mampu memberikan suasana belajar yang lebih baik dan dapat meningkatkan suasana belajar yang berbeda pada saat pembelajaran (Winarto et al., 2020).

Terjadi peningkatan hasil belajar siswa menggunakan media audio visual dikarenakan siswa tidak merasa bosan pada saat proses pembelajaran serta penerapan media *audio visual* pada pembelajaran matematika merupakan hal jarang bagi siswa sehingga siswa lebih antusias dalam pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Musfiqon sebagaimana dikutip oleh Haritsyah (Pratama et al., 2018) mengemukakan bahwa pembelajaran yang menggunakan media *audio visual* telah terbukti lebih efektif dan efisien serta bisa meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan signifikan nilai rata-rata siswa dari *pretest* ke *posttest* (FITRI, 2022). Nilai rata-rata siswa pada *pretest* adalah 64,16 sedangkan pada *posttest* meningkat menjadi 83,83. Peningkatan ini menunjukkan bahwa media *Audio Visual* efektif dalam meningkatkan hasil belajar Matematika pada siswa kelas IV (Astuti et al., 2025).

Setelah dilakukan uji N-Gain diperoleh 0,5404 yang dimana jika nilai N-Gain  $\geq 0,3$  atau  $\leq 0,7$  maka tingkat keefektifitasan dari perlakuan adalah sedang. Maka dapat disimpulkan terdapat pengaruh media *Audio Visual* terhadap hasil belajar siswa. Setelah dilakukan uji N-Gain untuk membuktikan serta menjawab rumusan masalah dilakukan uji hipotesis (Rijal, 2018), Dari hasil tes peserta didik diperoleh thitung sebesar 12,929 dan t tabel sebesar 1,713 dengan taraf kesalahan 5%. Dengan demikian thitung > t tabel yang artinya  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima yang menandakan bahwa adanya pengaruh media *Audio Visual* terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada materi pembelajaran bangun datar di UPTD SD Negeri 122379 Pematangsiantar T.A 2025/2026.

### KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pembahasan penelitian pada bagian sebelumnya dapat disimpulkan hal-hal berikut:

1. Penerapan Media *Audio Visual* secara signifikan meningkatkan hasil belajar Matematika siswa kelas IV. Hal ini terbukti dari peningkatan nilai rata-rata siswa dari 64,16 pada *pretest* menjadi 83,83 pada *posttest*.
2. Hasil Uji N-Gain yang mencapai 0,5404 menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar siswa berada dalam kategori sedang, menandakan media pembelajaran *Audio Visual* efektif dalam meningkatkan hasil belajar Matematika siswa.
3. Hasil uji hipotesis yang menunjukkan nilai thitung sebesar 12,929 yang lebih besar dari t tabel 1,713 dengan taraf signifikansi 0,000 lebih kecil dari 0,05, menyatakan bahwa hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak dan hipotesis alternatif ( $H_1$ ) diterima. Ini menandakan adanya pengaruh signifikan dari penerapan media pembelajaran *Audio Visual* efektif dalam meningkatkan hasil belajar Matematika siswa.

Berdasarkan kesimpulan yang telah diuraikan, peneliti memberikan saran dalam menggunakan Media *Audio Visual* sebagai berikut:

1. Bagi para pendidik khususnya guru UPTD SD Negeri 122379 Pematangsiantar, agar kiranya dapat menggunakan Media pembelajaran *Audio Visual* dalam pembelajaran di sekolah karena Media *Audio Visual* mampu mengajak anak didik untuk belajar lebih menyenangkan dan cara belajar yang berbeda membuat siswa tidak merasa jenuh.
2. Bagi siswa UPTD SD Negeri 122379 Pematangsiantar, saat proses pembelajaran berlangsung diharapkan siswa bersikap selalu aktif agar dapat meningkatkan hasil belajar dengan usaha yang maksimal
3. Bagi sekolah, agar dapat melengkapi sarana dan prasarana yang dapat mendukung pembelajaran guna meningkatkan prestasi siswa dan sekolah.
4. Bagi peneliti berikutnya, untuk menerapkan media pembelajaran *Audio Visual* dalam materi atau tema lain untuk meningkatkan hasil belajar siswa

### DAFTAR PUSTAKA

- Alfianti, E., & Kartikasari, W. (2023). Pengaruh Media *Audio Visual* Terhadap Hasil Belajar Pada Pembelajaran Sbdp Siswa Kelas V Sd Inpres 3/77 Data Kecamatan Mare Kabupaten Bone. *Jurnal Pgsd Universitas Lamappapoleonro*, 1(2), 127–134. <https://doi.org/10.57093/Jpgsdunipol.V1i2.19>
- Amrullah, M. R. (2018). *Pengaruh Media Pembelajaran Multimedia Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Tematik Siswa Kelas Iv Sd Negeri 1 Qurnia Mataram*. <http://digilib.unila.ac.id/Id/Eprint/32201>
- Anwar, A. S. (2018). Penggunaan Media *Audio Visual* Terhadap Motivasi Siswa Dalam Belajar Senamkebugaranjasmani. *Jurnal Sekolah Dasar*, 3(1). <https://doi.org/10.36805/Jurnalsekolahdasar.V3i1.411>
- Astuti, J. D., Nugraha, S., Aprillia, Y. T., & Chasanah, U. (2025). Efektifitas Promosi Kesehatan Dengan Media *Audio Visual* Dalam Meningkatkan Pengetahuan Dan Sikap Remaja Putri Tentang Anemia: The Effectiveness Of Health Promotion Using *Audio Visual* Media In Increasing Knowledge And Attitude Of Adolescent Women Regarding. *Journal Of Midwifery Science And Women's Health*, 5(2), 135–143.



- Ayu Fitri. (2024). Penggunaan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini. *Cakrawala Dini*, 05, 59.
- Budiyanti, F., Mohzana, M., & Aminah, A. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Pjbl Dengan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Teks Diskusi. *Jurnal Kajian Bahasa, Sastra Dan Pengajaran (Kibasp)*, 7(1), 154–166. <https://doi.org/10.31539/Kibasp.V7i1.6875>
- Dewi, N. S., Hartiwi, J., Yani, N. A., & Sutiwi, S. (2023). The Implementation Of Linguistic Intelligence In Teaching Speaking Through Audio-Visual. *Journal On Education*, 5(4), 11106–11115. <https://doi.org/10.31004/Joe.V5i4.2035>
- Dheghu, Y. P., Mata, R., & Rita, P. (2021). Improving Students' Listening Skill Using Audio Visual Aids. *International Conference On Applied Science And Technology On Social Science (Icast-Ss 2020)*, 411–413. <https://doi.org/10.2991/Assehr.K.210424.079>
- Fatihah, K. A., Prameswary, I., Butar-Butar, A. D., & Suryanda, A. (2023). Media Audio Visual Aids (Ava) Dalam Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik Pada Pembelajaran Biologi. *Pendekar: Jurnal Pendidikan Berkarakter*, 1(6), 204–214. <https://doi.org/10.51903/Pendekar.V1i6.502>
- Fitri, R. D. (2022). *The Effect Of Using Animation Video As Audio-Visual Media Toward Students' speaking Skill At The Tenth Grade Of Sman Plus Riau Province*. Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. <http://repository.uin-suska.ac.id/id/eprint/60801>
- Hidayat, W. (2019). *Pengembangan Media Layanan Informasi Audio Visual Untuk Pemahaman Bahaya Narkoba Di Sekolah Menengah Atas*. Uin Raden Intan Lampung.
- Jf, N. Z., Rahmayani, C., Humaira, H., & Sunarti, S. (2021). Peningkatan Kemampuan Bahasa Anak Melalui Metode Bercerita Menggunakan Media Audio Visual Di Ra Raudatul Ilmi Kecamatan Medan Denai. *Aud Cendekia*, 1(1), 30–48.
- Mendrofa, K., Telaumbanua, E. H., Sitompul, S. R., Widiastuti, M., & Tobing, L. L. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Quizizz Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Kristen Kelas Xi Di Sma Negeri 1 Tukka Kecamatan Pandan. *Coram Mundo*, 6(2). <https://doi.org/10.55606/Coramundo.V6i2.397>
- Monika, G. T., & Muhibbin, A. (2021). *Implementasi Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Critical Thinking Siswa Menggunakan Strategi Point Counterpoint Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Di Kelas Xi Tkj A Smk Adi Sumarmo Colomadu Tahun Pelajaran 2020/2021*. Universitas Muhammadiyah Surakarta. <http://eprints.ums.ac.id/id/eprint/94405>
- Muhibbin, A., Monica, G. T., Patmisari, P., & Muthali'in, A. (2021). Implementasi Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Critical Thinking Siswa Menggunakan Strategi Point Counterpoint. *Asanka: Journal Of Social Science And Education*, 2(2), 233–252. <https://doi.org/10.21154/Asanka.V2i2.3181>
- Ningsih, E. I. K. (2021). *Pengembangan Media Ajar Audio Visual Berbasis Graphic Organizer Untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa Dalam Menentukan Ide Pokok Paragraf Di Kelas V Min 2 Labuhanbatu Selatan*. Universitas Islam Negeri Sumatera Utara. <http://repository.uinsu.ac.id/id/eprint/14509>
- Pratama, G. H. A., Renda, N. T., & Pudjawan, K. (2018). *Pengaruh Model Pembelajaran Crh Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Ips. Mimbar Ilmu*, 23 (1), 128–136.
- Putri, A. A. D. (2019). Penerapan Metode Bercerita Menggunakan Media Audio-Visual Untuk Meningkatkan Pemahaman Anak Usia Dini Mengenai Bencana Alam. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 7(3), 246–250. <https://doi.org/10.23887/Paud.V7i3.23233>
- Rajagukguk, M., Harefa, S., Butar-Butar, G., Samosir, T. A., & Ariawan, S. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Keaktifan Belajar Pendidikan Agama Kristen Siswa Kelas Vii Smp Negeri 1 Sitio-Tio Kabupaten Samosir Tahun Pembelajaran 2023/2024. *Jurnal Teologi Injili Dan Pendidikan Agama*, 1(4), 164–179.
- Rijal, F. (2018). Penggunaan Media Audio Visual Dalam Peningkatan Hasil Belajar Materi Rukun Iman Pada Siswa Kelas I Sd Negeri 49 Kota Banda Aceh. *Pionir: Jurnal Pendidikan*, 7(1). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.22373/Pjp.V7i1.3321>
- Sari, W. N., Handayani, S. G., Sepriadi, S., & Pitnawati, P. (2023). Pengembangan Media Audio Visual Materi Rolling Depan Dan Rolling Belakang Senam Lantai Di Sekolah Menengah Pertama Islam Terpadu Karakter Anak Shalih Kota Padang. *Jurnal Jpdo*, 6(3), 96–102. <http://jpdo.pj.unp.ac.id/index.php/jpdo/article/view/1347>
- Serungke, M., Sibuea, P., Azzahra, A., Fadillah, M. A., Rahmadani, S., Arian, R., Pembelajaran, P., & Visual, M. A. (2023). *Penggunaan Media Audio Visual Dalam Proses Pembelajaran Bagi*. 6, 3503–3508.
- Sidun, M. C., Langelo, W., & Mandey, L. C. (2019). *Pengaruh Pendidikan Kesehatan Menggunakan Metode Buzz Group Dan Metode Audio Visual Terhadap Perilaku Pencegahan Demam Berdarah Dengue Di Kelurahan Taratara Tiga Tomohon Barat*. Universitas Katolik De La Salle. <http://digilib.unikadelasalle.ac.id/>
- Suliawati, P., Fakhri, J., & Sugiharta, I. (2020). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis; Dampak Flipped Classroom Berbantuan Audio Visual Dan Gaya Belajar. *Jpt: Jurnal Pendidikan Tematik*, 1(3), 269–278.
- Tirsa, M. (2023). *Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Audio-Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Pada Materi Fungsi Dan Proses Kerja Peralatan Tik Di Sma Pelita Ngabang*. Ikip Pgri Pontianak.
- Winarto, W., Syahid, A., & Saguni, F. (2020). Effectiveness The Use Of Audio Visual Media In Teaching Islamic Religious Education. *International Journal Of Contemporary Islamic Education*, 2(1), 81–107.



<https://doi.org/10.24239/Ijcieid.Vol2.Iss1.14>

Yatunia, A., Usman, N., & Asnimar, A. (2018). Penerapan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Melalui Model Paired Story Telling Pada Siswa Kelas V Sd Negeri 238 Palembang. *Jurnal Inovasi Sekolah Dasar*, 5(1). <https://doi.org/10.36706/Jisd.V5i1.8256>