

**PENGARUH MEDIA AUDIOVISUAL TERHADAP HASIL BELAJAR
MATEMATIKA SISWA KELAS IV SDN 21 PALEMBANG**

Nando Afriyansya¹, Eka Fitri Puspa Sari², Imelda Ratih Ayu³

Universitas PGRI Palembang

¹afriyansyan@gmail.com, ²ekafitrips@univpgri-palembang.ac.id,

³imeldaratihayu@univpgri-palembang.ac.id

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of Audiovisual Media on the Mathematics Learning Outcomes of Grade IV Students of SDN 21 Palembang. The type of research used is quantitative experiment with true experimental design. This type of design is Posttest Only Control Group Design. The sample of this study used two classes, namely the experimental class that applies audiovisual media with a total of 23 students, and the control class that uses conventional methods with a total of 22 students. The data collection technique in this study used a test. Based on this study, the results of data analysis and independent sample t-test showed a significance value (2-tailed) with a value of $0.000 < 0.025$. This means that H_a is accepted and H_o is rejected, where the class that uses audiovisual media (experiment) is higher than the class that does not use audiovisual media (control) and the average value of students in the experimental class is 81.78 while in the control class is 60.86. which means that audiovisual media has a positive effect on student learning outcomes in mathematics. it can be concluded from this study that there is an influence of audiovisual media on the mathematics learning outcomes of grade IV students of SDN 21 Palembang.

Keywords: Audiovisual Media, Mathematics, Learning Outcomes

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh Media audiovisual Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SDN 21 Palembang..Jenis penelitian yang digunakan yaitu kuantitatif eksperimen dengan desain *true experimental design*. Jenis desain ini adalah *Posttest Only Control Group Design*. Sampel penelitian ini menggunakan dua kelas yaitu kelas eksperimen yang menerapkan media audiovisual dengan jumlah 23 siswa, dan kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional dengan jumlah siswa yaitu 22 orang. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tes. Berdasarkan dari penelitian ini hasil analisis data dan independent sampel *t-test* menunjukkan nilai signifikansi (2-tailed) dengan nilai $0.000 < 0,025$. Hal ini berarti H_a diterima dan H_o ditolak, Dimana pada kelas yang menggunakan media audiovisual (eksperimen) lebih tinggi dari kelas yang tidak menggunakan media audiovisual (kontrol) dan nilai rata – rata siswa pada kelas eksperimen adalah 81,78 sedangkan pada kelas kontrol adalah 60,86. yang berarti media audiovisual berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa pada mata

pelajaran matematika. maka dapat disimpulkan dari penelitian ini bahwa terdapat pengaruh media audiovisual terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV SDN 21 Palembang

Kata Kunci: Media *Audiovisual*, Matematika, Hasil Belajar

A. Pendahuluan

Pada saat ini pendidikan harus dilaksanakan dengan sebaik mungkin sehingga menghasilkan pendidikan yang berkualitas dalam mempersiapkan generasi muda untuk menghadapi dan mengikuti perkembangan zaman (Miasari et al., 2022). Menurut dari (KKBI) kamus besar bahasa Indonesia, pendidikan didefinisikan sebagai suatu proses perubahan sikap dan tingkah laku seseorang atau kelompok orang dalam upaya untuk mendewasakan manusia melalui pembelajaran dan pelatihan (Subekti, 2022). pendidikan selalu di pandang untuk memajukan seseorang agar dapat lebih mengembangkan pengetahuan yang dimiliki dan penting untuk memperluaskan kemampuan seseorang dalam memahami dirinya sendiri (Hermawati, Jumroh, & Sari., 2021, p. 142). Sekolah dasar merupakan pendidikan ditingkat dasar pada anak usia 7-13 tahun (Triastuti, Junaidi, & Ayu., 2023, p. 14331)

Tujuan dari pembelajaran adalah agar adanya perubahan perilaku yang positif pada siswa dan mencapai hasil belajar yang optimal dengan memanfaatkan berbagai hal yang ada di lingkungannya. Salah satu yang dapat dimanfaatkan dalam mencapai hasil yang optimal yaitu dengan menggunakan media pembelajaran karena media pembelajaran merupakan salah satu komponen yang berperan penting dalam proses pembelajaran (Gaol et al., 2022).

Media pembelajaran ialah salah satu alat yang dapat membantu guru untuk menyampaikan materi pembelajaran, media pembelajaran digunakan agar bisa menarik minat serta ketertarikan siswa terhadap materi pembelajaran yang di sampaikan sehingga membuat siswa mudah untuk memahami materi dan dapat untuk meningkatkan hasil belajar (Wulandari et al., 2023). Dari berbagai penelitian yang telah dilakukan menunjukkan hasil bahwa sebuah pembelajaran jauh lebih

efektif dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik, interaktif dan menyenangkan. Hal ini berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, karena media pembelajaran dapat meningkatkan ketertarikan siswa dalam mengikuti pembelajaran (Fadilah et al., 2023). Pendidik juga harus unggul dalam memilih media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan zaman saat ini.

Media audiovisual merupakan jenis media yang melibatkan pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses. Pesan dan informasi yang dapat disalurkan melalui media ini berupa pesan verbal dan pesan nonverbal yang mengandalkan baik penglihatan maupun pendengaran (Rahmi & Alfurqan, 2021). Menurut (Oktavia & Nuraeni, 2021) penggunaan Media audiovisual memiliki daya tarik tersendiri dalam meningkatkan minat belajar anak dan media audiovisual sebagai media pembelajaran memberikan berdampak pada hasil belajar anak.

Dalam dunia pendidikan, youtube dapat digunakan untuk membuat pembelajaran menjadi menarik dan tidak monoton, akses yang mudah dan tidak memakan

waktu yang lama sehingga membuat siswa tidak mudah bosan dan video yang ditampilkan dapat memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran karena terasa lebih nyata (Arham, 2024). Menurut (Widyantara & Rasna, 2020) Youtube memiliki berbagai macam video pendidikan, sehingga dapat digunakan dalam membantu dan menunjang keberhasilan belajar siswa memahami materi pembelajaran yang bersifat abstrak melalui media pembelajaran audiovisual berbantuan youtube yang menarik, menyenangkan dan interaktif.

Salah satu pembelajaran yang kurang diminati oleh siswa dan sering kali dianggap sebagai pembelajaran yang sulit yaitu matematika. (Telaumbanau, 2020) Matematika adalah salah satu ilmu dasar karena materinya berfungsi sebagai dasar dari ilmu-ilmu yang lain dan memiliki manfaat dalam kehidupan sehari-hari, pembelajaran matematika memerlukan media pembelajaran yang menarik dan interaktif selama proses pembelajaran yang bertujuan untuk membantu siswa dalam mengetahui dan memahami konsep-konsep matematika dengan baik agar tercapainya hasil belajar matematika

yang di harapkan. (Waruwu et al., 2024). Matematika juga berperan dalam membentuk pola pikir yang logis dan analitis siswa. Pada Tingkat dasar, matematika menjadi dasar yang sangat penting dalam memahami konsep-konsep yang lebih kompleks.

Hasil belajar kognitif merupakan hasil belajar yang menilai tentang pengetahuan siswa atau hasil yang telah dicapai oleh siswa setelah mendapatkan pembelajaran dalam kurun waktu tertentu. Dapat diartikan pula hasil belajar ialah sebuah cerminan dari usaha belajar. Karena, semakin baik usaha belajar siswa, maka semakin baik pula hasil belajar kognitif yang akan mereka raih (Yandi et al., 2023). Hasil belajar kognitif dapat dilihat melalui kegiatan evaluasi atau kegiatan tes yang bertujuan untuk mendapatkan data yang menunjukkan tingkat dari kemampuan dan pengetahuan siswa yang telah di dapat setelah mengikuti proses pembelajaran (Mulyono & Agustin, 2020).

Berdasarkan dari hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti di SDN 21 Palembang menemukan bahwa masih kurangnya pemahaman pada hasil belajar siswa materi

pembelajaran matematika. Hal ini dilihat dalam proses pembelajaran matematika, guru belum menggunakan media pembelajaran audiovisual yang bersifat interaktif dan inovatif, guru masih menggunakan metode pembelajaran ceramah. Sehingga, pada pembelajaran matematika siswa kesulitan dalam memahami materi yang dijelaskan oleh guru serta menganggap matematika sebagai pembelajaran yang susah dan berdampak terhadap hasil belajar kognitif siswa. Hal ini dapat dipecahkan dengan menggunakan berbagai media pembelajaran salah satunya media audiovisual berbantuan youtube yang bersifat menarik, interaktif, kontekstual secara nyata dan mudah dipahami oleh siswa.

Dalam Penelitian yang dilakukan (Malasari et al., 2023) dengan hasil ini penelitian yang menunjukkan bahwa media audiovisual mampu untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa pada proses pembelajaran di kelas. Hasil penelitian (Lasha et al., 2025) menunjukkan bahwa media audio visual efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa di sekolah dasar karena memadukan gambar dan suara. Ini merupakan unsur yang

dapat memudahkan siswa dalam memahami konsep abstrak, meningkatkan motivasi, dan menarik perhatian serta media audiovisual berdampak positif terhadap hasil belajar siswa

B. Metode Penelitian

Menurut (Sugiono, 2024) Metode penelitian diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Adapun jenis Penelitian yang digunakan pada penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif, yang menggunakan metode eksperimen tipe *Post-test Only Control Design*. Desain penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Desain Post-test Only Control Design

Kelompok	Perlakuan	Pascates
R ₁	X	O ₁
R ₂	-	O ₂

Sumber : (Sugiono, 2024)

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari keseluruhan objek ataupun subjek penelitian yang memiliki sebuah kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan peneliti dan diambil kesimpulannya (Suriani et al., 2023). Menurut (Sugiono, 2024) Sampel adalah bagian dari jumlah dan

karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Sampel dalam penelitian ini dipilih dengan secara *random sampling* atau pengambilan sampel secara acak. Populasi dan sampel di dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Populasi dan sampel Penelitian

Kelas	Siswa		Jumlah	Keterangan
	L	P		
Kelas IV A	10	12	22 orang	Kontrol
Kelas IV B	9	14	23 orang	Eksperimen
Kelas IV C	10	13	23 orang	
Jumlah	29	39	68 orang	

(sumber: buku absensi)

Rancangan perlakuan yang dilakukan dalam penelitian ini Tahap Persiapan terdiri dari Menyusun modul ajar dan mempersiapkan media Audiovisual. Tahap Pelaksanaan terdiri dari Kelas kontrol tidak menggunakan media audiovisual dan Kelas eksperimen menggunakan media Audiovisual, dan Tahap Penyelesaian (*Posttest*). Dalam penelitian ini teknik pengumpulan datanya dikumpulkan dengan cara tes dan dokumentasi. Teknik Validasi Instrumen dalam penelitian ini menggunakan uji validitas dengan menggunakan rumus korelasi *product moment*, uji reliabilitas dengan teknik

Alpha (*Cronbach's Alpha*), Tingkat Kesukaran, dan daya pembeda.

Tabel 3. Kriteria Validitas Soal

No Soal	r_{hitung}	r_{tabel}	Kategori
1.	0,567	0,404	Valid
2.	0,355	0,404	Tidak Valid
3.	0,542	0,404	Valid
4.	0,377	0,404	Tidak Valid
5.	0,549	0,404	Valid
6.	0,378	0,404	Tidak Valid
7.	0,472	0,404	Valid
8.	0,363	0,404	Tidak Valid
9.	0,328	0,404	Tidak Valid
10.	0,456	0,404	Valid

Sumber : Pengelolaan Data Program SPSS

25

Berdasarkan pada tabel di atas, peneliti telah melakukan uji coba soal kepada siswa Kelas V.C SD Negeri 21 Palembang dengan menguji cobakan sebanyak 10 soal essai maka di peroleh sebanyak 5 soal essai yang dinyatakan valid

Tabel 4. Hasil Uji Coba Reabilitas

r_{hitung}	r_{tabel}	Jumlah Soal	Status
0,524	0,404	5	Reliabel

Sumber : Pengelolaan Data Program SPSS

25

Dari tabel di atas, dapat diamati bahwa nilai dari r_{hitung} 0,524 dan r_{tabel} 0,404 dengan N (jumlah siswa) adalah 24 siswa dengan taraf signifika 0,05 maka dapat di simpulkan bahwa soal diatas dinyatakan reliable.

Tabel 5. Hasil Tingkat Kesukaran

No Soal	Jumlah Siswa	Mean	Kriteria
1.	24	0,77	Mudah
2.	24	0,75	Mudah
3.	24	0,63	Sedang
4.	24	0,64	Sedang
5.	24	0,64	Sedang
6.	24	0,57	Sedang
7.	24	0,66	Sedang
8.	24	0,64	Sedang
9.	24	0,68	Sedang
10.	24	0,66	Sedang

Sumber : Pengelolaan Data Program SPSS 2

Berdasarkan tabel diatas, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat 10 soal yang telah di uji cobakan kepada siswa kelas V.C, dari 10 soal tersebut terdapat 8 soal dikatagorikan sedang, dan 2 soal dikatagotikan mudah

Tabel 6. Hasil Daya Pembeda

No Soal	Daya Pembeda	Interprestasi
1.	0,440	Baik
2.	0,200	Kurang
3.	0,323	Cukup
4.	0,178	Kurang
5.	0,304	Cukup
6.	0,146	Kurang
7.	0,273	Cukup
8.	0,141	Kurang
9.	0,092	Kurang
10.	0,216	Cukup

Sumber : Pengelolaan Data Program SPSS 25

Berdasarkan analisis dari tabel di atas, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat 5 soal yang masuk dalam kategori kurang, 4 soal dalam kategori cukup dan 1 soal masuk dalam kategori baik.

Teknik Analisis Data dalam penelitian ini yaitu Uji Normalitas untuk mengetahui variabel endogen

dalam penelitian yang mempunyai distribusi normal atau tidak (Kusumawati & Aridanu, 2023). penguji menggunakan *kolmogorov-smirnov* atau uji *liliefors*. Uji Homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah beberapa varian populasi bersifat sama atau tidak dengan membandingkan kedua variansnya (Sianturi, 2022), dengan menerapkan statistik *levene's test of homogeneity of variances*. uji hipotesis dengan menggunakan SPSS 25 dengan uji t dengan jenis uji *Independent sampel t-test*

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Siswa pada kelas kontrol berjumlah 22 siswa, nilai terendah (minimum) pada kelas kontrol yaitu 43 dan nilai tertinggi (maximum) yaitu 86. Nilai rata-rata pada hasil tes kelas kontrol yaitu 60.86%. Tabel hasil posttest di atas pada kelas kontrol menunjukkan terdapat 5 siswa yang memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditentukan oleh sekolah, yaitu sebesar 70 dan 17 siswa belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM). Sedangkan siswa pada kelas Eksperimen berjumlah 23 siswa, nilai terendah (minimum) pada kelas kontrol yaitu 57 dan nilai

tertinggi (maximum) yaitu 100. Nilai rata-rata pada hasil tes kelas eksperimen yaitu 81,78%. Tabel di atas menunjukkan nilai hasil posttest kelas eksperimen. Berikut merupakan tabel distribusi frekuensi kelas kontrol dan kelas eksperimen

Tabel 7. Hasil Distribusi Frekuensi Kelas Kontrol

Kelas Kontrol			Kategori
Nilai	siswa	Persentase	
0 – 34	0	0 %	Sangat Rendah
35 – 54	5	22,73 %	Rendah
55 – 64	12	54,55 %	Cukup
65 – 84	4	18,18 %	Tinggi
85 – 100	1	4,55 %	Sangat Tinggi
	22	100	

Sumber : Data Penelitian

Tabel 8. Hasil Distribusi Frekuensi Kelas Eksperimen

Kelas Eksperimen			Kategori
Nilai	siswa	Persentase	
0 – 34	0	0 %	Sangat Rendah
35 – 54	0	0 %	Rendah
55 – 64	2	8,70 %	Cukup
65 – 84	10	43,48 %	Tinggi
85 – 100	11	47,83 %	Sangat Tinggi
	23	100	

Sumber : Data Penelitian

Berdasarkan pada kedua tabel di atas, dapat dilihat pada kelas kontrol rentang nilai siswa 35 – 54 berjumlah 5 siswa 22,73%, 55 – 64 berjumlah 12 siswa dengan persentase 54,55%, 65 – 84 terdapat 4 siswa dengan persentase 18,18% dan pada nilai tertinggi 85 – 100 berjumlah 1 siswa dengan persentase 4,55%, selanjutnya di kelas eksperimen pada rentang nilai 55 – 64 berjumlah 2 siswa dengan persentase 8,70%, pada nilai 65 – 84 berjumlah 10 siswa

dengan persentase 43,48% dan pada nilai tertinggi 85 – 100 terdapat 11 siswa dengan persentase 47,83%. Hasil posttest diatas menunjukkan bahwa lebih tinggi nilai kelas eksperimen dari pada nilai kelas kontrol dengan memiliki selisih nilai rata-rata sebesar 20,191%.

Berdasarkan dari data yang telah diperoleh langkah selanjutnya adalah menganalisis data tersebut. Peneliti menganalisis data tersebut dengan melakukan uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis.

Uji normalitas dilakukan dengan aplikasi SPSS versi 25, dengan menerapkan metode kolmorov-spirnov dan uji liliefors atau shapiro-wilk, hal ini tergantung pada jumlah sampel yang tersedia Hasil perhitungan ujinormalitas dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 8. Hasil Uji Normalitas

Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil_Belajar						
Kelas Eksperimen	.142	23	.200 [*]	.950	23	.299
Kelas Kontrol	.166	22	.116	.941	22	.206

^{*}. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Sumber : Pengelolaan Data SPSS 25

Berdasarkan hasil di atas yang menunjukkan dari jumlah responden dalam penelitian ini kurang dari 50 orang, pada kelas kontrol berjumlah 22 siswa dan pada kelas eksperimen

berjumlah 23 maka uji normalitas yang digunakan pada penelitian ini adalah uji shapiro-wilk, uji shapiro-wilk digunakan dalam sampel kecil ($n < 50$). Berdasarkan hasil uji normalitas data *posttest* yang diperoleh pada kelas kontrol dengan nilai sebesar 0,206 dan untuk data kelas eksperimen sebesar 0,299, maka kedua nilai yang diperoleh bernilai signifikan karena lebih besar dari 0,05. Dapat disimpulkan bahwa H_0 di terima dan H_1 ditolak artinya kedua data berdistribusi normal, dengan demikian, data layak digunakan untuk dianalisis menggunakan uji parametrik selanjutnya.

Tabel 9. Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil_Belajar	Based on Mean	.242	1	43	.625
	Based on Median	.255	1	43	.616
	Based on Median and with adjusted df	.255	1	42.980	.616
	Based on trimmed mean	.235	1	43	.630

Sumber : Pengelolaan Data SPSS 25

Berdasarkan hasil dari uji homogenitas dengan menggunakan SPSS 25 diperoleh nilai signifikan sebesar 0,630. Dari uji homogenitas bahwa jika nilai $\text{sig} > 0,05$ maka varians sampel dinyatakan homogen, jika nilai $\text{sig} < 0,05$ maka data dinyatakan tidak homogen. Maka hasil uji homogenitas diatas menunjukkan

nilai sebesar 0,630, yang berarti data tersebut dianggap homogen.

Tabel 10. Hasil Uji Hipotesis Independent Sampel T Test

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances				t-Test for Equality of Means				
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
Hasil_Belajar	Equal variances assumed	.242	.625	6.522	43	.000	20.919	3.208	14.450	27.381
	Equal variances not assumed			6.537	42.866	.000	20.919	3.200	14.465	27.371

Sumber : Pengelolaan Data SPSS 25

Hasil analisis menggunakan independent sampel *t test* menunjukkan bahwa nilai signifikansi kelas eksperimen dan kelas kontrol (2-tailed) adalah $0,000 < 0,025$. Yang berarti nilai signifikan ini lebih kecil dari 0,025, maka hipotesis H_0 ditolak artinya H_a diterima sehingga menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara kelas yang memperoleh pembelajaran dengan menggunakan media audiovisual (eksperimen) dan kelas yang tidak menggunakan media audiovisual (kontrol).

Diketahui pada tabel di atas nilai sig (2-tailed) pada hasil kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah sebesar $0,000 < 0,025$ yang berarti H_0 ditolak dan H_a diterima hal ini dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh dalam penggunaan media audiovisual terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV SDN 21 Palembang.

Berdasarkan dari hasil uji *Independent Samples t-Test*, menunjukkan bahwa kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh nilai signifikansi (2-tailed) sebesar $0.000 < 0.25$ maka H_0 tolak dan H_a diterima dan nilai rata-rata mean difference sebesar 20.919. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hipotesis pengujian yang dilakukan dengan ketentuan H_0 yang menyatakan tidak terdapat perbedaan yang signifikan dan H_a diterima dan terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh dari penggunaan media audiovisual terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV.

Seiring dengan perkembangan teknologi digital saat ini, banyak sekali media pembelajaran berbasis teknologi yang bisa digunakan dalam mendukung dan mendorong proses pembelajaran salah satunya dengan penggunaan media audio visual, audiovisual merupakan media yang menggabungkan indra pendengaran dan indra penglihatan dalam satu waktu, seperti menampilkan video

pembelajaran yang menarik dan interaktif dapat memberikan dampak yang positif kepada siswa yaitu dapat meningkatkan minat, gairah, antusias siswa, membuat pembelajaran menjadi menyenangkan dan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. (Faridatusyadiah et al., 2025) Penggunaan dari media audiovisual berpotensi meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran dan menambahkan elemen kegembiraan selama proses pembelajaran. Kombinasi dari penggunaan media audiovisual yang menggunakan suara, gambar, dan animasi dalam satu waktu membuat materi pembelajaran lebih mudah dipahami oleh siswa, menarik perhatian siswa, dan meningkatkan daya serap terhadap materi yang disampaikan.

Penelitian dari (Wijaya et al., 2025) Yang menggunakan media audiovisual, menyatakan bahwa media audiovisual dapat menghadirkan lingkungan belajar yang menyenangkan, menarik, dinamis dan interaktif. Melalui visualisasi konsep, dapat membuat siswa lebih dengan mudah untuk memahami materi yang kompleks dan bersifat abstrak. Hasil penelitian ini

menunjukkan bahwa terdapat pengaruh pada hasil belajar siswa. Menurut (Rahmi & Alfurqan, 2021) menyatakan pada hasil penelitiannya bahwa media audiovisual ini dapat memberikan stimulus kepada siswa untuk menggiring pengetahuan yang bersifat abstrak, verbal maupun simbol visual menuju ke arah yang kongkret mendekati pada realita sebenarnya

Hasil penelitian ini didukung dari beberapa penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa penggunaan media audiovisual berpengaruh terhadap hasil belajar. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian (Setiawan et al., 2024) yang menyatakan bahwa penggunaan media audio visual terbukti memiliki pengaruh signifikan yang dibuktikan pada mata pelajaran matematika dengan menggunakan media audiovisual terhadap hasil belajar dengan nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen sebesar 78,6 dan kelas kontrol diperoleh nilai rata-rata *posttest* sebesar 69,86, maka dapat dikatakan bahwa nilai rata-rata kelas eksperimen menggunakan media audio visual lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yang tidak menggunakan media audiovisual,

karena penggunaan media audiovisual dapat membuat suasana belajar menjadi lebih efektif dan tidak membosankan.

Penelitian dari (Nadela & Asyhar, 2022) menunjukkan bahwa terdapat adanya pengaruh yang signifikan media video terhadap hasil belajar matematika siswa. Hal ini terbukti dengan nilai Sig. $0,000 < 0,05$ dengan nilai rata-rata hasil belajar di kelas eksperimen 86,45 dan di kelas kontrol sebesar 74,05, yang berarti terdapat ada pengaruh yang signifikan penggunaan media audivisual terhadap hasil belajar matematika siswa. Terbukti dengan nilai Sig. $0,000 < 0,05$. Begitu juga dengan hasil penelitian (Putri et al., 2025) yang dilakukan pada siswa kelas V SD dengan menggunakan audiovisual sebagai media pembelajaran pada materi bangun datar. Dengan rata-rata nilai *post-test* meningkat dari 67,50 menjadi 80,00, dan hasil uji menunjukkan peningkatan yang signifikan secara statistik. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan media audiovisual yang menampilkan video pembelajaran dari youtube, efektif dalam meningkatkan pemahaman dan hasil belajar matematika siswa. Dari hasil diatas

memperkuat bahwa media audiovisual bukan hanya sebagai alat bantu hiburan, tetapi juga sebagai sarana edukatif yang mampu memperkaya pengalaman belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran matematika yang cenderung abstrak dan membutuhkan visualisasi yang jelas serta terbukti berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Dapat disimpulkan hasil penelitian yang telah dilakukan di SDN 21 Palembang bahwa penggunaan media audiovisual pada pembelajaran matematika memberikan kontribusi positif yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Dengan menggunakan media audiovisual yang menarik, inovatif, interaktif, dan menyenangkan. Berdasarkan Data hasil penelitian yang menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen semakin memperkuat bukti bahwa media audiovisual efektif dalam proses pembelajaran dan dukungan dari berbagai penelitian sebelumnya juga semakin memperjelas bahwa media audiovisual berpengaruh terhadap hasil belajar siswa dan dapat digunakan sebagai salah satu alternatif dalam pembelajaran yang

inovatif dan kreatif mengingat berkembang pesatnya teknologi saat ini.

D. Kesimpulan

Berdasarkan dari penelitian ini hasil analisis data dan *independent sampel t-test* menunjukkan nilai signifikansi (2-tailed) dengan nilai $0.000 < 0,025$. Hal ini berarti H_0 diterima dan H_a ditolak, Dimana pada kelas yang menggunakan media audiovisual (eksperimen) lebih tinggi dari kelas yang tidak menggunakan media audiovisual (kontrol) dan nilai rata – rata siswa pada kelas eksperimen 81.78, sedangkan pada kelas kontrol 60.86, yang berarti media audiovisual berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa. Berdasarkan uraian sebelumnya maka dapat disimpulkan dari penelitian ini bahwa terdapat pengaruh media audiovisual terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV SDN 21 Palembang.

DAFTAR PUSTAKA

Arham, M. (2024). Efektivitas Penggunaan YouTube Sebagai Media Pembelajaran Matematika. *Jurnal Konatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 2(1), 1–13. <https://doi.org/10.62203/jkkip.v2i1>

.21

- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 1–17.
- Faridatusyadiah, S., Musyadad, V. F., & Supriatna, A. (2025). Pengaruh Penggunaan Pembelajaran Audio-Visual Matematika Di Kelas 5 Sdit Buahati Islamic School Karawang. 3(1), 61–76.
- Gaol, B. K. L., Silaban, P. J., & Sitepu, A. (2022). Pengaruh Kemampuan Berpikir Kritis Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Tema Lingkungan Sahabat Kita Di Kelas V Sd. *Jurnal Pajar (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 6(3), 767–782. <https://doi.org/10.33578/pjr.v6i3.8538>
- Hermawati, H., Jumroh, J., & Sari, E. F. P. (2021). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis pada Materi Kubus dan Balok di SMP. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 10(1), 141–152. <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v10i1.874>
- Kusumawati, N., & Aridanu, I. (2023). *Statistik Parametrik Penelitian Pendidikan*. NoerFikri Offset.
- Lasha, V., Dewi, N., Nabila Zahra, S., Bela Puspita Sari, S., Salsa, T., Hanaghina Permadi, L., & Amartya Mentari Kencana, B. (2025). Media Audio Visual Dapat Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik di Sekolah Dasar.

- Action Research Journal Indonesia (ARJI)*.
- Malasari, R. M., Azura, F. N., Febrianti, A., Rosilia, E., & Amaliyah, F. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Kelas V Sd 5 Klaling. *Conference Of Elementary Studies*, 610–618.
- Miasari, R. S., Indar, C., Pratiwi, P., Salsabila, U. H., Amalia, U., & Romli, S. (2022). Teknologi Pendidikan Sebagai Jembatan Reformasi Pembelajaran Di Indonesia Lebih Maju. *Jurnal Manajemen Pendidikan Al Hadi*, 2(1), 53–61. <https://doi.org/10.31602/jmpd.v2i1.6390>
- Mulyono, H., & Agustin, E. E. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pemrograman Dasar di SMK Muhammadiyah 1 Padang. *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)*, 5(1), 20–24. <https://doi.org/10.29100/jupi.v5i1.1518>
- Nadela, N. A., & Asyhar, B. (2022). Pengaruh Media Video Youtube Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Matematika Siswa. *Jtmt: Journal Tadris Matematika*, 3(2), 64–69. <https://doi.org/10.47435/jtmt.v3i2.1168>
- Oktavia, A., & Nuraeni, L. (2021). Meningkatkan Kemampuan Keaksaraan Awal Untuk Anak Usia Dini Melalui Penggunaan Media Audiovisual. *Jurnal Ceria (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 4(1), 1–7.
- Putri, Y. N., Wati, V. D. A., Aisyah, & Amaliyah, F. (2025). Efektifitas Pembelajaran Melalui Media Audiovisual Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Sd 4 Dersalam. *Journal Mathematics Education Sigma*, 6(1), 61–68.
- Rahmi, L., & Alfurqan. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual terhadap Minat Belajar Siswa pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Education and Development*, 9(3), 580–589.
- Setiawan, A., Marhamah, & Kuswidyanarko, A. (2024). Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar Negeri 124 Palembang. *Jurnal Dikdas Bantara*, 7(2), 111–121.
- Sianturi, R. (2022). Uji homogenitas sebagai syarat pengujian analisis. *Jurnal Pendidikan, Sains Sosial, Dan Agama*, 8(1), 386–397. <https://doi.org/10.53565/pssa.v8i1.507>
- Subekti, I. (2022). Imam Subekti Tanjak: Journal of Education and Teaching Pengorganisasian Dalam Pendidikan. *Tanjak: Journal of Education and Teaching*, 3(1), 19–29.
- Sugiono. (2024). *Metode Penelitian Kuantitatif*. ALFABETA, cv.
- Suriani, N., Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Konsep Populasi dan Sampling Serta Pemilihan Partisipan Ditinjau Dari Penelitian Ilmiah Pendidikan. *Jurnal IHSAN :*

- Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 24–36.
<https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.55>
- Telaumbanau, Y. (2020). Efektifitas Penggunaan Alat Peraga Pada Pembelajaran Matematika Pada Sekolah Dasar Pokok Bahasan Pecahan. *Jurnal Universitas*, 14(4), 709–722.
- Triastuti, S., Arvan Junaidi, I., & Ayu, I. R. (2023). Penerapan Model Project Based Learning Dalam Kurikulum Merdeka Belajar Di SDN 02 Trans Bangsa Negara. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3(6), 14330–14339. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/2058/1503>
- Waruwu, F., Simamora, E. F., Zandroto, N. B., Simanungkalit, I., & Siregar, B. H. (2024). Pengaruh powtoon berbasis cti terhadap hasil belajar siswa smp pada aritmatika aljabar. *Jurnal MathEdu (Mathematic Education Journal)*, 7(3), 144–148.
- Widyantara, I., & Rasna, I. (2020). Penggunaan Media Youtube Sebelum dan Saat Pandemi Covid-19 dalam Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Bahasa Indonesia*, 9(2), 113–122.
- Wijaya, I. A. R., Mustakim, U. S., & Widyaningsih, I. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Audiovisual Berbasis Youtube Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Peserta Didik. *Serumpun Mendidik*, 02(1), 165–177.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>
- Yandi, A., Nathania Kani Putri, A., & Syaza Kani Putri, Y. (2023). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik (Literature Review). *Jurnal Pendidikan Siber Nusantara*, 1(1), 13–24. <https://doi.org/10.38035/jpsn.v1i1.14>