



ANALISIS PENGGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA

A Study of The Impact of Audiovisual Media on Mathematical Learning Outcomes

Amanda Nur Amilia^{1*}, Feri Faila Sufa¹, Ani Restuningsih¹

¹ Universitas Slamet Riyadi Surakarta

*amandanuramilia@gmail.com

Diterima: 08 September 2025; Direvisi: 20 Desember 2025; Dipublikasi: 26 Desember 2025



ABSTRACT

This report examines the impact of audio-visual media on the learning outcomes of second grade students at SD Negeri Gandekan in Surakarta. The main focus of the study is students' ability to solve math story problems. The study employed a descriptive qualitative approach, collecting data through observation, interviews, and document analysis. The results revealed a positive correlation between using audio-visual media and improved understanding and engagement in learning. This improvement is evident in students' enthusiasm, active participation, and ease in understanding and applying mathematical concepts in story problems. However, a few students still struggle to understand the content of story problems.

Keywords: *Audiovisual Media; Mathematics; Story Problems.*

ABSTRAK

Dalam penelitian ini, kami mengkaji dampak penggunaan media audio visual terhadap capaian belajar siswa kelas II SD Negeri Gandekan Surakarta. Fokus utama penelitian ini adalah kemampuan siswa dalam memecahkan soal cerita matematika. Penelitian ini mengadopsi pendekatan deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dan analisis dokumen. Hasil penelitian menunjukkan adanya hubungan positif antara penggunaan media audio visual dan peningkatan pemahaman serta keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Peningkatan ini terlihat dari antusiasme dan partisipasi aktif siswa, serta kemudahan mereka dalam memahami dan menerapkan materi matematika pada soal cerita. Kendati demikian, sebagian kecil siswa masih menghadapi tantangan dalam mencerna isi soal cerita. dalam memahami soal cerita.

Kata Kunci: Matematika; Media Audio Visual; Soal Cerita.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan memainkan peran penting dalam membentuk karakter, mengembangkan potensi individu, dan mendorong kemajuan suatu bangsa. Secara khusus, pendidikan dasar merupakan tahap awal yang sangat menentukan dalam membangun pemahaman terhadap konsep-konsep

dasar, termasuk dalam Matematika. Namun, Matematika sering dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit dan tidak menarik oleh siswa karena sifatnya yang abstrak. Tantangan yang serupa seringkali dihadapi siswa saat mengerjakan soal cerita matematika, di mana mereka kesulitan dalam mengonversi informasi dari narasi soal ke dalam model matematika. Hal ini ironis, mengingat soal cerita berfungsi esensial untuk melatih dan mengembangkan kemampuan nalar siswa secara berkesinambungan.

Studi sebelumnya telah menunjukkan peran penting media pembelajaran dalam mengatasi berbagai tantangan pendidikan. Salah satu contohnya adalah media audio visual, telah terbukti baik dalam memfasilitasi pembelajaran matematika. Hal ini disebabkan oleh kemampuannya untuk menarik minat siswa dan menciptakan interaksi yang lebih dinamis. Seperti yang diungkapkan oleh Burner (2019), Huang (2019), Raesch (2020), dan Sukma Perdana Prasetya Ali Imron (2023), media ini efektif dalam menjelaskan konsep-konsep matematika. Namun, penelitian yang lebih spesifik masih diperlukan mengenai dampak media audio visual terhadap hasil belajar siswa, terutama konteks pengitungan soal cerita matematika pada tingkat kelas dua SD.

Potensi media audio-visual telah diakui, namun penerapannya di lapangan belum sepenuhnya sesuai dengan teori. Berdasarkan pengamatan awal di Sekolah Dasar Negeri Gandekan di Surakarta, ditemukan bahwa minat siswa dalam belajar matematika, terutama dalam menyelesaikan soal cerita, masih relatif rendah. Selain itu, partisipasi mereka dalam proses belajar belum dimaksimalkan, ditandai dengan ekspresi kebingungan yang sering terlihat. Guru kelas dua juga mengidentifikasi beberapa hambatan yang dihadapi siswa, termasuk minat membaca yang rendah, kesulitan memahami konsep, dan metode pembelajaran yang kurang menarik. Kesenjangan antara teori dan praktik inilah yang menjadi urgensi penelitian ini.

Penelitian ini mengkaji secara mendalam dampak penggunaan media ini, khususnya dalam menyelesaikan soal cerita matematika. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan bukti empiris yang valid mengenai efektivitas dan proses penerapan media audio-visual dalam konteks belajar di kelas, sehingga dapat menjadi solusi untuk menjembatani kesenjangan.

2. METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini dengan pendekatan deskriptif kualitatif, penelitian ini menganalisis kemampuan siswa kelas 2 di SDN Gandekan, Surakarta, dalam memahami soal cerita matematika saat menggunakan media audio-visual. Data untuk penelitian ini dikumpulkan menggunakan metode observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik pengumpulan data ini melibatkan pengumpulan informasi dan data dari berbagai artikel ilmiah.

Penelitian ini dilakukan di SDN Gandekan Surakarta, yang berlokasi di Jl Sungai Batanghari No. 23, Gandekan, Kecamatan Jebres, Kota Surakarta, Jawa Tengah. Penelitian ini dilaksanakan dari Desember 2024 hingga Agustus 2025. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas II, guru kelas II, dan kepala sekolah. penelitian ini berfokus pada penggunaan media audio visual dalam pembelajaran matematika dan dampaknya terhadap hasil belajar siswa, khususnya pada soal cerita.

Tahapan dalam penelitian ini meliputi penyusunan proposal, memperoleh izin dari sekolah, dan menyiapkan instrumen seperti lembar observasi, panduan wawancara, dan dokumen

relevan lainnya. Penelitian dimulai dengan mengamati langsung proses pembelajaran matematika di kelas dua menggunakan media audio-visual. Setelah itu, wawancara dilakukan dengan guru, kepala sekolah, dan siswa, di mana media audio-visual juga digunakan. Pada tahap akhir, data dianalisis, dimulai dengan pengelompokan dan penyederhanaan data yang telah dikumpulkan. Data yang telah diproses kemudian disajikan dalam bentuk narasi dan tabel, yang mengarah pada kesimpulan berdasarkan temuan penelitian.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian di SDN Gandekan Surakarta menunjukkan bahwa media audio-visual Dalam upaya meningkatkan kemampuan siswa kelas **dua** dalam memecahkan soal cerita matematika, penelitian ini menerapkan suatu metode yang efektif. Tujuan utama penelitian ini adalah untuk mengevaluasi dampak media pembelajaran terhadap capaian kompetensi siswa. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Guru memanfaatkan beragam media audio-visual, baik yang diproduksi secara mandiri dalam bentuk video maupun yang diadaptasi dari platform YouTube. Kontennya disusun dengan menarik, menggabungkan materi, cerita, pertanyaan, dan jawaban melalui ilustrasi, karakter, serta palet warna yang memikat. Melalui metode ini, minat siswa terhadap pembelajaran meningkat dan rasa bosan selama kegiatan belajar dapat dikurangi.

Penelitian ini menggunakan purposive sampling untuk memilih 3 siswa sebagai subjek, mewakili kategori nilai tinggi, sedang, dan rendah. Berikut adalah identitas dan kategori subjek penelitian:

Tabel 1. Identitas dan kategori peserta didik subjek penelitian

No.	Nama Peserta Didik	Inisial	Nilai	Kategori
1.	Nayla Dini Putri	NDP	100	Tinggi
2.	Kesya Putri Agustin	KPA	70	Sedang
3.	Reynand Ramazan	RR	50	Rendah

Siswa dalam kategori tinggi (NDP) menunjukkan pemahaman yang baik terhadap pertanyaan cerita dan mampu menyelesaikan pertanyaan dengan mudah. Mereka memiliki tingkat konsentrasi yang tinggi dan tertarik pada media audio-visual karena animasi dan tampilan visual yang menarik. Di sisi lain, siswa dalam kategori sedang (KPA) mampu menyelesaikan pertanyaan, tetapi masih sering bertanya kepada guru karena tidak sepenuhnya memahami penjelasan yang diberikan. Kategori ini juga menyukai media audio-visual, terutama karena warna-warna cerah dan karakter yang disukai anak-anak [sumber: 40]. Sementara itu, siswa dalam kategori rendah (RR) masih membutuhkan banyak bimbingan saat mengerjakan soal. Mereka cenderung mudah kehilangan fokus dan perhatian mereka mudah teralihkan oleh lingkungan sekitar atau karakter dalam video.

Media audio-visual telah terbukti sangat cocok untuk proses pembelajaran di kelas bawah, terutama kelas dua. Hal ini karena media tersebut dapat menampilkan gambar, video, dan suara secara efektif, sehingga memudahkan penyampaian materi. Temuan ini sejalan dengan teori

Brunner, yang menekankan bahwa media interaktif merupakan strategi yang menarik dan efektif dalam pengajaran matematika. Selain itu, guru juga menerapkan teori Bruner melalui tiga tahap proses pembelajaran: (1) Enaktif: Siswa mengamati objek konkret. (2) Ikonik: Siswa belajar menggunakan media audio-visual, seperti gambar dan video. (3) Simbolik: Siswa belajar simbol-simbol abstrak, seperti angka.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dari 23 peserta, terdapat 2 hingga 3 siswa yang masih mengalami kesulitan dalam memahami dan menyelesaikan soal cerita matematika. Kesulitan ini disebabkan oleh kurangnya latihan dan konsentrasi, baik di lingkungan sekolah maupun di rumah. Sebagai contoh, siswa dengan inisial RR mengalami hambatan pada tahap ikonik—proses mengubah gambar menjadi angka—dan tahap simbolik, yaitu proses mengubah angka menjadi konsep matematika. Secara teoritis, temuan ini mendukung teori Bruner. Secara praktis, hasil penelitian ini menekankan pentingnya bagi guru untuk terus mengoptimalkan media audio-visual dan memberikan bimbingan intensif bagi siswa yang membutuhkan bantuan tambahan.

4. SIMPULAN

Penggunaan media audio-visual secara signifikan meningkatkan prestasi belajar siswa kelas 2 di SDN Gandekan Surakarta, terutama dalam menyelesaikan soal cerita matematika. Efektivitas ini sesuai dengan teori belajar Bruner, di mana media membantu siswa berpindah dari pemahaman konkret (enaktif) ke representasi visual (ikonik), hingga akhirnya memahami konsep matematika abstrak (simbolik). Temuan ini sejalan dengan tujuan penelitian, yaitu menganalisis pengaruh media audio-visual terhadap hasil belajar matematika. Namun, penggunaan media ini tidak sepenuhnya mengatasi semua hambatan belajar. Beberapa siswa dengan nilai rendah masih memerlukan bimbingan langsung dari guru karena cenderung mudah teralih dan kurang fokus. Secara keseluruhan, media audio-visual terbukti sebagai alat belajar yang efektif dan menarik yang berkontribusi untuk meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa.

5. REKOMENDASI

Menurut hasil penelitian, penggunaan media audiovisual terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan siswa SDN Gandekan Surakarta dalam menyelesaikan soal cerita matematika. Namun, disarankan agar penelitian selanjutnya fokus pada pengembangan media pembelajaran yang lebih interaktif dan adaptif. Beberapa hambatan yang berpotensi muncul dalam penerapannya meliputi perbedaan karakteristik siswa, keterbatasan fasilitas dan sumber daya sekolah, serta kecenderungan siswa untuk mudah kehilangan konsentrasi.

6. DAFTAR PUSTAKA

- Alif, A. (2024). *Pengaruh Teori Bruner Dalam Matematika Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD IT Samawi*. 3(1), 73–79.
- Eci, W., & Sinaga, B. (2021). Penerapan Teori Bruner Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika Siswa Kelas VII-Alrusyd Di SMP Swasta Islam Terpadu Khairul imam Medan. *Jurnal Fibonacci: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1), 20. <https://doi.org/10.24114/jfi.v2i1.28663>
- Helma, H., & Edizon, E. (2017). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Matematika Siswa Untuk Penerapan Bahan Ajar Kontekstual Mengintegrasikan Pengetahuan Terkait Dan Realistik. *Jurnal Eksakta Pendidikan (Jep)*, 1(1), 86. <https://doi.org/10.24036/jep/vol1-iss1/39>
- Jauhari, S. F., Purnamasari, V., & Purwaningrum, M. R. (2024). Pengaruh Model Problem Based Learning berbantuan Media Audio Visual terhadap Hasil Belajar IPAS. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(1), 36–43. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i1.391>
- Kraeng, Y. F. (2021). Analisis Kesulitan Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Cerita Pada Materi Statistika. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika Al Qalasadi*, 5(1), 72–80. <https://doi.org/10.32505/qalasadi.v5i1.2366>
- Lestari, R., Rustan, E., & Munir, N. P. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Audio Visual untuk Peserta Didik Kelas II Sekolah Dasar. *Refleksi*, 12(4), 197–210. <https://p3i.my.id/index.php/refleksi>
- Noviyanti, D., Listyarini, I., Pendidikan, F. I., Article, H., & Timur, S. (2024). <http://journal.upgris.ac.id/index.php/ijes> ANALISIS KESULITAN BELAJAR SOAL CERITA MATEMATIKA PADA SISWA KELAS V SDN PURWOREJO REMBANG DOI: 4(24), 323–333. <https://doi.org/10.26877/ijes.v>
- Permatasari, A. cahyani, Sari, J. A., Winanda, T., Saputra, R. I., Silvi, Annisa, P., & Fitriani, E. (2023). Analisis Kesulitan Belajar Matematika Dalam Menyelesaikan Soal. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 4(1), 421–423. <https://doi.org/10.51494/jpdf.v4i1.845>
- Putri, M. G., Pendidikan, J., Madrasah, G., Tarbiyah, F., & Ilmu, D. A. N. (2022). *SKRIPSI PENGGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA KELAS V SD IT PENGGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA KELAS V SD IT*.
- Ramli, M. (2012). Media Teknologi Pembelajaran. *IAIN Antasari Press*, 1–3.
- Sabrina, N. A., Maharaja, L. R., Naingglan, M. M., & Gaol, M. L. (2023). Pengaruh Pengembangan Media Ajar Visual Terhadap Siswa Sekolah Dasar dalam Memahami Konsep Matematika Secara Visual. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(1), 11. <https://doi.org/10.47134/ppm.v1i1.113>
- Soleh, M., Mushafanah, Q., Azizah, M., & Kurniasari, N. (2023). Problem Based Learning Berbantu Visual-Audio untuk Peningkatan Hasil Belajar Matematika Grafik Kelas IVA SDN Sawah Besar 01. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7, 1975–1980.
- Sudianto, S., Hariri, D. D., & Wibowo, R. I. S. (2023). Implikasi Media Audio Visual dalam Pembelajaran Matematika. *Didactical Mathematics*, 5(2), 573–579. <https://doi.org/10.31949/dm.v5i2.8718>
- Sufa, F. F. (2022). *Konsep Matematika Untuk Anak Usia Dini* (H. Wijayanti (ed.); 1st ed.). UnisriPers.[https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=z-ybEAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=buku+feri+sufa&ots=ceHlqqCcpg&sig=OknSFVbat6Tt-LA86K9UIZJNmuw&redir_esc=y#v=onepage&q=buku feri faila sufa&f=false](https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=z-ybEAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=buku+feri+sufa&ots=ceHlqqCcpg&sig=OknSFVbat6Tt-LA86K9UIZJNmuw&redir_esc=y#v=onepage&q=buku%20feri%20sufa&f=false)

- Sufa, F. F., & Widyahening, C. E. T. (2023). Pengembangan Instrumen Kemampuan Berpikir Matematika dalam Perkembangan Kognitif anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(3), 3819–3830. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i3.3646>
- Winarto, B., Tryanasari, D., & Budi Rahmawati, S. (2023). Penggunaan Media Gambar Dan Video Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Soal Cerita Matematika Peserta Didik Kelas 3 Sdn Simbatan 1. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 2129–2140. <https://doi.org/10.23969/jp.v8i1.8316>