

**PENGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL BERBASIS POWER POINT
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA
SISWA KELAS V DI SD NEGERI 1 BERINGIN RAYA
TAHUN PELAJARAN 2022/2023**

Neta Febriani¹, Wayan Satria Jaya², Ristika³

¹²³STKIP PGRI Bandar Lampung

Email: netafebriani26@gmail.com¹, wayan.satria@stkipgribl.ac.id²,
ristika_efendi@yahoo.co.id³

Abstrak: Permasalahan dalam penelitian ini adalah 1) Masih rendahnya perolehan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika, 2) Kurangnya minat terhadap pembelajaran matematika 3) Siswa cepat merasa bosan dalam pembelajaran 4) Penggunaan media dalam pembelajaran belum maksimal 5) Kurangnya motivasi belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar Matematika dalam penggunaan media audio visual berbasis powerpoint Siswa Kelas V SDN 1 Beringin Raya Tahun Pelajaran 2022/2023. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari 2 siklus yang setiap siklusnya terdapat rangkaian kegiatan yang masing-masing terdiri dari 4 tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan/observasi, dan refleksi. Subjek penelitian yakni siswa kelas V yang berjumlah 30 siswa terdiri dari 15 siswa laki-laki dan 15 siswa perempuan. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini menggunakan metode pengumpulan data yaitu teknik observasi, teknik tes, teknik dokumentasi. Analisis data yang dilakukan dengan cara membandingkan hasil belajar Matematika tiap siklus dengan ditandai peningkatan yang diperoleh yang dianalisis baik secara kuantitatif. Ketuntasan hasil belajar dalam penelitian ini adalah dengan mencapai perolehan persentase sebesar 70% dari jumlah keseluruhan siswa dan rata-rata skor hasil belajar peserta didik setiap siklusnya mengalami peningkatan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 1) hasil belajar siswa mencapai rata-rata skor pada Pre Test sebesar 56,66 Pra-siklus. Pada Siklus I Nilai Post-Test siswa meningkat menjadi 70,66 dan pada siklus II Post-Test siswa meningkat sebesar 82,00, dimana diperoleh peningkatan rata-rata skor hasil belajar sebesar 82. Ketuntasan belajar siswa juga mengalami peningkatan dimana pada Pra-siklus persentase sebesar 33,33%, pada siklus I persentasenya sebesar 56,66% dan siklus II sebesar 83,33%, dimana diperoleh peningkatan persentase ketuntasan belajar dari siklus I ke siklus II sebesar 26,67%. 2) Hasil belajar siswa mengalami peningkatan rata-rata 60 dengan kategori sangat rendah pada siklus I menjadi 71 dengan kategori sedang pada siklus II, dimana diperoleh peningkatan skor dari siklus I ke siklus II sebesar 0,84. Jadi dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan penggunaan media audio visual berbasis powerpoint dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas V Sdn 1 Beringin Raya tahun pelajaran 2022/2023.

Kata Kunci: Media Audio Visual, *Power Point*, Hasil Belajar Matematika

Abstract: *The problems in this research are 1) The students' learning outcomes in mathematics subjects are still low, 2) Lack of interest in learning mathematics 3) Students quickly get bored in learning 4) The use of media in learning is not optimal 5) Lack of student motivation to learn. This research aims to determine the improvement in Mathematics learning outcomes in the use of PowerPoint-based audio visual media for Class V Students at SDN 1 Beringin Raya for the 2022/2023 Academic Year. This research is Classroom Action Research (PTK) which consists of 2 cycles, each cycle containing a series of activities, each consisting of 4 stages, namely planning, implementation, observation/observation, and reflection. The research subjects were 30 class V students consisting of 15 male students and 15 female students. This Classroom Action Research (PTK) uses data collection methods, namely observation techniques, test techniques, documentation techniques. Data analysis was carried out by comparing the results of Mathematics learning for each cycle, indicating the improvements obtained which were*

analyzed quantitatively. The completeness of learning outcomes in this research is to achieve a percentage gain of 70% of the total number of students and the average score of student learning outcomes in each cycle has increased. The research results showed that 1) student learning outcomes achieved an average score on the Pre-Test of 56.66 Pre-cycle. In Cycle I the student's Post-Test score increased to 70.66 and in Cycle II the Post-Test student increased by 82.00, where an average increase in learning outcome score was obtained by 82. Student learning completion also increased, whereas in the Pre-cycle the percentage was equal to 33.33%, in cycle I the percentage was 56.66% and cycle II was 83.33%, where an increase in the percentage of learning completeness from cycle I to cycle II was 26.67%. 2) Student learning outcomes increased on average from 60 in the very low category in cycle I to 71 in the medium category in cycle II, where an increase in score from cycle I to cycle II was obtained by 0.84. So it can be concluded that learning using PowerPoint-based audio visual media can improve the mathematics learning outcomes of class V students at Sdn 1 Beringin Raya for the 2022/2023 academic year.

Keywords: Audio Visual Media, Power Point, Mathematics Learning Results

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sebuah upaya dalam meningkatkan mutu dari sumber daya manusia agar tercapainya sumber daya manusia yang berkualitas. Dengan adanya pendidikan manusia dapat memenuhi kebutuhannya yang kompleks, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Untuk mewujudkan pendidikan yang diharapkan maka diperlukan adanya pembelajaran yang menarik dan efisien. Pembelajaran merupakan satu perihal paling penting bagi manusia, dimana pembelajaran sebagai wadah untuk mengembangkan nilai dan potensi yang ada dalam diri manusia. Pembelajaran juga merupakan salah satu aspek yang sangat berarti dalam menghadapi zaman yang semakin modern, apalagi bisa dikatakan kalau pembelajaran adalah salah satu aspek kebutuhan primer bagi manusia dalam mengalami tantangan di era yang semakin pesat. Hasil belajar yang baik, tentunya melibatkan beberapa aspek, baik internal maupun eksternal. Namun kenyataannya dilapangan hasil belajar siswa tentu tidak selamanya baik. Masih banyak terdapat siswa yang memiliki hasil belajar yang belum memenuhi kriteria dengan baik. Agar dapat mencapai tujuan pembelajaran yang sesuai diharapkan, yaitu dapat meningkatkan hasil belajar siswa, guru dapat mencoba menggunakan berbagai

model, metode dan media dalam menunjang pembelajaran Akan tetapi pada saat observasi yang penulis lakukan di SD Negeri 1 Beringin Raya Bandar Lampung, penulis melihat siswa kelas V tidak semua siswa memiliki minat dalam pembelajaran matematika.

Berdasarkan hasil observasi yang penulis lakukan di SD Negeri 1 Beringin Raya Bandar Lampung, penulis melihat siswa kelas V tidak semua siswa memiliki minat dalam pembelajaran matematika. Hal ini dapat dilihat dari masalah-masalah yang terjadi, yaitu peserta didik kurang tertarik terhadap pembelajaran matematika karena media pembelajaran yang digunakan belum bervariasi, sehingga membuat pembelajaran menjadi monoton yang mengakibatkan siswa menjadi lebih cepat bosan dan jenuh dalam mengikuti pembelajaran sehingga membuat siswa tidak fokus dalam proses pembelajaran yang berlangsung serta peserta didik mengalami kesulitan untuk memahami dan mengingat materi yang dipelajari.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SD Negeri 1 Beringin Raya Bandar Lampung, masalah yang timbul saat pembelajaran matematika sangat berdampak pada hasil belajar siswa. Dari jumlah 30 siswa hanya 8 siswa yang tuntas hasil belajar dengan persentase 26,66%, sedangkan 20 belum tuntas dengan persentase 73,33% nilai rata-rata dibawah KKM. Dengan demikian

keberhasilan dalam pembelajaran matematika di kelas V SD Negeri 1 Beringin Raya dapat dikatakan belum maksimal.

Sehubungan dengan permasalahan belajar yang terjadi, maka dalam proses pembelajaran diperlukan adanya tindakan yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dalam hal ini peneliti berinisiatif menggunakan media berupa audio visual untuk untuk memperbaiki proses pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan yang ditemui di saat observasi di sekolah, maka peneliti tertarik untuk melakukan Penelitian Tindakan Kelas sebagai upaya perbaikan proses pembelajaran dalam mata pelajaran Matematika, dengan melakukan Penelitian Tindakan Kelas dengan judul "Penggunaan Media Audio Visual Berbasis Powerpoint untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SDN 1 Beringin Raya Tahun Pelajaran 2022/2023

Menurut Hilgard dalam Nurlina Ariani Hrp dkk (2022:3) belajar adalah suatu proses dimana suatu perilaku muncul atau berubah karena adanya respon terhadap suatu situasi. Selanjutnya bersama-sama dengan Marquis, Hilgard memperbarui definisinya dengan menyatakan bahwa belajar merupakan proses mencari ilmu yang terjadi dalam diri seseorang melalui latihan, pembelajaran, dan lain-lain sehingga terjadi perubahan dalam diri.

Sependapat dengan Winkel dalam Bunyamin (2021:68), belajar adalah suatu aktivitas mental/psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan, yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan-pemahaman, keterampilan, dan nilai-sikap. Perubahan itu bersifat secara relatif konstan dan berbekas.

Menurut Hamalik dalam Siti Hardianti (2018:28) Belajar merupakan suatu proses, suatu kegiatan dan bukan suatu hasil atau tujuan. Belajar bukan

hanya mengingat, akan tetapi lebih luas dari itu, yakni mengalami". Hasil belajar bukan suatu penguasaan hasil latihan melainkan pengubahan kelakuan individu melalui interaksi dengan lingkungan.

Menurut Sudjana (2018:32) hasil belajar adalah hasil yang dicapai oleh siswa yang telah mengikuti proses belajar mengajar. Hasil pada dasarnya merupakan sesuatu yang diperoleh dari suatu aktifitas, sedangkan belajar merupakan suatu proses yang mengakibatkan perubahan pada individu, yakni perubahan tingkah laku, baik aspek pengetahuannya, keterampilannya, maupun aspek sikapnya. Hasil belajar merupakan istilah yang digunakan untuk menunjukkan tingkat keberhasilan yang dicapai oleh seseorang setelah melakukan usaha tertentu.

Sedangkan Menurut Gagne dan Briggs (dalam Teni Nurrita 2018), hasil belajar adalah kemampuan seseorang setelah mengikuti proses pembelajaran tertentu. Berdasarkan teori Taksonomi Bloom, hasil belajar dicapai melalui tiga kategori ranah yaitu ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Ranah kognitif terdiri dari enam aspek yaitu ranah ingatan (C1), ranah pemahaman (C2), ranah penerapan (C3), ranah analisis (C4), Sintesis (C5) dan ranah penilaian (C6). Maka hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah mengikuti proses belajar yang meliputi kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik.

Berdasarkan pendapat di atas maka peneliti menarik kesimpulan bahwa hasil belajar ialah kemampuan peserta didik setelah melakukan proses pembelajaran dari suatu kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan kemampuan peserta didik serta sesuai bagaimana peserta didik melaksanakan proses pembelajaran yang hasilnya dapat di lihat oleh pendidik.

Menurut Russeffendi ET dalam Novi Mayasari dkk (2022:1). matematika berarti ilmu pengetahuan yang didapat

dengan berpikir (bernalarnya). Matematika lebih menekankan kegiatan dalam dunia rasio (penalaran), bukan menekankan dari hasil eksperimen atau hasil observasi matematika terbentuk karena pikiran-pikiran manusia, yang berhubungan dengan idea, proses, dan penalaran.

Sedangkan menurut Fahrurrozi dan Syukrul Hamdi (2017:3) matematika adalah suatu disiplin ilmu yang sistematis yang menelaah pola hubungan, pola berpikir, seni, dan bahasa yang semuanya dikaji dengan logika serta bersifat deduktif, matematika berguna untuk membantu manusia dalam memahami dan menguasai permasalahan sosial, ekonomi, dan alam.

Menurut Andi Kristanto (2016:6) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar. Setiap media pembelajaran merupakan suatu sarana yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Didalamnya terkandung informasi yang mungkin didapatkan dari internet, buku, film, televisi, dan sebagainya yang dapat dikomunikasikan kepada orang lain/pelajar.

Konsep media pembelajaran memiliki dua segi yang satu dengan yang lainnya saling menunjang, yakni perangkat lunak (software) dan perangkat keras (hardware). Contoh: apabila guru membuat materi/bahan di powerpoint, kemudian diproyeksikan melalui LCD proyektor, maka materi/bahan tersebut diberi nama perangkat lunak (software), sedangkan LCD proyektor itu sendiri merupakan alat/perangkat keras (hardware) yang digunakan untuk memproyeksikan materi pelajaran pada layar.

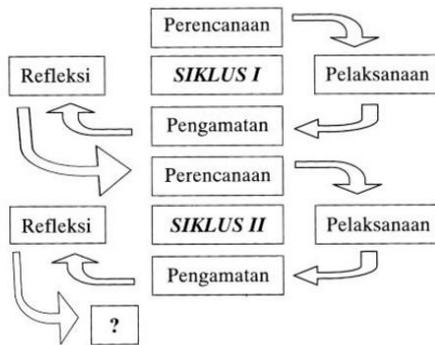
Sedangkan menurut menurut Winkel dalam Andi Kristanto (2016:5) media pembelajaran diartikan sebagai suatu sarana non personal (bukan manusia) yang digunakan atau disediakan oleh pengajar, yang memegang peranan dalam proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan instruksional. Kemudian Aqib dalam Muhammad Hasan dkk (2021:28) menuturkan bahwa media pembelajaran sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong proses belajar siswa.

Menurut Muhammad Ramli (2012:85) Media Audio Visual adalah seperangkat media yang secara serentak dapat menampilkan gambar dan suara dalam waktu yang bersamaan, yang berisi pesan-pesan pembelajaran.

Sedangkan menurut Asyhar (2011:45) mendefinisikan bahwa 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. Beberapa contoh media audio visual adalah film, video, program TV dan lain-lain.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Dalam PTK tindakan yang dilakukan bersifat siklik artinya terdapat siklus-siklus atau perulangan. PTK ini dilakukan dalam 2 siklus dengan masing-masing siklus terdiri atas 4 tahap yaitu: (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan, (4) refleksi.



Gambar
Siklus Penelitian Tindakan Kelas
(Suharsimi Arikunto, dkk 2019:42)

Dalam pengumpulan data, penulis menggunakan teknik tes tulis, observasi dan dokumentasi dengan harapan data yang dikumpulkan benar-benar lengkap dan valid.

Analisis data dilakukan dengan menghitung rata-rata nilai hasil belajar digunakan rumus :

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan :

- \bar{x} = Jumlah nilai keseluruhan
- $\sum x_i$ = Perbandingan jumlah nilai dan nilai keseluruhan
- N = Jumlah Siswa Yang Mengikuti Tes
(Sudijono, 2018:81)

Serta menghitung presentase ketuntasan belajar dengan rumus:

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

- P = Presentase Ketuntasan Siswa
- f = Jumlah Siswa Mencapai KKM
- n = Banyak Siswa
(Sudijono, 2018:48)

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil

1. Deskripsi Pra Siklus

Sebelum peneliti melaksanakan penelitian pada siklus I, peneliti terlebih dahulu melakukan pra siklus pada awal pembelajaran sebelum diberikan tindakan menggunakan media audio visual untuk mengukur kemampuan awal peserta didik mengenai materi pecahan, pada kegiatan

ini peserta didik diberikan soal pre-test. Hasil belajar peserta didik ketika pre test akan menjadi acuan dalam perbandingan terhadap hasil pada post test siklus I dan post test siklus II. Nilai pre test yang diperoleh peserta didik kelas V SD Negeri 1 Beringin Raya yang terbukti >50% masih belum mencapai KKM.

Berdasarkan analisis data nilai Pre Test, sebelum diberikan tindakan menggunakan media audio visual, terdapat 20 orang peserta didik dengan rata-rata 66,66 yang tidak tuntas belajar. Hal ini dikarenakan 20 orang peserta didik tersebut masih belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan, yaitu 70. Sedangkan 10 orang peserta didik dengan rata-rata 33,33 yang telah tuntas belajar dan nilai yang diperoleh sudah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Maka persentase ketuntasan klasikal hanya mencapai 33,33% dengan kategori rendah. Artinya, ketuntasan belajar peserta didik belum mencapai 70% seperti yang diharapkan, sehingga perlu diberikannya tindakan pada siklus I nantinya.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat dilakukan analisis hasil belajar yang dicapai peserta didik adalah sebagai berikut:

- 1) Pada pra siklus, peserta didik yang telah mencapai nilai KKM yaitu 10 peserta didik dengan nilai rata-rata keseluruhan adalah 33,33% yaitu memperoleh nilai ≥ 70 .
- 2) Pada pra siklus, peserta didik yang belum mencapai nilai KKM yaitu 20 peserta didik dengan nilai rata-rata keseluruhan adalah 66,66% yaitu memperoleh nilai ≤ 70 .

2. Deskripsi Siklus I

Hasil Belajar Siswa Siklus I

Setelah diterapkannya pembelajaran media audio visual berbasis powerpoint, guru ingin mengetahui seberapa jauh pemahaman siswa pada hasil belajar yang telah disampaikan oleh

guru dengan memberikan tes berbentuk pada Siswa Kelas V SDN 1 Beringin Raya.

Berdasarkan hasil tes belajar siklus I diketahui nilai rata-rata skor untuk satu kelas adalah 70,66 dan presentas ketuntasan belajar secara klasikal diperoleh 56,66%. Dari hasil tersebut peneliti menyimpulkan bahwa hasil belajar tahap siklus I Belum memenuhi presentase ketuntasan belajar siswa yang telah ditetapkan yaitu sebesar 80% dengan standar ketuntasan belajar pada peroleh nilai KKM 75. Sehingga dirasa perlu ada perbaikan kembali hasil belajar siswa pada siklus berikutnya.

3. Deskripsi Siklus II

Hasil Belajar Siswa Siklus II

Setelah diterapkannya pembelajaran media audio visual berbasis power point, guru ingin mengetahui seberapa jauh pemahaman siswa pada hasil belajar yang telah disampaikan oleh guru dengan memberikan tes berbentuk pada Siswa Kelas V SDN 1 Beringin Raya

Berdasarkan tes hasil belajar siklus II diketahui bahwa nilai rata-rata skor untuk satu kelas adalah 82,00 dan presentase ketuntasan belajar secara klasikal diperoleh 83,33% jadi, dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar meningkat dengan baik pada siklus II.

Dari hasil tes dan observasi yang telah dilakukan pada Siklus II dapat disimpulkan bahwa pembelajaran media audio visual berbasis power point dapat meningkatkan hasil belajar matematika dengan rincian penjelasan sebagai berikut. Pada siklus II ini hasil belajar siswa sangat memuaskan karena sudah mencapai kriteria keberhasilan sebesar > 80% dari jumlah seluruh siswa dimana persentase ketuntasan belajar siswa mencapai 83,33% dan dengan nilai rata-rata yang diperoleh yaitu 82,00.

Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan

hasil belajar siswa dari siklus 1 ke siklus II. Dimana ketuntasan hasil belajar siswa pada siklus 1 sudah memenuhi indikator keberhasilan dan tidak perlu dilanjutkan ke siklus berikutnya.

B. Pembahasan

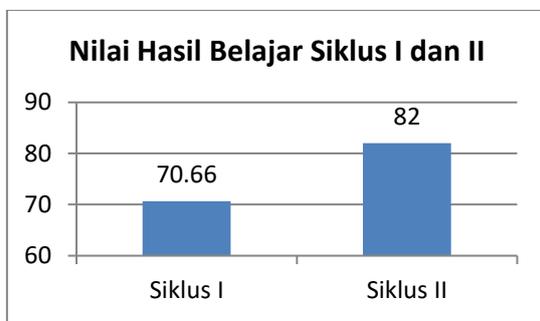
Hasil penelitian ini membahas hasil belajar siswa dari pra siklus sampai siklus II dalam memahami materi pelajaran Matematika melalui penggunaan media audio visual. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan sebanyak 2 siklus yang memfokuskan pada penggunaan media audio visual untuk meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik pada materi pecahan. Setiap siklus dilaksanakan sebanyak 2 pertemuan. Sebelum dilaksanakannya siklus I peneliti terlebih dahulu melakukan pra siklus dengan memberikan soal pre test untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik pada materi pecahan menggunakan media audio visual. Berdasarkan hasil belajar yang diperoleh peserta didik pada tahap pra siklus masih tergolong rendah. Hal ini dikarenakan sebagian besar peserta didik kurang mengetahui dan memahami materi pecahan. Kemudian setelah diberikan tindakan menggunakan media audio visual pada materi pecahan membuktikan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar yang diperoleh peserta didik dari siklus I ke siklus II.

Berdasarkan pemerolehan dan analisis data, hasil belajar yang diperoleh peserta didik dari diberikannya soal pretest pada tahap pra siklus hingga diberikan tindakan pada siklus 1 dan siklus 2 mengalami peningkatan. Nilai tes hasil belajar siswa pada materi pecahan pada pra siklus, siklus I hingga siklus II dapat dilihat pada tabel dan diagram di bawah ini:

Tabel
Peningkatan Rata-Rata Hasil Belajar
Siswa Siklus I dan Siklus II Siswa

Keterangan	Rata-Rata	Peningkatan
Siklus I	70,66	12
Siklus II	82,00	

Dari diatas diketahui adanya peningkatan rata-rata hasil belajar siswa pada siklus I sebesar 70.66 dan siklus II sebesar 82.00. Adapun peningkatan yang diperoleh sebesar 12. Adapun peningkatan rata-rata nilai siswa setiap siklusnya dapat digambarkan pada diagram berikut ini :



Gambar
DiAagram Rata-Rata Hasil Belajar Siklus
I dan Siklus II

Berdasarkan peningkatan nilai hasil belajar pada pra siklus ke siklus I dan juga siklus II tersebut, maka dapat diinterpretasikan bahwa revisi tindakan yang diambil pada kedua siklus dalam proses pembelajaran dengan penggunaan media audio visual terbukti efektif. Kemampuan siswa telah meningkat, dimana kelemahan siswa pada pra siklus hingga siklus pertama sudah teratasi. Pada siklus I, selama proses pembelajaran Matematika berlangsung masih banyak terdapat kekurangan, sehingga hasil yang diharapkan belum tercapai secara maksimal. Oleh karena itu pembelajaran harus dilanjutkan pada siklus II, dengan melakukan perbaikan-perbaikan dari kekurangan pada siklus I.

Keberhasilan tindakan dari siklus kesiklus dikarenakan dalam melaksanakan rancana pembelajaran

dengan baik sesuai dengan langkah-langkah. Dengan demikian meningkatnya hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 1 Beringin Raya karena adanya kerja sama yang baik dalam kelompok dan bimbingan serta arahan dari guru. Fakta yang membuktikan bahwa penggunaan media audio visual dapat meningkatkan hasil belajar Matematika pada materi pecahan. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media gambar dapat meningkatkan hasil belajar Matematika siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas dalam pembelajaran Matematika materi tentang pecahan dengan menggunakan media audio visual untuk meningkatkan hasil belajar pada siswa kelas V di SDN 1 Beringin Raya Bandar Lampung maka dapat disimpulkan sebagai berikut. Pemerolehan hasil belajar siswa dengan menggunakan menggunakan media audio visual dari siklus I sampai siklus II mengalami peningkatan. Hasil tersebut sudah memenuhi indikator keberhasilan yang direncanakan. Peningkatan hasil belajar yang diperoleh dibuktikan pada tahap pra siklus sebelum diberikan tindakan menggunakan media audio visual, peserta didik memperoleh rata-rata hasil belajar yaitu 56,66 dengan ketuntasan klasikal 33,33% dengan kategori sangat rendah. Kemudian dalam pembelajaran siklus I terjadi peningkatan rata-rata hasil belajar peserta didik 70,66 dengan ketuntasan klasikal 56,66% dengan kategori sedang. Kemudian pada siklus II, pemerolehan rata-rata hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan yaitu 82,00 dengan ketuntasan klasikal 83,33% dengan kategori sangat tinggi. Berdasarkan uraian simpulan diatas, maka hipotesis tindakan terbukti bahwa menggunakan media audio visual dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran Matematika materi tentang pecahan di

kelas V SD Negeri 1 Beringin Raya
Bandar Lampung.

MUHAMMADIYAH
MAKASSAR.

DAFTAR PUSTAKA

- Ariani Hrp, N. dkk. (2022). *Buku Ajar Belajar dan Pembelajaran*. Jawa Barat:WIDINA BHAKTI PERSADA BANDUNG
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawalli Pers.
- Asyhar, R. (2011). *Kreatif Mengembangkan media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Bunyamin. (2021). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta:UHAMKA Press.
- Djamaluddin, A., & Wardana. (2019). *Belajar dan Pembelajaran*. Sulawesi Selatan:CV. Kaaffah Learning Center.
- Fahrurrozi & Syukrul H. (2017). *Metode Pembelajaran Matematika*. Lombok Timur NTB: Universitas Hamzanwadi Press.
- Fikri, H. & Ade Sri Madona. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. DI Yogyakarta: Penerbit Samudra Biru.
- Gunawan & Asnil Aidah Ritonga. (2019). *Media Pembelajaran Berbasis Industri 4.0*. Sumatera Utara: PT. Raja Grafindo Persada.
- Hardianti, S. (2018). *Penggunaan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan hasil Belajar Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas VII SMPI Darul Hikmah makassar*. Makassar: UNIVERSITAS
- Hasan, M. dkk. (2021). *Media Pembelajaran*. Klaten: TAHTA MEDIA GRUP.
- Ramli, M. (2012). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Banjarmasin: IAIN Antasari Press.
- Rohmah, N. (2013). *Hakikat Pendidikan Matematika*. Al-Khwarizmi Jurnal Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam 1(2):1-10.
DOI:10.24256/jpmipa.v1i2.88
- Siska, Y. (2021). *Pengembangan Materi, Media dan Sumber Belajar*. Bandar Lampung: Arjasa Pratama.
- Sukendra, I K. & I Kadek Surya Atmaja. (2020). *Instrumen Penelitian*. Pontianak: Mahameru Press.
- Wandini, R. R. (2019). *Pembelajaran Matematika Untuk Calon Guru MI/SD*. Medan:CV. Widya Puspita.