

PEMANFAATAN MEDIA AUDIOVISUAL DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA KELAS RENDAH DI MADRASAH IBTIDAIYAH

***Yulina Fadilah, Silvi Andriani, Rahmat Bani, Rahmat Hasandi**

Sekolah Tinggi Agama Islam Muhammadiyah Probolinggo

*Email: yulinafadilah@gmail.com

Abstract

The development of this research was carried out to streamline the learning process and provide an understanding of the importance of using instructional media in learning activities for teachers and low-grade students at Madrasah Ibtidaiyah. Developing research aims to provide awareness of the importance of media in the learning process. This study uses a qualitative research approach by conducting a survey method. Audio-visual media is a container for conveying material or information to students and has the aim of making the learning process more effective by involving students. The results of using audio-visual media are very good and have a positive impact on students.

Keywords: *Visual Media, Media Utilization, Mathematics Learning*

Abstrak

Pengembangan penelitian ini dilakukan untuk mengefektifkan proses pembelajaran dan memberikan pengertian tentang pentingnya pemanfaatan media pembelajaran dalam kegiatan belajar pada guru dan siswa kelas rendah di Madrasah Ibtidaiyah. Dalam mengembangkan penelitian bertujuan memberikan kesadaran akan pentingnya sebuah media dalam proses pembelajaran. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian yang bersifat kualitatif dengan melakukan metode survey. Penggunaan media audiovisual adalah salah satu wadah dalam menyampaikan materi atau informasi terhadap peserta didik dan memiliki tujuan untuk menjadikan proses belajar lebih efektif dengan melibatkan peserta didik. Hasil dari pemanfaatan media audiovisual ini sangat baik serta memberikan dampak positif bagi peserta didik.

Kata Kunci: *media visual, pemanfaatan media, pembelajaran matematika*

PENDAHULUAN

Pendidikan dan media pembelajaran mempunyai hubungan yang sangat erat. Media pembelajaran adalah sesuatu yang dapat digunakan dalam pembelajaran untuk mempengaruhi pikiran, perasaan, minat dan perhatian peserta didik sehingga dapat terjadi proses koneksi komunikasi antara guru dengan peserta didik dapat terlaksana dengan baik dan tepat. Tanpa adanya media pembelajaran proses pembelajaran tidak akan berjalan lancar. Media audio yang dikemas dalam rekaman suara-suara yang lucu dan jelas serta visualisasi yang dikemas ke dalam bentuk gambar animasi akan lebih menarik dan bermakna, materi lebih mudah diterima, dipahami, dan lebih dapat memotivasi siswa dalam belajar.

Saat ini media pembelajaran berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi baik yang bersifat *offline* maupun *online* sangat bervariasi sehingga bisa digunakan oleh para pendidik untuk memberikan kemudahan peserta didik dalam belajar dan mendapatkan informasi terbaru dan dibutuhkan kapan saja, dari siapa saja, dan dari mana saja. Dari hasil pengamatan awal yang dilakukan peneliti di beberapa Madrasah Ibtidaiyah yang berada di Kabupaten Pasuruan masih menunjukkan bahwa media yang sering digunakan selama ini adalah *PowerPoint*. Padahal sekarang ini media yang dapat digunakan secara online tanpa harus membayar untuk menggunakannya antara lain *Prezi*, *Slidedog*, *PowToon*, *Canva* dan lain-lain.

Namun demikian, penggunaan media pembelajaran secara konvensional juga masih banyak ditemukan di beberapa Madrasah Ibtidaiyah yang berada di area tepian Kabupaten Pasuruan. Terutama media visual yang berupa alat peraga maupun berbentuk kertas. Guru masih menggunakan kertas ataupun barang yang sudah tidak terpakai sebagai media, yang tentunya juga masih membutuhkan waktu yang lama untuk mendesainnya menjadi media pembelajaran yang menarik.

Dalam penelitian ini penulis juga menemukan minat belajar peserta didik kelas rendah yang masih cukup rendah terhadap pembelajaran Matematika di Madrasah Ibtidaiyah. Hal ini dikarenakan kegiatan pembelajaran matematika berlangsung dengan membosankan. Seharusnya dalam menerapkan pembelajaran matematika terdapat metode-metode yang beragam, termasuk pendekatan kreatif, eksploratif, kolaboratif, berbasis masalah dan juga ada media pembelajaran yang juga turut menunjang berhasilnya proses pembelajaran. Media pembelajaran berperan penting, karena selain sebagai penunjang keberhasilan proses belajar juga sebagai stimulus untuk memancing keaktifan peserta didik dan membantu seorang guru atau tenaga pendidik memudahkan menjelaskan materi pembelajaran.

Dalam proses pembelajaran melibatkan dua belah pihak yakni guru sebagai fasilitator dan peserta didik sebagai pelajar (Khasanudin et al., 2020). Oleh karena itu dalam setiap tahapan belajarnya diperlukan adanya kontribusi oleh kedua belah pihak untuk sama-sama menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Disamping itu, peran guru sebagai fasilitator juga harus mampu memberikan stimulus yang menarik minat peserta didik untuk turut aktif dalam setiap proses belajarnya. Dalam hal ini perlu di sertakan sebuah media pembelajaran dalam kegiatan pembelajarannya.

Media Pembelajaran merupakan bagian yang tidak bisa dipisahkan dari proses belajar, karena dalam pengertian media itu sendiri adalah alat atau bahan yang dapat membantu menyampaikan sebuah informasi secara konkrit dari sumber pemberi informasi kepada pihak yang ingin diinformasikan atau yang memerlukan informasinya (Dewi Indah Pertiwi, 2022). Dalam penerapan proses pembelajaran yang dimodifikasi dengan adanya media pembelajaran diharapkan dalam membuat peserta didik lebih tertarik dalam mengikuti pelajaran dan bisa memperoleh hal yang baik dan mampu memahami materi yang telah disampaikan.

Penggunaan media pembelajaran yang tepat, mampu menghasilkan proses belajar yang sesuai dengan harapan guru serta tujuan dari pembelajaran. Memanfaatkan media pembelajaran pada proses penyampaian materi ajar mampu meningkatkan keterlibatan siswa dan membangun motivasi serta meningkatkan resensi informasi dalam ingatan peserta didik. Penggunaan media yang terbilang efektif diterapkan dalam pembelajaran di SD/MI yang melibatkan penggunaan elemen suara dan gambar yang dapat membantu mengkomunikasikan konsep dan informasi secara lebih menarik, jelas dan interaktif adalah media pembelajaran audiovisual.

Dalam pemanfaatan media pembelajaran audiovisual memiliki beberapa tujuan yang sangat bermanfaat bagi peserta didik, Pemanfaatan media pembelajaran ini mampu memperkaya pengalaman belajar matematika, membantu siswa dengan berbagai gaya belajar, dan mendukung pemahaman konsep yang lebih baik. Namun seperti halnya dalam penggunaan media pembelajaran lainnya, juga penting bagi guru untuk memastikan bahwa media ini digunakan secara efektif, sesuai dengan tujuan pembelajaran.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian yang bersifat kualitatif dengan melakukan metode survey yang bertujuan untuk mendapatkan informasi tentang pemanfaatan media pembelajaran berbasis audiovisual serta menguji keefektifan dari media tersebut. Dalam hal ini peneliti juga melakukan kegiatan observasi untuk mengetahui bagaimana hasil belajar peserta didik dengan menerapkan media pembelajaran audiovisual ini.

HASIL dan PEMBAHASAN

Ada korelasi yang cukup erat antara pendidikan dan media pembelajaran, jika tidak ada media pembelajaran yang tepat, maka proses belajar mengajar tidak akan berjalan lancar. Media pembelajaran di madrasah ataupun sekolah tentunya harus terdapat unsur yang menarik dan lucu sehingga dalam proses belajar mengajar siswa dapat belajar sambil bermain. Media yang dipilih untuk dapat diterapkan dalam pembelajaran harus efektif dan tepat agar materi yang akan diajarkan oleh guru dapat diterima dan dipahami dengan baik oleh siswa.

Dari hasil observasi dan wawancara awal yang diperoleh oleh peneliti kepada guru kelas, pembelajaran matematika di kelas rendah pada Madrasah Ibtidaiyah masih menggunakan buku sekolah dan video pembelajaran yang bukan merupakan hasil karya guru sendiri. Selain itu belum ada media pembelajaran yang dapat memvisualkan materi Matematika MI kelas rendah dalam bentuk video pembelajaran pada sekolah tempat penelitian.

Sedangkan hasil wawancara dengan peserta didik diperoleh bahwa peserta didik lebih tertarik jika dalam pembelajaran matematika itu memanfaatkan teknologi. Media pembelajaran yang menggunakan teknologi adalah media yang tepat dan mudah dibuat oleh guru dan mudah diterima oleh peserta didik. Sehingga dipilih media pembelajaran audio visual yang dirancang dengan bantuan aplikasi *canva* untuk dikembangkan sebagai media pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum merdeka.

Pembelajaran Matematika pada Sekolah Dasar

Pendidikan dalam pembelajaran matematika diartikan sebagai proses pemberian dan penerimaan pengetahuan, keterampilan dan pemahaman tentang matematika kepada individu atau kelompok melalui metode-metode pembelajaran yang terstruktur. Tujuan dari pendidikan dalam pembelajaran matematika adalah untuk mengembangkan pemahaman tentang konsep-konsep matematika, kemampuan berpikir logis, analitis, dan kritis, serta keterampilan dalam memecahkan masalah yang melibatkan aspek-aspek Matematika (Winarso & Matematika, 2014).

Berbicara tentang pembelajaran matematika pastinya sudah tidak asing lagi, karena pelajaran ini diajarkan mulai dari jenjang sekolah dasar bahkan sampai perguruan tinggi. Namun meski pada kenyataannya seperti ini, pelajaran matematika

masih kurang diminati oleh sebagian besar peserta didik. Dalam pembelajaran matematika juga masih banyak ditemui berbagai macam kendala yang dihadapi baik oleh guru maupun siswanya (Prasetia, 2016).

Berdasarkan paparan yang sudah dijelaskan salah satu kendala yang bisa kita lihat adalah pada saat proses pembelajaran guru memiliki kebiasaan untuk mendominasi berjalannya proses pembelajaran dan guru kurang terampil dan menarik dalam menyampaikan materi, karena dalam pembelajaran matematika yang banyak melibatkan angka serta rumus-rumus membuat peserta didik cepat jenuh dalam belajarnya. Jadi dalam rangka mengurangi rasa bosan perlu menyertakan media pembelajaran yang dapat menarik minat peserta didik dalam proses pembelajaran.

Media Audiovisual pada Pembelajaran Matematika

Media Pembelajaran didefinisikan sebagai wadah dalam menyampaikan pesan atau informasi pembelajaran pada siswa (Nurfadhillah et al., 2021). Dengan tersedianya media dalam proses pembelajaran matematika, diharapkan mampu membantu guru dalam mempermudah proses belajar, serta mampu meningkatkan pemahaman siswa dengan mudah. Maka dari itu, penggunaan media pembelajaran sangatlah berpengaruh dalam proses pembelajaran karena hal ini bisa membangkitkan motivasi siswa, menciptakan keinginan dan minat baru, bahkan mampu membawa dampak yang baik terhadap psikologis peserta didik. Disamping peran media pembelajaran ini sebagai pembangkit motivasi, media pembelajaran ini juga berperan penting untuk meningkatkan pemahaman siswa, mempermudah penyajian sebuah data dan mengumpulkan informasi.

Dalam memulai sebuah kegiatan pembelajaran, guru terlebih dahulu bisa memilih media yang akan digunakan. Karena dalam pemilihan media pembelajaran terdapat banyak sekali macam-macam media yang bisa digunakan salah satunya yaitu media audiovisual (Isnaeni & Radia, 2021). Sesuai dengan namanya media audiovisual merupakan media yang memiliki dua kategori yakni audiovisual diam dan audiovisual gerak. Disamping itu juga ada yang menyebut bahwa media ini adalah kombinasi antara audio dan visual (Gabriela, 2021). Audiovisual diam berupa suara dan gambar yang diam seperti, film rangkai suara dan cetak suara sedangkan audiovisual gerak berupa unsur suara dan gambar yang bergerak seperti contoh, video, OHP, dan video-caset

(Dewi Indah Pertiwi, 2022). Dapat disimpulkan karakteristik dari media audiovisual ini memiliki dua unsur suara dan gambar serta media ini termasuk jenis media yang memiliki kemampuan yang jauh lebih baik, karena meliputi audio dan visual.

Dari paparan diatas media audiovisual ini juga memiliki beberapa ciri-ciri antara lain:

1. Dapat menyajikan gambar secara dinamis
2. Bersifat linier
3. Penyajian media disesuaikan dengan kebutuhan dan keinginan
4. Mampu mewujudkan hal yang bersifat abstrak menjadi hal yang bisa dilihat secara fisik
5. Dapat dikembangkan sesuai dengan prinsip behaviorisme

Disamping itu, setiap media pembelajaran juga mempunyai beberapa kelebihan dan kekurangan dalam pembelajaran, hal ini juga berlaku pada media audiovisual. Adapun kelebihan dan kekurangan media audiovisual sebagai berikut:

a. Kelebihan

1. Menarik
2. Informasi yang diperoleh langsung dari narasumber
3. Bisa disaksikan lebih dari satu kali dan lebih menghemat waktu
4. Volume suara dan kejernihan gambar atau video bisa dikendalikan guru.

b. Kekurangan

1. Informasi yang disajikan searah
2. Menampilkan bagian objek kurang detail
3. Harga alat penunjang cenderung mahal dan kompleks

Dalam penggunaan media ini dapat disimpulkan bahwasannya mampu merangsang indera penglihatan dan indera pendengaran secara bersamaan (Nurfadhillah et al., 2021), karena media ini menggunakan dua unsur yaitu suara dan gambar seperti yang sudah dipaparkan diatas.

Pemanfaatan Media Audiovisual

Penggunaan media audiovisual dalam pembelajaran merupakan tindakan yang diambil seorang guru untuk memudahkan dalam proses belajar. Tujuan dari penggunaan atau pemanfaatan media ini sebagai bentuk upaya menjadikan proses belajar lebih

efektif dengan melibatkan peserta didik, karena proses pembelajaran yang melibatkan peserta didik dapat dilihat langsung oleh seorang guru, tentang sejauh mana peserta didik mampu menerima dan mengikuti instruksi selama proses pembelajaran dengan baik (Nurfadhilah et al., 2021).

Dalam penggunaan media audiovisual memberikan stimulus positif dalam pembelajaran peserta didik. Dengan sifatnya yang berupa suara dan gambar maka hal tersebut bisa memperkaya akan lingkungan belajar, serta mampu mendorong siswa untuk mengembangkan pembicaraan atau bisa dikatakan menuangkan isi pikirannya. Melalui kegiatan pemanfaatan media ini peserta didik juga mampu memperoleh pelajaran dari aspek yang berbeda dari biasanya, dengan memberikan pembelajaran yang menyertakan media pembelajaran didalamnya maka akan mampu membawa dampak baik selama proses pembelajaran, sebab media pembelajaran adalah wahana yang tepat untuk membuat peserta didik agar ikut serta dan mau berkontribusi dalam kegiatan pembelajaran.

Dalam bentuk pengimplementasiannya, ada beberapa guru kelas rendah di Madrasah Ibtidaiyah yang berada di area perkotaan sudah menerapkan media audiovisual yang digunakan untuk menyampaikan pembelajaran matematika yaitu materi nilai satuan mata uang. Langkah pertama, guru membuka kegiatan pembelajaran dengan pembukaan, kemudian dilanjut dengan mengulas kembali pelajaran yang sudah dipelajari minggu lalu, kemudian dilanjut kembali dengan pemaparan materi yang akan dipelajari serta tidak lupa menjelaskan tentang tujuan pembelajaran. Langkah selanjutnya yang dilakukan seorang guru adalah menyiapkan alat dari media audiovisual yakni, laptop, sound, video yang akan ditayangkan. Lalu dilanjut dengan guru menjelaskan tujuan dari pembelajaran yang akan dipelajari sebelum menyampaikan materi yang akan disampaikan dan dilanjut guru meminta semua peserta didik menyimak penjelasan materi yang ada pada video yang ditayangkan.

Sebagai bentuk optimalisasi dari proses pembelajaran, guru memberikan penjelasan tambahan terkait materi yang dipelajari dengan juga memberikan peluang agar peserta didik dapat bertanya seputar tayangan media yang sudah disaksikan. Kemudian dalam meninjau hasil dari pemanfaatan media audiovisual yang sudah diterapkan, guru mencoba dengan melakukan tanya jawab seputar materi yang sudah dipelajari guna memastikan pemanfaatan media audiovisual ini berhasil atau tidak.

Dalam pemanfaatan media audiovisual disini juga dapat melatih hubungan erat antara pendengaran dan penglihatan, karena kedua indera ini harus mampu berkolaborasi dengan baik dalam menangkap, hal ini juga dapat mengakibatkan proses peserta didik mencapai tahap berpikir (Friska et al., 2018). Hasil pemanfaatan media yang telah diterapkan pada siswa kelas rendah di Madrasah Ibtidaiyah membawa dampak baik dan siswa menjadi antusias selama proses pembelajaran. Bisa juga dikatakan bahwa selama proses pembelajaran berlangsung dengan baik dan efektif. Oleh karena itu, tidak bisa dipungkiri bahwasannya penerapan teknologi selama proses pembelajaran juga diperlukan, selain memberikan suasana berbeda pada saat kegiatan pembelajaran juga memberikan bukti nyata tentang berhasilnya kegiatan belajar dengan penggunaan media pembelajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dari pembahasan diatas, bisa ditarik kesimpulan bahwasannya bahwa: Pertama, pelaksanaan pembelajaran matematika kelas rendah di beberapa Madrasah Ibtidaiyah sudah berjalan baik dan sebagaimana mestinya. Keberhasilan pembelajaran disini dikarenakan menggunakan media yang tepat sehingga dapat membuat peserta didik semangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Maka dari itu penelitian dan pengembangan media audiovisual pada pembelajaran matematika di Madrasah Ibtidaiyah yang telah dilaksanakan oleh peneliti dinyatakan valid. Wawancara yang dilakukan dengan wali kelas menyatakan penggunaan media audiovisual sangat membantu selama proses pembelajaran matematika karena kegiatan yang dilakukan sama sekali tidak membuat peserta didik merasa bosan, dengan video pembelajaran yang disajikan mampu menarik minat belajar peserta didik.

Jadi, penggunaan media audiovisual dalam pembelajaran matematika di SD/MI valid, dan dinyatakan layak sebagai media pembelajaran yang bisa menunjang proses pembelajaran matematika jauh lebih baik lagi. Peneliti berharap agar tidak hanya dalam pelajaran matematika saja, namun penggunaan media audiovisual ini mungkin bisa diterapkan di pelajaran lainnya atau bisa juga diterapkan di jenjang pendidikan lebih tinggi lagi. Sebab tidak bisa dipungkiri baik pendidik atau peserta didik di jaman yang semakin modern ini sangat memerlukan media yang berbasis teknologi. Sehingga di

harapkan para guru lebih giat lagi dalam mempelajari teknologi demi mencapai pembelajaran yang lebih efektif dan efisien.

DAFTAR PUSTAKA

- Desi Pristiwanti, Bai Badriah, Sholeh Hidayat, R. S. D. (2022). *Pengertian Pendidikan* (Vol. 4).
- Dewi Indah Pertiwi. (2022). *PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA MENGGUNAKAN MEDIA AUDIOVISUAL PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA MATERI BANGUN RUANG DI*.
- Friska, D. Y., Suyitno, I., & Furaidah. (2018). Pengaruh Media Audio dan Audiovisual terhadap Kemampuan Menyimak Siswa Kelas IV. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 3(2), 251–258. <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/article/view/10544>
- Gabriela, N. D. P. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Audiovisual Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 104–113. <https://doi.org/10.33487/mgr.v2i1.1750>
- Isnaeni, R., & Radia, E. H. (2021). Meta-Analisis Pengaruh Penggunaan Media Audiovisual Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(2), 304–313. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i2.281>
- Khasanudin, M., Cholid, N., Indiyarti Putri, L., & Universitas Wahid Hasyim, P. (2020). Creative of Learning Students Elementary Education PENGEMBANGAN MEDIA AUDIOVISUAL BERBASIS ANIMATION DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA MATERI BANGUN RUANG UNTUK KELAS V SD/MI. *Journal of Elementary Education*, 03, 5.
- Nurfadhillah, S., Fadhilatul Barokah, S., Nur'alfiah, S., Umayyah, N., Yanti, A. A., & Tangerang, U. M. (2021). PENGEMBANGAN MEDIA AUDIOVISUAL PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA DI KELAS 1 MI AL HIKMAH 1 SEPATAN. In *PENSA : Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial* (Vol. 3, Issue 1). <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa>
- Prasetia, F. (2016). Pengaruh Media Audiovisual Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jkpm*, 01(02), 257–266.
- Siagian, M. D. (2016). pengertian pmblljrn matematika dan tujuan. *Journal of Mathematics Education and Science*, 02, 58–67.
- Winarso, W., & Matematika, T. (2014). *Membangun Kemampuan Berfikir Matematika Tingkat Tinggi Melalui Pendekatan Induktif, Deduktif dan Induktif-Deduktif Dalam Pembelajaran Matematika*. 3(2), 95–118.