

Media Pembelajaran Berbasis Audiovisual pada Mata Pelajaran Matematika di Sekolah Dasar

Annisa Aulia Rahmah^{1*}, Dinda Vidyana Dwi Putri², Ayya Maulida³, Ahmad Suriansyah⁴, Celia Cinantya⁵

^{1,2,3,4,5}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Lambung Mangkurat
auliarahmah1064@gmail.com*



e-ISSN: 2964-0962

MARAS: Jurnal Penelitian Multidisiplin

<https://ejournal.lambungpare.org/index.php/maras>

Vol. 2 No. 4 Desember 2024

Page: 2111-2119

Article History:

Received: 09-12-2024

Accepted: 14-12-2024

Abstrak : Pendidikan matematika sering kali dianggap sulit oleh peserta didik, yang dapat mempengaruhi motivasi dan hasil belajar mereka. Sehingga, diperlukan metode pembelajaran yang inovatif dan efektif untuk membantu peserta didik memahami konsep-konsep matematika dengan lebih baik. Salah satunya adalah dengan media pembelajaran berbasis audiovisual yang menggabungkan elemen visual dan audio untuk menyampaikan materi pembelajaran, sehingga dapat membantu peserta didik dalam memahami konsep abstrak dengan lebih konkret. Berkaitan dengan hal tersebut, maka peneliti melakukan penelitian di SDN Sungai Jingah 6, Banjarmasin Utara, Kalimantan Selatan. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis audiovisual dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika di kelas 1 SDN Sungai Jingah 6. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif dengan data kualitatif yang diperoleh melalui observasi dan wawancara dengan wali kelas, serta data kuantitatif yang dikumpulkan melalui pre-test dan post-test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media audiovisual secara signifikan meningkatkan pemahaman konsep matematika peserta didik. Penelitian ini merekomendasikan penggunaan media audiovisual sebagai alat bantu pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pendidikan matematika.

Kata Kunci : Media Pembelajaran; Audiovisual; Matematika; Sekolah Dasar

PENDAHULUAN

Pembelajaran menyenangkan menggunakan pendekatan berbasis kebutuhan dasar untuk peserta didik kelas bawah. Ini terutama penting bagi peserta didik kelas bawah karena mereka banyak bergerak, membutuhkan banyak perhatian guru, dan banyak memperkenalkan hal-hal baru bagi mereka karena kecenderungan konsentrasi mereka yang terbatas. Saat ini, pembelajaran yang menyenangkan ini sangat diperlukan (Rahmawati, 2022).

Pembelajaran inovatif dan variatif adalah metode pembelajaran yang berbeda dari situasi sebelumnya atau baru untuk mendorong dan meningkatkan hasil belajar peserta didik. Ini dapat dicapai dengan persiapan yang baik (Kaharuddin, 2020). Media audio visual berperan penting dalam meningkatkan motivasi belajar pada peserta didik. Media audio visual masih sangat jarang dimanfaatkan guru, sehingga bagi peserta didik media ini masih terasa asing dalam pembelajaran. Dengan demikian, penggunaan media audiovisual dapat menjadi daya tarik tersendiri dengan memanfaatkan rasa ingin tahu peserta didik (Nurfadhillah, 2021). Media audio-visual digunakan dalam kegiatan pembelajaran menggunakan penglihatan dan pendengaran. Pesan dan informasi yang dapat disalurkan melalui media ini dapat berupa pesan verbal dan non-verbal, yang bergantung pada penglihatan dan pendengaran. sebagai film, televisi, dan video (Wahyudi et al., 2022).

Penggunaan media audiovisual diasumsikan dapat meningkatkan minat belajar. Pada dasarnya, minat adalah proses menerima hubungan luar diri kita dengan sesuatu. Semakin kuat hubungan tersebut dirasakan, semakin kuat minat kita terhadapnya. Minat juga dapat didefinisikan sebagai kecenderungan dan keinginan yang besar terhadap sesuatu atau sesuatu (Prestasi, 2019). Menurut Nur'aini (2016) yang menunjukkan bagaimana pendidik menggunakan media pembelajaran untuk menarik minat peserta didik dalam belajar. Mereka juga menggunakan media ini untuk memberikan penjelasan ulang kepada peserta didik yang belum memahami proses pembelajaran.

Dalam kasus di mana peserta didik mengalami kesulitan belajar, mereka tidak dapat mencapai hasil belajar yang diharapkan. Kesusahan yang dihadapi anak dapat menghambat pencapaian tujuan pembelajaran jika dibiarkan terjadi. Para pendidik harus segera mengatasi masalah ini (Arifin, 2020). Salah satu bagian dari metode pengajaran yang bertujuan untuk memungkinkan proses belajar yang menggabungkan fakta dan ide-ide untuk menjelaskan materi matematika adalah penggunaan media visual dalam pembelajaran matematika. Penggunaan media visual dalam pembelajaran matematika didasarkan pada keyakinan bahwa penggunaan media visual dapat membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran matematika dan meningkatkan hasil belajar peserta didik. (Amir, 2016). Namun, hasil belajar peserta didik Indonesia dapat dipantau dan menunjukkan adanya penurunan.

Berdasarkan hasil PISA 2022 terbaru untuk literasi matematika, peringkat Indonesia naik 5 posisi dibanding pada PISA 2018. Walaupun mengalami kenaikan pada peringkat internasional, namun skor Indonesia sendiri turun sebanyak 13 poin. Hal ini menunjukkan bahwa yang menjadi fokus utama dalam perbaikan kedepannya adalah turunnya poin literasi matematika. Penurunan ini bukan hanya terjadi di Indonesia namun juga pada 82% negara peserta PISA. Menurunnya kemampuan matematis secara global memerlukan tindak lanjut dari masing-masing negara guna melakukan pembenahan pada pendidikan di negaranya (Kemdikbudristek, 2023).

Adapun menurunnya skor PISA Indonesia diasumsikan disebabkan oleh beberapa faktor seperti matematika yang dianggap sulit bagi banyak peserta didik. Banyak orang percaya bahwa matematika adalah bahaya yang harus dihindari. Matematika dianggap sebagai pelajaran yang sulit karena sifatnya yang abstrak, logis, sistematis, dan penuh dengan lambang dan rumus yang membingungkan. Sehingga guru harus inovatif dalam mengembangkan pelajaran dengan menggunakan

pendekatan dan media baru karena kesulitan yang ada dalam pembelajaran matematika (Hasiru et al., 2021).

Salah satu tantangan tersebut adalah adanya sebagian besar anak usia sekolah dasar kelas rendah belum mampu mengikuti pembelajaran matematika dengan belum dikarenakan pemahaman akan konsep dasar matematika yang masih belum sempurna. Menurut Piaget (dalam Restianim, 2022) perkembangan kognitif anak terjadi dalam empat tahap. Ini termasuk tahap sensori-motor (mulai dari 0 hingga 1,5 tahun), tahap pra-operasi (mulai dari 1,5 hingga 6 tahun), tahap operasional konkrit (mulai dari 6-12 tahun), dan tahap operasional formal (mulai dari 12 tahun ke atas). Dalam hal ini disimpulkan bahwa anak usia sekolah dasar masih memasuki tahap operasional konkret. Karena perkembangan kognitif anak usia sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret, yang artinya anak memerlukan contoh konkret atau gambaran nyata maka kekurangan media pembelajaran menyebabkan anak kesulitan memahami konsep matematika (Merdja & Restianim, 2022).

Kesulitan yang dihadapi anak dalam memahami konsep matematika dapat diatasi dengan media pembelajaran audiovisual atau salah satunya video pembelajaran merupakan sarana edukasi yang mengintegrasikan elemen audio dan visual secara bersamaan, sehingga efektif dalam mendukung proses pembelajaran. Hal ini disebabkan oleh sifatnya yang konkret dalam menyampaikan informasi, membangun opini, serta menarik empati audiens. Video pembelajaran dirancang khusus untuk mendukung berbagai aktivitas belajar, seperti merangsang minat, menyajikan situasi atau tempat secara virtual dan realistis, memperluas wawasan, melatih keterampilan, dan lain sebagainya. Dengan demikian, media ini mampu menyampaikan berbagai jenis materi pembelajaran, baik dalam ranah kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Dalam penerapannya, penggunaan video pembelajaran dapat dilakukan dengan dua pendekatan, yaitu melalui evaluasi dan pengembangan media yang sudah tersedia (Hasiru et al., 2021).

Adapun dalam merancang video pembelajaran, terdapat sejumlah aspek yang perlu diperhatikan, seperti kualitas dan relevansi konten, durasi video yang ideal, desain media visual, penggunaan warna yang menarik, pemilihan musik dan ilustrasi pendukung, keberadaan presenter yang komunikatif, penggunaan bahasa yang jelas dan sesuai, serta penyertaan elemen penugasan untuk mendukung pembelajaran melalui video (Hasiru et al., 2021).

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan untuk menjelaskan rancangan kegiatan dalam studi kasus "Media Pembelajaran Berbasis Audiovisual pada Mata Pelajaran Matematika di Sekolah Dasar" yang dilakukan di SDN Sungai Jingah 6 pada kelas 1, yaitu dengan merancang kegiatan, yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik kelas 1 tentang konsep bangun ruang melalui media pembelajaran berbasis audiovisual. Langkah-langkahnya sebagai berikut :

1. Persiapan materi, yaitu menyiapkan video pembelajaran yang menjelaskan konsep bangun ruang.
2. Pelaksanaan pembelajaran, yaitu dengan memutar video pembelajaran di kelas dan memberikan penjelasan tambahan jika diperlukan.
3. Evaluasi, yaitu dengan melakukan *pre-test* sebelum pembelajaran dan *post-test*.

Setelah pembelajaran untuk mengukur peningkatan pemahaman peserta didik. Tidak hanya melalui langkah-langkah saja ada pula seperti memilih responden/khalayak sasaran seperti:

1. Memilih kriteria peserta didik kelas 1 SDN Sungai Jingah 6.
2. Memastikan jumlah responden yaitu seluruh peserta didik kelas 1 yang berjumlah sekitar 30 peserta didik.
3. Serta pemilihan penggunaan metode *purposive sampling*, yaitu memilih peserta didik yang sesuai dengan kriteria penelitian.

Dari studi kasus in juga kami memilih bahan dan alat yang digunakan seperti media audio visual yaitu video pembelajaran matematika tentang bangun ruang. Dan alat bantuan yang digunakan untuk penggunaan media yaitu, proyektor, laptop, dan *speaker* untuk memutar video.

Dalam pemilihan desain alat beserta kinerja dan produktivitasnya yang kami gunakan yaitu sebagai berikut:

1. Desain Alat dalam video pembelajaran didesain dengan animasi yang menarik dan penjelasan yang sederhana agar mudah dipahami oleh peserta didik kelas 1.
2. Kinerja dalam penggunaannya, dalam video diharapkan dapat menarik perhatian peserta didik dan membantu mereka mudah dalam memahami konsep bangun ruang dengan lebih baik.
3. Produktivitas dalam penggunaan video diharapkan dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dan pemahaman peserta didik.

Selanjutnya teknik dalam pengumpulan data yang kami gunakan yaitu wawancara, yang dilakukan dengan wali kelas untuk mendapatkan informasi tentang kondisi awal peserta didik dan efektivitas pembelajaran. Observasi, yaitu dengan mengamati respon peserta didik selama pembelajaran berlangsung. *Pre-test* dan *post-test*, yaitu dengan menggunakan tes tertulis sebelum dan setelah pembelajaran untuk mengukur peningkatan pemahaman peserta didik.

Adapun teknik analisis data yang kami lakukan seperti analisis kualitatif, yaitu menganalisis data wawancara dan observasi untuk mendapatkan gambaran tentang respon peserta didik dan efektivitas pembelajaran dan analisis kuantitatif, yaitu dengan menghitung skor *pre-test* dan *post-test* untuk mengukur peningkatan pemahaman peserta didik. Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif seperti rata-rata dan persentase peningkatan.

Dengan metode ini, diharapkan dapat diperoleh gambaran yang jelas tentang efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis audiovisual dalam meningkatkan pemahaman peserta didik kelas 1 tentang konsep bangun ruang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Mahapeserta didik PGSD Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lambung Mangkurat pada 29 November 2024, di kelas I SDN Sungai Jingah 6 melalui observasi partisipan beserta wawancara dengan guru kelas didapati bahwa, dalam upaya membantu peserta didik pada pembelajaran matematika penggunaan media pembelajaran berbasis audio visual dinilai efektif untuk digunakan di sekolah dasar. Penelitian ini dilakukan kepada 20 orang peserta didik kelas 1 SD dengan rentang usia 7-8 tahun.

Hasil *pre-test* menunjukkan bahwa 65% dari 20 peserta didik mampu menjawab soal dengan baik. *Pre-test* yang diberikan berbentuk soal mencocokkan yang

diselesaikan dengan materi pembelajaran kelas 1 SD yaitu, bangun ruang. Selanjutnya, peneliti memanfaatkan media pembelajaran berbasis audiovisual berupa video pembelajaran berkaitan dengan materi serupa dan dengan pemilihan media pembelajaran yang memiliki isi, desain, dan kejelasan materi yang baik. Berdasarkan hasil observasi didapati bahwa antusias peserta didik dalam menggunakan media audiovisual sangat tinggi sehingga memberikan fokus lebih pada media yang ditayangkan. Pada tahap selanjutnya peneliti memberikan post-test dengan soal pilihan ganda yang lebih kompleks. Hasil *post-test* menunjukkan bahwa 85% dari 20 orang peserta didik mampu menyelesaikan soal dengan sangat baik.

Penilaian dalam keberhasilan penggunaan media pembelajaran berbasis audiovisual ini mengacu pada indikator sebagai berikut:

Tabel 1. Data Penilaian Partisipasi Peserta Didik dalam Media Pembelajaran Audio Visual

No.	Indikator	Persentase	Kategori
1	Respon peserta didik pada proses pembelajaran menggunakan media audiovisual	95%	Sangat Baik
2	Keterlibatan peserta didik dalam penggunaan media audiovisual	80%	Sangat Baik
3	Fokus peserta didik dalam menyimak pembelajaran dengan menggunakan media audiovisual	90%	Sangat Baik
4	Kemampuan peserta didik untuk menyampaikan kembali informasi dari media pembelajaran melalui lisan dan tulisan (<i>post-test</i>)	85%	Sangat Baik

Kemampuan peserta didik dalam memproses informasi melalui media audiovisual juga didukung oleh keterlibatan guru dalam memanfaatkan media pembelajaran yang bervariasi untuk mendukung keterlibatan peserta didik. Adapun berdasarkan indikator wawancara bersama dengan guru kelas, didapati hasil sebagai berikut:

Tabel 2. Implementasi Guru dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran Audio Visual

No.	Indikator	Kategori	Keterangan
1	Frekuensi guru dalam menggunakan media pembelajaran berbasis audiovisual	Sangat baik	Berdasarkan temuan lapangan dan hasil wawancara dengan guru kelas, diperoleh bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis audio visual sering kali digunakan dan didukung oleh fasilitas sekolah yang memadai.
		Baik	
		Cukup	
		Kurang	
2	Keterampilan guru dalam menggunakan media audiovisual yang relevan dan sesuai dengan kebutuhan Peserta didik	Sangat baik	Dalam menggunakan media audiovisual guru seringkali menyesuaikan dengan materi pembelajaran sebelum menggunakannya dalam kelas. Guru melakukan asesmen diagnostik untuk mengetahui kebutuhan Peserta didik dalam penggunaan media audiovisual.
		Baik	
		Cukup	
		Kurang	
3		Sangat baik	

	Kreativitas guru dalam mencari dan mengkreasikan sumber media audiovisual yang menarik	Baik	Guru menggunakan berbagai sumber dalam penggunaan media audiovisual seperti youtube, ataupun <i>website</i> yang menyediakan media pembelajaran interaktif seperti <i>wordwall</i> , <i>quizziz</i> , dan lain sebagainya.
		Cukup	
		Kurang	

Media audiovisual merupakan bentuk media yang digunakan dengan melibatkan indra pendengaran dan penglihatan selama kegiatan pembelajaran. Media ini dapat menyampaikan pesan dan informasi, baik verbal maupun nonverbal, yang bergantung pada penglihatan dan pendengaran. Penggunaan media audiovisual merupakan salah satu bentuk pemanfaatan TIK yang mana dalam pembelajaran berbasis TIK guru dapat menggunakan berbagai media belajar, seperti internet, ponsel CD/DVD yang dapat menyimpan materi pelajaran cetak dan non cetak. Internet merupakan sumber utama pembelajaran berbasis TIK karena memfasilitasi pembelajaran berbasis *e-learning*, pembelajaran jarak jauh (PJJ), pembelajaran berbasis web, dan konsep pembelajaran lainnya (Suriansyah, 2019).

Penggunaan media berbasis TIK memerlukan perhatian khusus dari pengelola pembelajaran dan pengelola sekolah, hal yang harus diperhatikan yaitu *Learning Management System* (LMS) dan *Learning Content Management System* (LCMS) *Learning Management Mystem* (LMS), dapat dikatakan sebagai hal yang sangat krusial sebagai pengatur proses penyelenggaraan pembelajaran agar sesuai dengan tujuan yang telah rencanakan dan dirumuskan sebelumnya. Adapun, *Learning Content Management System* (LCMS) merupakan konten pembelajaran yang harus terus dikembangkan sesuai dengan zaman. Bahan ajar hendaknya disiap sediakan setiap saat dengan berbasiskan teknologi informasi (Suriansyah, 2019).

Berdasarkan hasil penilaian partisipasi peserta didik dalam penggunaan media audiovisual didapati bahwa 95% dari 20 orang Peserta didik memiliki respon positif terhadap pembelajaran berbasis media audiovisual dengan 85% peserta didik yang mampu menyampaikan kembali informasi yang di dapatkan melalui lisan dan tulisan. Besarnya partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran yang memanfaatkan media audiovisual ini selaras dan mendukung penelitian tentang perspektif peserta didik dalam penggunaan media audiovisual yang dilakukan oleh Riva & Handican (2023) yang menyatakan bahwa lebih dari 50% peserta didik setuju bahwa media pembelajaran audiovisual dapat membantu mereka memahami konsep dasar matematika, membuat pembelajaran menjadi menarik, meningkatkan daya ingat, meningkatkan partisipasi aktif, pembelajaran menjadi menyenangkan, membantu dalam proses berpikir kritis, serta mampu memberikan gambaran materi yang bersifat abstrak menjadi mudah dipahami.

Adapun penelitian lain oleh Nurfadhillah et al. (2021) menyebutkan bahwa penggunaan media audio visual pada kelas 1 terbukti dapat meningkatkan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran di kelas. Peggunaan media audiovisual memberikan daya tarik, kemampuan cepat tanggap, dan rasa senang dalam kegiatan belajar mengajar. Hal ini dikarenakan media audiovisual tidak hanya menampilkan gambar visualisasi yang menarik namun juga suara yang meningkatkan kefokuskan. Dengan adanya visualisasi dan audio yang jelas akan mendukung kemampuan peserta didik kelas rendah dengan kemampuan berpikirnya yang masih konkret, sehingga penggunaan media audiovisual sangat menunjang peserta didik untuk memahami

materi pembelajaran. Media audiovisual memiliki banyak keunggulan dalam penggunaannya, terutama jika digunakan dalam pembelajaran matematika, seperti berikut:

1. Meningkatkan persepsi.
2. Meningkatkan pemahaman.
3. Meningkatkan transfer (pengalihan) pengetahuan saat belajar.
4. Memberikan penguatan (*reinforcement*) atau pengetahuan tentang hasil yang dicapai.
5. Memberikan stimulasi retensi (ingatan) (Nurfadhillah et al., 2021).

Keunggulan dalam penerapan media audiovisual akan lebih efektif bila disertai dengan keahlian guru dalam mengkreasi media yang relevan. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi didapati bahwa guru kelas I di SDN Sungai Jingah 6 memiliki keterampilan yang sangat baik dalam pemanfaatan media pembelajaran audiovisual. Peran guru dalam menggunakan media pembelajaran harus diperhatikan secara menyeluruh. Persiapan yang tepat untuk menggunakan media pembelajaran sangat penting untuk meningkatkan proses belajar mengajar. Guru harus mempersiapkan semua media yang akan digunakan sebelum proses pembelajaran dimulai (Mukarromah & Andriana, 2022).

Kemampuan guru dalam mempersiapkan media pembelajaran merupakan salah satu indikasi guru yang profesional. Guru profesional hendaknya mampu menciptakan dan memberikan pengalaman belajar yang bermakna kepada peserta didik melalui berbagai sumber yang dikemas dalam pembelajaran yang menyenangkan (Wahyudi et al., 2022). Pengemasan pembelajaran yang menarik melibatkan peran guru di dalamnya, dalam penggunaan media audiovisual hendaknya guru memperhatikan beberapa aspek sebagai berikut:

1. Guru terlibat aktif dalam proses pendidikan dengan cara memfasilitasi peserta didik sesuai dengan kebutuhannya.
2. Guru memberikan ruang terbuka untuk berkolaborasi terkait ide-ide pemanfaatan teknologi yang digemari peserta didik.
3. Guru memiliki wawasan yang luas terkait konten pembelajaran yang relevan dengan peserta didik.
4. Guru memiliki kreativitas dan ide dalam keseluruhan perencanaan kurikulum, informasi dan aktifitas keterampilan peserta didik yang terstruktur.
5. Guru memiliki pemahaman yang baik terkait pembelajaran individual. Sehingga dalam hal ini pelajaran perlu dikembangkan terus menuju arah baru atau perluasan yang mempertemukan tuntutan serta ide-ide baru (Sitompul, 2022).

Pemanfaatan media audiovisual yang baik hendaknya memperhatikan kebutuhan peserta didik, terutama di era digital saat ini. Adapun kebutuhan Peserta didik yang perlu diperhatikan oleh guru meliputi:

1. Personalisasi

Setiap peserta didik memiliki titik pembelajaran, tingkat pencapaian, dan kecepatan belajar yang berbeda. Sehingga dalam merancang suatu pembelajaran berbasis digital seperti audio visual hendaknya disesuaikan dengan kemampuan tiap peserta didik. Guru hendaknya menganalisa kompetensi awal peserta didik serta kenyamanan peserta didik dalam belajar. Dengan demikian akan mempersempit ketertinggalan antara peserta didik satu dan lainnya, hal ini

memungkinkan media pembelajaran untuk memfasilitasi produktivitas setiap peserta didik.

2. Partisipasi aktif peserta didik

Platform pembelajaran digital memberikan dorongan pada peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran, hal ini dapat dilakukan melalui permainan edukatif maupun simulasi virtual.

3. Aksesibilitas

Perlunya aksesibilitas peserta didik dalam penggunaan media audiovisual di era digital merupakan hal yang krusial. Pengenalan dan pembiasaan dapat dilakukan dengan akses yang memadai.

4. Penilaian dan umpan balik yang berkelanjutan

Ini berarti bahwa untuk mengetahui seberapa jelas konsepnya Peserta didik, evaluasi yang menyeluruh dan menyeluruh sangat diperlukan (Sitompul, 2022).

Sehingga dengan memperhatikan aspek tersebut, guru dapat merealisasikan media pembelajaran yang baik yaitu, mudah dipahami oleh peserta didik saat menggunakannya. Dengan demikian memastikan bahwa materi yang disampaikan mudah dipahami dan dipahami, dan bahwa tujuan pembelajaran yang akan disampaikan dapat dicapai melalui penilaian guru terhadap peserta didik.

KESIMPULAN DAN SARAN

Penggunaan media pembelajaran audio-visual dapat dianggap sebagai salah satu pendekatan yang sangat efektif dalam proses pembelajaran, terutama bagi peserta didik di tingkat kelas rendah. Anak-anak pada usia ini cenderung lebih tertarik dan dapat lebih mudah memahami informasi yang disajikan dalam bentuk visual dan auditori. Media audio-visual, yang menggabungkan elemen gambar, suara, dan gerakan, mampu merangsang indra peserta didik secara maksimal, sehingga meningkatkan daya tarik materi yang diajarkan. Hal ini membantu peserta didik dalam menyerap informasi dengan cara yang lebih menyenangkan dan tidak monoton. Namun demikian, keberhasilan penggunaan media tersebut sangat bergantung pada sejauh mana kreativitas guru dalam merancang dan menyajikan media pembelajaran tersebut. Guru perlu memiliki kemampuan untuk memilih dan menyesuaikan media yang sesuai dengan karakteristik peserta didik, baik itu dalam hal usia, tingkat perhatian, gaya belajar, serta kemampuan kognitif mereka. Dengan demikian, media pembelajaran dapat dioptimalkan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan berdampak positif pada pemahaman serta keterampilan peserta didik.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan peneliti menyarankan untuk membuat media matematika yang lebih interaktif dan menyenangkan untuk mendukung pengembangan pembelajaran yang lebih efektif. Misalnya, aplikasi pendidikan berbasis *game* atau video interaktif yang memungkinkan peserta didik menyelesaikan masalah matematika secara langsung. Media seperti ini dapat meningkatkan minat peserta didik dalam belajar karena mereka membuatnya lebih menyenangkan dan mendorong mereka untuk terus belajar. Selain itu, guru harus terus berinovasi dengan membuat materi ajar yang lebih berbeda dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Pilihan kreatif dan desain media yang tepat sangat berpengaruh terhadap keterlibatan dan pemahaman peserta didik. Ini membuat pembelajaran matematika lebih menyenangkan dan efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Amir, A. (2016). Penggunaan media gambar dalam pembelajaran matematika. *Jurnal eksakta*, 2(1), 34-40.
- [2] Arifin, MF (2020). Kesulitan belajar peserta didik dan penanganannya dalam pembelajaran matematika SD/MI. *Jurnal Riset Inovasi*, 1(5), 989-1000.
- [3] Hasiru, D., Badu, S. Q., & Uno, H. B. (2021). Media-media pembelajaran efektif dalam membantu pembelajaran matematika jarak jauh. *Jambura Journal of Mathematics Education*, 2(2), 59-69.
- [4] Kaharuddin, A. (2020). Pembelajaran Inovatif & Variatif (Vol. 2020). Pusaka Almaida.
- [5] Kemdikbudristek (2023). PISA 2022 DAN PEMULIHAN PEMBELAJARAN DI INDONESIA. <https://ditpsd.kemdikbud.go.id/upload/filemanager/download/2023/LAPORAN%20PISA%20KEMENDIKBUDRISTEK.pdf>
- [6] Merdja, J., & Restianim, V. (2022). Penggunaan Batang Napier Sebagai Media Pembelajaran bagi Guru Matematika SDK Onekore I. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 47-57.
- [7] Mukarromah, A., & Andriana, M. (2022). Peranan Guru dalam Mengembangkan Media Pembelajaran. *Journal of Science and Education Research*, 1(1), 43-50.
- [8] Nur'Aini, H. 2016. Peran Guru Dalam Mempengaruhi Minat Belajar PKN Pada Peserta didik Kelas IV Di SD N Meiying 2 Ambarketawang Gamping Sleman Tahun Ajaran 2015/2016. Prodi. PGSD, FKIP, Universitas PGRI Yogyakarta.
- [9] Nurfadhillah, S., Barokah, S. F., Nur'alfiah, S., Umayyah, N., & Yanti, A. A. (2021). Pengembangan media audio visual pada pembelajaran matematika di kelas 1 mi al hikmah 1 sepatan. *PENSA*, 3(1), 149-165.
- [10] Nurfadhillah, S., Barokah, S. F., Nur'alfiah, S., Umayyah, N., & Yanti, A. A. (2021). Pengembangan media audio visual pada pembelajaran matematika di kelas 1 mi al hikmah 1 sepatan. *PENSA*, 3(1), 149-165.
- [11] Prestasi, T., & Fisika, B. (2019). Hubungan Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Fisika. 2.
- [12] Rahmawati, E. (2022). Konsep pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik kelas bawah sekolah dasar. *Reslaj: Jurnal Sosial Pendidikan Agama Laa Roiba*, 4 (1), 171-178.
- [13] Riva, S., & Handican, R. (2023). Persepsi Peserta didik Terhadap Penggunaan Media Audio-visual pada Pembelajaran Matematika. *Griya Journal of Mathematics Education and Application*, 3(2), 372-383.
- [14] Sitompul, B. (2022). Kompetensi guru dalam pembelajaran di era digital. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(3), 13953-13960.
- [15] Suriansyah, A. (2019). Pengembangan pembelajaran berbasis tik (proses dan permasalahannya). *Paradigma*, 10(2).
- [16] Wahyudi, M. D., Cinantya, C., & Maimunah, M. (2022). Pelatihan Pemanfaatan Barang Bekas sebagai Media Pembelajaran di Taman Kanak-Kanak: Workshop on Utilization of Used Goods as Learning Media in Kindergarten. *PengabdianMu: Jurnal Ilmiah Pengabdian kepada Masyarakat*, 7(2), 298-305.