



# Pengaruh penggunaan media audiovisual terhadap hasil belajar matematika siswa pada suplemen pembelajaran melalui daring

Nur Safira Sazali<sup>1\*</sup>, Arjudin<sup>2</sup>, Eka Kurniawan<sup>2</sup>, Ketut Sarjana<sup>2</sup>

<sup>1</sup> Mahasiswa Pendidikan Matematika, FKIP, Universitas Mataram, Mataram

<sup>2</sup> Pendidikan Matematika, FKIP, Universitas Mataram, Mataram

safirasazali91@gmail.com

## Abstract

This study aims to determine the effect of the use of audiovisual media on students' mathematics learning outcomes in the online learning supplement. This type of research is experimental research. The population in this study were class VIII students, with a sample determined using *random sampling* techniques. The samples in this research consists of 76 students, with class VIII-A as the experimental group and class VIII-B as the control group. The instrument used is a test of student learning outcomes. The data analysis used is the normality test and homogeneity test as a prerequisite test, the t test as a hypothesis test, and an *effect size* to determine whether there is an influence from the use of audiovisual media on student learning outcomes. According to the results of hypothesis testing using the t test at a 5% significance level, it was found that  $t_{hitung} = 3,4599$  and  $t_{tabel} = 1,666$ , indicating that  $t_{hitung} > t_{tabel}$  so the  $H_0$  is rejected and the  $H_a$  is accepted. The *effect size* results showed a value of 0,804 which falls into the high category, meaning that there is an impact of using audiovisual media on students' mathematics learning outcomes in the online learning supplement.

**Keywords:** audiovisual media; learning supplement; online learning.

## Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media audiovisual terhadap hasil belajar matematika siswa pada suplemen pembelajaran melalui daring. Jenis penelitian ini merupakan penelitian eksperimen. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII, dengan sampel yang ditentukan dengan teknik *random sampling*. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 76 siswa yaitu kelas VIII-A sebagai kelas eksperimen dan siswa kelas VIII-B sebagai kelas kontrol. Instrumen yang digunakan berupa tes hasil belajar siswa. Analisis data yang digunakan yaitu uji normalitas dan uji homogenitas sebagai uji prasyarat dan uji t sebagai uji hipotesis dan uji *effect size* untuk menentukan apakah ada pengaruh dari penggunaan media audio-visual terhadap hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil uji hipotesis menggunakan uji t diperoleh pada taraf signifikansi 5% diperoleh  $t_{hitung} = 3,4599$  dan  $t_{tabel} = 1,666$  dimana hasil ini menunjukkan bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$  sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Hasil uji *effect size* mendapatkan hasil 0,804 yang berkategori tinggi yang artinya terdapat pengaruh penggunaan media audio-visual terhadap hasil belajar matematika siswa pada suplemen pembelajaran melalui daring.

**Kata Kunci:** media audio-visual; pembelajaran daring; suplemen pembelajaran.

## 1. PENDAHULUAN

Pendidikan pada dasarnya adalah suatu proses untuk membantu manusia mengembangkan dirinya sehingga mampu menghadapi segala perubahan dan permasalahan, yang bertujuan agar dapat berkembang baik dan dapat mengoptimalkan seluruh potensinya. Dalam setiap proses pembelajaran, tentunya guru mengharapkan apa yang diajarkan dapat tersampaikan dengan baik kepada siswa. Sehingga setelah melalui proses pembelajaran, terdapat perubahan atau pengaruh pada diri siswa. Untuk melihat adanya perubahan atau pengaruh tersebut adalah melalui hasil belajar yang dinilai dari pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil dari proses belajar (Husamah, Pantiwati, Restian, & Sumarsono, 2018). Hasil belajar merupakan penilaian tentang perkembangan dan kemampuan siswa yang berkaitan dengan penguasaan terhadap materi pelajaran yang diberikan. Untuk mengetahui apakah hasil belajar yang dicapai telah sesuai dengan tujuan yang dikehendaki maka dapat dilakukan evaluasi.

Berdasarkan data yang diperoleh hasil belajar matematika siswa kelas VIII di SMPN 7 Mataram masih terdapat siswa yang nilainya dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan yaitu 75. Persentase ketuntasan siswa pada setiap kelas masih dibawah 50%. Masih kurangnya hasil belajar siswa dapat disebabkan karena beberapa faktor baik dari dalam diri siswa seperti kemampuan siswa, serta dari lingkungan seperti kurang optimalnya proses pembelajaran karena jam pelajaran yang kurang cukup untuk membahas materi pelajaran (Laba, 2011).

Adanya perkembangan teknologi yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran membuat proses pembelajaran dapat dilakukan dimana dan kapan saja. Seperti pembelajaran yang diterapkan selama masa pandemi sebelumnya, pembelajaran melalui daring tetap dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran tambahan (suplemen pembelajaran) bagi siswa guna mengoptimalkan hasil belajar yang dicapai oleh siswa. Seperti penelitian yang dilakukan oleh Hasanah, Suyanto, & Suana (2016) dimana *e-learning* dengan *schoolology* sangat menarik, mudah, sangat bermanfaat dan sangat efektif untuk digunakan sebagai suplemen pembelajaran. Namun, pembelajaran ini tentunya akan berbeda dengan pembelajaran yang dilakukan di kelas karena guru tidak bertatap muka secara langsung. Sehingga diperlukan adanya media untuk mengoptimalkan proses pembelajaran. Penggunaan media mempunyai tujuan untuk memberikan motivasi kepada siswa serta memberikan rangsangan agar siswa dapat mengingat apa yang sudah dipelajari (Hartatin, Arjudin, Kurniati, & Amrullah, 2021).

Media adalah perantara untuk menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima pesan (Hamdani, 2011). Ketika pesan atau informasi yang disampaikan berupa pesan atau informasi pendidikan maka media tersebut termasuk ke dalam media pendidikan atau media pembelajaran. Menurut Sanjaya (2012) media pembelajaran adalah segala sesuatu dan segala kegiatan yang dapat menambah pengetahuan, mengubah sikap dan

keterampilan setiap orang yang memanfaatkannya. Pemilihan media harus sesuai dengan memperkirakan efektifitas media yang akan digunakan. Salah satu media yang dapat digunakan yaitu media audiovisual.

Media audiovisual adalah media kombinasi antara audio dan visual yang diciptakan sendiri seperti slide yang dikombinasikan dengan kaset audio (Wingkel, 2004). Dalam pendapat yang lain media audiovisual adalah jenis media yang mengandung unsur suara dan unsur gambar yang dapat dilihat seperti video, film, slide suara, dan sebagainya (Sanjaya, 2012). Adanya unsur suara dan gambar memungkinkan siswa menerima pesan pembelajaran melalui pendengaran sekaligus melihat gambar visualisasi dari materi yang disampaikan, sehingga siswa dapat lebih memahami materi yang diberikan. Penggunaan media audiovisual berupa video juga tentunya dapat menarik siswa untuk belajar. Selain itu, video pembelajaran juga dapat diputar dimana dan kapan saja, juga dapat diputar ulang sampai siswa benar-benar memahami materi yang diberikan (Azmi, Sarjana, Junaidi, Tyaningsih, & Wahidaturrahmi, 2021).

Berdasarkan observasi yang dilakukan pada semester ganjil tahun ajaran 2021/2022 di SMPN 7 Mataram diketahui bahwa selama proses pembelajaran yang dilakukan secara daring, guru menggunakan aplikasi *WhatsApp* dan *Google Classroom*. *WhatsApp* adalah aplikasi pesan lintas platform yang membolehkan kita untuk bertukar pesan tanpa pulsa, karena *WhatsApp* menggunakan paket informasi internet (Turmuzi, Hikmah, & Kurniawan, 2022). Dalam penggunaannya *WhatsApp* dapat digunakan untuk mengirim pesan teks, gambar, video, dan juga untuk menelepon sehingga dapat membantu dalam menjalin komunikasi di seluruh belahan dunia (Kusuma & Hamidah, 2020). Proses pembelajaran dilakukan dengan guru mengirimkan modul pembelajaran kepada siswa untuk dibaca dan kemudian mengerjakan soal-soal yang diberikan. Dengan menggunakan media audiovisual berupa video pembelajaran akan mampu mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi terhadap materi pelajaran dan memudahkan siswa dalam memahami materi yang diberikan.

Penggunaan media audiovisual ini telah diteliti sebelumnya seperti penelitian yang dilakukan oleh Prasetya (2016) menyimpulkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar matematika siswa dengan menggunakan media audio-visual. Rata-rata hasil belajar siswa dengan media audio-visual lebih tinggi secara signifikan daripada rata-rata hasil belajar siswa yang menggunakan metode konvensional. Selain itu, hasil penelitian yang dilakukan oleh Jusmiana & Herianto (2020) menyimpulkan bahwa ada pengaruh positif dan signifikan penggunaan media audio visual (video) terhadap hasil belajar siswa. Kedua penelitian tersebut menggunakan media audiovisual sebagai pembelajaran utama di kelas, sedangkan dalam penelitian ini media audiovisual digunakan sebagai suplemen (tambahan) di luar jam pelajaran yang dilakukan di sekolah. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh

penggunaan media audiovisual terhadap hasil belajar matematika siswa pada suplemen pembelajaran melalui daring.

## 2. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan penelitian eksperimen. Menurut Sugiyono (2013) penelitian eksperimen diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap kondisi yang lain dalam kondisi yang terkendali. Adapun rancangan dalam penelitian ini adalah menggunakan bentuk posttes hanya grup kontrol dengan random subjek (*Randomized Subjects Posttest Only Control Group Design*). Dalam rancangan penelitian ini terdapat dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen adalah kelompok yang diberikan perlakuan berupa penggunaan media audio-visual, sedangkan kelompok kontrol adalah kelompok yang tidak diberikan perlakuan. Bentuk rancangan penelitian ini dapat digambarkan seperti pada Tabel 1 di bawah ini.

**Tabel 1.** *Randomized Subjects Posttest Only Control Group Design*

	Grup	Variabel Terikat	Postes
(R)	Eksperimen	X	Y <sub>2</sub>
(R)	Kontrol	-	Y <sub>2</sub>

Dalam penelitian ini terdapat dua variabel yaitu variabel bebas (*independent variabel*) dan variabel terikat (*dependent variabel*). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media audio-visual, sedangkan variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah dengan *random sampling*. Adapun sampel yang diambil dalam penelitian adalah dua kelas yaitu kelas VIII-A sebagai kelas eksperimen dan kelas VIII-B sebagai kelas kontrol yang masing-masing berjumlah 38 siswa. Pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu dengan cara memberikan tes berupa tes akhir (*posttest*).

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa tes dengan soal uraian. Sebelum instrumen diberikan kepada siswa, terlebih dahulu dilakukan uji validitas. Validitas adalah ketepatan suatu tes terhadap apa yang diukur (Prayitno, 2019). Uji validitas yang digunakan dalam penelitian ini yaitu validitas isi dengan pertimbangan ahli. Selanjutnya untuk mengetahui hasil validitas isi, skor yang diperoleh dari masing-masing validator dihitung menggunakan rumus Aiken.

### Analisis Statistik Deskriptif

Statistik deskriptif digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum (Sugiyono, 2013). Data yang sudah terkumpul dideskripsikan dengan perhitungan mean ideal ( $M_i$ ) dan simpangan baku ideal ( $Sb_i$ ). Adapun menurut Sudijono (dalam Panie, Kurniati, Kurniawan, & Hikmah, 2023) skor siswa dikategorikan seperti dalam Tabel 2 di bawah ini.

**Tabel 2.** Kategori Hasil Belajar Siswa

Skor	Kategori
$M_i + Sb_i \leq x$	Tinggi
$M_i - Sb_i \leq x < M_i + Sb_i$	Sedang
$x < M_i - Sb_i$	Rendah

Keterangan:

$x$  = Nilai siswa

$M_i$  = Mean ideal

$Sb_i$  = Simpangan baku ideal

$M_i = \frac{1}{2}$  (skor tertinggi + skor terendah)

$Sb_i = \frac{1}{6}$  (skor tertinggi – skor terendah)

### Analisis Statistik Inferensial

Analisis data dilakukan untuk menguji kebenaran suatu hipotesis. Dalam penelitian ini, data yang diperoleh dari kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah melaksanakan proses pembelajaran yaitu berupa data kuantitatif. Pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan uji t. Sebelum dilakukan uji t terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas dan uji homogenitas.

### Uji Prasyarat

Uji normalitas data dilakukan untuk mengetahui apakah data penelitian berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak berdistribusi normal. Uji normalitas yang digunakan adalah uji *Liliefors* dengan rumus:

$$L_{maks} = F(Z_i) - S(Z_i) \quad (1)$$

Keterangan:

$L_{maks}$  = harga mutlak terbesar

$F(Z_i)$  = peluang angka baku

$S(Z_i)$  = proporsi angka baku

Dengan kriteria pengujian data berdistribusi normal jika  $L_{maks} < L_{tabel}$

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah data sampel diperoleh dari populasi yang bervariasi homogen atau tidak. Uji homogenitas yang digunakan adalah uji F dengan rumus:

$$F_{hitung} = \frac{\text{varians besar}}{\text{varians kecil}} = \frac{(\text{simpangan baku besar})^2}{(\text{simpangan baku kecil})^2} \quad (2)$$

$$F_{tabel} = F_{\alpha} \left( \frac{dk \ n_{\text{varians besar}} - 1}{dk \ n_{\text{varians kecil}} - 1} \right) \quad (3)$$

Dengan kriteria pengujian apabila  $F_{hitung} < F_{tabel}$  maka  $H_0$  diterima.

### Uji Hipotesis

Uji t dilakukan untuk menguji perbedaan dari dua kelompok sampel. Uji ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran audio-visual terhadap hasil belajar siswa. Uji t ini menggunakan nilai hasil posttes. Adapun rumus yang digunakan untuk uji t adalah sebagai berikut.

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1)s_1^2 + (n_2 - 1)s_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}\right)}} \quad (4)$$

$$t_{tabel} = t_{\alpha}(db = n_1 + n_2 - 2) \quad (5)$$

Dengan kriteria pengujian apabila  $-t_{tabel} \leq t_{hitung} \leq t_{tabel}$  maka  $H_0$  diterima.

*Effect size* menurut Backer (dalam Panie et al, 2023) merupakan cara untuk mengukur pengaruh suatu variabel terhadap variabel lain. Untuk menghitung *effect size* pada uji t digunakan rumus *Cohen's* sebagai berikut.

$$d = \frac{\bar{x}_t - \bar{x}_c}{S_{polled}} \quad (6)$$

$$S_{polled} = \sqrt{\frac{(n_1 - 1)Sd_1^2 + (n_2 - 1)Sd_2^2}{n_1 + n_2}} \quad (7)$$

Keterangan:

$d$  = *Cohen's effect size*

$\bar{x}_t$  = rata-rata kelas eksperimen

$\bar{x}_c$  = rata-rata kelas kontrol

$S_{polled}$  = variansi gabungan

$n_1$  = jumlah siswa kelas eksperimen

$n_2$  = jumlah siswa kelas kontrol

$Sd_1^2$  = variansi kelas eksperimen

$Sd_2^2$  = variansi kelas kontrol

**Tabel 3.** Kriteria Interpretasi Nilai *Cohen's*

<i>Effect size</i>	<i>Cohen's Standard</i>
$0.8 \leq ES \leq 2.0$	Tinggi
$0.5 \leq ES \leq 0.7$	Sedang
$0.0 \leq ES \leq 0.4$	Rendah

Backer (dalam Panie et al, 2023)

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 3.1 Hasil

#### Analisis Statistik Deskriptif

Untuk mengetahui hasil belajar matematika siswa diberikan *posttest* berupa soal uraian setelah diterapkannya pembelajaran tambahan menggunakan media audio-

visual melalui daring pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil posttes pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada Tabel 4 berikut.

**Tabel 4.** Hasil Postest

	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Banyak Siswa	38	38
Nilai Tertinggi	100	95
Nilai Terendah	60	55
Rata-rata	82,63	73,29

Selanjutnya untuk melihat kategori nilai yang didapatkan oleh siswa baik siswa kelas eksperimen maupun kelas kontrol dapat dilihat pada Tabel 5 di bawah ini.

**Tabel 5.** Analisis Deskriptif Hasil Belajar Kelas Eksperimen

Interval	Banyak Siswa	Kategori
$86,7 \leq x$	15	Tinggi
$73,3 \leq x < 86,7$	15	Sedang
$x < 73,3$	8	Rendah

**Tabel 6.** Analisis Deskriptif Hasil Belajar Kelas Kontrol

Interval	Banyak Siswa	Kategori
$81,7 \leq x$	9	Tinggi
$68,3 \leq x < 81,7$	16	Sedang
$x < 68,3$	13	Rendah

Dari Tabel 6 terlihat bahwa terdapat perbedaan banyak siswa yang memperoleh nilai dengan kategori tinggi pada kelas eksperimen sebanyak 15 orang sedangkan pada kelas kontrol hanya 9 orang. Hal ini menunjukkan ketuntasan belajar di kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol.

## Analisis Statistik Inferensial

### Uji Prasyarat

#### Uji Normalitas

Uji normalitas menggunakan uji *Liliefors* didapatkan hasil pada Tabel 7 berikut.

**Tabel 7.** Hasil Uji Normalitas Data Posttest

Kelas	$L_{hitung}$	$L_{tabel}$	Kesimpulan
Eksperimen	0,140328	0,143728	Berdistribusi normal
Kontrol	0,108145	0,143728	Berdistribusi normal

Berdasarkan Tabel 7 dapat dilihat bahwa  $L_{hitung} < L_{tabel}$ , sehingga dapat disimpulkan bahwa data dari kedua kelas berdistribusi normal.

#### Uji Homogenitas

Perhitungan uji homogenitas dilakukan dengan menggunakan uji F didapatkan hasil pada Tabel 8 berikut.

**Tabel 8.** Hasil Uji Homogenitas Data Posttest

$dk$	$S^2$	$F_{hitung}$	$F_{tabel}$	Kesimpulan
38	133,4282			
38	143,6166	1,076359	3,97	Homogen
76	277,0448			

Berdasarkan Tabel 8 dapat dilihat bahwa  $F_{hitung} < F_{tabel}$  pada taraf signifikansi 5% sehingga dapat disimpulkan bahwa data sampel bersifat homogen.

### Uji Hipotesis

Setelah melakukan uji prasyarat dan data berdistribusi normal serta homogen maka dilanjutkan dengan pengujian hipotesis menggunakan uji t. Hasil perhitungan uji t dapat dilihat pada Tabel 9 berikut.

**Tabel 9.** Hasil Uji Hipotesis Data Posttest

Jumlah siswa	$\bar{x}$	$S^2$	$t_{hitung}$	$t_{tabel}$	Kesimpulan
38	82,63	133,4282	3,4599	1,666	$H_0$ ditolak
38	73,29	143,6166			

Berdasarkan Tabel 9 hasil uji hipotesis diperoleh nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  dengan taraf signifikansi 5%, sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima yang artinya nilai rata-rata posttes kelas eksperimen lebih besar dibandingkan nilai rata-rata posttes kelas kontrol.

### Uji Effect size

Perhitungan *effect size* menggunakan rumus *Cohen's* diperoleh data pada Tabel 10 berikut.

**Tabel 10.** Hasil Uji *Effect size* Data Posttest

$n_1$	$n_2$	$\bar{x}_1$	$\bar{x}_2$	$S_{pooled}$	$d$
38	38	82,63	73,29	11,614	0,804

Berdasarkan Tabel 10 dapat diketahui bahwa hasil perhitungan uji *effect size* dengan rumus *Cohen's* adalah 0,804 dimana hasil tersebut disesuaikan dengan Tabel 3 bahwa hasil tersebut berkategori tinggi (memiliki pengaruh yang tinggi).

## 3.2 Pembahasan

Setelah dilaksanakan *posttest* diperoleh hasil belajar matematika siswa pada materi relasi dan fungsi dengan menggunakan media audio-visual pada kelas eksperimen diperoleh nilai tertinggi 100 dan terendah 60 dengan rata-rata 82,63. Sedangkan pada kelas kontrol yang tidak menggunakan media audio-visual diperoleh hasil nilai tertinggi 95 dan terendah 55 dengan rata-rata 73,29. Dalam hal ini, nilai rata-rata kelas eksperimen telah mencapai KKM sedangkan nilai rata-rata kelas kontrol belum mencapai KKM. Perbedaan rata-rata tersebut menunjukkan adanya pengaruh dari penggunaan media audio-visual. Hal ini sejalan dengan penelitian Jusmiana &

Herianto (2020) yang mendapatkan hasil rata-rata pada kelas kontrol sebesar 65,60 dan kelas eksperimen sebesar 75,71 yang menyimpulkan bahwa ada pengaruh positif dan signifikan penggunaan media audio visual (video) terhadap hasil belajar matematika siswa.

Berdasarkan persentase ketuntasan pada kelas eksperimen dari data awal sebesar 42,1% menjadi 76,32% pada hasil *posttest* yang berarti mengalami kenaikan sebesar 34,22%. Sedangkan persentase ketuntasan pada kelas kontrol dari data awal 34,2% menjadi 50% pada hasil *post-test* yang berarti mengalami kenaikan sebesar 15,8%. Berdasarkan uraian tersebut dapat diketahui bahwa penggunaan media audio-visual memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa. Hal ini terlihat dari peningkatan persentase ketuntasan siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol. Hasil ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Wahyudi, Suhartono, & Ngatman (2012) yang menyimpulkan bahwa penggunaan media audio visual dapat meningkatkan hasil belajar matematika terlihat dari adanya peningkatan hasil belajar siswa dari 48,39% menjadi 84,85% siswa yang mencapai KKM.

Hal ini juga terlihat dari aktivitas siswa pada kelas eksperimen lebih aktif ketika diberikan latihan, terlihat dari adanya beberapa siswa yang mengirimkan jawabannya. Sedangkan pada kelas kontrol aktivitas siswa masih kurang aktif, terlihat dari hanya ada lima siswa yang mengirimkan jawaban. Hasil tersebut sesuai dengan pendapat Prasetya (2016) dampak positif dari media audio visual yaitu siswa lebih bersemangat dan aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu menurut Fitria (2014) media audio visual yang merupakan perpaduan antara audio dan visual akan semakin lengkap dan optimal untuk menunjang kegiatan pembelajaran sehingga memberikan kemudahan bagi peserta didik untuk belajar.

Setelah data nilai *posttest* diperoleh dilakukan uji prasyarat terlebih dahulu yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas yang digunakan yaitu uji *Liliefors* dimana didapatkan hasil bahwa kedua kelas berdistribusi normal. Selanjutnya untuk uji homogenitas dilakukan dengan menggunakan uji F yang didapatkan hasil bahwa kedua sampel bersifat homogen. Setelah kedua kelas berdistribusi normal dan bersifat homogen maka dapat dilakukan uji analisis selanjutnya. Uji hipotesis yang digunakan adalah uji t dan menunjukkan hasil  $t_{hitung} = 3,4598$  dan  $t_{tabel} = 1,666$  sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima yang berarti ada perbedaan rata-rata hasil *posttest* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Adanya perbedaan rata-rata ini menunjukkan bahwa adanya pengaruh dari penggunaan media audiovisual yang diberikan pada kelas eksperimen dengan rata-rata 82,63 dimana nilai ini lebih besar dari rata-rata kelas kontrol yaitu 73,29. Hal ini juga terlihat dari perhitungan *effect size* sebesar 0,804 yang berkategori tinggi yang artinya penggunaan media audiovisual memiliki pengaruh yang tinggi terhadap hasil belajar matematika siswa. Hal yang sama juga ditunjukkan oleh penelitian Purwono, Yutmini, & Anitah (2014) bahwa ada peningkatan hasil belajar

siswa setelah penggunaan media audio visual. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media audiovisual terhadap hasil pembelajaran siswa pada suplemen pembelajaran melalui daring.

#### 4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa penggunaan media audio-visual pada pembelajaran daring dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dari hasil uji hipotesis menggunakan uji t diperoleh bahwa pada taraf signifikansi 5% diperoleh  $t_{hitung} = 3,4598$  dan  $t_{tabel} = 1,666$  dimana hasil ini menunjukkan bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$  sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Hasil uji *effect size* mendapatkan hasil 0,804 yang berkategori tinggi yang artinya terdapat pengaruh penggunaan media audiovisual pada suplemen pembelajaran melalui daring terhadap hasil belajar matematika siswa.

#### 5. REFERENSI

- Azmi, S., Sarjana, K., Tyaningsih, R. Y., & Wahidaturrahmi. (2021). Workshop Pembuatan Video Pembelajaran Kreatif Bagi Guru Matematika SMP se-Kota Mataram. *Rengganis Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 220-229.
- Fitria, A. (2014). Penggunaan Media Audio Visual dalam Pembelajaran Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 57-62.
- Hamdani. (2011). Strategi Belajar Mengajar. Bandung: Pustaka Setia.
- Hartatin, S. K., Arjudin, Kurniati, N., & Amrullah. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Materi Bangun Ruang Sisi Datar di SMP Negeri 6 Mataram. *Griya Journal of Mathematics Education and Application*, 1(3), 421-432.
- Hasanah, N., Suyanto, E., & Suana, W. (2016). E-Learning dengan Schoology sebagai Suplemen Pembelajaran Fisika Materi Elastisitas dan Hukum Hooke. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 4(2), 71-81.
- Husamah, Pantiwati, Y., Restian, A., & Sumarsono, P. (2018). *Belajar dan Pembelajaran*. Malang: UMM Press.
- Jusmiana, A., & Herianto. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SMP di Era Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(2), 1-11.
- Kusuma, J. W., & Hamidah. (2020). Perbandingan Hasil Belajar Matematika dengan Penggunaan Platform WhatsApp dan Webinar Zoom dalam Pembelajaran Jarak Jauh Pada Masa Pandemi Covid 19. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 5(1), 97-106.
- Laba, I. W. (2011). Pengaruh Metode Resitasi Tugas dan Motivasi Berprestasi terhadap Hasil Belajar Matematika di SMA Negeri 1 Manggis. *Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan Indonesia*, 1(1), 1-18.
- Panie, R. P., Kurniati, N., Kurniawan, E., & Hikmah, N. (2023). Pengaruh Model Discovery Learning terhadap Hasil Belajar Siswa SMPN 8 Mataram Kelas VII Tahun Ajaran 2022/2023. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(2), 1065-1073.
- Prasetya, F. (2016). Pengaruh Media Audio Visual terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Kajian Pendidikan Matematika*, 1(2), 257-266.

- Prayitno, S. (2019). *Buku Ajar Evaluasi Pembelajaran Matematika*. Mataram: Duta Pustaka Ilmu.
- Purwono, J., Yutmini, S., & Anitah, S. (2014). Penggunaan Media Audio-Visual pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pacitan. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*, 2(2), 127-144.
- Sanjaya, W. (2012). *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Turmuzi, M., Hikmah, N., & Kurniawan, E. (2022). Pelatihan Penggunaan WhatsApp dalam Pembelajaran Daring Bagi Guru di SMPN 1 Labuapi Lombok Barat. *Jurnal Pengabdian Magister Pendidikan IPA*, 5(3), 19-27.
- Wahyudi, A., Suhartono, & Ngatman. (2013). Penggunaan Media Audio Visual dalam Peningkatan Hasil Belajar Matematika. *Kalam Cendekia PGSD Kebumen*, 1(2), 1-7.
- Winkel, W. S. (2004). *Psikologi Pengajaran*. Yogyakarta: Media Abadi.