

Peran Media Audio-Visual Dalam Meningkatkan Minat Belajar Matematika Pada Siswa Kelas VI Sd MI

Nur Azzah Imrodatin Nafiah

Institut Ahmad Dahlan Probolinggo

vivy4466@gmail.com

Nur Khosiah

Institut Ahmad Dahlan Probolinggo

nurkhosiah944@gmail.com

Nora Fardiana Surya Ningrum

Institut Ahmad Dahlan Probolinggo

norafardiana85@gmail.com

Tiara Fatchiatur Rochimah

Institut Ahmad Dahlan Probolinggo

tiarafatch1213@gmail.com

Recieved: 3-02-2026

Revised: 16-02-2026

Accepted: 16-02-2026

INFO ARTIKEL	ABSTRACT
<p>Kata Kunci: <i>Media Audio-Visual, Minat Belajar, Matematika.</i></p>	<p>Penelitian ini dilatarbelakangi oleh adanya tantangan nyata di dunia pendidikan dasar mengenai rendahnya minat belajar matematika pada siswa kelas VI SD/MI, di mana matematika seringkali dianggap sebagai mata pelajaran yang sangat sulit, membosankan, dan terlalu abstrak sehingga memicu kecemasan matematis pada siswa. Tingkat kompleksitas materi di kelas VI yang mencakup konsep bangun ruang dan statistika memerlukan pendekatan baru untuk meningkatkan keterlibatan siswa secara emosional dan kognitif. Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan dan menganalisis secara mendalam mengenai peran strategis media audio-visual dalam menstimulasi minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif untuk menggambarkan fenomena pembelajaran secara alami dan komprehensif. Teknik analisis data dilakukan melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan berdasarkan kerangka kerja model Miles dan Huberman untuk memastikan keabsahan temuan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi media audio-visual seperti video animasi, simulasi digital, dan media presentasi interaktif berperan signifikan sebagai katalisator minat belajar melalui tiga aspek utama: pertama,</p>

	visualisasi dinamis mampu menyederhanakan konsep matematika yang abstrak menjadi bentuk yang konkret dan mudah dipahami; kedua, penggunaan elemen suara dan gambar bergerak secara efektif mampu meningkatkan fokus serta atensi siswa dalam durasi yang lebih lama dibandingkan metode ceramah konvensional; dan ketiga, media ini menciptakan suasana belajar yang menyenangkan (<i>joyful learning</i>) yang secara bertahap meningkatkan kepercayaan diri siswa. Simpulan dari penelitian ini menegaskan bahwa penggunaan media audio-visual bukan sekadar alat bantu teknis, melainkan komponen esensial dalam menciptakan lingkungan belajar yang suportif untuk membangkitkan gairah intelektual dan minat intrinsik siswa dalam memahami konsep matematika yang kompleks di tingkat sekolah dasar.
--	--

PENDAHULUAN

Matematika merupakan instrumen intelektual yang sangat krusial dalam mengembangkan pola pikir logis, kritis, dan sistematis bagi siswa di tingkat sekolah dasar (Tauhid et al., 2024). Sebagai *regina scientiarum* atau ratu dari segala ilmu pengetahuan, matematika tidak hanya berfungsi sebagai alat hitung, tetapi juga melatih kemampuan analisis dan pemecahan masalah yang menjadi fondasi utama bagi literasi sains dan teknologi di masa depan. Ketika siswa menunjukkan atensi yang besar terhadap pembelajaran matematika, maka prestasi akademiknya juga akan lebih baik (Rahayu et al., 2024). Namun, realita di lapangan menunjukkan adanya fenomena paradoks yang cukup memprihatinkan, di mana matematika justru menjadi mata pelajaran yang paling dihindari, ditakuti, dan dianggap sebagai beban mental yang berat oleh mayoritas siswa, terutama pada jenjang kelas VI SD/MI. Di tingkat akhir sekolah dasar ini, siswa berada pada fase transisi kognitif yang krusial, di mana mereka mulai beranjak dari tahap operasional konkret menuju operasional formal, namun sering kali dipaksa untuk langsung berhadapan dengan materi yang sangat abstrak tanpa jembatan visual yang memadai. Ketakutan terhadap matematika pada kelas VI sering kali berakar pada kompleksitas materi yang melonjak drastis dibandingkan kelas-kelas sebelumnya. Operasi hitung campuran bilangan bulat yang melibatkan angka negatif pun sering kali menjadi

hambatan prosedural yang membingungkan bagi siswa jika hanya disampaikan melalui metode ceramah satu arah. Ketidakmampuan siswa dalam menguasai konsep-konsep dasar ini bukan sekadar masalah akademis sesaat, melainkan menjadi pemicu munculnya sikap apatis dan hilangnya kepercayaan diri yang berdampak pada motivasi sekolah secara keseluruhan.

Dalam menghadapi tantangan tersebut, peran media audio-visual menjadi sangat vital sebagai katalisator untuk membangkitkan kembali minat belajar siswa terutama dalam pembelajaran matematika (Ismiyati et al., 2021). Media audio-visual mampu mentransformasi materi yang bersifat kaku dan teoretis menjadi sajian yang dinamis melalui integrasi elemen suara, gambar bergerak, dan animasi yang menarik. Dengan adanya visualisasi yang nyata misalnya melalui simulasi pembongkaran jaring-jaring bangun ruang atau animasi grafik statistic beban kognitif siswa dalam berimajinasi dapat berkurang secara signifikan. Hal ini menciptakan pengalaman belajar yang lebih multisensori, di mana siswa tidak hanya mendengar penjelasan guru tetapi juga melihat proses terjadinya sebuah konsep matematika secara langsung. Pada akhirnya, penggunaan media ini tidak hanya berfungsi untuk memudahkan pemahaman materi, tetapi juga untuk mereduksi "kecemasan matematika" (math anxiety) dan mengubah persepsi siswa bahwa matematika adalah ilmu yang hidup, menyenangkan, dan dapat dicerna dengan logika yang sederhana. Fenomena rendahnya minat belajar ini seringkali berakar pada metode penyampaian guru yang masih terjebak dalam pola konvensional-mekanistik. Banyak pendidik yang masih mengandalkan strategi pembelajaran satu arah (teacher-centered) yang didominasi oleh ceramah lisan dan penugasan latihan soal dari buku teks secara berulang tanpa adanya visualisasi yang memadai (Dr. Yuniastuti et al., 2021). Akibatnya, terjadi kesenjangan (gap) yang lebar antara karakteristik siswa generasi Alpha yang merupakan digital natives dengan metode instruksional yang masih bersifat analog, statis, dan monoton. Siswa masa kini tumbuh dalam ekosistem informasi yang serba cepat dan visual bagi mereka, penjelasan verbal tanpa bantuan media yang dinamis terasa sangat jauh dari realitas kehidupan mereka.

Ketidakmampuan guru dalam menghadirkan representasi visual dari konsep matematika yang abstrak membuat siswa kesulitan menangkap relevansi ilmu tersebut, sehingga matematika hanya dianggap sebagai deretan rumus mati yang harus dihafal demi nilai ujian, bukan untuk dipahami maknanya (Di & Negeri, 2023).

Sebagai contoh konkret, kesulitan terbesar siswa kelas VI seringkali muncul pada materi geometri, khususnya saat memahami rumus volume bangun ruang (2023, 2021). Secara teoretis, rumus volume sering disederhanakan menjadi konsep luas alas dikalikan dengan tinggi ($V = \text{Luas alas} \times \text{tinggi}$). Namun, bagi seorang siswa sekolah dasar, membayangkan bagaimana sebuah bidang datar (alas) dapat bertransformasi menjadi sebuah ruang yang memiliki isi hanya melalui penjelasan di papan tulis adalah hal yang sulit. Tanpa bantuan media, siswa cenderung hanya menghafal rumus tersebut tanpa memahami mengapa rumus itu terbentuk (Saputri, 2025). Di sinilah media audio-visual mengambil peran vital. Melalui video animasi, siswa dapat melihat proses pembentukan bangun ruang secara dinamis—misalnya bagaimana tumpukan koin (luas alas) yang disusun ke atas akhirnya membentuk sebuah tabung (volume). Visualisasi proses seperti inilah yang gagal dihadirkan oleh metode ceramah tradisional, padahal pemahaman konsep seperti ini sangat krusial untuk menumbuhkan minat belajar yang berkelanjutan.

Urgensi penelitian ini terletak pada perlunya transformasi media pembelajaran untuk mengatasi stagnasi motivasi belajar siswa menjelang kelulusan. Media audio-visual hadir sebagai solusi inovatif yang menawarkan integrasi antara stimulus auditori dan visual secara simultan. Menurut teori Dual Coding yang dikemukakan oleh Paivio, otak manusia memproses informasi verbal dan visual melalui jalur yang berbeda namun saling mendukung; ketika kedua jalur ini diaktifkan secara bersamaan melalui video pembelajaran, maka retensi memori dan pemahaman konsep akan menjadi jauh lebih mendalam dan tahan lama. Kehadiran media ini menjadi sangat mendesak karena siswa kelas VI berada pada tahap perkembangan kognitif operasional konkret menuju formal, yang berarti mereka masih membutuhkan jembatan

konkret untuk memahami konsep-konsep abstrak. Tanpa adanya intervensi media yang inovatif, dikhawatirkan sikap negatif atau math anxiety (kecemasan matematika) akan menetap pada diri siswa hingga mereka menginjak jenjang pendidikan menengah, yang pada akhirnya akan merusak literasi numerasi nasional secara jangka panjang (Kholif, 2025).

Penelitian terdahulu memang telah banyak mengkaji efektivitas media pembelajaran digital, namun sebagian besar literatur yang tersedia masih berfokus pada hasil belajar kuantitatif atau perolehan nilai kognitif semata. Masih terdapat ruang kosong atau keterbatasan pembahasan mengenai dimensi kualitatif yang menyentuh aspek afektif, yakni bagaimana perubahan sikap, antusiasme, dan minat intrinsik siswa terjadi ketika mereka berinteraksi langsung dengan media audio-visual (2023, 2021). Penelitian ini berupaya mengisi celah tersebut dengan mengeksplorasi secara mendalam pengalaman subjektif siswa dan interaksi mereka di dalam kelas (Ridho & Salito, 2025). Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan secara komprehensif mengenai peran media audio-visual dalam meningkatkan minat belajar matematika, serta mengidentifikasi faktor-faktor yang membuat media tersebut mampu mengubah persepsi negatif siswa menjadi ketertarikan aktif (Firdaus, 2024). Manfaat dari penelitian ini secara teoritis diharapkan dapat memperkaya khazanah ilmu pendidikan dasar mengenai integrasi teknologi yang humanis (Anjani et al., 2024). Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat menjadi kompas bagi para pendidik untuk mulai meninggalkan metode usang dan beralih ke strategi yang lebih inklusif, adaptif, serta mampu membangkitkan gairah belajar siswa di era digital.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Fokus utama dari metode ini adalah mengumpulkan, menelaah, dan menganalisis secara kritis berbagai literatur yang relevan dengan topik peran media audio-visual terhadap minat belajar matematika siswa sekolah dasar (April et al., 2025). Sumber data yang digunakan mencakup data sekunder yang berasal dari jurnal ilmiah bereputasi, buku teks pedagogi,

artikel hasil penelitian, serta dokumen kebijakan pendidikan yang berkaitan dengan kurikulum matematika kelas VI SD/MI (Irmalia, 2022). Dengan menggunakan metode kualitatif, peneliti berupaya membangun kerangka teoretis yang kuat dan menarik benang merah dari berbagai temuan sebelumnya untuk mendeskripsikan fenomena peningkatan minat belajar siswa tanpa melakukan observasi lapangan secara langsung (Hasibuan et al., 2023).

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui metode dokumentasi dengan sistem dokumentasi bibliografi, yaitu mencari dan menyeleksi sumber data yang otoritatif di pangkalan data digital seperti Google Scholar, SINTA, dan portal jurnal pendidikan lainnya. Setelah data terkumpul, teknik analisis data yang digunakan adalah analisis isi (content analysis) dan analisis deskriptif kualitatif. Proses analisis diawali dengan pengorganisasian literatur, dilanjutkan dengan tahap reduksi data untuk memilih informasi yang paling relevan dengan indikator minat belajar dan efektivitas media audio-visual (Desvita Maharani, 2024). Selanjutnya, dilakukan sintesis antar-literatur untuk membandingkan temuan-temuan yang ada, hingga akhirnya ditarik kesimpulan yang objektif dan mendalam mengenai bagaimana integrasi elemen audio dan visual secara teoretis mampu mentransformasi pengalaman belajar matematika siswa menjadi lebih interaktif dan bermakna (Agustina & Wahyuningsih, 2024).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan analisis terhadap berbagai literatur dan hasil penelitian terdahulu, ditemukan bahwa media audio-visual memiliki peran yang multidimensional dalam meningkatkan minat belajar matematika siswa kelas VI SD/MI (Rahmah et al., 2024). Temuan pertama menunjukkan bahwa media audio-visual berfungsi sebagai instrumen konkretisasi konsep. Matematika kelas VI yang didominasi oleh materi geometri ruang dan statistika seringkali sulit dipahami jika hanya mengandalkan imajinasi spasial siswa. Pendidik perlu memiliki kemampuan dalam memilih media yang akan digunakan dalam pembelajaran agar siswa merasa bahwa matematika mudah diinternalisasikan (Tampubolon et al., 2019). Literatur menunjukkan

bahwa video animasi mampu memvisualisasikan transisi dari bentuk dua dimensi ke tiga dimensi secara halus, yang secara psikologis menurunkan tingkat beban kognitif (cognitive load) siswa (Pradana, 2025). Efektivitas media ini berdampak langsung pada penguatan aspek afektif siswa di dalam kelas. Teratasinya hambatan kognitif secara otomatis memicu eskalasi minat belajar karena siswa mulai mengembangkan efikasi diri (self-efficacy) atau keyakinan mendalam bahwa mereka memiliki kapasitas intelektual untuk menguasai materi yang sebelumnya dianggap mustahil (Humairah et al., 2024). Transformasi ini mengubah perilaku belajar secara signifikan; siswa yang awalnya menunjukkan sikap pasif dan apatis bertransformasi menjadi individu yang lebih antusias dan partisipatif. Hal ini terjadi karena media audio-visual berhasil mengintegrasikan unsur "hiburan edukatif" (edutainment) yang secara biologis mampu menstimulasi pelepasan hormon dopamin di otak, yang berkaitan erat dengan sistem reward dan motivasi manusia. Dampak jangka panjang dari fenomena ini adalah terjadinya pergeseran paradigma pada diri siswa, di mana proses pembelajaran matematika tidak lagi dirasakan sebagai sebuah beban mental atau paksaan kurikulum, melainkan telah berevolusi menjadi sebuah kebutuhan intelektual yang menyenangkan serta memuaskan rasa ingin tahu mereka dalam lingkungan belajar yang modern.

Pembahasan mengenai keterlibatan afektif menunjukkan bahwa elemen auditori dan visual yang dinamis mampu meningkatkan durasi atensi (attention span) siswa secara signifikan. Dalam pembelajaran konvensional, atensi siswa kelas VI cenderung menurun setelah 15 menit pertama, namun penggunaan media audio-visual yang interaktif dapat mempertahankan fokus hingga akhir sesi pembelajaran. Analisis terhadap berbagai studi kasus kualitatif mengungkapkan adanya perubahan perilaku belajar yang positif; siswa lebih berani untuk mengajukan pertanyaan dan terlibat dalam diskusi kelompok setelah menonton simulasi matematika. Selain itu, media audio-visual berperan dalam mengaitkan konsep matematika dengan realitas kehidupan sehari-hari melalui narasi kontekstual dalam video, sehingga siswa memahami urgensi mempelajari matematika sebagai alat bantu

kehidupan, bukan sekadar angka untuk ujian. Secara keseluruhan, sintesis data kepustakaan menegaskan bahwa peningkatan minat belajar ini bukan sekadar euforia sesaat terhadap teknologi, melainkan hasil dari transformasi lingkungan belajar yang menjadi lebih inklusif dan mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa (visual dan auditori), gaya pembelajaran bisa menggunakan power point, canva dan media lainnya.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis pustaka yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media audio-visual memiliki peran strategis dan transformatif dalam meningkatkan minat belajar matematika pada siswa kelas VI SD/MI. Kehadiran elemen suara dan gambar bergerak dalam proses pembelajaran mampu memecah rigiditas konsep matematika yang abstrak seperti geometri ruang dan statistika menjadi representasi visual yang konkret, sehingga mempermudah pemahaman kognitif sekaligus menurunkan tingkat kecemasan matematis pada siswa. Media ini terbukti efektif dalam memperpanjang durasi perhatian (attention span) siswa dan menumbuhkan motivasi intrinsik melalui terciptanya suasana belajar yang dinamis, interaktif, dan menyenangkan (joyful learning). Dengan demikian, integrasi media audio-visual bukan lagi sekadar inovasi tambahan, melainkan sebuah kebutuhan esensial bagi pendidik untuk menjembatani karakteristik siswa generasi digital dengan kompleksitas kurikulum matematika, guna memastikan minat belajar tetap terjaga sebagai fondasi literasi numerasi yang kuat sebelum siswa melangkah ke jenjang pendidikan menengah.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, N. M. D., & Wahyuningsih, B. Y. (2024). Efektivitas Penggunaan Media Audio Visual dalam Pembelajaran Matematika Siswa Sekolah Dasar. *JTPD: Jurnal Teknologi Pendidikan Dasar*, 1(1), 9–16.
- Anjani, K. T., Rufaidah, A., & Hidayat, N. (2024). *Integrasi Teknologi dan Humanisme: Menuju Penguatan Kualitas Pendidikan Tinggi di Era Society 5.0*. 7, 4906–4911.
- April, V. N., Muhammad, H., Lusita, I. P., Yumeriza, I., Malti, K. P., Ningrum, M. F., Zorin, S., Azima, N. F., Jl, A., Hamka, P., Barat,

- A. T., Utara, K. P., & Padang, K. (2025). Efektivitas Penggunaan Media Interaktif dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar Universitas Negeri Padang , Indonesia informasi dan materi agar siswa lebih mudah dalam memahami pelajaran . Media ini pembelajaran matematika pada jenjang sekolah dasa. *Jurnal Ilmiah Matematika, Kebumian Dan Angkasa*, 3(April), 135–147.
- Desvita Maharani, R. W. S. A. R. (2024). Systematic literature review: upaya meningkatkan hasil belajar melalui penggunaan media audio-visual. *Jurnal Strategi Pembelajaran*, 1(2), 2024.
- Di, V., & Negeri, S. M. P. (2023). *No Title*.
- Dr. Yuniastuti, S. H. . M. P., Miftakhuddin, S. P. . M. P., & Muhammad Khoiron, S. P. . M. P. (2021). Media_pembelajaran_untuk_generasi_mileni (pengertian media 3). In *MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK GENERASI MILENIAL Tinjauan Teoritis dan Pedoman Praktis* (Vol. 000, Issue 1).
- Firdaus, A. M. (2024). *Penggunaan Media Interaktif Video Audio Visual Ditinjau Dari Minat Belajar Siswa Kelas VIII SMP 1 Maarif Ponorogo*.
- Hasibuan, M. T., Ekonomi, F., & Bisnis, D. A. N. (2023). *Universitas islam negeri syekh ali hasan ahmad addary padangsidimpuan 2023*. 1–6.
- Humairah, I., Fitriana, D. D., & Safitri, R. (2024). *Model Pendidikan Minat Bakat Melalui Self-Efficacy di Sekolah*. 05(02), 82–99. <https://doi.org/10.38073/nidhomiyah.v5i2.1659>
- Irmalia, A. (2022). *Analisis Nilai-Nilai Multikultural Dalam Buku Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar*;
- Ismiyati, E., Supriadi, S., & Adji, S. S. (2021). Pengaruh Pembelajaran Matematika Dengan Media Audio Visual Dan Pendekatan Kontekstual Serta Minat Belajar Terhadap Kemampuan Pemahaman Matematik Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Sains Sosio Humaniora*, 5(2), 1141–1147. <https://doi.org/10.22437/jssh.v5i2.16529>
- Pradana, S. (2025). Efektivitas Penggunaan Video Animasi sebagai Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar. *Jurnal Transformasi Pendidikan Dasar*, 1(1), 33–39.

- Rahayu, N., Fahmi, K., Alparisi Efendi, S., & Wulandari, F. (2024). Stimulus Minat Belajar Matematika Menggunakan Media Pembelajaran Audio Visual di Tingkat Sekolah Dasar. *Diksi: Jurnal Pendidikan Dan Literasi*, 3(1), 85–94. <https://doi.org/10.62719/diksi.v3i1.58>
- Rahmah, A. A., Putri, D. V. D., Maulida, A., SURIANSYAH, A., & Cinantya, C. (2024). Media Pembelajaran Berbasis Audiovisual pada Mata Pelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *MARAS: Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 2(4), 2111–2119. <https://doi.org/10.60126/maras.v2i4.563>
- Ridho, M., & Salito, S. (2025). Makna Kegiatan Akhir Pembelajaran Bagi Guru Dan Siswa : Sebuah Pendekatan Kualitatif. *Jurnal Akuntansi, Manajemen, Dan Ilmu Pendidikan*, 1(2), 206–218.
- Saputri, W. (2025). Implementasi Media Pembelajaran Audio-Visual Dalam Meningkatkan Semangat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Rasio di SMPN 2 Ranah Batahan. 01(01), 1–9.
- Tampubolon, J., Atiqah, N., & Panjaitan, U. I. (2019). Kehidupan Sehari-Hari Dalam Masyarakat. *Program Studi Matematika Universitas Negeri Medan*.
- Tauhid, K., Safari, Y., & Nurhida, P. (2024). *Karimah Tauhid, Volume 3 Nomor 9 (2024), e-ISSN 2963-590X*. 3, 9817–9824.