

PENGARUH MEDIA AUDIO VISUAL DAN GAYA BELAJAR TERHADAP HASIL BELAJAR PKN SISWA KELAS VII DI SMPN 2 RAMBI PUJI

THE INFLUENCE OF AUDIO-VISUAL MEDIA AND LEARNING STYLE ON THE RESULTS OF PKN STUDENTS IN CLASS VII STUDENTS IN SMPN 2 RAMBI PUJI

Rafif Addarquthni¹, M. Rudy Sumiharsono², Asri Widiatsih³

Program Studi S2 Teknologi Pembelajaran
IKIP PGRI Jember

rafifaddarquthni13@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif kausal yang ingin mengetahui Pengaruh Media Audio Visual dan gaya belajar terhadap hasil belajar PKN siswa kelas VII di SMPN 2 Rambipuji Semester Genap Tahun Pembelajaran 2018 / 2019.

Permasalahan yang dikaji dalam penelitian ini adalah: Apakah ada Pengaruh Media Audio Visual terhadap hasil belajar, 1) apakah ada pengaruh gaya belajar terhadap hasil belajar, 2) apakah ada pengaruh secara bersama-sama antara media audio visual dan gaya belajar terhadap hasil belajar. Tujuan Penelitian: penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: 1) pengaruh media audio visual terhadap hasil belajar, 2) pengaruh gaya belajar terhadap hasil belajar, 3) pengaruh secara bersama-sama antara media audio visual dan gaya belajar terhadap hasil belajar.

Responden Penelitian ini adalah siswa kelas VII di SMPN 2 Rambipuji 7 d dan 7e sejumlah 70 siswa pada semester genap tahun pelajaran 2018-2019, tempat penelitian ditentukan dengan metode purposive sampling. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan desain kausal. Alat pengumpul data menggunakan adalah 1) Observasi (pengamatan), 2) Tes, 3) Kuesioner (angket) dan 4) Dokumentasi. Derajat valid dan reliabel alat dengan uji validitas dan reliabilitas. Uji analisis instrumen menggunakan: 1) uji deskriptif, 2) uji homogenitas, 3) uji normalitas, . Uji hipotesis dengan: Tests of Between – Subjects Effects sekaligus uji linear berganda & uji f

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: 1) Dari hasil Uji F, $F_{hitung} (10,498) > F_{tabel} (3,30)$, maka H_0 ditolak. Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan dapat dikatakan bahwa H_0 yang berbunyi “tidak adanya pengaruh media audio visual dan gaya belajar terhadap hasil belajar siswa” ditolak, dan H_a diterima yang berbunyi “adanya Pengaruh Media Audio Visual dan Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa”. Sehingga dapat disimpulkan secara simultan Media Audio Visual dan gaya belajar berpengaruh terhadap hasil belajar siswa dengan signifikansi 0,000.

Dalam penelitian ini nilai simpangan (standart deviation) yang didapat dalam media pembelajaran video adalah 36,34, sedangkan nilai simpangan (standart deviation) yang didapat dalam hasil belajar adalah 57,14. Dari hasil Anova sig menunjukkan bahwa Pengaruh antara media pembelajaran video dan gaya belajar terhadap hasil belajar berpengaruh yaitu 0,49.

Saran dari penelitian ini bagi siswa diharapkan dapat menerapkan penggunaan media pembelajaran audio visual hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa media audio visual sangat efektif sebagai media pembelajaran sehingga akan memperoleh hasil belajar maksimal.

Kata Kunci: media audio visual, gaya belajar, hasil belajar.

Abstract: This research is a causal quantitative study that wants to know the effect of audio-visual media and learning styles on the learning outcomes of Civics Class VII students at SMPN 2 Rambipuji Even Semester of the 2018/2019 Academic Year.

The problems examined in this study are: Is there an influence of audio-visual media on learning outcomes, 1) Is there an influence of learning styles on learning outcomes, 2) Is there an influence together between audio-visual media and learning styles on learning outcomes. Research objectives: This study aims to determine: 1) The effect of audio-visual media on learning outcomes, 2) The influence of learning styles on learning outcomes, 3) The effect of jointly between audio-visual media and learning styles on learning outcomes.

The respondents of this study were the research conducted on seventh grade students at SMPN 2 Rambipuji 7 d and 7e totaling 70 students in the even semester of the 2018-2019 academic year, the research area was determined by the purposive sampling method. This research is a quantitative study with a causal design. Data collection tools using are 1) Observation (observation), 2) Test, 3) Questionnaire (questionnaire) and 4) Documentation. The degree of validity and reliability of the tool with validity and reliability tests. Instrument analysis test uses: 1) descriptive test, 2) normality test, 3) homogeneity test. Test hypotheses with: Tests of Between - Subjects Effects as well, f test & as multiple linear tests

In this study the mean value obtained in video learning media was 36.34, while the mean value of learning outcomes was 57.14. The standard deviation was obtained from the square root of the variance. The lower the standard deviation the data value approaches the mean (mean), while the higher the standard deviation the data value is far from the average (mean). In this study the deviation value (standard deviation) obtained in video learning media is 36.34, while the deviation value (standard deviation) obtained in learning outcomes is 57.14. From the results of Anova sig, it shows that the influence between video learning media and learning styles has an effect on learning outcomes, which is 0.49.

Suggestions from this study for students are expected to be able to apply the use of audio-visual learning media. The results of this study conclude that audio-visual media is very effective as a learning medium so that it will obtain maximum learning outcomes.

Keywords: audio-visual media, learning styles, learning outcomes.

PENDAHULUAN

Pembelajaran akan berhasil baik dalam proses maupun hasil bila dikondisikan dengan baik. Pengkondisian belajar dalam dunia pendidikan dikenal dengan perencanaan pembelajaran yang secara parsial dan terinci terdapat pada rencana pelaksanaan pembelajaran. Dalam rencana tersebut disebutkan dengan jelas berbagai hal yang berkait erat dengan pembelajaran mulai dari unsur materi pembelajaran, strategi, metode, model, pendekatan dan media yang akan digunakan.

Penggunaan media pembelajaran dengan berbagai kelebihan dan manfaatnya harus menjadi perhatian guru sebab pemakaian media pembelajaran juga sebagai instruksi pemerintah pada setiap

satuan pendidikan. Instruksi tersebut adalah bahwa dalam satuan pendidikan wajib memiliki sarana yang meliputi perabot, peralatan pendidikan, media pendidikan, buku dan sumber belajar lainnya, bahan habis pakai, serta perlengkapan lain yang diperlukan untuk menunjang proses pembelajaran yang teratur dan berkelanjutan (Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 tahun 2005, tentang Standar Nasional Pendidikan BAB VII Sarana dan Peralatan Pasal 42 Butir 1). Melalui peraturan ini jelas bahwa pemakaian media pembelajaran bukan hanya sekedar pilihan tapi keharusan.

Salah satu media pembelajaran yang menarik dapat membangkitkan minat belajar sehingga tercapai hasil belajar maksimal adalah media pembelajaran

audio visual. Media ini mengandung komponen audio yang dapat menyampaikan informasi pengetahuan seperti halnya penjelasan verbal di kelas. Media ini juga mengandung video yang menampilkan animasi dalam menjelaskan materi sehingga dapat membangkitkan kesan pada siswa dan menarik perhatian mereka (Ayuningrum, 2012).

Hasil belajar merupakan pokok dari suatu proses belajar atau tujuan utama pembelajaran. Hasil belajar dapat disiasati dengan mempertimbangkan gaya belajar siswa dan penggunaan media pembelajaran yang menarik dan berpotensi mempengaruhinya. Media pembelajaran audio visual dapat merepresentasikan dan mengkoneksikan gaya belajar siswa sehingga sangat tepat jika dipraktikkan dalam proses pembelajaran kelas. Namun pada kenyataannya banyak siswa yang memiliki tingkat kecerdasan yang tinggi belum tentu mendapatkan hasil belajar atau prestasi yang baik pula.

Hal ini diakibatkan karena kebanyakan siswa yang memiliki tingkat kecerdasan yang tinggi malas untuk belajar sehingga prestasinya tidak sesuai dengan tingkat kecerdasannya. Begitu pula bagi yang memiliki tingkat kecerdasan rendah pada akhirnya belum tentu mendapat prestasi yang rendah, terkadang siswa yang sebenarnya memiliki tingkat kecerdasan yang biasa saja mendapat prestasi yang baik karena kebiasaan belajar yang baik pula.

Oleh karena itu salah satu faktor penting yang mempengaruhi prestasi belajar siswa selain intelegensi atau kecerdasan yaitu kebiasaan belajar. Seperti halnya yang terjadi pada siswa – siswi kelas VII di SMPN 2 Rambipuji Jember dalam mengikuti proses belajar dalam mata pelajaran Pkn.

Siswa – siswi kelas VII D memiliki gaya belajar yang berbeda antara siswa yang satu dengan yang lain dalam mata pelajaran Pkn, hasil belajarnya belum tentu sesuai dengan kemampuan serta tidak sedikit dari mereka sulit untuk memahami materi terutama dalam hal pemahaman tentang sejarah perumusan Pancasila Selain itu berdasarkan pengamatan, mayoritas dari mereka kebiasaan belajarnya juga berbeda-beda ada yang baik dan adapula Hasil belajarnya kurang baik itu terlihat dari kurang disiplinnya mereka dalam mengerjakan

tugas. Mata Pelajaran Pkn merupakan mata pelajaran yang mencakup berbagai materi salah satunya tentang Sejarah Perumusan Pancasila. Oleh karena itu perlu pemahaman dan ketelitian terutama dalam hal tersebut.

Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya bahwa Media Audio Visual sangat berpengaruh terhadap Hasil belajar siswa namun begitu, tidak hanya Media saja yang dapat mempengaruhi tingkat Hasil Belajar Siswa namun harus diimbangi dengan faktor lain yaitu gaya belajar yang baik dan tepat. Jika siswa memiliki gaya belajar yang baik dan tepat akan mempermudah siswa mendapatkan hasil belajar yang baik pula.

Oleh karena itu, penulis tertarik untuk melakukan penelitian untuk mencari tahu adakah Pengaruh Media Audio Visual dan gaya belajar terhadap hasil belajar Pkn siswa kelas VII di SMPN 2 Rambipuji Semester Genap Tahun Pembelajaran 2018/2019.

KAJIAN TEORI

1. Kajian Pustaka Media Audio Visual

Media Pembelajaran terbentuk dari dua kata yakni media dan Pembelajaran. Media berasal dari bahasa latin yakni medium yang berarti perantara sedangkan pembelajaran menunjukkan proses interaksi antara pendidik dan peserta didik dalam sebuah kegiatan belajar.

Media Pembelajaran dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari sumber secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif (Asyar, 2012).

Pembelajaran yang dibantu dengan media pembelajaran sebenarnya dapat menambah keberhasilan baik secara proses maupun produk. Hal ini karena media pembelajaran memiliki nilai-nilai praktis yang sangat tinggi fungsi dan peranannya sebagaimana disebutkan pada Tabel 1 berikut ini;

Tabel 1. Nilai Praktis dalam Media Pembelajaran

Unsur	enjabaran
Heterogenitas	Media dapat mengatasi berbagai keterbatasan pengalaman yang dimiliki murid atau mahasiswa.

	Pengalaman masing-masing individu yang beragam karena kehidupan keluarga dan masyarakat sangat menentukan macam pengalaman yang dimiliki mereka.
Solusif	Media dapat mengatasi ruang kelas. Banyak yang sukar untuk dialami secara langsung oleh siswa/ mahasiswa didalam kelas. Maka dengan melalui media akan dapat diatasi kesukaran-kesukaran tersebut
Interaktif	Media memungkinkan adanya interaksi langsung antara siswa dengan lingkungannya
Interpretatif	Media menghasilkan keseragaman pengamatan. Pengamatan yang dilakukan siswa dapat secara bersama-sama diarahkan menuju hal-hal yang sesuai dengan tujuan yang dicapai
Realistik Emperik	Media dapat menanamkan konsep dasar yang benar, konkrit, dan realistis
Motivasi	Media dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru.
	Media dapat membangkitkan motivasi dan merangsang siswa untuk belajar. Dengan adanya media pembelajaran dapat menimbulkan rangsangan tertentu kearah keinginan untuk belajar.
Imajinatif	Media dapat memberikan pengalaman yang integral dari sesuatu yang konkret kepada yang abstrak.

(Asnawir, 2002)

Media pembelajaran dilihat dari bentuk dan jenisnya beragam diantaranya adalah media pembelajaran audio visual. Media pembelajaran audio visual adalah media yang mengandung komponen audio yang dapat menyampaikan informasi pengetahuan seperti halnya penjelasan verbal di kelas.

Media ini juga mengandung video yang menampilkan gerakan dan animasi dalam menjelaskan materi sehingga dapat membangkitkan kesan pada siswa dan menarik perhatian mereka (Ayuningrum, 2012). Penyajian materi pembelajaran

dalam bentuk animasi disertai suara sangat menarik sehingga akan menimbulkan minat dan dorongan belajar siswa.

2. Gaya Belajar

Arti dan pengertian gaya belajar dapat ditinjau pada beberapa literasi. Misalnya dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI, 2008) pengertian gaya adalah ragam (cara, rupa, bentuk, dsb) yang khusus (mengenai tulisan, karangan, pemakaian bahasa, bangunan rumah, dsb). Sedangkan belajar adalah berusaha mengetahui sesuatu berusaha memperoleh ilmu pengetahuan (kepandaian, keterampilan).

Dari pengertian ini dapat dikatakan bahwa gaya belajar adalah ragam usaha untuk mengetahui sesuatu atau memperoleh ilmu pengetahuan. Sedangkan pemaknaan lain dapat dipandang bahwa gaya belajar adalah pola perilaku spesifik dalam menerima informasi baru dan mengembangkan keterampilan baru, serta proses menyimpan informasi atau keterampilan baru (Sarasi dalam Sugihartono, dkk, 2007).

Jika melihat definisi ini berarti gaya belajar adalah pola perilaku yang khas dalam menyerap informasi baru dan mengembangkan ketrampilan baru dan termasuk prosesnya.

3. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku dan penambahan informasi baru setelah mengikuti proses dan tahapan belajar.

Hasil belajar meliputi bidang pengetahuan (kognitif), bidang sikap (afektif) dan bidang ketrampilan (psikomotorik) (Sujana, 2010).

Keberhasilan seseorang dalam belajar dapat diamati dari perubahan cara berpikir dan berperilaku. Tolak ukur berhasil tidaknya seseorang dalam belajar disebabkan oleh dua faktor (Dalyono, 1997) yaitu:

- a. Faktor Intern (yang berasal dari dalam diri orang yang belajar)
 - 1) Kesehatan.
 - 2) Intelegensi dan Bakat
 - 3) Minat dan Motivasi
 - 4) Cara belajar
- b. Faktor Eksternal (yang berasal dari luar diri orang belajar)
 - 1) Keluarga
 - 2) Sekolah

- 3) Masyarakat
- 4) Lingkungan sekitar.

Dalam sistem pendidikan nasional rumusan tujuan pendidikan menggunakan klasifikasi hasil belajar dari Benyamin S. Bloom dalam (Catharina, 2006) secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah, yaitu:

- (a) Bidang Kognitif
Bidang kognitif berkaitan dengan kemampuan intelektual seseorang. Hasil belajar kognitif melibatkan siswa kedalam proses berpikir seperti mengingat, memahami, menerapkan, menganalisa sintesis dan evaluasi.
- (b) Bidang Afektif
Bidang afektif berkaitan dengan kemampuan yang berkenaan dengan sikap, nilai perasaan dan emosi. Tingkatan-tingkatannya aspek ini dimulai dari yang sederhana sampai kepada tingkatan yang kompleks, yaitu penerimaan, penanggapan penilaian, pengorganisasian, dan karakterisasi nilai.
- (c) Bidang Psikomotor
Bidang Psikomotor berkaitan dengan kemampuan yang menyangkut gerakan otot. Tingkatan aspek ini, yaitu. gerakan refleks keterampilan pada gerak dasar kemampuan perseptual, kemampuan dibidang pisik, gerakan-gerakan skil mulai dari keterampilan sederhana sampai kepada keterampilan yang kompleks dan kemampuan yang berkenaan dengan non discursive komunikasi seperti gerakan ekspresif dan interpretative.

Tujuan pembelajaran merupakan diskripsi tentang perubahan perilaku yang diinginkan atau diskripsi tentang perubahan perilaku yang diinginkan atau diskripsi produk yang menunjukkan bahwa belajar telah terjadi. Briggs dan Gagne dalam Nashar mengklasifikasikan hasil belajar menjadi 5 yaitu:

- (1) Keterampilan Intelektual (Intellectual Skills)
- (2) Strategi Kognitif (Cognitive Strategies)
- (3) Informasi verbal (Verbal Information)
- (4) Keterampilan motorik (Motor Skills)
- (5) Sikap (Attitudes)

4. Keterkaitan Media Audio Visual terhadap Hasil Belajar

Proses pembelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan terhadap Hasil belajar siswa menggunakan media audio visual disesuaikan dengan permasalahan yang diangkat dalam penelitian. Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. guru mampu menggunakan media dalam proses pembelajaran terutama media audio visual pada materi tertentu.

Media Pembelajaran Audio Visual adalah media perantara yang penyerapannya melalui pandangan dan pendengaran sehingga membangun kondisi yang dapat membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap yang dipergunakan untuk membantu tercapainya tujuan belajar, keterbatasan guru, siswa, lingkungan sekolah, yang kurang memadai, metode pembelajaran yang kurang bervariasi, sarana dan prasarana yang kurang lengkap, alat dan media yang dipergunakan kurang.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka yang menjadi masalah dalam penelitian ini adalah Apakah berpengaruh secara signifikan penggunaan media audio visual terhadap hasil belajar. Pada penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah berpengaruh secara signifikan penggunaan Media Audio Visual terhadap Hasil Belajar siswa.

5. Keterkaitan Gaya belajar terhadap Hasil Belajar

Dalam penelitian bahwa hasil belajar siswa sudah cukup baik walaupun masih banyak siswa yang kesulitan mencapai hasil belajar yang maksimal disebabkan oleh gaya belajar siswa yang bervariasi. Berdasarkan hasil pengamatan terhadap gaya belajar, media yang relevan untuk diterapkan dalam pembelajaran adalah media audio visual. Semangat dan kreatifitas siswa dalam belajar terjadi peningkatan.

Siswa lebih termotivasi untuk mengikuti pembelajaran dibuktikan dari proses pembelajaran yang diikuti siswa dengan aktif menganalisa, mengikuti, bergerak, menyentuh dan melakukan hal – hal yang berkaitan dalam pembelajaran PPKn. Selain itu juga dapat dibuktikan dengan peningkatan pada penilaian hasil belajar siswa.

Gaya Belajar yang penyerapannya melalui pandangan dan pendengaran sehingga membangun kondisi yang dapat membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap yang dipergunakan untuk membantu tercapainya tujuan belajar untuk mengetahui hubungan penggunaan media pembelajaran audio visual dengan gaya belajar peserta didik pada pembelajaran

Dari analisis diatas, dapat disimpulkan bahwa Gaya belajar memberikan pengaruh yang signifikan dalam hasil belajar dalam pembelajaran pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan sebaiknya menggunakan media audio visual pada saat proses pembelajaran, khususnya pembelajaran Norma dan Keadilan pembelajaran menggunakan media audio visual .

Gaya belajar memberikan pengaruh yang signifikan dalam hasil belajar sebaiknya menggunakan media audio visual pada saat proses pembelajaran, khususnya pembelajaran dapat di sesuaikan dengan gaya belajar siswa yang berbeda beda sehingga pembelajaran menggunakan media audio visual memb erikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa.

6. Keterkaitan Media Audio visual & Gaya Belajar terhadap Hasil Belajar

Media pembelajaran audiovisual adalah sebuah alat bantu dalam pembelajaran yang dapat menyampaikan pesan berupa gambar dan suara, sehingga memotivasi siswa dan mempermudah proses penerima pesan dari guru ke siswa. Adapaun pengaplikasian media audio visual bagi seorang pendidik, mengajar bukanlah merupakan suatu permasalahan atau tantangan yang memberatkan, tetapi mengajar merupakan kegiatan yang menyenangkan. Akan tetapi dihadapkan dengan pertanyaan bagaimana mengajar yang baik sehingga berhasil, barulah akan merupakan suatu tantangan tersendiri.

Memang mengajar itu nampaknya sederhana, namun apabila kita kaji lebih jauh lagi, banyak aspek yang harus di perhatikan. Penguasaan materi, didaktik metodik, otak peserta didik, situasi lingkungan sekolah dan lain lain. Lebih lagi bila dikaitkan dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, maka pemakaian berbagai peralatan canggih

dalam proses pembelajaran menuntut perhatian khusus para pendidik.

Gaya belajar merupakan cara belajar dari bagaimana murid menyerap, dan kemudian mengatur serta mengolah informasi yang di dapat dari program pembelajaran. Terdapat tiga tipe gaya belajar yang akan dibahas didalam penelitian ini yakni visual (cenderung belajar melalui apa yang mereka lihat), auditorial (belajar melalui apa yang mereka dengar) dan kinestetik (belajar melalui gerak dan sentuhan).

Hasil belajar adalah sebuah tolak ukur, penilaian yang menentukan keberhasilan siswa dalam proses belajarnya, gaya belajar memberikan kontribusi yang bermakna dengan Hasil Belajar. Jadi semakin seseorang menyadari gaya belajar dan menggunakan cara-cara yang efisien sesuai dengan gaya belajar maka akan memperoleh hasil yang lebih baik.

Berdasarkan hasil penelitian yang didapat makna disarankan agar setiap siswa menggunakan cara belajar yang sesuai dengan gaya belajar sehingga akan memiliki Hasil yang lebih baik, demikian juga Sekolah untuk selalu memperhatikan adanya perbedaan individual dalam merancang metode instruksiol maupun Media Pembelajaran.

METODE

1. Rancangan Penelitian

Metode Penelitian merupakan langkah dan cara dalam mencari, merumuskan, menggali data, menganalisis, membahas dan menyimpulkan masalah dalam penelitian (2014). Metode Penelitian berkaitan dengan hal-hal praktis sebagai berikut: Bagaimana cara penentuan lokasi dalam penelitian yang dilakukan, Bagaimana cara pengambilan sampel dalam penelitian yang dilakukan.

Desain penelitian apa yang digunakan dalam penelitian yang dilakukan dan mengapa menggunakan desain itu, Dengan cara bagaimana pengumpulan data penelitian dilakukan, Bagaimana cara penyusunan dan pengembangan instyrumen penelitian digunakan dalam penelitian yang dilakukan, Bagaimana cara pengambilan data dalam penelitian yang dilakukan, Bagaimana cara analisis data penelitian yang dilakukan. Rancangan Penelitian ini adalah Kuantitatif Kausal.

2. Metode Penentuan Daerah Penelitian

Penentuan daerah penelitian dilakukan dengan menggunakan teknik purposive sampling area, yaitu teknik pengambilan sample sumber data dengan pertimbangan tertentu (Sugiono, 2015). Teknik ini biasanya dilakukan atas beberapa pertimbangan, misalnya alasan keterbatasan waktu, tenaga dan dana, sehingga tidak dapat mengambil tempat yang luas atau jauh. Berdasarkan pendapat tersebut maka penentuan daerah penelitian dilakukan dengan sengaja pada SMPN 2 Rambipuji.

3. Metode Penentuan Responden Penelitian

Responden adalah orang-orang yang merespon atau menjawab pertanyaan penelitian baik peranyaan tertulis maupun lisan. Sedangkan menurut Riduwan (2014), sampel adalah sebagian dari populasi yang diambil sebagai sumber data dan dapat mewakili seluruh populasi. Masih menurut Riduwan, mengatakan karena jumlah populasi lebih dari 100 orang, maka penarikan sampel dalam penelitian menggunakan sampel secara acak (Random Sampling).

Sehingga dalam Penentuan Responden Sasaran Penelitiannya Siswa Kelas VII yang terdiri dari 5 Kelas di ambil sampel 2 kelas dengan Metode Random Sampling Teknik Undian.

4. Metode Pengumpulan Data

Teknik Pengumpulan Data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar yang ditetapkan. Pengumpulan data dapat dilakukan dalam berbagai setting, berbagai cara, dan berbagai sumber (Sugiyono, 2015).

Jika dilihat dari sumber datanya, maka pengumpulan data dapat menggunakan sumber sekunder, dan sumber primer. Sumber primer adalah sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data, dan sumber sekunder merupakan sumber yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data, misalnya lewat orang lain atau lewat dokumen. Selanjutnya bila dilihat dari segi cara atau teknik pengumpulan data maka teknik pengumpulan dapat dilakukan dengan observasi (pengamatan), interview

(wawancara), kuesioner (angket), dokumentasi atau gabungan keempatnya (Sugiono, 2015:308).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas maka metode yang digunakan penulis dalam pengumpulan data pada penelitian ini adalah 1) Observasi (pengamatan), 2) tes, 3) Kuesioner (angket) dan 4) Dokumentasi.

5. Metode Analisis Data

Metode analisis data dalam hal ini mencakup keseluruhan uji baik pra penelitian maupun pasca penelitian. Pra penelitian meliputi uji coba instrumen penelitian baik validitas, reliabilitas, taraf kesukaran maupun daya pembeda. Sedangkan pasca penelitian adalah uji yang dilakukan untuk mengetahui hasil penelitian yang akan menentukan diterima atau ditolaknya sebuah hipotesis penelitian.

Uji Validitas dan Reliabilitas

- Uji Validitas
- Uji Reliabilitas

Uji Asumsi Klasik

- Uji Normalitas
- Uji Linieritas
- Uji Multikolinieritas
- Uji Homogenitas

6. Uji Hipotesis

1. Analisis Regresi Linier Berganda

Regresi Linier Berganda adalah teknik analisis statistik untuk mengetahui pengaruh antara satu dependent variabel dengan dua independent variabel.

Rumus Regresi Linier Berganda (Siregar, S 2013: 301)

$$Y = a + b_1X_1 + b_2X_2 + b_nX_n$$

Dimana:

Y = Variabel terikat

X₁ = Variabel bebas pertama

X₂ = Variabel bebas kedua

X_n = variabel bebas ke n

a = konstanta

b = koefisien regresi linier berganda

2. Uji F

Uji F digunakan untuk mengetahui signifikansi korelasi ganda X₁ dan X₂ terhadap Y secara simultan.

$$\text{Rumus Uji F} = \frac{\frac{R^2}{k}}{\frac{(1-R^2)}{(n-k-1)}}$$

Keterangan =

R : koefisien korelasi ganda

K : Jumlah variabel independent

n : Jumlah anggota sampel

F : F_{hitung} yang selanjutnya

dibandingkan ke F_{tabel}

Kriteria pengujian:

1) Jika $F_{hitung} > F_{tabel}$ H_0 ditolak

2) Jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ H_0 diterima

Keputusan Uji

H_0 ditolak jika p-value >

3. Uji hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk menguji tiga hipotesis yang telah diajukan. Program uji hipotesis yang digunakan adalah Anova dalam regresi linear berganda & uji f menggunakan SPSS 22.

HASIL

1. Deskripsi Data

Data yang diperoleh dalam penelitian ini berupa data profil tempat penelitian, data persepsi media pembelajaran dan data angket gaya belajar serta data hasil belajar. Data-data tersebut secara rinci dipaparkan sebagai berikut:

1) Data Tempat Penelitian

a) Profil SMPN 2 Rambipuji

Berdiri diatas lahan seluas 1,5 hektare terletak di sebelah barat kota Jember tepatnya pada koordinat +8 derajat 11 menit 56,4 detik lintang selatan dan -113 derajat 35 menit 40,1 detik bujur timur SMPN 2 Rambipuji kini memiliki 15 rombongan belajar (rombel) 540 siswa, 33 orang tenaga pendidik dan tenaga kependidikan.

Lokasi sekolah yang terletak di barat kota Jember terasa sangat sejuk dan rindang. Daerah yang sedang berkembang didominasi masyarakat yang berprofesi sebagai pedagang dan petani tembakau. Sebelah kiri kanan sekolah berjajar perumahan penduduk dan persawahan, sekolah ini berbatasan langsung dengan SDN Pecoro 02 dan berdekatan dengan SMAN 2 Rambipuji sehingga lingkungan sangat kondusif untuk belajar. Sejak berdiri pada tahun 1984 sekolah ini telah meluluskan lebih dari 3.000 orang siswa. Sebagian besar lulusannya telah terjun dimasyarakat dengan berbagai profesi mulai dari PNS, Polisi/TNI, Guru, Pamong Desa, Karyawan, Wirausahawan dan lain sebagainya.

SMPN 2 Rambipuji sekarang dipimpin oleh Moh. Rokhim guru matematika yang diberi tugas tambahan sebagai kepala sekolah menggantikan pendahulunya yaitu

Sigit Suyitno, S.Pd., M.Pd. yang berdinasi sejak April 2009 sd Juli 2014. Sebelumnya SMP Negeri 2 Rambipuji berturut-turut dipimpin oleh (1) Drs. Hadi Ponidjo (2) Suwono Hadi (3) Juana, S.Pd. (4) Dra Warsini, (5) Sunarti S.Pd.

Sekolah ini sekarang sudah mulai berkembang menjadi sekolah yang melayani masyarakat Rambipuji dan sekitarnya.

Melayani generasi penerus yang lahir di sekitar Rambipuji dengan visi terwujudnya generasi relegius yang unggul cerdas terampil dan berbudaya. Dengan kerja sama semua civitas akademik beserta seluruh komponen masyarakat diharapkan visi sekolah seger terwujud. Selamat berjuang SMPN 2 Rambipuji, segera munculkan generasi unggul. SPADARA GAUL (SMPN 2 Rambipuji dengan generasi unggul).

2. Uji Validitas dan Reliabilitas

Uji Validitas

Untuk mengetahui validitas item tes digunakan rumus korelasi suatu alat pengukur disebut valid, jika alat ukur itu mengukur apa yang harus diukur oleh alat itu. Meter itu valid karena memang mengukur jarak. Validitas berasal dari kata validity yang mempunyai arti sejauh mana ketepatan dan kecermatan suatu alat ukur dalam melakukan fungsi ukurnya. Suatu instrument pengukur dapat dikatakan mempunyai validitas yang tinggi apabila alat tersebut menjalankan fungsi ukurnya, atau memberikan hasil ukur, yang sesuai dengan maksud dilakukannya pengukuran tersebut (Saifuddin, 2009:5).

Tampilan pertama dari hasil uji validitas dapat dilihat pada tabel variabel penelitian 1.1

a) Hasil uji validitas x1

Tabel. 1.1 uji validitas x1

No	R hitung	R tabel	Keterangan
1	0,695	0,588	valid
2	0,691		valid
3	0,708		valid
4	0,673		valid
5	0,704		valid
6	0,664		valid
7	0,668		valid
8	0,632		valid
9	0,627		valid
10	0,675		valid

Berdasarkan tabel 1.1 telah dipaparkan uji coba tes yang dilakukan dengan memberikan 10 butir soal yang sama kepada responden. Analisis dengan dibantu program SPSS 22 dengan taraf signifikan 5 %. Berdasarkan analisis tersebut diketahui bahwa dari 10 butir soal yang diberikan, terdapat 10 butir soal yang valid karena $r_{hitung} > r_{tabel}$.

Dari hasil uji validitas x1 menunjukkan hasil bahwa $r_{hitung} > r_{tabel}$ (0,588) sehingga dapat disimpulkan semua item angket x1 valid.

b) Hasil uji validitas x2

Tabel uji validitas x2

No	R hitung	R tabel	Keterangan
1	0,706	0,588	valid
2	0,707		valid
3	0,714		valid
4	0,702		valid
5	0,717		valid
6	0,701		valid
7	0,693		valid
8	0,706		valid
9	0,701		valid
10	0,705		valid
11	0,705		valid
12	0,715		valid
13	0,709		valid
14	0,706		valid
15	0,700		valid
16	0,703		valid
17	0,713		valid
18	0,710		valid
19	0,725		valid
20	0,725		valid

Berdasarkan tabel 2 telah dipaparkan uji coba tes yang dilakukan dengan memberikan 20 butir soal yang sama kepada responden. Analisis dengan dibantu program SPSS 22 dengan taraf signifikan 5 %. Berdasarkan analisis tersebut diketahui bahwa dari 20 butir soal yang diberikan, terdapat 20 butir soal yang valid karena $r_{hitung} > r_{tabel}$. Dari hasil uji validitas x2 menunjukkan hasil bahwa $r_{hitung} > r_{tabel}$ (0,588) sehingga dapat disimpulkan semua item angket x2 valid.

c) Hasil uji validitas Y

Tabel uji validitas Y

No	R hitung	R tabel	Keterangan
1	0,782	0,588	valid
2	0,781		valid

3	0,779	valid
4	0,793	valid
5	0,772	valid
6	0,807	valid
7	0,788	valid
8	0,807	valid
9	0,793	valid
10	0,801	valid
11	0,782	valid
12	0,781	valid
13	0,779	valid
14	0,793	valid
15	0,772	valid
16	0,807	valid
17	0,788	valid
18	0,807	valid
19	0,793	valid
20	0,801	valid

Berdasarkan tabel 3 telah dipaparkan uji coba tes yang dilakukan dengan memberikan 20 butir soal yang sama kepada responden. Analisis dengan dibantu program SPSS 22 dengan taraf signifikan 5 %. Berdasarkan analisis tersebut diketahui bahwa dari 20 butir soal yang diberikan, terdapat 20 butir soal yang valid karena $r_{hitung} > r_{tabel}$.

Dari hasil uji validitas Y menunjukkan hasil bahwa $r_{hitung} > r_{tabel}$ (0,588) sehingga dapat disimpulkan semua item angket Y valid.

3. Uji Reliabilitas

Suatu alat pengukur dikatakan reliabel bila alat itu dalam mengukur suatu gejala pada waktu yang berlainan senantiasa menunjukkan hasil yang sama. Jadi alat yang reliabel secara konsisten memberi hasil ukur yang sama. Menurut reliabilitas merupakan penerjemah dari kata reliability yang mempunyai asal kata rely dan ability (Saifuddin, 2009:4). Ide pokok yang terkandung dalam konsep reliabilitas adalah sejauh mana hasil suatu pengukuran dapat dipercaya.

Reliabilitas merupakan syarat mutlak untuk menentukan pengaruh variabel yang satu terhadap variabel yang satu lagi. Disamping itu reliability ini juga merupakan syarat bagi validitas suatu angket. Angket yang tidak reliable dengan sendirinya tidak valid. Peneliti menggunakan bantuan SPSS 22.

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	70	100,0
	Excluded ^a	0	,0
	Total	70	100,0

Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Dari tabel di atas dapat dilihat ada 70 data responden yang valid, dan tidak ada satupun data yang excluded.

Dapat disimpulkan bahwa total keseluruhan responden yang diteliti berjumlah 70 responden, memiliki tingkat persentase yang dicapai 100%, dan tidak terdapat satupun data yang excluded. Excluded disini menjelaskan bahwasannya data yang tidak terisi (missing).

a) Hasil Uji Reliabilitas X1

Tabel. 1.2 Uji Reliabilitas

Tabel Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.606	10

Dari hasil uji reliability pada uji tes hasil Cronbach Alpha yaitu 0,606 lebih besar dari 0,6.

Dapat disimpulkan bahwa nilai reliability dapat dilihat dari koefisien cronbach's alpha. Dengan jumlah butir soal (N) sebanyak 10 butir, koefisien cronbach's alpha yang umumnya digunakan sebagai persyaratan sebuah alat ukur berkisar dari 0,6 sampai dengan 0,8. Jika mengacup ada syarat tersebut, reliability keseluruhan butir pernyataan pada penelitian ini adalah baik Sehingga pernyataan tersebut dapat digunakan pada penelitian selanjutnya.

b) Hasil Uji Reliabilitas X2

Tabel Uji Reliabilitas

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,680	20

Dari hasil uji reliability pada uji tes hasil Cronbach Alpha yaitu 0,680 lebih besar dari 0,6.

Dapat disimpulkan bahwa nilai reliability dapat dilihat dari koefisien cronbach's alpha. Dengan jumlah butir soal (N) sebanyak 20 butir, koefisien cronbach's alpha yang umumnya digunakan sebagai

persyaratan sebuah alat ukur berkisar dari 0,6 sampai dengan 0,8. Jika mengacu pada syarat tersebut, reliability keseluruhan butir-butir pernyataan-pernyataan pada penelitian ini adalah baik. Sehingga pernyataan-pernyataan tersebut dapat digunakan pada penelitian selanjutnya.

c) Hasil Uji Reliabilitas Y

Tabel Uji Reliabilitas Y

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,745	20

Dari hasil uji reliability pada uji tes hasil Cronbach Alpha yaitu 0,745 lebih besar dari 0,6.

Dapat disimpulkan bahwa nilai reliability dapat dilihat dari koefisien cronbach's alpha. Dengan jumlah butir soal (N) sebanyak 20 butir, koefisien cronbach's alpha yang umumnya digunakan sebagai persyaratan sebuah alat ukur berkisar dari 0,6 sampai dengan 0,8.

Jika mengacu pada syarat tersebut, reliability keseluruhan butir-butir pernyataan-pernyataan pada penelitian ini adalah baik. Sehingga pernyataan-pernyataan tersebut dapat digunakan pada penelitian selanjutnya.

4. Hasil Uji Asumsi Klasik

Setelah diperoleh data dari responden, sebelum dilanjutkan pada Analisis Regresi Linier Berganda, terlebih dahulu diuji Asumsi Klasik yang meliputi Uji Normalitas, Uji Linieritas, Uji Multikolinieritas, dan Uji Homogenitas.

PEMBAHASAN

Dari hasil Uji Regresi linier berganda dan Uji F menunjukkan bahwa Pengaruh antara media pembelajaran video dan gaya belajar terhadap hasil belajar berpengaruh yaitu 0,49.

Hipotesis nihil yang telah ditetapkan sebagaimana yang telah dipaparkan pada bab sebelumnya diuji dengan program statistik SPSS versi 22.0 dengan diawali dengan Tests of Between – Subjects Effects atau dapat juga dengan menggunakan uji regresi linier berganda. Uji tersebut untuk mengetahui pengaruh variabel bebas pada variabel terikat dan interaksinya. Dalam penelitian ini terdapat dua variabel bebas yakni media pembelajaran audio visual dan

gaya belajar dan satu variabel terikat yakni hasil belajar.

Adapun data hasil uji Tests of Between – Subjects Effects sekaligus uji linear berganda untuk variabel pengaruh penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual dan gaya belajar terhadap hasil belajar serta interaksinya ditunjukkan pada Tabel 4.6 berikut ini; Tabel 4.6. Data Hasil Uji Hipotesis

Hipotesis Pertama

Berdasarkan uji hipotesis nihil pertama yakni: “Tidak ada pengaruh media audio visual terhadap hasil belajar PKN siswa kelas VII di SMPN 2 Rambipuji Semester Genap Tahun Pembelajaran 2018/2019”. Hasil $F_{3,113}$ pada T hitung taraf signifikansi 0,069. Karena hasil uji sig. $t > 0.05$ maka H_0 ditolak artinya hipotesis nihil ditolak sehingga berlaku hipotesis kerja (H_a): Ada pengaruh media audio visual terhadap hasil belajar PKN siswa kelas VII di SMPN 2 Rambipuji Semester Genap Tahun Pembelajaran 2018/2019. Hasil ini akan dibahas dengan berbagai literasi dan penelitian terdahulu yang relevan.

Pembelajaran melalui media pembelajaran sangat efektif dan dapat mempengaruhi hasil belajar sebagai outputnya. Media banyak mempunyai fungsi dalam proses transfer keilmuan sehingga dapat membantu mengurangi tugas dan peran guru. Berikut ini adalah kegunaan praktis dari media pembelajaran;

Unsur	Penjabaran
Heterogenitas	Media dapat mengatasi berbagai keterbatasan pengalaman yang dimiliki murid atau mahasiswa. Pengalaman masing-masing individu yang beragam karena kehidupan keluarga dan masyarakat sangat menentukan macam pengalaman yang dimiliki mereka. Dalam hal ini media dapat mengatasi perbedaan tersebut.
Solusif	Media dapat mengatasi ruang kelas.

	Banyak yang sukar untuk dialami secara langsung oleh siswa/ mahasiswa didalam kelas. Maka dengan melalui media akan dapat diatasi kesukaran-kesukaran tersebut
Interaktif	Media memungkinkan adanya interaksi langsung antara siswa dengan lingkungannya
Interpretatif	Media menghasilkan keseragaman pengamatan. Pengamatan yang dilakukan siswa dapat secara bersama-sama diarahkan menuju hal-hal yang sesuai dengan tujuan yang dicapai
Realistik Emperik	Media dapat menanamkan konsep dasar yang benar, konkrit, dan realistik
Motivasi	Media dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru.
	Media dapat membangkitkan motivasi dan merangsang siswa untuk belajar. Dengan adanya media pembelajaran dapat menimbulkan rangsangan tertentu kearah keinginan untuk belajar.
Imajinatif	Media dapat memberikan pengalaman yang integral dari sesuatu yang konkret kepada yang abstrak.

Media audio visual merupakan salah satu dari jenis media yang memadukan antara visual dan audio. Media ini juga banyak keunggulan dalam penggunaannya sehingga akan membantu mentransfer pengetahuan dalam kegiatan belajar mengajar. Selain paparan tersebut, hasil hipotesis pertama ini juga dapat dijelaskan dengan simpulan hasil penelitian yang dilakukan oleh Ananto, Agus Dwi,

Pengembangan Media Audio Visual tentang Praktikum Reaksi Redoks dan Elektrokimia sebagai Media Pembelajaran Mandiri Bagi Siswa SMA/MA kelas XII Semester 1, Skripsi tidak diterbitkan, Yogyakarta: Jurdik Kimia FMIPA UNY, 2008. Salah satu hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa media audio visual sangat efektif sebagai media pembelajaran.

Selain itu penelitian yang dilakukan oleh Lilik Mazidatuz Zahro dengan judul Pengaruh Media Pembelajaran Audio Visual dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Kejuruan Tata Rambut SMKN 1 Lumajang Semester Genap Tahun Ajaran 2016-2017'. Tesis: Tidak dipublikasikan. Pascasarjana IKIP PGRI Jember. 2017. Salah satu simpulannya adalah media pembelajaran audio visual berpengaruh pada hasil belajar.

Berdasarkan paparan para ahli dan hasil penelitian terdahulu, maka hasil hipotesis pertama telah terjawab dan terjabarkan sehingga dapat memperkuat bahwa ada pengaruh media audio visual terhadap hasil belajar PKn siswa kelas VII di SMPN 3 Rambipuji Semester Genap Tahun Pembelajaran 2018/2019.

Hipotesis Kedua

Berdasarkan pada uji hipotesis kedua yang berbunyi: "Tidak ada pengaruh gaya belajar terhadap hasil belajar PKn siswa kelas VII di SMPN 2 Rambipuji Semester Genap Tahun Pembelajaran 2018/2019. Hasil $F_{3,113}$ pada T hitung taraf signifikansi 0,093. Karena hasil uji sig. $t < 0.05$ maka H_0 ditolak artinya hipotesis nihil ditolak sehingga berlaku hipotesis kerja (H_a): Ada pengaruh gaya belajar terhadap hasil belajar PKn siswa kelas VII di SMPN 2 Rambipuji Semester Genap Tahun Pembelajaran 2018/2019. Hasil ini akan dibahas dengan berbagai literasi dan penelitian terdahulu yang relevan.

Gaya belajar merupakan karakteristik belajar yang dimiliki masing-masing siswa dalam kecenderungannya belajar. Terdapat siswa yang lebih cenderung belajar dengan mendengarkan (audiotori), lebih senang melihat (visual) dan lebih senang dengan diiringi dengan gerakan tubuhnya (kinestetik). Pada penelitian yang dilakukan oleh Arif Kurniawan. (2012).

Analisa Gaya Belajar Peserta Didik Program Akselerasi di SMA Muhammadiyah 1 Yogyakarta Tahun Ajaran 2011/2012.

Yogyakarta: FE-UNY, salah satu simpulannya menyatakan bahwa dengan analisa gaya belajar sangat berpengaruh pada hasil belajar. Hal tersebut karena guru dapat memahami dan memilihkan metode belajar yang sesuai.

Hipotesis Ketiga

Tidak ada pengaruh secara bersamaan antara Media Audio Visual dan gaya belajar terhadap hasil belajar PKn siswa kelas VII di SMPN 3 Rambipuji Semester Genap Tahun Pembelajaran 2018/2019. Hasil $F_{3,113}$ pada T hitung taraf signifikansi 0,078. Karena hasil uji sig. $t < 0.05$ maka H_0 ditolak artinya hipotesis nihil ditolak sehingga berlaku hipotesis kerja (H_a): ada pengaruh secara bersamaan antara Media Audio Visual dan Gaya Belajar terhadap hasil belajar PKn murid kelas VII di SMPN 2 Rambipuji Semester Genap Tahun Pembelajaran 2018/2019. Hasil ini akan dibahas dengan berbagai literasi dan penelitian terdahulu yang relevan.

Penjelasan mengenai adanya Pengaruh Media Pembelajaran Audio Visual dan analisis gaya belajar secara bersamaan terhadap hasil belajar adalah bahwa dengan media tersebut akan sangat berkaitan kuat dengan gaya belajar siswa. siswa dengan gaya belajar audio sangat gandrung dengan media tersebut demikian pula dengan siswa gaya belajar visual tentu menyukai.

Dengan adanya analisa gaya belajar kemudian dipadukan dengan pembelajaran melalui media pembelajaran audio visual sangat mempengaruhi secara interaktif antar keduanya terhadap hasil belajar PKn.

Oleh karenanya maka penjelasan ini menjawab dan menjabarkan hasil hipotesis ketiga yakni ada pengaruh secara bersamaan antara Media Audio Visual dan gaya belajar terhadap hasil belajar PKn siswa kelas VII di SMPN 2 Rambipuji Semester Genap Tahun Pembelajaran 2018/2019.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan dari analisis hasil penelitian dan pembahasan maka simpulan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Ada Pengaruh Media Audio Visual terhadap hasil belajar PKn siswa kelas VII di SMPN 2 Rambipuji Semester Genap Tahun Pembelajaran 2018/2019.
2. Ada pengaruh gaya belajar terhadap hasil belajar PKn siswa kelas VII di

SMPN 2 Rambipuji Semester Genap Tahun Pembelajaran 2018/2019.

3. Ada pengaruh secara bersamaan antara Media Audio Visual dan Gaya Belajar terhadap hasil belajar PKn murid kelas VII di SMPN 2 Rambipuji Semester Genap Tahun Pembelajaran 2018/2019

Saran

Mengacu pada simpulan hasil dari penelitian, maka saran dari penelitian ini adalah;

1. Media pembelajaran audio visual sangat membantu dalam efektivitas belajar oleh karenanya guru diharapkan menggunakan media tersebut.
2. Analisis gaya belajar dengan type gaya belajar audio, type gaya belajar visual dan type gaya belajar kinestetik sangat penting sehingga bagi pendidik perlu melakukannya.
3. Hasil belajar banyak dipengaruhi oleh faktor dan unsur yang beragam maka seyogyanya bagi praktisi pendidikan untuk menganalisa hal tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Agastya, Widha Nur, 2009. Pengembangan Media Audio Visual Materi Pokok Senyawa Hidrokarbon bagi Siswa SMA/MA Kelas X Semester 2 Berdasarkan Standar Isi, Skripsi tidak diterbitkan, Yogyakarta: FST UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Ananto, Agus Dwi, 2008. Pengembangan Media Audio Visual tentang Praktikum Reaksi Redoks dan Elektrokimia sebagai Media Pembelajaran Mandiri Bagi Siswa SMA/MA kelas XII Semester 1, Skripsi tidak diterbitkan, Yogyakarta: Jurdik Kimia FMIPA UNY.
- Arif Kurniawan. 2012. Analisa Gaya Belajar Peserta Didik Program Akselerasi di SMA Muhammadiyah 1 Yogyakarta Tahun Ajaran 2011/2012. Yogyakarta: FE-UNY.
- Arikunto, Suharsimi. 2013a. Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. 2013b. Manajemen Penelitian. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2009. Media pembelajaran. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, Azhar. 2014. Media pembelajaran Edisi Revisi. Jakarta: PT. Rajawali Press.
- Aviani, Nur. 2012. Media Audio Visual. Makalah, tidak diterbitkan.
- Degeng, Nyoman S. 2013. Ilmu Pembelajaran: Klasifikasi Variabel untuk Pengembangan Teori dan Penelitian. Bandung: Kalam Hidup.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2006. Kurikulum SMA. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2000. Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru. Surabaya: Usaha Nasional.
- Dona, Maria Marta dkk. 2014. Pengaruh Media Animasi dan Kemampuan Awal Siswa SMA Karya Terhadap Hasil Belajar Sistem Gerak Manusia. Universitas Tanjungpura Pontianak. Artikel Penelitian (online).
- Ghozali, Imam. 2005. Analisis dengan Program SPSS. Semarang: Balai Penerbit -UNDIP.
- Hamalik, Oemar. 1994. Media Pendidikan. Bandung: Cipta Aditya Bakti.<http://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/download/2104/pdf>. (diunduh 21 Maret 2016).
- Huda, Miftahul. 2013. Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran: Isu-Isu Metodis dan Paradigmatis. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Iskandarwassid dan Dadang Sunendar. 2013. Strategi Pembelajaran Bahasa. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Noor, Juliansyah. 2011. Metodologi Penelitian: Skripsi, Tesis, Disertasi, dan Karya Ilmiah. Jakarta: Kencana.
- Nurhadi. 1989. Membaca Cepat dan Efektif. Bandung: CV Sinar Baru.
- Reigeluth, Charles M. 1999. Instructional-Design Theories and Models. Lawrence Erlbaum Associates, Inc.
- Riduwan. 2013. Metode dan Teknik Menyusun Tesis. Bandung: ALFABETA.
- Setyawan, Sigit. 2013. Nyalakan Kelasmu: 20 Metode Mengajar dan Aplikasinya. Jakarta: PT Grasindo.
- Smaldino, Sharon E. Dkk. 2011. Instructional Technology and Media for Learning: Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sudjana, Nana. 2014. Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2014. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2013. Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sumiharsono, Rudy, dkk. 2015. Pedoman Penulisan Tesis. Jember: Program Pascasarjana IKIP PGRI Jember.