**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL TERHADAP HASIL BELAJAR TEMA BENDA HEWAN DAN TANAMAN DI SEKITARKU SISWA KELAS I SD**

Agus Retno Ningsih

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya, ([agusretno392@gmail.com](mailto:agusretno392@gmail.com))

Mulyani

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya

Abstrak

Dalam aktivitas belajar, media merupakan sesuatu yang dapat membawa informasi dan pengetahuan dalam interaksi yang berlangsung antara pendidik dan peserta didik. Media audio visual merupakan media yang menggunakan indera pendengar dan indera penglihatan dalam penyampaian pesannya. Sehingga pesan yang disampaikan lebih mudah dipahami dan bertahan lama dalam ingatan. Pembelajaran yang dilaksanakan pada umumnya menggunakan media berupa gambar. Media gambar kurang menarik dan kurang mampu mendukung proses pembelajaran tematik. Berdasarkan tes hasil belajar yang diperoleh siswa dalam pembelajaran tematik kurang maksimal. Hasil belajar yang diperoleh siswa masih belum melampaui KKM (kriteria ketuntasan minimal). Oleh karena itu peneliti mencoba melakukan penelitian menggunakan media audio visual dalam pembelajaran tematik. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan pengaruh penggunaan media audio visual. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *quasi eksperimental.* Desain penelitian yang digunakan adalah *nonequivalent control group.* Teknik pengumpulan data menggunakan tes, sedangkan hasil pretest-posttest dianalisis menggunakan t-test. Analisis data menunjukan jika thitung > ttabel, yaitu 3.997 > 2.0147. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa.

**Kata Kunci:** hasil belajar, media audio visual, tematik

*Abstract*

*In learning activities, the media is something which can bring information and knowledge in the interaction takes place between educators and learners. Audio visual media is one of media which use the sense of sight and sense of listener in delivery of the message. So the message is easier to understand and survive longer in their memories. Generally, the learning was carried using pictures media. Pictures media are less attractive and less able to support thematic learning. Based on the test result is obtained by the students are insufficient in learning thematic. Result of learning which is got still have not exceeded the MCC (minimum completeness criteria). Therefore, researchers try to do research using the audio-visual media in thematic learning. The purpose of this research describe the influence of the using audio-visual media. This research uses a quantitative approach with quasi experimental methods. The research-design is used the nonequivalent control group. Collecting data using the test method, while the result of pre test-post test were analyzed using t-test.. Analysising data indicates if using tcount > ttable is 3.997 > 2.0147. This shows that there is a significant influence on the results of student learning.*

***Keywords****: result of the study, audio visual, thematic media.*

# **PENDAHULUAN**

Pendidikan adalah hal terpenting dalam kehidupan manusia. Melalui pendidikan, seseorang dapat dipandang terhormat, memiliki karir yang baik, serta dapat bertingkah laku sesuai dengan norma-norma yang berlaku di masyarakat. Menurut Undang-undang SISDIKNAS no. 20 tahun 2003, pendidikan adalah sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran sedemikian rupa supaya peserta didik dapat mengembangkan potensi dirinya secara aktif supaya memiliki pengendalian diri, kecerdasan, keterampilan dalam bermasyarakat, kekuatan spiritual keagamaan, kepribadian serta akhlak mulia.

Salah satu faktor penting yang berpengaruh terhadap keberhasilan pendidikan adalah kemampuan dan keberhasilan guru merancang materi pembelajaran. Seiring dengan berkembangnya jaman, perkembangan di dunia pendidikan pun ikut berubah. Pendidikan memiliki tujuan untuk menciptakan pribadi yang berkualitas unggul dan memiliki karakter luhur. Pendidikan sebagai sarana motivasi diri dimulai semenjak bayi masih berada dalam kandungan .

Pendidikan erat kaitannya dengan kurikulum. Kurikulum sebagai instrumen peningkatan mutu pendidikan terdiri dari tiga hal penting yaitu tujuan, metode, dan isi. Pada saat ini kurikulum yang digunakan yaitu kurikulum 2013. Kurikulum 2013 menitik beratkan penilaian pada aspek sikap, keterampilan dan pengetahuan. Pada tingkat sekolah dasar, kurikulum tersebut lebih berfokus pada pembetntukan sikap dan keterampilan serta keilmuannya lebih ringan jika dibandingkan dengan kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP). Kurikulum 2013 untuk jenjang sekolah dasar (SD) menggunakan model pembelajaran tematik terpadu. Model pembelajaran ini berangkat dari pendekatan tematis sebagai acuan dasar bahan dan kegiatan pembelajaran. Tema yang dibuat mengaitkan materi-materi antar pelajaran.

Dalam kurikulum 2013, pembelajaran berpusat pada peserta didik, memberikan pengalaman bermakna, pemisahan antar pelajaran tidak tampak, dan konsep dari beberapa mata pelajaran disajikan menjadi satu pembelajaran. Proses pembelajaran selalu melibatkan guru dan siswa. Guru sebagai pengajar merupakan pencipta kondisi belajar siswa yang didesain secara sengaja, sistematis, dan berkesinambungan, sedangkan siswa sebagai subjek pembelajaran. Hubungan komunikasi diantara guru dan siswa melahirkan interaksi edukatif dengan memanfaatkan bahan ajar sebagai mediumnya. Ketika ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang pesat, proses pembelajaran tidak lagi dimonopoli oleh adanya guru di dalam kelas, siswa dapat belajar dimana saja dan kapan saja dengan minat dan gaya belajar. Seorang desain pembelajaran dituntut untuk dapat merancang pembelajaran dengan memanfaatkan berbagai jenis media dan sumber belajar yang sesuai agar proses pembelajaran berlangsung secara efektif dan efisien.

Pembelajaran tematik merupakan suatu desain pembelajaran yang dirancang oleh guru dengan mengaitkan materi dari dua mata pelajaran atau lebih. Materi-materi pelajaran disusun menjadi sebuah proses pembelajaran yang luwes. Dalam penyusunan materi pembelajaran guru mengacu pada kompetensi inti (KI) dan kompetensi dasar (KD) yang ada pada kurikulum. Keseluruhan desain pembelajaran yang dibuat guru disesuaikan dengan karakteristik berfikir siswa kelas awal.

Pada kelas awal siswa berfikir secara holistik (menyeluruh). Mereka belum mampu memahami konsep secara abstrak, sehingga diperlukan media pembelajaran yang dapat mendukung proses belajar siswa. Seringnya media yang digunakan berupa media benda konkret. Perkembangan kognitif siswa kelas awal didasarkan pada teori Piaget, yaitu berada pada periode operasional konkret. Jelaslah bahwa pada periode ini siswa membutuhkan benda-benda konkret untuk memahami materi pembelajaran. Benda-benda konkret dapat diwujudkan menjadi suatu media pembelajaran. Menurut Sadiman dkk (2010:17), penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik. Livie & Livie dalam Arsyad (2009:9) menyimpulkan bahwa stimulus visual membuahkan hasil belajar yang lebih baik untuk tugas-tugas sepeti mengingat, mengenal, mengingat kembali, dan menghubung-hubungkan fakta dan konsep.

Teknologi semakin maju, imbasnya dalam dunia pendidikan dituntut untuk mengikuti perkembangan tersebut. Kemajuan teknologi menyebabkan munculnya berbagai media pembelajaran yang menarik. Adanya media yang menarik bagi siswa diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar. Hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku pada diri siswa. Hasil belajar dapat diamati dan diukur dalam bentuk pengetahuan, sikap, dan keterampilan setelah dilakukan aktifitas belajar. Hasil belajar meliputi tiga aspek yaitu aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Untuk dapat mencapi ketiga aspek tersebut guru harus mampu mendesain pembelajaran yang menarik.

Berdasarkan pengamatan dilapangan yang dilakukan pada hari kamis, 7 Januari 2015, di SDN Lakarsantri 1 Surabaya pembelajaran dilaksanakan mengacu pada buku siswa dan buku guru. Dalam mengajar guru menggunakan media untuk mendukung pemahaman siswa. Media yang digunakan berupa media gambar yang ada di buku siswa dan media gambar lain yang dibawa oleh guru. Media tersebut kurang dapat membantu siswa memahami materi pembelajaran. Sehingga hasil belajar juga kurang maksimal. Sebanyak 43,75% dari jumlah siswa kelas I hasil belajarnya masih dibawah kkm (kriteria ketuntasan minimal, yaitu 70). Oleh karena itu untuk meningkatkan hasil belajar perlu menggunakan media yang lebih baik yaitu media audio visual.

Dalam aktivitas belajar, media dapat didefinisikan sebagai sesuatu yang dapat membawa informasi dan pengetahuan dalam interaksi yang berlangsung antara pendidik dan peserta didik. Belajar tidak selamanya hanya bersentuhan dengan hal-hal konkret. Seringkali pembelajaran yang berlangsung bersentuhan dengan hal-hal yang bersifat abstrak. Media dapat mewakili kekurangan guru dalam mengkomunikasikan materi pelajaran. Media adalah suatu alat yang dapat digunakan dalam menunjang proses pembelajaran yang membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan intruksional. Berdasarkan cirri-cirinya, Rudy Bretz mengelompokkan media menjadi media audio, media visual, maupun media audio visual.

Media audio visual adalah media yang penyampaian pesannya dapat diterima oleh indera pendengaran dan indera penglihatan, akan tetapi gambar yang dihasilkan adalah gambar diam atau sedikit memiliki unsur gerak. Dengan mendengar dan melihat siswa menjadi lebih cepat memahami materi yang disampaikan oleh guru. Menurut Hamalik dalam Arsyad (2009,15) pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

Melalui media audio visual, pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa dan dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa. Selain itu bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan hasil belajar menjadi meningkat. Seperti yang dikatakan oleh Arsyad (2009:9), “belajar dengan menggunakan indera ganda-pandang dan dengar-berdasarkan konsep diatas akan memberikan keuntungan bagi siswa yaitu siswa akan belajar lebih banyak dari pada jika materi pelajaran disajikan hanya dengan stimulus pandang atau hanya dengan stimulus dengar”. Ketika pengajaran memiliki dimensi auditorial dan visual, pesan yang diberikan akan menjadi lebih kuat berkat kedua sistem penyampaian itu (Siberman, 2014;25). Siswa akan lebih menyukai pembelajaran dengan menggunakan media audio visual karena dapat memenuhi kebutuhan dari berbagai tipe siswa

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka dapat dilakukan penelitian eksperimen dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual terhadap Hasil Belajar Tema Benda, Hewan dan Tanaman di Sekitarku Siswa Kelas I SDN Lakarsantri 1/472 Surabaya.”

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan pengaruh penggunaan media audio visual terhadap hasil belajar tema benda, hewan, dan tanaman di sekitasrku siswa kelas I di SD.

**METODE**

Penelitian yang dilakukan menggunakan pendekatan kuantitatif dengan tujuan untuk menghilangkan subjektifitas dalam penelitian. Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian eksperimen dengan tujuan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap suatu kelompok dengan kondisi terkendalikan. Metode penelitian yang digunakan yaitu *quasi eksperimental* (eksperimen semu). Peneliti menggunakan menggunakan metode penelitian eksperimen semu karena penelitian belum merupakan eksperimen sungguh-sungguh dan sampel tidak dipilih secara random.

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *nonequivalent control group.* Dalam kegiatan uji coba peneliti menggunakan dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Desain penelitian ini menempuh tiga langkah, yaitu mengukur kemampuan awal siswa dengan memberikan *pre test* kemudian memberikan perlakuan berupa pembelajaran dengan menggunakan media audio visual untuk kelas eksperimen dan pembelajaran secara klasikal untuk kelas kontrol. Langkah terakhir dalam penelitian ini yaitu dengan memberikan tes akhir (*post test*).

Dalam penelitian ini yang menjadi sampel adalah seluruh populasi yaitu seluruh siswa kelas I di SDN Lakarsantri 1/472 Surabaya yang berjumlah 28 siswa yang berperan sebagai kelas eksperimen. Siswa kelas I di SDN Lakarsantri 3 Surabaya sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 20 siswa.

Data yang akan dicari bersumber dari siswa. Instrumen yang digunakan untuk mendapatkan data berupa instrumen tes. Tes digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa. Tes disusun mengacu pada level berfikir dari domain kognitif *Bloom,* berupa C1, C2, C3, dan C4 yaitu mengingat, memahami, mengaplikasi, dan menganalisis.m tes berbentuk pilihan ganda dengan 3 pilihan jawaban yaitu, A, B, dan C.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu tes.

Tabel 1 Teknik Pengumpulan Data

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| No | Sumber Data | Jenis Data | Teknik Pengumpulan | Pengumpulan Data |
| 1. | Siswa | Pemahan siswa sebelum dan setelah mendapat perlakuan pembelajaran | *Pre test* dan *post test* | Tes pilihan ganda |

Tes yang digunakan yaitu tes kemampuan awal siswa (*pre test*) dan tes akhir (*post test*). Tes terdiri dari soal pilihan ganda sebanyak 25 soal. Soal *pre test* sama dengan soal *post test*. Instrumen test yang akan digunakan untuk mendapatkan data terlebih dahulu harus diuji validitas dan reliabilitasnya.

Uji validitas dilakukan untuk mendapatkan instrumen yang valid. Instrumen yang valid menunjukkan bahwa alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data mampu mengukur yang seharusnya diukur. Valid berarti instrumen dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Uji validitas dilakukan dengan menghitung harga korelasi setiap butir soal dengan rumus *Pearson Product Moment.*

Dengan keterangan:

rxy  : koefisien korelasi antara variabel X dan Y

N : banyaknya siswa

X :nilai hasil uji coba

Y : skor total

Intepretasi besarnya korelasi adalah sebagai berikut.

rxy ≤ 0.20 = tidak ada korelasi

0.20 < rxy ≤ 40 = korelasi rendah

0.40 < rxy ≤ 0.70 = korelasi sedang

0.70 < rxy ≤ 0.90 = korelasi tinggi

(Arikunto, 2010:319)

Instrumen yang baik harus memenuhi syarat valid dan reliabel. Selain diuji validitasnya instrumen juga perlu diuji reliabilitasnya. Reliabilitas menunjuk kepada keajegan pengukuran. Menurut pendapat Arikunto (2010:221) bahwa “instrumen yang sudah dapat dipercaya, yang reliabel akan menghasilkan data yang dapat dipercaya juga”. Untuk menghitung reliabilitas instrumen digunakan rumus *Alpha Cronbach. Alpha Cronbach* digunakan untuk mengukur tes yang mempunyai item standar pilihan ganda atau dalam bentuk esai.

r 11= ( 1 - )

Keterangan :

K : jumlah butir soal

Varian total :varian dari total

Varian valid : varian dari butir yang valid

Setelah diperoleh hasil penghitungan dengan rumus tersebut kemudian dikonsultasikan dengan tabel r. Apabila harga r11 lebih besar dari rtabel maka instrumen dinyatakan reliabel. Semakin tinggi harga koefisien Alpha semakin tinggi reliabilitasnya dan tes semakin homogen dan konsisten (Sukardi, 2007:134)

Intepretasi derajat reliabilitas suatu tes adalah sebagai berikut.

0.800 – 1.000 = sangat tinggi

0.600 – 0.799 = tinggi

0.400 – 0.599 = cukup

0.200 – 0.399 = rendah

< 0.200 = sangat rendah

(Arikunto, 2009:100)

Berdasarkan desain yang digunakan dalam penelitian yaitu *nonequivalent control group,* maka analisis data dilakukan dengan menggunakan rumus t-test sebagai berikut:

Keterangan:

M*y* : nilai rata-rata hasil per kelompok *treatment*

M*x* : nilai rata-rata hasil per kelompok kontrol

x : varian setiap nilai x2 dan x1

y : varian setiap nilai y2 dan y1

N*y* : jumlah subjek kelompok *treatment*

N*x* : jumlah subjek kelompok kontrol

(Arikunto, 2010:354)

Nilai t yang diperoleh dari penghitungan kemudian dikonsultasikan dengan tabel nilai t. apabila harga thitung lebih besar dari ttabel maka memiliki perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, sehingga hipotesis diterima.

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

Hasil observasi yang dilakukan di kelas I di SDN Lakarsantri 1/472 Surabaya menemukan bahwa pembelajaran yang dilaksanakan masih secara konvensional sehingga hasil belajar siswa kurang maksimal. Penggunaan kurikulum 2013 yang berbasis pada pembelajaran tematik dimana ranah psikomotorik lebih diunggulkan sedangkan ranah kognitif lebih ringan menyebabkan kurangnya pemahan siswa terhadap materi pelajaran. Peneliti menemukan bahwa pembelajaran menggunakan media berupa gambar yang ada di buku siswa maupun yang dibawa oleh guru. Media tersebut kurang mampu mendukung proses belajar siswa.

Perkembangan zaman dan teknologi yang sangat pesat menyebabkan dunia pendidikan harus mampu mengimbanginya. Penelitian pengaruh penggunaan media audio visual terhadap hasil belajar siswa kelas I dilaksanakan di 2 kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Penelitian yang bertujuan untuk mencari pengaruh penggunaan media audio visual terhadap hasil belajar tema, benda, hewan dan tanaman di sekitarku menggunakan instrumen tes untuk memperoleh data. Instrumen tes yang digunakan berupa instrumen pre test dan instrumen post test. Isi dari kedua instrumen tesebut sama.

Penelitian dilaksanakan di 2 kelas yang terbagi menjadi kelas kontrol dan kelas eksperimen. Kelas kontrol dalam penelitian ini yaitu siswa kelas I SDN Lakarsantri 3 Surabaya, dan kelas eksperimen yaitu siswa kelas I SDN Lakarsantri I Surabaya. Penelitian dilaksanakan selama 3 hari.

Sebelum memberikan perlakuan berupa pembelajaran dengan menggunakan media audio visual untuk kelas eksperimen dan pembelajaran secara klasikal atau tanpa media, siswa terlebih dahulu diberi pre test. Pre test berisi soal-soal tentang materi benda hidup dan benda tak hidup di sekitarku yang termuat dalam tema 7 yaitu tentang benda, hewan dan tanaman di sekitarku.

Melalui media audio visual, pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa dan dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa. Karena media sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan yang diciptakan oleh guru. Seperti yang dikemukakan oleh Hamalik bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

Media audio visual terdiri dari media audio dan visual yang digabungkan menjadi satu kesatuan. Paduan antara suara (audio) dan gambar (visual) membentuk karakter yang sama dengan objek aslinya. Media audio visual yang menggunakan indera ganda (pandang dan dengar) akan memberikan keuntungan bagi siswa, yaitu siswa akan belajar lebih banyak dari pada jika materi pelajaran hanya disajikan dengan stimulus pandang atau hanya dengan stimulus dengar saja. Ketika pengajaran memiliki dimensi auditorial dan visual, pesan yang diberikan akan menjadi lebih kuat berkat penyampaian kedua sistem tersebut (Siberman, 2014;25)

Penelitian yang bertujuan untuk mencari pengaruh penggunaan media audio visual terhadap hasil belajar tema, benda, hewan dan tanaman di sekitarku menggunakan instrumen tes untuk memperoleh data. Instrumen tes yang digunakan berupa instrumen pre test dan instrumen post test. Isi dari kedua instrumen tesebut sama

Instrumen yang akan digunakan terlebih dahulu divalidasi. Peneliti menyiapkan 30 soal *pre test* dan *post test* untuk divalidasi. Validasi yang dilakukan yaitu dengan cara uji coba langsung ke siswa yang bukan subjek penelitian. Proses validasi dilaksanakan dengan meminta siswa mengerjakan soal-soal yang diberikan secara individu. Proses validasi dilaksanakan di SDN Lakarsantri 2 Surabaya pada hari selasa 3 maret 2015 pukul 09:30-10:30.

Instrumen yang divalidasikan terdiri dari 30 soal. Setelah dilakuakan penghitungan dengan bantuan program pengolah data SPSS 19 dari 30 soal sebanyak 25 soal valid. Tingkat kevalidan instrumen ditentukan dengan cara membandingkan rxy dengan rtabel. Apabila rxy lebih besar dari rtabel pada taraf signifikansi 5% maka instrumen tersebut dikatakan valid. Setelah dihitung tingkat kevalidan instrumen, kemudian dilanjutkan dengan menghitung reliabilitas instrumen. Menghitung tingkat reliabilitas instrumen dilakukan dengan menggunakan rumus *Alpha Cronbach.* Penghitungan reliabilitas mendapatkan hasil rxy sebesar 0.891. Hasil tersebut dikonsultasikan dengan tabel r pada taraf signifikansi 5% dengan N=25 terbukti lebih besar maka instrumen dikatakan valid. Harga 0.981 > 0.396, maka instrumen dinyatakan reliabel dan intepretasinya bahwa instrumen memiliki tingkat reliabilitas tinggi.

Pada saat penelitian, peneliti memberikan pre test terlebih dahulu sebelum memulai pembelajaran. Pre test diberikan setelah guru melakukan kegiatan pendahuluan. Sesuai dengan hasil diskusi antara peneliti, kepala sekolah, dan guru kelas I, peneliti bertindak sebagai guru dalam pembelajaran. Selesai memberikan pre test peneliti memberikan pembelajaran dengan materi benda hidup membutuhkan makanan dan minuman untuk pertumbuhan. Materi tersebut terdapat dalam tema benda, hewan dan tanaman di sekitarku, subtema benda hidup dan benda tak hidup di sekitarku pembelajaran 4.

Pelaksanaan pembelajaran mengacu pada RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) yang telah disusun dengan menggunakan pendekatan scientifik. Pembelajaran di kelas kontrol ini tidak menggunakan media audio visual. Pembelajaran dilaksanakan secara konvensional yaitu pembelajaran dengan memanfaatkan media gambar yang ada pada buku siswa. Setelah kegiatan pembelajaran selesai peneliti memberikan penguatan sikap kepada siswa dan bersama siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari. Sebelum pembelajaran ditutup, siswa diberikan post test. Post test bertujuan untuk mengukur hasil belajar siswa.

Hasil belajar yang diperoleh merupakan prestasi belajar sebagai suatu hasil yang dicapai dengan perubahan pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotor dalam bentuk angka hasil evaluasi. Akan tetapi dalam penelitian yang dilaksanakan hasil belajar lebih ditekankan untuk mengukur hasil belajar siswa pada domain kognitif.

Penelitian di kelas kontrol yaitu di SDN Lakarsantri 3 Surabaya dan kelas eksperimen di SDN Lakarsantri 1 Surabaya. Penelitian dilakukan di SDN Lakarsantri 3 terlebih dahulu, yaitu pada hari Rabu, 18 maret 2015. Waktu penelitian ditentukan dengan cara melakukan diskusi dengan pihak sekolah dan guru kelas I karena harus menyesuaikan dengan tema. Penelitian dilakukan mulai pukul 08:30-10:30.

Pada saat penelitian, peneliti memberikan pre test terlebih dahulu sebelum memulai pembelajaran. Pre test diberikan setelah guru melakukan kegiatan pendahuluan. Sesuai dengan hasil diskusi antara peneliti, kepala sekolah, dan guru kelas I, peneliti bertindak sebagai guru dalam pembelajaran. Selesai memberikan pre test peneliti memberikan pembelajaran dengan materi benda hidup membutuhkan makanan dan minuman untuk pertumbuhan. Materi tersebut terdapat dalam tema benda, hewan dan tanaman di sekitarku, subtema benda hidup dan benda tak hidup di sekitarku pembelajaran 4.

Pelaksanaan pembelajaran mengacu pada RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) yang telah disusun dengan menggunakan pendekatan scientifik. Pembelajaran di kelas kontrol ini tidak menggunakan media audio visual. Pembelajaran dilaksanakan secara konvensional yaitu pembelajaran dengan memanfaatkan media gambar yang ada pada buku siswa.

Pembelajaran yang dilaksanakan mencakup tiga aspek yaitu pembelajaran untuk mengembangkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa.

Selama kegiatan pembelajaran, guru membimbing siswa untuk menyerap informasi yang ada pada buku. Selain itu guru juga memberikan informasi tambahan yang berhubungan dengan materi yang disampaikan pada tema benda, hewan, dan tanaman di sekitarku.

Aspek afektif yang dikembangkan disisipkan pada setiap kegiatan yang dilaksanakan siswa. Siswa diajak mempraktekkan aspek tersebut.

Siswa juga diajak untuk mengembangkan keterampilan pada dimensi psikomotorik yaitu dengan mengukur berat badan menggunakan timbangan. Guru terlebih dahulu menjelaskan manfaat dan cara menggunakan timbangan. Guru memberikan contoh terlebih dahulu. Kemudian siswa secara bergantian mengukur berat badan masing-masing dengan membaca skala yang ada pada timbangan dengan bimbingan guru.

Kegiatan mengukur berat badan kemudian dilanjutkan dengan kegiatan mencari informasi tentang berat badan teman. Siswa bertukar informasi dengan teman-temannya tentang berat badan saat ditimbang. Setelah itu siswa diajarkan cara mengurutkan berat badan dan membandingkan berat badan teman berdasarkan data yang diperoleh siswa. Dalam kegiatan pembelajaran guru juga menanamkan sikap disiplin, percaya diri, dan bekerja sama.

Setelah kegiatan pembelajaran selesai peneliti memberikan penguatan sikap kepada siswa dan bersama siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari. Sebelum pembelajaran ditutup, siswa diberikan post test. Post test bertujuan untuk mengukur hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa yang diukur yaitu hasil belajar pada domain kognitif saja.

Tabel 2 Nilai *Pre Test* dan *Post Test* SDN Lakarsantri 3 Surabaya

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| No. | Nama | Nilai | |
| *Pre Test* | *Post Test* |
| 1. | AQS | 64 | 76 |
| 2. | DOW | 40 | 72 |
| 3. | VNP | 72 | 88 |
| 4. | AIS | 68 | 88 |
| 5. | MRA | 76 | 84 |
| 6. | ARE | 72 | 92 |
| 7. | MAHH | 76 | 88 |
| 8. | AI | 72 | 80 |
| 9. | NCL | 76 | 80 |
| 10. | AYDN | 68 | 84 |
| 11. | SAR | 76 | 80 |
| 12. | MFA | 64 | 80 |
| 13. | RDA | 76 | 88 |
| 14. | FMGK | 64 | 84 |
| 15. | NFI | 68 | 96 |
| 16. | KH | 76 | 96 |
| 17. | AYDN | 68 | 76 |
| 18. | FAF | 72 | 84 |
| 19. | ZAF | 76 | 88 |
| 20. | MGA | 60 | 72 |
| Rata-rat | | 69.20 | 83.80 |

Data yang diperoleh di SDN Lakarsantri 3 Surabaya berupa data nilai hasil pre test dan data nilai post test. Kedua data tersebut kemudian dianalisis dan dicari rata-ratanya untuk kemudian dibandingkan dengan KKM.

Sebanyak 7 siswa nilai pre test tidak melampaui KKM yang telah ditetapkan, sebanyak 21 siswa nilai pre test melampaui KKM tetapi masih dibawah 80. Nilai post test seluruh siswa melampaui KKM.

Data hasil penelitian di SDN Lakarsantri 3 Surabaya menunjukkan bahwa rata-rata nilai pre test di SDN Lakarsantri 3 Surabaya sebesar 69.20. Rata-rata nilai tersebut belum melampaui KKM (kriteria ketuntasan minimal) yang telah ditentukan yaitu 70. Berdasarkan tabel 4.8 sebanyak 9 siswa nilainya tidak mencapai KKM dalam mengerjakan pre test . Akan tetapi setelah dilaksanakan pembelajaran, rata-rata nilai siswa naik menjadi 83.80, dan semua siswa nilainya melampaui KKM. Terdapat kenaikan rata-rata nilai siswa yaitu sebesar 14.6.

Nilai pre test yang diperoleh di SDN Lakarsantri 3 Surabaya ketika dirata-rata diperoleh hasil sebesar 69.20. Rata-rata tersebut belum melampaui KKM. Ketika dihitung satu persatu maka sebanyak 9 siswa hasil pre testnya belum mencapai KKM, yaitu masih dibawah 70. Sebanyak 11 siswa nilai pre test telah melampaui KKM yaitu diatas 70 akan tetapi masih dibawah 80.

Penelitian selanjutnya dilaksanakan di SDN Lakarsantri 1 Surabaya pada kamis, 19 maret 2015 dan jum’at, 20 maret 2015. Berdasarkan hasil diskusi dengan kepala sekolah dan guru kelas I, peneliti bertindak sebagai guru dalam penelitiannya. Penelitian pada hari pertama yaitu kamis 19 maret 2015 kegiatan yang dilaksanakan yaitu memberikan pre test dan pembelajaran menggunakan media audio visual.

Tahap pertama yang dilakukan peneliti sebelum pelaksanaan pembelajaran yaitu melakukan pendahuluan. Setelah itu memberikan pre test. Siswa mengerjakan pre test secara individu. Setelah mengerjakan pre test, guru melanjutkan pembelajaran dengan menggunakan media audio visual. Media ditayangkan dengan menggunakan laptop, lcd proyektor, dan speaker. Seperti halnya pembelajaran yang dilaksanakan di SDN Lakarsantri 3 Surabaya, pelaksanaan pembelajaran juga mengacu pada RPP (rencana pelaksanaan pembelajaran) dengan pendekatan scientifik. Perbedaan penelitian yang dilaksanakan di SDN Lakarsantri 3 Surabaya dan SDN Lakarsantri 1 Surabaya adalah pada penggunaan media audio visual. Disaat media ditampilkan dan siswa memperhatikan, pada menit tertentu media dihentikan sementara. Saat media dihentikan sementara guru memberikan penjelasan tambahan dan penguatan tentang isi yang ingin disampaikan oleh media.

Materi pembelajaran yang dikembangkan mencakup tiga aspek, yaitu aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Aspek afektif dilakukan dengan cara menanamkan sikap-sikap dan mempraktekkannya. Pada aspek psikomotorik siswa diajak untuk mengukur berat badan masing-masing menggunakan timbangan berat badan. Siswa terlebih dahulu diberikan contoh cara mengukur berat badan kemudian dibimbing untuk mengukur berat badan masing-masing.

Pembelajaran di SDN Lakarsantri 1 Surabaya diakhiri pada pukul 10:00 karena siswa harus melakukan kunjungan perpustakaan sesuai dengan jadwal yang telah ditentukan oleh sekolah. Sebelum mengakhiri pembelajaran, bersama siswa guru menyimpulkan materi yang telah dipelajari dan memberikan penguatan sikap.

Penelitian pada hari kedua di SDN Lakarsantri 1 Surabaya diawali dengan kegiatan pendahuluan yang juga diisi dengan mengingatkan siswa kembali tentang materi yang telah dipelajari kemarin. Setelah itu guru mengajak siswa untuk menyimpulkan materi yang telah dipelajarinya pada kamis 19 maret 2015. Kegiatan dilanjutkan dengan memberikan post test kepada siswa. Post test dikerjakan siswa secara individu.

Berikut adalah data nilai pre test dan post test siswa kelas I di SDN Lakarsantri 1 Surabaya.

Tabel 3 Nilai Pre Test dan Post Test SDN Lakarsantri 1 Surabaya

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| No | Nama | Nilai | |
| *Pre test* | *Post test* |
| 1. | IRA | 56 | 92 |
| 2. | ADP | 68 | 92 |
| 3. | AH | 64 | 96 |
| 4. | RS | 76 | 96 |
| 5. | ATS | 76 | 100 |
| 6. | DMT | 76 | 100 |
| 7. | TSNA | 68 | 100 |
| 8. | TAA | 68 | 92 |
| 9. | PRA | 80 | 96 |
| 10. | MSR | 64 | 84 |
| 11. | ESJF | 76 | 92 |
| 12. | JZS | 80 | 92 |
| 13. | FSAH | 84 | 100 |
| 14. | RGE | 80 | 92 |
| 15. | CPS | 72 | 88 |
| 16. | DDB | 60 | 100 |
| 17. | AAW | 68 | 100 |
| 18. | ADR | 60 | 80 |
| 19. | HZF | 76 | 100 |
| 20. | DFES | 52 | 92 |
| 21. | NN | 72 | 100 |
| 22. | RSL | 64 | 88 |
| 23. | ADF | 84 | 96 |
| 24. | FNA | 80 | 100 |
| 25. | RAB | 80 | 100 |
| 26. | N | 44 | 80 |
| 27. | TFR | 64 | 84 |
| 28. | DTA | 52 | 19 |
| Rata-rata | | 69.429 | 93.78 |

Dari tabel 3, diketahui bahwa rata-rata nilai pre test di SDN Lakarsantri 1 Surabaya sebesar 69.429. Sebanyak 14 siswa nilai pre test tidak mencapai KKM. Setelah diberi perlakuan berupa pembelajaran dengan menggunakan media audio visual rata-rata nilai post test sebesar 93.78, terdapat kenaikan nilai rata-rata yaitu sebesar 24.351.

Apabila dibandingkan kenaikan rata-rata nilai di SDN Lakarsantri 3 Surabaya dan SDN Lakarsantri 1 Surabaya, maka kenaikan rata-rata nilai hasil belajar di SDN Lakarsantri 1 Surabaya lebih besar. Kenaikan rata-rata nilai di SDN Lakarsantri 3 Surabaya sebesar 14.6 sedangkan kenaikan rata-rata nilai di SDN Lakarsantri 1 Surabaya sebesar 24.351.

Dari data yang diperoleh pada pre test-post test di SDN Lakarsantri 1 dan SDN Lakarsantri 3 Surabaya menunjukkan peningkatan pada setiap nilai yang diperoleh siswa. Ada siswa yang mengalami peningkatan nilai cukup besar dan ada pula siswa yang mengalami peningkatan nilai tidak terlalu besar. Kenaikan nilai yang diperoleh setiap siswa di SDN Lakarsantri 1dan SDN Lakarsantri 3 Surabaya mampu melampaui KKM. Pembelajaran sudah dapat dikatakan berhasil karena nilai post test yang diperoleh siswa mampu melampaui KKM. Tujuan pembelajaran yang telah disusun guru juga telah tercapai.

Berikut adalah rata-rata nilai *pre test* dan *post test* di SDN Lakarsantri 1 Surabaya dan SDN Lakarsantri 3 Surabaya.

Tabel 4. Rata-rata nilai *pre test* dan *post test*

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| No. | Kelas Kontrol | | Kelas Eksperimen | |
| *Pre test* | *post test* | *Pre test* | *Post test* |
| 1. | 69.20 | 83.80 | 69.429 | 93.78 |

Data hasil penelitian di SDN Lakarsantri 3 Surabaya menunjukkan bahwa rata-rata nilai pre test di SDN Lakarsantri 3 Surabaya sebesar 69.20. Rata-rata nilai tersebut belum melampaui KKM (kriteria ketuntasan minimal) yang telah ditentukan yaitu 70. Berdasarkan tabel 2 sebanyak 9 siswa nilainya pre test tidak mencapai KKM. Akan tetapi setelah dilaksanakan pembelajaran, rata-rata nilai siswa naik menjadi 83.80, dan semua siswa nilainya melampaui KKM. Terdapat kenaikan rata-rata nilai siswa yaitu sebesar 14.6. Berdasarkan tabel 3, sebanyak 14 siswa nilai pre test tidak mencapai KKM, akan tetapi setelah dilakukan pembelajarn menggunakan media audio visual rata-rata nilai post test naik menjadi 93.78.

Berikut adalah diagram nilai rata-rata *pre test* dan *post test* di kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Diagram 1. Rata-rata nilai *pre test* dan *post test*

Dari diagram 1, penggunaan media audio visual dalam pembelajaran memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa di kelas eksperimen pada pembelajaran tematik, tema benda, hewan dan tanaman di sekitarku. Hal itu dapat dilihat dari perbedaan nilai pre test – post test di kelas kontrol maupun kelas eksperimen serta perolehan t-hitung. Di kelas eksperimen yaitu di SDN Lakarsantri 1 Surabaya kenaikan nilai pre test ke post test lebih tinggi dibanding kelas kontrol di SDN lakarsantri 3 Surabaya. Kenaikan nilai rata-rata di SDN Lakarsantri 1 Surabaya sebesar 24.351 > 14.6 (kenaikan nilai rata-rata di SDN Lakarsantri 3 Surabaya).

Data nilai pre test dan post test kedua SD tersebut kemudian dilakukan uji t. Dari uji t diperoleh t-hitung sebesar 3,997. Perolehan thitung sebesar 3,997 jika dibandingkan dengan ttabel d-engan N = 20 + 28 – 2 = 46 yaitu 2,0147 maka t-hitung lebih besar dari t-tabel, sehingga media audio visual memberikan pengaruh yang signifikan.

Pemilihan media audio visual terbukti dapat membantu siswa dalam menyerap isi pelajaran. Media audio visual memberikan pengaruh yang besar terhadap kemajuan belajar siswa karena dapat menarik perhatian dan meningkatkan minat belajar siswa. Media tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga berperan sebagai perantara dalam pembelajaran. Selain itu juga berperan dalam menanamkan sikap dan segi-segi afektif lainnya. Peristiwa yang disajikan dalam media audio visual dapat disampaikan dalam kelompok besar atau kelompok kecil, kelompok heterogen maupun perorangan sehingga dapat dijadikan sebagai salah satu media inovatif.

Media audio visual mendukung proses pembelajaran tematik yang diterapkan di dalam kelas. Dalam pembelajaran siswa menjadi mudah memusatkan perhatian pada tema. Pembelajaran dengan tema benda, hewan dan tanaman di sekitarku dengan materi benda hidup membutuhkan makan dan minum untuk pertumbuhan yang disampaikan menggunakan bantuan media audio visual membantu siswa menguasai materi dengan mudah karena siswa lebih fokus.

Siswa mampu mempelajari pengetahuan dan mengembangkannya. Media memperjelas hal-hal yang bersifat abstrak sehingga siswa menjadi lebih memahami dan mengembangkannya sesuai dengan karakter usia mereka.

Pembelajaran menjadi semakin mudah menggunakan media audio visual dalam pembelajaran tematik. Kompetensi dasar antar pelajaran yang dipelajari siswa berada dalam satu tema. Guru juga menjadi lebih mudah mengembangkan materi maupun media audio visual.

Pembelajaran dengan mengaitkan antara materi yang dipelajari siswa dengan pengalaman siswa menjadikan siswa lebih menguasai materi. Media audio visual sangat membantu siswa dalah hal tersebut.

Manfaat dan makna belajar yang disajikan guru dalam pembelajaran tematik menggunakan media audio visual dapat dirasakan siswa. Siswa menjadi bergairah dalam belajar. Siswa dapat berkomunikasi dalam situasi nyata. Guru dapat menghemat waktu karena beberapa pelajaran disajikan menjadi satu dan media yang digunakan terangkum menjadi satu sehingga lebih menghemat biaya pembuatan. Pembelajaran yang utuh dapat dirasakan siswa karena materi tersusun menjadi satu dan tidak terpecah-pecah.

Keuntungan yang diperoleh dengan mengimplementasikan pembelajaran tematik menggunakan media audio visual di SD ditinjau dari aspek siswa dan guru adalah sebagi berikut.

*Pertama,* siswa mudah memusatkan perhatian pada suatu tema tertentu.

*Kedua,*  siswa mampu mempelajari pengetahuan dan mengembangkannya.

*Ketiga,* kompetensi dasar antar pelajaran yang dipelajari siswa berada dalam satu tema.

*Keempat,* pemahaman siswa terhadap materi pelajaran lebih mendalam dan berkesan.

*Kelima,* kompetensi dasar yang harus dikuasai siswa dapat dikembangkan lebih baik dengan mengaitkan mata pelajaran lain dengan pengalaman pribadi siswa.

*Keenam,* siswa mampu lebih merasakan manfaat dan makna beljara karena materi disajikan dalam konteks tema yang jelas.

*Ketujuh,* siswa lebih bergairah belajar karena dapat berkomunikasi dalam situasi nyata, untuk mengembangkan suatu kemampuan dalam satu mata pelajaran sekaligus mempelajari mata pelajaran lain.

*Kedelapan,* guru dapat menghemat waktu karena mata pelajaran yang disajikan dipersiapkan sekaligus.

*Kesembilan,* siswa mampu melihat hubungan-hubungan yang bermakna sebab isi pembelajaran lebih berperan sebagai sarana bukan tujuan akhir.

*Kesepuluh,* pembelajaran menjadi utuh sehingga siswa akan mendapat pengertian mengenai proses dan materi yang tidak pecah-pecah.

Tidak diragukan lagi apabila digunakan dengan baik media memberikan beberapa manfaat dalam pembelajaran. Ada beberapa manfaat penggunaan media audio visual dalam pembelajaran antara lain:

*Pertama,* media dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi, sehingga memperlancar proses pembelajaran, meningkatkan motivasi siswa, dan meningkatkan hasil belajar siswa.

*Kedua,* media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indra, ruang, dan waktu.

*Ketiga,* media pembelajaran memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa dalam kelompok besar atau kelompok kecil, kelompok yang heterogen maupun perorangan tentang peristiwa tertentu di lingkungan mereka.

*Keempat,* media selain menjadi sumber belajar dan informasi juga berperan sebagai perantara komunikasi antara guru dan siswa.

*Kelima,* media audio visual merupakan sumber belajara yang memiliki kemampuan lebih dibanding media lain karena memanfaatkan dua alat indera dalam penyampaian pesannya yaitu indera pendengaran dan indera penglihatan.

*Keenam,* media audio visual dapat mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Jadi dapat disimpulkan bahwa penggunaan media audio visual memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Media audio visual juga dapat membantu guru menciptakan media inovatif yang mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu media audio visual juga mengikuti perkembangan teknologi.

**PENUTUP**

**Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dengan penggunaan media audio visual terhadap hasil belajar siswa pada tema benda, hewan dan tanaman di sekitarku siswa kelas I SDN Lakarsantri 1 Surabaya. Hal ini terlihat dari adanya peningkatan yang signifikan terhadap nilai yang diperoleh siswa sebelum diberi perlakuan dan setelah diberi perlakuan berupa penggunaan media audio visual jika dibandingkan dengan kelas yang tidak mendapat perlakuan penggunaan media tersebut

Dari hasil uji t terhadap nilai pre test-post test siswa SDN Lakarsantri 1 Surabaya dan SDN Lakarsantri 3 Surabaya, diketahui bahwa t-hitung lebih besar dari t-tabel, yaitu 3,997 > 2,0147 . Rata-rata nilia pre test di SDN Lakarsantri 3 Surabaya sebesar 69,2 dan rata-rata nilai post testnya sebesar 83, 8. Sedangkan rata-rata nilai pre test di SDN Lakarsantri 1 Surabaya sebesar 69,429 dan rata-rata nilai post test sebesar 93,78. Kenaikan nilai rata-rata di SDN Lakarsantri 1 Surabaya lebih besar jika dibanding dengan di SDN Lakarsantri 3 Surabaya.

**Saran**

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan peneliti memberikan saran kepada guru sebaiknya guru menggunakan media pembelajaran yang inovatif sesuai dengan materi pelajaran dan perkembangan teknologi. Guru hendaknya memahami perbedaan kemampuan siswa, agar dalam kegiatan pembelajaran guru dapat membimbing siswa dengan tepat sasaran. Penggunaan media audio visual pada tema benda, hewan, dan tanaman di sekitarku terbukti memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa, sehingga dapat direkomendasikan sebagai alternatif yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Bagi pihak sekolah hendaknya membekali guru untuk menguasai dan menerapkan teknologi dalam membuat/menggunakan media, sehingga pembelajaran akan lebih menarik, bermakna, dan siswa lebih termotivasi dan aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran.

Bagi peneliti lain dapat dijadikan sebagai bahan rujukan untuk dapat melakukan penelitian tentang pembelajaran tematik dengan menggunakan media audio visual sehingga siswa dapat menemukan pengalaman baru dan pengetahuan baru dalam pembelajaran tematik.

**DAFTAR PUSTAKA**

Ahmadi, Anas dkk. 2011. Menulis Ilmiah: Buku Ajar MPK Bahasa Indonesia. Surabaya: Unesa University Press.

Arikunto, Suharsimi. 2009. Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan. Jakarta: Bumi Aksara.

Arikunto, Suharsimi. 2010. Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: Rineka Cipta.

Arsyad, Azhar. 2009. Media Pembelajaran. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Darmadi, Hamid. 2011. Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: Alfabeta.

Fathurrohman, Pupuh dan Sutikno, Sobry. 2011. Strategi Belajar Mengajar. Bandung: Refika Aditama.

Jayanti, Titin Dwi. 2010. Penggunaan Media Audio Visual dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Fiqh di MTs. Sunan Giri Probolinggo. Skripsi tidak diterbitkan. Malang: PPs UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.

Sadiman, Arief dkk. 2010. Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Sanaky, Hujair Ah. 2001. Media Pembelajaran. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara.

Siberman, Melvin L.2014. Active Learning; 101 Cara Belajar Siswa Aktif. Bandung: Nuansa Cendekia.

Sudjana, Nana. 2011. Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Sugiyono. 2008. Metodologi Penelitian Pendidikan. Bandung: Alfabeta.

Sukardi. 2007. Metodologi Penelitian Pendidikan. Jakarta: PT. Bumi Aksara.

Sumanto. 2014. Teori dan Aplikasi Metode Penelitian. Jakarta: CAPS (Center of Academik Publishing Service)

Utomo, Winoto Budi. 2008. Pengaruh Pemanfaatan Media Pembelajaran Audiovisual dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Mata Pelajaran Sejarah pada Siswa Kelas VII Sekolah Menengah Pertama Negeri di Kecamatan Kota Kudus. Tesis tidak diterbitkan. Surakarta : Universitas Sebelas Maret.

Winarsunu, Tulus. 2010. Statistik dalam Penelitian Psikologi dan Pendidikan. Malang: UMM Press.