

SKRIPSI

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
AUDIO-VISUAL PADA MATERI BANGUN DATAR SEGI EMPAT
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS
VII SMPN 1 MAROS**

***EFFECTIVENESS OF APPLYING LEARNING MEDIA AUDIO-VISUAL
BASED ON TETRAGON MATERIAL OF STUDENTS LEARNING
OUTCOMES GRADE VII SMPN 1 MAROS***



S Y A N D I

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUSLIM MAROS (UMMA)
2018**

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
AUDIO-VISUAL PADA MATERI BANGUN DATAR SEGI EMPAT
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS
VII SMPN 1 MAROS**

SKRIPSI

**Diajukan pada Program Studi Pendidikan Matematika, Fakultas Keguruan
dan Ilmu Pendidikan Universitas Muslim Maros untuk Memenuhi
Sebagian Persyaratan guna Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan**

**S Y A N D I
NIM: 146040312029**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUSLIM MAROS (UMMA)
2018**

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul “Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Audio-Visual pada Materi Bangun Datar Segi Empat terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMPN 1 Maros”.

Atas nama mahasiswa :

Nama Mahasiswa : **S Y A N D I**
Nomor Induk Mahasiswa : **14 6040312 029**
Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**
Program Studi : **Pendidikan Matematika**

Setelah diteliti dan diperiksa, maka skripsi ini telah memenuhi syarat untuk diujikan.

Pembimbing I,

Maros, Juli 2018

Pembimbing II,

Dr. Muhammad Ali Abdullah, M.Pd.

Nirfayanti, S.Si., M.Pd.

Mengetahui,

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
(FKIP) UMMA Maros

Hikmah Rusdi, S.Pd., M.Pd.
NIDN: 0919128802

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirabbil alamin, segala puji dan syukur senantiasa penulis panjatkan kehadiran Allah SWT karena atas rahmat, karunia dan ridho-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan dan penulisan skripsi ini. Shalawat dan salam semoga tetap tercurahkan kepada Nabi tercinta, Muhammad SAW yang telah menyinari dunia ini dengan cahaya Islam. Teriring harapan semoga kita termasuk umat beliau yang akan mendapatkan syafa'at di hari kemudian. Amin.

Penelitian ini berjudul “EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS AUDIO-VISUAL PADA MATERI BANGUN DATAR SEGI EMPAT TERHADAP SISWA KELAS VII SMPN 1 MAROS”, diajukan sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana pendidikan matematika pada Program Studi Pendidikan Matematika FKIP UMMA-YAPIM.

Proses penyelesaian skripsi ini sungguh merupakan suatu perjuangan panjang bagi penulis. Penulis menyadari bahwa dalam proses penelitian, hingga penulisan skripsi, penulis menemui banyak hambatan. Namun berkat bantuan, motivasi, doa, dan pemikiran dari berbagai pihak, maka hambatan-hambatan tersebut dapat teratasi dengan baik. Penulis juga menyadari bahwa skripsi ini jauh dari kesempurnaan sehingga penulis mengharapkan kritik dan saran dari pembaca demi kesempurnaan skripsi ini. Penulis berharap dengan selesainya skripsi ini, bukanlah akhir dari sebuah karya, melainkan awal dari semuanya, awal dari sebuah perjuangan hidup.

Terima kasih yang sebesar-besarnya penulis haturkan kepada Ayahanda Syamsuddin dan Ibunda Ernawati serta saudaraku\tercinta Syamsir, syarfin dan Nurul Fadhillah atas dukungan, kerja keras dan doanya serta segala bantuan, pengertian, dan kepercayaannya sehingga penulis dapat menyelesaikan studi dengan baik. Kiranya Allah SWT senantiasa melimpahkan Rahmat dan Hidayah-Nya kepada kita semua.

Selanjutnya ucapan terima kasih dan penghargaan setinggi-tingginya penulis sampaikan kepada:

1. Prof. Nurul Ilmi Idrus, M.Sc.,Ph.D., Rektor Universitas Muslim Maros.
2. Hikmah Rusdi, S.Pd.,M.Pd., Dekan FKIP Universitas Muslim Maros.
3. Nirfayanti, S.Si., M.Pd., Ketua Program Studi Pendidikan Matematika dan selaku Pembimbing II yang senantiasa memberi semangat dan meluangkan waktunya untuk memberi bimbingan dan motivasi kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini serta berdiskusi ketika ide awal penelitian ini penulis ajukan hingga revisi-revisi penelitian ini menambah wawasan penulis. Dari keikhlasan beliau, penulis senantiasa bersemangat mengerjakan skripsi ini meskipun terasa cukup berat.
4. Dr. Muhammad Ali Abdullah, M.Pd., Pembimbing I yang senantiasa meluangkan waktu, tenaga, pikiran, memberi motivasi dalam membimbing dan mengarahkan penulis sehingga skripsi ini dapat di selesaikan. Keikhlasan beliau memberi semangat kepada penulis untuk mengerjakan skripsi ini sebaik-baiknya.

5. Bapak dan Ibu dosen FKIP UMMA yang tidak dapat kami sebutkan namanya satu persatu yang telah memberikan ilmu selama penulis menempuh pendidikan.
6. Kepala Sekolah SMP Negeri 1 Maros, terlebih lagi kepada Ibu Syarifah, S.Pd yang telah memfasilitasi ruang selama pengambilan data penelitian dilakukan.
7. Staf pegawai FKIP UMMA yang telah bekerja dengan hati yang tulus dan melayani dengan penuh sabar demi kelancaran proses perkuliahan.
8. Amrullah H., S.Pd.,M.M selaku Manager MD Computer yang telah banyak membantu baik dari segi biaya dan tempat tinggal selama 4 tahun menempuh pendidikan perkuliahan.
9. Saudariku Musdalifah, Hikmah Majid, Fajriyah Luthfiah dan Hadijah serta teman-teman lainnya yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu, ucapan terima kasihku kepada kalian semua atas bantuan dan masukannya selama proses penulisan skripsi ini sehingga akhirnya bisa selesai tepat waktu.
10. Rekan-rekan SIGMA¹⁴ yang selama ini saling mendukung, menghargai satu sama lain, saling membantu sehingga tetap solid sampai saat ini. Kalian semua Luar Biasa.

Terlalu banyak orang yang berjasa dan mempunyai andil kepada penulis selama menempuh pendidikan di UMMA, sehingga tidak akan termuat bila dicantumkan namanya satu persatu, kepada mereka semua

tanpa terkecuali penulis ucapkan terima kasih yang teramat dalam dan penghargaan yang setinggi-tingginya. Harapan penulis, semoga dukungan, dorongan, dan bantuan serta pengorbanan yang telah diberikan oleh berbagai pihak hingga selesainya penulisan tulisan ini dapat memberikan nilai ibadah serta mendapatkan ridho dari Allah swt. Amin.

Akhirnya, penulis berharap semoga karya sederhana ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca dan untuk kemajuan pendidikan di indonesia khususnya kabupaten Maros

Maros 16 juli 2018

S Y A N D I

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Dalam konteks kehidupan bernegara pendidikan berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 yang berakar pada nilai-nilai agama, kebudayaan nasional Indonesia dan tanggap terhadap tuntutan perubahan zaman (Triwiyanto, 2014:113).

Salah satu tujuan Pendidikan Nasional bangsa Indonesia adalah mencerdaskan kehidupan bangsa. Selanjutnya dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 tahun 2003 Bab II Pasal 3 menyatakan bahwa Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan bentuk watak serta peradaban bangsa yang bermanfaat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa yang bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab.

Agar tercapainya tujuan proses pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pendidikan dapat dimulai dari menganalisis setiap hal yang dapat

membentuk dan mempengaruhi proses pembelajaran. Begitu banyak hal yang dapat mempengaruhi kualitas pendidikan, namun tidak mungkin upaya meningkatkan kualitas dilakukan dengan memperbaiki setiap hal secara serempak. Hal yang selama ini dianggap sangat mempengaruhi proses pembelajaran adalah guru. Sebab guru merupakan ujung tombak yang berhubungan langsung dengan siswa sebagai subjek dan objek belajar. Bagaimanapun bagus dan idealnya kurikulum pendidikan, bagaimanapun lengkapnya sarana dan prasarana pendidikan, tanpa diimbangi dengan kemampuan guru dalam mengimplementasikannya, semuanya akan kurang bermakna.

Sejalan dengan hal itu, untuk mencapai tujuan pembelajaran tersebut sangat diperlukan peran besar seorang guru dalam memberikan pembelajaran. Seorang guru hebat adalah mereka yang bertanggung jawab terhadap perkembangan seluruh potensi siswa baik kognitif, efektif, maupun psikomotorik (Syarbini dalam Yamin, 2015:9). Guru tidak hanya memperhatikan materi yang akan diajarkan, penggunaan metode pembelajaran atau pengelolaan kelas dan sebagainya. Namun, seorang guru harus mampu menyalurkan pengetahuannya dengan sekreatif mungkin agar siswa tidak merasa bosan atau jenuh dalam proses pembelajaran yang sedang berlangsung. Penggunaan media pembelajaran adalah salah satu bentuk kreativitas guru dalam mengajar.

Di era globalisasi ini, dimana telah banyak berkembang ilmu pengetahuan dan teknologi yang mampu memberi kemudahan bagi kebutuhan hidup manusia. Tak terkecuali gurupun bisa memanfaatkan hal itu

untuk meningkatkan kualitas pendidikan dengan penggunaan media pembelajaran. Selain itu, agar guru bisa mengikuti perkembangan zaman yang akan semakin modern. Banyak sekali media pembelajaran yang bisa digunakan oleh guru salah satunya adalah media pembelajaran yang berbasis audio-visual. Dengan adanya media audio-visual diharapkan mampu memberi solusi dari banyaknya persoalan atau hambatan yang dihadapi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Disamping itu penggunaan media pembelajaran berbasis media audio-visual ini mampu meningkatkan kemampuan serta keterampilan guru dalam memberikan pembelajaran terhadap siswanya. Serta meningkatkan pemahaman dan pengetahuan siswa yang lebih efektif dan efisien dalam menerima materi pelajaran yang disampaikan oleh gurunya. Penggunaan media pembelajaran, khususnya media audio-visual dapat meningkatkan motivasi dan semangat siswa untuk menerima materi pelajaran dengan antusias. Selain itu, dengan penggunaan media audio-visual yang sesuai dengan materi pembelajaran akan dapat membuat siswa lebih fokus terhadap materi pelajarannya dan gurupun dapat menyampaikan materi ajarnya dengan jelas.

Seperti halnya yang terjadi di sekolah SMPN 1 Maros, masih ada guru yang menggunakan cara-cara lama dalam mengajar terutama dalam pembelajaran matematika. Akibatnya, siswa cenderung merasa bosan atau tidak antusias dalam mengikuti pembelajaran. Dan ini berdampak pada hasil belajar yang tidak maksimal. Selain itu, masih terlihat siswa kurang aktif pada saat proses belajar, siswa hanya menerima lalu mencatat hal-hal apa

yang ada di papan tulis. Sehingga dalam proses pembelajaran tidak efektif lagi. Perlu ada perubahan cara mengajar guru dalam menyampaikan materi terhadap siswa, yang mampu menambah minat serta antusiasme dalam menerima pelajaran.

Memudahkan pembelajaran bagi siswa adalah menjadi tugas utama seorang guru. Untuk itu, guru tidak hanya memperhatikan model-model apa yang akan diterapkan pada saat mengajar. Tetapi juga guru harus menciptakan suasana belajar yang nyaman dan menarik. Salah satu cara guru untuk menciptakan suasana belajar yang menarik dengan penggunaan media pembelajaran yakni media audio-visual. Karena dari media audio-visual bisa menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu siswa tidak akan merasa bosan atau merasa jenuh dalam menerima materi pembelajaran.

Berdasarkan hasil uraian diatas untuk maka peneliti akan melakukan penelitian eksperimen dengan judul **“Efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis Audio-Visual Pada Materi Bangun Datar Segi Empat terhadap hasil belajar siswa kelas VII SMPN 1 Maros”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka dapat dikemukakan rumusan masalah dalam penelitian eksperimen ini yaitu sebagai berikut:

- 1) Bagaimanakah hasil belajar setelah diterapkannya penggunaan media pembelajaran berbasis audio-visual pada materi bangun datar segi empat terhadap siswa SMPN 1 Maros kelas VII
- 2) Bagaimanakah keefektifan penggunaan media pembelajaran berbasis audio-visual pada materi bangun datar segi empat terhadap hasil belajar siswa SMPN 1 Maros kelas VII?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan dan pemecahan masalahnya maka tujuan penelitian eksperimen ini adalah untuk mengetahui hasil belajar setelah diterapkannya penggunaan media audio-visual dalam pembelajaran matematika serta bagaimana efektifitas penggunaan media pembelajaran berbasis audio-visual pada materi bangun datar segi empat terhadap hasil belajar siswa kelas VII SMPN 1 Maros.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan sebagai bukti empirik dalam dunia pendidikan mengenai Media Pembelajaran Berbasis Audio-Visual untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Penelitian ini dapat dimanfaatkan guru sebagai dasar pemikiran dalam memilih media pembelajaran di kelas yang baik dalam proses belajar mengajar matematika salah satunya yaitu penggunaan media pembelajaran berbasis audio-visual dan juga menambah kreativitas guru dalam usaha pembenahan pembelajaran.

b. Bagi Sekolah

Bagi sekolah, penelitian ini memberikan sumbangan yang baik dalam rangka perbaikan pembelajaran matematika, peningkatan mutu sekolah dan mengembangkan profesionalisme guru.

c. Bagi Peneliti

Menambah keterampilan peneliti dalam membuat karya ilmiah dan menambah wawasan dalam mengidentifikasi faktor-faktor penyebab rendahnya matematika dasar siswa dalam rangka mempersiapkan diri menjadi seorang pendidik (guru).

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Media Pembelajaran Audio Visual

1. Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin medius yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantar’. Menurut Gerlach dan Ely dalam Arsyad (2013:3) megatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dengan kata lain, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, photografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Heinich dkk dalam Arsyad (2013:4) mengemukakan istilah medium sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber atau penerima. Jadi, televisi, film, foto, radio, rekaman audio, gambar proyeksikan, bahan –bahan cetakan, dan pesan-pesan atau informasi yang bertujuan istrusional atau mengandung maksud-maksud pengajaran maka media itu disebut media pembelajaran. Sejalan dengan batasan ini, Hamidjojo dalam Arsyad (2013:4) memberi batasan media sebagai semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau

melebar ide, gagasan, atau pendapat sehingga ide, gagasan atau pendapat yang dikemukakan itu sampai kepada penerima yang dituju.

Seringkali kata media pendidikan digunakan secara bergantian dengan istilah alat bantu atau media komunikasi seperti yang ditemukan oleh Hamalik dalam Arsyad (2013:4) dimana ia melihat bahwa hubungan komunikasi akan berjalan dengan hasil yang maksimal apabila menggunakan alat bantu yang disebut media komunikasi. Sementara itu, Gagne dan Berigis dalam Arsyad (2013:4) secara implisit mengemukakan bahwa media pembelajar meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari antara lain tape recorder, kaset, video, camera, video recorder, film, slide (gambar bingkai), photo, gambar, grafik, televisi, dan komputer. Dengan kata lain, media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.

Salah satu ciri media pembelajaran adalah bahwa media mengandung dan membawa kesan atau informasi kepada penerima yaitu siswa. Sebagian media dapat mengelola pesan dan respon siswa, sehingga media itu sering disebut media interaktif. Pesan dan informasi yang dibawa oleh media bisa berupa pesan yang sederhana dan bisa pula pesan yang amat kompleks. Akan tetapi, yang terpenting adalah media itu disiapkan untuk memenuhi kebutuhan belajar dan kemampuan siswa, serta siswa dapat aktif berpartisipasi dalam proses belajar

mengajar. Oleh karena itu, perlu dirancang dan dikembangkan lingkungan pembelajaran yang interaktif, sehingga memenuhi kebutuhan belajar program dengan menyiapkan kegiatan pembelajaran dengan medianya yang efektif guna menjamin terjadinya pembelajaran.

2. Media Audio –Visual

Sesuai dengan namanya, media ini merupakan kombinasi audio dan visual atau bisa disebut media pandang dengar. Media audio-visual akan menjadikan penyajian bahan ajar kepada siswa semakin lengkap dan optimal. Selain itu, media ini dalam batas-batas tertentu dapat juga menggantikan peran dan tugas guru. Sebab, penyajian materi bisa diganti oleh media, dan guru bisa beralih menjadi fasilitator belajar, yaitu memberikan kemudahan bagi para siswa untuk belajar. Contoh dari media audio-visual, diantaranya program video atau televisi, video atau televisi instruksional, dan program slide suara (soundslide).

Menurut Baskoro dalam Arsyad (2008 : 8) Media audio-visual yaitu media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar, jenis dari media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik karena meliputi kedua jenis media yang pertama dan kedua. Menurut Sumiati dan Asra dalam Arsyad (2009 : 161) Media audio visual yaitu jenis media pembelajaran yang menggunakan kemampuan indera telinga atau pendengaran dan indera mata atau penglihatan. Dimana jenis dari media ini dapat menghasilkan pesan berupa suara dan bentuk atau rupa, Sedangkan menurut Arsyad (2011:94)

media audio-visual merupakan media yang menggabungkan penggunaan suara yang memerlukan pekerjaan tambahan untuk memproduksinya.

Dari pengertian tersebut media audio-visual ini adalah suatu media yang menggunakan unsur suara dan gambar, yang dalam pengerjaannya memerlukan waktu tambahan, salah satu pekerjaan penting yang diperlukan dalam media audio-visual adalah penulisan naskah dan storyboard yang memerlukan persiapan yang banyak, rancangan, dan penelitian. Di dalam penulisan naskah, naskah yang menjadi bahan narasi, akan disaring dari isi pelajaran yang kemudian disintesis ke dalam apa yang ingin ditunjukkan dan dikatakan. Jadi dalam hal ini sebelum pelajaran akan dimulai terlebih dahulu seorang guru harus menulis naskah tentang materi pelajaran yang akan disampaikan kepada siswa. Yang mana narasi tersebut merupakan penentuan dari tim produksi untuk memikirkan bagaimana video menggambarkan atau visualisasi materi pelajaran, dan pada awal pelajaran media harus mempertunjukkan sesuatu yang dapat menarik perhatian semua siswa.

Dibawah ini ada beberapa petunjuk yang dapat digunakan dalam menulis naskah narasi.

- a. Tulisan singkat, padat, dan sederhana.
- b. Tulisan seperti menulis judul berita, pendek dan tepat, berirama, dan mudah diingat,

- c. Tulisan tidak harus berupa kalimat yang lengkap. Pikirkan frase yang dapat melengkapi visual atau tuntun siswa kepada hal-hal yang penting,
- d. Hindari istilah teknis, kecuali jika istilah tersebut diberi batasan atau digambarkan,
- e. Tulislah dalam kalimat aktif,
- f. Usahakan setiap kalimat tidak lebih dari 15 kata,
- g. Setelah menulis narasi, baca narasi itu dengan suara keras.
- h. Edit dan revisi naskah narasi itu sebagaimana perlunya.

Sedangkan ada beberapa petunjuk yang perlu diperhatikan dalam mengembangkan storyboard.

- a. Menetapkan jenis visual apa yang akan digunakan untuk mendukung isi pelajaran, dan mulai membuat sketsanya.
- b. Pikirkan bagian yang akan diperankan audio dalam paket program. Audio tersebut bisa dalam bentuk diam, sound effect khusus, suara latar belakang, musik, dan narasi.
- c. Lihat dan yakinkan bahwa seluruh isi pelajaran tercakup dalam storyboard.
- d. Review storyboard dengan mengecek hal-hal berikut.
 - 1) Semua audio dan grafik cocok dengan teks.
 - 2) Pengantar dan pendahuluan menampilkan, penarik perhatian
 - 3) Informasi penting telah dicakup
 - 4) Urutan interaktif telah digabungkan

- 5) Strategi dan taktik belajar telah digabungkan
- 6) Narasi singkat padat
- 7) Program mendukung latihan-latihan
- 8) Alur dan organisasi program mudah diikuti dan mudah dimengerti.
- 9) Kumpul dan paparkan semua storyboard sehingga dapat terlihat sekaligus.

a. Bentuk-bentuk Media Audio-Visual

1. Audio-visual diam, yaitu media yang menampilkan suara dan gambar diam seperti film bingkai suara (sound slides), film rangkaian suara, dan cetak suara.
2. Audio-Visual gerak, yaitu media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak seperti film dan video kaset.
3. Audio-Visual murni, yaitu baik unsur suara maupun unsur gambar berasal dari sumber film, video kaset
4. Audio-Visual tak Murni, yaitu yang unsur suara dan unsur gambarnya bersumber dari slides projector dan unsur suaranya bersumber dari tape recorder, contohnya yaitu film strip suara cetak dan cetak suara.

b. Peran Media Audio-Visual

1. Penggunaan media pembelajaran bukan merupakan fungsi tambahan, tetapi memiliki fungsi tersendiri sebagai sasaran bantu untuk mewujudkan situasi belajar.

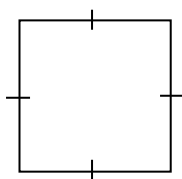
2. Media pembelajaran merupakan bagian integral dari keseluruhan proses pembelajaran.
3. Media pembelajaran dalam penggunaannya harus relevan dengan tujuan dan isi pembelajaran.
4. Media pembelajaran bukan berfungsi sebagai hiburan sehingga tidak diperkenankan menggunakannya hanya untuk permainan atau memancing perhatian siswa.
5. Media pembelajara berfungsi mempercepat proses belajar.
6. Media pembelajaran berfungsi untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar.
7. Media pembelajaran meletakkan dasar-dasar yang konkret untuk berfikir

B. Bangun Datar Segi Empat

Segi empat adalah kurva tertutup sederhana yang terbentuk oleh empat ruas garis lurus. Keempat ruas garis itu disebut sisi-sisi segi empat. Kurva tertutup sederhana adalah kurva yang titik pangkal dan ujungnya berimpit serta tidak mempunyai titik potong dengan dirinya sendiri. (Suprianto, 2014:18)

Ada bermacam macam segi empat yang dibedakan berdasarkan sifat sisi dan sudutnya.

1. Persegi



Persegi adalah bangun datar yang mempunyai sifat sebagai berikut.

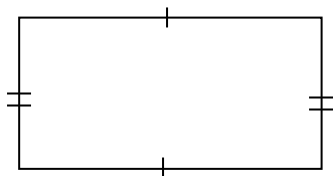
- a) Memiliki empat sisi dan titik sudut.
- b) Semua sisinya sama panjang dan sisi-sisi yang berhadapan sejajar.
- c) Semua titik sudutnya sama besar.
- d) Memiliki diagonal yang sama panjang.
- e) Memiliki empat buah simetri lipat.
- f) Memiliki empat simetri putar

Adapun Rumus dari Persegi yaitu

$$\begin{aligned}\text{Luas} &= \text{sisi} \times \text{sisi} \\ L &= S \times S = S^2\end{aligned}$$

$$\begin{aligned}\text{Keliling} &= 4 \times \text{Sisi} \\ K &= 4.S\end{aligned}$$

2. Persegi Panjang



Persegi panjang adalah bangun datar yang mempunyai sifat sebagai berikut.

- a) Memiliki sisi-sisi yang berhadapan sama panjang dan sejajar
- b) Setiap sudutnya sama besar
- c) Diagonal-diagonalnya sama panjang
- d) Diagonal-diagonalnya yang berpotongan dan saling membagi dua sama panjang.

Adapun Rumus dari persegi panjang yaitu:

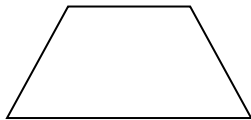
Luas persegi panjang = panjang x lebar

$$L = p \times l$$

Keliling persegi panjang : $K = 2 \times (\text{panjang} + \text{lebar})$

$$K = 2 (p + l)$$

3. Trapesium



Trapesium adalah segi empat dengan sepasang sisi yang berhadapan sejajar. Pada setiap trapesium, jumlah sudut yang berdekatan di antara dua sisi sejajar adalah 180° .

Keliling dan luas trapesium dapat dicari dengan cara sebagai berikut:

Luas Trapesium = $\frac{1}{2} \times \text{jumlah sisi sejajar} \times \text{tinggi}$

Keliling Trapesium = $a + b + k_1 + k_2$

4. Jajar Genjang



Jajar genjang adalah segi empat yang sisi-sisinya berhadapan sejajar dan sudutnya tidak siku-siku.

Sifat-sifat jajar genjang adalah sebagai berikut:

a) Sisi-sisi yang berhadapan sama panjang dan sejajar.

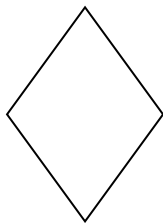
- b) Sudut-sudut yang berhadapan sama besar yaitu 180° .
- c) Dua buah diagonalnya saling berpotongan di satu titik dan saling membagi dua sama panjang.
- d) Mempunyai simetri putar tingkat dua dan tidak memiliki simetri lipat.

Adapun rumus dari jajar genjang yaitu:

$$\text{Luas} = a \times l$$

$$\text{Keliling} = 2s + 2a$$

5. Belah Ketupat



Belah ketupat adalah segi empat dengan sisi yang berhadapan sejajar dan keempat sisinya sama panjang. Sifat-sifat dari belah ketupat yaitu:

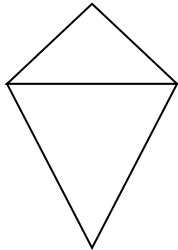
- a) Semua sisi pada setiap belah ketupat sama panjang.
- b) Pada setiap belah ketupat, kedua diagonalnya merupakan sumbu simetris.
- c) Sudut-sudut yang berhadapan sama besar dan dibagi dua sama besar oleh diagonal-diagonalnya.
- d) Diagonal-diagonalnya membagi dua sudut-sudut sama besar dan saling tegak lurus.

Adapun rumus dari belah ketupat yaitu:

$$\text{Keliling} = 4 \times \text{panjang sisi}$$

$$\text{Luas ABCD} = \frac{1}{2} \text{BD} \times \text{AC}$$

6. Layang-Layang



Layang-layang adalah segi empat dengan sisi-sisi yang berdekatan sepasang-sepasang sama panjangnya. Sifat layang-layang adalah sebagai berikut:

- a) Pada layang-layang terdapat dua pasang sisi yang sama panjang.
- b) Memiliki sepasang sudut yang berhadapan sama besar .
- c) Salah satu diagonalnya merupakan sumbu simetri.
- d) Salah satu diagonalnya membagi dua sama panjang diagonal lainnya secara tegak lurus.

Adapun rumus dari layang-layang:

$$\text{Luas layang-layang} = \frac{1}{2} \text{diagonal} \times \text{diagonal lainnya}$$

$$\text{Keliling layang-layang ABCD} = 2 (\text{AB} + \text{BC})$$

C. Hasil Belajar

1. Pengertian Belajar

Menurut UU Sisdiknas No. 20 Tahun 2003, belajar dimaknai sebagai bagian dari proses berkegiatan menciptakan sebuah pembangunan pencerahan. Belajar menjadi langkah konkret melahirkan langkah-langkah progresif memahami berbagai banyak hal (Yamin 2015:5). Belajar

selanjutnya bisa merupakan sebuah kegiatan mempertarungkan cara berfikir kepada sebuah teks yang sedang dibaca, untuk selanjutnya dapat melahirkan pemahaman-pemahaman baru atas sebuah bacaan yang sedang digelutinya. Belajar merupakan sebuah kegiatan yang berproses dengan sedemikian rupa dalam proses dialektis untuk kemudian bisa memperoleh sesuatu yang bermakna bagi kepentingan pembelajaran.

Hampir semua ahli telah mencoba merumuskan dan membuat penafsirannya tentang “Belajar”. Seringkali pula perumusan dan penafsirannya itu berbeda satu sama lain. Antara lain yaitu sebagai berikut:

- a. Belajar adalah modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman (*learning is defined as the modification or strengthening of behavior through experiencing*).

Menurut pengertian ini, belajar merupakan suatu proses, suatu kegiatan dan bukan suatu hasil atau tujuan. Belajar bukan hanya mengingat, akan tetapi lebih luas dari itu, yakni mengalami. Hasil belajar bukan suatu penguasaan hasil latihan melainkan pengubahan kelakuan. Pengertian ini sangat berbeda dengan pengertian lama tentang belajar, yang menyatakan bahwa belajar adalah memperoleh pengetahuan, bahwa belajar adalah latihan-latihan pembentukan kebiasaan secara otomatis dan seterusnya.

- b. Belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku individu melalui interaksi dengan lingkungan.

Dibandingkan dengan pengertian yang pertama maka jelas tujuan belajar itu prinsipnya sama, yakni perubahan tingkah laku, hanya berbeda cara atau usaha pencapaiannya (Hamalik:28).

Belajar merupakan sebuah manuvestasi diri untuk dapat mengenal sesuatu yang sedang dibaca dan dipelajari secara lebih mendalam dan serius sehingga ada sesuatu yang subtansial yang bisa diperoleh. Dalam kegiatan belajar, ada sebuah proses berpikir kritis yang sedang dilakukan secara serius dan tegas. Dengan belajar, ada makna baru yang akan didapatkan dengan sedemikian rupa. Belajar tidak semata dilakukan untuk mendapatkan hal baru, melainkan adalah kegiatan dinamis dan progresif yang dapat memunculkan cara pikir dan pandang yang berbeda.

Belajar adalah upaya meningkatkan kualitas hidup dan mengoptimalkan pembangunan kualitas manusia yang bisa membawa harapan perbaikan ke depan. Chatib dalam Yamin (2015:6) mengatakan bahwa belajar sesungguhnya merupakan bagian dari kerangka berkehidupan yang dapat memberikan sebuah peta berkehidupan yang bermakna bagi semua dan sesama. Sementara A. W. Van den Ban dan H.S Hawkins dalam Yamin (2015:8) mengatakan bahwa belajar adalah proses memperoleh atau memperbaiki kemampuan untuk melaksanakan suatu pola sikap melalui pengalaman dan praktik.

2. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah istilah yang digunakan untuk menunjukkan tingkat keberhasilan yang dicapai oleh seseorang setelah melakukan usaha tertentu. Hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan mengajar. Dalam hal ini Firnawati (2005) (dalam Susilawati, 2016:27) menyatakan bahwa hasil belajar dapat diartikan sebagai hasil belajar yang dicapai peserta didik dalam bidang studi tertentu setelah mengikuti proses belajar mengajar.

a. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut Munadi (Susilawati, 2016:27) antara lain meliputi faktor internal dan faktor eksternal:

1) Faktor Internal

a) Faktor fisiologis. Secara umum kondisi fisiologis, seperti kesehatan yang prima, tidak dalam keadaan lelah dan capek, tidak dalam keadaan cacat jasmani dan sebagainya. Hal tersebut dapat mempengaruhi peserta didik dalam menerima materi pelajaran.

b) Faktor Psikologis. Setiap individu dalam hal ini peserta didik pada dasarnya memiliki kondisi psikologis yang berbeda-beda, tentunya hal ini turut mempengaruhi hasil belajarnya. Beberapa faktor psikologis meliputi intelegensi (IQ), perhatian, minat, bakat, motif, motivasi, kognitif dan daya nalar peserta didik.

2) Faktor eksternal

- a) Faktor Lingkungan. Faktor lingkungan dapat mempengaruhi hasil belajar. Faktor lingkungan ini meliputi lingkungan fisik dan lingkungan sosial. Lingkungan kelembaban dan lain-lain. Belajar pada tengah hari di ruangan yang kurang akan sirkulasi udara akan sangat berpengaruh dan akan sangat berbeda pada pembelajaran pagi hari yang kondisinya masih segar dan dengan ruangan yang cukup untuk bernafas lega.
- b) Faktor Instrumental. Faktor-faktor instrumental adalah faktor yang keberadaan dan penggunaannya dirancang sesuai dengan hasil belajar yang diharapkan. Faktor-faktor ini diharapkan dapat berfungsi sebagai sarana untuk tercapainya tujuan-tujuan belajar yang direncanakan. Faktor-faktor instrumental ini berupa kurikulum, sarana dan pendidik.

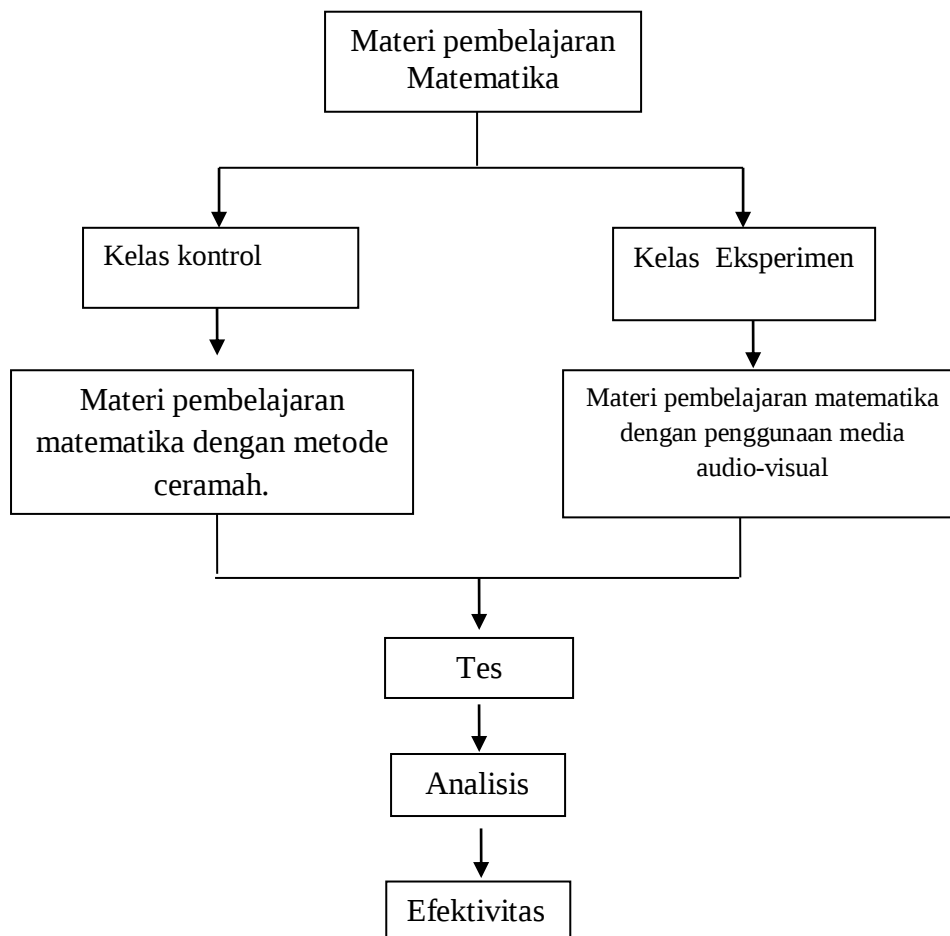
D. Kerangka Pikir

Menurut Hariyanto dan Suyono (Yamin, 2015: 9) “dalam kegiatan belajar mengajar dan hasil belajar erat kaitannya dengan proses belajar, dimana belajar merupakan suatu aktivitas atau suatu proses untuk memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan, memperbaiki perilaku, sikap dan mengokohkan kepribadian”.

Sementara akibat atau pengaruh dari belajar sendiri sering disebut dengan hasil belajar, hasil belajar dapat berupa perubahan dalam kemampuan

kognitif, afektif dan psikomotorik, tergantung dari pengajarannya. Banyak sekali media pembelajaran yang bisa digunakan oleh guru salah satunya adalah media pembelajaran yang berbasis audio-visual.

Dengan adanya media audio-visual diharapkan mampu memberi solusi dari banyaknya persoalan atau hambatan yang dihadapi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Disamping itu penggunaan media pembelajaran berbasis media audio-visual ini mampu meningkatkan kemampuan serta keterampilan guru dalam memberikan pembelajaran terhadap siswanya. Serta meningkatkan pemahaman dan pengetahuan siswa yang lebih efektif dan efisien dalam menerima materi pelajaran yang disampaikan oleh gurunya. Penggunaan media pembelajaran, khususnya media audio-visual dapat meningkatkan motivasi dan semangat siswa untuk menerima materi pelajaran dengan antusias. Selain itu, dengan penggunaan media audio-visual yang sesuai dengan materi pembelajaran akan dapat membuat siswa lebih fokus terhadap materi pelajarannya dan gurupun dapat menyampaikan materi ajarnya dengan jelas.



Gambar 2.1 Bagan kerangka berpikir

E. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian pustaka dan kerangka pikir di atas, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah:

1. Hipotesis nol (H_0): tidak terdapat efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis audio visual pada materi bangun datar segi empat terhadap hasil belajar siswa kelas VII SMPN 1 Maros

2. Hipotesis alternatif (H_a): terdapat efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis audio visual pada materi bangun datar segi empat terhadap hasil belajar siswa kelas VII SMPN 1 Maros

‘BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian True eksperimental, yaitu metode penelitian yang digunakan untuk mencari keefektifan perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. Dalam penelitian ini melibatkan 2 kelompok, yaitu satu kelompok sebagai kelompok eksperimen (percobaan) dan satu kelompok sebagai kelompok kontrol (pembanding).

Untuk kelompok eksperimen diajar dengan menggunakan media pembelajaran berbasis audio-visual sedangkan pada kelompok kontrol diajar dengan menggunakan metode ceramah.

2. Desain Penelitian

Desain penelitian yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah *Two Group Pretest and Posttest*. Pada rancangan ini, ada kelompok eksperimen dan ada kelompok kontrol. Pada kelompok eksperimen dikenai perlakuan dan pada kelompok kontrol tidak dikenai perlakuan. pemilihan subjek kedalam dua kelompok yang dikenai eksperimen dilakukan dengan proses randomisasi, kedua kelompok yang dijadikan sampel adalah ekuivalen. (Faisal, Sanafiah. 2010)

Berikut adalah tabel desain penelitian : *Two Group Pretest and Posttest*

Tabel 3.1 Desain Penelitian

	Grup	Variabel Terikat	<i>pretest</i>	<i>Posttest</i>
(R)	Eksperimen	X ₁	Y ₁	Y ₁
(R)	Kontrol	X ₂	Y ₂	Y ₂

Keterangan :

X₁ : Kelas eksperimen yang menggunakan media audio-visual

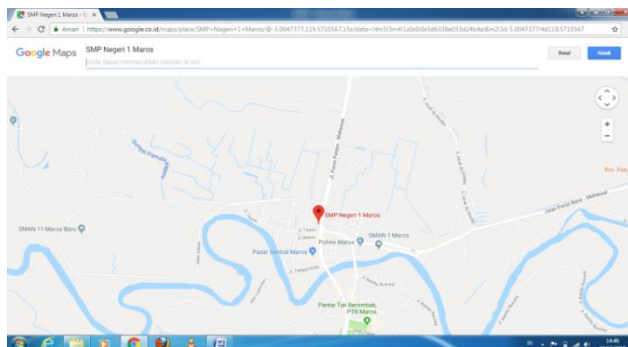
X₂ : Kelas kontrol tanpa penggunaan media audio-visual

Y₁ : Kelas eksperimen yang diberi tes sebelum dan setelah penggunaan media audio-visual

Y₂ : Kelas kontrol yang diberi tes sebelum dan setelah pembelajaran.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMPN 1 Maros yang dimulai pada tanggal 09 sampai 30 April 2018 pada siswa kelas VII semester genap tahun ajaran 2017/2018.



Gambar 3.1 Peta Lokasi Penelitian

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi Penelitian

Populasi dari penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII SMP Negeri 1 Maros pada tahun ajaran 2017/2018 yang terdiri dari 10 kelas.

2. Sampel Penelitian

Sampel dari penelitian ini terdiri dari dua kelas yang berjumlah 60 orang, yaitu VII_E dan kelas VII_F masing-masing sebanyak 30 orang. Selanjutnya dari kedua kelas tersebut dimasukkan kedalam kelas eksperimen dan kelas control yang dijadikan sampel penelitian.

D. Variabel dan Definisi Operasional variabel

1. Variabel

Variabel penelitian berkenaan dengan apa yang diteliti dalam suatu penelitian. Terdapat dua macam variabel dalam penelitian ini yaitu variabel terikat dan variabel bebas.

- a. Dalam penelitian ini yang menjadi variabel bebas adalah media audio-visual (X).
- b. Dalam penelitian ini yang menjadi variabel terikat atau dependen adalah hasil belajar belajar matematika siswa (Y).

2. Definisi Operasional Variabel

a. Media Audio-Visual

Media audio-visual ini adalah suatu media yang menggunakan unsur suara dan gambar, yang dalam pengerjaannya memerlukan waktu

tambahan, salah satu pekerjaan penting yang diperlukan dalam media audio-visual adalah penulisan naskah dan storyboard yang memerlukan persiapan yang banyak, rancangan, dan penelitian.

b. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah prestasi belajar yang dicapai siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar dengan membawa suatu perubahan dan pembentukan tingkah laku seseorang baik melalui lembaga formal maupun lembaga non formal dan memiliki ciri khas tersendiri.

E. Prosedur Pelaksanaan Penelitian

Dalam pengumpulan data, penulis menempuh beberapa tahap secara garis besar dibagi dalam dua tahap yaitu tahap persiapan dan tahap pelaksanaan penelitian.

a. Tahap Persiapan

1. Melengkapi surat-surat izin penelitian
2. Menyusun program pengajaran sesuai dengan kurikulum. Setelah peneliti mendapatkan izin untuk meneliti di sekolah tersebut, peneliti kemudian menyusun program pengajaran dengan menetapkan materi yang akan diajarkan dan membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang sesuai dengan kurikulum yang ada dan disesuaikan dengan media pembelajaran yang digunakan yakni media audio-visual.
3. Menyusun instrumen yang disesuaikan dengan materi. Setelah peneliti menentukan materi yang akan diajarkan, peneliti kemudian menyusun

instrumen-instrumen yang dapat menunjang proses pengumpulan data selama penelitian berlangsung.

b. Tahap Pelaksanaan Perlakuan (*Treatment*)

Pada tahap ini peneliti melaksanakan perlakuan (*Treatment*) dengan langkah-langkah sebagai berikut :

1. Menganalisis siswa, siswa dapat dianalisis berdasarkan karakteristik umum.
2. Guru memberikan informasi kepada siswa tentang materi yang akan diajarkan, tujuan pembelajaran dan pemberian motivasi agar siswa tertarik pada materi tersebut.
3. Guru memulai proses belajar mengajar kemudian melaksanakan pembelajaran menggunakan media audio-visual.
4. Guru mendata dan melihat perubahan apa yang terjadi pada siswa setelah pembelajaran berbasis audio-visual.

c. Tahap Evaluasi

Pada tahap ini peneliti memberikan tes untuk mengetahui keberhasilan penggunaan media audio-visual pada materi bangun datar segi empat.

F. Teknik Pengumpulan Data

1. Tes Hasil Belajar

Pengumpulan data untuk hasil belajar siswa dilakukan dengan pemberian tes hasil belajar pada akhir perlakuan secara serentak kepada

masing-masing responden pada kedua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

2. Lembar Observasi

Data tentang aktivitas siswa dan aktivitas guru dikumpulkan dengan menggunakan lembar observasi.

G. Teknik Analisis Data

Data hasil belajar siswa dikumpulkan melalui pemberian tes. Tes diberikan 2 kali, yaitu sebelum proses pembelajaran berlangsung (pretest) dan setelah proses pembelajaran (post-test). Data yang telah terkumpul dianalisis dengan menggunakan teknik analisis kuantitatif. Data yang diperoleh dari hasil penelitian akan dianalisis melalui program SPSS. Untuk menganalisis data tentang hasil belajar matematika dalam penelitian ini dianalisis menggunakan dua macam teknik statistik, yaitu statistik deskriptif dan statistik inferensial.

1. Statistik Deskriptif

Statistik deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan karakteristik responden antara lain berupa rata-rata dan standar deviasi responden baik sebelum dan sesudah diberikannya perlakuan. Selain mendeskripsikan hasil belajar siswa, dalam penelitian ini akan dideskripsikan bagaimana perbedaan yang terjadi sesudah siswa diberi perlakuan. Nilai yang umumnya dihitung dalam statistika deskriptif untuk mengetahui gambaran hasil belajar siswa adalah : Mean, Median, Modus, Nilai maksimum, Nilai minimum, Simpangan baku, variansi (kuadrat dari simpangan baku), Skor

Z (skor baku), Interval aktivitas siswa, Hasil belajar, Keefektifan pembelajaran. Perbedaan yang terjadi sesudah siswa diberikan perlakuan. Perbedaan tersebut akan ditinjau berdasarkan perhitungan nilai gain ternormalisasi. Nilai gain ternormalisasi dalam penelitian ini diperoleh dengan membagi skor gain (selisih posttest dan pretest) dengan selisih antara skor maksimal dengan skor pretest. Perhitungan Nilai Gain ternormalisasi tersebut berdasarkan pendapat Hake (Nurkholif, 2016:45), secara matematis dengan rumus sebagai berikut:

$$g = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor maksimum} - \text{skor pretest}}$$

Keterangan:

g = nilai gain ternormalisasi

skor gain normal yang diperoleh diinterpretasikan untuk menyatakan kriteria peningkatan yang terjadi dan sebagai data variabel yang akan digunakan pada pengujian hipotesis penelitian. Adapun acuan kriteria gain yang sudah dinormalisasikan menurut Hake (Nurkholif, 2016:45) disajikan pada tabel d bawah ini.

Tabel 3.2 Kategori Gain yang Ternormalisasi

Interval	Kategori
$0,7 < g \leq 1$	Tinggi
$0,3 < g \leq 0,7$	Sedang
$0 < g \leq 0,3$	rendah

2. Statistik Inferensial

Statistika Inferensial berfungsi untuk membuat kesimpulan tentang populasi berdasarkan riset yang terhadap sampel. Hal ni berlaku pula kebenarannya pada populasi yang diambil sampelnya. (Ali dan Asrori: 2014)

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan Uji-t independen satu pihak.

3. Uji Prasyarat

a) Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah sampel yang dilakukan berdistribusi normal atau tidak. Untuk penafsiran hasil analisis data, diperhatikan nilai signifikansi (sig) pada kolom *Kolmogrov-Smirnov* dan kemudian dibandingkan dengan taraf signifikansi 0,05, apabila nilai angka signifikan (Sig) > 0,05, maka data berdistribusi normal, dan apabila angka signifikan (Sig) < 0,05, maka data tidak berdistribusi normal.

b) Uji Homogenitas

Uji homogenitas adalah uji prasyarat kedua yang diperlukan sebagai asumsi dari uji-t independen test. Untuk menafsirkan hasil analisis, diperhatikan nilai signifikansi (sig) yang dibandingkan dengan taraf signifikansi (taraf kesalahan) yang telah ditetapkan sebelumnya (umumnya digunakan 0,05). Jika angka signifikan (Sig) > 0,05, maka variasi setiap sampel sama (data homogen), dan jika angka signifikan (sig) < 0,05, maka variansi setiap sampel tidak sama (tidak homogen).

c) Uji Hipotesis

Uji hipotesis yang dilakukan adalah Uji-t independen satu pihak untuk mengetahui pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat, dan Uji N-Gain untuk membandingkan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Adapun kedua uji hipotesis ini dianalisis dengan menggunakan paket aplikasi *SPSS (Statistical Packaged For Socia Science)* versi 16.

BAB 1V

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Hasil Belajar Siswa

Penelitian ini dilakukan dengan memberikan perlakuan yang berbeda kepada dua kelompok belajar yang diamati, yakni kelompok kelas eksperimen (Kelompok yang diberikan perlakuan) dan kelompok kelas kontrol (kelompok yang tidak diberikan perlakuan). Perlakuan yang dimaksud dalam hal ini adalah penggunaan media pembelajaran berbasisi audia-visual terhadap pembelajaran matematika pada materi bangun datar segi empat kelas VII SMPN 1 Maros.

Dengan bantuan aplikasi *Statistical Packaged for Social Science* (SPSS) versi 16, peneliti memperoleh *mean*, *median*, *modus*, dan sebagainya untuk mengetahui gambaran umum dari data *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kontrol yang ditampilkan melalui tabel 4.1 berikut :

Tabel 4.1 Rekapitulasi Tes hasil Belajar Matematika siswa

	Kontrol		Eksperimen	
	Pretest	Posttest	Pretest	Posttest
Jumlah Sampel	30	30	30	30
Nilai Terendah	15,00	60,00	22,00	65,00
Nilai Tertinggi	46,00	85,00	65,00	96,00
Mean	29,30	74,10	40,27	82,6 3
Median	26,50	75,00	41,00	85,16

Range	31,00	25,00	43,00	31,00
Standar Deviasi	9,664	6,905	11,890	6,780
Varians	93,390	47,679	141,375	45,964

Dari tabel 4.1, dapat dilihat bahwa skor hasil belajar matematika siswa setelah diajar dengan menggunakan media pembelajaran audio-visual mengalami perbedaan dari kedua kelas kontrol dan eksperimen, hal tersebut dapat dilihat dari perubahan skor yang terjadi pada kelas kontrol untuk pretest dan posttest pada nilai terendah 15 menjadi 60; nilai tertinggi dari 46 menjadi 85; median dari 26,50 menjadi 75,00; serta rata-rata nilai dari 29,30 menjadi 74,10. Hal tersebut sesuai dengan nilai varians data yaitu nilai data varians pretest sebesar 93,390 sedangkan nilai data varians posttest sebesar 47,679. Setelah itu kita beralih ke kelas eksperimen kita dapat melihat perubahan skor yang terjadi pada nilai terendah 22 menjadi 65; nilai tertinggi dari 65,00 menjadi 96; median dari 41,00 menjadi 85,16; serta rata-rata nilai kelas dari 40,27 menjadi 82,63. hal tersebut sesuai dengan nilai varians data pretest 141,375; sedangkan nilai varians data posttest sebesar 45,964.

Berdasarkan deskripsi hasil belajar siswa diatas, maka hasil belajar matematika siswa setelah diajar menggunakan media pembelajaran audio-visual pada kelas eksperimen dalam penelitian ini dapat dikatakan meningkat. Dengan kata lain, hasil belajar peserta didik sebelum diberi perlakuan berbeda dengan hasil belajar siswa setelah diberi perlakuan. Perbedaan tersebut menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa.

Adapun untuk ketuntasan belajar siswa berdasarkan aturan yang telah ditetapkan oleh SMP Negeri 1 Maros pada kelas VII, siswa dikatakan tuntas pada mata pelajaran matematika apabila mencapai nilai kriteria ketuntasan minimal yaitu 75. Setelah siswa diajar menggunakan media pembelajaran berbasis audio-visual pada kelas eksperimen terdapat 28 dari 30 siswa mencapai nilai kriteria ketuntasan minimal. Dengan kata lain, ketuntasan belajar matematika kelas yang diteliti mencapai 93 %. Untuk kelas kontrol terdapat 17 dari 30 siswa mencapai nilai kriteria ketuntasan minimal. Dengan kata lain, ketuntasan belajar matematika kelas yang diteliti mencapai 56 %.

Selanjutnya, untuk menggambarkan peningkatan prestasi belajar peserta didik setelah diajar menggunakan media pembelajaran berbasis audio-visual, peneliti telah menganalisis skor gain ternormalisasi yang ditunjukkan pada tabel 4.2 berikut:

Tabel 4.2 Gain Ternormalisasi Hasil Belajar Peserta Didik

	Min	Max	Mean	Varians	Standar Deviasi
Skor Gain Ternormalisasi	0,65	0,90	0,80	0,35252	0,5937

Berdasarkan tabel 4.2 diatas menunjukkan bahwa rata-rata gain ternormalisasi hasil belajar peserta didik adalah sebesar 0,80. Berdasarkan kategori gain ternormalisasi hasil belajar, rata-rata gain ternormalisasinya berada pada kriteria tinggi. Artinya, secara klasikal hasil belajar matematika peserta didik pada materi bangun datar segi empat setelah diajar

menggunakan media pembelajaran berbasis audio-visual mengalami peningkatan yang tinggi.

1. Uji Prasyarat Analisis Hasil Penelitian

a. Uji normalitas

Data dinyatakan berdistribusi normal (H_0 diterima) apabila nilai sig pada uji *Shapiro-Wilk* lebih dari tingkat alpha yang telah ditentukan (nilai $p > \alpha = 0,05$).

Adapun hasil pengujian normalitas data selengkapnya terdapat pada lampiran bagian *Test of Normality*. Rangkuman hasilnya disajikan pada tabel 4.3 berikut:

Tabel 4.3 Hasil Uji Normalitas				
Kelas	Nilai p	α	Keputusan	Kesimpulan
Eksperimen	0,107	0,05	Nilai $p > \alpha$	Normal
Kontrol	0,261	0,05	Nilai $p > \alpha$	Normal

Berdasarkan hasil uji normalitas di atas, diperoleh nilai p pada uji *Shapiro-Wilk* lebih dari 0,05. Karena nilai p (sig) pada kedua kelas lebih dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa data dalam penelitian ini berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Dengan bantuan SPSS dapat diketahui data yang diteliti bersifat homogen (H_0 diterima) apabila nilai sig tabel tes homogenitas varian pada *based on mean* lebih dari tingkat α (α) = 0,05.

Untuk hasil pengujian selengkapnya dapat dilihat pada lampiran bagian *Test of Homogeneity of Variance*.Rangkuman hasilnya disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4.4 Hasil Uji Homogenitas

Sumber	<i>Based on Mean</i>	α	Keputusan
Eksperimen-Kontrol	0,166	0,05	H_0 diterima

Nilai signifikansi yang didapatkan dari pengujian di atas adalah 0,166. Jadi dapat diketahui bahwa data yang diteliti mempunyai varian homogen karena sig (0,602) $>$ α (0,05).

2. Hasil Pengujian Hipotesis

Untuk uji hipotesis dalam penelitian ini digunakan uji T sampel independen. Uji-t dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat, dan Uji N-Gain untuk membandingkan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Adapun kedua uji hipotesis ini dianalisis dengan menggunakan paket aplikasi SPSS (*Statistical Packaged For Socia Science*) versi 16. Berikut adalah hasil uji hipotesisnya:

1. Uji T sampel independen

Setelah dilakukan uji prasyarat di atas, selanjutnya dilakukan pengujian hipotesis untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh dalam pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran audio-visual terhadap hasil belajar Matematika. Dalam penelitian ini pengujian hipotesis menggunakan uji T sampel independen menggunakan bantuan program SPSS dengan ketentuan Jika Sig (2-tailed) > $\frac{1}{2} \alpha$, maka H_0 diterima. Jika Sig (2-tailed) < $\frac{1}{2} \alpha$, maka H_0 ditolak. Hipotesis statistiknya adalah:

$$H_0 : \mu_1 \leq \mu_2$$

$$H_1 : \mu_1 > \mu_2$$

μ_1 adalah nilai rata-rata hasil belajar peserta didik kelas eksperimen dan μ_2 adalah nilai rata-rata hasil belajar peserta didik kelas kontrol. Hasil pengujian dapat dilihat pada lampiran bagian *Independent Samples Test* dengan rangkuman hasil sebagai berikut:

Tabel 4.5 Hasil Pengujian Hipotesis

Sumber	Sig (2-tailed)	$\frac{1}{2} \alpha$	Keputusan
Eksperimen-Kontrol	0,011	0,025	H_0 ditolak

Berdasarkan tabel di atas, diperoleh nilai Sig (2-tailed) 0,011. Karena Sig (2-tailed) < $\frac{1}{2} \alpha$, sesuai dengan kaidah pengujian hipotesis ini maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian bahwa terdapat efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis audio-visual pada materi bangun datar segi empat terhadap hasil belajar siswa kelas VII SMPN 1 Maros.

2. Uji N-Gain

Untuk hasil pengujian analisis gain hasil belajar siswa dapat dilihat pada tabel 4.6 berikut:

Tabel 4.6 gain normalisasi hasil belajar

Kelas	Nilai Rata-Rata		Nilai Gain	Kategori
	Pretest	Posttest		
Eksperimen	40,27	82,63	0,70	Sedang
Kontrol	29,30	74,10	0,63	sedang

Berdasarkan tabel 4.6 diatas menunjukkan bahwa rata-rata gain normalisasi pada kelas kontrol yaitu nilai pretest sebesar 29,30 sedangkan pada kelas eksperimen nilai pretest sebesar 40,27. Kemudian pada kelas kontrol terdapat nilai posttest sebesar 74,10 sedangkan pada kelas eksperimen terdapat nilai posttest sebesar 82,63. Pada kelas kontrol terdapat nilai gain 0,63 sedangkan pada kelas eksperimen 0,70. Sehingga gain normalisasi berada pada kategori sedang. Dengan demikian diketahui bahwa nilai rata-rata hasil belajar siswa kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol atau dengan kata lain, hasil belajar belajar siswa kelas eksperimen lebih baik secara signifikan dibanding kelas kontrol.

B. Pembahasan

Metode yang digunakan dalam memperoleh data pada penelitian ini yaitu menggunakan adalah *Two Group Pretest and Posttest*. Adapun maksudnya ialah cara pengumpulan datanya menggunakan soal *pretest* dan *posttest*. Sebelum *pretest* dan *posttest* diberikan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, butir soal yang akan diujicobakan tersebut terlebih dahulu di uji validitasnya. Tujuannya agar dapat diketahui apakah soal *pretest* dan *pasttest* valid atau tidak, sebelum digunakan untuk memperoleh data penelitian.

Setelah diketahui bahwa instrumen data tersebut valid, kemudian soal *pretest* dan *posttest* diujikan ke kelas kontrol dan eksperimen. Kemudian dilakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas dan uji normalitas. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui persebaran data , dapat berdistribusi normal atau tidak. Untuk mengetahui kedua sampel berdistribusi normal maka diuji dengan SPSS Dengan menggunakan *shapiro-wilk* diketahui signifikan $> 0,05$. Dan dari uji normalitas yang dilakukan dengan *shapiro-wilk* di peroleh 0,125 untuk *pretest* dikelas eksperimen dan 0,254 untuk nilai *pretest* pada kelas kontrol dapat dilihat pada lampiran C berdasarkan niulai yang diperoleh tersebut dapat disimpulkan bahwa nilai *pretest* kelas kontrol ataupun eksperimen berdistribusi normal, sedangkan untuk uji normalitas pada untuk *posttest* dengan menggunakan uji *shapiro-wilk* seperti halnya *pretest* yaitu : uji normalitas yang dilakukan diperoleh 0,225 pada kelas eksperimen dan pada kelas *posttest*, berdasdarkan nilai yang diperoleh pada hasil analisis SPSS tersebut maka dapat

disimpulkan bahwa nilai posttest kelas kontrol ataupun eksperimen berdistribusi normal.

Setelah melakukan uji normalitas maka selanjutnya dilakukan adalah uji homogenitas, pedoman untuk pengambilan keputusan variian uji homogenitas yaitu apabila nilai signifikan, dari *based on mean* $> 0,05$, maka varian homogen. Dalam tabel hasil untuk *test of homogeneity of variance*, untuk pretest diketahui bahwa *levane statistic* diperoleh 0,1963 dengan signifikan sebesar 0,166 dengan demikian dari hasil keputusan yang terlihat pada nilai signifikan dari *based on mean* $> 0,05$ yang berarti bahwa kedua varian adalah sama.

Setelah selesai dilakukan uji prasyarat analisis, uji hipotesis yang dilakuakn adalah menggunakan uji t. Uji t merupakan uji hipotesis yang digunakan untuk mengetahui adanya perbedaan dari hasil perlakuan (*treatment*) hipotesis pada uji t adalah apabila $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka H_0 diterima, dan apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_0 di tolak atau bila sig (2-tailed) $> \frac{1}{2} \alpha$, maka H_0 diterima. Dan bila sig (2-tailed) $< \frac{1}{2} \alpha$ maka H_0 di tolak. Sementara nilai $\alpha = 0,05$. Selanjutnya dilakukan uji t test untuk menyimpulkan apakah media audio-visual efektif digunakan pada pembelajaran matematika untuk peserta didik kelas VII SMP Negeri 1 Maros atau sebaliknya.

Berdasarkan analisis uji t dari kelas eksperimen menghasilkan $t_{hitung} = 4,033$. Berdasarkan tabel t, nilai t_{tabel} dengan $df = 58$ dengan taraf signifikan 0.05 adalah 1,677. Dari hasil tersebut dapat diketahui bahwa

hipotesis (H_a diterima, sedangkan H_o di tolak) dan berdasarkan nilai dari sig (2-tailed) yaitu 0.000 dengan hipotesis sig (2-tailed) = 0,000 < 0,025, maka dapat pula diketahui bahwa hipotesis (H_a diterima, sedangkan H_o di tolak). Dari hasil analisis yang diperoleh, penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran matematika dengan menggunakan media audio visual efektif. Hal ini dapat di lihat dari hasil *posttest* dari kedua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Model pembelajaran yang diberikan pada kelas eksperimen merupakan salah satu upaya untuk tercapainya aktivitas pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi peserta didik agar lebih aktif dalam pembelajaran.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Rata-rata skor *pretest* sebesar 42,27 meningkat menjadi 82,63 pada rata-rata skor *posttest*. Nilai signifikansi dari hasil analisis uji t sampel independent adalah $0,011 < \frac{1}{2} \alpha = 0,025$ sehingga terdapat peningkatan yang signifikan terhadap hasil belajar matematika peserta didik setelah diajar dengan menggunakan media pembelajaran berbasis audi-visual.
2. Pembelajaran dengan menggunakan media audio-visual efektif untuk diterapkan pada materi bangun datar segi empat pada kelas VII SMPN 1 Maros. Hal ini berdasarkan hal-hal berikut:
 - a. 93% peserta didik mencapai ketuntasan belajar secara klasikal.
 - b. Rata-rata gain ternormalisasi hasil belajar matematika peserta didik adalah 0,70 berada pada kategori sedang.

Dari kedua hal tersebut dapat dikatakan bahwa hasil belajar matematika pada materi bangun datar segi empat dengan menggunakan media pembelajaran berbasis audio-visual efektif digunakan pada siswa kelas VII SMP Negeri 1 Maros.

B. Saran

Dari hasil penelitian ini, dapat dikemukakan beberapa saran sebagai berikut.

1. Untuk pihak SMP bahwa proses pembelajaran dengan menggunakan media audio-visual dapat meningkatkan hasil belajar dan juga membuat peserta didik aktif dan mandiri dalam proses pembelajaran.
2. Melihat keterbatasan yang ada pada penelitian ini, diharapkan adanya penelitian lebih lanjut dengan sasaran hasil belajar dengan menggunakan media audio visual pada kelas berbeda, agar dapat menyempurnakan kekurangan yang terdapat pada penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, Mohammad dan Muhammad Asrori. 2014. *Metodologi dan Aplikasi Riset Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Arsyad, Azhari. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo
- Faisal, Sanafiah. 2010. *Format-Format Penelitian Sosial, Dasar-Dasar dan Aplikasi*. Jakarta: Rajawali Pers
- Hamalik, Umar. 2014. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Suprianto, Agus, dkk. 2014. *Eksplorasi Matematika*. Jakarta: Penerbit Duta
- Susilawati, 2016. Penerapan Pendekatan Saintifik untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Konsep Bangun Ruang Sisi Datar (Kubus dan Balok) pada Peserta Didik Kelas VIII 3 SMPN 1 Turikale. *Skripsi* tidak diterbitkan. Maros. STKIP YAPIM.
- Sumanto. 2014. *Statistika Terapan*. Yogyakarta : CAPS (Center of Academic Publishing Service)
- Triwiyanto, Teguh. 2014. *Pengantar Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Yamin, Moh. 2015. *Teori dan Metode Pembelajaran*. Malang: Madani

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Syandi, Lahir pada tanggal 19 Agustus 1995, di Makassar Provinsi Sulawesi Selatan. Penulis merupakan anak ke 2 dari 4 bersaudara, dari pasangan Syamsuddin dan Ernawati. Penulis pertama kali masuk pendidikan formal di SDN 19 Tipek Desa Laworo pada tahun 2002 dan tamat pada tahun 2008. Pada tahun yang sama

penulis melanjutkan pendidikan ke MTs.S Ash-Shiddiq Tipek Desa Wandoke Kab Muna Sulawesi Tenggara, dan tamat pada tahun 2011. Setelah tamat di MTs penulis melanjutkan Studinya ke MA DDI Attaufiq Padaelo Kab. Barru Sulawesi Selatan dan tamat pada tahun 2014 penulis terdaftar sebagai mahasiswa di Universitas Muslim Maros (UMMA) Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Jurusan Pendidikan Matematika. Dan kini penulis telah menyelesaikan studinya pada strata 1 serta memperoleh gelar sarjana pendidikan (S.Pd) di Universitas Muslim Maros pada tahun 2018 dengan judul tugas akhir/skripsi **“Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Audio-Visual Pada Materi Bangun Datar Segiempat Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Maros ”**