
ANALISA EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MULTIMEDIA SEBAGAI ALTERNATIF MODEL PEMBELAJARAN

Kiky Rizky Nova Wardani¹

¹Program Studi Sistem Informasi , UNIVERSITAS BINA DARMA, PALEMBANG
e-mail: kikyrizkynovawardani@binadarma.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa efektif hasil ketercapaian pembelajaran siswa/siswi SMK N 1 INTAN, yang diajar menggunakan bantuan gambar, audio visual (media), dan hasil belajar siswa-siswi yang diajarkan dengan menggunakan metode konvensional. Subjek penelitian adalah siswa-siswi kelas 12 SMK N 1 INTAN mata pelajaran Teknik Komputer Jaringan pada tahun 2018/2019, yang dibagi menjadi kelompok coba (eksperimen) dan kelompok kontrol. setiap kelompok terdiri dari 17 siswa-siswi (8 laki-laki dan 9 perempuan) dan kelompok control 16 siswa-siswi (9 laki-laki dan 7 perempuan), yang ditetapkan secara random (acak). kelompok coba eksperimen yang menggunakan bantuan gambar, audio-visual, sedangkan kelompok kontrol yang diajarkan dengan menggunakan metode konvensional (teknik menghafal). Prestasi siswa dalam belajar Teknik computer jaringan (tkj) dievaluasi dengan menggunakan tes kognitif, afektif dan psikomotorik. Berdasarkan analisis deskriptif menunjukkan bahwa hasil pembelajaran teknik computer jaringan siswa yang diajar dengan menggunakan alat bantu gambar audio-visual berada pada kategori sangat tinggi, sedangkan siswa yang diajar dengan pendekatan konvensional berada pada kategori tinggi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil pembelajaran teknik komputer jaringan siswa yang signifikan dibandingkan dengan siswa yang diajarkan dengan menggunakan media audio-visual dibandingkan dengan siswa yang diajarkan menggunakan metode konvensional, di mana hasil belajar siswa diajarkan dengan menggunakan media gambar, audio-visual (16.25) lebih tinggi daripada hasil belajar siswa yang diajarkan dengan menggunakan metode konvensional (9.25) implikasi dari temuan penelitian ini adalah bahwa metode pembelajaran yang diajarkan guru tidak harus terimplikasi hanya pada catatan, ceramah, dan lks. Guru harus memungkinkan untuk menerapkan media berbasis teknologi dalam pengajaran, sebagai bantuan gambar, audio-visual (media), powerpoint, diskusi. sehingga hasil belajar secara optimal, terutama untuk pembelajaran bidang teknik computer jaringan

Kata kunci—Audio-visual, kognitif, TKJ, efektivitas

Abstract

This study aims to determine how effective the results of learning achievement of students of SMK N 1 INTAN, who are taught using the help of images, audio visual (media), and learning outcomes of students taught using conventional methods. The subjects of the study were 12th grade students of INTAN VOCATIONAL SCHOOL 1, Computer Network Engineering subjects in 2018/2019, which were divided into experimental groups and control groups. each group consisted of 17 students (8 males and 9 females) and a control group of 16 students (9 males and 7 females), who were assigned randomly. the experimental group used the help of images, audio-visuals, while the control group was taught using conventional methods (memorization

techniques). Student achievement in learning Computer network engineering (tkj) was evaluated using cognitive, affective and psychomotor tests. Based on descriptive analysis shows that the results of network computer learning techniques students who are taught using audio-visual image aids are in the very high category, while students taught with conventional approaches are in the high category. The results showed that there were significant differences in the results of student computer network learning techniques compared to students taught by using audio-visual media compared to students taught using conventional methods, where student learning outcomes were taught using picture, audio-visual media (16.25) higher than the student learning outcomes taught using the conventional method (9.25) the implication of the findings of this study is that the learning methods taught by the teacher do not have to be implicated only in notes, lectures, and texts. Teachers must make it possible to apply technology-based media in teaching, as an aid to images, audio-visual (media), powerpoint, discussion. so that learning outcomes are optimal, especially for learning computer network engineering

Keywords— Audio-visual, cognitive, TKJ, effectiveness

I. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi pendidikan saat ini adalah salah satu dampak yang kita terima dari perkembangan teknologi pada umumnya. Berbagai Fasilitas pendidikan yang modern tentu mendukung optimalisasi proses belajar, baik pada tingkat sekolah maupun penggunaan pembelajaran untuk masyarakat umum lainnya. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang sangat pesat banyak menawarkan berbagai kemudahan – kemudahan dalam proses pembelajaran, sehingga memungkinkan terjadi pergeseran orientasi pembelajaran dari proses belajar konvensional (tatap muka, Buku/lks, mencatat, mendengarkan, menghafal dan ujian) menjadi belajar interaktif (penggunaan audio visual media), sehingga proses pembelajaran yang terpusat pada penyajian beralih pada proses pembelajaran pendampingan atau bimbingan yang tentunya akan lebih mengeksplor pengetahuan di bidangnya. Disamping itu juga perubahan paradigma maupun filosofi pembelajaran yang biasanya terpusat pada guru akan beralih pada siswa (student centered).

Pembelajaran merupakan salah satu proses komunikasi antara guru dan siswa yang bertujuan untuk menyampaikan

informasi kepada siswa, agar dapat merangsang minat, pikiran dan perasaan serta perhatian dari para siswa. Dalam proses pembelajaran tentunya kita harus terus menerus melakukan pengembangan materi maupun bahan ajar (uptodate) dan dikombinasikan dengan media. Media digunakan untuk membantu memperlancar komunikasi kepada siswa, agar dapat menumbuhkan minat belajar dan kreativitas siswa, disini guru pun memiliki peran penting agar para guru memiliki kreativitas dan motivasi dalam memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk dapat meningkatkan kualitas pendidikan, dan program pembelajaran hendaknya direncanakan selayaknya berdasarkan kebutuhan dan karakteristik siswa sehingga dapat diarahkan pada perubahan tingkah laku siswa sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

Salah satu media yang digunakan dalam pembelajaran yang diyakini dapat meningkatkan antusias siswa adalah praktek langsung akan tetapi kesulitan siswa adalah baru pertama kali menggunakan atau bahkan lupa serta harus melihat catatan.penggunaan audio visual diharapkan dapat lebih menggairahkan animo siswa dalam belajar. Media audio-visual juga

merupakan salah satu sarana yang alternative dalam melakukan proses pembelajaran berbasis teknologi. Media audio visual dipilih dimaksudkan dapat mengoptimalkan proses pembelajaran siswa, dikarenakan beerbagai aspek, yaitu : 1) lebih menarik dan interaktif dalam pembelajaran; 2) dapat diperbaiki dan diperbarui setiap saat 3) lebih mudah dipahami dan dikemas. Dan dengan melibatkan seutuhnya penggunaan computer diharapkan bahwa media audio-visual dalam proses belajar dapat digunakan untuk menyampaikan pembelajaran lebih menarik di kalangan siswa, dan tentunya dapat lebih interaktif dan lebih memungkinkan adalah pembelajaran dari 2 arah, guru ke siswa, dan siswa ke guru. Sehingga siswa akan lebih sering terfokus (siswa centered).

Mata pembelajaran Teknik computer jaringan merupakan mata pembelajaran utama yang membutuhkan pemahaman yang tinggi dan mendalam, pemahaman yang mendalam dna tinggi dalam mata pembelajaran ini memberikan signal positif dalam membantu progress mata pembelajaran pendukung lainnya. Untuk itu ransangan dan stimulus positif harus terus diberikan secara berkala kepada siswa-siswi agar suasana belajar lebih kondusif dan aktif.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka dapat dirumuskan masalah “ Bagaimana pengaruh efektifitas pemanfaatan media audio visual sebagai alternative model pembelajaran pada mata pembelajran teknik computer jaringan pada siswa jurusan TKJ kelas 12 SMK N 1 INTAN. Selanjutnya tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa efektif hasil belajar siswa kelas 12 SMK N 1 INTAN dengan menggunakan model pembelajaran audio visual ? disamping itu juga penelitian ini tentu sangat

mengharapkan dapat mengembangkan kreativitas siswa dan guru dalam menerapkan teknologi informasi dan komunikasi di segala bidang terutama media pembelajaran. Dan dapat memberikan kemudahan dalam proses pembelajaran dikelas.

II. TINJAUAN PUSTAKA

Media pembejaraan merupakan suatu bagian yang integral dari suatu proses pendidikan sekolah. Menurut AECT Media adalah segala bentuk yang dipergunakan untuk sesuatu proses penyaluran informasi. Sedangkan pembelajaran merupakan kegiatan pendidik secara teprogram dalam desain instruksional, untuk membuat peserta didik belajar secara aktif, yang menekankan pada penyediaan sumber belajar. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan suatu yang bersifat menyalurkan informasi kepada peserta didik yang diatur secara teprogram oleh pendidik[1]

Fungsi dan manfaat media adalah usaha untuk memanfaatkan media sebagai alat bantu mengajar Edgar Dale (1969) dalam bukunya “Audio visual methods in teaching” Edgar Dale membuat klasifikasi menurut tingkat dari yang paling konkret ke yang paling abstrak. Klasifikasi tersebut kemudian dikenal dengan nama “kerucut pengalaman” dari Edgar Dale dan pada saat itu dianut secara luas dalam menentukan alat bantu yang paling sesuai untuk pengalaman belajar. Dalam kaitannya dengan fungsi media pembelajaran, dapat ditekankan beberapa hal berikut ini: 1. Sebagai sarana bantu untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang lebih efektif. 2. Sebagai salah satu komponen yang saling berhubungan dengan komponen lainnya dalam rangka menciptakan situasi belajar yang diharapkan. 3. Mempercepat proses belajar 4. Meningkatkan kualitas proses belajar-mengajar. 5. Mengkongkritkan yang

abstrak sehingga dapat mengurangi terjadinya penyakit verbalisme[2].

Manfaat media pembelajaran adalah sebagai berikut: 1. Menyamakan Persepsi Siswa. Dengan melihat objek yang sama dan konsisten maka siswa akan memiliki persepsi yang sama. 2. Mengkonkritkan konsep-konsep yang abstrak. Misalnya untuk menjelaskan tentang sistem pemerintahan, perekonomian, berhembusnya angin, dan sebagainya. bisa menggunakan media gambar, grafik atau bagan sederhana. 3. Menghadirkan objek-objek yang terlalu berbahaya atau sukar didapat ke dalam lingkungan belajar. Misalnya guru menjelaskan dengan menggunakan gambar atau film tentang binatang-binatang buas, gunung meletus, lautan, kutub utara dll. 4. Menampilkan objek yang terlalu besar atau kecil. Misalnya guru akan menyampaikan gambaran mengenai sebuah kapal laut, pesawat udara, pasar, candi, dan sebagainya. Atau menampilkan objek-objek yang terlalu kecil seperti bakteri, virus, semut, nyamuk, atau hewan/benda kecil lainnya. 5. Memperlihatkan gerakan yang terlalu cepat atau lambat. Dengan menggunakan teknik gerakan lambat (slow motion) dalam media film bisa memperlihatkan tentang lintasan peluru, melesatnya anak panah, atau memperlihatkan suatu ledakan. Demikian juga gerakan-gerakan yang terlalu lambat seperti pertumbuhan kecambah, mekarnya bunga wijaya kusumah dan lain-lain[3].

Media pembelajaran audio visual adalah media penyampai informasi yang memiliki karakteristik audio dan visual. Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik. Karena meliputi dua karakteristik yaitu : media audio visual diam dan media audio gerak[4].

Efektivitas pembelajaran secara konseptual dapat diartikan sebagai

perlakuan dalam proses pembelajaran yang memiliki cirri=cirri: a) suasana yang dapat berpengaruh, atau hal yang berkesan terhadap penampilan; b) keberhasilan usaha atau tindakan yang berpengaruh terhadap hasil belajar siswa[5]

Dari hasil penjelasan diatas dapat kita uraikan bahwa hasil belajar seseorang adalah hasil yang akan dicapai oleh seseorang dalam periode waktu tertentu, dengan kata lain hasil perubahan tingkah laku seseorang dalam waktu tertentu, jadi hasil belajar mata pelajaran teknik computer jaringan adalah salah satu hasil belajar yang akan dicapai oleh siswa setelah mengalami kegiatan belajar mengajar. Hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah tingkat penguasaan siswa dalam mata pembelajaran tersebut. Dalam pembelajaran konvensional (tidak menggunakan media teknologi apapun dalam belajar) hanya cenderung berorientasi pada penguasaan materi, menghafal, mengerjakan latihan. Hal ini terbukti belum dapat memecahkan persoalan jangka panjang, dan tentunya proses ini akan memakan waktu lama. Ini bukan berarti siswa tersebut lemah dalam hal belajar, hanya kurang inovasi dan kreatif. Penggunaan audio visual yang optimal akan membantu dan memegang peran penting dalam proses pembelajaran. karena media dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan seseorang. Oleh karena itu dalam penelitian ini diuji dan hipotesis yang diajukan adalah “ apakah pembelajaran dengan menggunakan media audio visual lebih efektif dibandingkan media pembelajaran konvensional dalam meningkatkan hasil belajar teknik computer jaringan siswa ?

III. METODOLOGI PENELITIAN

Metodologi penelitian yang digunakan adalah :

3.1 Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa TKJ Kelas 12 tahun ajaran 2018/2019 yang mengikuti mata pelajaran teknik computer jaringan, yang berjumlah 34 orang, Jumlah 34 orang ini kemudian dibagi dua kelompok yang diambil melalui teknik random (acak). Dengan rincian sebagai berikut :

1. Kelompok A, dengan rincian kelompok A (yang diajar dengan menggunakan audio-visual) sebanyak 17 orang
2. Kelompok B, dengan rincian kelompok B (yang diajar dengan menggunakan media konvensional) sebanyak 17 orang.

3.2 Metode Pengumpulan Data

Metode Pengumpulan data primer dilakukan dengan metode observasi dan eksperimen. Selanjutnya dengan metode observasi (pengamatan), melakukan pengamatan terhadap siswa dan siswi kelas 12. Setelah melakukan pengamatan terhadap proses pembelajaran maka siswa kelas 12 dibagi menjadi 2 kelompok, yaitu kelompok A dan kelompok B

Setelah membagi 2 kelompok, maka dilakukan tahap eksperimen yang diawali dengan penerapan pola perlakuan penggunaan media audio visual dan konvensional dalam pembelajaran. Dalam pelaksanaannya dibagi beberapa tahapan yaitu :

1. Tahap awal dengan melakukan metode observasi kelompok
2. Melakukan proses pembelajaran awal (Penjelasan RPP dan Silabus)
3. Kelompok A menggunakan audio visual dalam menjelaskan, sedangkan kelompok B menggunakan cara konvensional
4. Penggunaan audio visual dilaksanakan dengan tahapan kegiatan :

- a. Melihat mendengar praktek
 - b. Orientasi latihan
 - c. Umpan balik
 - d. Presentasi
 - e. Evaluasi
 - f. Uji coba
 - g. Kesimpulan
5. Penggunaan konvensional
 - a. Mencatat, mendengarkan
 - b. Latihan
 - c. Umpan balik
 - d. Presentasi
 - e. Evaluasi
 - f. Uji coba
 - g. kesimpulan
- Instrumen dikembangkan berdasarkan RPP dan Silabus mata pelajaran Teknik computer jaringan dan dijabarkan mulai pokok bahasan sampai sub pokok bahasan serta indikator – indikator yang akan dicapai. Pola pengembangan tes menggunakan model tes prestasi, model soal praktek. Hal ini dilaksanakan serentak oleh siswa siswi kelompok A dan kelompok B, dan disertai dengan soal analisa untuk menjawab dari permasalahan yang ada sehingga kelompok A dan kelompok B Mampu mempresentasikan jawabannya. Selanjutnya tes latihan diberikan sebelum proses pembelajaran. Dan tes akhir setelah proses pembelajaran berakhir. Peningkatan prestasi belajar siswa dihitung dari selisih antara skor akhir dan awal. Yang didapatkan pada saat uji coba awal dan uji coba akhir.

Data akan di analisa dengan menggunakan teknik statistic deskriptif dan statistic inferensial. Teknik statistic deskriptif digunakan untuk menggambarkan skor siswa baik kelompok A maupun kelompok B, sedangkan statistic inferensial digunakan untuk menguji hipotesis yang meliputi Uji kesamaan dua rata-rata dengan menerapkan statistic t. dan sebelum itu menerapkan uji persyaratan analisis yakni : uji normalitas dan uji homogenitas. Dan

penggunaan SPSS untuk menimalisiskan kesalahan dalam pengolahan data.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Analisa Awal Validitas dan reabilitas data

Proses analisa awal dikaukan berdasarkan hasil yang diperoleh, analisa awal dilakukan agar mengetahui hal – hal yang bias menjadi ancaman dalam proses penelitian , maka dilakukan beberapa hal sebagai berikut :

1. Validitas dan reabilitas instrument penelitian, melakukan uji valididtas untuk intrumen mendia pembelajaran audio – visual, dan dinyatakan reliable karena memiliki nilai diatas 0,6 yaitu 0.876

Tabel 1. Reabilitas instrument media audio-visual

Reliability Statistics		
Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.876	.877	14

2. Kelompok A menerapkan media pembelajaran audio-visual dapat dikatakan berjalan lancer denganditandai dengan adanya respon positif dari siswa, dan kelompok B menerapkan media pembelajaran konvensional.
3. Peneliti mengajukan pertanyaan kepada 33 responden. Selanjutnya peneliti mengadakan analisis terhadap jawaban tersebut. Pertanyaan terdiri dari beberapa komponen (sifat jawaban bersifat praktek.). Pertanyaan 1 jika jawaban benar akan melanjutkan ke pertanyaan ke 2, kemudian jika benar akan melanjutkan ke pertanyaan ke 3 dan sampai terakhir di nomor soal 10. Total skor jika selesai semua adalah

100 . jika salah. Dilihat berhenti pada soal nomor berapa. Besarnya nilai siswa dapat dilihat pada tabel yang disaikan di bawah ini :

Tabel 2. Nilai Siswa kelompok A dan kelompok B

No	Nilai Pre Test (Nilai Awal)	
	Kelompok A	Kelompok B
1	70	60
2	40	50
3	80	70
4	70	60
5	70	80
6	60	50
7	40	50
8	30	50
9	50	40
10	60	50
11	70	60
12	10	40
13	60	80
14	70	60
15	40	60
16	30	50
17	60	50
Tt	53.52	56.47

Tabel 3. Nilai Siswa kelompok A dan kelompok B

No	Nilai Post Test (Nilai akhir)	
	Kelompok A	Kelompok B
1	80	50
2	70	50
3	80	80
4	90	60
5	70	70
6	60	60
7	60	50
8	70	60
9	80	50
10	60	50
11	70	40
12	80	60
13	60	80
14	70	50
15	50	70
16	60	50
17	60	50

	68.25	57.64
--	-------	-------

Setelah siswa melakukan test awal, guru akan mengaktifkan kelompok belajar, Kelompok A dengan Audio – visual dan kelompok B dengan konvensional. Kemudian melakukan post test atau tes akhir (tabel 4.3) setelah melakukan post test akhir maka akan didapatkan nilai gain skor seperti pada tabel 4.4 dibawah ini :

Tabel 4. Nilai Gain Siswa kelompok A Audio visual dan kelompok B konvensional

No	Kelompok A / Audio-visual			No	Kelompok B / Konvensional		
	Pre - test	Post - test	Gain Skor		Pre - test	Post - test	Gain Skor
1	70	80	10	1	60	50	10
2	40	70	30	2	50	50	0
3	80	80	0	3	70	80	10
4	70	90	10	4	60	60	0
5	70	70	0	5	80	70	10
6	60	60	0	6	50	60	10
7	40	60	20	7	50	50	0
8	30	70	40	8	50	60	10
9	50	80	30	9	40	50	10
10	60	60	0	10	50	50	0
11	70	70	0	11	60	40	20
12	10	80	70	12	40	60	20
13	60	60	0	13	80	80	0
14	70	70	0	14	60	50	10
15	40	50	10	15	60	70	10
16	30	60	30	16	50	50	0
17	60	60	0	17	50	50	0

R T	53. 52	68. 25	14. 70	R T	56. 47	57. 64	7,0 5
--------	-----------	-----------	-----------	--------	-----------	-----------	----------

Dari perhitungan statistic deskriptif untuk masing masing nilai pada gain dapat diperoleh dari data varians untuk kelompok A sebesar 14,70 dan kelompok B sebesar 7,05.

Setelah mengetahui hasil nilai post test maka tahap selanjutnya adalah melakukan rekapitulasi distribusi pengelompokan nilai, seperti pada gambar dibawah ini :

Tabel 5. Frekuensi Nilai Post test Kelompok A

No	Nilai	Frekuensi
1	90	1
2	80	4
3	70	5
4	60	6
5	50	1
Total		17

Tabel 6. Frekuensi Nilai Post test Kelompok b

No	Nilai	Frekuensi
1	80	2
2	70	2
3	60	4
4	50	8
5	40	1
Total		17

Pengelompokan ini berdasarkan sebaran nilai siswa yaitu tertinggi pada kelompok A 90 dan kelompok B 80. Dari pengelompokan tersebut dikelompokkan menjadi 3 kategori yaitu tinggi, sedang, dan rendah. Perhitungan kategori berdasarkan perhitungan interval kelas sebagai berikut :

Kelompok A

$$\begin{aligned}\text{Nilai range} &= \text{skor tertinggi} - \text{skor terendah} \\ &= 90 - 50 \\ &= 40\end{aligned}$$

Kelompok B

Nilai range = skor tertinggi - skor terendah
= 80 - 40
= 40

$Jk = 3$

Interval kelas = Range / JK
= 40 / 3
= 13,3 (Pembulatan 13)

Jadi jumlah kelas interval 13

Maka didapatkan kategori nilai sebagai berikut :

Tabel 7. Frekuensi Nilai Post test Kelompok A

Kategori	Interval	Frekuensi	Persentase
Tinggi	78 - 90	6	35,30 %
Sedang	64 - 77	5	29,40 %
Rendah	50 - 63	6	35,30 %
Total		17	100 %

Tabel 8. Frekuensi Nilai Post test Kelompok B

Kategori	Interval	Frekuensi	Persentase
Tinggi	68 - 80	4	23,53 %
Sedang	54 - 67	4	23,53 %
Rendah	40 - 53	9	52,94 %
Total		17	100 %

Dari data diatas dapat diambil kesimpulan bahwa nilai setelah post test baik kelompok A dan B mengalami kenaikan yang cukup maksimal. Kemudian peneliti juga ingin mengetahui adakah pengaruh audio visual terhadap hasil belajar siswa. Untuk membuktikan adanya pengaruh yang significant dalam penerapan audio-visual dengan non audio visual pada mata pelajaran teknik computer jaringan , peneliti menggunakan metode angket yang disebarkan pada kelompok A dan kelompok B kemudian dianalisis dengan rumus chi kuadrat. Hasilnya dapat dilihat pada table dibawah ini :

Tabel 9. Data penerapan audio visual dan non audio visual

Media Belajar	Hasil Belajar			Jumlah
	Tinggi	Sedang	Rendah	
Audio-visual	6	5	6	17
Non audio-visual	4	4	9	17
Jumlah	10	9	15	34

Keterangan :

1. Angka didalam table diperoleh dari jumlah frekuensi hasil nilai post test
2. Untuk mencari nilai chi kuadrat, diperlukan perhitungan fh dari table di atas dengan rumus :

$$F_h = \frac{\text{Jml baris} \times \text{jlh kolom}}{N}$$

Maka didapatkan nilai sebagai berikut

Tabel 10. Perhitungan Chi kuadrat

Sel	F_o	F_h	$F_o - f_h$	$(F_o - f_h)^2$	$\frac{(F_o - f_h)^2}{f_h}$
1	6	5	1	1	0,2
2	5	4,5	0,5	0,25	0,05
3	6	7,5	-1,5	2,25	0,3
4	4	5	-1	1	0,2
5	4	4,5	-0,5	0,25	0,05
6	9	7,5	1,5	2,25	0,3
Σ	34	34	0		1,1

Keterangan :

1. Jumlah F_o harus sama dengan F_h
2. Jumlah $(F_o - f_h)$ harus sama dengan 0

Sehingga dapat diperhitungan melalui tabel diatas untuk nilai koefisien kontigensi nya adalah : 0,176

Maka dapat disimpulkan bahwa :

1. $X^2_{hit} = 1,1$ lebih besar dari X^2 tabel ($X^2 = -0,9$) dengan taraf significant 5 %. Berarti hipotesa diterima dan dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang significant antara penerapan audio visual pada proses pembelajaran teknik computer jaringan pada kelas 12

2. Koefisien kontigensi = 0,176 juga dapat diterima sangat nyata. Karena dengan memperhatikan tabel X^2_{hit} yang jauh lebih besar dibandingkan dengan X^2_{tabel} pada derajat kebebasan – 2 maka disimpulkan bahwa korelasi antara media pembelajaran audio-visual pada mata pelajaran teknik computer jaringan dengan hasil belajar adalah sangat menakutkan.
3. Maka dapat disimpulkan penelitian diatas terdapat pengaruh yang significant antara media pembelajaran menggunakan audio visual terhadap hasil belajar siswa

4.2 Pembahasan Penerapan media pembelajaran audio visual pada mata pelajaran teknik computer jaringan

Sebagaimana telah didapatkan hasil / nilai... proses belajar menggunakan audio visual dirasa sangat membantu pendidik dalam menyampaikan materi kepada siswa dan memudahkan siswa dalam menerima materi atau informasi serta dapat menghindari salah pengertian. Hal ini membawa pengaruh yang sangat baik. Siswa dapat berkonsentrasi dengan baik dikarenakan pada saat proses belajar audio visual berjalan, siswa dituntut untuk fokus, karena jika tidak fokus mereka akan ketinggalan.

Belajar merupakan suatu bentuk pertumbuhan atau perubahan dalam diri seseorang yang dinyatakan dalam cara-cara bertingkah laku yang baru berkat pengalaman atau latihan. Oleh karena itu, apabila seorang siswa tidak menunjukkan reaksi positif atau kecakapan yang bersifat positif maka dapat dikatakan proses belajar tidak lah sempurna

V. KESIMPULAN

Hasil Kesimpulan Penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Penerapan media pembelajaran audio-visual adalah sebesar 68, 25% yang didapatkan dari hasil post tes kelompok A sedangkan post tes kelompok B hanya sebesar 57, 64% . Kenaikan persentasenya pada kelompok A sebesar 14, 71% dan kelompok B sebesar 1,17%, yang berarti siswa dapat menerima dengan baik segala proses pembelajaran yang diterima dengan menerapkan media pembelajaran audio-visual.
2. Pengaruh media pembelajaran audio visual terhadap hasil belajar dapat dilihat dari perhitungan $KK = 0,176$ dan dari hasil perhitungan chi kuadrat pada taraf significant 5% adalah $X^2_{hit} > X^2_{25\%}$ yaitu $1,1 > 0,9$. Hal ini berarti hipotesis diterima,

VI. SARAN

1. Agar tetap memperhatikan segala bentuk media yang dapat menunjang proses belajar mengajar
2. Penerapan audio visual sudah terbukti efektif sehingga guru harus secara konsisten mengikuti penerapan media audio visual

VII. DAFTAR PUSTAKA

- [1] E. F. Aprilia, "Pengaruh Media Pembelajaran Audio-Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran Pai Di Sma Islam Soerjo Alam Ngajum Malang," Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, 2015.
- [2] T. Nurseto, "Membuat Media Pembelajaran Yang Menarik," *J. Ekon. Dan Pendidik.*, Vol. 8, No. 1, Pp. 19–35, 2011.
- [3] I. Falahudin, "Pemanfaatan Media Dalam Pembelajaran," *J. Lingk. Widyaishwara*, Vol. 1, No. 4, Pp. 104–117, 2014.
- [4] S. Haryoko, "Efektivitas

- Pemanfaatan Media Audio-Visual Sebagai Alternatif Optimalisasi Model Pembelajaran,” *J. Edukasi @Elektro*, Vol. 5, No. 1, Pp. 1–10, 2009.
- [5] A. B. Krishnani, “Efektivitas Penggunaan Media Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Dalam Mengolah Salad Di Smk Pi Ambarukmo Yogyakarta,” Universitas Negeri Yogyakarta, 2011.