

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL TERHADAP HASIL
BELAJAR MATA PELAJARAN KEWIRAUSAHAAN PADA SISWA
KELAS X MULTIMEDIA DI SMK NEGERI 9
MUARO JAMBI**

ABSTRAK

Depi Rahmayanti. 2014. Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Kewirausahaan pada Siswa Kelas X Multimedia Di SMK Negeri 9 Muaro Jambi, Pembimbing (1) Prof. Dr. H. Ekawarna, M. Psi (2) Drs. H. Arpizal, M.Pd

Kata kunci: Penggunaan Media Audio Visual dan Hasil Belajar

Siswa dapat mencapai hasil belajar yang maksimal bila seorang guru tepat menerapkan metode pembelajaran. Untuk itu diperlukan suatu metode pembelajaran yang inovatif dan mampu meningkatkan keaktifan serta hasil belajar siswa. Metode pembelajaran yang memenuhi kriteria tersebut salah satunya adalah dengan menggunakan media audio-visual.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh penggunaan media audio visual terhadap hasil belajar mata pelajaran kewirausahaan siswa kelas X jurusan Multi Media di SMK Negeri 9 Muaro Jambi.

Penelitian ini menggunakan pendekatan semu dengan bentuk desain *Control Group pretest-posttes Desigh*. Subjek dalam penelitian adalah seluruh kelas X Multimedia yang berjumlah 2 kelas dengan total 64 siswa, dimana kelas X Multimedia 1 dijadikan kelas eksperimen dan X Multimedia 2 sebagai kelas control. Data diperoleh dari nilai *Pre-test* dan *Post-test* dan instrument yang digunakan dalam pengambilan data penelitian berupa test objektif dengan lima pilihan jawaban berjumlah 22 soal yang disesuaikan dengan materi pokok bahasan pada penelitian.

Hasil penelitian ini menyatakan bahwa hasil belajar kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar kelas kontrol dan diketahui $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $20,28 > 2,042$ sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima, Nilai rata-rata hasil belajar siswa adalah 83,51 kelas eksperimen dan 65,50 kelas kontrol, dari rata-rata hasil belajar kedua kelompok tersebut diketahui bahwa dengan menggunakan penggunaan media audio visual $83,51 > 65,50$ kelompok siswa dengan menggunakan metode konvensional. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat apakah terdapat pengaruh penggunaan media audio visual terhadap hasil belajar mata pelajaran kewirausahaan siswa kelas X jurusan Multi Media di SMK Negeri 9 Muaro Jambi.

Berdasarkan penelitian ini, maka disarankan kepada guru untuk dapat menerapkan penggunaan media audio visual dalam proses pembelajaran khususnya pada mata pelajaran kewirausahaan. Sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Untuk penelitian lebih lanjut, disarankan untuk diteliti pada pokok bahasan yang lain.

1.1 Latar Belakang Masalah

Kewirausahaan merupakan sikap mental dan jiwa yang selalu aktif atau kreatif berdaya, bercipta, berkarya dan bersahaja dan berusaha dalam rangka meningkatkan pendapatan dalam kegiatan usahanya.

Berdasarkan observasi di SMK Negeri 9 Muaro Jambi diketahui bahwa pelaksanaan pembelajaran Kewirausahaan belum mencapai tingkat keberhasilan yang diinginkan, Hal ini dapat di lihat dari rata-rata nilai ulangan semester ganjil siswa kelas X Multi Media pada tahun ajaran 2012/2013 sebagaimana dijelaskan pada tabel 1.1 berikut.

Tabel 1.1 Rata-rata nilai ulangan harian siswa pada mata pelajaran kewirausahaan 2012/2013

No	Kelas	Nilai
1	X MM 1	51.02
2	X MM2	52.13

Sumber: Guru Kewirausahaan SMKN 9 Muaro Jambi.

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa nilai mata pelajaran kewirausahaan belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dimana Kriteria Ketuntasan Minimal untuk mata pelajaran kewirausahaan 6.00 sesuai dengan ketentuan sekolah SMK Negeri 9 Muaro Jambi. Kondisi semacam ini menimbulkan pemikiran dan keprihatinan, khususnya untuk hasil belajar siswa dalam mata pelajaran kewirausahaan.

Penyebab rendahnya hasil belajar dapat dilihat dari berbagai faktor, salah satu diantaranya yaitu kelengkapan bahan ajar seperti penggunaan media. Ketika melakukan pembelajaran dikelas guru terkadang tidak memperhatikan keadaan murid-muridnya. Akibatnya banyak siswa yang sering mengantuk saat guru sedang melakukan pembelajaran. Ketika keadaan ini terjadi maka proses belajar mengajar tidak kondusif lagi karena tidak terjadi komunikasi antara guru dan siswa. Komunikasi tidak akan berjalan tanpa bantuan sarana penyampaian pesan atau media. Media mempunyai fungsi menuju tercapainya tujuan pembelajaran.

Pemanfaatan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar sangat diperlukan, karena media pembelajaran merupakan salah satu alat untuk menyalurkan pesan guru sebagai sumber kepada siswa sebagai penerima pesan. Media pembelajaran berfungsi untuk menarik perhatian siswa, memperjelas ide dan menggambarkan fakta yang mungkin akan cepat diabaikan atau dilupakan.

Media audio visual adalah salah satu bentuk media pembelajaran dengan saluran yang menyangkut indera pendengaran (audio) dan indera penglihatan (visual), dimana guru menyampaikan pesan kepada siswanya dengan menggunakan teknik-teknik tertentu yang tujuannya adalah untuk mendapatkan umpan balik bagi kemajuan belajar siswa.

Dalam hal ini, media audio visual yang digunakan yaitu film atau video. Video sebenarnya berasal dari bahasa Latin, *video-vidi-visum* yang artinya melihat (mempunyai daya penglihatan), dapat melihat (K. Prent dkk., Kamus Latin-Indonesia, 1969: 926). Kamus Besar Bahasa Indonesia (1995: 1119) mengartikan video dengan:

1) bagian yang memancarkan gambar pada pesawat televisi; 2) rekaman gambar hidup untuk ditayangkan pada pesawat televisi. Senada dengan itu, Peter Salim dalam *The Contemporary English-Indonesian Dictionary* (1996:2230) memaknainya dengan sesuatu yang berkenaan dengan penerimaan dan pemancaran gambar.

Azhar Arsyad (dalam http://www.pbs_pasma.org/content/blog diakses pada 20 september 2013) menyatakan film atau gambar hidup merupakan gambar-gambar dalam frame dimana frame demi frame diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar terlihat gambar itu hidup. Film bergerak dengan cepat dan bergantian sehingga memberikan visual yang continue. Sama halnya dengan film, video dapat menggambarkan suatu objek yang bergerak bersama-sama dengan suara alamiah atau suara yang sesuai. Kemampuan film dan video melukiskan gambar hidup dan suara memberinya daya tarik sendiri.

Apabila dalam proses pembelajaran dapat menyenangkan, melalui penggunaan media pembelajaran yang tepat dan dapat membangkitkan minat siswa untuk belajar, maka siswa akan merasa lebih senang dan tidak bosan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran sehingga tidak ada lagi siswa yang tidak tuntas dalam pelajaran kewirausahaan.

Keberhasilan belajar menggambarkan hasil dari kegiatan belajar mengajar yang pada umumnya disebut sebagai hasil belajar. Menurut Prayitno (1981:5) bahwa siswa baru dikatakan berhasil apabila perolehan pengetahuan dan keterampilan yang didapat siswa dari hasil penguasaan terhadap informasi yang diterimanya meliputi

dua aspek yaitu aspek konseptual dan aspek kompetisional pengetahuan dan keterampilan yang telah diperoleh itu yang disebut dengan hasil belajar.

Menyadari pentingnya ilmu kewirausahaan pemerintah telah menerapkan pelajaran kewirausahaan di sekolah kejuruan. Dengan harapan siswa dapat membentuk manusia secara utuh (*holistik*), sebagai insan yang memiliki karakter, pemahaman dan ketrampilan sebagai wirausaha. Pada dasarnya, pendidikan kewirausahaan dapat diimplementasikan secara terpadu dengan kegiatan-kegiatan pendidikan di sekolah. Pendidikan kewirausahaan diterapkan ke dalam kurikulum dengan cara mengidentifikasi jenis-jenis kegiatan di sekolah yang dapat merealisasikan pendidikan kewirausahaan dan direalisasikan peserta didik dalam kehidupan sehari-hari. Dalam hal ini, program pendidikan kewirausahaan di sekolah dapat diinternalisasikan melalui berbagai aspek.

Oleh karena itu penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang ***“Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Kewirausahaan di SMK Negeri 9 Muaro Jambi”***.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian dalam latar belakang masalah diatas, maka rumusan masalah yang akan di ungkap dalam penelitian ini adalah :

1. Adakah pebedaan hasil belajar siswa yang diajarkan dengan menggunakan penggunaan Media Audio Visual dengan kelompok siswa yang diajarkan dengan menggunakan pembelajaran Konvensional ?

2. Apakah terdapat pengaruh penggunaan media audio visual terhadap hasil belajar mata pelajaran kewirausahaan siswa kelas X jurusan Multi Media di SMK Negeri 9 Muaro Jambi ?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa yang diajarkan dengan menggunakan penggunaan media audio visual dengan kelompok hasil belajar siswa yang diajarkan dengan menggunakan pembelajaran konvensional.
2. Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh penggunaan media audio visual terhadap hasil belajar mata pelajaran kewirausahaan siswa kelas X jurusan Multi Media di SMK Negeri 9 Muaro Jambi.

2.1 Pengertian Hasil Belajar

Secara umum belajar dapat diartikan sebagai aktifitas yang dapat membawa sesuatu perubahan terhadap perilaku individu yang melakukan dengan maksud untuk memperoleh perubahan pada dirinya baik itu dalam ilmu pengetahuan, sikap dan pembawaan.

Menurut Iskandar (2009:102) Belajar merupakan kegiatan yang terjadi pada semua orang tanpa mengenal batas usia dan berlangsung seumur hidup (*long live educational*). Iskandar juga memaparkan bahwa belajar merupakan usaha yang dilakukan seseorang melalui interaksi dengan lingkungannya untuk merubah perilaku, perubahan tersebut diharapkan adalah perubahan perilaku positif .pendapat

tersebut sejalan dengan Sardiman (2011:1) belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup, sejak ia masih bayi hingga keliang lahat nanti.

Belajar merupakan kegiatan penting yang harus dilakukan setiap orang secara maksimal untuk dapat menguasai atau memperoleh sesuatu (Dalyono, 2007:48). Menurut Hamalik (2001:28) belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku individu melalui interaksi dengan lingkungan. Selanjutnya Menurut Slameto (2003:2) mengatakan bahwa belajar ialah suatu proses yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkat laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungan. Sedangkan menurut Muhibinsyah (2004:63) belajar adalah kegiatan yang berproses dan merupakan unsur yang sangat fundamental dalam penyelenggara setiap jenis jenjang pendidikan.

2.2 Media Pembelajaran Audio-Visual

Media adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar. Istilah media merupakan bentuk jamak dari medium yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar menurut Arsyad (dalam http://www.pbs.org/content/blog_diakses_pada_30_agustus2013). *Association of Education and Communication Technology (AECT)* membatasi media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan atau informasi (dalam Sadiman, 2005). Sementara Olson (dalam Miarso, 2004) mendefinisikan medium sebagai teknologi untuk menyajikan, merekam, membagi, dan

mendistribusikan symbol melalui rangsangan indera tertentu, disertai penstrukturan informasi. Selanjutnya Briggs (dalam Sadiman, 2005) berpendapat bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar, contohnya buku, film, kaset, dan lain-lain. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal (Gerlach & Ely, dalam Arsyad, 2004).

Istilah pembelajaran memiliki arti perencanaan atau perancangan (desain) sebagai upaya untuk membelajarkan siswa. Oleh karena itu, pembelajaran memusatkan perhatian pada “bagaimana membelajarkan siswa dan bukan apa yang dipelajari siswa ”dengan kata lain memperhatikan cara mengorganisasikan pembelajaran, cara menyampaikan isi pembelajaran dan penataan interaksi antara sumber-sumber belajar yang ada, agar dapat berfungsi secara optimal menurut Uno (dalam <http://www.pbs.org/content/blog> di akses pada tanggal 30 agustus 2013). Pada hakikatnya istilah pembelajaran digunakan untuk menunjukkan usaha pendidikan yang dilaksanakan secara sengaja, dengan tujuan yang ditetapkan terlebih dahulu sebelum proses dilaksanakan, serta pelaksanaannya terkendali. Pada pembahasan tentang media istilah media pendidikan dan media pembelajaran pada beberapa literatur menunjukkan makna yang sama dan dapat digunakan secara bergantian Miarso (dalam <http://www.pbs.org/content/blog> di akses pada tanggal 30 agustus 2013).

Gagne (dalam Miarso, 2004) menyatakan bahwa media pendidikan adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Sementara itu Briggs mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah sarana untuk memberikan perangsangan bagi si belajar agar proses belajar terjadi. Selanjutnya Miarso (2004) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan dan terkendali.

Menurut Olson (dalam Miarso, 2004) Secara etimologis, media berasal dari Bahasa latin, merupakan bentuk jamak dari kata “*medium*” yang berarti “*tengah, perantara, atau pengantar*”. Digunakan karena fungsi media sebagai pelantara suatu pesan dari si pengirim (*sender*) kepada si penerima (*receiver*) pesan.

Media merupakan komponen yang sangat penting dalam suatu proses komunikasi. Menurut Barlo dalam Miarso (1984), proses komunikasi melibatkan paling kurang tiga komponen utama, yakni pengirim atau sumber pesan (*source*), perantara (*media*), dan penerima (*receiver*).

3.1.Desain Penelitian

Berdasarkan dari masalah yang telah dipaparkan di atas, maka bentuk desain penelitian yang peneliti gunakan yaitu “ *randomized control group only desigh*.Rancangan tersebut berbentuk seperti berikut :

Bagan Rancangan *randomized control group only desigh*

Treatment post test Hasil

Eksperimen group	X	T	Y
Control group	-	T	Y

Keterangan :

X = Perlakuan

T = Tes akhir

Y = Hasil Belajar

Penelitian ini memiliki dua kelompok yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol, kemudian dilakukan pemberian tes awal pada semua kelas. Hasil tes ini berguna untuk mengontrol perbedaan awal antara dua kelas, selanjutnya kedua kelompok memperoleh perlakuan pembelajaran yang tidak serupa. Kelompok eksperimen mendapat perlakuan menggunakan media audio visual (video atau Film) sedangkan kelompok kontrol tanpa menggunakan penggunaan media audio visual yaitu dengan pembelajaran konvensional.

4.1 Pembahasan

Pada pembahasan ini, akan diuraikan hasil analisis yang telah dikemukakan. Penelitian ini menemukan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang diajarkan menggunakan penggunaan media audio visual dibandingkan dengan kelas yang mendapatkan pembelajaran konvensional. Yang mana kelas eksperimen memiliki tingkat hasil belajar lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol dan terdapat pengaruh penggunaan media audio visual terhadap hasil belajar siswa pada mata

pelajaran kewirausahaan yang diaplikasikan pada sub bab menerapkan jiwa kepemimpinan dikelas X SMK NEGERI 9 Muaro Jambi.

Berdasarkan hasil penelitian melalui tes akhir pilihan ganda dengan 5 pilihan jawaban (a, b, c, d dan e) dari 30 butir soal yang akan direncanakan, setelah diujicobakan pada kelas XI Multimedia 2 ternyata setelah dianalisis dari 30 soal hanya 22 soal yang dianggap memenuhi kriteria untuk dijadikan soal pre test dan soal postest yang akan diujikan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan eksperimen semu. Hal ini dilaksanakan karena tidak memungkinkan dilakukan pengontrolan semua variabel yang berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, disamping itu juga dikarenakan proses randomisasi terhadap subjek penelitian tidak bisa dilakukan karena subjek penelitian atau siswa dalam hal ini tidak dapat diubah kembali.

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pengujian hipotesis, maka dapat disimpulkan:

1. Terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang diajarkan menggunakan penggunaan media audio visual dibandingkan dengan kelas yang mendapatkan pembelajaran konvensional. Artinya jika penggunaan media audio visual digunakan saat proses belajar mengajar maka hasil belajar akan meningkat.

2. Terdapat pengaruh penggunaan media audio visual terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran kewirausahaan yang diaplikasikan pada sub bab menerapkan jiwa kepemimpinan dikelas X SMK NEGERI 9 Muaro Jambi. Artinya jika penggunaan media audio visual kualitasnya meningkat maka hasil belajar siswa juga akan meningkat.

DAFTAR PUSTAKA

- Aunurrahman, 2009. *Belajaran dan Pembelajaran*. Bandung : Alfabeta
- Arikunto, A. 2002. *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktek*, Yogyakarta : PT. Rineka Cipta.
- Asyhar, rayandra. 2011. *Media Pembelajaran*. Bandung. Alfabeta.
- Asyhar, R. 2011. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada (GP) Press Jakarta
- Dalyono. 2007. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta : Rineka Cipta
- Depdiknas. 2002. *Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Jakarta : Depdiknas.
- Dimiyati & Mudjino. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- Djamrah. 2002. *Guru dan Anak Didik Dalam Interaksi Edukatif*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Djamrah dan Zain, A. 2002. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta PT. Rineka Putra.
- Hamalik, Oemar. 2001. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta : Bumi Aksara
- Hamalik. 1992. *Metode Belajar dan Kesulitan-kesulitan Belajar*. Bandung. Trisito.
- Iskandar. 2009. *Psikologi Pendidikan (sebuah orientasi baru)*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Sudirman. 2011. *Intraksi Dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta : Raja Grafindo

Slameto. 2003. *BelajardanFaktor-Faktor Yang mempengaruhinya*. Jakarta :RinekaCipta.

Sudjana, Nana. 2002. *MetodeStatistik*. Bandung :Tarsito

Sudjana. 2005.*Teknologi Pengajaran*.Bandung. Sinar Baru Algesindo.

Sugiyono.2008. *Metode Penelitian Pendidikan : Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*.Bandung. Alfabeta.

Sugiyono.2008.*Statistic Untuk Penelitian* .Bandung:Alfabeta.

-----2006. *Statistic Untuk Penelitian* .Bandung:Alfabeta.

Sugiyono. 2012. *Metote penelitian pendidikan (pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*.Bandung:Alfabeta

Slameto.2003. *Belajar dan factor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.

Winataputra,S.Udin. 1993. *BelajarMengajar Yang Efektif*.Jakarta : PT BinaKarya

Wingkel. 1991. *Media Pembelajaran*. Jakarta:Rineka Cifta

http://www.pbs_pisma.org/content/blog diakses pada 20 september 2013

<http://www.pbs.org/content/blog> di akses pada tanggal 30 agustus 2013