

## PERBANDINGAN HASIL BELAJAR SISWA MENGGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL DAN DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA KONVENSIONAL

(COMPARISON OF STUDENT LEARNING OUTCOMES USING AUDIO VISUAL LEARNING MEDIA AND USING CONVENTIONAL MEDIA)

**Brian Selvi Feliciano Septianova**

Email: brianfeliciano92@gmail.com, Prodi Pendidikan Teknik Mesin, Universitas Negeri Semarang

**Rusiyanto**

Email: me\_rusiyanto@mail.unnes.ac.id, Prodi Pendidikan Teknik Mesin, Universitas Negeri Semarang

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif pada materi menjelaskan komponen/elemen mesin dan pengoperasian mesin bubut untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Pembuatan media pembelajaran ini menggunakan perangkat lunak *ulead audio visual studio 11*, perangkat keras laptop serta materi komponen/elemen mesin dan pengoperasian mesin bubut. Metode penelitian menggunakan metode *Quasi-Experimental*. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, dokumentasi dan tes. Terdapat dua kelas dalam penelitian ini yaitu kelas eksperimen yang diberikan pembelajaran menggunakan media konvensional dan audio visual dan kelas kontrol hanya menggunakan media konvensional. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa kelas eksperimen dengan peningkatan rata-rata hasil belajar sebesar 5,47 dengan nilai hasil belajar awal sebesar 10,31 meningkat menjadi 15,78 dan kelompok kontrol mengalami peningkatan rata-rata hasil belajar sebesar 4,38 dengan nilai hasil belajar sebesar 10,28 meningkat menjadi 14,66.

**Kata kunci:** media pembelajaran, audio visual, elemen mesin, pengoperasian mesin bubut

### Abstract

This study aims to develop creative and innovative learning media in the material of explaining machine components / elements and operation of lathes to improve student learning outcomes. The making of this learning media uses *ulead audio visual studio 11* software, laptop hardware as well as the material of components/machine elements and the operation of the lathe. The research method uses the *Quasi-Experimental* method. Data collection techniques used were observation, documentation and tests. There are two classes in this study, namely the experimental class that is given learning using conventional media and audio-visual and control classes using only conventional media. The results showed an increase in experimental class student learning outcomes with an increase in the average learning outcomes of 5.47 with an initial learning value of 10.31 increasing to 15.78 and the control group experiencing an increase in the average learning outcomes of 4, 38 with a learning outcome value of 10.28 increasing to 14.66.

**Keywords:** learning media, audio visual, machine elements, operation of lathes.

### PENDAHULUAN

Dalam dunia pendidikan sekolah merupakan suatu lembaga formal yang berfungsi mencetak siswa menjadi manusia yang cerdas dan berpendidikan. Upaya peningkatan kualitas proses belajar mengajar dan hasil belajar siswa, di setiap jenjang pendidikan perlu diwujudkan agar diperoleh kualitas sumber daya manusia Indonesia yang dapat menunjang pembangunan nasional. Kegiatan belajar mengajar merupakan kegiatan yang utama dalam proses pendidikan di sekolah, oleh karena itu keberhasilan pencapaian tujuan pendidikan sangat tergantung pada kualitas pelaksanaan proses belajar mengajar.

Salah satu pengembangan sumber daya manusia ialah melalui pendidikan di sekolah-sekolah kejuruan seperti halnya pada Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Berdasarkan pertimbangan bahwa lulusan SMK prioritas utama adalah harus memiliki kompetensi untuk melaksanakan pekerjaan tertentu, sehingga dapat mengembangkan dirinya baik secara vertikal maupun horizontal sehingga mampu bersaing di era globalisasi

yang memiliki kecakapan untuk menjalani kehidupan secara baik berdasarkan pendekatan keilmuan.

Pembelajaran yang diperlukan saat ini adalah pembelajaran yang inovatif dan kreatif, salah satunya antara lain mengembangkan media pembelajaran dalam kelas. Media pembelajaran harus meningkatkan motivasi siswa. Selain itu, merangsang siswa mengingat apa yang sudah dipelajari, selain memberikan rangsangan belajar baru. Media yang baik akan mengaktifkan siswa dalam memberikan tanggapan, umpan balik, dan mendorong siswa untuk melakukan praktik-praktik yang benar.

Media pembelajaran konvensional adalah media yang sering digunakan dalam proses pembelajaran. Media ini sering digunakan guru dalam mengajar karena persiapannya paling mudah, tetapi cenderung membuat siswa bosan karena hanya terjadi interaksi satu arah saja, yaitu dari guru kepada siswa, contoh media konvensional adalah papan tulis. Penggunaan media mengajar yang kurang tepat maka akan mengakibatkan dampak

yang kurang optimal terhadap hasil belajar siswanya, proses pembelajaran yang kurang efektif merupakan faktor penyebab rendahnya hasil belajar.

Media audio-visual adalah salah satu alternatif yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran karena dapat memberi pandangan lebih terhadap materi yang akan disampaikan oleh guru kepada peserta didik. Disamping menggunakan buku panduan dan modul, penyampaian materi menggunakan media audio-visual dirasa akan lebih menarik bagi peserta didik. Dengan begitu peserta didik diharapkan dapat lebih mengerti akan materi yang disampaikan oleh guru. Media pendidikan menggunakan audio-visual memang masih jarang digunakan oleh tenaga pendidik untuk membantu dalam proses belajar mengajar. Hal ini disebabkan karena membuat audio-visual sebagai media pembelajaran tidak semudah membuat media yang lain seperti *power point*. Di samping itu, membuat audio-visual juga membutuhkan program atau *software* khusus, waktu yang tidak sebentar dan keahlian yang memadai. Media pembelajaran berupa audio-visual berguna dalam mendukung kegiatan belajar mengajar, tetapi belum banyak audio-visual yang dibuat untuk fungsi pembelajaran di sekolah.

Hasil belajar sangat penting dalam dunia pendidikan karena merupakan indikator pencapaian target yang direncanakan. Bagi guru hasil belajar tidak hanya menjadi indikator keberhasilan dalam menyampaikan materi kepada siswa melainkan penggunaan metode yang digunakan dalam proses belajar mengajar serta menentukan siswa-siswa yang telah mencapai ketuntasan minimal dan berhak melanjutkan ke materi berikutnya. Bagi siswa hasil belajar menjadi tolok ukur penguasaan materi yang disampaikan oleh guru. Bagi sekolah hasil belajar yang baik meningkatkan kredibilitas serta reputasi sekolah baik di masyarakat maupun dunia pendidikan. Bagi dinas dan lembaga pendidikan lain hasil belajar menjadi bahan evaluasi atas pelaksanaan kurikulum di sekolah.

Penelitian ini dilakukan di SMK Bhinneka Patebon Kendal karena di setiap tahun ajaran sekitar 10% sampai 20% total siswa pada satu angkatan mendapatkan nilai belajar yang kurang dari standar ketuntasan belajar yang sudah ditentukan, untuk memenuhi nilai yang diharapkan seorang pengajar harus mengulang materi yang sudah diajarkan dan memberikan tugas tambahan hanya untuk memenuhi kebutuhan nilai dari beberapa siswa dengan mengorbankan waktu pemberian materi selanjutnya untuk siswa lain yang sudah tuntas hasil belajarnya.

Salah satu penyebab terdapat siswa mendapatkan nilai kurang dari standar ketuntasan yaitu penyampain materi dan penerimaan materi

yang kurang maksimal kepada siswa, media konvensional dengan menggunakan papan tulis dan penyampaian materi dengan ceramah dianggap kurang menarik minat belajar siswa, banyak teknologi yang dapat digunakan untuk proses belajar mengajar salah satunya adalah audio-visual.

Dengan berkembangnya zaman, persaingan dalam dunia pendidikan akan semakin ketat, berdampak juga terhadap dunia kerja. Penyedia lapangan pekerjaan menetapkan standar yang semakin tinggi untuk para lulusan SMK. Dari itu semua, pengajar dituntut kreatif dan inovatif dalam menyampaikan materi kepada siswa, penggunaan media audio-visual dirasa cocok untuk proses belajar mengajar.

## METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah metode eksperimen. Peneliti memberikan perlakuan yang sudah direncanakan dan tentunya sudah baku sebagai perlakuan yang valid, selanjutnya peneliti mengatur kondisi yang berhubungan dengan penelitiannya. Dalam penelitian ini, peneliti tidak memberikan perlakuan secara langsung kepada sampel penelitian tetapi melalui pengajar terkait yaitu dengan memberikan pembelajaran yang menggunakan media audio visual kepada kelas eksperimen dan media konvensional kepada kelas kontrol.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan desain penelitian *Quasi-experimental* dengan pendekatan *non-randomized control group pretest-posttest design* atau desain *prates-pascates* kelompok kontrol tanpa acak. Desain ini hampir sama dengan *pre-test posttest control group design*, hanya pada desain ini kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara random (Sugiyono, 2010: 116). Hal ini dilakukan karena dalam penelitian ini penempatan subjek dalam kelompok tidak dilakukan secara acak, melainkan sebagaimana adanya, berdasarkan kelas atau kelompok yang ada, tetapi dalam menentukan kelompok kontrol dan eksperimennya dilakukan secara acak menggunakan teknik pengambilan sampel. *Quasi-experimental* disebut juga eksperimen semu atau tidak asli. Dalam bidang pendidikan melakukan kontrol ketat sebagaimana dirancang dalam eksperimen sejati, kadang sangat sulit dipenuhi. Oleh karena itu, diperlukan desain eksperimen yang sesuai dengan kondisi riil yang ada. Un-

Tabel 1. Desain penelitian

Kelompok	Pre-test	Perlakuan (variabel bebas)	Post-test (variabel terikat)
Eksperimen	Y <sub>1</sub>	X <sub>1</sub>	Y <sub>2</sub>
Kontrol	Y <sub>3</sub>	X <sub>2</sub>	Y <sub>4</sub>

tuk lebih jelasnya tentang desain penelitian ini, dapat dilihat pada tabel 1.

Langkah awal dalam penelitian ini adalah membuat audio-visual pembelajaran dengan materi komponen/elemen mesin dan pengoperasian mesin bubut yang akan digunakan untuk perlakuan pada kelompok eksperimen saat penelitian di sekolah yaitu dengan mempersiapkan perencanaan pembuatan audio-visual meliputi konten audio-visual serta *software* dan *hardware* yang akan digunakan lalu di uji oleh ahli untuk mengetahui apakah audio-visual layak untuk digunakan, setelah dinyatakan layak kemudian audio-visual dimastering atau diperbanyak agar siswa dapat melihatnya sendiri di rumah selain di sekolah saat proses pembelajaran berlangsung.

Pertama-tama pada kelompok kontrol diberikan *pretest* yang hasilnya ditandai dengan  $Y_3$  dan juga kelompok eksperimen yang hasilnya ditandai dengan  $Y_1$ , hasilnya kemudian diolah dan dibandingkan, apakah rata-rata skor dan simpangan bakunya berbeda secara signifikan atau tidak, jika berbeda secara signifikan, penelitian masih bisa dilanjutkan. Hasil yang diharapkan skor *pre-test* tidak berbeda secara signifikan agar efek perlakuan benar-benar terbebas dari variabel luar. Setelah dianalisis hasil *pre-test* tersebut, kemudian pada kelompok eksperimen diberikan perlakuan menggunakan audio-visual sebagai media pembelajaran yang disimbolkan dengan  $X_1$ , sedangkan kelompok kontrol diberikan perlakuan menggunakan media konvensional yang disimbolkan dengan  $X_2$ , media konvensional yang dimaksud yaitu papan tulis. Setelah selesai, baru kemudian pada kelompok kontrol dilakukan *posttest* yang hasilnya disimbolkan dengan  $Y_4$  dan kelompok eksperimen juga dilakukan *posttest* yang hasilnya di simbolkan dengan  $Y_2$  dengan menggunakan soal dengan kompetensi yang sama ketika pelaksanaan *pre-test*, tetapi dengan penampilan yang berbeda. Lalu bandingkan hasil *pre-test* dan *posttest* masing-masing kelompok dengan mencari rata-ratanya untuk mengetahui peningkatan hasil belajar antara kedua kelompok tersebut. Langkah terakhir yaitu merumuskan kesimpulan akhir.

Pertama-tama pada kelompok kontrol diberikan *pretest* yang hasilnya ditandai dengan  $Y_3$  dan juga kelompok eksperimen yang hasilnya ditandai dengan  $Y_1$ , hasilnya kemudian diolah dan dibandingkan, apakah rata-rata skor dan simpangan bakunya berbeda secara signifikan atau tidak, jika berbeda secara signifikan, penelitian masih bisa dilanjutkan. Hasil yang diharapkan skor *pre-test* tidak berbeda secara signifikan agar efek perlakuan benar-benar terbebas dari variabel luar. Setelah dianalisis hasil *pre-test* tersebut, kemudian pada kelompok eksperimen diberikan perlakuan

menggunakan audio-visual sebagai media pembelajaran yang disimbolkan dengan  $X_1$ , sedangkan kelompok kontrol diberikan perlakuan menggunakan media konvensional yang disimbolkan dengan  $X_2$ , media konvensional yang dimaksud yaitu papan tulis. Setelah selesai, baru kemudian pada kelompok kontrol dilakukan *posttest* yang hasilnya disimbolkan dengan  $Y_4$  dan kelompok eksperimen juga dilakukan *posttest* yang hasilnya di simbolkan dengan  $Y_2$  dengan menggunakan soal dengan kompetensi yang sama ketika pelaksanaan *pre-test*, tetapi dengan penampilan yang berbeda. Lalu bandingkan hasil *pre-test* dan *posttest* masing-masing kelompok dengan mencari rata-ratanya untuk mengetahui peningkatan hasil belajar antara kedua kelompok tersebut. Langkah terakhir yaitu merumuskan kesimpulan akhir.

## HASIL PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Bhinneka Patebon Kendal yang beralamat Jalan Soekarno - Hatta Km 5 Jambearum Patebon, Kota Kendal. Sampel penelitian Siswa kelas XII TP 1 dengan jumlah 24 siswa sebagai kelas uji coba. Siswa Kelas XI TP 1 dengan jumlah 32 siswa sebagai kelompok eksperimen dan Siswa kelas XI TP 2 dengan jumlah 32 siswa sebagai kelompok kontrol. Pada prinsipnya, pada kedua kelompok dilaksanakan tiga tahap kegiatan yaitu *pre-test*, perlakuan, dan *posttest*. *Pre-test* digunakan untuk mengetahui kemampuan awal sebelum perlakuan dilakukan pada kedua kelompok. Perlakuan adalah proses pembelajaran pada dua kelompok yaitu menggunakan media audio visual pada kelompok eksperimen dan media konvensional pada kelompok kontrol. *Posttest* digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran.

### Deskripsi audio visual sebagai media pembelajaran

Media pembelajaran yang berupa audio visual ini berjudul audio visual pembelajaran komponen/elemen mesin dan pengoperasian mesin bubut yang berfungsi untuk memperkenalkan komponen dan fungsi komponen mesin bubut serta untuk mengenalkan macam-macam pengoperasian menggunakan mesin bubut.

Untuk spesifikasi media pembelajaran menggunakan audio visual ini yaitu meliputi ukuran file yang kurang lebihnya 1Gb dengan durasi kurang lebih 10 menit setiap audio visualnya dan berisikan materi tentang nama komponen mesin bubut, fungsi komponen mesin bubut serta macam-macam pengoperasian menggunakan mesin bubut.

Ahli audio visual yang dilibatkan dalam penelitian ini adalah perwakilan dari PT. Effhar Semarang (divisi persiapan) dan perwakilan dari guru mata pelajaran yang mengampu pelajaran

Mesin Produksi di SMK Bhinneka Patebon Kendal. Hasil tanggapan kemudian dijadikan kedalam bentuk persen (%) kemudian dikonsultasikan dengan kriteria sebagai berikut:

- 0 - 50 % = Gagal
- 51% - 55 % = Kurang
- 56 % - 60 % = Kurang dari cukup
- 61% - 65% = Cukup
- 66% - 70% = Lebih dari cukup
- 71% - 80% = Baik
- 81% - 85% = Lebih dari baik
- 86% - 100% = Baik Sekali

(Pedoman Akademik Unnes. 2011: 54).

Batas minimal yang diambil adalah sebesar 71% sehingga berpredikat baik dan layak untuk digunakan sebagai media dalam pembelajaran. Hasil tanggapan dari ahli adalah sebagai berikut : Perwakilan dari PT Effhar Semarang = 71,875% (Baik)

Perwakilan dari guru mata pelajaran = 75% (Baik)

Dari kedua tanggapan tersebut dapat disimpulkan bahwa audio visual pembelajaran komponen/elemen mesin dan pengoperasian mesin bubut yang telah dibuat dapat dinyatakan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

**Deskripsi data Pre-test**

Sebelum siswa diberikan perlakuan maka terlebih dahulu diberikan *pre-test* untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik. Dalam penelitian ini kelas XI TP 1 berjumlah 32 siswa dijadikan sebagai kelompok eksperimen dan yang menjadi kelompok kontrol adalah kelas XI TP 2 yang berjumlah 32 siswa. Untuk hasil *pre-test* dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Data hasil *Pre-test* kelompok eksperimen dan kontrol

	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Nilai rata-rata =	10,31	10,28
Nilai tertinggi =	15	14
Nilai terendah =	7	6

Hasil nilai rata-rata *pre-test* menunjukkan kelompok eksperimen 10,31 jika dikonversi ke skala 0-100 nilainya adalah 54,22 sedangkan kelompok kontrol 10,28 jika dikonversi ke skala 0-100 nilainya adalah 51,41, sehingga dapat disimpulkan bahwa kelompok kontrol dan kelompok eksperimen memiliki kemampuan awal yang tidak jauh berbeda, namun apabila dibandingkan dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM) maka kedua kelompok ini masih belum tuntas karena nilai KKM di TP SMK Bhinneka Patebon Kendal adalah 75,0.

**Deskripsi data Post-test**

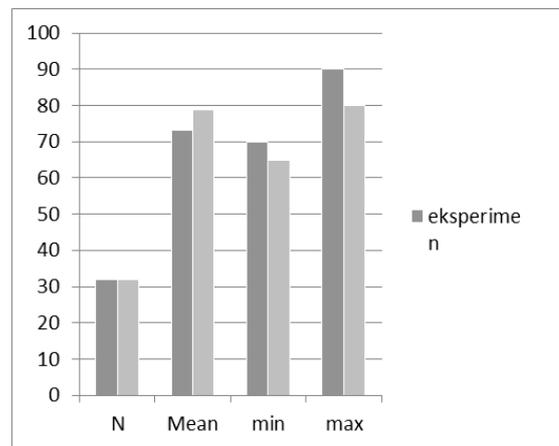
Setelah siswa diberikan perlakuan berupa ceramah dan pembelajaran dengan peraga, maka dilakukanlah uji *post-test* untuk mengetahui ke-

mampuan peserta didik setelah melakukan pembelajaran. Untuk hasil post-test dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 3. Data hasil *Post-test* kelompok eksperimen dan kontrol

	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Nilai rata-rata =	15,78	14,66
Nilai tertinggi =	18	17
Nilai terendah =	14	13

Berdasarkan hasil *post-test* diatas maka kelompok eksperimen mendapatkan nilai rata-rata 15,78 jika dikonversi ke skala 0-100 maka nilainya adalah 78,91 dan kelompok kontrol 14,66 jika dikonversi ke skala 0-100 maka nilainya adalah 73,28 sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil post-test adalah baik dan sudah tuntas KKM. Perbedaan rata-rata hasil pembelajaran kelas kontrol dan eksperimen dengan dan tanpa menggunakan audio visual pembelajaran komponen/elemen mesin dan pengoperasian mesin bubut seperti terlihat pada Gambar 1 sebagai berikut ini.



Gambar 1. Diagram data nilai rata-rata kelas

**Peningkatan hasil belajar**

Uji peningkatan hasil belajar bertujuan untuk mengetahui perbedaan rata-rata nilai antara *pre test* dan *posttest* dari masing-masing kelompok sampel. Uji ini juga bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya peningkatan hasil belajar. Peningkatan hasil belajar dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Peningkatan hasil belajar

Kelompok	Rata-rata		Peningkatan	Persentase
	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>		
Eksperimen	10,31	15,78	5,47	53%
Kontrol	10,28	14,66	4,38	42%

## Uji Hipotesis

Uji ini menggunakan uji perbedaan dua rata-rata untuk mengetahui apakah hasil belajar pada kelompok eksperimen lebih baik daripada kelompok kontrol.

Tabel 4. Hasil uji perbedaan dua rata-rata *post-test*

Kelompok	Rata-rata	$t_{hitung}$	$t_{tabel}$	Kriteria
Eksperimen	78,91	4,882	1,67	Berbeda
Kontrol	73,28			

Dari tabel 4 menunjukkan bahwa nilai rata-rata kelompok eksperimen adalah 78,91 dan kelompok kontrol adalah 73,28, sehingga diperoleh  $t_{hitung} = 4,882$ , sedangkan dengan taraf 5% dan dk 62 diperoleh  $t_{tabel} = 1,67$ . Hal ini menunjukkan bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , maka dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan hasil belajar antara siswa yang diajar menggunakan media audio visual dan media konvensional pada kompetensi menjelaskan komponen/elemen mesin dan pengoperasian mesin bubut di SMK Bhinneka Patebon Kendal.

## PEMBAHASAN

Sebelum kelompok eksperimen dan kelompok kontrol diberikan perlakuan terlebih dahulu kedua kelompok diberikan *pre-test*. Dari hasil *pre-test* kemudian diperoleh data awal bahwa data kelompok terdistribusi normal dan mempunyai varian yang sama. Hal ini akan dijadikan acuan bahwa sebelum diberikan perlakuan, kedua sampel tersebut berasal dari kondisi yang sama atau bukan berasal dari kelas yang berbeda kemampuannya. Hal ini juga menunjukkan bahwa sebelum diberikan perlakuan siswa belum banyak mengetahui komponen/elemen mesin dan pengoperasian mesin bubut.

Setelah diketahui bahwa kedua kelompok berasal dari kondisi yang sama, kemudian diberikan perlakuan berupa pembelajaran dengan ceramah untuk kelompok kontrol. Sedangkan kelompok eksperimen diberikan pembelajaran ceramah serta dibantu dengan menayangkan audio-visual komponen/elemen mesin dan pengoperasian mesin bubut. Setelah pembelajaran selesai, kedua kelompok diberikan *posttest*.

Berdasarkan pada data *posttest* diperoleh data untuk menentukan hipotesis apakah dengan menggunakan media audio-visual pembelajaran akan lebih efektif atau tidak. Hal ini membuktikan bahwa materi komponen/elemen mesin dan pengoperasian mesin bubut dapat terserap dengan baik oleh siswa. Setelah diketahui bahwa materi dapat terserap dengan baik kemudian dilakukan uji normalitas dan homogenitas *posttest* sehingga dalam hal ini diketahui bahwa data terdistribusi

normal dan homogen. Setelah data diketahui terdistribusi normal dan homogen barulah dilakukan uji hipotesis.

Hasil analisis *pre-test* dan *posttest* kelompok eksperimen menunjukkan peningkatan hasil belajar yang lebih besar dari pada kelompok kontrol. Dari hasil tersebut diketahui bahwa penggunaan audio-visual komponen/elemen mesin dan pengoperasian mesin bubut mampu meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan kelompok kontrol yang tidak memanfaatkan audio-visual tersebut dalam pemberian materi.

Terdapat perbedaan hasil belajar antara media papan tulis dengan media audio-visual pembelajaran komponen/elemen mesin dan pengoperasian mesin bubut terhadap hasil belajar siswa pada kompetensi menjelaskan komponen/elemen mesin dan pengoperasian mesin bubut, yaitu rata-rata nilai hasil belajar kelompok eksperimen mengalami peningkatan rata-rata hasil belajar sebesar 5,47 dengan nilai hasil belajar awal sebesar 10,31 meningkat menjadi 15,78 dan kelompok kontrol mengalami peningkatan rata-rata hasil belajar sebesar 4,38 dengan nilai hasil belajar awal sebesar 10,28 meningkat menjadi 14,66.

Hasil tersebut sesuai dengan penelitian-penelitian yang telah dilakukan sebelumnya. Har-yoko (2009: 9), dalam penelitiannya yang berjudul "Efektifitas Pemanfaatan Media Audio-Visual Sebagai Alternatif Optimalisasi Model Pembelajaran" menjelaskan bahwa hasil belajar mahasiswa yang diajar menggunakan media audio-visual memiliki skor yang jauh lebih tinggi dibandingkan dengan mahasiswa yang diajar menggunakan media konvensional. Kemudian Suartama (2010: 262), dalam penelitiannya yang berjudul "Pengembangan Multimedia Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Pada Mata Kuliah Media Pembelajaran" menyimpulkan bahwa kelompok yang menggunakan multimedia memiliki besar pengaruh sebesar 29,30 sedangkan kelompok yang menggunakan buku ajar dan *powerpoint* memiliki besar pengaruh sebesar 15,00 yang artinya media pembelajaran efektif dan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Hal serupa diungkapkan oleh Sari dan Siagian (2013: 13), dalam penelitiannya yang berjudul "Pengembangan Media Audio visual Pembelajaran Pangkas Rambut Lanjutan Berbasis Komputer Program Studi Tata Rias Rambut" menjelaskan dalam kesimpulan bahwa pembelajaran menggunakan audio visual lebih efektif dibandingkan dengan menggunakan buku ajar dengan prosentase keefektifan 80,46% untuk media audio visual dan 71,72% untuk media buku ajar.

Meskipun kedua kelompok terdapat peningkatan dalam hasil belajar tetapi peningkatan hasil belajar kelompok eksperimen lebih tinggi

dibandingkan dengan kelompok kontrol. Penggunaan media audio-visual ini mampu diterapkan di sekolah yang memiliki keterbatasan waktu belajar. Kelebihan dari audio-visual ini adalah mampu memberikan pemahaman yang lebih jelas kepada siswa dan mampu dipelajari secara berulang dengan cepat.

## SIMPULAN DAN SARAN

### Simpulan

Berdasarkan analisis dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa :

1. Ada perbedaan hasil belajar siswa antara kelas yang diajar menggunakan media audio-visual dengan media konvensional pada materi komponen/elemen mesin dan pengoperasian mesin bubut.
2. Peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol dengan besar peningkatan pada kelas eksperimen dengan bantuan audio-visual sebagai media pembelajaran adalah 53% sedangkan yang tanpa menggunakan audio-visual pembelajaran meningkat sebesar 42%.

### Saran

Berdasarkan pembahasan dan simpulan dalam penelitian ini maka saran yang dapat disampaikan adalah sebagai berikut :

1. Penggunaan media audio-visual sebagai media pembelajaran dapat menjadi alternatif guna

meningkatkan hasil belajar khususnya pada mata pelajaran mesin bubut.

2. Penggunaan media audio-visual sebagai pembelajaran akan lebih maksimal apabila konten dalam audio-visual didukung dengan buku panduan atau modul.
3. Perlu diadakan pengembangan lagi terhadap media audio-visual untuk pembelajaran sesuai dengan perkembangan teknologi agar dapat menjadi media pembelajaran yang baik dan berkembang lagi.

### DAFTAR PUSTAKA

- Haryoko, Supto. 2009. Efektivitas Pemanfaatan Media Audio-Visual Sebagai Alternatif Optimalisasi Model Pembelajaran. *Jurnal Edukasi*. 5(1): 1-10.
- Sari, Dian Maya dan Sahat Siagian. 2013. Pengembangan Media Audio visual Pembelajaran Pangkas Rambut Lanjutan Berbasis Komputer Program Studi Tata Rias Rambut. *Jurnal Teknologi Pendidikan*. 6(1): 1-15
- Suartama, I Kadek. 2010. Pengembangan Multimedia Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Pada Mata Kuliah Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*. 43(3): 253-262.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Unnes. 2011. *Pedoman Akademik Unnes*. Semarang: Unnes press.