

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL TERHADAP  
PENINGKATAN HASIL DAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS  
X TKJ PADA MATA PELAJARAN DESAIN GRAFIS  
DI SMK MAHYAL ULUM AL-AZIZIYAH**

**SKRIPSI**

**Diajukan Oleh:**

**MUHAMMAD TAUFIQ HIDAYAT**

**NIM. 170212044**

Mahasiswa Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan (FTK)  
Prodi Pendidikan Teknologi Informasi



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY  
DARUSSALAM-BANDA ACEH**

**2022 M/ 1443 H**

**HALAMAN PENGESAHAN PROPOSAL**

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL TERHADAP  
PENINGKATAN HASIL DAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS  
X TKJ PADA MATA PELAJARAN DESAIN GRAFIS  
DI SMK MAHYAL ULUM AL-AZIZIYAH**

**SKRIPSI**

Diajukan kepada Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan  
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh  
Sebagai Beban Studi Untuk Memperoleh Gelar Sarjana  
Dalam Ilmu Pendidikan Teknologi Informasi

Oleh

**MUHAMMAD TAUFIQ HIDAYAT**  
**NIM. 170212044**

Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan  
Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi

Disetujui oleh:

Pembimbing I,

Pembimbing II,

  
Mursyidin, M.T.  
NIDN. 0105048203

  
Nufrizqa, S.Pd., M.T.  
NIDN. 1330049702

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL TERHADAP  
PENINGKATAN HASIL DAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS  
X TKJ PADA MATA PELAJARAN DESAIN GRAFIS  
DI SMK MAHYAL ULUM AL-AZIZIYAH**

**SKRIPSI**

Telah Diujikan Oleh Panitia Munaqasyah Skripsi

Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dan Dinyatakan Lulus Serta  
Diterima sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana (S-1) Dalam Ilmu  
Pendidikan Teknologi Informasi

Pada Hari/Tanggal:

Senin, 25 Juli 2022

Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi

Ketua,

Sekretaris

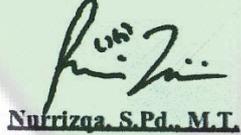
  
Mursyidin. M.T.

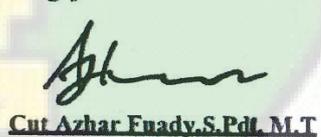
  
Muhajir. S.ST

NIDN: 0105048203

Penguji I,

Penguji II

  
Nurizqa. S.Pd. M.T.

  
Cut Azhar Fuady S.Pd. M.T

NIDN. 1330049702

NUK. 201801201119882073

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry

Darussalam Banda Aceh



ii

ii

## SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Taufiq Hidayat  
NIM : 170212044  
Fakultas : Fakultas Tarbiyah dan Keguruan  
Prodi : Pendidikan Teknologi Informasi  
Judul Skripsi : Pengaruh Media Pembelajaran Audio Visual Terhadap Peningkatan Hasil Dan Minat Belajar Siswa Kelas X Tkj Pada Mata Pelajaran Desain Grafis Di SMK Mahyal Ulum Al-Aziziyah

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini, saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggungjawabkan;
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah karya orang lain;
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli pemilik karya;
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data;
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu bertanggung jawab atas karya ini.

Bila di kemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah melalui pembuktian yang dapat dipertanggung jawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenai sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan tanpa paksaan dari pihak manapun.

Banda Aceh, 25 Juli 2022

Yang Menyatakan,



Muhammad Taufiq Hidayat  
NIM. 170212044

## ABSTRAK

Nama : Muhammad Taufiq Hidayat  
NIM : 170212044  
Fakultas/Prodi : Fakultas Tarbiyah dan Keguruan/ Pendidikan Teknologi Informasi  
Judul : Pengaruh Media Pembelajaran Audio Visual Terhadap Peningkatan Hasil Dan Minat Belajar Siswa Kelas X Tkj Pada Mata Pelajaran Desain Grafis Di SMK Mahyal Ulum Al-Aziziyah  
Pembimbing I : Mursyidin, M.T.  
Pembimbing II : Nurrisqa, S.Pd., M.T.

Penelitian ini di lakukan untuk melihat pengaruh media pembelajaran audio visual Terhadap Peningkatan Hasil Dan Minat Belajar Siswa Kelas X Tkj Pada Mata Pelajaran Desain Grafis Di SMK Mahyal Ulum Al-Aziziyah Suka Makmur Aceh besar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh yang terjadi dalam penggunaan media audio visual untuk meningkatkan hasil dan minat belajar siswa SMK Mahyal ulum Aceh besar 15 maret 2021. Metode yang di gunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Dengan membandingkan media text dan gambar dengan media audio visual yang telah di buat, selanjutnya memberikan soal pre-test dan post-test. Pre-test di berikan sebelum media audio visual di berikan dan post-test di berikan setelah media audio pembelajaran di gunakan, post-test berisi soal yang sama dengan pre-test hal ini bertujuan untuk melihat hasil analisis deskriptif. Dari hasil analisis pengkajian pre-test dengan post-test yang telah didapatkan dari respon peserta didik pengaruh penggunaan media Audio Visual didapatkan hasil uji  $t_{hitung}$  bernilai 4,001 dari nilai  $t_{tabel}$  2,056. 2. Berdasarkan hasil nilai keputusan di atas dapat di simpulkan bahwa  $X_2$  hitung  $> X_2$  tabel yaitu  $6,63 < 279,38 > 3,84$ , dengan ini dapat di mengerti hipotesisi  $H_0$  ditolak dani  $H_a$  diterimaiterbukti bahwaiadanya pengaruh media pembelajaran audio visual untuk peningkatan minat siswa X TKJ pada pelajaran desainigrafis SMK Mahyal Ulum Al-Aziziyah.

**Kata Kunci: Audio Visual, Media Pembelajaran, Minat Belajar, Hasil Belajar**

## KATA PENGANTAR



Alhamdulillah, pertama dan yang paling utama puji dan syukur studi panjatkan kehadirat Allah SWT, yang telah memberikan umur panjang sehat badan dan pikiran serta kekuatan kepada penulis, sehingga bisa melaksanakan penulisan skripsi dengan judul **Pengaruh Media Pembelajaran Audio Visual Terhadap Peningkatan Hasil Dan Minat Belajar Siswa Kelas X Tkj Pada Mata Pelajaran Desain Grafis Di Smk Mahyal Ulum Al-Aziziyah.**

Menuntaskan penulisan skripsi adalah sebuah tugas akhir studi untuk menerima gelar sarjana di Fakultas Tarbiyah Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh. Perjuangan penulisan skripsi akan banyak menghadapi beraneka macam kesalahan dan kesulitan dalam menepatkan teknik penulisan sebuah karya ilmiah pada penguasaan bahan penelitian. walaupun susah penulis tidak pernah berputus asa, berharap dalam berusaha dan di sertakan ribuan dukungan dari banyak sekali pihak, dukungan terdekat dukungan dosen pembimbing serta orang tua, kesulitan ini bisa akan menjadi solusi untuk lebih baik. Dan pada saat ini penulis sangat bersyukur dan mengucapkan rasa terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Terima kasih pertama kepada orang tua ayahanda Suhaimi serta ibunda Misniar yang selalu mendoakan saya, dan orang terdekat yang banyak membantu selama proses kuliah hingga penulisan skripsi ini.
2. Terima kasih kepada bapak Mursyidin, M.T. selaku pembimbing pertama serta ibu Nurrizqa, S.Pd., M.T selaku pembimbing ke dua yang sudah banyak meluangkan waktunya serta mencurahkan isi pemikirannya dalam membimbing penulis untuk menuntaskan karya ilmiah ini.
3. Ucapan terima kasih jua kepada ketua Prodi Pendidikan Teknologi informasi Bapak Yusran, M.Pd, serta Sekretaris Prodi Pendidikan Teknologi informasi ibu Mira Maisura, M.Sc, dan staf Prodi yang selalu membantu proses pelaksanaan penelitian untuk penulisan skripsi ini.

4. Ucapan terima kasih pula kepada Bapak/ibu dosen pengajar Prodi Pendidikan Teknologi informasi yang sudah membekali penulis dengan banyak sekali ilmu pengetahuan sehingga dapat menuntaskan karya ilmiah ini.
5. Ucapan terima kasih pula pada Pihak jurusan Alumni Fakultas Tarbiyah serta Keguruan, dan para alumni yang sudah membantu proses pelaksanaan penelitian untuk skripsi ini.
6. Ucapan terima kasih jua kepada teman-sahabat yang sudah berjuang bersama serta saling memberi dukungan dan bertukar pikiran pada proses pembelajaran serta penelitian.

Penulis menyadari dan berserah diri kepada Allah SWT meyakini bahwa sesungguhnya apa yang telah terjadi adalah karena kehendak Allah SWT, segala usaha dan perjuangan sudah diterapkan dan segala cara sudah di lakukan untuk dapat menyempurnakan hasil penelitian iniakan tetapi harus penenliti sadari sangat banyak terdapat adanya kesalahan dan kesilapan dari penulisan maupun dari kajian seta kekurangan dari ke tidak sempurna penulisan ini, dengan demikian,penulis membutuhkan masukan dan saran demi memperbaiki penulisan ini mendatang. Semoga Allah SWT meridhai penulis dalam melakukan penenlitan serta senantiasa memberikan rahmat serta hidayah-Nya kepada kita semua. Amin.

Banda Aceh, 25 Juli 2022

Penulis,

M Taufiq Hidayat

## DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN PROPOSAL.....	i
SURAT PERNYATAAN.....	iii
ABSTRAK.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	3
C. Tujuan Penelitian.....	3
D. Manfaat Pendidikan.....	4
E. Batasan Penelitian.....	4
BAB II.....	6
KAJIAN PUSTAKA.....	6
A. Media Pembelajaran.....	6
1. Media Pembelajaran.....	6
2. Jenis-Jenis Media Pembelajaran.....	7
3. Manfaat Media Pembelajaran.....	7
4. Manfaat dan Fungsi Media Pembelajaran.....	9
5. Media Pembelajaran Sebagai Sumber Belajar mengajar.....	10
B. Media Audio Visual.....	11
1. Pengertian Media Audio Visual.....	11
2. Kelebihan Media Audio Visual.....	12
3. Kelemahan Media Audio Visual.....	12
4. Manfaat Media Audio Visual.....	12
C. Aplikasi Adobe Premiere.....	13
D. Hasil Belajar Siswa.....	16
1. Pengertian Hasil belajar.....	16
a. Ranah Kognitif.....	16
b. Ranah Afektif.....	16
c. Ranah Psikomotorik.....	16
2. Tingkat Keberhasilan Belajar.....	17
3. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar.....	18

<b>E. Minat Belajar Siswa .....</b>	<b>18</b>
1. Pengertian Minat Belajar Siswa.....	18
2. Cara Meningkatkan Minat Belajar Siswa.....	19
3. Fungsi Minat dalam Pembelajaran.....	20
4. Indikator Minat Belajar.....	22
<b>G. Skala Linkert .....</b>	<b>26</b>
<b>H. Korelasi Product Moment.....</b>	<b>27</b>
<b>I. Uji t .....</b>	<b>27</b>
<b>BAB III .....</b>	<b>28</b>
<b>METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	<b>28</b>
<b>A. Rancangan Penelitian.....</b>	<b>28</b>
<b>B. Subjek dan Objek Penelitian.....</b>	<b>30</b>
<b>C. Populasi dan Sampel Penelitian .....</b>	<b>30</b>
<b>D. Instrumen Pengumpulan Data .....</b>	<b>31</b>
1. Validitas Instrumen.....	31
2. iReliabilitas iInstrumen.....	32
3. Kisii-ikisi Instrumen.....	33
4. TeknikiPengumpulaniData.....	33
<b>E. Jadwal Penelitian.....</b>	<b>34</b>
<b>F. Waktu dan Lokasi .....</b>	<b>34</b>
<b>G. Teknik Analisis data.....</b>	<b>35</b>
<b>H. Penghitungan Tingkat Pemahaman Materi Pada Siswa.....</b>	<b>36</b>
<b>I. Perhitungan Penelitian media Audio Visual.....</b>	<b>37</b>
<b>BAB IV.....</b>	<b>38</b>
<b>HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>38</b>
<b>BAB V .....</b>	<b>57</b>
<b>KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>57</b>
A. Kesimpulan.....	57
B. Saran .....	58
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>59</b>

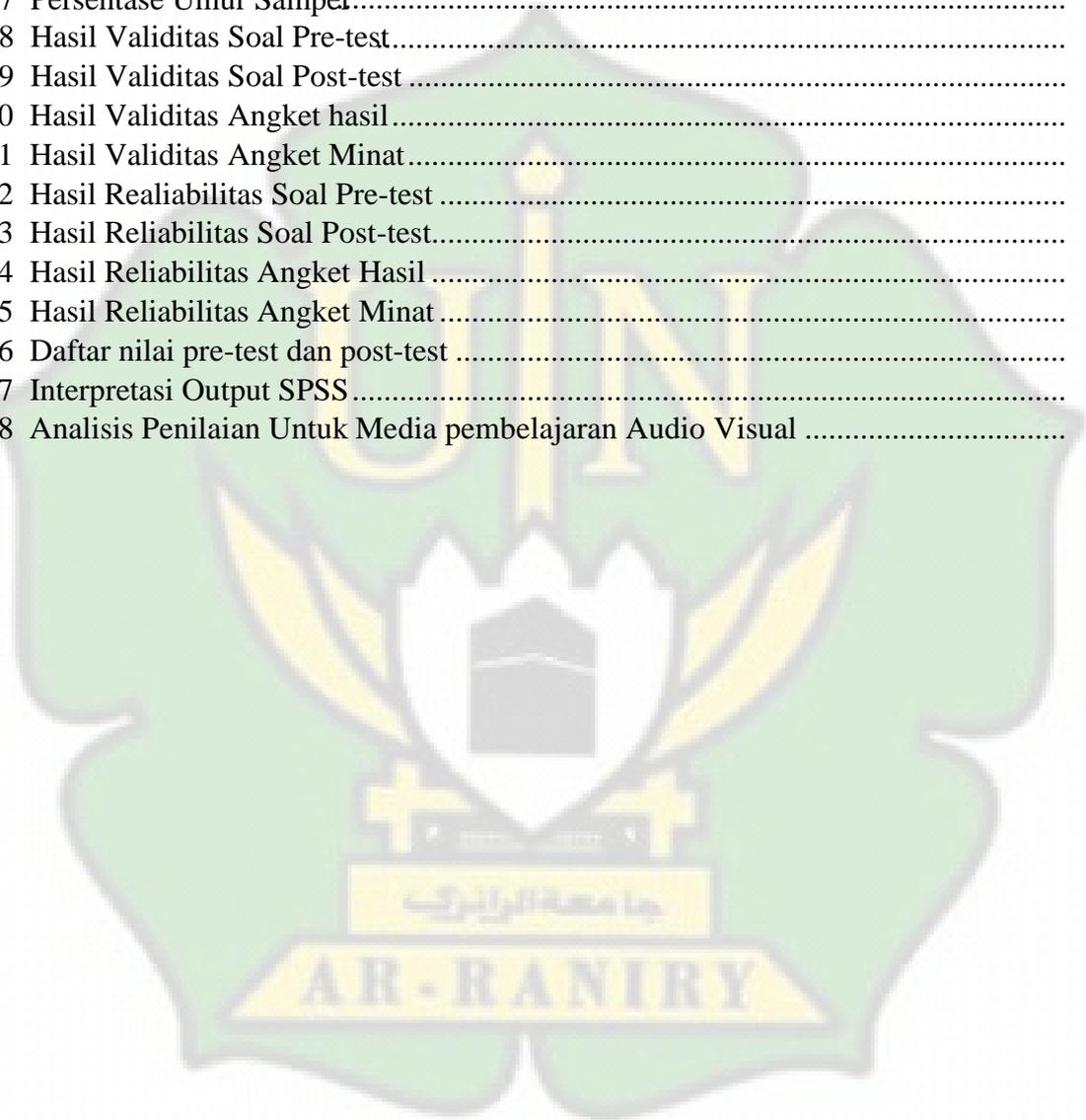
## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Halaman home .....	13
Gambar 2. Membuat projek baru.....	14
Gambar 3. Halaman area kerja Adobe Premiere .....	14
Gambar 4. Tahapan Penelitian.....	29



## DAFTAR TABEL

Tabel 1	Penelitian Terdahulu.....	24
Tabel 2	Presentase skala likert.....	27
Tabel 3	Kisi-kisi Instrumen Aspek Media.....	33
Tabel 4	Jadwal Penelitian.....	34
Tabel 5	Presentase Untuk tanggapan Siswa .....	37
Tabel 6	Persentase Jenis Kelamin Sampel .....	38
Tabel 7	Persentase Umur Sampel.....	38
Tabel 8	Hasil Validitas Soal Pre-test.....	39
Tabel 9	Hasil Validitas Soal Post-test .....	39
Tabel 10	Hasil Validitas Angket hasil.....	40
Tabel 11	Hasil Validitas Angket Minat.....	40
Tabel 12	Hasil Realiabilitas Soal Pre-test .....	41
Tabel 13	Hasil Reliabilitas Soal Post-test.....	41
Tabel 14	Hasil Reliabilitas Angket Hasil .....	41
Tabel 15	Hasil Reliabilitas Angket Minat .....	41
Tabel 16	Daftar nilai pre-test dan post-test .....	42
Tabel 17	Interpretasi Output SPSS .....	43
Tabel 18	Analisis Penilaian Untuk Media pembelajaran Audio Visual .....	45



## DAFTAR LAMPIRAN

- LAMPIRAN 1 : Surat Keputusan Dekan tentang Pembimbing Skripsi Mahasiswa dari Dekan
- LAMPIRAN 2 : Surat Permohonan Izin Mengadakan Penelitian dari Dekan
- LAMPIRAN 3 : Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian dari Kepala SMK Mahyal Ulum Al-Aziziyah
- LAMPIRAN 4 : Lembar Kerja Siswa (Pre-Test) (Post-Test)
- LAMPIRAN 5 : Lembar Kerja Siswa (Angket Hasil)
- LAMPIRAN 6 : Lembar Kerja Siswa (Angket Minat)
- LAMPIRAN 7 : Kunci Jawaban Pre-Test dan Post-Test
- LAMPIRAN 8 : Tabel Uji t dan Uji Korelasi Pearson Product Moment
- LAMPIRAN 9 : Hasil Respon Siswa (Pre-test, Post-Test dan Angket)
- LAMPIRAN 10 : Hasil Validasi Pada Pre-Test dan Post-Test dan Angket
- LAMPIRAN 11 : Hasil Reliabilitas Pada Latihan Pre-test, Post-Test dan Angket
- LAMPIRAN 12 : Hasil Pencarian Uji T
- LAMPIRAN 13 : Pembuatan Media Pembelajaran Audio Visual.
- LAMPIRAN 14 : Dokumentasi Penelitian
- LAMPIRAN 15 : Daftar Riwayat Hidup

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang.

Media pembelajaran berperan penting dalam peningkatan pencapaian belajar mengajar, terutama dari aspek peningkatan hasil dan minat belajar siswa sangat dibutuhkan media perantara belajar untuk mempermudah pemahaman siswa. Ilmu pengetahuan dapat didapatkan dengan sangat mudah dimana saja melalui internet dan melalui website ataupun aplikasi.

Adapun aplikasi gratis seperti *Youtube*, *Instagram*, dan *Facebook* sekarang bisa menjadi tempat belajar siswa. Adapun kelas online berbayar seperti Ruang guru, *Moodle*, *Edmodo*, dan *Classroom*, menjadi tempat belajar siswa secara online atau biasa disebut dengan kelas *E-learning*. Ruang Guru dengan pemanfaatan media audio visual menjadi kelas *E-learning* yang sangat bagus dan banyak digandrungi siswa yang minat belajar, dikarenakan *system* pengajarannya yang sangat menarik, sarana yang berkualitas dan tidak membuat siswa jenuh. Sekolah dapat memanfaatkan situasi saat ini untuk perkembangan media pembelajaran yang sekarang masih menggunakan media text dan gambar yang banyak di keluhkan siswa-siswi di sekolah.[1]

Di tambah lagi dengan materi yang sudah lama tidak diperbarui, modul yang kita gunakan sekarang media text dan gambar dimana proses pembaruan harus diketik dicetak dan ada pemalsuan sampai ke kendala dalam menjaga untuk jangka panjang jika terkena hujan atau terkena tumpahan air akan membuat modulnya rusak. Kini peneliti coba dengan membuat modul menggunakan audio visual, yang pembawaannya adalah berbentuk video (MP4) mudah kita perbarui dan diperbanyak sampai proses distribusinya.[1]

Media belajar audio visual yang diproses dengan matang, sangat diperlukan dalam menyukkseskan pembelajaran, dimana setiap media ajar yang baik, memudahkan guru dalam menyampaikan materi ajar, dan memudahkan siswa memahami penjelasan guru atau siswa yang ketinggalan materi.[2]

Pada penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Nur Ixsanie Putri Kharisma berjudul “Pengembangan Media Audio Visual Untuk Pembelajaran Menyimak Bahasa Prancis Kelas XI SMA/SMK”,

Menyatakan bahwa pembelajaran Berbahasa Prancis yang disiapkan dalam bentuk CD (*Compact Disk*) dengan durasi video 1-2 menit mendapatkan respon yang sangat baik dari hasil uji coba pada 19 siswa.[3]

Penelitian lain yang dilakukan oleh Nurrisqa, menyatakan bahwa pengujian menggunakan *pre-test* serta *post-test* lalu dibagikan kepada siswa, dimana tujuannya supaya mendapat perbedaan atau perbandingan serta meningkatnya hasil belajar siswa pada pelajaran Bahasa Indonesia, sebelum metode video CD dan sesudah menggunakan mendapatkan hasil  $t_{hitung}$  bernilai 4,370 dari nilai  $t_{tabel}$  2,000. Setelah dianalisis melalui angket yang diberikan kepada siswa setelah penggunaan video CD mendapatkan nilai *post-test* lebih banyak dari pada nilai *pre-test*. [4]

Berdasarkan hasil observasi gamblang yang telah dilakukan pada SMK Mahyal Ulum Al-Aziziyah, telah diperoleh hasil nilai akhir semester genap tahun ajar 2020/2021 (lampiran 1) kelas X TKJ di SMK Mahyal Ulum Al-Aziziyah pada mata pelajaran Desain Grafis bahwa 50% siswa tidak tuntas belajar. Terdapat 30 siswa pada kelas X TKJ dan sejumlah 15 orang siswa mendapatkan nilai diatas KKM, dan 15 orang siswa tidak diatas KKM. Dapat disimpulkan bahwa cara atau metode mengajar guru Desain Grafis masih belum efisien.

Berdasarkan dari observasi tersebut, penelitian ini menyarankan metode atau cara baru pada proses pelaksanaan belajar dan mengajar, supaya hasil serta minat siswa dalam belajar lebih meningkat lagi dengan modul media pembelajaran yang dikemas dalam bentuk audio visual pada pelajaran desain grafis. Di dalam desain grafis adanya praktikum, membuat desain yang memerlukan modul panduan untuk diikuti agar praktikum berjalan dengan mudah berjalan beriringan dengan melihat jalannya video dan audio yang jelas.

Media ajar yang berbentuk audio visual adalah solusi agar tercapainya system belajar mengajar yang lebih efektif. Ketika meningkatkan hasil dan minat belajar siswa, tentunya guru harus mampu menghidupkan suasana didalam ruang kelas, dengan cara menggunakan media audio visual. Saat ini kita bisa mengembangkan media pembelajaran yang ada di sekolah untuk mengejar ketinggalan dengan menggunakan media audio visual sebagai modul belajar materi yang guru berikan akan mudah diulang kapan saja dan dimana saja sebab dalam bentuk audio visual(video), guru juga bisa melihat hasil mengajar untuk memperbaiki kualitas ilmu yang diberikan.[5]

Modul audio visual sangat mudah diikuti dengan audio yang membantu arah jalannya pembuatan desain, pada proses penerapan media pembelajaran kita dapat menggunakan metode kuantitatif untuk mengukur seberapa meningkatnya hasil siswa dalam belajar dengan diterapkannya modul audio visual lebih efektif, efisien dan mewujudkan pembelajaran yang kreatif. Media yang diwujudkan juga sangat mudah dimengerti oleh siswa dan membantu guru.

Setelah mengikuti permasalahan yang ada pada sekolah SMK Mahyal Ulum Al-Aziziyah dinyatakan perlu dilakukannya penelitian tentang penerapan media pembelajaran audio visual pada pelajaran Desain Grafis yang dibuat dengan *software editing video* yang dikemas dalam format MP4. Dengan diterapkannya media pembelajaran audio visual semoga bisa mengatasi masalah siswa selama proses belajar dan mengajar, sehingga bisa memudahkan peserta didik dalam memahami materi pelajaran dan mewujudkan suasana kelas yang lebih menarik, menyenangkan dan siswa lebih mudah dalam belajar mandiri, untuk menumbuhkan minat yang tinggi untuk menjawab semua permasalahan di sekolah, maka peneliti akan mengangkat sebuah penelitian yang berjudul **“Pengaruh Media Pembelajaran Audio Visual Terhadap Peningkatan Hasil Dan Minat Belajar Siswa Kelas X Tkj Pada Mata Pelajaran Desain Grafis Di Smk Mahyal Ulum Al-Aziziyah “**

## **B. Rumusan Masalah**

Berikut masalah yang terdapat pada penelitian ini, antara lain:

1. Apakah media audio visual yang digunakan dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas X TKJ pada mata pelajaran Desain Grafis SMK Mahyal Ulum Al-Aziziyah ?
2. Apakah media audio visual yang digunakan dalam pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas X TKJ pada mata pelajaran Desain Grafis SMK Mahyal Ulum Al-Aziziyah ?

## **C. Tujuan Penelitian**

1. Untuk mengetahui media audio visual yang digunakan dalam pembelajaran dapat Meningkatkan hasil belajar siswa kelas X TKJ pada mata pelajaran Desain Grafis SMK Mahyal Ulum Al-Aziziyah

2. Untuk mengetahui media audio visual yang digunakan dalam pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar Siswa kelas X TKJ pada mata pelajaran Desain Grafis SMK Mahyal Ulum Al-Aziziyah

#### **D. Manfaat Pendidikan.**

Setelah dilakukan penelitian, terdapat manfaat bagi guru, siswa dan juga bagi peneliti yaitu:

1. Siswa

Dengan diterapkannya modul media pembelajaran audio visual diharapkan bisa meningkatkan hasil minat siswa dalam belajar, keterampilan belajar dalam menggunakan komputer dan internet, memudahkan pada pemahaman bahan pembelajaran serta dapat membantu siswa belajar mandiri.

2. Guru

Dengan diterapkannya media pembelajaran audio visual dapat membantu dan memudahkan pengajar dalam menjelaskan materi kepada siswa.

3. Peneliti

Dikembangkannya modul media pembelajaran audio visual supaya memperbanyak pengalaman dan pemahaman bagi peneliti, serta dapat membagikan informasi kemajuan penelitian perancangan terlebih untuk prodi pendidikan teknologi informasi, dan juga dapat memberi wawasan peneliti sebagai seorang calon pengajar.[6]

#### **E. Batasan Penelitian**

1. Penelitian dilaksanakan untuk menguji penerapan media audio visual untuk meningkatkan hasil dan minat belajar siswa kelas X TKJ mata pelajaran Desain Grafis
2. Modul audio visual yang dibuat berupa video yang berisi materi praktikum (dasar Photoshop)

## F. Hipotesis Penelitian

Adapun hipotesis yang terdapat dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

$H_0$  : Tidak adanya pengaruh yang signifikan terhadap media pembelajaran audio visual dalam meningkatkan hasil belajar dan minat siswa pada mata pelajaran Desain Grafis siswa kelas X TKJ di SMK Mahyal Ulum Al-Aziziyah pada taraf signifikansi 0,05.

$H_1$  : Adanya pengaruh yang signifikan terhadap media pembelajaran audio visual dalam meningkatkan hasil belajar dan minat siswa pada mata pelajaran Desain Grafis siswa kelas X TKJ di SMK Mahyal Ulum Al-Aziziyah pada taraf signifikansi 0,05.

## G. Operasional

Berikut operational yang ada pada penelitian ini untuk menghindari adanya kesalahan pada penafsiran di saat penelitian, diantaranya:

1. Penerapan ialah percobaan berasal pemilihan alat yang dipergunakan dalam mencapai sebuah tujuan.[7]
2. Multimedia bisa diartikan menjadi pemanfaatan media atau alat yang berbeda - beda untuk memberikan sebuah informasi, dapat berupa: teks, *audio*, *video*, grafik, animasi atau gabungan diantaranya.[8]
3. Adobe Primiere Pro adalah sebuah aplikasi pengelola/edit video.
4. Media audio visual adalah alat yang berguna bagi guru dikarenakan dapat membantu guru dalam menjelaskan materi ajar kepada peserta didik melalui modul berbentuk video yang diformat dengan aplikasi pengolah video menjadi MP4.[7]
5. Hasil dan minat belajar adalah kesimpulan kemampuan dan keinginan seorang siswa yang telah melalui tahapan pengajaran yang diberikan oleh guru.[8]
6. Desain Grafis adalah mata pelajaran produktif dan kreatif. Pelajaran ini bertujuan meningkatkan kemauan dan keinginan peserta didik dalam bersosialisasi.[9]
7. Konvensional merupakan metode atau cara ajar untuk menyampaikan isi materi kepada siswa, seorang guru tidak harus membuat pilihan metode pembelajaran yang sama dengan materi pelajaran.[10]

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Media Pembelajaran

##### 1. Media Pembelajaran

Asal dari kata media pembelajaran yaitu bahasa latin” medius” dalam harfiah artinya “tengah”, mediator ataupun perantara. Sedangkan bahasa Arab yaitu sebagai alat penghubung dan menjadi pengirim pesan. Dalam proses belajar, kata media dipahami sebagai perlengkapan grafis, *photografi*, *elektronika* sebagai penangkap, memproses, dan menyusun informasi.[6]

Media pembelajaran adalah cara, serta teknik yg digunakan dalam pembelajaran yang lebih efektif. Media pembelajaran juga menciptakan hubungan komunikasi yang baik antara pengajar dan siswa di sekolah (Oemar Hamalik).[13] Media pembelajaran ialah alat penunjang atau alat yang memudahkan pengajar menuju pembelajaran yang jauh lebih efektif demi tercapainya tujuan yang direncanakan (Suprpto dkk).[14]

Kata dasar dari media pembelajaran adalah “ajar”. Kata ajar dalam KBBI berarti arahan yang diberikan oleh seorang guru kepada siswa dengan tujuan supaya siswa mengetahui hal yang belum diketahui, sedangkan belajar adalah usaha dalam mendapatkan ilmu pengetahuan. Istilah pembelajaran lebih menggambarkan usaha seorang pendidik dan siswa yang melakukan proses belajar mengajar.(Suryani & Agung, 2012:136).

Setelah dipaparkan dapat disimpulkan, media pembelajaran merupakan alat yang membantu guru sebagai pengirim pesan. Dimana pesan yang dikirim, dapat memancing perhatian siswa dan menerima pesan yang dikirimkan guru, minat dalam belajar, kelebihan dan juga kemauan siswa.

## 2. Jenis–Jenis Media Pembelajaran

Berikut beberapa jenis dari media pembelajaran yaitu:

- a. Teknologi cetak yaitu alat yang digunakan untuk menghasilkan dan menyampaikan materi, contohnya buku, dimana proses pencetakannya secara otomatis dan fotografis. Teknologi cetak mencetak yaitu: *photo*, teks, *grafik* serta reproduksi.[11]
- b. Teknologi audio visual adalah metode yang gunanya untuk memberikan materi, tidak hanya itu teknologi ini juga dapat menghasilkan bahan ajar yang dibuat dengan menggunakan mesin kemajuan(mekanis) dan mesin elektronik sehingga menghasilkan pesan audio dan visual.[11]
- c. Teknologi berbentuk komputer adalah metode yang digunakan dalam menghasilkan dan juga memberikan materi, teknologi ini dibuat dengan menggunakan alat mikroprosesor. jika ditinjau dari segi penyajian dan tujuannya melalui tutorial, *drills* and *practive* (percobaan yang dilakukan untuk menguasai dan mengembangkan materi yang sudah diberikan).[11].
- d. Teknologi campuran adalah usaha yang digunakan untuk membuat materi serta menyampaikan materi, cara pembuatannya menggabungkan unsur-unsur media yang diatur oleh komputer guna mendapatkan teknik yang lebih modern karna dikendalikan langsung dari komputer[11]

Pada penelitian ini jenis media pembelajaran yang digunakan yaitu teknologi komputer, dimana dapat memberikan media berupa latihan, percobaan, tutorial, dan simulasi pada setiap pembuatannya dengan komputer.

## 3. Manfaat Media Pembelajaran

Setelah media pembelajaran digunakan selama proses pembelajaran, tentunya sangat membantu siswa menjadi lebih aktif, penyampaian yang lebih jelas, dan isi pelajaran yang lebih mudah dipahami. Media pembelajaran juga menunjang minat dan hasil siswa dalam belajar juga dapat membantu meningkatkan kemauan siswa, menghidupkan kelas dengan cara menarik perhatian siswa, membuat siswa tidak bosan, dan memudahkan siswa dalam menafsirkan materi[6].

Berikut beberapa manfaat dari media pembelajaran (Wina Sanjaya):

- a. Menangkap suatu peristiwa (objek) tertentu.

Peristiwa atau sebuah momen biasa dapat diabadikan dengan menggunakan kamera, handphone maupun smartphone, yang dapat menghasilkan sebuah *film*, *foto*, *video* dan *audio*. Setelah diabadikan, peristiwa atau momen tersebut digunakan saat dibutuhkan atau disimpan. contoh pada saat guru sedang menjelaskan mengenai proses gerhana bulan menggunakan gambar dan video[6]

- b. Manipulasi situasi, peristiwa dan objek tertentu.

Dengan menggunakan media pada pembelajaran, guru dapat memberikan materi ajar dimana sifatnya yang rumit (abstrak) menjadi konkret, supaya dapat memudahkan siswa. Dengan media pembelajaran dapat mengurangi kendala dalam proses belajar mengajar misalnya menunjukkan kepada siswa objek yang memiliki ukuran terlalu besar, jika digambar di papan tulis banyak waktu terbuang. Maka dari itu cara ini sangat efektif dengan menggunakan media pembelajaran[12].

- c. Meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa.

Dengan digunakannya media pembelajaran maka akan menambah motivasi dan keinginan siswa dalam belajar. Dan ketika guru menjelaskan materi siswa juga bisa lebih fokus dalam menyimak materi yang diberikan guru. Misalnya, sebelum guru menjelaskan materi guru dapat memutar *film* yang berhubungan dengan materi ajar supaya siswa dapat tertarik dalam melangsungkan pembelajaran[6].

Dari uraian diatas, tentunya banyak sekali manfaat dari media pembelajaran. Oleh karena itu penelitian ini sangat mengharapkan sekolah SMK Mahyal Ulum Al-Aziziyah juga merasakan manfaat dari media pembelajaran dimana bahan lebih cepat dimengerti dan dipahami oleh siswa.

#### 4. Manfaat dan Fungsi Media Pembelajaran

Berikut ini adalah penjelasan dari manfaat penggunaan media pembelajaran:

- a. Media pembelajaran yang bervariasi dapat memperluas isi dari materi pelajaran yang diberikan guru, seperti foto, buku dan narasumber. Sehingga siswa dapat memilih pilihan yang sesuai dengan kebutuhannya dan sesuai dengan *mood* masing - masing.
- b. Penggunaan berbagai macam media, siswa bisa mendapatkan pengalaman yang beragam didalam proses belajar mengajar. Pengalaman yang banyak dan berbeda sangat berguna untuk siswa dalam menghadapi bermacam tugas dan bertanggung jawab, baik di sekolah atau hidup di dalam masyarakat dan lingkungan kerja.[13]
- c. Dengan media pembelajaran dapat memberikan pengalaman langsung kepada siswa, misalnya sebuah karya wisata kepada pabrik, kepada pusat tenaga industri, listrik, bank swalayan, pelabuhan dan sebagainya. Dengan ini siswa bisa melihat dan merasakan langsung hubungan antara teori dengan praktik dan dapat mengerti ilmu di lapangannya.
- d. Media pembelajaran akan memberikan sesuatu yang belum terlaksana di dalam pembelajaran seperti biasanya. Contohnya seperti sistem tata surya dimana ukurannya yang terlalu besar dan virus dimana ukurannya terlalu kecil, atau misalnya berhubungan tentang rentang waktu, misalnya seperti proses metamorfosa dan perang uhud. Dengan penggunaan media, keterbatasan-keterbatasan tersebut dapat diatasi dengan menggunakan berbagai macam media berupa model, prototipe, denah, foto, video, *film*, membuka situs dan lain sebagainya.
- e. Berbagai media pembelajaran yang bisa menyajikan informasi terbaru yang akurat, contoh melalui majalah, surat kabar, buku, teks atau orang yang menjadi sumber informasi.
- f. Media pembelajaran mampu memberi ketertarikan dari tampilan materi sehingga muncul peningkatan hasil dan minat dapat mengalihkan perhatian siswa untuk lebih fokus mengikuti pelajaran, efektifitas belajar siswa akan meningkat juga.

- g. Media pembelajaran mampu merangsang siswa agar bisa bisa berfikir kritis dan meningkatkan kemampuan imajinasi, bersikap dan disiplin dapat berkembang lebih baik supaya mampu menciptakan kreativitas dan karya berinovatif.
- h. Penggunaan media dapat meningkatkan efisiensi dalam proses pembelajaran, karena dengan media dapat menjangkau siswa di tempat yang berbeda sekalipun dan walaupun dengan keberadaan di luar luar lingkup pada waktu tertentu. Dengan media durasi belajar mengajar dapat lebih cepat. Contoh pada saat siswa belajar dapat lebih mudah ditangkap dan memahami materi dengan bantuan media.[14]
- i. Media pembelajaran menjadi titik pemecahan masalah pendidikan dan pengajaran baik itu dalam lingkup mikro maupun makro.

#### **5. Media Pembelajaran Sebagai Sumber Belajar mengajar**

Pengemasan media pembelajaran tentunya dibuat dalam mempertimbangkan kebutuhan belajar siswa. Media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai penyampai pesan, akan tetapi juga menjadi sumber belajar guna mencapai tujuan dalam pembelajaran yang dicapai (*learning resources*). Pengemasan media pembelajaran sangat memerhatikan kondisi peserta didik, baik dari segi kemampuan, minat, bakat, maupun menumbuhkan gaya belajar dari setiap siswa. Media pembelajaran audio visual dirancang didasari oleh analisis keperluan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.[15]

Setelah dipaparkan, dapat kita simpulkan mengenai pengembangan media perlu memperhatikan standarisasinya, sehingga ketika ingin mengembangkan sebuah media akan lebih dimudahkan proses pengembangannya. oleh karena itu peneliti ingin menerapkan penerapan multimedia audio visual.

## B. Media Audio Visual

### 1. Pengertian Media Audio Visual

Audio visual adalah penggunaan dari gabungan suara(audio) dan gambar(visual), dalam penyajiannya dibutuhkan beberapa peralatan. Film dan program TV adalah salah satu contoh media audio visual.

Sebuah presentasi pembisnis, sekolahan dan perkuliahan, seringkali disajikan dalam bentuk audio visual. Dalam penyampaiannya, pemateri akan menyampaikan informasi melalui audio, dan memperjelas pernyataan dengan menampilkan gambar yang dipantulkan menggunakan bantuan *proyektor* yang dihubungkan dengan komputer atau laptop pemateri, atau penyampaian presentasi sering kali menampilkan video(audio visual) pada proses presentasinya berlangsung.[16]

Menurut Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain media audio visual merupakan pemanfaatan media suara dan media yang memiliki kemampuan untuk menjadi lebih baik, dan mencakup kedua jenis media suara dan media gambar.

Berikut ini adalah beberapa bagian dari media:

- a. Audio Visual Diam, adalah media yang memberikan suara serta gambar diam misalnya film, bingkai suara(*sound slides*), cetak suara dan film rangkai suara.
- b. Audio Visual Gerak, adalah media yang menampilkan suara dan gambar yang bergerak. Contohnya *video cassette* dan *film* suara.

Berikut bagian dari media audio visual yaitu:

- (a) Audio Visual Murni, adalah unsur suara dan gambar yang berasal dari satu sumber contohnya *film video-cassette*;
- (b) Audio Visual Tidak Murni, adalah unsur suara serta gambar berasal dari sumber yang berbeda, contohnya *film* berbingkai suara dimana suara bersumber dari pada *tape recorder*, contoh lebih tepat yaitu *film strip* suara serta cetak suara.

Media audio visual adalah suatu media perantara antara guru dan siswa. Penggunaan materi dapat melalui pandangan dan pendengaran, sehingga dapat membangun minat siswa selama proses pembelajaran berlangsung.[17] Menariknya setiap penggunaan media visual selama proses belajar mengajar dapat menarik perhatian siswa dan juga memotivasi siswa supaya dapat mempelajari lebih banyak materi tanpa ada rasa bosan. Materi audio juga dapat digunakan untuk mengembangkan indera pendengaran dan mengevaluasi hasil pembelajaran, berdiskusi, mengungkapkan pendapat dan juga melatih tingkat kecepatan belajar siswa.[7]

Kelebihan dan kelemahan media audio visual selama proses belajar mengajar berlangsung, sebagai berikut:

## **2. Kelebihan Media Audio Visual**

- a. Mengalih perhatian peserta didik.
- b. Menghemat atau mempercepat waktu belajar serta bisa memutar ulang materi.
- c. Volume suara dapat diatur
- d. *Control* siswa sepenuhnya ditangan guru, misalnya dalam menampilkan suatu objek dimana guru dapat mengatur sendiri.
- e. Tidak perlu pencahayaan dalam ruangan.

## **3. Kelemahan Media Audio Visual**

- a. Perhatian peserta didik susah dikendalikan
- b. Komunikasi bersifat satu arah.

## **4. Manfaat Media Audio Visual**

- a. Mendorong keinginan siswa dalam belajar.
- b. Gambaran kepada siswa.
- c. Pemahaman belajar siswa lebih meningkat.
- d. Sumber belajar semakin meningkat
- e. Metode belajar bervariasi

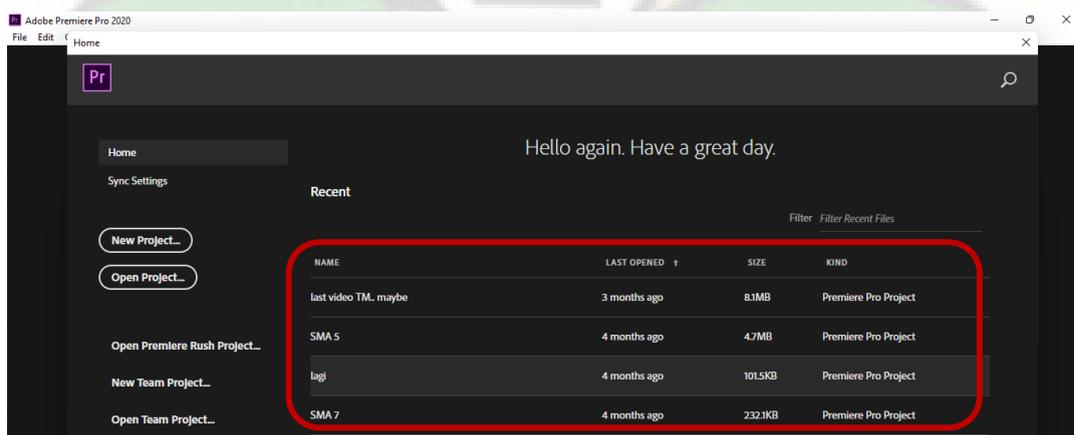
- f. Mengurangi pengucapan dan pengulangan kata.
- g. Materi ajar dapat diingat lebih lama.
- h. Siswa dapat gambaran di luar pengalaman
- i. Memotivasi siswa dengan hasil belajar yang lebih meningkat.

### C. Aplikasi Adobe Premiere

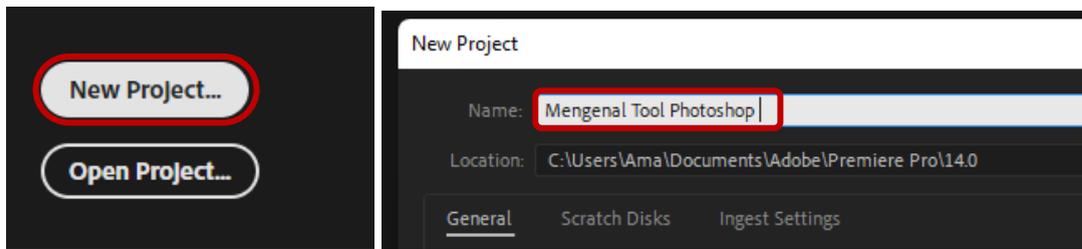
Adobe Premiere adalah aplikasi yang digunakan untuk mengelola/mengedit video. Aplikasi adobe priemere memiliki tampilan yang sederhana dan mudah dipahami bagi pemula, serta memiliki kelengkapan *tool* untuk kebutuhan pembuatan modul. Adobe priemer juga memiliki fitur-fitur dalam menggabungkan *video*, *audio*, *text* dan gambar.

Banyak *Effects video* yang ada pada aplikasi adobe priemer, misal seperti *transision*, *filter*, *motion grafis*, *3D motion*, *text animation*, *color grading*, sedangkan tools yang lainnya sebagai alat untuk memperindah video yang akan dibuat. Format yang didukung adobe priemer yaitu format mp4 *video*, gambar, *audio*, serta resolusi FHD bahkan sampai 8K. Penyimpanan untuk penginstalan aplikasi adobe priemer tidak terlalu berat, tetapi pada spesifikasi komputer minimal memiliki RAM 4 GB dan hardisk yang kosong sebanyak 6 GB.

Berikut tahap awal dan tampilan area kerja pada Adobe Premiere :

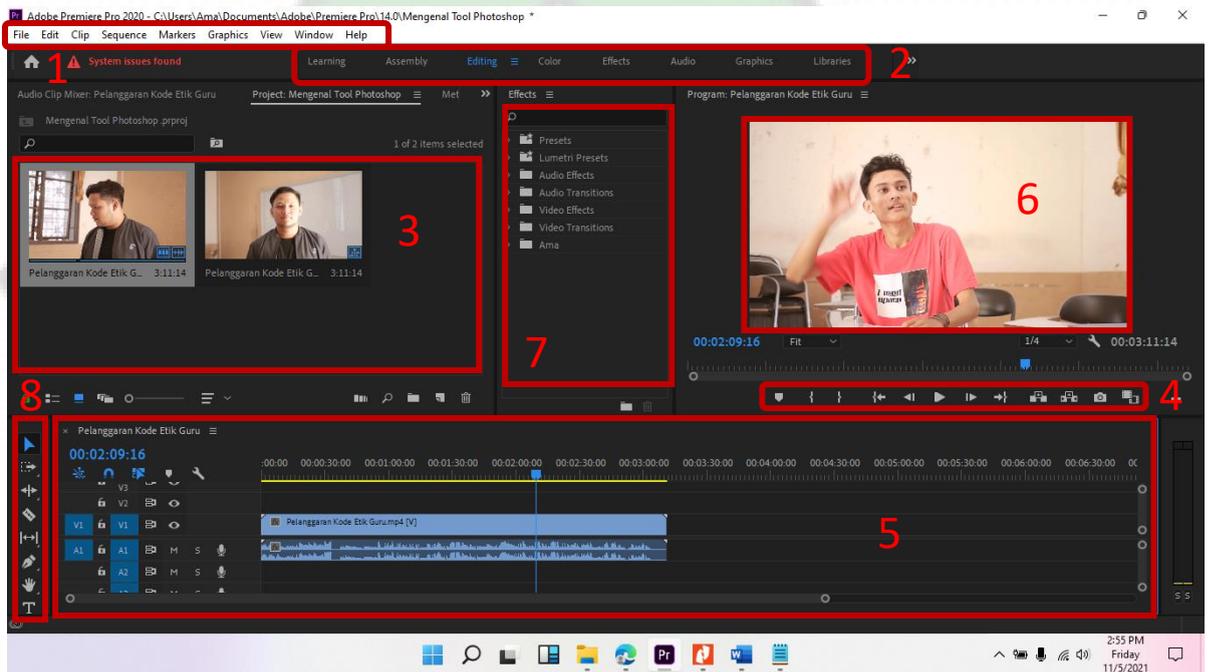


**Gambar 1. Halaman home**



**Gambar 2. Membuat projek baru.**

Di sambut oleh tampilan home yang menampilkan beberapa *project* kita sebelumnya dan pada tampilan bagian kiri ada dua button antara membuat *project* baru dan membuka *project* sebelumnya



**Gambar 3. Halaman area kerja Adobe Premiere**

## 1. Menu Bar

Terdiri dari *File*, *Edit*, *Clip*, *Sequence*, *Makers*, *Graphics*, *View*, *Windows* dan *Help*. Fungsi dari setiap menu berbeda-beda dan cara penggunaannya dengan mengklik salah satu pada bagian menu yang ingin digunakan.

## 2. Step Panel

### a. Color

Pada tahapan *color*, guru bisa memulai dengan merekam menggunakan aplikasi tangkap layer atau *Screen Recording(Action)*. Rekaman tersebut akan otomatis tersimpan dalam *hardisk* komputer.

## **b. Editing**

Pada tahapan *editing*, menyusun video yang dimasukkan serta dapat mengubah dan memindahkan posisi video dan menyesuaikan dengan musik yang sedang berlangsung.

## **c. Graphics**

Pada tahapan inilah tempat mengubah dan menyusun *Text* dan *Motion Grafis* pada video.

## **d. Exsport.**

Setelah selesai mengedit video, selanjutnya pilih *option exsport* atau bisa juga menekan *shortcut* Ctrl+M untuk memunculkan tab, bertujuan untuk menentukan format video, misalnya dalam bentuk MP4. Kemudian pilih lokasi video yang ingin disimpan.

## **3. Project**

Pada halaman ini yaitu tempat pengumpulan file dari proyek yang akan dibuat misalnya *file* foto, *video*, *audio*, efek atau *icon*.

## **4. Navigation Panel**

Pemrosesan memutar *video*, tempat mengatur *video* yang akan di *edit*.

## **5. Project Timeline/ Track**

Tempat video akan dieksekusi. Hanya ada dua pembagian stock video di atas dan audio di bawah, untuk *text*, *effects*, *image* dan *motion grafis* itu di bagian atas semua.

## **6. Preview Windows**

Halaman tampilan *video* yang akan diedit dan dapat diputar.

## **7. Effects**

Merupakan tempat berkumpulnya elemen seperti transisi, *video effects*, *audio effects*, transisi *text* dan *color profile*.

## **8. Tool Panel**

Dari beberapa gambar *tool* di samping dapat digunakan untuk keperluan dalam editing seperti memotong *video*, menambahkan *text* memberikan suara dan mempercepat atau lambat sebuah video.

## **D. Hasil Belajar Siswa**

### **1. Pengertian Hasil belajar**

Hamalik menjelaskan bahwa hasil belajar adalah suatu tahapan atau proses dari terbentuknya sebuah perubahan sikap atau tingkah laku yang terjadi pada jati diri seseorang yang bisa nilai dan diukur dalam segi pengetahuan, keterampilan dan sikap. Tahap perubahan ini dapat dimengerti sebagai sebuah kejadian perubahan peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dari sebelumnya, adapun merubah pola yang tidak tau menjadi tau.[18]

Menurut Benyamin Bloom hasil belajar merupakan suatu yang sanggup dilakukan atau kemampuan-kemampuan yang ada pada diri siswa setelah menjalankan proses belajar yang berbentuk adanya perubahan sikap atau tingkah laku dalam 3 ranah sebagai berikut:[19]

#### **a. Ranah Kognitif**

Ranah kognitif merupakan kegiatan yang berhubungan dengan mental(otak). Semua kegiatan yang menyangkut kegiatan otak termasuk kedalam ranah kognitif. Menurut Bloom, terdapat enam jenjang ranah kognitif dalam proses berfikir yaitu : mengingat(*remember*) memahami(*understand*), mengaplikasikan(*apply*), menganalisis(*analyze*), mengevaluasi(*evaluate*), dan mencipta(*create*).[20]

#### **b. Ranah Afektif**

Ranah afektif yaitu yang berhubungan dengan prilaku siswa. Seseorang bisa dilihat perubahan pada dirinya jika sudah menguasai ranah kognitif yang tinggi. Dari hasil belajar afektif bisa dilihat sikap siswa dalam berbagai tingkah laku misalnya : fokus dalam pelajaran, patuh, cara mengormati guru atau teman sekelas, dan kebiasaan selama belajar atau hubungan sosial murid.[21]

#### **c. Ranah Psikomotorik.**

Simpson merupakan seorang yang mengemukakan hasil belajar psikomotorik. Menjelaskan bahwa dalam menilai hasil belajar dari bentuk keterampilan(*skill*), kemampuan saat bertindak individu. Ranah psikomotorik meliputi keterampilan produktif, teknik, fisik, sosial, dan agama. Secara mudah

dapat dimengerti bahwa peneliti akan mendapatkan mendapatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Desain Grafis dengan media pembelajaran modul media audio visual.

## **2. Tingkat Keberhasilan Belajar**

Bukti dari seseorang yang telah melewati jenjang pembelajaran dengan terciptanya perubahan sikap dan tingkah laku yang sebelumnya dengan setelahnya pada diri seseorang, seperti membuat seseorang menjadi tahu dari tidak tahu menjadikan seseorang mengerti dari tidak mengerti sama sekali. Dalam kehidupan ini manusia bergerak di atas ribuan aspek. Hasil belajar akan dapat di lihat dan di nilai pada setiap tahap perubahan dengan aspek-aspek tersebut.

Berikut ini adalah aspek-aspek dari keberhasilan belajar:[22]

- a. Mendapatkan pengetahuan,
- b. Mengerti
- c. Memiliki kebiasaan
- d. Terampil
- e. Penyemangat(apresiasi)
- f. Emosional
- g. Hubungan sosial
- h. Jasmani
- i. Budi pekerti
- j. Sikap

Dalam mendapatkan hasil belajar untuk pencapaian dari upaya dalam peoses belajar mengajar pendidik dengan peserta didik ditentukan oleh banyak faktor yang terkait. Beberapa katagori tingkatan keberhasilan proses belajar sebagai berikut:

- a. Istimewa, materi pembelajaran dapat pahami sepenuhnya 100%
- b. Baik sekali, materi yang dikuasai sebagian besar antara 76-99%
- c. Baik, materi pembelajaran hanya di dapat kuasai 60-75%

- d. Kurang, materi pembelajaran yang dapat di kuasai kurang dari 60%.

### 3. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Meningkatnya kemampuan mencari ilmu pendidik masih belum dapat menjamin tercapainya suatu keberhasilan dalam belajar, akan tetapi juga berpengaruh oleh factor yang saling berhubungan dengan faktor lainnya, jadi sekeras apapun guru berusaha menjelaskan materi ajar dengan baik, tetapi pasti tidak semua siswa berhasil dalam pelajarannya.

Berikut faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik yaitu:

1. Faktor intern adalah faktor individu dimana tergantung kepada peserta didik itu sendiri seperti jasmani, kelelahan dan psikologis.
2. Faktor ekstern adalah faktor diluar individu seperti, faktor keluarga, masyarakat dan sekolah.[23]

Dengan factor-faktor tersebut bisa disimpulkan bahwa tidak hanya dari ajaran disekolah yang diberikan oleh guru tetapi diluar sekolah pun penting adanya bantuan serta bimbingan demi meningkatkan prestasi belajar dari peserta didik dan terbantu bagi siswa yang mengalami kesulitan belajar, sehingga mencapai prestasi belajar secara optimal.

#### E. Minat Belajar Siswa

##### 1. Pengertian Minat Belajar Siswa

Minat merupakan kecenderungan individu, dimana seseorang yang memiliki rasa ingin dalam hal apapun sehingga tumbuhlah minat individu tersebut dalam melakukannya dengan suasana hati yang senang.[24]

Minat bisa menjadi alasan dari suatu hasil yang didapatkan. minat belajar merupakan kecenderungan hati untuk dapat menambahkan ilmu pengetahuan, kecakapan dengan usaha, dan pengalaman. Menurut bloom, minat adalah *subject-related affect*, yang berhubungan dengan minat individu dalam bersikap.

Pembelajaran yang sangat efisien merupakan tumbuhnya kemauan dari peserta didik dalam belajar. Minat adalah sifat manusia yang relatif berada dalam dirinya, minat sangat berperan besar terhadap hasil belajar karena dengan minat muncul rasa yang dapat mudah bergerak melakukan yang di inginkan, begitu juga tanpa minat muncul rasa berat dan keteterpaksaan.[24]

## 2. Cara Meningkatkan Minat Belajar Siswa

Dalam meningkatkan minat siswa dalam belajar guru adalah seseorang yang berperan paling utam untuk memecahkan suatu kunci dalam belajar dan mengajar. Adapun hal yang memungkinkan guru dengan kemampuan atau pengalaman yang lebih menguasai bidang studinya dari pada siswa, merupakan suatu hal yang tidak bisa diandalkan oleh guru. Karena pengalaman dan kemampuan tersebut belum semua siswa dapat menerimnya dan menjadi awal tumbuhnya simpati dari siswa terhadap ilmu pengetahuan yang diberikan.

Untuk tahap meningkatkan minat belajar siswa, harus dapat mengetahui beberapa prinsip yang terdapat pada proses pembelajaran.

Adapun prinsip-prinsip yang perlu diperhatikan guna mewujudkan minat siswa dalam belajar menurut Roestiyah yaitu:

- a. Peranan Fasilitator (dapat memberikan situasi atau kondisi yang diperlukan individu ketika ingin belajar).
- b. Peranan Pembimbing (dapat menyampaikan suatu bimbingan dan pencerahan kepada peserta didik dalam hubungan belajar).
- c. Peranan Motivator (dapat mendorong berupa sebuah semangat).
- d. Peranan Organisator (dapat mengelola kegiatan peserta didik ataupun guru).
- e. Peranan Manusia Sumber (dapat menyampaikan informasi).[25]

Dari beberapa prinsip menurut Roestiyah, maka bisa dirumuskan metode atau cara untuk membangkitkan minat siswa dalam belajar, diantaranya adalah :

- a. Penggunaan metode pembelajaran yang bervariasi

Seorang guru dapat memberikan pembelajaran yang bervariasi atau berbeda-beda setiap pertemuannya, ini dapat mengakibatkan perhatian siswa lebih tertarik, tidak mudah bosan, mengantuk, penjelasan sangat mudah dipahami oleh siswa serta suasana di dalam kelas menjadi lebih hidup. Jika metode pembelajaran tidak bervariasi, tentunya siswa sangat bosan dan jenuh serta tidak semangat dalam belajar.

b. Guru harus mampu membangun suasana yang demokratis di sekolah

Ketika seorang guru dapat membangun suasana yang nyaman di lingkungan sekolah, tentu akan terciptanya suasana yang demokratis seperti: saling menghormati, menghargai, mengerti kebutuhan siswa, memberi kepercayaan kepada siswa supaya mempunyai keinginan belajar mandiri, berdiskusi dengan teman-teman, sehingga mengembangkan daya pikir siswa serta menimbulkan keingintahuan siswa terhadap hal-hal baru yang dijumpai.[26]

c. Penggunaan tes atau nilai secara bijaksana

Tes atau nilai yang diberikan oleh guru adalah salah satu bahan evaluasi bagi guru. Pada saat penilaian, guru akan mengetahui kemampuan dari masing-masing siswa. Tes atau nilai bertujuan untuk memotivasi siswa supaya lebih giat dalam belajar. Siswa yang mendapatkan nilai tinggi biasanya diberikan hadiah sebagai bentuk apresiasi guru terhadap siswa. dan siswa yang tidak mendapatkan nilai yang baik maka akan terpacu, sehingga dapat menumbuhkan minat atau keinginan siswa supaya lebih giat lagi dalam belajar. Tes atau nilai harus dipergunakan sebijaksana mungkin karena penyalahgunaan tes atau nilai dapat mengakibatkan menurunnya minat atau keinginan siswa untuk berusaha dengan baik.[27]

d. Menumbuhkan bakat, sikap dan nilai

Selain mendapat pengetahuan, pengalaman dan ketrampilan dalam belajar, siswa juga dapat menumbuhkan bakat individu. selain itu melalui pembelajaran siswa juga dapat menumbuhkan nilai-nilai moral dan bersikap yang baik dalam masyarakat dan lingkungan dalam sekolah maupun diluar sekolah.[28]

### **3. Fungsi Minat dalam Pembelajaran**

Faktor yang berpengaruh dalam kualitas dan kuantitas dan pemerolehan hasil peserta didik dalam belajar adalah minat. minat sangat berpengaruh pada kualitas peserta didik dalam mencapai pembelajaran pada mata pelajaran.[29] Peserta didik harus mampu melakukan perkembangan minat harus mampu berubah mengerahkan segala kekuatan atau daya upaya diri untuk dapat paham dan menguasai mata pelajaran tersebut.

Minat adalah peran utama pendorong untuk peserta didik dalam upaya dan usaha pada proses belajar untuk tercapainya tujuan dari sebuah pembelajaran dengan minat dapat terlaksana sebuah pembelajaran seperti yang diinginkan, jelas adanya dorongan minat dan berubah menjadi motivasi siswa untuk tetap bertahan serata dapat menerima banyak sumber materi.[30] dengan ini dapat disimpulkan pentingnya peran minat di dalam sebuah pembelajaran dan beberapa pembagian minat sebagai berikut:

a. Minat melahirkan perhatian yang serta merta.

Perhatian seseorang terhadap yang disukainya tanpa ada pemaksaan. Adapun perhatian ada dua macam yang pertama perhatian serta merta yang ada dirasakan dipandang dengan mata dan turun ke hati tumbuh rasa suka kepada yang diperhatikannya, sedangkan perhatian yang dipaksa itu seseorang yang bertahan pada suatu perhatian dengan rasa tidak senang dan suka dan guru butuh tenaga lebih untuk mengembangkannya.

b. Minat menumbuhkan konsentrasi.

Minat menumbuhkan sifat fokus dan konsentrasi dalam pikiran seseorang. Perhatian serta merta yang muncul dari seseorang tanpa ada pemaksaan dapat terbantu mengembangkan konsentrasi, yaitu pikiran akan tetap fokus dengan pandangan. Jadi tanpa ada minat dalam konsentrasi akan sulit mendapatkan perhatian siswa.

c. Minat dapat mencegah perhatian terganggu dari luar.

Minat siswa dapat beralih perhatian siswa dengan adanya gangguan dari luar contoh seperti orang sedang berbicara atau suara mobil dan motor. Seseorang akan terganggu perhatiannya untuk belajar terlebih untuk siswa yang minim minat untuk belajar. Donald Leired mengatakan bahwa adanya gangguan perhatian tersebut sering kali disebabkan dari kepribadian sikap bathin siswa karena sumber gangguan itu dari keinginan dan kesenangan sendiri. Apabila siswa punya minat yang kecil gangguan akan mengganggu perhatiannya sangat berbahaya.

d. Minat dapat memperkuat ingatan materi pelajaran siswa

Dalam perhatian membutuhkan konsentrasi untuk menerima ilmu pengetahuan dan dapat meningkatkan daya mengingat materi pembelajaran setelah mendapatkan pengetahuan. Daya ingat akan kalah dengan sesaat ketika siswa tidak berminat untuk belajar.

e. Minat dapat menghilangkan kejenuhan siswa dalam belajar.

Kejenuhan akan hadir ketika seseorang menerima dan merasa suatu yang dihadapi adalah hal yang sudah tidak diminati, selain itu juga bisa bersumber dari luar diri. Dengan ini menghilangkan kejenuhan dalam belajar hanya bisa dilakukan dengan menumbuhkan minat dari siswa dan kemudian meningkatkan minat yang setinggi mungkin.[31]

#### **4. Indikator Minat Belajar**

Menurut slameto ciri-ciri siswa yang memiliki minat sebagai berikut:

- a. Memiliki ketetapan hati dari dalam diri untuk memperhatikan, merenungkan sesuatu yang disenangi secara rutin.
- b. Timbul rasa senang dan suka terhadap hal yang digandrungi.
- c. Mendapatkan suatu kepuasan dan kebanggaan terhadap hal yang digandrungi.
- d. Timbul rasa suka kepada sesuatu kegiatan yang digandrungi.
- e. Menyukai sesuatu yang diminati dan diinginkannya dari yang lain.
- f. Dimanifestasikan dari pada partisipasi kepada aktivitas dan kegiatan.[32]

Menurut Dinar Barokah, untuk memenuhi beberapa indikator untuk peningkatan minat siswa dapat diketahui dalam proses belajar dikelas ataupun dimana saja yaitu:

- a. Perasaan Senang siswa.

Perasaan bahagia harus kita berikan kepada siswa, misalnya perasaan senang atau suka terhadap mata pelajaran desain grafis, maka guru sudah semestinya memberikan kepada siswa sesuatu yang berkaitan dengan hal yang disenangi agar tidak terjadi pemaksaan dalam belajar siswa.

#### b. Ketertarikan Siswa

Berhubungan dengan gerakan yang dapat mendorong siswa untuk lebih cenderung merasa tertarik kepada orang, kegiatan atau bisa berupa pengalaman efektif yang dirasakan oleh kegiatan itu sendiri.

#### c. Perhatian dalam Belajar.

Adanya perhatian menjadi salah satu indikator dari minat belajar. Perhatian adalah konsentrasi atau aktifitas jiwa kita terhadap pengamatan, pengertian, dan sebagainya dengan mengesampingkan hal yang lain. Seseorang yang mempunyai minat pada objek tertentu akan dengan sendirinya memperhatikan objek tersebut.

#### d. Bahan Pelajaran dan Sikap Guru yang Menarik.

Tidak semua siswa memiliki suatu bidang studi pelajaran berdasarkan faktor minat sendiri. Adapun yang mengembangkan minatnya terhadap bidang pelajaran tersebut dikarena pengaruh dari guru, teman sekelas, dan bahan pelajaran yang menarik. Dengan demikian lama-kelamaan apabila siswa mampu mengembangkan minat yang kuat terhadap suatu mata pelajaran niscaya bisa mendapatkan prestasi yang berhasil sekalipun dapat tergolong siswa yang berkemampuan rata-rata.

#### e. Keterlibatan Siswa

Ketertarikan seseorang kepada sesuatu obyek yang mengakibatkan orang tersebut senang atau tertarik untuk mengerjakan kegiatan dari obyek tersebut.

#### f. Manfaat dan Fungsi Mata Pelajaran

Selain timbulnya perasaan senang, perhatian terhadap belajar dan juga bahan pelajaran serta sikap guru yang menarik.[33]

## F. Penelitian Terdahulu

*Tabel 1. Penelitian Terdahulu*

No	Judul	Hasil Penelitian	Perbedaan	Persamaan
1.	Audio Visual Media and English Learners Dr.Y.L. Sowntharya. S.Gomathi. C. Muhuntarajan 2018	Orang-orang saat ini lebih terinformasi dan lebih tercerahkan berkat layanan media. Keluhan tentang efek negatifnya telah terdengar dan bahkan mereka yang mengkritik media karena dampak negatifnya tidak dapat mengabaikan fakta bahwa media dapat digunakan sebagai alat yang efektif untuk mendidik, menginformasikan dan menghibur. untuk segudang Alasannya, Media Audio visual khususnya video sudah pasti diakui sebagai salah satu alat yang paling efektif dalam pendidikan dan pelatihan.	Pada penelitian ini media audio visual berperan pada komunikasi menggunakan audio visual dan penelitian saya adalah penelitian untuk media pembelajaran di sekolah.	Media yang di gunakan adalah media audio visual.
2.	Penggunaan Media Audio Visual Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pacitan. Joni Purwono Sri Yutmini Sri Anitah 2018	Meningkatnya hasil belajar siswa, daya serap siswa dalam menerima memahami materi yang diberikan Guru dan Peningkatan kecapaian nilai (KKM). Media audio visual juga dapat memudahkan siswa yang mewakili SMP Negeri 1 Pacitan dalam lomba Sains pada tingkat Kabupaten atau yang lebih tinggi.	Pada penelitian ini media audio visual berperan pada proses pembelajaran ilmu pengetahuan, perbedaan terdapat penelitian media audio visual sebagai modul pengganti media text dan gambar.	Media yang di gunakan adalah media audio visual
3.	Pengaruh Penggunaan Metode Video CD Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Dengan Multimedia Corel	Hasil pengujian pre-test dan post-test setelah dilakukan penelitian terhadap penggunaan metode videoCD diperoleh hasil uji thitung	Pada penelitian ini terdapat perbedaan di media Video CD dan jenjang Pendidikan	Media yang di gunakan adalah media audio visual namun lebih spesifik.

	Video Studio X7 Di MIS Lam Gugop Banda Aceh. Nurrizqa 2018	bernilai 4,370 dari nilai tabel 2,000.		
4.	Pengembangan Media Audio Visual Untuk Pembelajaran Menyimak Bahasa Prancis Kelas Xi SMA/SMK”, Nur Ixsanie Putri Kharisma 2018	Produk media audio visual berdurasi 1-2menit berisi 3 video pendek dan dikemas dalam bentuk CD (Compact Disk) untuk pembelajaran menyimak bahasa Prancis yang berjudul Courte Vidéo dengan materi La Vie Familiale. Kualitas media pembelajaran yang dihasilkan termasuk dalam kategori “Sangat Baik” dibuktikan dengan: hasil penilaian ahli materi dan hasil penilaian ahli media menunjukkan kategori “Sangat Baik”, penilaian oleh guru bahasa Prancis dan uji coba terhadap 19 siswa menunjukkan kategori “Sangat Baik”. [4]	Pada penelitian ini menggunakan video CD untuk belajar Bahasa Prancis dan perbedaan terdapat pada penelitian modul audio visual yang berformat video digitas mp4.	Media yang di gunakan adalah media audio visual.
5.	Penggunaan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Hasil belajar IPS di SMP Jatmiko Sidi, Mukminan. 2018.	Meningkatnya hasil belajar siswa dapat dilihat dalam setiap pelaksanaan postest terdapatnya kenaikan rata-rata tes hasil belajar siswa. Kenaikan tes hasil belajar kognitif siswa, yaitu pada tes awal sebelum tindakan rata-rata skor 44,22 Pada tindakan siklus I rata-rata skor siswa 63,28 dengan ketuntasan belajar 43,75%, siklus II naik menjadi rata-rata skor 69,38 dengan ketuntasan belajar 68,75%, dan pada tindakan siklus III naik menjadi rata-rata 71,25 dengan ketuntasan”belajar”siswa mencapai 78,13%.	Perbedaan pada penelitian ini terdapat pada jenjang Pendidikan dan format media yang di gunakan untuk pelajaran IPS di SMP.	Media yang di gunakan adalah media audio Visual

Berdasarkan penelitian satu dan dua lebih membahas tentang pemanfaatan media yang efektif yaitu media audio visual, tiga, empat dan lima membahas media pembelajaran menggunakan video CD untuk peningkatan hasil belajar siswa, sedangkan penelitian ini membahas tentang alat bantu(modul) untuk siswa melakukan praktikum pada mata pelajaran desain grafis agar praktikum berjalan dengan mudah dan lancar untuk meningkatkan hasil dan minat siswa dalam belajar.

Pada penelitian ini peneliti akan meneruskan penelitian dengan konsep yang baru untuk modul pembelajaran siswa yang lebih menarik dengan gabungan video pada tampilan layar menampilkan guru sedang menjelaskan materi untuk kemudahan dalam mengikuti praktikum pada mata pelajaran Desain Grafis, ditambah lagi dengan audio yang jelas dan padat membuat perasaan siswa seperti dipandu perlahan sampai pembelajaran selesai.

#### **G. Skala Linkert**

Skala linkert dikemukakan oleh seorang pengajar yang juga ahli di bidang psikologi di Amerika Serikat di kenal dengan nama *Rensis Likert*. Skala Likert sebuah cara untuk mengukur sikap, sudut pandang dan pendapat seseorang terhadap sesuatu gejala (permasalahan) atau keindahan tertentu. Ketika instrument penelitian menggunakan pengukuran dengan skala likert, pengisian instrument dapat dilakukan dengan bentuk *checklist* atau pilihan ganda dengan penggunaan *rating scale*, seperti berikut [34]:

5 = Sangat Setuju

4 = Setuju

3 = Kurang Setuju

2 = Tidak Setuju

1 = Sangat Tidak Setuju

Pada Skala Likert variable untuk menjabarkan pengukuran di dalam penelitian di sebut menjadi indicator, kemudian dari indikator menjadi dasar dalam penyusunan pernyataan dan pertanyaan. Untuk jawaban setiap pernyataan dan pertanyaan memiliki beberapa gradasi mulai merubah dari positif ke negat begitu juga sebaliknya terdiri dari kata-kata. Pencapaian indicator pada skala likert

berdasarkan kualifikasi yang telah di tetapkan seperti skor totalnya.[34]  
 Sebagaimana dapat di lihat di tabel berikut.

**Tabel 2. Presentase skala likert**

Interval presentase pencapaian	Nilai	Kualifikasi
80% - 100%	5	Sangat Setuju
60% - 79,99%	4	Setuju
40% - 59,99%	3	Kurang Setuju
20% - 39,999%	2	Tidak Setuju
0% - 19,99%	1	Sangat Tidak Setuju
Sedangkan penilaian untuk pernyataan negatif adalah sebagai berikut[41]:		
80% - 100%	5	Sangat Tidak Setuju
60% - 79,99%	4	Tidak Setuju
40% - 59,99%	3	Kurang Setuju
20% - 39,999%	2	Setuju Tidak Setuju
0% - 19,99%	1	Sangat Setuju

#### H. Korelasi Product Moment

Korelasi Product Moment merupakan cara yang diterapkan pada korelasi dua variabel atau bisa lebih . Teknik yang dikemukakan oleh Karl Pearson yang biasa disebut Teknik Korelasi Pearson. Korelasi diperlukan ketika variabel yang ingin dikorelasikan terbentuk indikasi atau pendataan yang bersifat *continue* (betkelanjutan), pengambilan sampel oleh peneliti bersifat homogen yang regresinya berbentuk regresi linear.[36]

#### I. Uji t

William Seely Gosset menemukan uji t pertama kali pada tahun 1915. Student t merupakan nama lain dari Uji t. Uji t idigunakan untuk menguji kevalidan data hasil hipotesa setelah dipilih dari kedua data yang sudah dikumpulkann.[37]

## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

Untuk memenuhi penelitian ini, peneliti menggunakan metode kuantitatif, dikarenakan yang akan diteliti dari penelitian ini adalah populasi atau sampel yang berdasarkan dari realita. Tujuannya untuk meningkatkan hasil dan minat siswa dalam belajar dengan digunakannya media audio visual pada siswa X TKJ mata pelajaran Desain Grafis SMK Mahyal Ulum Al-Aziziyah.

#### **A. Rancangan Penelitian**

Rancangan pada penelitian adalah prosedur atau biasa disebut langkah suatu proses sebelum penelitian dilakukan. Dimana sebelum melakukan sebuah penelitian tentunya harus ada proses perencanaan penelitian dan proses pelaksanaannya.

Prosedur atau perencanaan yang harus dilakukan sebelum melakukan sebuah penelitian, antara lain:

1. Analisis Kebutuhan

Menyiapkan berbagai keperluan atau kebutuhan selama melakukan penelitian dalam bentuk observasi.

2. Pembagian *pre-test*

Sebelum memulai pelajaran dengan digunakannya media pembelajaran audio visual, peneliti akan membagi *pre-test*, dimana kegunaannya untuk mengumpulkan data selama proses penggunaan media audio visual.

3. Menganalisis hasil *pre-test*

Selanjutnya mengumpulkan semua *pre-test*, lalu peneliti menganalisis data dari jawaban yang telah diisi oleh peserta didik.

4. Perancangan Modul audio visual

Modul yang akan digunakan dalam media audio visual dapat berbentuk *video*. *Video* tersebut akan dirancang menggunakan aplikasi *Adobe Premiere* dimana fungsi dari aplikasi ini ialah menyatukan *element* gambar, *video* dan tulisan.

5. Simulasi

Setelah modul selesai dirancang, hasilnya dapat langsung diperlihatkan atau dipertontonkan kepada peserta didik menggunakan *projector*,

Selanjutnya video atau modul akan di berikan kepada siswa untuk pengerjaan praktikum.

#### 6. Pembagian *post-test*

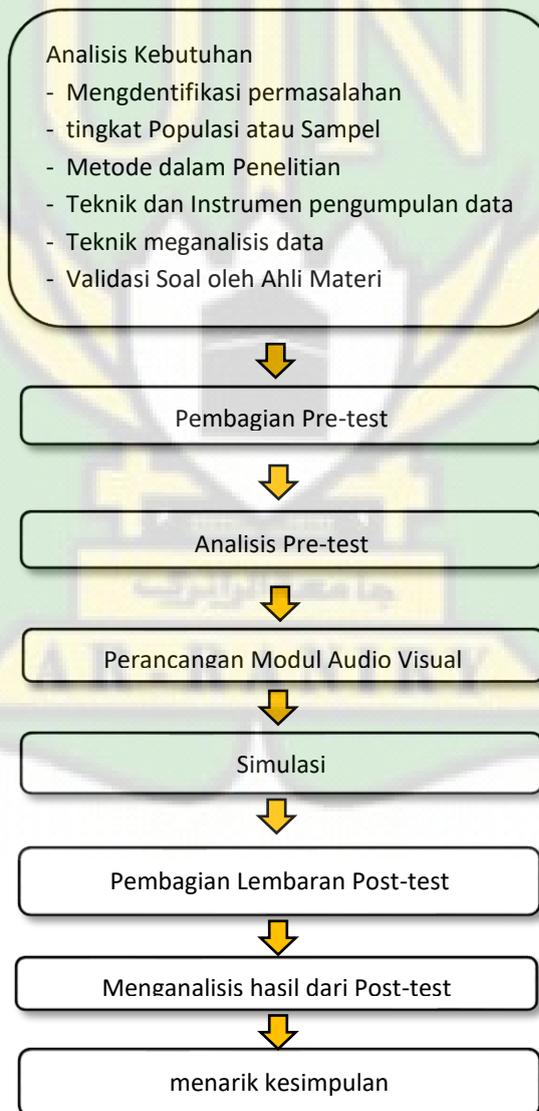
Setelah video ditampilkan dan di gunakan untuk praktikum, lalu peneliti akan membagikan *post-test* dimana tipe soalnya sama seperti *pre-test*.

#### 7. Analisis *post-test*

Selanjutnya yaitu menganalisis jawaban yang di berikan peserta didik.

#### 8. Penarikan Kesimpulan

Setelah selesai menganalisis jawaban, selanjutnya menarik kesimpulan yang tujuannya supaya mengetahui penerapan audio visual sebagai media pembelajaran dapat atau tidak berpengaruh dalam meningkatkan hasil dan minat belajar siswa kelas X TKJ pada pelajaran desain grafis di SMK Mahyal Ulum Al-Aziziyah.



**Gambar 4. Tahapan Penelitian[4]**

## **B. Subjek dan Objek Penelitian**

### **1. Subjek Penelitian**

Subjek penelitian merupakan sesuatu yang akan diteliti misalnya: manusia, tempat, benda yang akan diteliti atau diamati, atau dapat juga diartikan sebagai target atau sasaran dalam penelitian. (Kamus Bahasa Indonesia, 1989: 862). Dimana subjek pada penelitian ini ialah guru yang mengajar mata pelajaran Desain Grafis dan siswa yang belajar Desain Grafis di SMK Mahyal Ulum Al-Aziziyah.

### **2. Obyek Penelitian**

Obyek penelitian merupakan target atau sasaran penelitian. (Kamus Bahasa Indonesia; 1989: 622). Obyek penelitian merupakan kumpulan topik yang akan diteliti yaitu berupa orang, organisasi dan benda atau barang.[38] Kemudian obyek penelitian harus menentukan pokok persoalan supaya mendapat data yang lebih valid.[39] Dalam penelitian ini obyek-obyek yang terkandung yaitu : (1) modul audio visual (2) Peningkatan hasil siswa dalam belajar kelas X TKJ pada pelajaran Desain Grafis, dan (3) Peningkatan hasil dan minat siswa dalam belajar kelas X TKJ pada pelajaran Desain Grafis.

## **C. Populasi dan Sampel Penelitian**

### **1. Populasi**

Populasi pada penelitian ini yaitu siswa kelas X TKJ SMK Mahyal Ulum Al-Aziziyah Aceh Besar. Pada kelas X TKJ terbagi 2 kelas, setiap kelas terdapat 10 siswa dan 16 siswi. Jadi dapat disimpulkan populasi dalam kegiatan ini berjumlah 26 peserta didik.

### **2. Sampel**

Sampel pada penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas X TKJ SMK Mahyal Ulum Al-Aziziyah Aceh Besar. Dimana peserta didiknya yaitu keseluruhan dari populasi.

### **3. Teknik Sampling**

Teknik sampling yaitu cara dalam mengambil sampel.[40] dikarenakan anggota pada populasi adalah sampel yang digunakan, maka teknik sampling jenuh yang digunakan dalam penelitian.[41]

## D. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen dalam pengumpulan data merupakan media yang digunakan dalam mengukur tingkat kejadian atau fenomena alam maupun sosial yang ada di sekitar, tujuannya untuk mengetahui jawaban yang dari subjek yang diteliti.[42] Pada penelitian dengan metode kuantitatif, validitasi, reliabilitasi instrument, dan pembahasan tentang pengumpulan data yang berkaitan dengan cara(metode) atau teknik-teknik yang tepat dalam mengumpulkan data akan berkaitan langsung dengan instrumen pengumpulan data.[43]

Instrumen digunakan untuk pedoman dalam melakukan penelitian, memudahkan proses mengumpulkan data. Instrumen yang diterapkan dalam bentuk tes, di mulai dari membagikan *pre-test*, *post-test*, dan tes perancangan media pembelajaran yang rancang dan diterapkan.

### 1. Validitas Instrumen

Validitas instrumen merupakan suatu pengukuran kebenaran yang didapat dalam dalam suatu instrument penelitian, dalam mengukur suatu kebenaran dalam penelitian peneliti menggunakan rumus korelasi product *moment* yang berguna untuk mengukur kebenaran dalam penelitian.

Betikut Rumus korelas product *moment* :

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan :

$r_{xy}$  : Koefisien korelasi dari variabel X dan variabel Y

N : Jumlah pengambilan sampel

X : Nilai dalam butiran soal

Y : Skor total

Jika  $r_{hitung}$  lebih besar dari  $r_{tabel}$  dari taraf signifikansi 5% ( $\alpha = 0,05$ ) atau taraf kepercayaan 95% dari derajat kebebasan ( $dk = n - 2$ ), dengan ini alat pengukuran dinyatakan valid, dan begitu juga jika  $r_{hitung}$  lebih kecil dari  $r_{tabel}$  dengan ini alat pengukuran dinyatakan tidak valid [44]. Setelah menghitung menggunakan rumus dari kolerasi *product moment* menggunakan ketentuan  $N = 27$  didapatkan  $r_{tabel} = 0,388$ . jika  $r_{hitung} > 0,388$  maka item soal dikatakan valid.

## 2. Reliabilitas Instrumen

Reliabilitas memiliki fungsi dalam mengetahui alat ukur yang dipakai, dan bagus mana alat ukur tersebut bisa dipercaya. Dengan rumus berikut ini :

$$r_{11} = \left[ \frac{k}{(k-1)} \right] \left[ 1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right]$$

keterangan:

$r_{11}$  = Reliabilitas instrumen

$k$  = Banyaknya soal

$\sum \sigma_b^2$  = Jumlah variansi butiran

$\sigma_t^2$  = Variansi total

Kriteria uji reliabilitas dengan menggunakan rumus alpha, jika  $r_{hitung} > r_{tabel}$ , dengan ini alat pengukuran dinyatakan reliabel, begitu juga jika  $r_{hitung} < r_{tabel}$  dengan ini alat pengukuran dinyatakan tidak reliabel. [45] Berarti dapat dipahami perhitungan dengan rumus kolerasi *product moment* dengan ketentuan  $N = 27$  di dapatkan  $r_{tabel} = 0,388$ . jika  $r_{11} > 0,388$  maka item soal dikatakan reliable.

### 3. Kisi - kisi Instrumen

Tabel 3. Kisi- kisi Instrumen Aspek Media.

No	Aspek yang Dinilai	Indikator	Jumlah
1.	Aspek Materi	Kesesuaian materi dengan tujuan dalam pembelajaran. Kejelasan penjelasan materi.	4
2.	Aspek Kebahasaan	Mendapatkan pesan yang di baca.	2
3.	Aspek Penampilan	Menarik siswa dalam berfikir. Kesesuaian gambar yang ditampilkan dengan materi	4

### 4. Teknik Pengumpulan Data

Kualitas saat mengumpulkan data adalah aspek utama yang sangat mempengaruhi suatu kualitas dari data yang didapatkan dalam penelitian. Dalam mengumpulkan data penelitian juga berkaitan dengan cara - cara yang dipakai dalam pengumpulan data. Peneliti menggunakan angket sebagai teknik dalam pengumpulan suatu data dalam penelitian.[46]

#### 1. Tes Tulis

Tes tulis merupakan cara yang digunakan untuk mengetahui kemampuan siswa, dan juga dapat menjadi bahan evaluasi bagi guru. Tes yang digunakan biasa berupa soal pertanyaan yang dibagikan oleh guru dalam bentuk kertas untuk dijawab peserta didik dalam bentuk soal pilihan ganda, setelah itu hasil data yang diisi oleh siswa dapat diukur dan diberikan nilai oleh guru. Pengukuran ini mengandung pengetahuan, sehingga guru dapat mengetahui wawasan dari pengetahuan siswa dalam proses pembelajaran. Tahapan tes di di mulai dengan membagikan *pre-test* dan dikaji sebelum menerapkan media audio visual guna mengetahui kemampuan peserta didik dan *post-test* dibagikan serta dikaji setelah diterapkannya media audio visual.

#### 2. Angket

Membagikan pertanyaan tertulis kepada siswa atau responden adalah cara yang digunakan peneliti dalam mengumpulkan data yang biasa disebut dengan angket.[47] Untuk melakukan penelitian, angket akan diberikan sesudah pembelajaran dengan media audio visual digunakan. Fungsi angket ialah untuk mendapatkan penilaian siswa tentang penggunaan media audio visual dalam belajar.

### 3. Studi Pustaka

Cara untuk mendapatkan bahan dalam penelitian baik dalam pengumpulan dan pemahaman isi dari jurnal maupun skripsi.

### E. Jadwal Penelitian

*Tabel 4. Jadwal Penelitian*

No	Waktu kegiatan	Desember 2021				Januari 2021				Februari 2021				Maret 2022				April 2022			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.	Analisa Kebutuhan																				
2.	Perancangan Audio Visual																				
3.	Membagikan Pre -test																				
4.	Membagikan Post -test																				
5.	Menganalis Pre -test																				
6.	Menganalis Post -test																				
7.	Menyimpulkan																				

### F. Waktu dan Lokasi

#### a. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Mahyal Ulum Al Aziziyah pada siswa kelas X TKJ semester genap.

#### b. Waktu Penelitian

Hari/Tanggal : Selasa /15 dan 22 - Maret - 2022

Jam : 09:00 AM – 11:00 AM

## G. Teknik Analisis data

Analisis data adalah nilai yang dianalisis dari data yang telah dikumpulkan. Pada penelitian media audio visual menggunakan teknik analisis statistik deskriptif. Adapun statistik deskriptif yaitu data setelah dianalisis akan dideskripsikan, memperjelas data yang dikumpulkan. Penelitian ini meneliti sesuai dengan populasi (tidak mengambil sampelnya), dengan demikian maka penelitian ini jelas menggunakan teknik analisis data statistik deskriptif[48].

Teknik ini bersifat kualitatif di gunakan untuk menganalisis peningkatan hasil minat belajar, untuk mengetahui adanya sebuah pengaruh penggunaan media pembelajaran audio visual pada suatu pembelajaran desain grafis kelas X TKJ SMK Mahyal Ulum Al-Aziziyah. Dengan teknik analisis menggunakan Data Statistik. Teknik bersifat kuantitatif atau data berupa angka dalam menganalisis data, dengan demikian peneliti melakukan pencarian dengan rumus chi kwadrat yakni:

$$X^2 = \sum \frac{(Fo - Fh)^2}{Fh}$$

Keterangan :  $X^2$  = Chi Kwadrat

Fo = Frekuensi yang di peroleh ( observasi )

Fh = Frekuensi sebagai cerminan populasi. ( Sutrisno Hadi ,1987 : 346).

Dalam upaya mengetahui nilai tertinggi dan rendah suatu korelasi adanya pengaruh penggunaan pembelajaran audio visual untuk desain grafis kelas X TKJ SMK Mahyal Ulum Al – Aziziyah.

Rumus:

$$KK = \sqrt{\frac{x^2}{x^2 + N}}$$

Keterangan : KK = Koefisien Kontingensi

$X^2$  = Harga Chi Kwadrat yang didapatkan

N = Jumlah Responden . (Sutrisno Hadi. 1989: 356).

## H. Penghitungan Tingkat Pemahaman Materi Pada Siswa

Peneliti menggunakan metode eksperimen karena dengan menggunakan *One-Group Pretest-Posttest Design* yang artinya peneliti ingin memberi kesempatan menggunakan media audio visual terlebih dahulu, barulah responden akan berhak menentukan, menilai dan membandingkan sebelum dan sesudah menggunakan media audio visual, sehingga hasil yang dapat diketahui menjadi lebih tepat dan akurat, dan bisa dibandingkan dengan kondisi sebelum diberi perlakuan. Hal ini dapat jabarkan sebagai berikut ini :

$$O_1 \times O_2$$

Keterangan : O1 = nilai *pre-test*, O2 = nilai *post-test*[49]

Pada pengujian hipotesisa, peneli menggunakan pencarian statistik uji-t. menggunakan statistik uji-t berguna dalam membri bukti hipotesisa yang sudah ditentukan yaitu memperhatikan adanya pengaruh media pembelajaran audio visual dapat meningkatkan hasil siswa dalam belajar kelas X TKJ untuk pelajaran desain grafis di SMK Mahyal Ulum Al-Aziziyah. Dengan membandingkan pembelajaran dengan metode text dan gambar atau ceramah(konvensional) dengan pembelajaran audio visual untuk peningkatan hasil peserta didik dalam belajar dengan rumus berikut ini :

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{n(n-1)}}}$$

Berdasarkan dari keterangan berikut ini:

Md = mean berdasarkan jarak perbedaan *pre-test* dan *post-test*

$\sum x^2 d$  = jumlah kuadrat deviasi

N = banyaknya subjek

Jika membandingkani hasil dari  $t_{hitung}$  dengan  $t_{tabel}$ , maka diperlu mencari rumus derajat kebebasan sebagai berikut in :  $db = (n-1)$ [50]

## I. Perhitungan Penelitian media Audio Visual

Teknik analisis data yang digunakan yaitu skala likert, penilaian yang di analisis dari kelayakan suatu pembelajaran menggunakan media audio visual dengan aspek yaitu media video, psikologi dan pendidikan. Analisis nilai empiris rata-rata dapat dianalisis menggunakan rumus berikut:

$$\bar{X} = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan :

$\bar{X}$  = Skor Rata -rata

$\sum x$  = Jumlah Skor

$n$  = Jumlah Responden

Selanjutnya perhitungan rata-rata persentase menggunakan rumus berikut ini:

$$\text{Rerata Persentase} = \frac{\text{Skor Rata-rata} \times 100\%}{\text{Skor Tertinggi}}$$

Hasil dari jumlah, dibentuk kedalam persen.[51] Kriteria dalam penilaian penggunaan media audio visual untuk pembelajaran Desain Grafis, sebagai berikut:

**Tabel 5. Presentase Untuk tanggapan Siswa**

Interval presentase pencapaian	Nilai	Kualifikasi
80% - 100%	5	Sangat Setuju
60% - 79,99%	4	Setuju
40% - 59,99%	3	Kurang Setuju
20% - 39,999%	2	Tidak Setuju
0% - 19,99%	1	Sangat Tidak Setuju
<b>Sedangkan penilaian untuk pernyataan negatif adalah sebagai berikut[41]:</b>		
80% - 100%	5	Sangat Tidak Setuju
60% - 79,99%	4	Tidak Setuju
40% - 59,99%	3	Kurang Setuju
20% - 39,999%	2	Setuju Tidak Setuju
0% - 19,99%	1	Sangat Setuju

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### 4.1 Hasil

##### A. Identitas Responden

Berdasarkan hasil penelitian setelah mengumpulkan soal dan angket yang peneliti bagikan kepada peserta didik, peneliti mengumpulkan data responden yaitu :

##### 1. Identitas Responden

*Tabel 6. Persentase Jenis Kelamin Sampel*

	Frekuensi	Persen
<b>Laki - Laki</b>	11	40%
<b>Perempuan</b>	16	60%
<b>Total</b>	27	100%

Berdasarkan tabel yang sudah di bentuk peneliti mendapatkan data 27 peserta didik kelas X TKJ, pada penelitian ini peneliti mendapatkan sampel yang terdiri dari 2 kelas yaitu perempuan sebanyak 16 peserta didik (60%) dan laki-laki sebanyak 11 peserta didik (40%).

##### 2. Umur

Dalam penelitian ini peneliti mendapatkan umur rata-rata peserta didik berikut ini:

*Tabel 7. Persentase Umur Sampel*

	Frekuensi	Persen
<b>16 Tahun</b>	20	83%
<b>15 Tahun</b>	7	17%
<b>Total</b>	27	100%

## B. Uji Validitas dan Reliabilitas

### 1. Analisis Validitas

Sesudah mendapatkan hasil dari validitas instrument yaitu jika terdapat nilai  $r_{hitung} > r_{tabel}$  dari taraf signifikan 0,05 berarti instrument dapat dinyatakan valid, begitu juga sebaliknya jika terdapat nilai  $r_{hitung} < r_{tabel}$  berarti alat ukur dinyatakan tidak valid. Berdasarkan hasil pencarian peneliti mendapatkan hasil semua poin instrument untuk penelitian mendapatkan nilai  $r_{hasil} > r_{tabel}$ , dengan ini dapat diartikan bahwasanya alat ukur yang di gunakan dapat dinyatakan valid. Berdasarkan tabel berikut ini adalah pernyataan yang dapat di lihat lebih jelas.

*Tabel 8. Hasil Validitas Soal Pre-test*

No. Soal	R tabel	r hasil	Keterangan
1	0,388	0,437	Valid
2	0,388	0,428	Valid
3	0,388	0,417	Valid
4	0,388	0,612	Valid
5	0,388	0,449	Valid
6	0,388	0,445	Valid
7	0,388	0,409	Valid
8	0,388	0,504	Valid
9	0,388	0,417	Valid
10	0,388	0,440	Valid

*Tabel 9. Hasil Validitas Soal Post-test*

No. Soal	R tabel	r hasil	Keterangan
1	0,388	0,421	Valid
2	0,388	0,421	Valid
3	0,388	0,409	Valid
4	0,388	0,648	Valid
5	0,388	0,409	Valid
6	0,388	0,435	Valid
7	0,388	0,409	Valid
8	0,388	0,525	Valid
9	0,388	0,608	Valid

<b>10</b>	0,388	0,525	Valid
-----------	-------	-------	-------

Pencarian validasi mendapatkan hasil yaitu dari 10 soal latihan *pre-test* dan *post-test* semuanya berhasil mendapatkan nilai yang valid yakni 10 soal. Dan berikut ini validasi dari 10 pernyataan angket untuk mendapatkan penilaian peserta didik terhadap media audio visual yakni mendapatkan hasil valid untuk semua pernyataan.

**Tabel 10. Hasil Validitas Angket hasil**

No. Soal	R tabel	r hasil	Keterangan
<b>1</b>	0,388	0,431	Valid
<b>2</b>	0,388	0,615	Valid
<b>3</b>	0,388	0,716	Valid
<b>4</b>	0,388	0,477	Valid
<b>5</b>	0,388	0,490	Valid
<b>6</b>	0,388	0,494	Valid
<b>7</b>	0,388	0,464	Valid
<b>8</b>	0,388	0,422	Valid
<b>9</b>	0,388	0,399	Valid
<b>10</b>	0,388	0,650	Valid

**Tabel 11. Hasil Validitas Angket Minat**

No. Soal	R tabel	r hasil	Keterangan
<b>1</b>	0,388	0,682	Valid
<b>2</b>	0,388	0,638	Valid
<b>3</b>	0,388	0,620	Valid
<b>4</b>	0,388	0,513	Valid
<b>5</b>	0,388	0,758	Valid
<b>6</b>	0,388	0,766	Valid
<b>7</b>	0,388	0,506	Valid
<b>8</b>	0,388	0,672	Valid
<b>9</b>	0,388	0,653	Valid
<b>10</b>	0,388	0,665	Valid

Terdapat 10 pernyataan dari masing – masing pernyataan untuk hasil dan minat dalam penilaian media Audio Visual yang ditampilkan mendapatkan hasil semuanya pernyataan valid.

## 2. Analisis Reliabilitas

Sesudah mendapatkan hasil dari reliabilitas instrument yaitu jika terdapat nilai  $r_{hitung} > r_{tabel}$  dari taraf signifikan 0,05 berarti instrument dapat dinyatakan reliable, begitu juga sebaliknya jika terdapat nilai  $r_{hitung} < r_{tabel}$  berarti alat ukur dinyatakan tidak reliable. Berdasarkan hasil pencarian peneliti mendapatkan hasil semua poin instrument untuk penelitian mendapatkan nilai  $r_{hasil} > r_{tabel}$ , dengan ini dapat diartikan bahwasanya alat ukur yang di gunakan dapat dinyatakan reliable. Berdasarkan tabel berikut ini adalah pernyataan yang dapat di lihat lebih jelas.

*Tabel 12. Hasil Realiabilitas Soal Pre-test*

<b>r tabel</b>	<b>R hitung (alpha ronbach)</b>	<b>Keterangan</b>
<b>0,388</b>	0,518	Reliable

*Tabel 13. Hasil Reliabilitas Soal Post-test*

<b>r tabel</b>	<b>R hitung (alpha ronbach)</b>	<b>Keterangan</b>
<b>0,388</b>	0,554	Reliable

*Tabel 14. Hasil Reliabilitas Angket Hasil*

<b>r tabel</b>	<b>R hitung (alpha ronbach)</b>	<b>Keterangan</b>
<b>0,388</b>	0,847	Reliable

*Tabel 15. Hasil Reliabilitas Angket Minat*

<b>r tabel</b>	<b>R hitung (alpha ronbach)</b>	<b>Keterangan</b>
<b>0,388</b>	0,688	Reliable

## C. Uji Analisis Data

Melakukan analisis dari hasil data soal latihan *pre-test* dan *post-test* serta analisis angket minat dan hasil yang telah di kumpulkan dari peserta didik.

### 1. Menganalisis Tingkat Pemahaman materi peserta didik

Pada tahap analisis untuk peningkatan pemahaman materi pada peserta didik peneliti menggunakan metode *One-Group Pre-test Post-test* yaitu peneliti melakukan *pre-test* dan *post-test* untuk mengetahui suatu perubahan peningkatan sebelum dan sesudah menggunakan media audio visual dalam suatu pembelajaran.

metode *One-Group* ini di lakukan untuk mendapatkan hasil yang akurat dengan membandingkan sebelum dengan sesudah suatu keadaan atau perlakuan.

Berdasarkan metode *One-group pre-test post-test* dapat di rumus dimana  $O_1$  merupakan kondisi dimana nilai sebelum adanya media audio visual dan  $O_2$  merupakan kondisi dimana nilai setelah adanya media audio visual. Berikut ini merupakan hasil dari respondent *pre-test dan post-test* dapat lebih jelas di lihat.

**Tabel 16. Daftar nilai pre-test dan post-test**

No	Nama	Nilai pretest	Nilai posttest	Gain (d)	d <sup>2</sup>
1.	AP	90	90	0	0
2.	ER	50	100	50	2500
3.	FR	70	80	10	100
4.	IA	20	100	80	6400
5.	IY	80	80	0	0
6.	MFA	80	80	0	0
7.	MIF	40	90	50	2500
8.	MRH	70	70	0	0
9.	MS	90	100	10	100
10.	MSA	30	90	60	3600
11.	MZ	80	100	20	400
12.	NB	70	50	20	400
13.	NI	80	60	20	400
14.	NJ	60	60	0	0
15.	NM	60	90	30	900
16.	NL	40	70	30	900
17.	NA	60	90	30	900
18.	RM	40	90	50	2500
19.	RN	60	50	10	100
20.	RM	40	40	0	0
21.	RH	80	80	0	0
22.	RA	70	90	20	400
23.	RS	20	90	70	4900
24.	SB	40	100	60	3600
25.	SR	80	90	10	100
26.	YS	40	100	60	3600
27.	SF	60	80	20	400
	Jumlah	1540	2130	690	34300

Dari tabel di atas peneliti mendapatkan nilai rerata dari data *pre-test* yaitu 59,23 dan mendapatkan nilai *post-test* yaitu 81,92. Dengan menggunakan

perhitungan dari uji-t, hasil untuk nilai *pre-test* dan *post-test* peserta didik mendapatkan perbedaan selisih nilai datanya yakni 690.

Selanjutnya pengujian hipotesa sesuai dengan yang telah di rumuskan untuk pengujian dari uji-t, ketika  $t_{hitung} > t_{tabel}$  dari taraf signifikan dengan derajat bebas 26, maka  $H_0$  akan ditolak dan  $H_1$  di nyatakan di terima begitu juga sebaliknya ketika  $t_{hitung} < t_{tabel}$  dari taraf signifikan dengan derajat bebas 26, maka  $H_0$  akan diterima dan  $H_1$  akan ditolak.

Pada taraf signifikan  $\alpha = 0,05$  (5%) dari derajat bebas 26 terdapat nilai dari  $t_{tabel}$  yakni 2,056. Sesudah melakukan pengujian,  $t_{hitung}$  dapat jumlah hasil  $t = 4,001$  jadi  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka dapat dimengerti dengan  $H_0$  yang ditolak dan  $H_1$  yang diterima yakni terdapat pengaruh yang signifikan terhadap pengaruh media pembelajaran Audio Visual peningkatan hasil belajar siswa kelas X TKJ pada mata pelajaran desain grafis di SMK MAHYAL ULUM AL-AZIZIYAH dari tabel taraf signifikansi 0,05. Hasil ini menjelaskan bahwa keberadaa media Audio Visual tersebut dapat memberikan pengaruh terhadap peningkatan suatu hasil belajar dari peserta didik.

**Tabel 17. Interpretasi Output SPSS**

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	PRE TEST	59.2308	26	21.15147	4.14814
	POST TEST	81.9231	26	17.44001	3.42027

Paired Samples Correlations				
		N	Correlation	Sig.
Pair 1	PRE TEST & POST TEST	26	-.115	.576

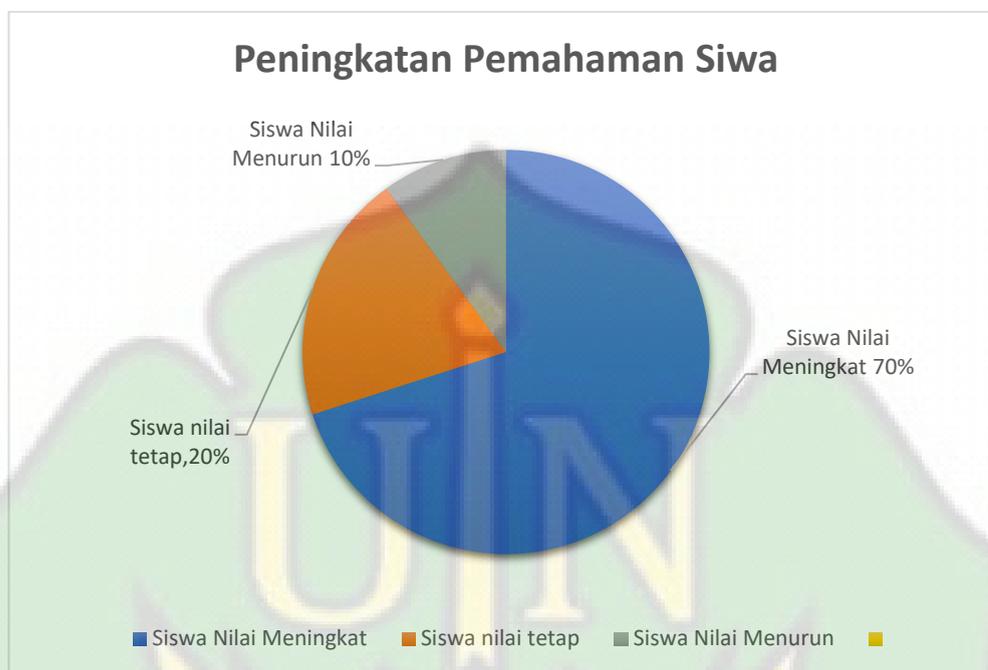
Pada tabel korelasi di atas adalah output dari hasil korelasi atau hubungan antara kedua data atau variable dari *pre-test* dan *post-test* yaitu 0,576 tingkat signifikan pada taraf signifikansi 0,05.

Paired Samples Test								
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
				Lower	Upper			
PRE TEST - POST TEST	-22.69231	28.92164	5.67200	-34.37401	-11.01060	-4.001	25	.000

Dasar dalam pengambilan keputusan jika nilai  $sig.(2-tailed) < 0,05$ , maka terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pada data *pre-test* dan *post-test*, dan sebaliknya jika nilai  $sig.(2-tailed) > 0,05$ , maka tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar pada data *pre-test* dan *post-test*.maka dapat di

simpulkan bahwa nilai sig.(2-tailed) sebesar  $0,000 < 0,05$ , dapat di artikan bahwa adanya perbedaan yang nyata antara hasil belajar desain grafis pada data *pre-test* dan *post-test*.

Berdasarkan tabel di atas dapat penliti persentasikan sebagai berikut:



**Gambar 10. Persentase peningkatan kepahaman siswa**

Dari hasil analisis soal latihan *pre-test* dan *post-test* terdapat 16 peserta didik (70%) mempunyai peningkatan dari hasil pemahaman peserta didik terhadap pembelajaran dengan menggunakan media audio visual, terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi peningkatan hasil belajar pesertadidik dikarenakan pembelajaran terasa baru dan tumbuh rasa ingin tau, ditambah dengan gambaran tampilan yang menarik serta lebih mudah dimanapun dan kapanpun, selain itu dapat membantu memudahkan peserta didik memahami maksud materi-materi yang di sampaikan dalam video.

Terdapat 7 peserta didik (20%) yang mempunyai nilai yang sama dan sebanyak 3 siswa (10%) memiliki nilai menurun setelah melakukan pembelajaran dengan media audio visual hal ini merupakan tahap awal di dalam penerimaan gaya belajar yang baru dan proses adaptasi siswa dalam memulai hal yang baru.

Berdasarkan analisis persentasi yang terdapat pada gambar diatas makanya adanya pengaruh kepada peningkatan hasil belajar pesrta didik dengan media audio visual, sebanyak data sampel mendapatkan hasil meningkat dari sebelumnya. Hal

ini dapat dimengerti dengan penggunaan media audio visual dapat menambah kemudahan dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik dan membantu dalam mempermudah mengulang materi.

## 2. Analisis Penilaian Untuk Media pembelajaran Audio Visual

Dalam penilaian sampel peserta didik terhadap media pembelajaran audio visual di dalamnya berisi materi desain grafis yang telah di buat dengan adobe premiere. Dan pada penilaian peserta didik terdapat beberapa aspek penting yang terdiri dari aspek isi, tampilan dan penggunaan bahasa. Berdasarkan ke 3 aspek ini akan di jabarkan kedalam 10 indikator. Berikut ini merupakan persentase dari hasil dan jumlah respondent:

*Tabel 18. Analisis Penilaian Untuk Media pembelajaran Audio Visual*

No.	PERNYATAAN	Total	Persentase	Keterangan
<b>1.</b>	<b>Aspek Isi</b>			
	a. Pendapat saya materi yang di sampaikan sangat sesuai urutannya	116	96%	Sangat Setuju
	b. Pendapat saya materi yang di sampaikan sangat jelas dipahami	104	90%	Setuju
	c. Pendapat saya tampilan yang di sajikan sangatlah menarik	115	94%	Sangat Setuju
	d. Pendapat saya contoh - contoh yang dipaparkan sangat tepa dan sesuai	114	93%	Sangat Setuju
<b>2.</b>	<b>Aspek Kebahasaan</b>			
	a. Pendapat saya pemilihan kata dalam berbahasa di dalam menjelaskan sangat mudah di pahami	113	93%	Sangat Setuju
	b. Pendapat saya mengatur animasi dan gambar pada tampilan video sangat sesuai dengan kebutuhan materi.	114	93%	Sangat Setuju
<b>3.</b>	<b>Aspek Tampilan</b>			
	a. Pendapat saya pemilihan ukuran tulisan, warna tulisan sangat tepat dan mudah dibaca.	107	91%	Sangat Setuju
	b. Pendapat saya suara(musik ) dan gambar yang di gunakan sangat jelas dan sesuai	115	92%	Sangat Setuju

c.	Pendapat saya bahan dan materi yang dipaparkan melalui video sangat bermanfaat.	114	93%	Sangat Setuju
d.	Dengan adanya pembelajaran seperti ini(berbasis video) saya lebih banyak memahami materi.	116	96%	Sangat Setuju
<b>Jumlah</b>		<b>1242</b>	<b>933</b>	<b>Sangat Setuju</b>
<b>Rata-rata</b>		<b>43.38</b>	<b>93%</b>	

Dari hasil penilaian dari peserta didik terhadap media audio visual untuk pembelajaran Desain Grafis yang dibuat dengan Adobe Premiere sebagai berikut:

- a. Tanggapan pernyataan nomor 1 merupakan dari aspek isi, yakni tentang metode penyampaian materi yang mendapatkan tanggapan sangat baik dari peserta didik yaitu total nilai 116 dan persentasenya 96%. Dengan ini dapat di mengerti bahwa penampilan materi dengan audio visual di sajikan dengan berurutan.
- b. Pada tanggapan nomor 2 dari aspek isi yaitu tentang kebagusan dan kejelasan dalam penyampaian materi di dalam video dengan total nilai 104 dan persentasenya 90%. Siswa dapat menerima dengan sangat baik penyampaian materi dengan video.
- c. Selanjutnya tanggapan dari pertanyaan nomor 3 dan 4 yaitu penyajian materi yang menarik untuk peserta didik dengan total 115 dan persentasenya 94% sedangkan pada kesesuaian dan ketepatan materi pembahasan dengan contoh itu mendapatkan total nilai 114 dan persentasenya 93%. Dengan ini membuktikan bahwa penyajian materi sangat baik dan menarik serta kesesuaian materi dengan contohnya membuat siswa mudah memahami penjelasan tentang desain grafis.
- d. Pada tanggapan pernyataan nomor 5 dan 6 dari aspek kebahasaan, yaitu penggunaan Bahasa dalam menyampaikan materinya dapat dimengerti peserta didik dan mudah di terima dalam suatu pembelajaran dengan total nilai 113 dan persentasenya 93%. Peserta didik juga memperoleh informasi yang lengkap dan jelas untuk di terima dengan total nilai 114 dan persentasenya 93%.
- e. Pada pernyataan nomor 7 dan 8 yaitu tanggapan dari bagian aspek tampilan, yaitu peserta didik menyatakan bahwa penepatan gambar dan animasi serta peberian tulisan itu sangat sesuai dengan materi. Di dalam modul sengaja di berikan beberapa gambar dan gerakan animasi

untuk membuat peserta didik betah dan nyaman dengan total nilai 107 dan persentasenya 91%. Begitu juga dengan tulisan dan pemilihan warna dalam tampilan dengan total nilai 115 dan persentasenya 92%, dengan ini mendapatkan tanggapan sangat baik.

- f. Tanggapan dengan aspek tampilan terakhir pernyataan dari nomor 9 dan 10, dengan persentase sangat baik yakni dengan persentasenya 93% dan 96% dan total nilai 114 dan 116 peserta didik menyenangi penggunaan suara atau music dan gambaran yang di padukan sangat sesuai dan jelas. Peserta didik menyenangi penggunaan media untuk belajar mengajar menggunakan media pembelajaran Audio Visual juga membantu menambahkan daya ingat peserta didik.

Berdasarkan hasil penilaian yang telah di jelaskan dapat diambil kesimpulan untuk keseluruhan nilai media audio visual adalah sangat baik, dan mendapatkan total nilai 43.38 dengan persentase 93%. Audio Visual dapat membantu dan sesuai dengan kebutuhan siswa dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

### 3. Analisis penilaian untuk peningkatan minat pembelajaran audio visual

Untuk analisis angket minat siswa akan ditampilkan dalam bentuk tabel, karena hasilnya dapat presentasikan pada tabel sebagai berikut:

**Tabel 19.**

#### **PADA MATA PELAJARAN DESAIN GRAFIS GURU MENGGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL**

NO	ALTERNATIF JAWABAN	N	F	%
1.	Sangat Setuju	26	1	5
	Setuju		14	65
	Kurang setuju		11	30
	Tidak Setuju		0	
	Sangat Tidak Setuju		0	
	Jumlah	26	26	100%

Dari jawaban responden yang terdapat pada tabel diatas dalam upaya meningkatkan minat belajar pada mata pelajaran desain grafis guru menggunakan media pembelajaran audio visual mendapatkan data bahwa 1 siswa (5%) menjawab sangat setuju, 14 siswa (65%) menjawab Setuju, 11 siswa (30%) menjawab kurang setuju, Ini menunjukkan bahwa siswa menginginkan guru mengajar menggunakan media audio visual sebagai media pembelajaran.

**Tabel 20.**

**PEMAHAMAN MATERI DESAIN GRAFIS SETELAH PENGGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL**

NO	ALTERNATIF JAWABAN	N	F	%
2.	Sangat Setuju	26	1	5
	Setuju		17	75
	Kurang setuju		8	20
	Tidak Setuju		0	
	Sangat Tidak Setuju		0	
	Jumlah	26	26	100%

Tabel diatas dapat diketahui bahwa pemahaman materi desain grafis setelah menggunakan media audio visual mendapatkan data bahwa 1 siswa (5%) menjawab sangat setuju, 17 siswa (75%) menjawab Setuju, 8 siswa (30%) menjawab kurang setuju, Ini menunjukkan bahwa setiap kali guru mengajar dapat meningkatkan pemahaman siswa dengan menggunakan media audio visual sebagai media penyampai materi.

**Tabel 21.**

**PENGGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL LEBIH MUDAH DAN NYAMAN.**

NO	ALTERNATIF JAWABAN	N	F	%
3.	Sangat Setuju	26	2	5
	Setuju		16	65
	Kurang setuju		6	25
	Tidak Setuju		2	5
	Sangat Tidak Setuju		0	
	Jumlah	26	26	100%

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa penggunaan media audio visual lebih mudah dan nyaman mendapatkan data bahwa 2 siswa (5%) menjawab sangat setuju, 16 siswa (65%) menjawab Setuju, 6 siswa (25%) menjawab kurang setuju, 2 siswa (5%) menjawab tidak setuju.

**Tabel 22.**

**MEDIA AUDIO VISUAL MEMBERIKAN PENGALAMAN BARU DALAM KEGIATAN PEMBELAJARAN.**

NO	ALTERNATIF JAWABAN	N	F	%
4.	Sangat Setuju	26	1	5
	Setuju		11	40
	Kurang setuju		12	50
	Tidak Setuju		2	5
	Sangat Tidak Setuju		0	
	Jumlah	26	26	100%

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa media audio visual dapat memberikan pengalaman baru dalam kegiatan pembelajaran mendapatkan data bahwa 1 siswa (5%) menjawab sangat setuju, 11 siswa (40%) menjawab Setuju, 12 siswa (50%) menjawab kurang setuju, dan 2 siswa (5%) menjawab tidak setuju.

**Tabel 23.**

**DENGAN ADANYA PENGGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL DAPAT MENINGKATKAN NILAI MATERI DESAIN GRAFIS**

NO	ALTERNATIF JAWABAN	N	F	%
5.	Sangat Setuju	26	2	5
	Setuju		16	65
	Kurang setuju		8	30
	Tidak Setuju		0	
	Sangat Tidak Setuju		0	
	Jumlah	26	26	100%

Tabel diatas dapat diketahui bahwa dengan adanya penggunaan media audio visual dapat meningkatkan nilai materi desain grafis mendapatkan data bahwa 2 siswa (5%) menjawab sangat setuju, 16 siswa (65%) menjawab Setuju, 8 siswa

(30%) menjawab kurang setuju, Ini menunjukkan bahwa setiap kali guru mengajar dapat meningkatkan nilai materi desain grafis dengan menggunakan media audio visual sebagai media penyampai materi.

**Tabel 24.**

**PENGGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL DAPAT MEMBERIKAN SEMANGAT DAN MENINGKATKAN MINAT BELAJAR**

NO	ALTERNATIF JAWABAN	N	F	%
6.	Sangat Setuju	26	3	8
	Setuju		13	55
	Kurang setuju		7	30
	Tidak Setuju		2	5
	Sangat Tidak Setuju		1	2
	Jumlah	26	26	100%

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui penggunaan media audio visual dapat memberikan semangat dan meningkatkan minat belajar mendapatkan data bahwa 3 siswa (8%) menjawab sangat setuju, 13 siswa (55%) menjawab Setuju, 7 siswa (30%) menjawab kurang setuju, dan 2 siswa (5%) menjawab tidak setuju. 1 siswa (2%) menjawab sangat tidak setuju.

**Tabel 25.**

**TIMBULNYA RASA SENANG PADA DIRI TERHADAP GURU YANG MENGGUNAKAN MEDIA AUDIO VISUAL DALAM PENYAMPAIAN MATERI**

NO	ALTERNATIF JAWABAN	N	F	%
7.	Sangat Setuju	26	4	10
	Setuju		17	75
	Kurang setuju		5	15
	Tidak Setuju		0	
	Sangat Tidak Setuju		0	
	Jumlah	26	26	100%

Tabel diatas dapat diketahui bahwa timbulnya rasa senang pada diri terhadap guru yang menggunakan media audio visual dalam penyampaian materi

mendapatkan data bahwa 4 siswa (10%) menjawab sangat setuju, 17 siswa (75%) menjawab Setuju, 5 siswa (15%) menjawab kurang setuju, Ini menunjukkan bahwa timbulnya rasa senang siswa kepada guru desain grafis yang menggunakan media audio visual sebagai media pembelajaran.

**Tabel 26.**

**MEDIA AUDIO VISUAL DAPAT MEMUDAHKAN SAYA DALAM MENERJAKAN KEGIATAN PRAKTIKUM.**

NO	ALTERNATIF JAWABAN	N	F	%
8.	Sangat Setuju	26	3	8
	Setuju		16	75
	Kurang setuju		6	12
	Tidak Setuju		2	5
	Sangat Tidak Setuju		0	
	Jumlah	26	26	100%

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa media audio visual dapat memudahkan dalam mengerjakan kegiatan praktikum mendapatkan data bahwa 3 siswa (8%) menjawab sangat setuju, 16 siswa (75%) menjawab setuju, 6 siswa (12%) menjawab kurang setuju, dan 2 siswa (5%) menjawab tidak setuju.

**Tabel 27.**

**MEDIA AUDIO VISUAL DAPAT MEMBANTU DALAM Mencari SOLUSI DARI KESALAHAN KEGIATAN PRAKTIKUM**

NO	ALTERNATIF JAWABAN	N	F	%
9.	Sangat Setuju	26	1	5
	Setuju		16	65
	Kurang setuju		8	25
	Tidak Setuju		2	5
	Sangat Tidak Setuju		0	
	Jumlah	26	26	100%

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui media audio visual dapat membantu dalam mencari solusi dari kesalahan kegiatan praktikum mendapatkan data bahwa 1 siswa (5%) menjawab sangat setuju, 16 siswa (65%) menjawab

Setuju, 8 siswa (25%) menjawab kurang setuju, dan 2 siswa (5%) menjawab tidak setuju. Hal ini menunjukkan bahwa siswa mampu belajar mandiri dan mengulang materi untuk memudahkannya dalam memperbaiki kesalahan.

**Tabel 28.**

**MEDIA AUDIO VISUAL DAPAT MEMBANTU DALAM MENJAWAB SOAL YANG BERKAITAN DENGAN MATERI.**

NO	ALTERNATIF JAWABAN	N	F	%
10.	Sangat Setuju	26	1	5
	Setuju		11	45
	Kurang setuju		10	35
	Tidak Setuju		4	15
	Sangat Tidak Setuju		0	
	Jumlah	26	26	100%

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa media audio visual dapat membantu dalam menjawab soal yang berkaitan dengan materi mendapatkan data bahwa 1 siswa (5%) menjawab sangat setuju, 11 siswa (45%) menjawab setuju, 10 siswa (35%) menjawab kurang setuju, dan 4 siswa (15%) menjawab tidak setuju. Hal ini menunjukkan bahwa siswa dapat dengan mudah menjawab soal yang berkaitan dengan materi.

Untuk mengetahui besar Mean dari hasil pengumpulan data diatas adalah dengan menggunakan rumus:

$$\begin{aligned} \text{Mean} &= \frac{\text{Jumlah Nilai}}{\text{Jumlah Responden}} \\ &= \frac{951}{26} = 36,57 \end{aligned}$$

Siswa yang mendapatkan nilai 36,57 kebawah dari rumus tersebut dapat kita ambil kesimpulan bahwa 36,57 kebawah dinyatakan rendah(negatif) mendapat pengaruh dari penggunaan media pembelajaran audio visual terhadap peningkatan minat belajar, sebaliknya yang mendapat skor diatasnya mendapat pengaruh. Setelah diketahui data dari hasil penelitian, selanjutnya akan dianalisis untuk mendapatkan permasalahan yang akan diajukan, yaitu apakah penggunaan media

pembelajaran audio visual di SMK Mahyal Ulum Al-Azizyah mempunyai pengaruh dan bagaimana pengaruh tersebut terhadap minat belajar siswanya.

Adapun hasil dari analisa dalam pembahasan ini menggunakan metode statistik, untuk mengetahui apakah penggunaan media pembelajaran mempunyai pengaruh terhadap peningkatan minat belajar siswa digunakan rumus Chi Kwadrat, sedangkan untuk mengetahui bagaimana pengaruh penggunaan media audio visual dianalisa dengan rumus Koefisien Kontingensi (KK).

Hasil KK ini digunakan untuk mengetahui tinggi rendahnya pengaruh penggunaan media pembelajaran audio visual, setelah diketahui hasil KK maka hasil tersebut diinterpretasikan:

### INTERVAL KEPERCAYAAN

df atau db	Kepercayaan 1 %
1	0,0002
2	0,0201
3	0,115
4	0,297
5	0,554

Dalam menjawab hipotesa yang telah di rumuskan maka tahap berikutnya yaitu memasukkan data yang berada dalam tabel ke dalam tabel kerja, selanjutnya ditentukan dahulu frekuensi yang diharapkan (fh). Dasar yang digunakan adalah kita mengharapkan frekuensi dari pengaruh penggunaan media pembelajaran yang terbagi rata yaitu 50% lawan 50%, maka fh yang diharapkan adalah 13 dari jumlah responden yaitu 26. Berikutnya dapat dilihat pada tabel dibawah:

**Tabel 29. Tabel Kerja**

Kategori	Fo	Fn	Fo – Fn
Tinggi	75	13	62
Rendah	2	13	-11
Jumlah	77	26	

Berdasarkan tabel diatas kemudian dirumuskan pada rumus Chi Kwadrat:

$$\begin{aligned} X^2 &= \frac{(Fo1-Fn1)^2}{Fn1} + \frac{(Fo2-Fn2)^2}{Fn2} \\ X^2 &= \frac{(75-13)^2}{13} + \frac{(2-13)^2}{13} \\ &= \frac{(62)^2}{13} + \frac{(-11)^2}{13} \\ &= \frac{3.844+22}{13} \\ &= \frac{3.866}{13} = 297,38 \end{aligned}$$

Pengaruh penggunaan media terhadap peningkatan minat belajar siswa dapat diketahui dengan nilai Chi Kwadrat yang sudah diperoleh dimasukkan ke dalam rumus berikut:

$$\begin{aligned} KK &= \sqrt{\frac{X^2}{X^2+N}} \\ &= \sqrt{\frac{297,38}{297,38+26}} \\ &= \sqrt{\frac{297,38}{323,38}} = 0,919 \end{aligned}$$

Dari hasil perhitungan diatas maka mendapatkan hasil KK = 0,919, hasil tersebut dalam tabel kepercayaan menunjukkan hasil hitung KK lebih besar dari pada tabel. (Lihat tabel kepercayaan).

#### **UJI SIGNIFIKAN**

Setelah data yang terkumpul dihitung dan didapatkan nilai X<sup>2</sup> dan nilai KK, maka tahap selanjutnya yaitu peneliti melakukan uji signifikan ini dapat dilakukan dengan tiga tahap sebagai berikut:

### 1. Mencari Derajat Kebebasan

Derajat kebebasan dapat dicari dengan menggunakan rumus:

$$df = (b - 1) (k - 1)$$

Keterangan: df = Derajat Kebebasan

b = Jumlah Baris

k = Jumlah Kolom

$$\text{Jadi } df = (2 - 1) (2 - 1)$$

$$= (1) (1)$$

$$= 1 \times 1 = 1$$

### 2. Menentukan Harga Kritik

Harga kritik  $X^2$  pada  $df = 1$  dan taraf signifikansi 1% - 5% adalah  $6,63 = 3,84$  (lihat tabel signifikan) sedangkan harga  $X^2$  hitung yaitu 279,38.

### 3. Keputusan

$X^2$  hitung  $> X^2$  tabel adalah  $6,63 < 279,38 > 3,84$ , hal ini berarti hipotesis nol ( $H_0$ ) tidak di terima sedangkan hipotesis ( $H_a$ ) diterima.

Dari hasil keputusan pencarian didapatkan hasil dari penelitian yang telah dilakukan adalah penolakan terhadap hipotesis ( $H_0$ ), yaitu hasil dari penggunaan media pembelajaran audio visual tidak ada pengaruh kepada peningkatan minat peserta didik, karena dalam penelitian ini terbukti bahwa adanya pengaruh penggunaan media pembelajaran audio visual terhadap peningkatan minat siswa X TKJ pada mata pelajaran desain grafis SMK Mahyal Ulum Al-Azizyah.

Penggunaan media pembelajaran audio visual dalam pendidikan diharapkan untuk selalu digunakan agar peserta didik lebih kreatif dan inovatif dalam menerima materi yang diberikan oleh guru.

#### 4. Pembahasan.

Keberadaan media audio visual dapat memberikan pengaruh terhadap peningkatan hasil belajar dari peserta didik. Berdasarkan perbandingan dengan penelitian terdahulu dari Dr.Y.L. Sowntharya, dkk media audio visual khususnya video sudah pasti diakui sebagai salah satu alat yang paling efektif dalam pendidikan dan pelatihan. Keefektifan media belajar audio visual bisa dilihat dari penggunaannya yang bisa dimana saja dan kapan saja tanpa terbatas ruang dan waktu. Belajar dengan melihat gambar bergerak serta suara dapat menarik perhatian siswa dalam menerima materi dan menumbuhkan motivasi belajar, oleh karena itu penggunaan media audio visual dapat meningkatkan kemampuan kognitif siswa.

Berdasarkan hasil penelitian Joni Purwono daya serap siswa dalam menerima memahami materi yang diberikan Guru dan Peningkatan kecapaian nilai (KKM). Media audio visual juga dapat memudahkan siswa yang mewakili SMP Negeri 1 Pacitan dalam lomba Sains pada tingkat Kabupaten atau yang lebih tinggi. Sedangkan pada penelitian ini menunjukkan bahwa timbulnya rasa senang siswa kepada guru desain grafis yang menggunakan media audio visual sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan Sandra Oktadinata tentang pengaruh penggunaan media audio visual terhadap peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa, diketahui bahwa media audio visual juga dapat merangsang siswa untuk lebih aktif dalam belajar. Siswa yang aktif menunjukkan bahwa siswa tersebut senang dengan pembelajaran yang disampaikan oleh guru dengan media audio visual. Perasaan senang siswa dikarenakan penggunaan media yang dikemas dalam bentuk video memberikan gambaran yang nyata pada materi pembelajaran yang disampaikan.

Dengan ini dapat peneliti menyimpulkan Audio Visual dapat membantu dan sesuai dengan kebutuhan siswa dalam meningkatkan hasil belajar siswa. siswa mampu belajar mandiri dan mengulang materi untuk memudahkannya dalam memperbaiki kesalahan penelitian ini menguatkan bukti bahwa sesungguhnya media audio visual bisa di terapkan dan di gunakan di sekolah dan jenjang Pendidikan manapun. Dengan kebijakan pemerintah dan dinas Pendidikan upaya dalam mengembangkan mutu dan kemajuan suatu Pendidikan dapat mencoba hal yang bisa merubah kebiasaan dan kejenuhan siswa terhadap pembelajaran.

## BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

### A. Kesimpulan

Setelah melakukan penelitian tentang pengaruh media pembelajaran Audio Visual terhadap peningkatan hasil dan minat belajar siswa kelas X TKJ pada mata pelajaran desain grafis SMK MAHYAL ULUM AL-AZIZIYAH, maka dapat saya tarik kesimpulan berikut ini:

1. Dari hasil analisis pengkajian *pre-test* dengan *post-test* yang telah didapatkan dari respon peserta didik pengaruh penggunaan media Audio Visual didapatkan hasil uji  $t_{hitung}$  bernilai 4,001 dari nilai  $t_{tabel}$  2,056. Berdasarkan hasil tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan. Sebanyak setengah lebih sampel yaitu sebanyak 17% peserta didik (75%) dari 26 peserta didik mendapatkan hasil yang meningkat dari sebelumnya. Pada hasil korelasi atau hubungan antara kedua data atau variable dari *pre-test* dan *post-test* yaitu 0,576 tingkat signifikan pada taraf signifikansi 0,05. Jadi dapat disimpulkan bahwa penggunaan media audio visual bisa digunakan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.
2. Berdasarkan hasil nilai keputusan di atas dapat disimpulkan bahwa  $X^2_{hitung} > X^2_{tabel}$  yaitu  $6,63 < 279,38 > 3,84$ , dengan ini dapat di mengerti hipotesis  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima terbukti bahwa adanya pengaruh media pembelajaran audio visual untuk peningkatan minat siswa X TKJ pada pelajaran desain grafis SMK Mahyal Ulum Al-Azizyah.

## B. Saran

Berdasarkan hasil yang peneliti dapatkan tumbuh keinginan dan harapan dari sesuatu yang baik dan bagus seperti media yang mempermudah suatu pembelajaran supaya dapat di berikan:

1. Dengan media audio visual dapat memudahkan proses pembelajaran siswa adanya media ini semoga mendapatkan dukungan dari dinas Pendidikan untuk pelaksanaan model pembelajaran yang berbeda, audio visual juga mudah di gunakan di mana saja ini membuktikan siswa dapat mengulang materi kapan saja.
2. Media audio visual terdapat banyak model video tergantung kebutuhan dan kesenangan siswa itu bisa di tentukan seorang guru untuk membentuk visual baik menjadi video adegan, Tulisan yang bergulir atau di penuh dengan *motion grafis* dan teknik animasi yang di kuasai guru.
3. Dukungan adalah jalan utama untuk sebuah perubahan dalam pendidikan peneliti berharap besar media audio visual di bentuk ke dalam sistem pembelajaran.
4. Penggunaan media pembelajaran audio visual dalam pendidikan diharapkan untuk selalu digunakan peserta didik lebih kreatif dan inovatif dalam menerima materi yang diberikan oleh guru.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] MP. dDr.Rusman, "Model-model Pembelajaran" *Bandung: Rajagrafindo Persada*, Jul. 2018.
- [2] J. Sidi, M. SMP Negeri, P. Gunungkidul, and U. Negeri Yogyakarta, "Penggunaan Media Audiovisual untuk Meningkatkan Hasil belajar IPS di SMP," Gunungkidul, Universitas Negeri Yogyakarta, 2016.
- [3] N. Ixsanie P. Kharisma, "Pengembangan Media Audio Visual Untuk Pembelajaran Menyimak Bahasa Prancis Kelas Xi Sma/Smk Skripsi," Universitas Negeri Yogyakarta 2017.
- [4] Nurrisqa, "Pengaruh Penggunaan Metode Videocd Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Dengan Multimedia Corel Video Studio Pro X7 Di Mis Lam Gugop," Skripsi. Universitas Islam Negeri Ar-raniry Banda Aceh 2018.
- [5] B. Schäffer, R. Pieren, U. Wissen Hayek, N. Biver, and A. Grêt-Regamey, "Influence of visibility of wind farms on noise annoyance – A laboratory experiment with audio-visual simulations," *Landscape and Urban Planning*, vol. 186, 2019.
- [6] A. Azhar, "Media Pembelajaran - Rajagrafindo Persada," *Rajawali Pers, Pendidikan*, 2009.
- [7] A. Adittia, "Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS pada Siswa Kelas IV SD," *Kelas IV SD, Mimbar Sekolah Dasar*, Universitas Muhammadiyah Surakarta 2017.
- [8] N. oktavia., "Pengaruh Penggunaan LKS Berbasis komik Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII di MTsN Insan Qur'an Pada Materi Cahaya. Skripsi. Universitas Islam Negeri Ar-raniry Banda Aceh, 2016.
- [9] N. Hasanah. Sholihah, "Peningkatan Keterampilan Berbicara.," Skripsi. Universitas Muhammadiyah Malang, 2014.
- [10] K. W. Achmad, "Metode Tutor Sebaya Terhadap Peningkatan Teknik Passing Sepak Bola pada Kelas VIII SMP N 1 Kesesi Kabupaten

- Pekalongan Tahun Ajaran 2009/2010. Skripsi. Universitas Negeri Semarang,”2010.
- [11] Azhar. Arsyad, “Media Pengajaran,” Jakarta: Raja Grafindo Persada ,2009.
- [12] S. H. Wina, “Media komunikasi pembelajaran / H. Wina Sanjaya | OPAC Perpustakaan Nasional RI.,” *Jakarta: Prenada Media Group, 2012*, 2012.
- [13] Azhar Arsyad, “Media Pembelajaran,” *Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2010*.
- [14] S. Haryoko, “Efektivitas Pemanfaatan Media Audio Visual sebagai Alternatif” Universitas Negeri Makasar .2007
- [15] E. Jurnal, “Optimalisasi Model Pembelajaran,” *Jurnal Elektro 5 (1)*, 2009
- [16] P. W. D. dan M. P. Pratiwi, “Pengembangan Media Audiovisual Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Penguasaan Kompetensi Pengetahuan IPA,” *E- Journal Pgsd Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Pgsd, Vol. 4*, 2016.
- [17] R. Asyhar, “Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran,” *Jakarta: Gaung Persada, 2012*.
- [18] O. Hamalik, “Proses Belajar Mengajar,” (*Jakarta: Bumi Aksara*), 2007.
- [19] S. Nana “Dasar-dasar Proses Belajar,” (*Bandung: Sinar Baru Algensindo*, 2010.
- [20] Mulyadi, “Evaluasi Pendidikan Pengembangan Model Evaluasi Pendidikan Agama Di Sekolah,” (*Malang: UIN-Maliki Press*), 2010.
- [21] N. Sudjana, “Dasar-dasar Proses,” Skripsi. Universitas Islam Negeri Mataram ,2010.
- [22] O. Hamalik, “Proses Belajar Mengajar,” *Jakarta: Bumi Aksara* ,2007.
- [23] Slameto, “Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya,” *Jakarta: Rineka Cipta*, 2003.

- [24] Slameto, "Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya," *Jakarta: Rineka Cipta. 1995*, 2003.
- [25] Roestiyah Nk, "Masalah Pengajaran Suatu Sistem," *Jakarta: Bina Aksara*, 2004.
- [26] Ibid, "Belajar dan Pembelajaran" *Bogor: Ghalia Indonesia*, 2010.
- [27] Slameto, "Belajar dan Faktor-Faktor," *Jakarta: Rineka Cipta*, 2012.
- [28] D. Zakiyah, "Kepribadian Guru," (*Jakarta: Bulan Bintang*), 2004.
- [29] S. Muhibin, "Psikologi Belajar, Cet. Ke-2," (*Jakarta: PT Logos Wacana Ilmu*), 2009.
- [30] N. dan S. Wayan, "Evaluasi Pendidikan, Cet. Ke-4," (*Surabaya: Usaha Nasional*), 2007.
- [31] P. S. liang gie Ngalim, "Fungsi Minat Dalam Belajar | Pinarac," 2012.
- [32] Slameto., "Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya," *Jakarta: Rineka Cipta*, 2012.
- [33] S. Hadi, "Minat Belajar Siswa," Skripsi. Universitas Pendidikan Indonesia, 2013.
- [34] Nova Oktavia, "Sistematika Penulisan Karya Ilmiah," (*Yogyakarta: CV BUDI UTAMA*), 2015.
- [35] Regowo. Ekho, "Hubungan Sosial Keluarga Dengan Kepatuhan Diit Pasien Hipertensi di Puskesmas Candi Semarang Selatan. Skripsi. Universitas Muhammdadiyah Semarang," 2007.
- [36] Anas S, "Pengantar Statistik Pendidikan," (*Jakarta: PT RajaGrafindo Persada,*), 2012.
- [37] Anas Sudijono, "Pengantar Statistik Pendidikan," (*Jakarta: PT RajaGrafindo Persada,*), 2012.
- [38] Supranto, "Obyek Penelitian," Universitas Pendidikan Ganesha, 2000.
- [39] Anto D, "Obyek Penelitian," Jakarta: LP3ES, 2003.

- [40] Sugiyono, “Metode Penelitian Pendidikan,” (*Bandung: Penerbit ALFABETA*), 2016.
- [41] Maslachah. Dewi, “Efektivitas Penggunaan Media Audio Visual (Cd) ‘Bina Ucap Al-Qur’an’ Dalam Proses Belajar Mengajar Al-Qur’an Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Di Sma Khadijah Surabaya.,” *Thesis. UIN Sunan Ampel Surabaya.*, 2013.
- [42] Remilda Trinora, “Hubungan Motivasi Belajar Dengan Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Sd Negeri 2 Labuhan Ratu Kota Bandar Lampung Tahun Ajaran 2014/2015. Skripsi. Universitas Lampung,” p. 33, 2015.
- [43] Rini Susi., “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Quick On The Draw Dan Media Menggambar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Di SMPN 2 Manggeng Aceh Barat Daya. Skripsi. Universitas Islam Negeri Ar-raniry Banda Aceh,” p. 44, 2016.
- [44] Rina Septiani., “Pengembangan Media Pembelajaran Mengapresiasi Teks Cerita Pendek Berbasis Adobe Flash CS5 untuk Kelas XI SMA. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta.,” p. 36, 2015.

# LAMPIRAN



# LAMPIRAN 1. SURAT KEPUTUSAN

SURAT KEPUTUSAN DEKAN FTK UIN AR-RANIRY BANDA ACEH  
NOMOR: B-3275/Un.08/FTK/KP.07.6/3/2022

TENTANG:

PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN  
UIN AR-RANIRY BANDA ACEH

DEKAN FTK UIN AR-RANIRY BANDA ACEH

- Menimbang : a. bahwa untuk kelancaran bimbingan skripsi dan ujian munaqasyah mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh maka dipandang perlu menunjuk pembimbing skripsi tersebut yang dituangkan dalam Surat Keputusan Dekan;  
b. bahwa saudara yang tersebut namanya dalam surat keputusan ini dipandang cakap dan memenuhi syarat untuk diangkat sebagai pembimbing skripsi.
- Mengingat : 1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional;  
2. Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005, tentang Guru dan Dosen;  
3. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Sistem Pendidikan Tinggi;  
4. Peraturan Pemerintah No. 74 Tahun 2012 tentang Perubahan atas Peraturan Pemerintah RI Nomor 23 Tahun 2005 tentang Pengelolaan Keuangan Badan Layanan Umum;  
5. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;  
6. Peraturan Presiden Nomor 64 Tahun 2013, tentang Perubahan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh menjadi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh;  
7. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 12 Tahun 2014, tentang Organisasi & Tata Kerja UIN Ar-Raniry Banda Aceh;  
8. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 21 Tahun 2015, tentang Statuta UIN Ar-Raniry Banda Aceh;  
9. Keputusan Menteri Agama Nomor 492 Tahun 2003, tentang Pendelegasian Wewenang Pengangkatan, Pemindahan, dan Pemberhentian PNS di Lingkungan Depag. RI;  
10. Keputusan Menteri Keuangan Nomor 293/KMK.05/2011 tentang Penetapan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh pada Kementerian Agama sebagai Instansi Pemerintah yang Menerapkan Pengelolaan Badan Layanan Umum;  
11. Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry Nomor 01 Tahun 2015, tentang Pendelegasian Wewenang Kepada Dekan dan Direktur Pascasarjana di Lingkungan UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
- Memperhatikan : Keputusan Sidang/Seminar Proposal Skripsi Prodi Pendidikan Teknologi Informasi tanggal 14 Desember 2021

## MEMUTUSKAN

- Menetapkan :  
PERTAMA : Menunjuk Saudara:  
1. Mursyidin, M.T. sebagai pembimbing pertama  
2. Nurrisqa, S.Pd., M.T sebagai pembimbing kedua
- Untuk membimbing skripsi :  
Nama : MUHAMMAD TAUFIQ HIDAYAT  
NIM : 170212044  
Program Studi : Pendidikan Teknologi Informasi  
Judul Skripsi : Pengaruh media pembelajaran audio visual terhadap peningkatan hasil dan minat belajar pada mata pelajaran desain grafis siswa kelas x TKJ SMK Mahyal Ulum Al-Aziziyah
- KEDUA : Pembiayaan honorarium pembimbing pertama dan kedua tersebut di atas dibebankan pada DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh Tahun 2022;
- KETIGA : Surat Keputusan ini berlaku sampai 6 (enam) bulan sejak tanggal ditetapkan;
- KEEMPAT : Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan dirubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya, apabila kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam surat keputusan ini.

Ditetapkan di : Banda Aceh  
Pada tanggal : 02 Maret 2022

An. Rektor  
Dekan,

  
Muslim Razali

### Tembusan

1. Rektor UIN Ar-Raniry di Banda Aceh;
2. Ketua Prodi Pendidikan Teknologi Informasi;
3. Pembimbing yang bersangkutan untuk dimaklumi dan dilaksanakan;
4. Yang bersangkutan.

## LAMPIRAN 2. SURAT PENELITIAN ILMIAH



**KEMENTERIAN AGAMA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**  
Jl. Syeikh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh  
Telepon : 0651- 7557321, Email : uin@ar-raniry.ac.id

Nomor : B-3760/Un.08/FTK.1/TL.00/03/2022  
Lamp : -  
Hal : *Penelitian Ilmiah Mahasiswa*

Kepada Yth,  
Kepala Sekolah SMK Mahyal Ulum Al - Aziziyah

Assalamu'alaikum Wr.Wb.  
Pimpinan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dengan ini menerangkan bahwa:

Nama/NIM : **MUHAMMAD TAUFIQ HIDAYAT / 170212044**  
Semester/Jurusan : X / Pendidikan Teknologi Informasi  
Alamat sekarang : Seulimeum Kab.Aceh Besar

Saudara yang tersebut namanya diatas benar mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan bermaksud melakukan penelitian ilmiah di lembaga yang Bapak/Ibu pimpin dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul *Pengaruh Media Pembelajaran Audio Visual terhadap Peningkatan Hasil dan Minat Belajar pada Mata Pelajaran Desain Grafts Siswa Kelas X TKJ SMK Mahyal Ulum Al -Aziziyah*

Demikian surat ini kami sampaikan atas perhatian dan kerjasama yang baik, kami mengucapkan terimakasih.

Banda Aceh, 14 Maret 2022  
an. Dekan  
Wakil Dekan Bidang Akademik dan  
Kelembagaan,

*Berlaku sampai : 14 April  
2022*

Dr. M. Chalis, M.Ag.

### LAMPIRAN 3. SURAT IZIN PENELITIAN



**PEMERINTAH ACEH  
DINAS PENDIDIKAN  
SMKS MAHYAL ULUM AL-AZIZIYAH**

Jln. Banda Aceh-Medun Km. 17,8 Dilib Bukti Kec. Kuta Makmur, Kab. Aceh Besar, Kode Pos 23361  
Tel : (0651) 7556019 , Email : smk.mahyal.ulum@gmail.com, Situs : www.smkmahyalulum.sch.id



Nomor: 421.5/98/SMK-MU/III/2022

Lamp :-

Hal : Pemberian Izin Penelitian

Kepada Yth.

K.A Prodi Pendidikan Teknologi  
Informasi,  
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan  
(FTK) UIN Ar-Raniry

Di -

Tempat

Saya yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : Erma Suryani, .TP

NIP : -

Jabatan : Kepala SMKS Mahyal Ulum Al-Aziziyah

Sehubungan dengan surat saudara dengan Nomor : B-3760/Un.08/FTK-  
1/TL.00/03/2022, pada tanggal 15 Maret 2022 perihal permohonan izin tempat penelitian  
Mahasiswa atas nama :

Nama : Muhammad Taufiq Hidayat

NIM : 170212044

Program Studi : Pendidikan Teknologi Informasi

dengan ini kami sampaikan beberapa hal sebagai berikut :

1. Pada prinsipnya kami tidak keberatan dan dapat mengizinkan pelaksanaan Penelitian tersebut di tempat kami
2. Izin melakukan Penelitian diberikan semata-mata untuk keperluan akademik
3. Waktu pengambilan data dilakukan selama 1 Minggu setelah tanggal ditetapkan

Demikian surat ini kami sampaikan, atas kerjasamanya kami mengucapkan terima kasih

Sukamakmur, 23 Maret 2022

Kepala Sekolah

SMKS Mahyal Ulum Al-Aziziyah



## LAMPIRAN 4. SOAL PRETEST DAN POSTTEST

### SOAL LATIHAN 1

Nama : FARA GUSYIANI

Kelas : X TKJ C

Jenis Kelamin : Perempuan

- Bacalah dengan teliti pertanyaan - pertanyaan dan alternatif jawaban yang telah di siapkan.
- Jawablah pertanyaan – pertanyaan berikut ini secara jujur dan dengan menggunakan tanda silang (x) pada jawaban yang anda pilih.

1. Anda dapat mengisi layer maupun seleksi dengan menggunakan "Fill". Berikut ini yang tidak termasuk dalam pilihan "Fill" adalah mengisi layer dengan....
  - a. Image
  - b. Foreground color
  - c. Background color
  - d. Black (warna hitam)
2. Sub menu "Mode" pada menu Image dipergunakan untuk....
  - a. Melihat dan mengatur preset pada brush
  - b. Mengatur keyboard shortcut
  - c. Membuat duplikasi image pada workspace
  - d. Mengubah mode warna yang akan digunakan pada image
3. Menu image dipergunakan untuk...
  - a. Mengatur kalibrasi warna pada monitor
  - b. Melakukan setting dan perubahan image yang sedang aktif
  - c. Mengatur layout halaman
  - d. Memunculkan pilihan file handling
4. Rasterize dipergunakan untuk mengubah layer dari....
  - a. Vektor ke bitmap/raster
  - b. Grayscale ke bitmap/raster
  - c. Bitmap/raster ke vektor
  - d. Bitmap/raster ke duotone
5. Jika Anda mempergunakan terlalu banyak layer pada image yang sedang Anda kerjakan akan terjadi....
  - a. Terbentuk noise pada image
  - b. Image menjadi buram
  - c. Aplikasi menjadi berat karena terbebani ukuran file yang besar
  - d. Kemampuan komputer untuk memproses image bertambah

B = 3

6. Pasangan sub menu dan fungsinya pada menu layer berikut adalah benar, kecuali....
- a. New - membuat layer baru
  - b. New fill layer - membuat layer vektor
  - c. Add vector mask - membuat vektor masking.
  - d. Arrange - melakukan pengaturan posisi layer
7. Dalam submenu New pada menu layer Anda dapat membuat....
- a. Layer menu
  - b. Layer set
  - c. Action set
  - d. History
8. Submenu "Type" dipergunakan untuk....
- a. Mengubah parameter content yang dibuat dengan perintah New Adjustment Layer
  - b. Mengubah image vektor menjadi raster
  - c. Membuat penyesuaian pada layer huruf
  - d. Membuat slice baru pada layer aktif
9. Untuk membuat masking baru pada layer yang sedang aktif dipergunakan....
- a. Enable/disable layer masking
  - b. Create clipping mas
  - c. Arrange
  - d. Add layer mask
10. Ikon yang digunakan untuk membuat seleksi berbentuk segi empat, elips, serta baris adalah ....
- a. Marque
  - b. Cropping
  - c. Stamp
  - d. Dodgepes2021evoweb

## LAMPIRAN 5. LEMBARAN KERJA ANGKET HASIL

### LAMPIRAN

KOISIONER PENGUJIAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL KEPADA SISWA

Nama : Nur asyikin  
 Umur : 16  
 Sekolah : smk Mahyal ulum  
 Kelas : X TKJ<sup>a</sup>

Setelah anda menggunakan dan melihat video media pembelajaran audio visual tentang materi desain grafis tersebut, Silahkan mengisi data – data di bawah ini dengan menggunakan tanda (V) pada setiap jawaban yang tepat dengan kebenaran untuk media pembelajaran tersebut.

Kriteria penilaian :

5 = Sangat Setuju 4 = Setuju

3 = Kurang Setuju 2 = Tidak Setuju 1 = Sangat Tidak Setuju

Penilaian dari aspek media pembelajaran audio visual yang di berikan.

No	PERNYATAAN	PENILAIAN				
		5	4	3	2	1
1.	Pada mata pelajaran Desain Grafis guru sering menggunakan Media Pembelajaran Audio Visual		✓			
2.	Saya lebih dapat memahami materi Desain Grafis setelah penggunaan Media Audio Visual		✓			
3.	Saya dapat menggunakan Media Audio Visual dengan mudah dan nyaman.		✓			
4.	Media Audio Visual memberikan saya pengalaman baru dalam kegiatan pembelajaran.		✓			
5.	Dengan adanya penggunaan media audio visual dapat meningkatkan nilai materi desain grafis .		✓			
6.	Penggunaan Media Audio Visual dapat memberikan semangat dan meningkatkan Minat Belajar saya		✓			
7.	Timbulnya rasa senang pada diri saya terhadap guru yang menggunakan Media Audio Visual dalam penyampaian materi		✓			
8.	Media Audio Visual dapat memudahkan saya dalam Mengerjakan kegiatan praktikum.		✓			
9.	Media Audio Visual dapat membantu saya dalam mencari solusi dari kesalahan kegiatan praktikum		✓			
10.	Media Audio Visual dapat membantu saya dalam Menjawab Soal-soal yang berkaitan dengan materi.		✓			

Saran / komentar

## LAMPIRAN 6. LEMBARAN KERJA ANGKET MINAT

### LAMPIRAN

KOISIONER PENGUJIAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL KEPADA SISWA

Nama : *Nur asyikin*  
 Umur : *16*  
 Sekolah : *SMT Mahyal ulum*  
 Kelas : *X Tkj\**

Setelah anda menggunakan dan melihat video media pembelajaran audio visual tentang materi desain grafis tersebut, Silahkan mengisi data – data di bawah ini dengan menggunakan tanda (V) pada setiap jawaban yang tepat dengan kebenaran untuk media pembelajaran tersebut.

Kriteria penilaian :

**5 = Sangat Baik    4 = Baik    3 = Cukup baik**  
**2 = Kurang Baik    1 = Sangat Kurang Baik**

Penilaian dari aspek media pembelajaran audio visual yang di berikan.

No	PERNYATAAN	PENILAIAN				
		5	4	3	2	1
1.	Menurut saya penyajian materi yang di sampaikan sangat sesuai urutan.	✓				
2.	Menurut saya materi yang di sampaikan sangat jelas	✓				
3.	Menurut saya tampilan yang di sajikan sangat menarik	✓				
4.	Menurut saya contoh – contoh yang di berikan sangat tetap dan sesuai	✓				
5.	Menurut saya pemilihan kata dalam berbahasa di dalam menjelaskan sangat mudah di pahami	✓				
6.	Menurut saya pengaturan gambar dan animasi pada tampilan video sangat sesuai dengan kebutuhan materi.	✓				
7.	Menurut saya pemilihan tulisan dan ukuran tulisan warna tulisan sangat tepat dan mudah di baca.	✓				
8.	Menurut saya suara (Musik) dan gambar yang di gunakan sangat jelas dan sesuai		✓			
9.	Menurut saya materi yang disampaikan melalui video itu sangat bermanfaat.		✓			
10.	Dengan adanya pembelajaran seperti ini ( dengan video) saya lebih banyak memahami materi.	✓				

Saran / komentar

## LAMPIRAN 7. KUNCI JAWAB PRETEST DAN POSTTEST

Kunci Jawaban:

1. a. Image
2. d. Mengubah mode warna yang akan digunakan pada image
3. b. Melakukan setting dan perubahan image yang sedang aktif
4. a. Vektor ke bitmap/raster
5. c. Aplikasi menjadi berat karena terbebani ukuran file yang besar
6. c. Add vector mask - membuat vektor masking.
7. b. Layer set
8. c. Membuat penyesuaian pada layer huruf
9. d. Add layer mask
10. a. Marque

## LAMPIRAN 8. TABEL UJI T DAN UJI KORELASI PEARSON PRODUCT MOMENT

$\alpha$ untuk Uji Satu Pihak ( <i>one tail test</i> )						
dk	0,25	0,10	0,05	0,025	0,01	0,005
	$\alpha$ untuk Uji Dua Pihak ( <i>two tail test</i> )					
	0,50	0,20	0,10	0,05	0,02	0,01
1	1,000	3,078	6,314	12,706	31,821	63,657
2	0,816	1,886	2,920	4,303	6,965	9,925
3	0,765	1,638	2,353	3,182	4,541	5,841
4	0,741	1,533	2,132	2,776	3,747	4,604
5	0,727	1,476	2,015	2,571	3,365	4,032
6	0,718	1,440	1,943	2,447	3,143	3,707
7	0,711	1,415	1,895	2,365	2,998	3,499
8	0,706	1,397	1,860	2,306	2,896	3,355
9	0,703	1,383	1,833	2,262	2,821	3,250
10	0,700	1,372	1,812	2,228	2,764	3,169
11	0,697	1,363	1,796	2,201	2,718	3,106
12	0,695	1,356	1,782	2,179	2,681	3,055
13	0,692	1,350	1,771	2,160	2,650	3,012
14	0,691	1,345	1,761	2,145	2,624	2,977
15	0,690	1,341	1,753	2,131	2,602	2,947
16	0,689	1,337	1,746	2,120	2,583	2,921
17	0,688	1,333	1,740	2,110	2,567	2,898
18	0,688	1,330	1,734	2,101	2,552	2,878
19	0,687	1,328	1,729	2,093	2,539	2,861
20	0,687	1,325	1,725	2,086	2,528	2,845
21	0,686	1,323	1,721	2,080	2,518	2,831
22	0,686	1,321	1,717	2,074	2,508	2,819
23	0,685	1,319	1,714	2,069	2,500	2,807
24	0,685	1,318	1,711	2,064	2,492	2,797
25	0,684	1,316	1,708	2,060	2,485	2,787
26	0,684	1,315	1,706	2,056	2,479	2,779

## LAMPIRAN 9. HASIL RESPON SISWA DAN VALIDASI PRETEST POSTTEST DAN ANGKET

Respon - Audio Visual - Excel

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
1	Nama	Soal 1	Soal 2	Soal 3	Soal 4	Soal 5	Soal 6	Soal 7	Soal 8	Soal 9	Soal 10	Total	JUMLAH
2	Arlita Pinasti	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	9	90
3	Endang sn Rahayu	0	1	0	0	1	0	0	1	1	1	5	50
4	Feri	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	7	70
5	Ilham Addli	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	2	20
6	Irma Yanti	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	8	80
7	M Fiqi Ayatullah	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	8	80
8	M Izzad Al - Farishi	1	1	1	0	0	0	0	0	1	0	4	40
9	M Rafiq Hadi Zulham	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	7	70
10	M Salmi	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	9	90
11	M Syaikul Aulia	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	3	30
12	M Zubaidi	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	8	80
13	Nailul barqah	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	7	70
14	Nailul Izzah	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	8	80
15	Najifa	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	6	60
16	Nazril Maulana	0	1	1	0	1	1	0	0	1	1	6	60
17	Nelpa Lisa	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	4	40
18	Nur Asyikin	1	0	1	1	1	0	0	1	1	0	6	60
19	Rahil Mutia	0	0	0	1	0	0	1	1	1	0	4	40
20	Raisna	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	6	60
21	Rauzatun mona	1	0	1	0	0	0	1	0	1	0	4	40
22	Rina Hasmiza	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	8	80
23	Riska Amelia	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	7	70
24	Risna	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	2	20
25	Said Saidul Bahri	1	0	1	0	1	0	0	0	0	1	4	40
26	Silvia Rahmi	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	8	80
27	Yuni Syahfitri	0	1	0	0	1	1	0	0	1	0	4	40
28	<b>Total</b>											<b>154</b>	<b>59.2308</b>
29	<b>Rhitung</b>	0.437367	0.428081	0.4172394	0.4120412	0.449239	0.4450554	0.409048	0.504314	0.41724	0.440762		
30	<b>Rtabel</b>	0.388	0.388	0.388	0.388	0.388	0.388	0.388	0.388	0.388	0.388		
31	<b>VALIDASI</b>	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid		

Respon - Audio Visual - Excel

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P
1	Nama	Soal 1	Soal 2	Soal 3	Soal 4	Soal 5	Soal 6	Soal 7	Soal 8	Soal 9	Soal 10	Total	post	pre	d	d2
2	Arlita Pinasti	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	9	90	90	0	0
3	Endang Sri Rahayu	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100	50	50	2500
4	Feri	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	8	80	70	10	100
5	Ilham Addli	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100	20	80	6400
6	Irma Yanti	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	8	80	80	0	0
7	M Fiqi Ayatullah	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	8	80	80	0	0
8	M Izzad Al - Farishi	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	9	90	40	50	2500
9	M Rafiq Hadi Zulham	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	7	70	70	0	0
10	M Salmi	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100	90	10	100
11	M Syaikul Aulia	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	9	90	30	60	3600
12	M Zubaidi	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100	80	20	400
13	Nailul barqah	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	5	50	70	20	400
14	Nailul Izzah	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	6	60	80	20	400
15	Najifa	0	0	1	1	0	1	1	0	1	0	6	60	60	0	0
16	Nazril Maulana	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	9	90	60	30	900
17	Nelpa Lisa	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	7	70	40	30	900
18	Nur Asyikin	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	9	90	60	30	900
19	Rahil Mutia	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	9	90	40	50	2500
20	Raisna	0	1	0	1	1	0	0	1	0	1	5	50	60	10	100
21	Rauzatun mona	1	1	1	0	0	0	0	1	0	0	4	40	40	0	0
22	Rina Hasmiza	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	8	80	80	0	0
23	Riska Amelia	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	90	70	20	400
24	Risna	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	9	90	20	70	4900
25	Said Saidul Bahri	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100	40	60	3600
26	Silvia Rahmi	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	9	90	80	10	100
27	Yuni Syahfitri	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100	40	60	3600
28	<b>Total</b>											<b>8.19231</b>	<b>81.9231</b>	<b>59.2308</b>	<b>26.5385</b>	<b>1319.23</b>
29		0.42196	0.42196	0.40909	0.64877	0.40909	0.4352531	0.40909	0.5254868	0.6089604	0.5254868					
30		0.388	0.388	0.388	0.388	0.388	0.388	0.388	0.388	0.388	0.388					
31		Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid					

Table Tools Respon - Audio Visual - Excel

File Home Insert Page Layout Formulas Data Review View Help Design Tell me what you want to do

Clipboard Font Alignment Number Styles

M28 =SUM(Table145[#Totals],[Soal 1]:[Soal 10])

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
1	Nama	Soal 1	Soal 2	Soal 3	Soal 4	Soal 5	Soal 6	Soal 7	Soal 8	Soal 9	Soal 10	Total	Column1
2	Arlita Pinasti	4	3	5	4	3	4	3	5	4	5	40	
3	Endang Sri Rahayu	5	4	5	5	4	4	5	5	5	5	47	
4	Feri	5	5	4	4	5	5	4	5	5	5	47	
5	Ilham Addli	5	3	4	4	5	5	3	5	4	4	42	
6	Irma Yanti	5	3	4	5	4	5	5	5	5	4	45	
7	M Fiqi Ayatullah	5	5	4	4	5	5	4	5	5	5	47	
8	M Izzad Al - Farishi	4	4	5	5	5	5	4	4	4	5	45	
9	M Rafiq Hadi Zulham	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	49	
10	M Salmi	5	4	5	5	5	4	4	4	5	5	46	
11	M Syaikul Aulia	5	3	4	5	3	4	4	5	4	5	42	
12	M Zubaidi	5	5	4	4	5	4	4	5	5	5	46	
13	Nailul barqah	3	4	5	4	5	4	3	3	3	3	37	
14	Nailul Izzah	3	3	4	3	3	4	5	3	4	3	35	
15	Najifa	4	3	3	5	3	3	4	3	4	3	35	
16	Nazril Maulana	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	48	
17	Nelpa Lisa	5	4	5	4	5	4	5	4	3	3	42	
18	Nur Asyikin	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	48	
19	Rahil Mutia	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	47	
20	Raisna	4	3	3	3	2	2	3	3	4	4	31	
21	Rauzatun mona	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	35	
22	Rina Hasmiza	4	5	5	4	5	4	5	5	5	4	46	
23	Riska Amelia	4	4	4	4	5	5	4	5	4	5	44	
24	Risna Wati	5	3	5	5	4	4	3	5	5	5	44	
25	Said Saidul Bahri	5	4	5	5	5	5	4	4	5	5	47	
26	Silvia Rahmi	4	5	5	3	5	5	4	5	5	5	46	
27	Yuni Syahfitri	5	4	5	5	4	5	4	5	5	5	47	
28	<b>Total</b>	<b>4.461538</b>	<b>4</b>	<b>4.4230769</b>	<b>4.38461538</b>	<b>4.34615385</b>	<b>4.38462</b>	<b>4.11538462</b>	<b>4.4230769</b>	<b>4.3846154</b>	<b>4.4615385</b>	<b>1128</b>	<b>43.3846</b>
29		0.682152	0.63866605	0.6205278	0.51357626	0.75879196	0.76693	0.50683254	0.6720047	0.6531545	0.6652173		
30		0.388	0.388	0.388	0.388	0.388	0.388	0.388	0.388	0.388	0.388		
31		<b>Valid</b>	<b>Valid</b>	<b>Valid</b>	<b>Valid</b>	<b>Valid</b>	<b>Valid</b>	<b>Valid</b>	<b>Valid</b>	<b>Valid</b>	<b>Valid</b>		

Pretest Posttest Minat Hasil

Table Tools Respon - Audio Visual - Excel

File Home Insert Page Layout Formulas Data Review View Help Design Tell me what you want to do

Clipboard Font Alignment Number Styles

M28 =SUM(Table16[#Totals],[No 1]:[No 10])

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
1	Nama	No 1	No 2	No 3	No 4	No 5	No 6	No 7	No 8	No 9	No 10	Total	Column1
2	Arlita Pinasti	3	4	3	3	4	4	3	4	3	3	34	
3	Endang Sri Rahayu	4	4	4	3	3	3	4	4	3	3	35	
4	Feri	4	4	4	5	4	4	4	4	3	3	39	
5	Ilham Addli	3	4	4	4	3	4	4	5	4	4	39	
6	Irma Yanti	4	4	4	3	4	3	4	4	3	3	36	
7	M Fiqi Ayatullah	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	38	
8	M Izzad Al - Farishi	3	3	4	3	3	3	5	4	3	2	33	
9	M Rafiq Hadi Zulham	4	4	3	3	3	5	4	4	4	4	38	
10	M Salmi	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	
11	M Syaikul Aulia	3	3	4	3	4	5	3	3	4	2	34	
12	M Zubaidi	4	4	3	3	4	4	4	3	4	4	37	
13	Nailul barqah	4	3	3	2	4	1	4	2	4	3	30	
14	Nailul Izzah	4	3	2	4	3	4	3	3	3	2	31	
15	Najifa	3	3	2	3	3	3	3	4	3	3	30	
16	Nazril Maulana	3	3	4	4	4	3	4	4	5	3	37	
17	Nelpa Lisa	4	3	4	2	4	2	4	5	4	4	36	
18	Nur Asyikin	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	
19	Rahil Mutia	5	4	4	4	4	4	4	5	4	4	42	
20	Raisna	3	4	3	4	3	4	5	4	2	4	36	
21	Rauzatun mona	3	3	3	4	4	4	4	3	3	3	34	
22	Rina Hasmiza	4	4	4	3	5	3	4	4	4	3	38	
23	Riska Amelia	3	5	4	3	4	4	5	4	4	2	38	
24	Risna wati	3	4	4	3	3	3	3	4	4	4	35	
25	Said Saidul Bahri	4	4	5	4	4	4	4	3	4	4	40	
26	Silvia Rahmi	4	4	5	4	5	5	5	4	4	5	45	
27	Yuni Syahfitri	3	4	4	4	4	2	4	4	4	3	36	
28	<b>Total</b>	<b>94</b>	<b>97</b>	<b>96</b>	<b>89</b>	<b>98</b>	<b>93</b>	<b>103</b>	<b>99</b>	<b>95</b>	<b>87</b>	<b>951</b>	<b>951</b>
29		0.43136	0.615965	0.7168471	0.4775261	0.4908279	0.4949	0.46453	0.4221221	0.399397	0.650327		
30		0.388	0.388	0.388	0.388	0.388	0.388	0.388	0.388	0.388	0.388		
31		<b>Valid</b>											

Pretest Posttest Minat Hasil

## RUMUS YANG DI GUNAKAN DALAM EXEL

Rumus korelasi untuk menentukan valid atau tidaknya suatu r hitung yang di dapat dari angket.

0.43136	0.615965
0.388	0.388
<b>Valid</b>	<b>Valid</b>

=CORREL(Table16[No 1],Table16[Total])

Selanjutnya untuk valid atau tidak sebuah r hitung itu di bandingkan dengan r tabel sebagai berikut ini

<b>Valid</b>	<b>Valid</b>
--------------	--------------

=IF(B29>B30,"Valid","Tidak Valid")

Dan untuk menjumlahkan atau mencari nilai rata- rata saya mengandalkan formula berikut.

34	None
38	Average
38	Count
35	Count Numbers
40	Max
45	Min
36	Sum
951	StdDev
	Var
	More Functions.
<b>951</b>	<b>951</b>

# LAMPIRAN 10. HASIL VALIDASI APLIKASI SPSS

## Pretest

Pivot Table Correlations

File Edit View Insert Pivot Fgmat Help

SansSerif 11 B I U A

		S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8	S9	S10	TOTAL
S1	Pearson Correlation	1	-.123	.535**	.134	-.040	.260	.077	.055	-.029	.105	.437*
	Sig. (2-tailed)		.548	.005	.515	.846	.199	.708	.790	.889	.609	.025
	N	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26
S2	Pearson Correlation	-.123	1	-.184	.220	.220	.316	.077	-.137	.158	.256	.428*
	Sig. (2-tailed)	.548		.367	.281	.281	.116	.710	.503	.440	.207	.029
	N	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26
S3	Pearson Correlation	.535**	-.184	1	-.116	.051	.167	-.040	.158	.278	.040	.417*
	Sig. (2-tailed)	.005	.367		.573	.803	.416	.845	.440	.169	.845	.034
	N	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26
S4	Pearson Correlation	.134	.220	-.116	1	-.083	.154	.187	.220	-.116	.137	.412*
	Sig. (2-tailed)	.515	.281	.573		.686	.452	.360	.281	.573	.504	.036
	N	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26
S5	Pearson Correlation	-.040	.220	.051	-.083	1	.154	.025	.220	.219	.137	.449*
	Sig. (2-tailed)	.846	.281	.803	.686		.452	.904	.281	.283	.504	.021
	N	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26
S6	Pearson Correlation	.260	.316	.167	.154	.154	1	-.243	.000	.000	.081	.445*
	Sig. (2-tailed)	.199	.116	.416	.452	.452		.233	1.000	1.000	.695	.023
	N	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26
S7	Pearson Correlation	.077	.077	-.040	.187	.025	-.243	1	.409*	.135	.020	.378
	Sig. (2-tailed)	.708	.710	.845	.360	.904	.233		.038	.512	.924	.057
	N	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26
S8	Pearson Correlation	.055	-.137	.158	.220	.220	.000	.409*	1	.158	.089	.504**
	Sig. (2-tailed)	.790	.503	.440	.281	.281	1.000	.038		.440	.664	.009
	N	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26
S9	Pearson Correlation	-.029	.158	.278	-.116	.219	.000	.135	.158	1	.040	.417*
	Sig. (2-tailed)	.889	.440	.169	.573	.283	1.000	.512	.440		.845	.034
	N	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26
S10	Pearson Correlation	.105	.256	.040	.137	.137	.081	.020	.089	.040	1	.441*
	Sig. (2-tailed)	.609	.207	.845	.504	.504	.695	.924	.664	.845		.024
	N	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26

## Posttest

Pivot Table Correlations

File Edit View Insert Pivot Fgmat Help

SansSerif 11 B I U A

		S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8	S9	S10	TOTAL
S1	Pearson Correlation	1	.114	.409*	.019	.272	.019	.180	-.208	.409*	-.208	.422*
	Sig. (2-tailed)		.580	.038	.925	.178	.925	.380	.308	.038	.308	.032
	N	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26
S2	Pearson Correlation	.114	1	-.182	.525**	.019	.019	-.154	.333	.114	.062	.422*
	Sig. (2-tailed)	.580		.374	.006	.925	.925	.453	.097	.580	.762	.032
	N	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26
S3	Pearson Correlation	.409*	-.182	1	.272	.272	.019	.180	-.208	.114	.062	.422*
	Sig. (2-tailed)	.038	.374		.178	.178	.925	.380	.308	.580	.762	.032
	N	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26
S4	Pearson Correlation	.019	.525**	.272	1	.350	.133	.088	.196	.019	.196	.649**
	Sig. (2-tailed)	.925	.006	.178		.080	.516	.669	.337	.925	.337	.000
	N	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26
S5	Pearson Correlation	.272	.019	.272	.350	1	-.083	.088	-.267	.272	-.036	.435*
	Sig. (2-tailed)	.178	.925	.178	.080		.686	.669	.187	.178	.863	.026
	N	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26
S6	Pearson Correlation	.019	.019	.019	.133	-.083	1	.374	-.036	.272	.196	.435*
	Sig. (2-tailed)	.925	.925	.925	.516	.686		.060	.863	.178	.337	.026
	N	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26
S7	Pearson Correlation	.180	-.154	.180	.088	.088	.374	1	-.176	.847**	.129	.533**
	Sig. (2-tailed)	.380	.453	.380	.669	.669	.060		.389	.000	.529	.005
	N	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26
S8	Pearson Correlation	-.208	.333	-.208	.196	-.267	-.036	-.176	1	-.208	.257	.169
	Sig. (2-tailed)	.308	.097	.308	.337	.187	.863	.389		.308	.205	.409
	N	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26
S9	Pearson Correlation	.409*	.114	.114	.019	.272	.272	.847**	-.208	1	.062	.609**
	Sig. (2-tailed)	.038	.580	.580	.925	.178	.178	.000	.308		.762	.001
	N	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26
S10	Pearson Correlation	-.208	.062	.062	.196	-.036	.196	.129	.257	.062	1	.397*
	Sig. (2-tailed)	.308	.762	.762	.337	.863	.337	.529	.205	.762		.044
	N	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26

## Angket Hasil

Pivot Table Correlations

File Edit View Insert Pivot Format Help

SansSerif 11 B I U A...

		H1	H2	H3	H4	H5	H6	H7	H8	H9	H10	TOTAL
H1	Pearson Correlation	1	.212	.316	.519**	.354	.330	.268	.518**	.519**	.481*	.682**
	Sig. (2-tailed)		.297	.115	.007	.076	.100	.186	.007	.007	.013	.000
	N	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26
H2	Pearson Correlation	.212	1	.356	.000	.695**	.465*	.392*	.264	.287	.329	.639**
	Sig. (2-tailed)	.297		.074	1.000	.000	.017	.048	.192	.155	.101	.000
	N	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26
H3	Pearson Correlation	.316	.356	1	.308	.559**	.436*	.277	.251	.226	.294	.621**
	Sig. (2-tailed)	.115	.074		.126	.003	.026	.170	.215	.267	.145	.001
	N	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26
H4	Pearson Correlation	.519**	.000	.308	1	.217	.317	.288	.210	.259	.331	.514**
	Sig. (2-tailed)	.007	1.000	.126		.287	.115	.153	.304	.200	.099	.007
	N	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26
H5	Pearson Correlation	.354	.695**	.559**	.217	1	.712**	.333	.349	.278	.272	.759**
	Sig. (2-tailed)	.076	.000	.003	.287	.000	.097	.080	.169	.178	.000	.000
	N	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26
H6	Pearson Correlation	.330	.465*	.436*	.317	.712**	1	.336	.545**	.317	.446*	.767**
	Sig. (2-tailed)	.100	.017	.026	.115	.000		.093	.004	.115	.022	.000
	N	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26
H7	Pearson Correlation	.268	.392*	.277	.288	.333	.336	1	.119	.288	-.026	.507**
	Sig. (2-tailed)	.186	.048	.170	.153	.097	.093		.561	.153	.898	.008
	N	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26
H8	Pearson Correlation	.518**	.264	.251	.210	.349	.545**	.119	1	.513**	.619**	.672**
	Sig. (2-tailed)	.007	.192	.215	.304	.080	.004	.561		.007	.001	.000
	N	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26
H9	Pearson Correlation	.519**	.287	.226	.259	.278	.317	.288	.513**	1	.632**	.653**
	Sig. (2-tailed)	.007	.155	.267	.200	.169	.115	.153	.007		.001	.000
	N	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26
H10	Pearson Correlation	.481*	.329	.294	.331	.272	.446*	-.026	.619**	.632**	1	.665**
	Sig. (2-tailed)	.013	.101	.145	.099	.178	.022	.898	.001	.001		.000
	N	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26

## Angket minat

Pivot Table Correlations

File Edit View Insert Pivot Format Help

SansSerif 11 B I U A...

		M1	M2	M3	M4	M5	M6	M7	M8	M9	M10	TOTAL
M1	Pearson Correlation	1	.172	.183	.023	.321	.057	.072	.008	.171	.392*	.431*
	Sig. (2-tailed)		.402	.371	.911	.110	.782	.727	.970	.403	.048	.028
	N	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26
M2	Pearson Correlation	.172	1	.392*	.209	.177	.320	.342	.287	.069	.322	.616**
	Sig. (2-tailed)	.402		.048	.305	.387	.111	.087	.156	.738	.109	.001
	N	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26
M3	Pearson Correlation	.183	.392*	1	.184	.477*	.093	.426*	.271	.452*	.325	.717**
	Sig. (2-tailed)	.371	.048		.367	.014	.652	.030	.180	.020	.105	.000
	N	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26
M4	Pearson Correlation	.023	.209	.184	1	.052	.461*	.135	.174	-.108	.157	.478*
	Sig. (2-tailed)	.911	.305	.367		.800	.018	.510	.397	.600	.445	.014
	N	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26
M5	Pearson Correlation	.321	.177	.477*	.052	1	.033	.201	-.113	.425*	.178	.491*
	Sig. (2-tailed)	.110	.387	.014	.800		.872	.324	.582	.030	.386	.011
	N	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26
M6	Pearson Correlation	.057	.320	.093	.461*	.033	1	.041	.054	-.054	.202	.495*
	Sig. (2-tailed)	.782	.111	.652	.018	.872		.843	.794	.792	.322	.010
	N	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26
M7	Pearson Correlation	.072	.342	.426*	.135	.201	.041	1	.174	-.037	.197	.465*
	Sig. (2-tailed)	.727	.087	.030	.510	.324	.843		.395	.858	.336	.017
	N	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26
M8	Pearson Correlation	.008	.287	.271	.174	-.113	.054	.174	1	.025	.270	.422*
	Sig. (2-tailed)	.970	.156	.180	.397	.582	.794	.395		.905	.183	.032
	N	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26
M9	Pearson Correlation	.171	.069	.452*	-.108	.425*	-.054	-.037	.025	1	.249	.399*
	Sig. (2-tailed)	.403	.738	.020	.600	.030	.792	.858	.905		.221	.043
	N	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26
M10	Pearson Correlation	.392*	.322	.325	.157	.178	.202	.197	.270	.249	1	.650**
	Sig. (2-tailed)	.048	.109	.105	.445	.386	.322	.336	.183	.221		.000
	N	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26

**LAMPIRAN 11. HASIL REABILITAS PRETEST POSTTEST DAN ANGET**

**Reliability**

**Scale: ALL VARIABLES**

**Case Processing Summary**

		N	%
Cases	Valid	26	100.0
	Excluded <sup>a</sup>	0	.0
	Total	26	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

**Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
.518	10

**POSTTEST**

**Reliability**

**Scale: ALL VARIABLES**

**Case Processing Summary**

		N	%
Cases	Valid	26	100.0
	Excluded <sup>a</sup>	0	.0
	Total	26	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

**Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
.554	10

## ANGKET HASIL

### → Reliability

#### Scale: ALL VARIABLES

##### Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	26	100.0
	Excluded <sup>a</sup>	0	.0
	Total	26	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

##### Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.847	10

## ANGKET MINAT

### → Reliability

[DataSet0]

#### Scale: ALL VARIABLES

##### Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	26	100.0
	Excluded <sup>a</sup>	0	.0
	Total	26	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

##### Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.688	10

## LEMBARAN 12. HASIL PENCARIAN UJI T DAN SIGNIFIKANSI

### → T-Test

[DataSet1]

#### Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	PRE TEST	59.2308	26	21.15147	4.14814
	POST TEST	81.9231	26	17.44001	3.42027

#### Paired Samples Correlations

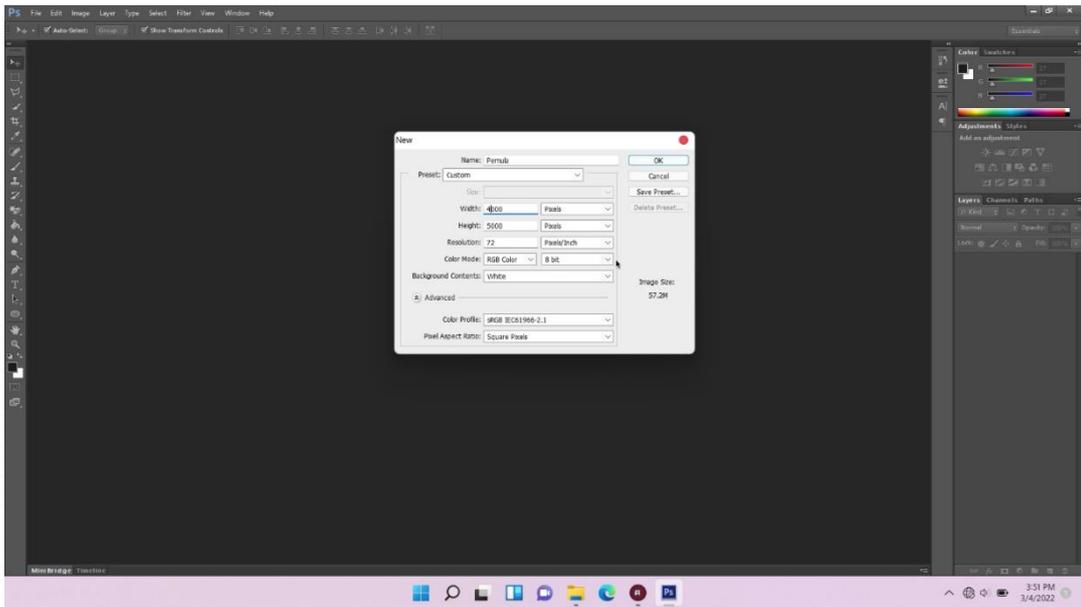
		N	Correlation	Sig.
Pair 1	PRE TEST & POST TEST	26	-.115	.576

#### Paired Samples Test

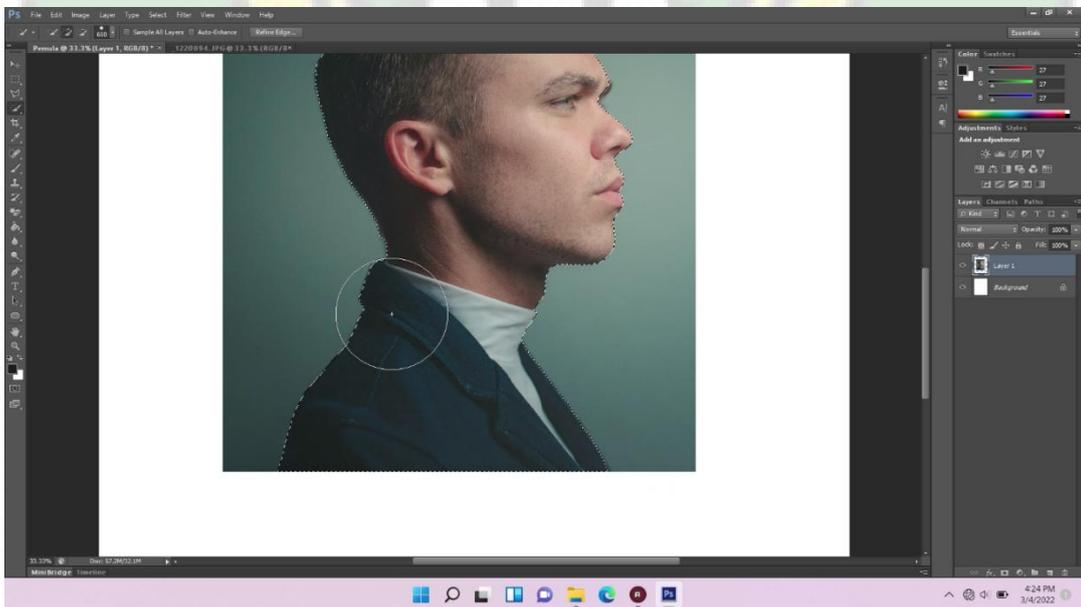
	Paired Differences		Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation		Lower	Upper			
PRE TEST - POST TEST	-22.69231	28.92164	5.67200	-34.37401	-11.01060	-4.001	25	.000



Di mulai dengan memperkenalkan interface yang ada di dalam aplikasi photoshop dan bagaimana membuat sebuah project awal seperti berikut:

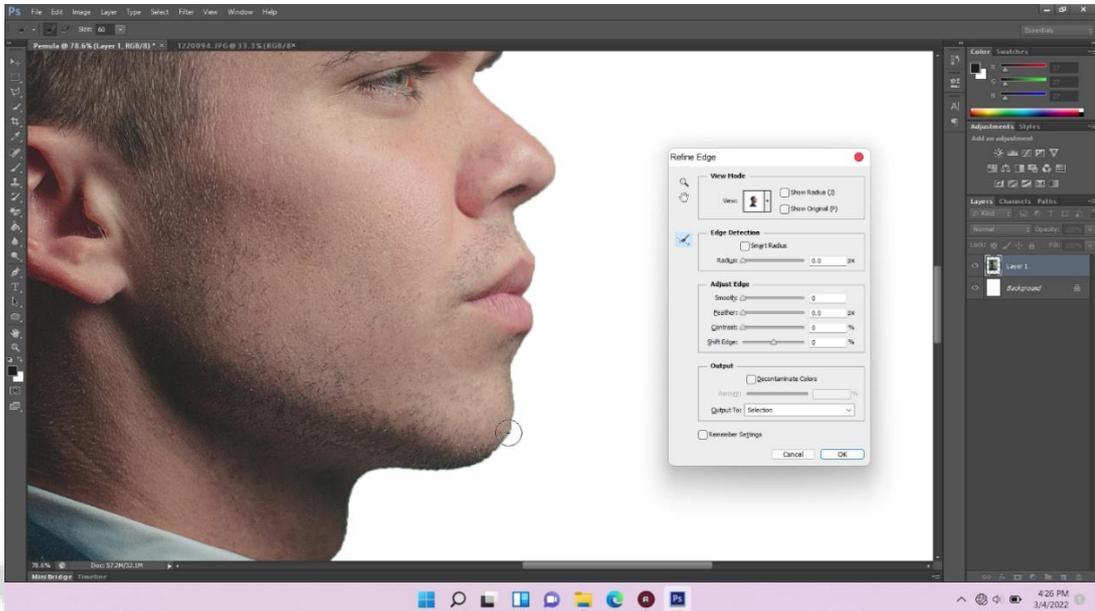


Ini merupakan tap atau tampilan yang muncul Ketika kita memulai sebuah project baru dan disinilah kita mengatur ukuran atau besar kecilnya suatu lembaran kerja yang kita butuhkan seperti ukuran poster yang benar

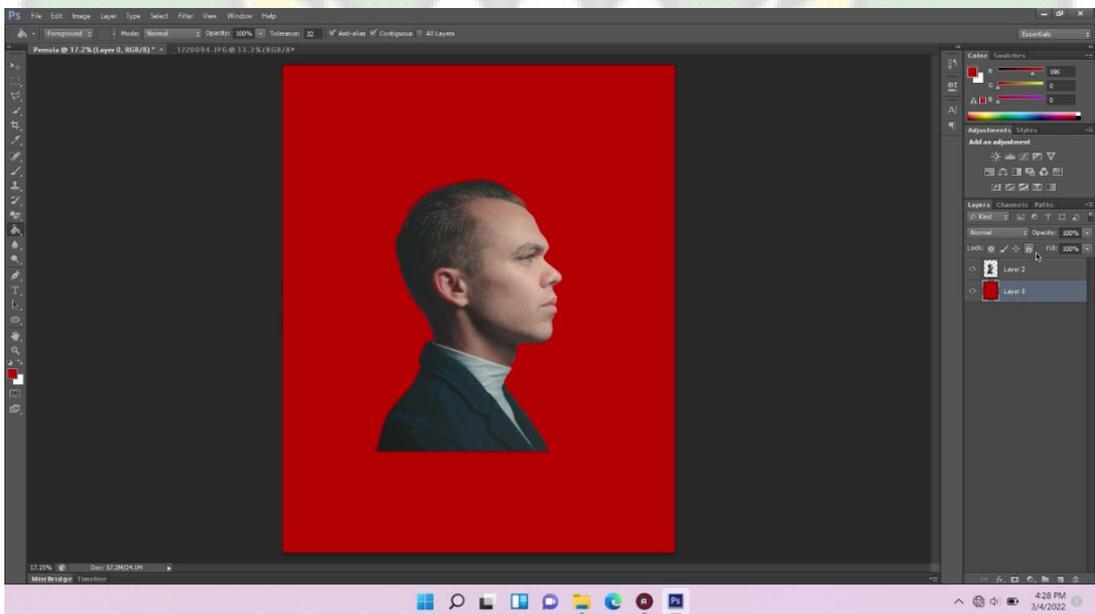


Selanjutnya di perkenalkan satu persatu tool yang ada di aplikasi terutama tool yang paling sering di gunakan contho gambar di atas adalh perkenalan masking tool dan selection tool.

Lalu sedikit nilai-nilai kerapian di tunjukan yang hal ini tidak bisa di dapatkan dari pembelajaran yang autodidak disini ada suatu fitur yang saya tunjukan guna untuk mengrapikan bagian rambut yang biasa di keluhkan rentang terjadi kesulitan pemotongan.

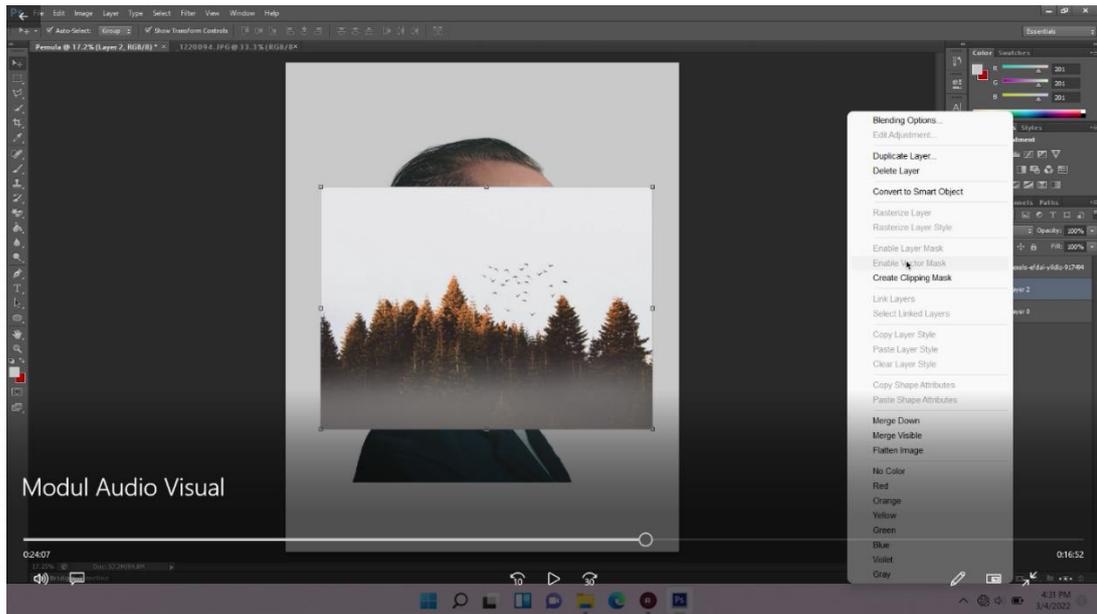


Menggunakan Refein Edge untuk memperharus batas pemotongan menjadi bagus dan rapi terlebih di bagian rambut dan baju.

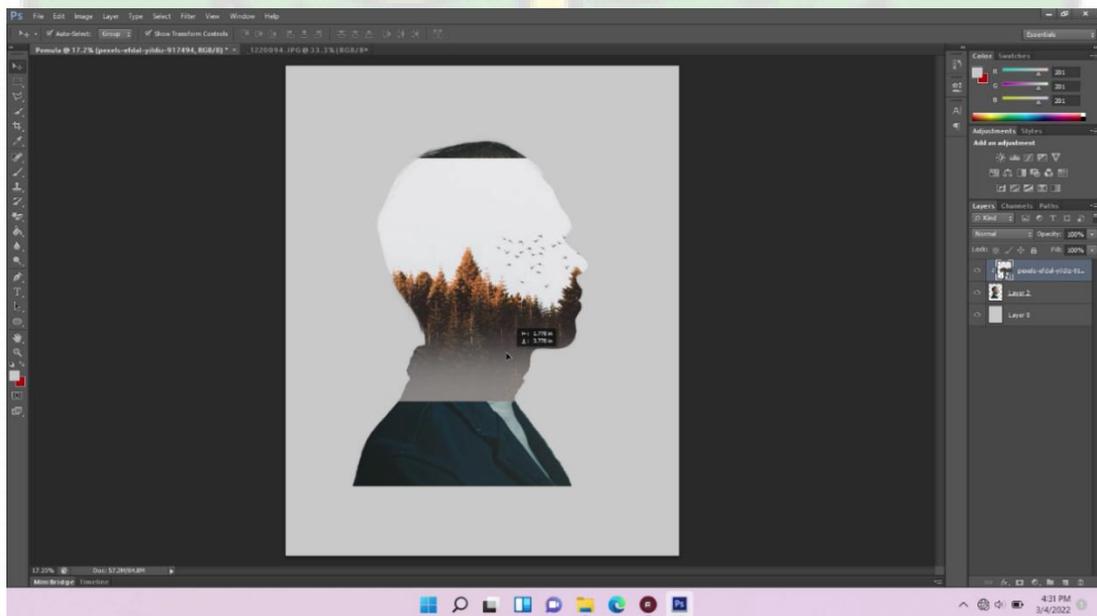


Selanjunya peneliti juga menyinggung materi umum yang di menjadi dasar dari sebuah pengolah foto yaitu kemampuan terbaik pekerja *fotocopy* seperti mengatur ukuran, warna, cahaya, dan bentuk.

Selanjutnya peneliti mengarahkan materi ke suatu hasil akhir yang bisa di ciptakan dengan aplikasi photoshop yaitu karya *Doble Exposure*.

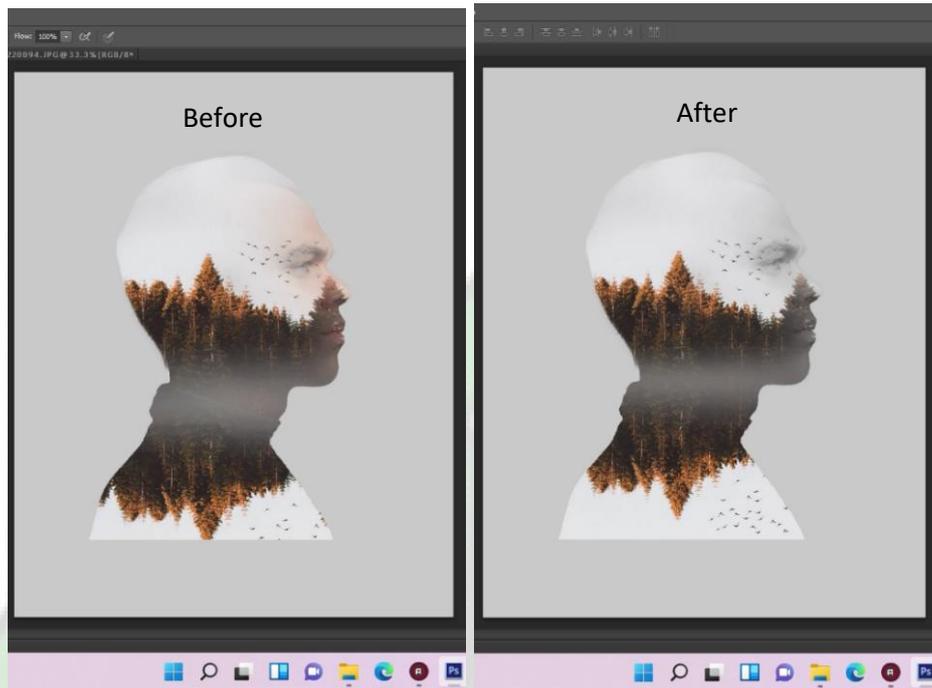


Konsepnya adalah dengan memadukan kedua bua gambar menjadi suatu perpaduan antara satu wujud gambaran dengan 2 unsur penglihatan dan subject.

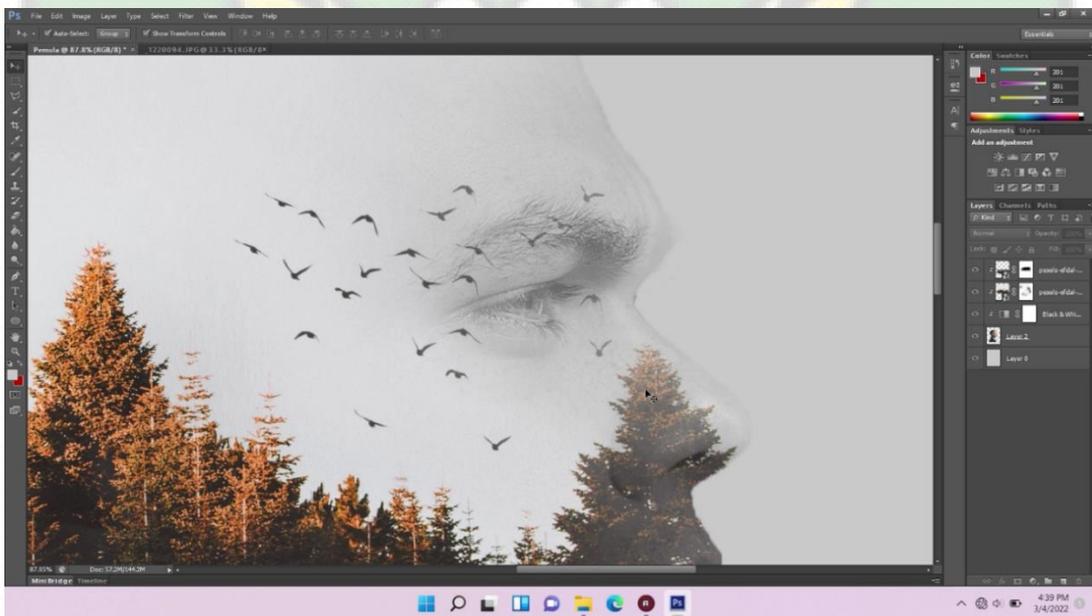


Cara ini sangat simple dan menggunakan tool dasar yaitu clipping mask dimana gambar yang di tumpuk diatas akan masuk menyatu dengan bentuk gambar yang di bawah nya contohnya bentuk manusia denga nisi tumbuhan di dalamnya.

Selanjutnya memanfaatkan fitur filter dimana warna kedua gambar akan di padukan sehingga melahirkan suatu warna yang padu (*Balance*)



Upaya ini dapat meningkatkan hasil yang lebih teliti dan rapi dari sini dapat memunculkan nilai nilai belajar profesional.

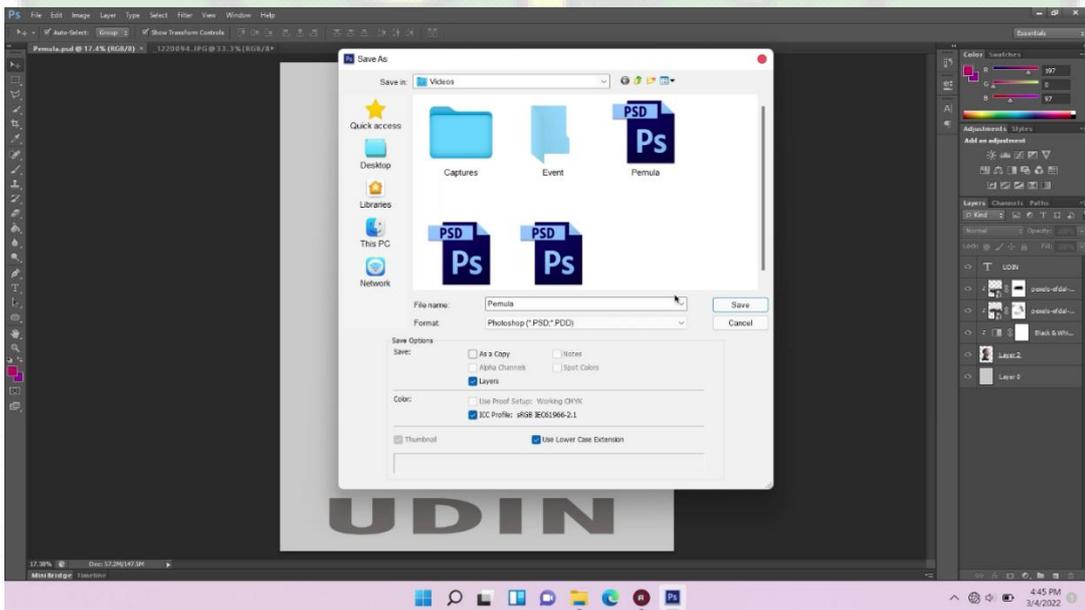


Dapat di lihat dengan jelas dampak ke rapiannya itu dapat membuat perpaduan maksimal.

Disini saya juga memberikan cara untuk memberikan tulisan pada suatu karyanya dan memahami bagaimana aturan tipografi yang baik.

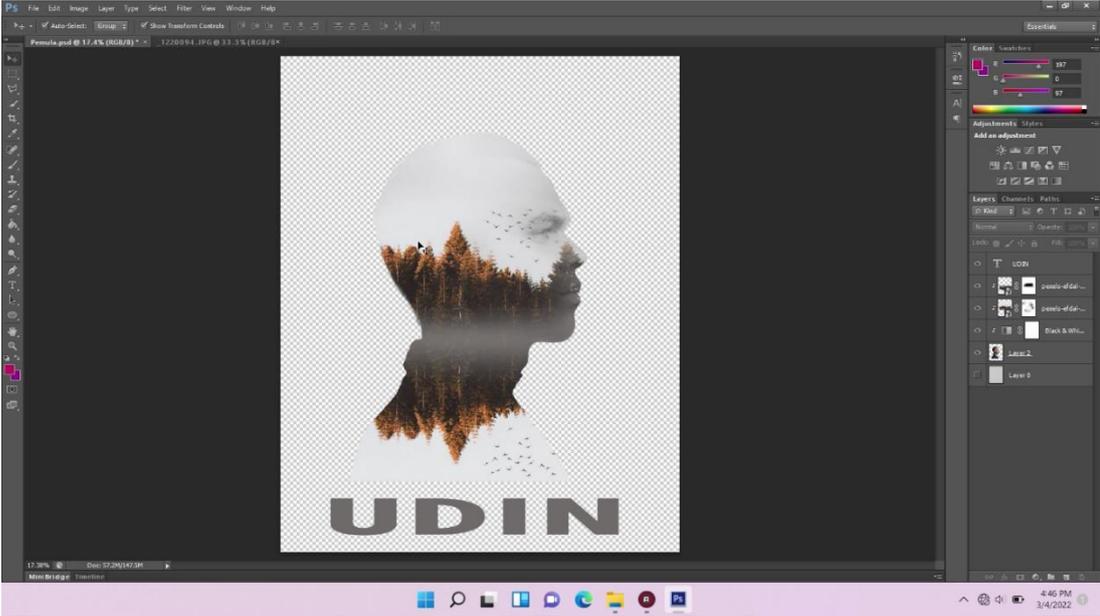


Selanjutnya menjelaskan bagaimana cara menyimpan sebuah gambar. Dengan menekan ctrl + s untuk simpan dan ctrl + Shift + S untuk simpan baru



Gambar bisa di simpan menjadi 2 macam format yaitu JPG Dan PNG

Bila ingin menyimpan file PNG makan di hapus background nya terlebih dahulu seperti contoh berikut.



Dan berikut ini adalah Karya Sederhana Doble Exposure di Photoshop



## LEMBARAN 14. DOKUMENTASI PENELITIAN

### PRETEST



### POSTTEST

