



**KEEFEKTIFAN PENGGUNAAN MEDIA CD
PEMBELAJARAN TERHADAP HASIL BELAJAR
MATEMATIKA DI KELAS 3 SD NEGERI GEBANG 1,
BONANG, KAB. DEMAK**

SKRIPSI

**DIAJUKAN SEBAGAI SALAH SATU SYARAT
UNTUK MEMPEROLEH GELAR SARJANA PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN**

OLEH

ZAKARIA RIZKY PURNAMA
1102412080
UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

**KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

2016

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi dengan judul “Kefektifan Penggunaan Media CD Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Matematika di Kelas 3 SD Negeri Gebang 1, Bonang, Kab. Demak” telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke sidang panitia ujian skripsi Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Semarang pada :

Hari : Kamis

Tanggal : 16 November 2016

Semarang, 26 Oktober 2016

Dosen Pembimbing I


Dr. Kustiono, M.Pd.
196303071993031001

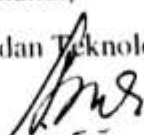
Dosen Pembimbing II


Drs. Sugeng Purwanto, M.Pd.
195610261986011001

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Mengetahui,

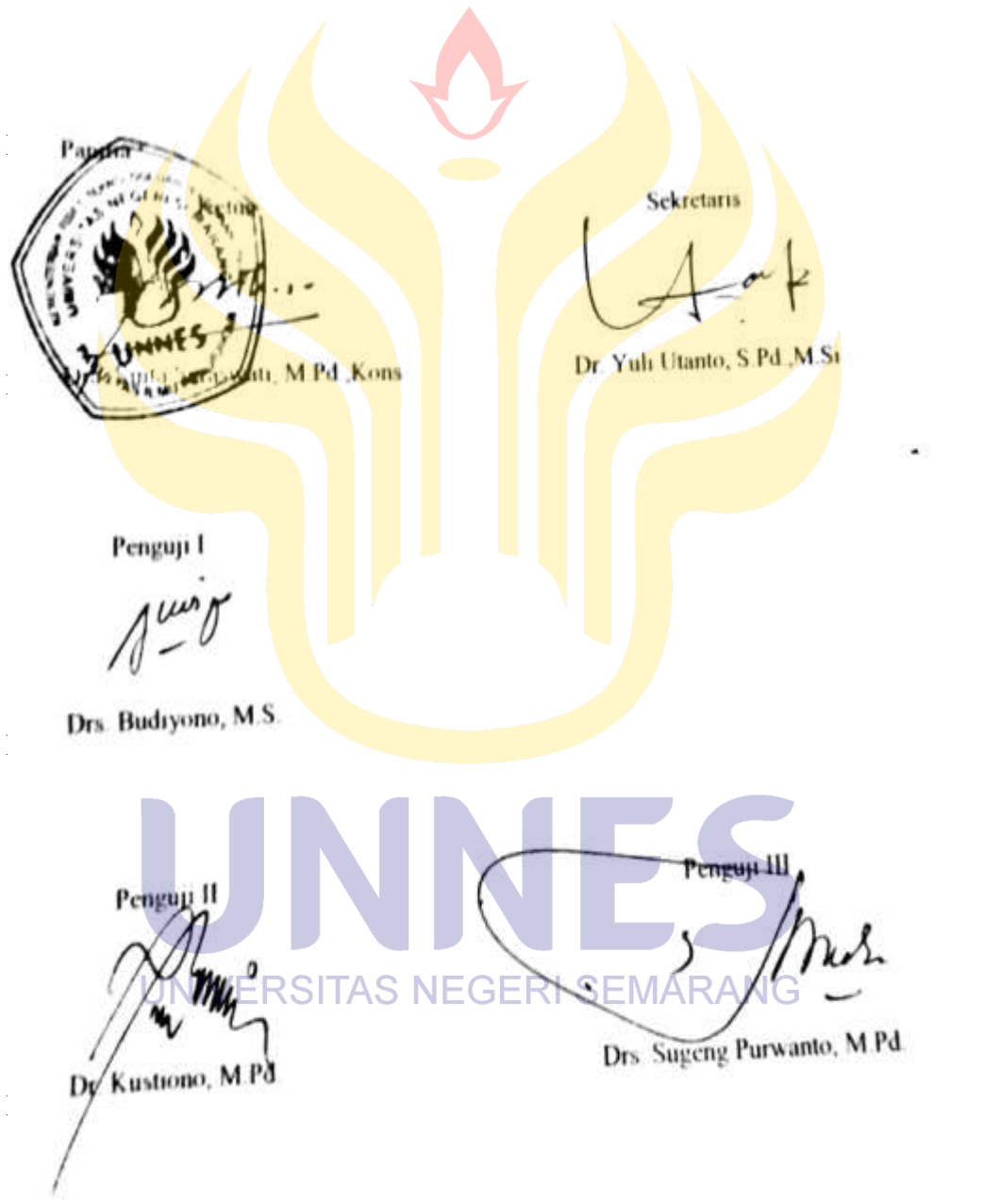
Ketua Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan


Drs. Sugeng Purwanto, M.Pd.

195610261986011001

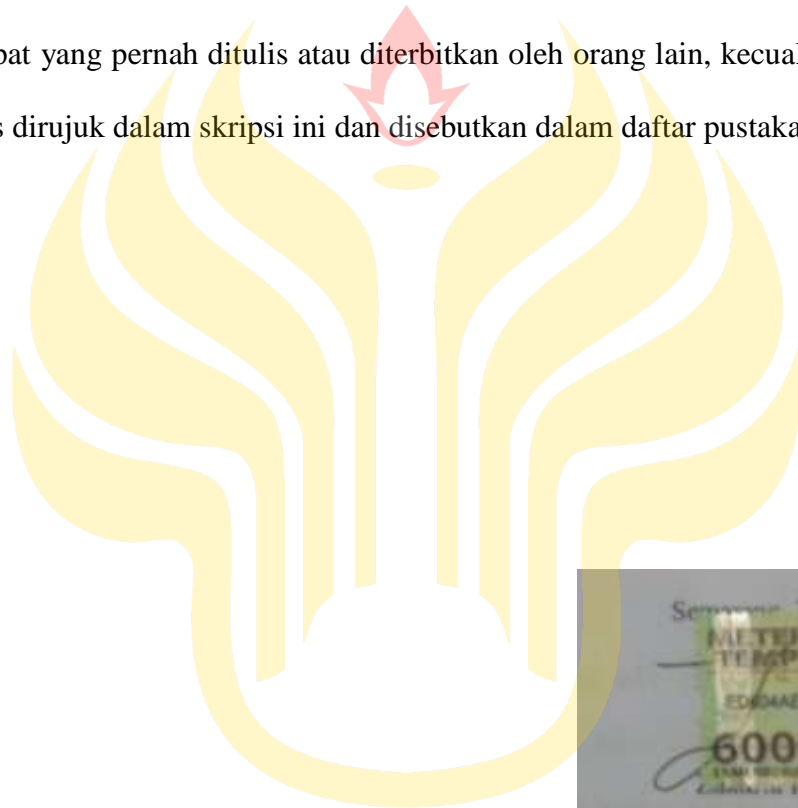
PENGESAHAN

Skripsi ini telah dipertahankan di hadapan sidang panitia ujian skripsi
Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang pada tanggal 16
November 2016



PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa yang tertulis di dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dirujuk dalam skripsi ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Motto dan Persembahan

Motto

“Teruslah melangkah maju walaupun beban dibelakangmu sangat berat”

(Zakaria Rizky Purnama)

“Barang siapa bersungguh-sungguh, sesungguhnya kesungguhan itu adalah untuk dirinya sendiri”

(QS Al-Ankabut [29]:6)

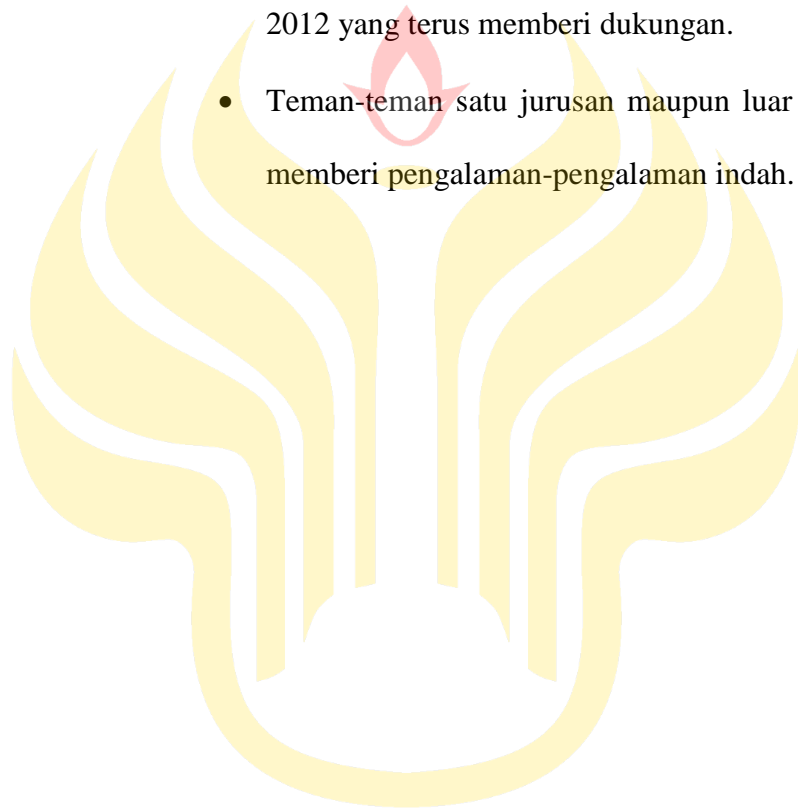
“Berbagilah kebahagiaan dengan orang lain walaupun itu hanya sedikit”

(Zakaria Rizky Purnama)

Persembahan

- Kedua orang tua dan adik yang selalu ada untuk membimbing dengan sabar dan penuh kasih sayang serta do'a yang kalian berikan hingga terselesaikannya skripsi ini.
- Keluarga besar yang terus mendukung dan memberi motivasi dalam pembuatan skripsi ini.
- Dr. Kustiono, M.Pd. dan Drs. Sugeng Purwanto, M.Pd. selaku dosen pembimbing yang telah membimbing penulis hingga skripsi ini selesai.

- Segenap guru dan murid SD Negeri Gebang 1, Bonang, Kab. Demak yang telah memberi ijin dan membantu terselesaikannya skripsi ini.
- Teman-teman Teknologi Pendidikan satu angkatan 2012 yang terus memberi dukungan.
- Teman-teman satu jurusan maupun luar jurusan yang memberi pengalaman-pengalaman indah.



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT atas limpahan rahmat dan nikmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Keefektifan Penggunaan Media CD Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Matematika di Kelas 3 SD Negeri Gebang 1, Bonang, Kab. Demak”

Penulisan skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak berupa saran, bimbingan, petunjuk maupun bantuan dalam bentuk lain, maka penulis ucapka banyak-banyak terima kasih kepada :

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum. selaku Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan untuk menyelesaikan pendidikan studi S1 di Universitas Negeri Semarang.
2. Prof. Dr. Fakhruddin, M.Pd. selaku dekan Fakultas Ilmu Pendidikan memberikan ijin untuk melakukan penelitian di SD Negeri Gebang, Bonang, Kab. Demak dan juga telah memberikan pelayanan dan fasilitas pendidikan kepada penulis.
3. Dr. Kustiono, M.Pd. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan masukan sehingga terseleseikannya skripsi ini.
4. Drs. Sugeng Purwanto, M.Pd. selaku ketua jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan dan juga selaku dosen pembimbing yang telah memberikan kemudahan administrasi dalam penyusunan skripsi.
5. Maryanti, S.Pd.SD selaku Kepala Sekolah SD Negeri Gebang 1, Bonang, Kab. Demak.

6. Lilis Amaliyah, S.Pd. selaku guru kelas III A SD Negeri Gebang 1 dan juga murid-murid kelas III A atas bantuan selama penelitian yang dilakukan oleh penulis disana.
7. Keluarga besar Teknologi Pendidikan angkatan 2012 tanpa terkecuali atas dukungan, kebersamaan dan kekeluargaannya.
8. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, namun penulis mengucapkan banyak terima kasih atas dukungan kalian demi terselesaikannya skripsi ini.

Semoga bantuan yang telah kalian berikan dapat dibalas berlipat ganda oleh Allah SWT. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna karena kesempurnaan hanya milik Allah SWT. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis pada khususnya, lembaga, masyarakat dan pembaca pada umumnya.

Semarang, 3 Oktober 2016

UNNES Penulis
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

ABSTRAK

Purnama, Zakaria Rizky. 2016; Kefektifan Penggunaan Media CD Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Matematika di Kelas 3 SD Negeri Gebang 1, Bonang, Kab. Demak. Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan. Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang. Pembimbing : Dr. Kustiono, M.Pd., Drs. Sugeng Purwanto, M.Pd.

Kata Kunci : Keefektifan, Media CD Pembelajaran, Hasil Belajar, Jenjang Pendidikan Sekolah dasar

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan ketika guru mengajar di kelas dapat dilihat bahwa guru mengalami kesulitan dalam menyampaikan materi kepada siswa. Hal ini juga dikarekan belum adanya media pembelajaran yang membantu guru dalam menjelaskan materi. Siswa seringkali bosan apabila guru mengajarkna materi dengan metode yang sama, untuk itulah diperlukan suatu media pembelajaran baru yang dapat membantu guru menjelaskan materi dan juga menarik minat siswa untuk memperhatikan. Untuk itulah digunakan media CD pembelajaran untuk membantu guru dalam menjelaskan materi kepada siswa.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan media CD pembelajaran terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika. Dalam penelitian ini dipakai 4 metode untuk mengumpulkan data penelitian. Keempat metode tersebut adalah metode wawancara yang dipakai untuk mengetahui proses pembelajaran dan aktivitas siswa, metode observasi untuk mengetahui proses pembelaran dan aktivitas siswa, metode tes untuk mengetahui hasil belajar siswa dan terakhir metode dokumentasi untuk memperkuat informasi yang didapat selama penelitian. Penelitian ini dimulai dari tahap pra penelitian dimana peneliti melakukan observasi awal dan merancang penelitian, lalu dilanjutkan ke tahap penelitian dimana peneliti melaksanakan penelitian dan mengambil data, lalu tahap yang terakhir yaitu pasca penelitian dimana peneliti mengolah dan menyimpulkan data hasil dari penelitian.

Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa media CD pembelajaran yang digunakan masuk dalam katategori efektif. Hal ini dapat dilihat dari proses pembelajaran, aktivitas dan hasil belajar siswa. Proses pembelajaran berjalan dengan baik dan guru juga tidak mengalami kesulitan dalam menyampaikan materi kepada siswa. Berdasarkan data presentase yang diperoleh seperti suasana belajar siswa sebesar 92%, rasa tanggung jawab siswa sebesar 88%, rasa percaya diri siswa sebesar 80% dan fokus siswa terhadap pembelajaran sebesar 93%. Hasil belajar siswa melalui tes mencapai angka 95,37% dimana dapat disimpulkan bahwa media CD pembelajaran efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vii
ABSTRAK	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB 1. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	5
1.3 Batasan Masalah	6
1.4 Rumusan Masalah	6
1.5 Tujuan Penelitian	6
1.6 Mafaat Penelitian	7
1.7 Penegasan Istilah	9
1.8 Sistematika Skripsi	10
1.8.1 Bagian Awal Skripsi	10

1.8.2 Bagian Isi Skripsi	10
1.8.3 Bagian Akhir Skripsi	11
BAB 2. LANDASAN TEORI	12
2.1 CD Pembelajaran	12
2.1.1 Definisi CD Pembelajaran	12
2.1.2 Kelebihan dan Kekurangan CD Pembelajaran	15
2.2 Konsep Media Pembelajaran	17
2.2.1 Definisi Media Pembelajaran	17
2.2.2 Kedudukan Media dalam Pembelajaran	21
2.2.3 Manfaat Media Pembelajaran	22
2.2.4 Klasifikasi Media Pembelajaran	26
2.3 Evaluasi Program	29
2.4 Aktivitas Belajar	30
2.4.1 Pengertian Aktivitas Belajar	30
2.4.2 Jenis-jenis Aktivitas Belajar	31
2.5 Hasil Belajar	32
2.5.1 Pengertian Hasil Belajar	32
2.5.2 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar	34
BAB 3. METODE PENELITIAN	38
3.1 Metode Penelitian	38
3.1.1 Jenis Penelitian	39
3.1.2 Desain Penelitian	39
3.2 Variabel Penelitian	39

3.3	Populasi dan Sampel	41
3.3.1	Populasi	41
3.3.2	Sampel	41
3.4	Metode Pengumpulan Data	42
3.4.1	Metode Tes	42
3.4.2	Metode Observasi	43
3.4.3	Metode Wawancara	43
3.4.4	Metode Dokumentasi	44
3.5	Teknik Analisis Data	44
3.5.1	Verifikasi	45
3.5.2	Tabulating	45
3.5.3	Analiting	46
3.5.4	Conclusion	46
3.6	Tahap Penelitian	48
3.6.1	Tahap Pra Penelitian	48
3.6.2	Tahap Penelitian	49
3.6.3	Tahap Pasca Penelitian	49
BAB 4.	HASIL DAN PEMBAHASAN	50
4.1	Hasil	50
4.1.1	Gambaran Umum SD Gebang 1	50
4.1.2	Gambaran Umum Responden	51
4.1.2.1	Gambaran Guru Kelas	51
4.1.2.2	Gambaran Siswa Kelas III A SD Gebang 1	51

4.1.3	Gambaran Umum Video Pembelajaran	52
4.1.4	Pengolahan dan Analisis Data	52
4.1.4.1	Verifikasi	52
4.1.4.2	Tabulating	52
4.2	Pembahasan	57
4.2.1	Analiting	57
4.2.2	Conclusion	63
BAB 5.	SIMPULAN DAN SARAN	64
5.1	Simpulan	64
5.2	Saran	65
DAFTAR PUSTAKA		66
LAMPIRAN		69

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
3.1 Kriteria Aktivitas Siswa	47
3.2 Kriteria Skor Jawaban	48



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerucut Pengalaman dari Edgar Dale	17
2. Proses Komunikasi Model Kemp	20
3. Rekapitulasi Aktivitas Belajar Siswa Kelas III A	55



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Ijin Observasi	69
2. Surat Hasil Penelitian	70
3. Lembar Validasi Ahli Materi	71
4. Hasil Validasi Ahli Materi 1 (Lilis Amaliyah)	75
5. Hasil Validasi Ahli Materi 2 (Maryanti)	79
6. Lembar Validasi Ahli Media	83
7. Hasil Validasi Ahli Media 1 (Sony Zulfikasari)	87
8. Hasil Validasi Ahli Media 2 (Basuki Sulistio)	91
9. Instrumen Observasi	95
10. Instrumen Wawancara	98
11. Instrumen Soal Tes	100
12. Hasil Lembar Observasi	105
13. Hasil Lembar Wawancara	111
14. Hasil Tes	114
15. Dokumentasi Penelitian	115

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu proses yang penting bagi manusia baik itu berupa perubahan perilaku maupun pola pikir terhadap manusia itu sendiri. Pendidikan juga mencakup hal-hal yang sedang dipikirkan ataupun dikerjakan. Pendidikan sendiri mempunyai peran penting dalam perkembangan, kebiasaan, perilaku, orientasi dan persepsi manusia. Dengan mengetahui prinsip dasar tentang belajar itu sendiri maka seseorang dapat mengetahui bahwa pendidikan itu sendiri memegang peranan penting dalam proses psikologis.

Dalam sistem pendidikan itu sendiri kita sering menjumpai istilah pendidikan, pengajaran dan pembelajaran. Istilah-istilah tersebut mempunyai peran yang tersendiri dalam sistem pendidikan. Pendidikan dalam arti sempit diartikan sebagai bantuan kepada anak didik terutama pada aspek moral dan budi pekerti, sedangkan pengajaran diartikan sebagai bantuan kepada anak didik dan dibatasi pada aspek intelektual dan keterampilan (Sugandi, 2004:5).

Perkembangan dunia pendidikan saat ini sudah dapat dibilang sangat berkembang, untuk itulah diperlukan berbagai macam pembaruan dengan tujuan dapat meningkatkan mutu kualitas dan kuantitas pendidikan itu sendiri. Untuk itulah diperlukan berbagai macam terobosan dalam berbagai macam aspek seperti pengembangan kurikulum, inovasi pembelajaran, ketersediaan sarana prasana pendidikan serta peningkatan sumber daya manusia sebagai tenaga pengajar.

Dalam era globalisasi sekarang ini dimana teknologi sudah berkembang sangat pesat dan sudah menjadi hal yang umum. Sehingga pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan juga sudah mengalami perkembangan yang sangat pesat pula. Banyak pihak-pihak yang memanfaatkan teknologi untuk pembelajaran, termasuk pula sekolah yang sudah mulai memakai teknologi untuk proses pembelajaran di sekolah mereka masing-masing. Teknologi sendiri dalam pembelajaran sekarang memegang peranan yang cukup penting dimana teknologi dapat menjadi sarana pembelajaran ataupun sebagai media dan sumber belajar bagi siswa. Sebagai sarana pembelajaran, teknologi dapat menjadi alat yang dapat digunakan untuk mempermudah dan memperlancar proses pembelajaran. Sedangkan sebagai media dan sumber belajar bagi siswa, teknologi menyediakan berbagai informasi dan kemampuan mengolah informasi itu menggunakan media pembelajaran yang ada.

Menurut Gagne dan Briggs (1975) dalam Arsyad (2009:4), media pembelajaran merupakan alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari antara lain buku, tape recorder, kaset, video camera, video recorder, film, *slide* (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi dan komputer. Sementara menurut Hamalik (1986) dalam Arsyad (2009:15), pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan

menyampaikan pesan dan isi pembelajaran saat itu. Selain membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data dan memadatkan informasi.

Selain itu, Yunus (1942:78) dalam Arsyad (2009:15) mengemukakan sebagai berikut: bahwasanya media pembelajaran paling besar pengaruhnya bagi indera dan lebih dapat menjamin pemahamannya dibandingkan dengan orang-orang yang mendengarkan saja tidaklah sama tingkat pemahamannya dan lamanya bertahan apa yang dipahaminya dibandingkan dengan mereka yang melihat dan mendengarnya. Senada dengan itu Tjokrodikaryo mengemukakan: "Fungsi dari pada media pendidikan, yaitu (1) merangsang siswa untuk aktif belajar dan tidak merasa bosan dalam belajar, (2) mendorong motivasi belajar dan menerangkan sifat ingin tahu, sehingga situasi kelas tidak membosankan, (3) memungkinkan interaksi guru dengan siswa, siswa dengan sesamanya, dan siswa dengan lingkungannya, dan (4) memungkinkan siswa belajar sesuai dengan pilihan yang berdasarkan kemampuan dan kesenangan.

Di antara banyaknya media pembelajaran yang sudah berkembang seiring berkembangnya teknologi ada media CD pembelajaran. Yangmana sekarang ini media CD pembelajaran sudah banyak digunakan untuk sekolah-sekolah baik itu sekolah dasar, sekolah menengah pertama, sekolah menengah atas maupun untuk sekolah untuk anak berkebutuhan khusus. Jadi penggunaan media CD pembelajaran sudah tidak asing untuk dunia pendidikan sekarang ini. CD pembelajaran sendiri dalam dunia pendidikan lebih bersifat sebagai media

edukatif dimana di dalam nya mengandung materi dan informasi pelajaran yang terkait. CD pembelajaran sebagai media pembelajaran juga akan lebih menarik minta siswa untuk memperhatikan materi yang disampaikan lewat tayangan tersebut sehingga cenderung membuat siswa lebih paham dan mengerti tentang materi dan lebih cenderung meningkatkan hasil belajar siswa.

Media CD pembelajaran merupakan jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang bisa dilihat. Sistem multimedia ini serba guna, mudah digunakan, dan efektif untuk pembelajaran kelompok atau pembelajaran perorangan dan belajar mandiri (Arsyad, 2009:154).

Berdasarkan wawancara dan observasi awal secara singkat yang dilakukan oleh peneliti di SDN Gebang 1, Bonang, Demak, diketahui bahwa penggunaan media CD pembelajaran masih sangat jarang untuk digunakan. Hal ini terkait dengan masih minimnya pengetahuan guru tentang penggunaan media pembelajaran yang baik untuk siswa. Dikarenakan hal itu maka peneliti tertarik untuk mengetahui keefektifan penggunaan media CD pembelajaran terhadap hasil belajar siswa.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, kurang digunakannya media CD pembelajaran di sekolah tersebut disebabkan oleh masalah-masalah dibawah ini :

1. Guru belum pernah menggunakan CD pembelajaran pada siswa kelas 3 SDN Gebang 1, Bonang, Demak;

2. Guru membutuhkan metode yang inovatif dalam penyampaian materi Matematika supaya dapat menarik perhatian siswa;
3. Siswa kelas 3 SD masih kurang bisa memfokuska pada penyampaian materi bila hanya menggunakan metode ceramah;
4. Pemanfaatan fasilitas yang ada seperti TV, DVD Player, LCD proyektor di SDN Gebang 1 belum maksimal oleh para guru;

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan diatas, peneliti akan memberikan batasan masalah pada keefektifan penggunaan media CD pembelajaran terhadap hasil belajar siswa kerana masih jarang digunakannya media pembelajaran tersebut dalam pembelajaran di kelas sehingga menimbulkan pertanyaan apakah penggunaan media CD pembelajaran terhadap hasil belajar efektif atau tidak. Dari hal tersebut, peneliti melakukan penelitian di SDN Gebang 1 yang terletak di Bonang, Kab Demak pada bulan Agustus 2016. Penelitian menggunakan media CD pembelajaran yang diberikan kepada siswa SD kelas 3 di sekolah tersebut.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan dari uraian latar belakang di atas, dapat dirumuskan permasalahan secara umum, yaitu: “Bagaimanakah keefektifan media CD pembelajaran terhadap hasil belajar siswa di kelas 3 SDN Gebang 1, Bonang, Kab. Demak?”

1.5 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah ditentukan, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini yaitu untuk mengetahui keefektifan penggunaan media pembelajaran video terhadap hasil belajar matematika kelas 3 SDN Gebang 1, Bonang, Kab. Demak.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian dibidang pendidikan ini diharapkan dapat menghasilkan informasi yang rinci, akurat dan aktual yang dapat memberikan manfaat dalam menjawab permasalahan yang sedang diteliti. Adapun manfaat tersebut terbagi menjadi 2, yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat teoritis sebagai berikut:

- a. Untuk menambah pengetahuan dan pemanfaatan teknologi dalam upaya mendukung proses pembelajaran;
- b. Untuk memberikan referensi tambahan tentang pengenalan, penggunaan, serta pemanfaatan media CD pembelajaran;
- c. Sebagai langkah awal untuk meningkatkan kemampuan guru dalam penggunaan media CD pembelajaran dalam proses pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat praktis sebagai berikut :

a. Bagi peneliti

Penelitian ini memberi pengetahuan bagi peneliti tentang keefektifan penggunaan media CD pembelajaran terhadap hasil belajar siswa.

b. Bagi guru

1. Melalui penelitian ini dapat digunakan sebagai pertimbangan guru untuk menggunakan media pembelajaran lain daripada yang biasa digunakan sehingga nantinya proses pembelajaran akan berjalan lebih variatif dan menarik;
2. Memberi kesempatan bagi guru untuk mengetahui keefektifan penggunaan media CD pembelajaran terhadap hasil belajar siswa.

c. Bagi siswa

1. Memberi kesempatan pada siswa untuk mendapatkan variasi pembelajaran yang lain dengan menggunakan media CD pembelajaran;
2. Memberi kesempatan bagi siswa untuk meningkatkan keaktifan dan partisipasi siswa dalam pembelajaran menggunakan sarana media CD pembelajaran.

d. Bagi sekolah

Melalui penelitian ini di SDN Gebang 1, Bonang, Demak, maka pihak sekolah dapat mengetahui juga kegunaan dan keuntungan media CD pembelajaran untuk pembelajaran dan kedepannya juga dapat meningkatkan mutu pendidikan dan dapat menuju pembelajaran yang lebih baik.

e. Bagi pembaca

Penelitian ini dapat digunakan oleh pembaca sebagai bahan referensi untuk penelitian yang akan dilakukan kedepannya.

1.7 Penegasan Istilah

Untuk mempermudah pemahaman mengenai judul dalam skripsi ini dan untuk menghindari kemungkinan salah penafsiran dalam memahami permasalahan yang ada maka perlu dijelaskan lebih lanjut mengenai beberapa istilah, antara lain:

1. Keefektifan

Keefektifan berasal dari kata efektif dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia diartikan sebagai dapat membawa hasil, berhasil guna, sedangkan keefektifan berarti keberhasilan. Efektivitas pendidikan merupakan segala sesuatu yang dilakukan untuk mencapai tujuan pendidikan itu sendiri. Dalam penelitian ini keefektifan yang dimaksud adalah keberhasilan penggunaan media video pembelajaran terhadap hasil belajar siswa.;

2. Media Pembelajaran

Media pembelajaran dapat dikatakan sebagai sebuah alat bantu untuk proses belajar mengajar dimana segala sesuatunya dapat digunakan untuk membantu merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan dari seseorang sehingga dapat mendorong terjadinya suatu proses belajar. Batasan ini cukup luas dan mendalam mencakup pengertian sumber, lingkungan, manusia dan metode yang dimanfaatkan untuk tujuan pembelajaran/pelatihan;

3. CD pembelajaran

Menurut (Anton, 2012) Video pembelajaran adalah suatu sarana melalui audio-visual dalam menyampaikan pesan atau materi pembelajaran. CD pembelajaran dapat dimaknai sebagai suatu bentuk media pembelajaran yang bersifat lebih interaktif dengan pengguna, dimana CD pembelajaran tidak hanya berisi tentang penjelasan-penjelasan yang statis namun juga berisi dengan animasi dan berbagai hal lain yang lebih bersifat interaktif;

4. Kelas III

Kelas III merupakan objek yang akan diteliti dalam penelitian mengenai keefektifan penggunaan media CD pembelajaran;

5. SDN Gebang 1, Bonang, Demak

SDN Gebang 1, Bonang, Demak merupakan salah satu sekolah yang ada di negeri ini, khususnya di daerah Demak yang sudah mempunyai kelengkapan sarana dan prasarana yang menunjang untuk diadakannya proses pembelajaran dengan media CD pembelajaran.

1.8 Sistematika Skripsi

1.8.1 Bagian Awal Skripsi

Bagian awal skripsi ini berisi halaman judul, pernyataan, persetujuan pembimbing, pengesahan, motto dan persembahan, prakata, abstrak, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar dan daftar lampiran.

1.8.2 Bagian Isi Skripsi

Bagian isi terdiri atas lima bab yaitu pendahuluan, landasan teori, metode penelitian, hasil penelitian dan pembahasan, serta penutup.

Bab 1. Pendahuluan

Mengemukakan tentang latar belakang, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, penegasan istilah dan sistematika skripsi.

Bab 2 Landasan Teori

Berisi tentang teori yang melandasi permasalahan skripsi.

Bab 3 Metode Penelitian

Berisi tentang pendekatan penelitian, populasi dan sampel, variabel penelitian, desain penelitian, teknik dan alat pengumpulan data, instrumen penelitian serta cara analisis data.

Bab 4 Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berisi analisis data dan pembahasan hasil penelitian.

Bab 5 Penutup berisi simpulan dan saran berdasarkan hasil penelitian.

1.8.3 Bagian Akhir Skripsi

Bagian ini terdiri atas daftar pustaka dan lampiran-lampiran.

BAB 2

LANDASAN TEORI

2.1 CD Pembelajaran

2.1.1 Definisi CD Pembelajaran

Kemajuan teknologi komputer sejak muncul pada tahun 1950-an hingga tahun 1960-an berjalan sangat lambat. Ruangan besar dan jumlah orang yang cukup banyak diperlukan untuk menjalankan komputer pada masa itu. Namun sejak ditemukannya prosesor kecil (microprocessor) keadaan tersebut berubah secara drastis. Prosesor kecil berisikan kemampuan yang diperlukan untuk memproses berbagai perintah yang sebelumnya harus dilakukan oleh peralatan yang memenuhi ruangan. Bahkan, pengembangan prosesor kecil itu terus berlangsung hingga kini yang bukan saja ukurannya lebih kecil tetapi juga kemampuannya semakin besar, kemampuan menangani informasi dan instruksi yang hampir tiada batas.

Komputer pun sekarang sudah terdapat di sekolah-sekolah umum seperti halnya di negara maju sehingga penggunaan komputer sebagai media pembelajaran sudah hal yang lumrah. Penggunaan komputer sebagai media pembelajaran dikenal dengan nama pembelajaran dengan bantuan komputer atau CAI (*Computer Assisted Instruction*). Dalam dunia pendidikan sendiri disebut CD Pembelajaran dan dilihat dari situasi belajar di mana komputer digunakan untuk tujuan menyajikan isi pelajaran, CD Pembelajaran bisa berbentuk tutorial, *drill and practice*, simulasi dan permainan.

CD adalah suatu penyimpanan informasi gambar dan suara pada piringan (*disk*). Ada dua sistem yang dikembangkan dalam compact disk ini, yaitu sistem optical dan sistem capacitance. Sistem optical adalah menggunakan sinar laser (*laser beam*) untuk menjajaki informasi *encode electric* yang direkam permukaan piringan. Selain itu, ada sistem *capacitance* penjejakan informasi gambar dan suara dengan menggunakan *tracking arm* dan *stylus*, sebagaimana layaknya pada *turn table audio*. Compact disk sendiri mempunyai kemampuan antara lain:

- a. Reverse dan fast forward;
- b. Gerak cepat atau gerak lambat, baik maju ataupun mundur;
- c. Single frame, baik gerak maju ataupun mundur;
- d. Pencari gambar secara cepat;
- e. Stereo sound. (Sadiman, 2007:294)

Jadi CD Pembelajaran adalah sebuah media yang menegaskan sebuah format multimedia dapat dikemas dalam sebuah CD (*Compact Disk*) dengan tujuan aplikasi pembelajaran di dalamnya.

2.1.2 Kelebihan dan Kekurangan CD Pembelajaran

CD pembelajaran sebagai salah satu media dalam pengajaran dan pembelajaran menunjukkan dampak yang positif. CD pembelajaran dapat membantu para guru mengetahui satu pendekatan baru yang bisa digunakan untuk menarik minat belajar, oleh karena itu sedikit banyak CD pembelajaran merupakan salah satu alternatif dalam mengatasi pemerosotan pelajaran dan pembelajaran. Menurut Zubaidah (1997), guru-guru bisa melakukan penyesuaian dan meningkatkan daya kreatifitas dalam proses penyampaian isi-isi pengajaran

supaya menjadi lebih berkesan dan mudah seiring dengan cita rasa dan karakteristik pelajar. CD pembelajaran bersifat interaktif tutorial membimbing peserta didik untuk memahami sebuah materi melalui visualisasi. Peserta didik dapat secara interaktif mengikuti kegiatan praktik sesuai dengan yang diajarkan dalam CD pembelajaran

CD pembelajaran mempunyai karakteristik diantaranya sebagai berikut :

- a. Mengatasi keterbatasan jarak dan waktu;
- b. Dapat diulang untuk menambah kejelasan;
- c. Pesan yang disampaikan cepat dan mudah diingat;
- d. Mengembangkan pikiran, imajinasi dan pendapat siswa;
- e. Memperjelas hal-hal yang abstrak dan memberikan gambaran yang lebih realistis.;
- f. Sangat kuat mempengaruhi emosi seseorang;
- g. Sangat baik menjelaskan suatu proses dan ketrampilan, mampu menunjukkan rangsangan yang sesuai dengan tujuan dan respon yang diharapkan dari siswa;
- h. Semua siswa dapat belajar baik yang pandai ataupun yang kurang pandai;
- i. Menumbuhkan minat dan motivasi belajar;
- j. Penampilan dapat segera dapat dilihat kembali untuk dievaluasi.

Menurut Rinanto (1982:22-43) menguraikan media audio visual kedalam dua unsur pokok yaitu: (1) Media visual dengan contoh gambar, foto, slide, cerita bergambar dan sebagainya, (2) Media audio dengan contoh radio, kaset, *tape-recorder*, piringan hitam dan sebagainya.

Selanjutnya Rinanto (1982:53-55) menjabarkan kegunaan-kegunaan media audio visual, yaitu

1. Mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki siswa, pengalaman yang dimiliki setiap siswa berbeda-beda, ditentukan oleh faktor keluarga dan masyarakat. Perbedaan tersebut merupakan hal yang tidak mudah diatasi apabila di dalam pengajaran guru hanya menggunakan bahasa verbal sebab siswa sulit dibawa ke obyek pelajaran. Dengan menggunakan media audio visual di kelas, maka semua siswa dapat menikmatinya.
2. Melampaui batasan ruang dan waktu. Tidak semua hal bisa dialami langsung oleh siswa, hal tersebut disebabkan oleh: (1) Obyek yang terlalu besar misalnya gunung atau obyek yang terlalu kecil misalnya bakteri, namun dengan bantuan media audio visual kita bisa menampilkannya di dalam kelas, (2) Gerakan-gerakan yang terlalu lambat misalnya pergerakan amoeba atau gerakan-gerakan yang terlalu cepat misalnya gerakan awan, dapat diikuti dengan menghadirkan media audio visual di dalam kelas, (3) Rintangan-rintangan untuk mempelajari musim, iklim dan geografi, misalnya proses terbentuknya bumi dapat disajikan di kelas dengan bantuan media audio visual.
3. Memungkinkan terjadinya interaksi langsung antara anak didik dengan lingkungannya. Misalnya saat guru menerangkan tentang masalah gunung meletus, apabila disampaikan dengan bahasa verbal maka kontak langsung antara siswa dengan obyek akan sulit sehingga diperlukan

media audio visual untuk menghadirkan situasi nyata dari obyek tersebut untuk menimbulkan kesan yang mendalam pada diri siswa.

Rinanto (1982:63) juga menambahkan bahwa selain mempercepat proses belajar, dengan bantuan media audio visual mampu dengan cepat meningkatkan taraf kecerdasan dan mengubah sikap pasif dan sikap statis kedalam sikap aktif dan dinamis.

Adapun menurut Suleiman (1985:17) dalam Sadiman (2003:17), fungsi media audio visual yaitu: (1) Mempermudah orang menyampaikan dan menerima pelajaran atau informasi serta dapat menghindarkan salah pengertian, (2) Mendorong keinginan untuk mengetahui lebih banyak, dan (3) Mengekalkan pengertian yang didapat.

Terlepas dari keuntungan-keuntungan diatas, CD pembelajaran juga sebagai media elektronik mempunyai kelemahan-kelemahan sebagai berikut (Daryanto, 2003:90):

1. *Fine details*, artinya media tayangannya tidak dapat menampilkan obyek sampai yang sekecil-kecilnya dengan sempurna.
2. *Size information*, artinya tidak dapat menampilkan obyek dengan ukuran yang sebenarnya.
3. *Third dimension*, artinya gambar yang diproyeksikan oleh CD pembelajaran umumnya berbentuk dua dimensi.
4. *Opposition*, artinya pengambilan yang kurang tepat dan menyebabkan timbulnya keraguan penonton dalam menafsirkan gambar yang dilihatnya.

5. *Setting*, artinya kalau kita menampilkan adegan dua orang yang sedang bercakap-cakap diantara kerumunan orang banyak, maka akan sulit bagi penonton untuk menebak dimana kejadian tersebut berlangsung, bisa saja ditafsirkan dipasar, distasiun atau tempat keramaian lain.
6. *Budget*, artinya biaya untuk membuat program CD pembelajaran membutuhkan biaya yang tidak sedikit.
7. Material pendukung CD pembelajaran membutuhkan alat proyeksi untuk dapat menampilkan gambar yang ada didalamnya.

2.2 Media Pembelajaran

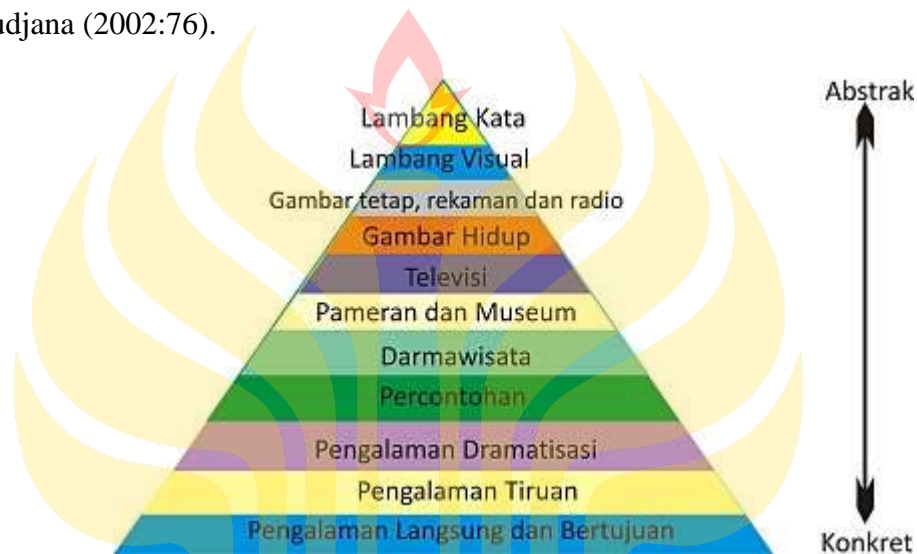
2.2.1 Definisi Media Pembelajaran

Setiap satuan pendidikan sekolah, baik yang diselenggarakan oleh pemerintah maupun masyarakat harus menyediakan sumber belajar Arif (2004). Dengan didukung oleh sumber belajar yang memadai maka tentunya proses pendidikan akan terselenggara dengan baik, disamping itu tenaga kependidikan juga memegang peranan dalam kegiatan penyelenggaraan kegiatan belajar tersebut.

Rivai dan Sudjana (2002:76) memberikan pengertian sumber belajar secara sempit adalah daya yang dimanfaatkan guna kepentingan proses belajar-mengajar, baik secara langsung maupun tidak langsung, sebagian atau secara keseluruhan Sedangkan pengertian sumber belajar secara luas diberikan Edgar Dale dalam Rivai dan Sudjana (2002:76), yaitu Edgar Dale menyatakan bahwa pengalaman yang dapat memberikan sumber belajar diklasifikasikan menurut

jenjang tertentu, berbentuk kerucut pengalaman. Perjenjangan jenis-jenis pengalaman tersebut disusun dari hasil yang kongkret sampai yang abstrak.

Untuk lebih memahami tentang sumber belajar dari pengalaman Edgar Dale berikut ini adalah bagan kerucut pengalaman dari Edgar Dale dalam Rivai dan Sudjana (2002:76).



Gambar 1 : Kerucut Pengalaman dari Edgar Dale
Sumber : Rivai dan Sudjana (2002)

Sementara itu secara etimologi, kata “*media*” merupakan bentuk jamak dari “*medium*” yang berasal dari Bahasa Latin “*medius*” yang berarti tengah. Sedangkan dalam Bahasa Indonesia, kata “*medium*” dapat diartikan sebagai “antara” atau “sedang” sehingga pengertian media dapat mengarah kepada sesuatu yang mengantar atau meneruskan informasi antara pemberi pesan dan penerima pesan. Media dapat diartikan sebagai bentuk dan saluran yang dapat digunakan dalam suatu proses penyajian informasi. Istilah ini menunjukkan bahwa media komunikasi untuk menyampaikan pesan, gagasan dan ide membawa atau

menyalurkan informasi antara sumber dan penerima oleh karena itu film, televisi, rekaman dan radio termasuk kedalam media ini.

Media pembelajaran sendiri secara umum adalah alat bantu proses belajar mengajar dimana segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan pembelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Batasan ini cukup luas dan mendalam mencakup pengertian sumber, lingkungan, manusia dan metode yang dimanfaatkan untuk tujuan pembelajaran atau pelatihan.

Dalam Buku Pengantar Ilmu Komunikasi (Cangara, 2006:119), media adalah alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari komunikator kepada khalayak. Ada beberapa pakar psikologi memandang bahwa dalam komunikasi antarmanusia, maka media yang paling didominasi dalam berkomunikasi adalah pancaindera manusia seperti mata dan telinga. Pesan – pesan yang diterima selanjutnya oleh pancaindera selanjutnya diproses oleh pikiran manusia untuk mengontrol dan menentukan sikapnya terhadap sesuatu, sebelum dinyatakan dalam tindakan. Sedangkan menurut Gerlach & Ely dalam (Arsyad, 2009), mengatakan bahwa media jika dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi, yang menyebabkan siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Jadi menurut pengertian ini, guru, teman sebaya, buku teks, lingkungan sekolah dan luar sekolah, bagi seorang siswa merupakan media.

Association of Education and Communication Technology (AECT), mengatakan bahwa media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan informasi. Sedangkan menurut Briggs (1970) dalam (Sadiman, 2003:6) berpendapat bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar.

Sesuatu yang membawa pesan dan informasi baik yang bertujuan instruksional atau untuk unsur pengajaran dapat dikatakan sebagai media pendidikan/pembelajaran. Sedangkan menurut Hamalik (1994:23) media pendidikan adalah alat, metode dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran.

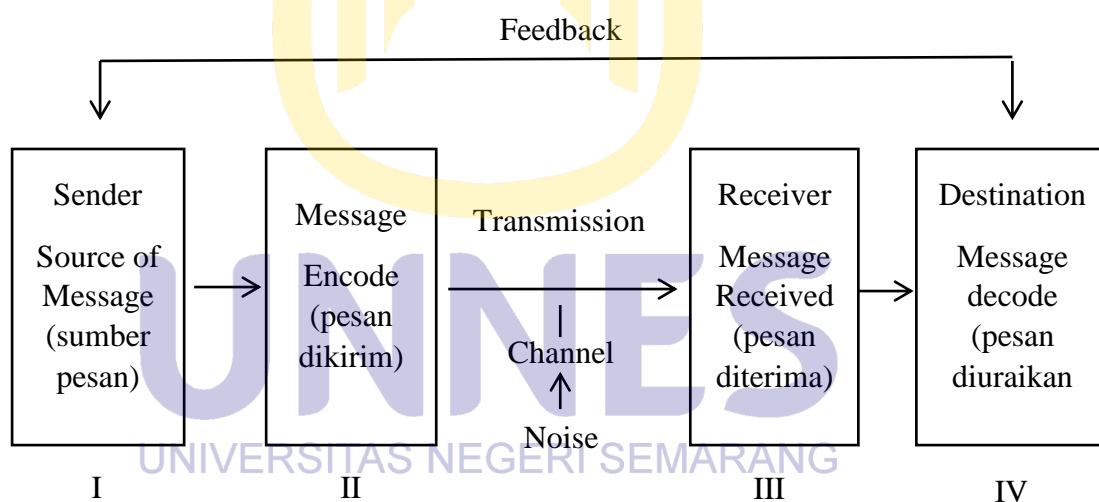
Gagne dan Briggs dalam Arsyad (2009:4), mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran misalnya buku, *tape-recorder*, kaset, film, CD pembelajaran, slide dan lain-lain. Menurut Hamalik (1994:12) media pendidikan adalah alat, metode teknik yang digunakan dalam rangka mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah.

Dari beberapa pengertian menurut para ahli diatas maka dapat disimpulkan bahwa media adalah berbagai objek yang secara fisik dapat digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan pesan atau informasi agar pesan tersebut dapat diterima dengan baik oleh penerima pesan.

2.2.2 Kedudukan Media dalam Pembelajaran

Setelah memahami pengertian dari media pembelajaran berdasarkan pada uraian singkat diatas, maka kedudukan media pembelajaran menurut McLuhan yang dikutip Kustiono (2010:2), menyatakan bahwa media juga disebut saluran (chanel) karena menyampaikan pesan dari sumber informasi kepada penerima. Dengan demikian, media adalah segala bentuk dan saluran yang dapat digunakan dalam penyajian informasi untuk mengantar pesan dari sumber informasi kepada penerima.

Di dalam setiap komunikasi selalu terdapat urutan pemindahan informasi. Urutan pemindahan tersebut oleh Kemp (1985:5) dideskripsikan dalam bagan berikut:



Gambar 2 : Proses komunikasi model Kemp
Sumber : Kustiono (2010)

Berdasarkan gambar diatas dapat dijelaskan bahwa pesan datang dalam bentuk informasi dari seorang pengirim yang kemudian pesan itu di *encode* dalam bentuk lambang dan dikirim kepada penerima pesan. Pengubahan ini misalnya suatu konversi diubah dalam bentuk suara/gelombang suara, tulisan kata dan gambar. Pesan yang sudah berupa kode itu kemudian dipindahkan kepada penerima melalui chanel dengan menggunakan media tertentu, misalnya film, gambar ataupun buku. Setelah tiba kepada penerima dalam bentuk masih diencode, kemudian pesan itu di *decode* atau diuraikan untuk kemudian diolah lagi.

Komunikasi yang efektif tergantung pada partisipasi penerima. Orang akan bereaksi dengan jawaban, pertanyaan atau tindakan. Dengan bantuan sistem syaraf, pesan itu dapat diterima dan dimengerti oleh penerima pesan. Penerima akhirnya mengirim kembali pesan yang telah diolah sebagai umpan balik (feedback) yang berbentuk kata, ekspresi atau gerakan tangan. Berdasarkan feedback ini pengirim dapat mengetahui apakah komunikasi berlangsung efektif atau tidak, ada gangguan atau tidak selama komunikasi berlangsung. Gangguan itu harus dicari oleh manusia agar sumber dapat diadakan perbaikan sesuai dengan maksud pesan.

2.2.3 Manfaat Media Pembelajaran

Dalam suatu proses belajar mengajar, dua unsur yang sangat penting adalah metode mengajar dan media pengajaran. Kedua aspek ini saling berkaitan. Pemilihan salah satu metode mengajar tertentu akan mempengaruhi jenis media pengajaran yang sesuai, meskipun masih ada berbagai aspek lain yang harus

diperhatikan dalam memilih media, antara lain pengajaran, jenis tugas dan respon yang diharapkan siswa kuasai setelah pengajaran berlangsung dan konteks pembelajaran termasuk karakteristik siswa. Meskipun demikian, dapat dikatakan bahwa salah satu fungsi utama media pengajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru.

Pemakaian media pengajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa (Hamalik, 1994:4). Sedangkan menurut Arsyad (2009:25) bahwa media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.

Proses belajar mengajar pada hakekatnya proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan dari sumber melalui media tertentu ke penerima pesan. Pesan yang disampaikan berisi ajaran dan didikan yang ada kurikulum dituangkan oleh guru atau sumber lain ke dalam simbol-simbol komunikasi baik simbol verbal (kata-kata lisan ataupun tertulis) maupun simbol non verbal atau visual (Sadiman, 2003:11).

Sudjana & Rivai (2007:2) mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa yaitu:

- a. Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.

- b. Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pengajaran.
- c. Metode pengejaran akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui kata-kata guru sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran.
- d. Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerikan dan lain-lain.

Secara umum manfaat media dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Tetapi secara lebih khusus ada beberapa manfaat media dalam pembelajaran yang lebih rinci menurut identifikasi Kemp & Dayton (1985) dalam Arsyad (2009:21), yaitu:

- a. Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan;
- b. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik;
- c. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif;
- d. Efisiensi waktu dan tenaga;
- e. Meningkatkan kualitas hasil dan belajar siswa;
- f. Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja;
- g. Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar;

h. Merubah peran guru kearah yang lebih positif dan produktif.

Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pengajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu. Selain membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data dan memadatkan informasi. Edgar Dale dalam Arsyad (2009:15) memperkirakan bahwa perolehan hasil belajar seorang peserta didik melalui indra pandang berkisar 75%, melalui indra dengar 13% dan melalui indra lainnya sekitar 12%. Sedangkan menurut Sudjana (2002:2), media pengajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa yang pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya.

Berdasarkan pada uraian diatas yang berisikan definisi-definisi menurut para ahli tentang manfaat media pembelajaran maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar agar lebih efektif dan efisien. Disamping itu juga bahwa media pembelajaran dapat mengarahkan perhatian anak terhadap materi dan proses belajar yang berlangsung tidak membosankan dengan menggunakan media pembelajaran sehingga siswa dapat menumbuhkan motivasi belajar dan juga memungkinkan siswa untuk belajar mandiri sesuai dengan minat yang mereka miliki.

2.2.4 Klasifikasi Media Pembelajaran

Arsyad (2009:29) mengatakan bahwa dalam perkembangannya media pembelajaran mengikuti perkembangan teknologi. Teknologi yang paling tua yang dimanfaatkan dalam proses belajar adalah percetakan yang bekerja atas dasar prinsip mekanis. Kemudian lahir teknologi audio-visual yang menggabungkan penemuan mekanis dan elektronis untuk tujuan pembelajaran. “Teknologi yang muncul terakhir adalah teknologi mikroprosesor yang melahirkan pemakaian komputer dan kegiatan interaktif” (Seel & Richey, 1994 dalam Arsyad 2009:29)

Berdasarkan perkembangan teknologi tersebut, media pembelajaran dapat dikelompokkan kedalam empat kelompok yaitu: media hasil teknologi cetak, media hasil teknologi audio-visual, media hasil teknologi berdasarkan komputer dan media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer. Pernyataan lain mengenai klasifikasi media diungkapkan oleh Ardiani (2009) bahwa media diklasifikasikan menjadi media visual, media audio dan media audio-visual.

Media visual dibagi menjadi dua, yaitu :

1. Media yang Tidak di Proyeksikan
 - a. Media realita benda nyata dimana benda itu tidak harus dihadirkan kedalam ruang kelas, tetapi siswa dapat melihat langsung ke obyek. Kelebihan dari media realita ini adalah dapat memberikan pengalaman nyata kepada siswa. Misal untuk mempelajari keanekaragaman makhluk hidup, klasifikasi makhluk hidup, ekosistem dan organ tanaman.

- b. Model adalah benda tiruan dalam wujud tiga dimensi yang merupakan representasi atau pengganti dari benda yang sesungguhnya. Penggunaan model untuk mengatasi kendala tertentu sebagai pengganti realita. Misal untuk mempelajari sistem gerak, pencernaan, pernafasan, peredaran darah, sistem ekskresi dan syaraf hewan.
- c. Media grafis tergolong media visual yang menyalurkan pesan melalui simbol-simbol visual. Fungsi dari media grafis adalah menarik perhatian, memperjelas sajian pelajaran dan mengilustrasikan suatu fakta atau konsep yang mudah terlupakan jika hanya dilakukan melalui penjelasan verbal. Jenis-jenis media grafis adalah: gambar/foto, sketsa diagram/skema: gambar sederhana yang menggunakan garis dan simbol untuk menggambarkan struktur dari obyek tertentu secara garis besar. Misal untuk mempelajari organisasi kehidupan dari sel sampai organisme.
- d. Gambar/chart, menyajikan ide atau konsep yang sulit sehingga lebih mudah dicerna. Selain itu gambar mampu memberikan ringkasan butir-butir penting dari penyajian. Dalam gambar sering dijumpai bentuk grafis lain seperti gambar, diagram berbasis atau lambang verbal.
- e. Grafik yaitu gambar sederhana yang menggunakan garis, titik, simbol verbal atau bentuk tertentu yang menggambarkan data kuantitatif. Misal untuk mempelajari tumbuhan.

2. Media Proyeksi

- a. Transparansi OHP merupakan alat bantu mengajar tatap muka sejati, sebab tata letak ruang kelas seperti biasa, guru dapat bertatap muka dengan siswa (tanpa harus membelakangi siswa). Perangkat media transparansi meliputi perangkat lunak (*Overhead Transparency/OHT*) dan perangkat keras (*Overhead Projector/OHP*).
- b. Film bingkai atau slide adalah film transparan yang umumnya berukuran 35mm dan diberi bingkai 2 x 2 inci. Dalam satu paket berisi beberapa film bingkai yang terpisah satu sama lain. Manfaat film bingkai hampir sama dengan transparansi OHP, hanya kualitas visual yang dihasilkan lebih bagus. Sedangkan kelemahannya adalah biaya prediksi dan peralatan lebih mahal serta kurang praktis.

Sedangkan media audio sendiri dibagi menjadi dua berdasarkan jenisnya, yaitu:

- a. Radio

Radio merupakan perlengkapan elektronik yang dapat digunakan untuk mendengarkan berita yang bagus dan aktual dan dapat mengetahui beberapa kejadian dan peristiwa penting dan baru serta masalah kehidupan dan sebagainya. Radio dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang cukup efektif.

b. Kaset-Audio

Kaset-audio adalah kaset pita yang sering digunakan di sekolah. Keuntungannya adalah merupakan media yang cukup ekonomis karena biaya pengadaan dan perawatan masih murah.

Sedangkan media audio-visual sendiri juga dibagi menjadi 2, yaitu:

a. Media CD pembelajaran

Media CD pembelajaran merupakan salah satu jenis media audio visual selain film. Yang banyak dikembangkan untuk keperluan pembelajaran, biasa dikemas dalam bentuk CD interaktif.

b. Media Komputer

Media ini memiliki semua kelebihan yang dimiliki oleh media lain. Selain mampu menampilkan teks, gerak, suara dan gambar, komputer juga dapat digunakan secara interaktif bukan hanya searah saja. Bahkan komputer yang disambungkan dengan internet dapat memberikan keleluasaan belajar menembus ruang dan waktu serta menyediakan sumber belajar yang hampir tanpa batas.

2.3 Evaluasi Program

Evaluasi program adalah suatu kegiatan yang bertujuan untuk mengukur keberhasilan suatu program. Media CD pembelajaran dievaluasi oleh ahli sehingga media pembelajaran itu layak untuk ditayangkan kepada siswa. Mengevaluasi program CD pembelajaran berarti mengukur keberhasilan CD pembelajaran untuk proses pembelajaran melalui suatu penelitian

Akan tetapi dengan majunya teknologi adanya media CD pembelajaran akan bertujuan untuk meningkatkan peran guru dan murid dalam proses belajar-mengajar dikelas. CD pembelajaran hanyalah untuk alat bantu dalam proses pembelajaran.

2.4 Aktivitas Belajar

2.4.1 Pengertian Aktivitas Belajar

Belajar sangat dibutuhkan adanya aktivitas, dikarenakan tanpa adanya aktivitas proses belajar tidak mungkin berlangsung dengan baik. Pada proses aktivitas pembelajaran harus melibatkan seluruh aspek peserta didik, baik jasmani maupun rohani sehingga perubahan perilakunya dapat berubah dengan cepat, tepat, mudah dan benar, baik berkaitan dengan aspek kognitif afektif maupun psikomotorik (Hanafiah, 2010:23).

Aktivitas belajar adalah aktivitas yang bersifat fisik maupun mental. Dalam proses belajar kedua aktivitas itu harus saling berkaitan. Lebih lanjut lagi Piaget menerangkan dalam buku Sardiman bahwa jika seorang anak berpikir tanpa berbuat sesuatu, berarti anak itu tidak berpikir (Sardiman, 2011:100).

Hanafiah (2010:24) menjelaskan bahwa aktivitas belajar dapat memberikan nilai tambah (*added value*) bagi peserta didik, berupa hal-hal berikut:

- a. Peserta didik memiliki kesadaran (*awareness*) untuk belajar sebagai wujud adanya motivasi internal untuk belajar sejati
- b. Peserta didik mencari pengalaman dan langsung mengalami sendiri, yang dapat memberikan dampak terhadap pembentukan pribadi yang integral
- c. Peserta didik belajar dengan menurut minat dan kemampuannya

- d. Menumbuh kembangkan sikap disiplin dan suasana belajar yang demokratis di kalangan peserta didik
- e. Pembelajaran dilaksanakan secara konkret sehingga dapat menumbuh kembangkan pemahaman dan berfikir kritis serta menghindarkan terjadinya verbalisme
- f. Menumbuh kembangkan sikap kooperatif dikalangan peserta didik sehingga sekolah menjadi hidup, sejalan dan serasi dengan kehidupan di masyarakat dan sekitarnya.

2.4.2 Jenis-jenis Aktivitas Belajar

Diedrich yang dikutip dalam Hanafiah (2010:24) menyatakan aktivitas belajar dibagi kedalam delapan kelompok, yaitu sebagai berikut:

- a. Kegiatan-kegiatan visual (*visual activities*), yaitu membaca, melihat gambar-gambar, mengamati eksperimen, demonstrasi, pameran dan mengamati orang lain bekerja atau bermain.;
- b. Kegiatan-kegiatan lisan (*oral activities*), yaitu mengemukakan suatu fakta atau prinsip, menghubungkan suatu kejadian, mengajukan pertanyaan, memberi saran, mengemukakan pendapat, berwawancara diskusi dan interupsi;
- c. Kegiatan-kegiatan mendengarkan (*listening activities*), yaitu mendengarkan penyajian bahan, mendengarkan percakapan atau diskusi kelompok atau mendengarkan radio;

- d. Kegiatan-kegiatan menulis (*writing activities*), yaitu menulis cerita, menulis laporan, memeriksa karangan, bahan-bahan copy, membuat outline atau rangkuman, dan mengerjakan tes serta mengisi angket;
- e. Kegiatan-kegiatan menggambar (*drawing activities*), yaitu menggambar, membuat grafik, diagram, peta dan pola;
- f. Kegiatan-kegiatan motorik (*motor activities*), yaitu melakukan percobaan, memilih alat-alat, melaksanakan pameran, membuat model, menyelenggarakan permainan, serta menari dan berkebun;
- g. Kegiatan-kegiatan mental (*mental activities*), yaitu minat, membedakan, berani, tenang, merasa bosan dan gugup.

Dengan adanya pembagian jenis aktivitas diatas, menunjukkan bahwa aktivitas di sekolah cukup kompleks dan bervariasi. Jika kegiatan-kegiatan tersebut dapat tercipta di sekolah, pastilah sekolah-sekolah akan lebih dinamis, tidak membosankan dan benar-benar menjadi pusat aktivitas belajar yang maksimal.

2.5 Hasil Belajar

2.5.1 Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya (Sudjana, 2009:22). Sedangkan menurut Kingsley dalam bukunya Sudjana membagi tiga macam hasil belajar mengajar: (1) Keterampilan dan kebiasaan, (2) Pengetahuan dan pengarahan, dan (3) Sikap dan cita-cita (Sudjana, 2009:22).

Berdasarkan teori Taksonomi Bloom hasil belajar dalam rangka studi dicapai melalui tiga kategori ranah antara lain, kognitif, afektif dan psikomotorik.

Perinciannya adalah sebagai berikut:

a. Ranah Kognitif

Berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari 6 aspek yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis dan penilaian.

b. Ranah Afektif

Berkenaan dengan sikap dan nilai. Ranah afektif meliputi lima jenjang kemampuan yaitu menerima, menjawab atau reaksi, menilai, organisasi dan karakteristik dengan suatu nilai atau kompleks nilai.

c. Ranah Psikomotorik

Meliputi ketrampilan motorik, manipulasi benda-benda, koordinasi *neuromuscular* (menghubungkan, mengamati).

Tipe hasil belajar kognitif lebih dominan daripada afektif dan psikomotor karena lebih menonjol, namun hasil belajar psikomotor dan afektif juga harus menjadi bagian dari hasil penilaian dalam proses pembelajaran di sekolah (Sudjana, 2009:22).

2.5.2 Faktor-faktor yang mempengaruhi

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi proses dan hasil belajar namun dapat digolongkan menjadi 3 golongan (Ahmadi, 2005), yaitu:

- a. Faktor raw input (faktor siswa itu sendiri) dimana tiap anak memiliki kondisi yang berbeda-beda dalam kondisi fisiologis dan kondisi psikologis. Faktor fisiologis mencakup : faktor kesehatan dan faktor keutuhan tubuh. Faktor kesehatan sendiri adalah faktor dimana seseorang yang ingin berjalan dengan baik tentunya harus mengusahakan kesehatan badannya tetap terjamin dengan cara selalu mengindahkan ketentuan-ketentuan tentang bekerja, belajar, istirahat, tidur, makan, olahraga, rekreasi dan ibadah. Sedangkan faktor keutuhan tubuh yaitu dimana keadaan cacat tubuh juga mempengaruhi belajar. Siswa yang cacat juga belajarnya terganggu. Jika hal ini terjadi, hendaknya ia belajar pada lembaga pendidikan khusus atau diusahakan alat bantu agar dapat menghindari atau mengurangi pengaruh kecacatannya itu. Serta faktor psikologis mencakup sekurang-kurangnya ada tujuh faktor yang tergolong ke dalam faktor psikologis yang mempengaruhi belajar. Faktor-faktor itu adalah: intelegensi, perhatian, minat, bakat, kematangan dan kesiapan.

1. Intelegensi

Menurut Chaplin, intelegensi adalah kecakapan yang terdiri dari tiga jenis yaitu kecakapan untuk menghadapi dan menyesuaikan ke dalam situasi yang baru dengan cepat dan efektif, mengetahui dan

menggunakan konsep-konsep yang abstrak secara efektif, mengetahui relasi dan mempelajarinya dengan cepat.

2. Perhatian

Perhatian menurut Gazali adalah keaktifan jiwa yang dipertinggi, jiwa itupun semata-mata tertuju kepada suatu obyek atau sekumpulan obyek. Untuk dapat menjamin hasil belajar yang baik, maka siswa harus mempunyai perhatian terhadap bahan yang dipelajarinya.

3. Minat

Minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa bagian kegiatan.

4. Bakat

Bakat atau *aptitude* menurut Hilman adalah kemampuan untuk belajar. Kemampuan itu baru akan terealisasi menjadi kecakapan yang nyata sesudah belajar atau berlatih.

5. Motif

Motif erat sekali hubungannya dengan tujuan yang akan dicapai. Di dalam menentukan tujuan itu dapat disadari atau tidak, akan tetapi untuk mencapai tujuan itu perlu berbuat, sedangkan yang menjadi penyebab berbuat adalah motif itu sendiri sebagai daya penggerak/pendorong.

6. Kematangan

Kematangan adalah suatu tingkat atau fase dalam pertumbuhan seseorang, dimana alat-alat tubuhnya sudah siap untuk melaksanakan kecakapan baru.

7. Kesiapan

Kesiapan atau *readiness* menurut Jamies Drever adalah kesediaan untuk memberi respon atau berkasi. Kesediaan itu timbul dari dalam diri seseorang dan juga berhubungan dengan kematangan.

b. Faktor environmental input (faktor lingkungan) baik lingkungan sosial maupun lingkungan nonsosial. Lingkungan sosial, mencakup : lingkungan sosial sekolah, lingkungan sosial masyarakat dan lingkungan sosial keluarga.

1. Lingkungan sosial sekolah seperti guru, seperti halnya administrasi dan teman-teman sekelas dapat mempengaruhi proses belajar seorang siswa. Hubungan yang harmonis antara ketiganya dapat menjadi motivasi bagi siswa untuk belajar lebih baik di sekolah. Perilaku yang simpatik dan dapat menjadi teladan seorang guru dan administrasi dapat menjadi dorongan bagi siswa untuk belajar.

2. Lingkungan sosial masyarakat, seperti halnya kondisi lingkungan masyarakat tempat tinggal siswa akan mempengaruhi belajar siswa. Lingkungan siswa yang kumuh, banyak pengangguran dan anak terlantar juga dapat mempengaruhi aktivitas belajar siswa, paling

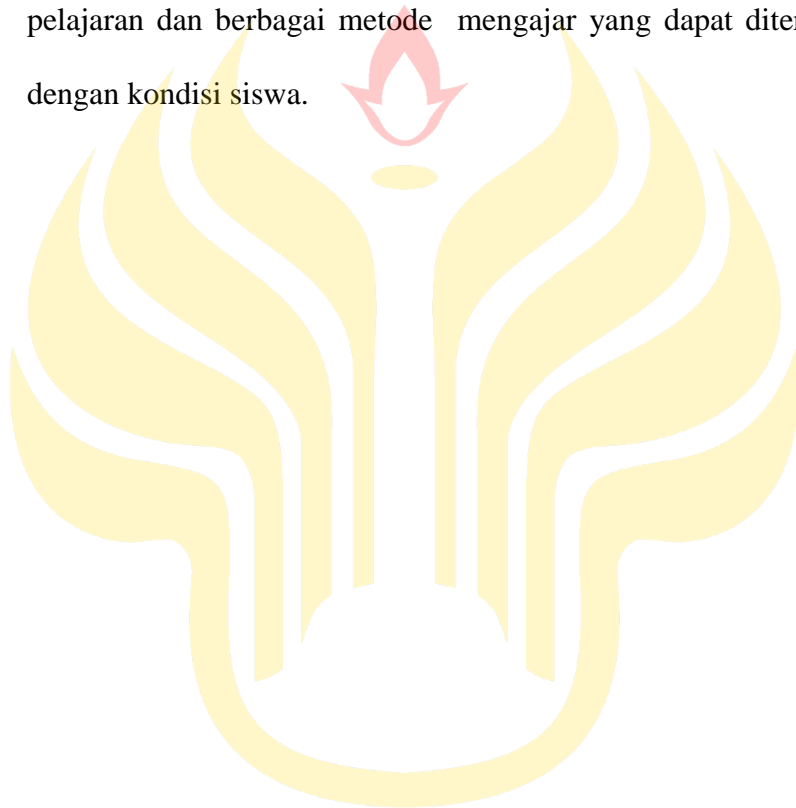
tidak siswa kesulitan ketika memerlukan teman belajar, diskusi atau meminjam alat-alat belajar yang kebetulan belum dimilikinya.

3. Lingkungan sosial keluarga seperti halnya lingkungan ini sangat mempengaruhi kegiatan belajar. Ketegangan keluarga, sifat-sifat orangtua, demografi keluarga (letak rumah), pengelolaan keluarga, semuanya dapat memberi dampak terhadap aktivitas belajar siswa. Hubungan antara anggota keluarga, orangtua, anak, kakak, atau adik yang harmonis akan membantu siswa melakukan aktivitas belajar dengan baik.

Sedangkan lingkungan nonsosial dapat diartikan sebagai lingkungan alamiah, seperti kondisi udara yang segar, tidak panas dan tidak dingin, sinar yang tidak terlalu silau/kuat, atau tidak terlalu lemah/gelap, suasana yang sejuk dan tenang. Lingkungan alamiah tersebut merupakan faktor-faktor yang dapat mempengaruhi aktivitas belajar siswa. Sebaliknya, bila kondisi lingkungan alam tidak mendukung, proses belajar siswa akan terhambat.

- c. Faktor instrumental input, yang didalamnya terdiri dari faktor instrumental dan materi pelajaran. Faktor instrumental, yaitu perangkat belajar yang dapat digolongkan dua macam. Pertama hardware, seperti gedung sekolah, alat-alat belajar, fasilitas belajar, lapangan olahraga dan lain sebagainya. Kedua software seperti kurikulum sekolah, peraturan-peraturan sekolah, buku panduan, silabus dan lain sebagainya. Sedangkan faktor materi pelajaran (yang diajarkan ke siswa), yaitu faktor yang

hendaknya disesuaikan dengan usia perkembangan siswa, begitu juga dengan metode mengajar guru, disesuaikan dengan perkembangan siswa. Oleh karena itu, agar guru dapat memberikan kontribusi yang positif terhadap aktivitas belajar siswa, maka guru harus menguasai materi pelajaran dan berbagai metode mengajar yang dapat diterapkan sesuai dengan kondisi siswa.



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

BAB V

PENUTUP

3.8 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang penulis lakukan maka diperoleh simpulan sebagai berikut :

1. Media CD pembelajaran “Pecahan Sederhana” membuat proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik, dari penyampaian guru sesuai dengan materi CD pembelajaran, suasana pembelajaran yang kondusif dan interaksi guru dengan siswa.
2. Aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran di SD Gebang 1 sudah sangat baik, itu terbukti bahwa siswa sangat senang, siswa mampu bertanggung jawab mengikuti pembelajaran, siswa percaya diri dalam menyampaikan pendapat dan siswa mampu fokus terhadap penyampaian materi, walaupun ada beberapa siswa yang bermain sendiri namun itu hanya terdapat diakhir pembelajaran.
3. Hasil Belajar siswa di SD Gebang 1 setelah mengikuti pembelajaran penggunaan media CD pembelajaran “Pecahan Sederhana” sangat baik terbukti dengan nilai rata-rata siswa dalam satu kelas 95,37. Dari hasil rata-rata tersebut dapat diperoleh persentase jawaban benar dalam satu kelas yaitu 95,37% yang berarti CD pembelajaran “pecahan sederhana” tergolong sangat efektif.

3.9 Saran

1. Dalam proses pembelajaran hendaknya media CD pembelajaran dapat lebih dijadikan pilihan karena selain mempermudah guru dalam menyampaikan materi, siswa juga akan lebih aktif dalam belajar. Sehingga tidak ada siswa yang merasa jenuh, bosan dalam belajar di kelas.
2. Guru diharapkan bisa lebih sering menggunakan media CD pembelajaran di SD Gebang 1, karena di sekolah tersebut sudah memiliki fasilitas yang cukup memadai untuk digunakan dalam penggunaan CD pembelajaran.
3. Untuk Kepala Sekolah diharapkan melengkapi lagi sarana prasarana penunjang yang lain yang dapat digunakan untuk penggunaan media CD pembelajaran.
4. Untuk Pengembang Teknolog Pembelajaran, diharapkan senantiasa dapat mengembangkan berbagai media pembelajaran yang kreatif inovatif untuk menunjang guru dalam keberhasilan pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Achmad, Arief. 2012. Pemanfaatan Media Massa Sebagai Sumber Pembelajaran IPS di Tingkat Persekolahan. <http://re-searchengines.com/mangkoes6-04-2.html>. (27/03/2016).
- Association for Educational Communication and Technology (AECT). 1994. Definisi Teknologi Pendidikan. Ditejemahkan oleh: Yusufhadi Miarso, dkk. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Ahmadi, Abu. 2005. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Andre, Rinanto. 1982. *Peran Media Audio Visual dalam Pendidikan*. Yogyakarta : Yayasan Kanisius.
- Arikunto, Suharsimi dan Cepi S. A. Jabar. 2004. *Evaluasi Program Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Cangara, Hafid H. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Daryanto. 2003. *Belajar Komputer Visual Basic*. Bandung: Yrama Widya.
- Daryono. 2013. *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Djauhari. Oka. 2003. *Pemanfaatan Video Image Sebagai Bahan Expose (Diklat TOT Bidang Perkotaan Dengan Media Audio Visual)*. Surabaya: Balai Produksi Bahan Pelatihan Audio Visual.
- Hamalik, Oemar. 1994. *Media Pendidikan*. Bandung: Cipta Aditya Bakti.
- Hanafiah, N. dkk. 2010. *Konsep Strategi Pembelajaran*. Bandung: Refika Aditama.
- Ismail, Mohd. Arif Hj. & Rosnaini Mahmud. 2008. *Teknik Video dalam Pendidikan: Penerapan dan Pemupukan Nilai Melalui Bahan Sumber Video*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Januszewski, Alan and Michael Molenda. 2008. *Educational Technology*. USA: Lawrence Erlbaum Associates.

- Kustiono. 2010. *Media Pembelajaran*. Semarang: UNNES.
- Margono, S. 2004. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Miarso, Yusufhadi. 1986. *Definisi Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Mustikasari, Ardiani. 2009. Berbagai Jenis Media Pembelajaran. <http://edu-articles.com/berbagai-jenis-media-pembelajaran/> [diakses 27-03-2016]
- Othenk. 2011. Pengertian Tentang Efektivitas. <http://othenk.blogspot.co.id/2008/11/pengertian-tentang-efektivitas.html>. [diakses 27-03-2016]
- Rinanto, Andre. 1982. *Peran Media Audio Visual dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Yayasan Kanisius.
- Sadiman, Arief, Dkk. 2003. *Media Pendidikan: Pengertian, Pembangunan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sardiman, A.M. 2011. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali.
- Sawir, Agnes. 2001. *Analisis Kinerja Keuangan dan Perencanaan Keuangan Perusahaan*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Seels, B dan RC Richey. 1994. *Teknologi Pembelajaran, Definisi dan Kawasannya*. Jakarta: Universitas Negeri Jakarta.
- Siagian, Sondang P. 2001. *Manajemen Sumber Daya Manusia*. Jakarta: Bumi Aksara
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. 2002. *Media Pendidikan*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. 2007. *Teknologi Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. 2009. *Media Pembelajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sudjana, Nana. 2011. *Penilaian Hasil Proses Belajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugandi, Achmad, Dkk. 2004. *Teori Pembelajaran*. Semarang: UPT MKK UNNES.
- Sugiyono, 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono, 2010. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono, 2012. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.

Suryabrata, Sumadi. 2005. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Raja Grafindo Persada

Syahrul, dan Afdinizar. 2003. *Kamus Akuntansi*. Jakarta: Citra Harta Prima.



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG