BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data Hasil Validasi Ahli

1. Deskripsi Data Validasi Ahli Materi

Tujuan validasi ini adalah untuk mendapatkan masukan mengenai kekurangan materi pembelajaran yang menyangkut aspek penilaian materi. Masukan tersebut kemudian dianalisis dan digunakan untuk merevisi materi dalam media pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kualitas media pembelajaran yang akan digunakan dalam penelitian. Data validasi ahli materi pembelajaran terhadap kualitas aspek penilaian materi yang ditunjukkan pada tabel sebagai berikut.

Tabel 7. Deskripsi data Validasi Aspek Penilaian Materi

No.	Aspek Penilaian Untuk Materi	Skala Penilaian				
		5	4	3	2	1
1.	Kebenaran konsep		√			
2.	Ketepatan materi dengan Standar Kompetensi		√			
3.	Ketepatan materi dengan Kompetensi Dasar		√			
4.	Kecukupan materi		√			
5.	Sistematika penyajian materi			√		
6.	Kejelasan materi			√		
7.	Pemberian sumber lain untuk belajar			√		
8.	Ketepatan contoh untuk memperjelas isi		√			
9.	Kecukupan contoh-cotoh yang diberikan		√			
10.	Kesesuaian gambar untuk memperjelas materi			√		
11.	Kejelasan penggunaan bahasa		√			
12.	Pemberian contoh mudah dipahami		√			

Tabel 8. Distribusi Frekuensi Penilaian Materi

No.	Kategori	Rentang Skor
1.	Sangat Baik	51- 60
2.	Baik	41- 50
3.	Cukup Baik	31- 40
4.	Kurang Baik	21- 30
5.	Sangat Kurang Baik	12- 20

Berdasarkan tabel deskripsi data validasi aspek penilaian materi diperoleh jumlah skor 44. Maka materi yang akan digunakan dalam pembelajaran memiliki kategori **Baik**.

Data yang diperoleh dari validasi ahli materi pembelajaran memiliki kelemahan-kelemahan: a) jenis tenaga kerja rohani perlu dijabarkan dan diberikan contoh; b) ciri-ciri bekerja penuh dijabarkan lagi; c) jenis-jenis pengangguran belum ada contoh. Penjelasan kurang lengkap; d) upaya menaikkan mutu tenaga kerja yang pelatihan dikelompokkan agar lebih jelas. Langkah-langkah yang direkomendasikan adalah memperbaiki hal-hal yang kurang sesuai yang disarankan ahli materi dengan tambahan komentar adalah menambahkan jenis pengangguran teknologi. Kesimpulah hasil validasi adalah materi dinyatakan layak untuk uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran.

2. Deskripsi Data Validasi Ahli Materi Instrumen Tes Hasil Belajar IPS

Tujuan validasi ini adalah untuk mendapatkan masukan mengenai kekurangan instrumen hasil belajar berupa tes pilihan ganda yang berjumlah 20 soal. Validasi mulai dari kisi-kisi soal, aspek penilaian materi yang terdiri dari: a) kesesuaian teknik penilaian dengan tujuan

pembelajaran; b) materi; c) konstruksi soal; d) aspek kebahasaan. Masukan tersebut kemudian dianalisis dan digunakan untuk merevisi instrumen tes hasil belajar IPS yang akan digunakan untuk uji coba terlebih dahulu kemudian digunakan untuk pengambilan data penelitian. Data validasi ahli materi instrumen tes hasil belajar IPS terhadap kualitas keempat aspek yang ditinjukkan pada tabel berikut.

Tabel 9. Deskripsi data Validasi Aspek Penilaian Materi

No.	Aspek Penilaian	Skala Penilaian				
		5	4	3	2	1
	A. Kesesuaian Teknik Penilaian dengan Tujuan Pembelajaran					
1.	Ketepatan teknik penilaian dengan tujuan pembelajaran			√		
2.	Kesesuain butir instrumen dengan tujuan/ indikator			√		
3.	Keterwakilan indikator			√		
	B. Materi					
1.	Kesesuaian antara pertanyaan dan jawaban yang diharapkan			√		
2.	Kesesuain isi materi dengan pertanyaan			√		
	C. Konstruksi Soal					
1.	Kejelasan Petunjuk pengerjaan soal			√		
2.	Kejelasan soal yang dibuat			√		
	D. Kebahasaan					
1.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia			√		
2.	Bahasa yang digunakan sederhana, jelas, dan mudah dipahami			√		
3.	Pemberian contoh mudah dipahami			√		

Tabel 10. Distribusi Frekuensi Penilaian Instrumen Tes Hasil Belajar

No.	Kategori	Rentang Skor
1.	Sangat Baik	43- 50
2.	Baik	35- 42
3.	Cukup Baik	27- 34
4.	Kurang Baik	19- 26
5.	Sangat Kurang Baik	10- 18

Berdasarkan tabel deskripsi data validasi aspek penilaian instrumen tes hasil belajar diperoleh jumlah skor 30. Maka instrumen hasil belajar yang akan digunakan dalam penelitian memiliki kategori **Cukup Baik**.

Data yang diperoleh dari validasi ahli materi instrumen tes hasil belajar memiliki kelemahan-kelemahan yaitu soal yang dikembangkan perlu diperbaiki lagi mengikuti kaidah-kaidah konstruksi soal pilihan ganda. Beberapa kaidah yang masih nampak belum tepat: a) *option* atau pilihan jawaban; b) distribusi ranah kognitif; c) bahasa serapan. Langkah-langkah yang direkomendasikan adalah memperbaiki hal-hal yang kurang sesuai yang disarankan ahli materi. Kesimpulah hasil validasi adalah instrumen tes hasil belajar IPS dinyatakan layak untuk uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran.

3. Deskripsi Data Validasi Ahli Materi Instrumen Angket Gaya Belajar

Tujuan validasi ini adalah untuk mendapatkan masukan mengenai kekurangan instrumen angket gaya belajar yang terdiri dari 31 butir pernyataan. Validasi mulai dari kisi-kisi pembuatan soal, aspek penilaian materi yang terdiri dari: a) kesesuaian teknik penilaian dengan tujuan pembelajaran; b) materi; c) konstruksi soal; d) aspek kebahasaan.

Masukan tersebut kemudian dianalisis dan digunakan untuk merevisi instrumen angket gaya belajar yang akan digunakan untuk uji coba terlebih dahulu kemudian digunakan untuk pengambilan data penelitian. Data validasi ahli materi sebagai berikut.

Tabel 11. Deskripsi data Validasi Aspek Penilaian Materi

No.	Aspek Penilaian	Skala Penilaian				
		5	4	3	2	1
	D. Kesesuaian Teknik Penilaian dengan Tujuan Pembelajaran					
1.	Kesesuaian butir instrumen dengan indikator		√			
2.	Keterwakilan indikator		√			
	E. Materi					
1.	Kesesuaian antara pertanyaan dan jawaban yang diharapkan		√			
2.	Kesesuain isi materi dengan pertanyaan		√			
	F. Konstruksi Soal					
1.	Kejelasan petunjuk untuk menjawab setiap pernyataan		√			
2.	Kejelasan soal yang dibuat		√			
	D. Kebahasaan					
1.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia		√			
2.	Bahasa yang digunakan sederhana, jelas, dan mudah dipahami		√			

Tabel 12. Distribusi Frekuensi Penilaian Instrumen Angket Gaya Belajar

No.	Kategori	Rentang Skor
1.	Sangat Baik	34- 40
2.	Baik	28- 33
3.	Cukup Baik	21- 27
4.	Kurang Baik	14- 20
5.	Sangat Kurang Baik	8- 13

Berdasarkan tabel deskripsi data validasi aspek penilaian instrumen angket gaya belajar diperoleh jumlah skor 32. Maka instrumen

angket gaya belajar yang akan digunakan dalam penelitian memiliki kategori **Baik**.

Data yang diperoleh dari validasi ahli materi instrumen angket gaya belajar memiliki kelemahan-kelemahan yaitu: a) konstruksi. Stem soal masih ada yang ambigu; b) bahasa. Secara umum baik, tetapi harus dirumuskan struktur kalimat; c) struktur sudah sesuai salah satu teori. Langkah-langkah yang direkomendasikan adalah memperbaiki hal-hal yang kurang sesuai yang disarankan ahli materi. Kesimpulah hasil validasi adalah instrumen angket gaya belajar dinyatakan layak untuk uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran.

4. Deskripsi Data Validasi Ahli Media

Tujuan validasi media ini adalah untuk mendapatkan masukan mengenai kekurangan terkait dengan media pembelajaran yang dibuat oleh peneliti yang terdiri dari aspek pembuatan media yang terdiri dari beberapa indikator. Masukan tersebut kemudian dianalisis dan digunakan untuk merevisi media pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kualitas media pembelajaran yang digunakan untuk penelitian dan harapannya dapat digunakan untuk pembelajaran selanjutnya. Data evaluasi ahli media sebagai berikut.

Tabel 13. Deskripsi Data Evaluasi Ahli Media Kartu Konsep Bergambar

Indikator	Skala				
	1	2	3	4	5
Mudah dibaca dan dipahami			√		
Efisiensi kalimat			√		
Kejelasan gambar				√	
Kejelasan fungsi gambar				√	
Ketepatan ukuran gambar				√	
Kesesuaian antara gambar dengan materi				√	
Ketepatan pemilihan wana			√		
Tingkat interaktivitas siswa dengan media			√		
Jumlah	28				

Tabel 14. Distribusi Frekuensi Evaluasi Media KKB

No.	Kategori	Rentang Skor
1.	Sangat Baik	34- 40
2.	Baik	28- 33
3.	Cukup Baik	21- 27
4.	Kurang Baik	14- 20
5.	Sangat Kurang Baik	8- 13

Berdasarkan tabel deskripsi data validasi media kartu konsep bergambar diperoleh jumlah skor 28. Maka media kartu konsep bergambar yang akan digunakan dalam penelitian memiliki kategori **Baik**.

Data yang diperoleh dari evaluasi ahli media pembelajaran kartu konsep bergambar memiliki kelemahan-kelemahan: a) *slide* atau gambar pengangguran; b) *slide* tenaga kerja; c) *slide* bekerja. Langkah-langkah yang direkomendasikan adalah: a) *background* dan tulisan perlu diubah warnanya; b) tulisan antar nomor diberi spasi; c) pembagian lebih baik

dihilangkan saja, agar konsisten dengan yang lain; d) perhatikan perpaduan antar warna tulisan dan *background*. Kesimpulah hasil validasi ahli media adalah media dinyatakan layak untuk uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran.

B. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen

Instrumen penelitian harus memenuhi minimal dua persyaratan yaitu validitas dan reliabilitas. Untuk menilai tingkat validitas dan reliabilitas instrumen yang dipakai untuk mengukur hasil eksperimen maka instrumen yang dibuat berpedoman pada masing-masing indikator dan *blue print* pembelajaran IPS kelas VIII semester genap. Hasil instrumen kemudian dikonsultasikan kepada dosen ahli dan alat tes yang telah dikonsultasikan sudah diperbaiki sesuai saran dosen ahli, maka tahap selanjutnya adalah tahap uji coba instrumen. Tahap uji coba dilakukan pada kelas yang masih dalam populasi tapi di luar sampel penelitian, yakni kelas VIII A SMP Negeri 15 Yogyakarta yang berjumlah 34 siswa dan kelas VIII B SMP Negeri 14 Yogyakarta yang berjumlah 31 siswa. Dari hasil uji coba diperoleh hasil sebagai berikut:

1. Validitas Instrumen

Instrumen dikatakan valid apabila instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur dan dikatakan valid apabila nilai pbi > r_{tabel}. Dari hasil uji validitas instrumen tes hasil belajar IPS maka diperoleh hasil sebagai berikut:

1) Hasil uji analisis item instrumen Tes Hasil Belajar IPS dengan berbantuan program *ITEMAN*

Tabel 15. Hasil Uji Validitas Instrumen Tes Hasil Belajar IPS

No.	Gugur/Valid	No Item
1.	Valid	1, 2, 4, 5,6, 7, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 19, 20
2.	Gugur	3, 8, 18

Berdasarkan hasil analisis *ITEMAN* menunjukkan bahwa dari jumlah 20 butir soal pilihan ganda yang diteskan, setelah dilakukan analisis item koefisien korelasi point biserial terdapat 3 butir soal yang tidak valid yaitu soal nomor 3, 8, 18 sedangkan soal yang valid sebanyak 17 butir soal. Soal-soal yang tidak valid bukan berarti tidak digunakan lagi, akan tetapi diperbaikai sesuai dengan saran dari ahli. Data dapat dilihat di lampiran 12).

2) Hasil uji validitas angket gaya belajar dengan menggunakan rumus *Pearson Product Moment*

Tabel 16. Hasil Uji Validasi Instrumen Angket Gaya Belajar

No.	Taraf Signifikansi	Gugur/Valid	No Item	Jumlah
1.	r> 0,300	Valid	1,2, 3, 4,5, 6,7, 8, 9, 10,11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20,21,22, 23, 24,25, 26, 27, 28, 29, 30,31	31
2.	r< 0,300	Gugur	-	0

Berdasarkan analisis data uji validitas angket gaya belajar diperoleh hasil analisis bahwa instrumen dinyatakan valid apabila nilai r> 0,300. Maka dari 31 butir pernyataan angket diketahui valid semua. (Lihat di lampiran 13).

2. Reliabilitas Instrumen

a. Hasil uji reliabilitas instrumen tes hasil belajar IPS

Berdasarkan analisis item menggunakan *ITEMAN* diperoleh koefisien reliabilitas tes sebesar 0,635 sehingga dapat dikatakan bahwa instrumen tes reliabel. (Lihat di lampiran 12).

b. Hasil uji reliabilitas instrumen angket gaya belajar

Berdasarkan analisis data uji reliabilitas angket gaya belajar diperoleh hasil analisis bahwa instrumen dinyatakan reliabel karena koefisien alpha lebih dari 0,60 yaitu 0,828.

Kesimpulannya adalah instrumen hasil belajar IPS dan angket gaya belajar telah memenuhi kriteria valid dan reliabel, sehingga dapat dinyatakan bahwa instrumen tersebut telah layak digunakan untuk penelitian (Lihat di lampiran 13).

C. Analisis Data

1. Uji Prasyarat Analisis

Sebelum analisis statistik inferensia dilakukan, perlu dilakukan uji prasyarat analisis terlebih dahulu. Sesuai dengan teknik analisis yang akan dipakai untuk menguji hipotesis dalam penelitian ini maka dilakukan uji

prasyarat analisis yaitu dengan uji normalitas data dan uji homogenitas variansi dari masing-masing sampel.

Dalam penelitian ini uji normalitas menggunakan uji Kolmogorof Smirnov (K-S). Sedangkan uji homogenitas menggunakan uji Levene, dengan perhitungan menggunakan komputer dengan bantuan program *SPSS 19.0 for Window*.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas yang digunakan adalah uji Kolmogorof Smirnov (K-S). Kriteria pengujian yaitu data berasal dari populasi yang berdistribusi normal jika nilai signifikansi probabilitasnya (p >0,05), dan populasi tidak berdistribusi normal apabila p< signifikansi α=0,05. Rangkuman hasil uji normalitas pada instrumen tes hasil belajar IPS baik *pretest* maupun *posttest* bisa dilihat dalam tabel 17.

Tabel 17. Hasil uji Normalitas

Kelompok	Kategori	Kolmogorof Smirnov	Kesimpulan
		Sig.	
Eksperimen AV	Tes Hasil Belajar IPS	0,303	Normal
Eksperimen KKB	Tes Hasil Belajar IPS	0,165	Normal
Angket Gaya Belajar	Eksperimen Audiovisual	0,994	Normal
	Eksperimen Kartu Konsep Bergambar	0,385	Normal

Dari tabel di atas bisa dilihat bahwa nilai signifikansi hasil perhitungan p pada masing-masing kelas lebih besar dari nilai signifikansi α= 0,05. Dengan demikian data-data tersebut berasal dari

populasi yang berdistribusi normal memenuhi asumsi untuk dilakukan uji statistik parametrik (lihat di lampiran 15).

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas yang dipakai dalam penelitian ini adalah uji *Levene's Test.* Uji homogenitas yang dipakai bertujuan untuk mengetahui homogenitas varians untuk masing-masing kelas yang dibandingkan baik pada kelas eksperimen audiovisual maupun pada kelas eksperimen kartu konsep bergambar. Kriteria pengujiannya adalah varians kelas eksperimen audiovisual dan kelas eksperimen kartu konsep bergambar dinyatakan homogen apabila nilai signifikansi $\boldsymbol{\alpha}$ = 0,05. (p >0,05), kemudian jika nilai p lebih kecil dari nilai $\boldsymbol{\alpha}$ (p < 0,05), maka dinyatakan tidak homogen. Berikut hasil analisis data pada tabel berikut.

Tabel 18. Hasil uji Homogenitas Instrumen Tes Hasil Belajar IPS dan Angket Gaya Belajar

Kelompok	Kategori	*Levene Test*				Kesimpulan
		F	df_1	df_2	Sig.	
Eksperimen AV & KKB	Tes Hasil Belajar IPS	1,756	3	63	0,165	**Homogen**
	Angket Gaya Belajar	2,460	3	63	0,071	**Homogen**

Dari tabel di atas bisa dilihat bahwa nilai signifikansi hasil perhitungan p pada masing-masing kategori lebih besar dari nilai signifikansi $\boldsymbol{\alpha}$= 0,05. Dengan demikian data-data tersebut bersifat homogen dan memenuhi asumsi untuk dilakukan uji statistik parametrik (lihat di lampiran 16).

2. Deskripsi Data Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan di dua sekolah yang berbeda. Yaitu SMP Negeri 14 Yogyakarta yang berlokasi di Jalan Tentara Pelajar No. 7 Yogyakarta, Kelurahan Bumijo, Kecamatan Jetis, Kota Yogyakarta, Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta, kode pos 55321 telp. (0274) 587550. E-mail: smpnegeri14yogyakarta@yahoo.com dan Website: Http://smp14yk.co.nr/.

SMP Negeri 15 Yogyakarta yang berlokasi di Jalan Tegal Lempuyangan No. 61, Kelurahan Bausasran Kecamatan Danurejan, Kota Yogyakarta Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta, kode pos 55211 telp. (0274) 512912. E-mail: smp15yk@yahoo.com dan Website: Http://geocities.com/smp15jogja . Siswa SMP Negeri 14 Yogyakarta kelas VIII C yang berjumlah 35orang sebagai kelas eksperimen satu dan SMP Negeri 15 Yogyakarta kelas VIII G yang berjumlah 34 orang sebagai kelas eksperimen dua. Kedua kelas yaitu kelas eksperimen satu dan kelas eksperimen dua diberikan materi yang sama yaitu Ketenagakerjaan di Indonesia selama 2 kali pertemuan. Namun dalam pembelajaran menggunakan media yang berbeda, yakni kelas eksperimen satu menggunakan media audiovisual dan kelas eksperimen dua menggunakan media kartu konsep bergambar.

Tahap-tahap penelitian ini adalah sebagai berikut: a) Melakukan prasurvei dan mengajukan perijinan ke sekolah-sekolah; b) Pembuatan instrumen dan uji coba instrumen; c) Mengadakan pertemuan koordinasi

dengan kepala sekolah dan guru dilanjutkan dengan pembekalan mengenai media audiovisual dan media kartu konsep bergambar; d) Mengembangkan pendekatan pembelajaran bersama-sama dengan guru pada kelompok eksperimen satu dan kelompok eksperimen dua; e) Melaksanakan *pretest* yang kemudian dilanjutkan dengan eksperimen; f) Melaksanakan *posttest* setelah eksperimen; dan kemudian g) Analisis data.

Waktu penelitian dimulai pada tanggal 30 Januari sampai dengan 21 Februari 2013. Dengan rincian uji coba instrumen angket di SMP Negeri 14 Yogyakarta kelas VIII B pada hari Rabu, jam pelajaran ke 7 tanggal 30 Januari 2013 berjumlah 31 siswa. Dan uji coba instrumen tes di SMP Negeri 15 Yogyakarta pada tanggal 30 Januari pada jam pelajaran ke 8 di kelas VIII B yang berjumlah 34 siswa.

Rincian waktu pelaksanaan penelitian di SMP Negeri 14 Yogyakarta adalah sebagai berikut:

a. *Pretest* dilakukan pada hari Kamis tanggal 14 Februari 2013 pada jam pelajaran ke 5.
b. Perlakuan pertama pada hari Selasa tanggal 19 februari 2013 jam ke 1 dan 2.
c. Perlakuan kedua dan *postest* pada hari Kamis tanggal 21 februari 2013 jam pelajaran ke 5 dan ke 6.

Rincian waktu pelaksanaan penelitian di SMP Negeri 15 Yogyakarta adalah sebagai berikut:

a. *Pretest* dilakukan pada hari Sabtu tanggal 16 Februari 2013 pada jam pelajaran ke 5.
b. Perlakuan pertama pada hari Senin tanggal 18 februari 2013 pada jam ke 7 dan 8.
c. Perlakuan kedua dan *postest* pada hari Selasa tanggal 19 februari 2013 jam pelajaran ke 3 dan ke 4.

Ringkasan hasil *pretest* kelas eksperimen satu dan kelas eksperimen dua dapat dijabarkan sebagai berikut.

a. Data Hasil *Pretest* Kelas Eksperimen Audiovisual

Ringkasan hasil *pretest* kelas eksperimen satu dalam hal ini kelas eksperimen audiovisual dapat dijabarkan sebagai berikut.

Tabel 19. Rangkuman Distribusi Frekuensi Skor *Pretest* Kelompok Audiovisual

Skor	Frekuensi	Persentase
30	1	2,9 %
45	4	11,4 %
50	3	8,6 %
55	3	8,6 %
60	5	14,3%
65	8	22,9 %
70	7	20,0 %
75	3	8,6%
80	1	2,9%
Total	35	100%
Rata-rata		= 61,14
Standar Deviasi		= 10,99

Berdasarkan hasil *pretest* kelompok eksperimen audiovisual didapatkan skor terendah 30 , skor tertinggi 80, nilai rata-rata sebesar 70,312 dan standar deviasi 10,920. (Lihat lampiran 17).

b. Data Hasil *Pretest* Kelas Eksperimen Kartu Konsep Bergambar

Ringkasan hasil *pretest* kelas eksperimen dua yaitu kelas eksperimen kartu konsep bergambar dapat dijabarkan sebagai berikut.

Tabel 20. Rangkuman Distribusi Frekuensi Skor *Pretest* Kelompok Kartu Konsep Bergambar

Skor	Frekuensi	Persentase
30	1	3,1%
35	2	6,3%
40	4	12,5%
45	3	9,4 %
50	4	12,5%
55	4	12,5%
60	8	25,0%
65	2	6,3%
70	2	6,3%
75	1	3,1%
80	1	3,1%
Total	32	100%
Rata-rata	= 53,75	
Standar Deviasi	= 12,11	

Berdasarkan hasil *pretest* kelompok eksperimen Kartu Konsep Bergambar didapatkan skor terendah 30 , skor tertinggi 80, nilai rata-rata sebesar 53,75 dan standar deviasi 12,11. (Lihat lampiran 17).

Ringkasan hasil *posttest* kelas eksperimen satu yaitu kelas eksperimen audiovisual dan kelas eksperimen dua yaitu kelas eksperimen kartu konsep bergambar dapat dijabarkan sebagai berikut.

a. Data Hasil Belajar IPS

1) Skor *Posttest* Hasil Belajar IPS Kelompok Audiovisual

Ringkasan hasil *posttest* kelas eksperimen satu dalam hal ini kelas eksperimen audiovisual dapat dijabarkan sebagai berikut:

Tabel 21. Rangkuman Distribusi Frekuensi Skor *Posttest* Kelompok Audiovisual

Skor	Frekuensi	Persentase
60	3	8,6%
65	5	14,3%
70	9	25,7%
75	10	28,6 %
80	6	17,1%
85	2	5,7%
Total	35	100%
Rata-rata		= 72,428
Standar Deviasi		= 6,683

Berdasarkan hasil *posttest* kelompok eksperimen audiovisual didapatkan skor terendah 60, skor tertinggi 85, nilai rata-rata sebesar 72,43 dan standar deviasi 6,68 (Lihat lampiran 17).

2) Skor *Posttest* Hasil Belajar IPS Kelompok Kartu Konsep Bergambar

Ringkasan hasil *posttest* kelas eksperimen dua dalam hal ini kelas eksperimen kartu konsep bergambar dapat dijabarkan sebagai berikut.

Tabel 22. Rangkuman Distribusi Frekuensi Skor *Posttest* Kelompok Kartu Konsep Bergambar

Skor	Frekuensi	Persentase
45	1	3,1%
50	2	6,3%
55	1	3,1%
60	4	12,5%
65	4	12,5%
70	3	9,4%
75	7	21,9%
80	7	21,9%
85	3	9,4%
Total	32	100%
Rata-rata		= 70,312
Standar Deviasi		= 10,920

Berdasarkan hasil *posttest* kelompok eksperimen Kartu Konsep Bergambar didapatkan skor terendah 45 , skor tertinggi 85, nilai rata-rata sebesar 70,312 dan standar deviasi 10,920. (Lihat lampiran 17).

3) Skor *Posttest* Hasil Belajar IPS Kelompok Audiovisual Kategori Gaya Belajar Visual

Ringkasan hasil *posttest* kelas eksperimen satu dalam hal ini kelas eksperimen audiovisual kategori gaya belajar visual dapat dijabarkan sebagai berikut:

Tabel 23. Rangkuman Distribusi Frekuensi Skor *Posttest* Kelompok Audiovisual Kategori Gaya Belajar Visual

Skor	Frekuensi	Persentase
60	3	15,8%
65	4	21,1%
70	7	36,8%
75	4	21,1%
80	1	5,3%
Total	19	100%
Rata-rata		= 68,947
Standar Deviasi		= 5,671

Berdasarkan hasil *posttest* kelompok eksperimen audiovisual kategori gaya belajar visual didapatkan skor terendah 60, skor tertinggi 80, nilai rata-rata sebesar 68,947 dan standar deviasi 5,671 (Lihat lampiran 17).

4) Skor *Posttest* Hasil Belajar IPS Kelompok Kartu Konsep Bergambar Kategori Gaya Belajar Visual

Ringkasan hasil *posttest* kelas eksperimen dua dalam hal ini kelas eksperimen kartu konsep bergambar kategori gaya belajar visual dapat dijabarkan sebagai berikut:

Tabel 24. Rangkuman Distribusi Frekuensi Skor *Posttest* Kelompok Kartu Konsep Bergambar Kategori Gaya Belajar Visual

Skor	Frekuensi	Persentase
60	2	9,5%
65	1	4,8%
70	2	9,5%
75	7	33,3%
80	6	28,6%
85	3	14,3%
Total	21	100%
Rata-rata		= 75,476
Standar Deviasi		= 7,229

Berdasarkan hasil *posttest* kelompok eksperimen Kartu Konsep Bergambar kategori gaya belajar visual didapatkan skor terendah 60 , skor tertinggi 85, nilai rata-rata sebesar 75,476 dan standar deviasi 7,229 (Lihat lampiran 17).

5) Skor *Posttest* Hasil Belajar IPS Kelompok Audiovisual Kategori Gaya Belajar Visual-Auditorial

Ringkasan hasil *posttest* kelas eksperimen satu dalam hal ini kelas eksperimen audiovisual kategori gaya belajar visual-auditorial dapat dijabarkan sebagai berikut.

Tabel 25. Rangkuman Distribusi Frekuensi Skor *Posttest* Kelompok Audiovisual Kategori Gaya Belajar Visual-auditorial

Skor	Frekuensi	Persentase
65	1	6,3%
70	2	12,5%
75	6	37,5%
80	5	31,3%
85	2	12,5%
Total	16	100%
Rata-rata		= 76,562
Standar Deviasi		= 5,390

Berdasarkan hasil *posttest* kelompok eksperimen Audiovisual kategori gaya belajar visual-auditorial didapatkan skor terendah 65 , skor tertinggi 85, nilai rata-rata sebesar 76,56 dan standar deviasi 5,39 (Lihat lampiran 17).

6) Skor *Posttest* Hasil Belajar IPS Kelompok Kartu Konsep Bergambar Kategori Gaya Belajar Visual-Auditorial

Ringkasan hasil *posttest* kelas eksperimen dua dalam hal ini kelas eksperimen kartu konsep bergambar kategori gaya belajar visual-auditorial dapat dijabarkan sebagai berikut:

Tabel 26. Rangkuman Distribusi Frekuensi Skor *Posttest* Kelompok Kartu Konsep Bergambar Kategori Gaya Belajar Visual-auditorial

Skor	Frekuensi	Persentase
45	1	9,1%
50	2	18,2%
55	1	9,1%
60	2	18,2%
65	3	27,3%
70	1	9,1%
75	-	-
80	1	9,1%
Total	11	100%
Rata-rata	= 60,45	
Standar Deviasi	= 10,113	

Berdasarkan hasil *posttest* kelompok eksperimen Kartu Konsep Bergambar kategori gaya belajar visual-auditorial didapatkan skor terendah 45, skor tertinggi 80, nilai rata-rata sebesar 60,45 dan standar deviasi 10,113 (Lihat lampiran 17).

7) Perbandingan Skor *Posttest* Hasil Belajar IPS Kelompok Audiovisual dan Kelompok Kartu Konsep Bergambar

Tabel 27. Rangkuman Perbandingan Hasil Analisis Deskriptif Data *Posttest* berdasarkan Jenis Perlakuan

Besaran Satatistik	Kelompok Audiovisual	Kelompok Kartu Konsep Bergambar
Mean	72,43	70,31
Median	75,00	75,00
Modus	75,00	75,00
Std. Deviasi	6,68	10,92
Varians	44,66	119,25
Skor Minimum	60	45
Skor Max	85	85
Sum	2535,00	2250,00

Berdasarkan data rangkuman hasil analisis statistik deskriptif pada tabel 27 di atas, dapat diketahui bahwa skor kelompok eksperimen audiovisual lebih tinggi perolehannya

dibanding pada kelompok eksperimen kartu konsep bergambar. Hal itu dapat ditunjukkan pada hasil skor minimum dan skor maximum *posttest* audiovisual yang lebih tinggi dari pada skor *posttest* kartu konsep bergambar (lihat lampiran 17). Pada kelompok eksperimen Pembelajaran IPS dengan media audiovisual diperoleh skor minimum 60 (enam puluh) dan skor maximum 85 (delapan puluh lima). Sedangkan pada kelompok eksperimen dengan perlakuan media kartu konsep bergambar lebih rendah, yaitu dengan skor minimum 45 (empat puluh lima) dan skor maximum 85 (delapan puluh lima).

8) Perbandingan Skor *Posttest* Hasil Belajar IPS Kelompok Audiovisual Kategori Gaya Belajar Visual dan Kelompok Kartu Konsep Bergambar Kategori Gaya Belajar Visual

Tabel 28. Rangkuman Perbandingan Hasil Analisis Deskriptif Data *Posttest* Kategori Gaya Belajar Visual

Besaran Satatistik	Kelompok Audiovisual	Kelompok Kartu Konsep Bergambar
Mean	68,95	75,48
Median	70,00	75,00
Modus	70,00	75,00
Std. Deviasi	5,67	7,23
Varians	32,16	52,26
Skor Minimum	60	60
Skor Max	80	85
Sum	1310,00	1585,00

Berdasarkan rangkuman hasil analisis statistik deskriptif tabel 28 diketahui bahwa terdapat perbedaan perolehan skor antara kelompok eksperimen audiovisual kategori gaya belajar

visual dibanding kelompok eksperimen kartu konsep bergambar kategori gaya belajar visual. Hal itu ditunjukkan dengan skor minimum dan skor maximum pada *posttest* kartu konsep bergambar kategori gaya belajar visual yang lebih tinggi. (lihat lampiran 17). Pada kelompok eksperimen kategori gaya belajar visual, yang dalam pembelajaran menggunakan media kartu konsep bergambar skor minimum adalah 60 (enam puluh) dan skor maximum 85 (delapan puluh lima). Sedangkan pada kelompok eksperimen audiovisual kategori gaya belajar visual, lebih rendah terbukti dengan perolehan skor minimum 60 (enam puluh) dan skor maximum 80 (delapan puluh).

9) Perbandingan Skor *Posttest* Hasil Belajar IPS Kelompok Audiovisual Kategori Gaya Belajar Visual-Auditorial dan Kelompok Kartu Konsep Bergambar Kategori Gaya Belajar Visual-Auditorial

Tabel 29. Rangkuman Perbandingan Hasil Analisis Deskriptif Data *Posttest* Kategori Gaya Belajar Visual-Auditorial

Besaran Satatistik	Kelompok Audiovisual	Kelompok Kartu Konsep Bergambar
Mean	76,56	60,45
Median	75,00	60,00
Modus	75,00	65,00
Std. Deviasi	5,39	10,11
Varians	29,06	102,27
Skor Minimum	65	45
Skor Max	85	80
Sum	1225,00	665,00

Berdasarkan rangkuman hasil analisis statistik deskriptif tabel 29 diketahui bahwa terdapat perbedaan perolehan skor antara kelompok eksperimen audiovisual kategori gaya belajar visual-auditorial dibanding kelompok eksperimen kartu konsep bergambar kategori gaya belajar visual-auditorial. Hal itu ditunjukkan dengan skor minimum dan skor maximum pada *posttest* audiovisual kategori gaya belajar visual-auditorial yang lebih tinggi. (lihat lampiran 17). Pada kelompok eksperimen kategori gaya belajar visual-auditorial, yang dalam pembelajaran menggunakan media audiovisual skor minimum adalah 65 (enam puluh lima) dan skor maximum 85 (delapan puluh lima). Sedangkan pada kelompok eksperimen kartu konsep bergambar kategori gaya belajar visual-auditorial, lebih rendah terbukti dengan perolehan skor minimum 45 (tiga puluh lima) dan skor maximum 80 (delapan puluh).

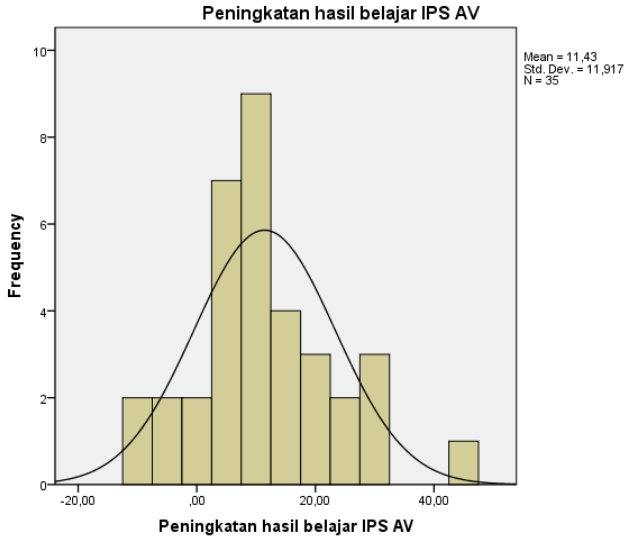
10) Perbandingan Rata-rata Skor *Pretest* dan *Posttest* Hasil Belajar IPS Kelompok Audiovisual dan Kelompok Kartu Konsep Bergambar

Untuk membandingkan perbedaan peningkatan skor hasil Belajar IPS antara kelas eksperimen audiovisual dengan kelas eksperimen kartu konsep bergambar terlebih dahulu dicari selisih antara nilai *posttest* dan nilai *pretest* untuk masing-masing kelas. Berdasarkan hasil penelitian didapatkan data selisih nilai hasil

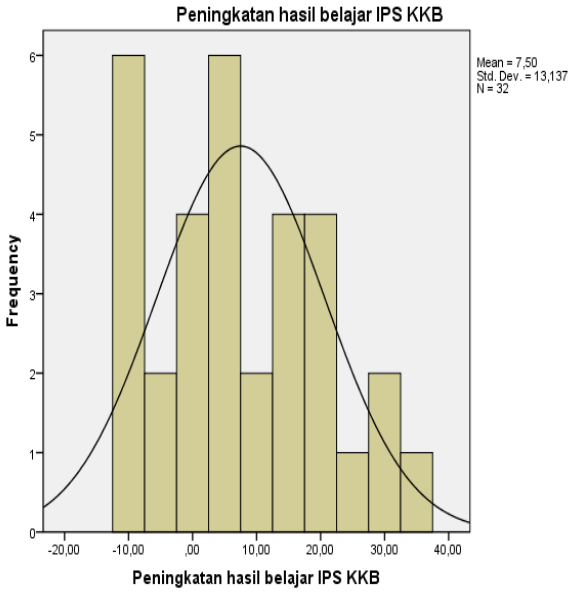
belajar untuk kelas eksperimen audiovisual dan kelas eksperimen kartu konsep bergambar, dimana untuk kelas eksperimen audiovisual nilai rata-rata selisih antara nilai *posttest* dan *pretest* adalah 11,43. Dan untuk kelas eksperimen kartu konsep bergambar nilai rata-rata selisih antara nilai *posttest* dan *pretest* adalah 7,5.

Tabel 30. Perbandingan Hasil *Pretest, Posttest* dan selisih Nilai *Pretest* dan *Posttest* (*Gain Score*) Kelas Eksperimen Audiovisual dan Kelas Eksperimen Kartu Konsep Bergambar

Jenis Tes	Kelas	N	Mean	Standar Deviasi
Pretest Hasil Belajar IPS	Eksperimen AV	35	61,142	10,987
	Eksperimen KKB	32	53,750	12,115
Posttest Hasil Belajar IPS	Eksperimen AV	35	72,428	6,683
	Eksperimen KKB	32	70,312	10,920
Peningkatan Hasil Belajar IPS	Eksperimen AV	35	11,43	11,917
	Eksperimen KKB	32	7,5	13,137



Gambar 3. Histogram Peningkatan Hasil Belajar IPS Pada Kelas Eksperimen Audiovisual



Gambar 4. Histogram Peningkatan Hasil Belajar IPS
Pada Kelas Eksperimen Kartu Konsep Bergambar

Berdasarkan deskripsi data di atas mengenai perbandingan hasil belajar siswa dapat dilihat antara kelompok eksperimen Audiovisual (AV) dan kelompok eksperimen kartu konsep bergambar (KKB) terdapat perbedaan hasil yang signifikan. Keduanya memiliki hasil belajar yang berbeda, baik dari segi *pretest* maupun *posttest*, terutama pada peningkatan hasil belajar yang dilihat dari selisih antara nilai *posttest* dan *pretest* (*gain score*) terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar yang signifikan.

b. Data Angket Gaya Belajar

Data mengenai gaya belajar siswa sebagai variabel kontrol dalam proses pembelajaran IPS diperoleh melalui instrumen angket yang diberikan kepada siswa baik kelompok eksperimen dengan

penggunaan media audiovisual maupun kelompok eksperimen dengan penggunaan media kartu konsep bergambar, pada awal sebelum masing-masing kelompok diberi perlakuan. Kategori gaya belajar terdiri dari dua yaitu kategori gaya belajar visual dan kategori gaya belajar visual-auditorial. Kategori gaya belajar siswa yang didapatkan berdasarkan perolehan skor angket. Selanjutnya deskripsi data akan dijabarkan sebagai berikut: sebelum pembelajaran dengan menggunakan media audiovisual dan kartu konsep bergambar dilaksanakan, terlebih dahulu dilakukan pembagian angket gaya belajar pada kelas eksperimen audiovisual dan kartu konsep bergambar.

Dari hasil pengisian angket terhadap kelas eksperimen audiovisual dan kartu konsep bergambar didapatkan skor yang kemudian dikelompokkan ke dalam kategori baik visual maupun visual-auditorial. Berikut kategorisasi gaya belajar kelas eksperimen audiovisual dan kartu konsep bergambar, sebagai berikut.

Tabel 31. Analisis Perolehan Skor Angket Gaya Belajar

Kelas Eksperimen	Kategori Gaya Belajar		Jumlah Siswa
	Visual	Visual-auditorial	
Audiovisual	19	16	35
Kartu Konsep Bergambar	21	11	32

Berdasarkan tabel 31 dapat diketahui bahwa dalam kelas eksperimen audiovisual terdapat siswa dengan gaya belajar visual yang berjumlah 19 orang dan gaya belajar visual-auditorial yang berjumlah 16 orang dari jumlah keseluruhan siswa dalam satu kelas 35

orang. Sedangkan dalam kelas eksperimen kartu konsep bergambar terdapat siswa dengan gaya belajar visual yang berjumlah 21 orang dan gaya belajar visual-auditorial yang berjumlah 11 orang dari jumlah keseluruhan siswa dalam satu kelas 32 orang.

Pengelompokkan gaya belajar didapatkan dari membandingkan jumlah skor angket gaya belajar dimana kelompok visual terdiri dari 15 pernyataan dan kelompok visual-auditorial 16 pernyataan. Jumlah skor dari dua gaya belajar itu kemudian dibandingkan. Jika siswa memiliki jumlah skor yang lebih dominan diantara dua gaya itu maka siswa tersebut mempunyai kecenderungan gaya belajar yang dominan apakah gaya belajar visual atau gaya belajar visual auditorial. (lihat di lampiran 17).

3. Uji Hipotesis Penelitian

Uji hipotesis ini menggunakan analisis varian *Two Way Anova* satu arah (*one tailed).* Untuk pengujian 4 hipotesis penelitian. Hipotesis yang diujikan adalah sebagai berikut:

a. Hipotesis 1:

Terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan media audiovisual dan kartu konsep bergambar. Hasil belajar siswa dengan menggunakan media audiovisual lebih tinggi dibandingkan dengan media kartu konsep bergambar.

b. Hipotesis 2:

Terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan media audiovisual dan kartu konsep bergambar pada kelompok siswa dengan gaya belajar visual. Hasil belajar siswa dengan menggunakan media audiovisual lebih rendah dibandingkan dengan media kartu konsep bergambar pada kelompok siswa dengan gaya belajar visual.

b. Hipotesis 3:

Terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan media audiovisual dan kartu konsep bergambar pada kelompok siswa dengan gaya belajar visual-auditorial. Hasil belajar siswa dengan menggunakan media audiovisual lebih tinggi dibandingkan dengan media kartu konsep bergambar pada kelompok siswa dengan gaya belajar visual-auditorial.

c. Hipotesis 4:

Terdapat interaksi antara media pembelajaran dengan gaya belajar dalam mempengaruhi hasil belajar IPS.

Pengambilan keputusan berdasarkan hasil analisis jika nilai probabilitas kurang dari 0,05 ($p < 0,05$) maka H_0 ditolak dan Ha diterima. Dari hasil analisis data diperoleh hasil seperti pada tabel di bawah ini.

Tabel 32. Ringkasan *Two Way Anava* Perbandingan antara Media Audiovisual dan Kartu Konsep Bergambar menurut Gaya Belajar dalam Pengaruh terhadap Hasil Belajar IPS SMP Negeri 14 Yogyakarta dan SMP Negeri 15 Yogyakarta

Kategori	Skor Rerata	F	Nilai *p*
Media Audiovisual	72,43	7,392	0,008
Media Kartu Konsep Bergambar	70,31		
Gaya Belajar visual	72,375	4,419	0,40
Gaya Belajar Visual-auditorial	60,45		
Media*gaya belajar	-	41,28	0,000

Berdasarkan data pada tabel 32 maka dapat dijelaskan bahwa: a) pengaruh media pembelajaran terhadap hasil belajar IPS diperoleh nilai probabilitas atau peluang kesalahan sebesar 0,008 < nilai α=0,05 hal tersebut berarti bahwa media berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar IPS; b) pengaruh gaya belajar terhadap hasil belajar IPS diperoleh nilai probabilitas atau peluang kesalahan sebesar 0,04 < α=0,05 berarti bahwa gaya belajar memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar IPS; c) interaksi media*gaya belajar dalam mempengaruhi hasil belajar IPS diperoleh nilai probabilitas atau peluang kesalahan sebesar 0,000 <α= 0,05 maka media*gaya belajar memiliki interaksi yang signifikan dalam mempengaruhi hasil belajar IPS.

Tabel 33. Rerata Masing-masing Kelas Eksperimen

Gaya Belajar	Media Pembelajaran	
	Audiovisual	Kartu Konsep Bergambar
Visual	68,94	75,48
Visual-auditorial	76,56	60,45
total	72,75	67,97

Melihat hasil ringkasan analisis varian (*Two Way Anova*), dan tabel rerata masing-masing kelas eksperimen di atas, dapat dijelaskan sebagai berikut:

a. Hasil uji hipotesis 1:

Pada tabel 32 dapat diketahui bahwa perhitungan tentang perbedaan rerata antara media audiovisual dan media kartu konsep bergambar dalam hasil belajar IPS menunjukkan peluang kesalahan (p) 0,008 < 0,05. Berdasarkan hal tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa H_0 ditolak dan Ha diterima. Pada rerata hasil belajar IPS masing-masing kelas eksperimen pada tabel 33 hasil belajar siswa dengan menggunakan media audiovisual lebih tinggi dari hasil belajar siswa dengan menggunakan kartu konsep bergambar. Yaitu rerata hasil belajar dengan menggunakan media audovisual sebesar 72,43 lebih besar dari rerata hasil belajar dengan menggunakan media kartu konsep bergambar sebesar 70,31. Artinya bahwa media berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar IPS dengan perbandingan hasil belajar yang menggunakan media audiovisual lebih tinggi dari pada media kartu konsep bergambar. Hal itu terlihat pada hasil rerata total kelompok media audiovisual sebesar 72,43 lebih tinggi dari pada rerata kelompok media kartu konsep bergambar sebesar 70,31. (lihat lampiran 18). Dengan demikian hipotesis pertama yang menyebutkan bahwa: **Terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan media audiovisual dan kartu konsep bergambar**.

Hasil belajar siswa dengan menggunakan media audiovisual lebih tinggi dibandingkan dengan media kartu konsep bergambar dinyatakan diterima.

b. Hasil uji hipotesis 2:

Pada tabel 32 dapat diketahui bahwa perhitungan tentang perbedaan rerata hasil belajar antara media audiovisual dan media kartu konsep bergambar menurut gaya belajar visual menunjukkan peluang kesalahan 0,023 < α=0,05. Berdasarkan hal tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa H_0 ditolak dan Ha diterima. Karena pada rerata masing-masing kelas eksperimen pada tabel 33 hasil belajar siswa dengan menggunakan audiovisual kategori gaya belajar visual lebih rendah dari penggunaan kartu konsep bergambar kategori gaya belajar visual. Dengan perbedaan rerata sebesar -6,528. Perbandingan hasil belajar dengan media audiovisual kategori gaya belajar visual lebih rendah dari pada media kartu konsep bergambar kategori gaya belajar visual. Hal itu terlihat pada hasil rerata total kelompok media audiovisual kategori gaya belajar visual sebesar 68,94 lebih rendah dari pada rerata kelompok media kartu konsep bergambar kategori gaya belajar visual sebesar 75,48 (lihat lampiran 18). Dengan demikian hipotesis kedua yang menyatakan bahwa: **Terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan media audiovisual dan kartu konsep bergambar kategori gaya belajar visual. Hasil belajar siswa dengan menggunakan media**

audiovisual lebih rendah dibandingkan dengan media kartu konsep bergambar pada kelompok siswa dengan gaya belajar visual dinyatakan diterima.

c. Hasil uji hipotesis 3:

Pada tabel 32 dapat diketahui bahwa perhitungan tentang perbedaan rerata hasil belajar antara media audiovisual dan media kartu konsep bergambar menurut gaya belajar visual-auditorial menunjukkan peluang kesalahan 0,0050 < α=0,05. Berdasarkan hal tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa H_0 ditolak dan Ha diterima. Berarti bahwa gaya belajar memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar IPS. Pada rerata masing-masing kelas eksperimen pada tabel 33 hasil belajar siswa dengan menggunakan media audiovisual kategori gaya belajar visual-auditorial lebih tinggi dari penggunaan kartu konsep bergambar kategori gaya belajar visual-auditorial. Perbedaan rerata sebesar 16,108.

Perbandingan hasil belajar dengan menggunakan media audiovisual kategori gaya belajar visual-auditorial lebih tinggi dari pada media kartu konsep bergambar kategori gaya belajar visual-auditorial. Hal itu terlihat pada hasil rerata total kelompok media audiovisual kategori gaya belajar visual-auditorial sebesar 76,56 lebih tinggi dari pada rerata kelompok media kartu konsep bergambar kategori gaya belajar visual-auditorial sebesar 60,45 dengan perbedaan rerata sebesar 16,108. (lihat lampiran 18). Dengan

demikian hipotesis ketiga yang menyebutkan bahwa: **Terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan media audiovisual dan kartu konsep bergambar kategori gaya belajar visual-auditorial**. **Hasil belajar siswa dengan menggunakan media audiovisual lebih tinggi dibandingkan dengan media kartu konsep bergambar pada kelompok siswa dengan gaya belajar visual-auditorial dinyatakan diterima.**

d. Hasil uji hipotesis 4:

Pada tabel 32 dapat diketahui bahwa interaksi media*gaya belajar dalam mempengaruhi hasil belajar IPS menunjukkan peluang kesalahan sebesar 0,000 <$\boldsymbol{\alpha}$= 0,05. Sehingga H_0 ditolak dan Ha diterima. Hal ini memiliki pengertian bahwa terdapat interaksi yang signifikan antara media pembelajaran dan gaya belajar dalam mempengaruhi hasil belajar IPS (lihat lampiran 18). Dengan demikian hipotesis ke empat yang menyebutkan bahwa **Terdapat interaksi yang signifikan antara media pembelajaran dan gaya belajar dalam mempengaruhi hasil belajar IPS dinyatakan diterima.**

Interaksi antara media pembelajaran dan gaya belajar dalam mempengaruhi hasil belajar IPS sebesar 41,7 %. Hal ini terbukti dari perhitungan *R Squared* sebesar = 0,417 atau 41,7%. Sisanya sebesar 58,3% merupakan variabel lain di luar media dan gaya belajar yang memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS.

D. Pembahasan

1. Terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan media audiovisual dan kartu konsep bergambar. Hasil belajar siswa dengan menggunakan media audiovisual lebih tinggi dibandingkan dengan media kartu konsep bergambar.

   Pelaksanaan proses belajar melibatkan komponen pembelajaran diantaranya kurikulum, guru, siswa, media pembelajaran dan lingkungan belajar. Keseluruhan komponen harus terintegrasi dengan baik supaya tujuan pembelajaran pada khususnya dapat tercapai dengan optimal. Salah satu wujud terintegrasi dari masing-masing komponen adalah pemilihan dan penggunaan media yang cocok dengan materi dan perkembangan siswa, karakter siswa serta lingkungan belajar yang kondusif baik lingkungan belajar di rumah, dukungan orang tua, lingkungan belajar di sekolah maupun masyarakat dalam mengembangkan pendidikan.

   Berbeda dengan kenyataan di lapangan bahwa seumuran siswa SMP yang lebih tertarik dengan pembelajaran yang bersifat konkrit tetapi terbiasa belajar dengan media konvensional yang bersifat verbal. Sedikit gambar yang disajikan dalam menunjang proses pembelajaran serta sedikit pula keterkaitan antara yang sedang dipelajari dengan kenyataan di masyarakat. Hal seperti ini yang menyebabkan siswa kurang tertarik, merasa jenuh, dan banyak dari mereka yang sibuk berbincang dengan teman sebangku. Bila terus berlangsung fenomena yang seperti itu akan

berdampak pada tingkat pemahaman siswa terhadap mata pelajaran IPS yang kurang dari harapan.

Pada hasil sampel percobaan di SMP Negeri 14 Yogyakarta yang pembelajarannya menggunakan media audiovisual dan SMP Negeri 15 Yogyakarta yang pembelajarannya menggunakan media kartu konsep bergambar menunjukkan hasil yang signifikan (lihat lampiran 18). Hal ini sesuai dengan hasil analisis data pada hipotesis pertama, menunjukkan rerata hasil belajar dengan menggunakan media audiovisual lebih tinggi dibandingkan dengan media kartu konsep bergambar dalam pembelajaran IPS. Hasil analisis data menunjukkan bahwa pengaruh media pembelajaran terhadap hasil belajar IPS menunjukkan peluang kesalahan sebesar 0,008 < nilai α=0,05. Terlihat jelas pada rerata masing-masing kelas eksperimen pada tabel 33 media pembelajaran dengan menggunakan audiovisual sebesar 72,43 lebih tinggi dari pada rerata hasil belajar dengan kartu konsep bergambar yaitu sebesar 70,31. (lihat lampiran18).

Media kartu konsep bergambar merupakan media visual yang tidak diproyeksikan. Sedangkan media audiovisual merupakan media yang mengandung unsur gambar sekaligus suara yang dapat diproyeksikan. Media audiovisual memiliki kelebihan-kelebihan, seperti dijelaskan oleh Azhar Arsyad (2011: 148) antara lain: 1) Film dan video merupakan pengganti alam sekitar dan bahkan dapat menunjukkan obyek yang secara normal tidak dapat dilihat; 2) Mampu menggambarkan secara tepat dan berulang-ulang; 3) Mendorong dan meningkatkan motivasi; 4) Membawa

dunia di dalam kelas terkait nilai-nilai positif yang dapat mengundang pemikiran dan pembahasan di dalam kelas; 5) Mampu menyajikan dalam bentuk film dan video dari peristiwa-peristiwa berbahaya; 6) Mampu menyajikan obyek perorangan, kelompok, baik yang homogen muapun heterogen; 7) Menggambarkan sesuatu yang berlangsung lama menjadi dipercepat dan bisa bersifat langsung; 8) Mengakomodasi siswa yang lamban menerima pelajaran; 9) Dapat menyajikan visual dan suara yang sulit diperoleh dalam dunia nyata; dan 10) Dapat menghemat waktu. Sedangkan media kartu konsep bergambar hanya menyajikan unsur gambar yang tidak dapat bergerak sehingga daya tariknya tidak sekuat dengan media audiovisual.

Dengan demikian hipotesis pertama yang menyatakan bahwa Hasil belajar siswa dengan menggunakan media audiovisual lebih tinggi dibandingkan dengan media kartu konsep bergambar diterima.

2. Terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan media audiovisual dan kartu konsep bergambar pada kelompok siswa dengan gaya belajar visual. Hasil belajar siswa dengan menggunakan media audiovisual lebih rendah dari pada yang menggunakan media kartu konsep bergambar pada kelompok siswa dengan gaya belajar visual.

   Setiap siswa memiliki ciri masing-masing dalam menentukan bagaimana cara belajar yang disukai kemudian diterapkan. Gaya belajar ini sangat dipengaruhi oleh faktor kebiasaan siswa dalam berinteraksi dengan lingkungannya termasuk guru dalam mengajar di kelas.

Pemahaman tersebut dijadikan salah satu pedoman untuk mengetahui kecenderungan gaya belajar siswa yang cocok apakah visual, auditorial, kinestetik atau gabungan dari visual, auditorial dan kinestetik. Permasalahannya adalah bagaimana guru dapat mengolah potensi siswa dengan gaya belajar siswa sedemikian rupa agar siswa itu termotivasi untuk menyukai pembelajaran IPS.

Siswa dengan gaya belajar visual cenderung harus melihat dulu buktinya untuk kemudian mempercayainya sehingga mereka dapat memahami apa yang sedang mereka pelajari dengan melihat. Maka ada beberapa pendekatan yang bisa digunakan sehingga belajar tetap bisa dilakukan dengan memberikan hasil yang menggembirakan. Salah satunya adalah menggunakan beragam bentuk grafis untuk menyampaikan informasi atau materi pelajaran. Perangkat grafis itu bisa berupa film, *slide*, gambar ilustrasi, coretan-coretan, kartu bergambar, catatan dan kartu-kartu gambar berseri yang bisa digunakan untuk menjelaskan suatu ninformasi secara berurutan (Hamzah B. Uno, 2006: 181).

Lain halnya dengan siswa dengan gaya belajar visual-auditorial. Felder & Solomon (Sugihartono, 2007: 56) menjelaskan bahwa tipe visual memiliki ingatan yang bagus terhadap apa yang diingatnya, sedangkan tipe verbal mudah mengingat kata-kata, baik tertulis maupun penjelasan lisan. Namun demikian setiap orang akan belajar lebih banyak jika informasi disajikan baik secara visual maupun verbal.

Secara teori penggunaan media kartu konsep bergambar yang yang bisa digunakan untuk menjelaskan suatu informasi secara berurutan bila diterapkan pada siswa yang mempunyai gaya belajar visual memang cocok, karena meskipun terdapat unsur visual yang berkonsep sehingga akan meningkatkan pemahaman siswa. Karena siswa dengan tipe gaya belajar visual lebih menggunakan indera penglihatannya, memiliki kepekaan yang kuat terhadap warna , memiliki pemahaman yang cukup terhadap masalah artistik, memiliki kesulitan dalam berdialog secara langsung, terlalu reaktif terhadap suara, sulit mengikuti anjuran secara lisan, dan seringkali salah menginterpretasikan kata atau ucapan (Hamzah B. Uno, 2006: 181). Meskipun media audiovisual cocok untuk siswa dengan tipe gaya belajar visual, akan tetapi siswa dengan tipe gaya belajar visual ini memiliki masalah dengan efek suara dan seringkali salah menginterpretasikan kata atau ucapan sehingga media kartu konsep bergambar akan lebih cocok pada tipe gaya belajar visual karena lebih menekankan pada unsur warna, garis, bentuk dan ukuran yang lebih menarik.

Gambaran di atas cocok dengan pembuktian pada hasil analisis hipotesis kedua yang menunjukkan bahwa rerata hasil belajar siswa yang menggunakan media audiovisual gaya visual lebih rendah dari pada rerata hasil belajar siswa yang menggunakan media kartu konsep bergambar kelompok gaya visual. Hal itu ditunjukkan pada hasil uji hipotesis 2 yang menyebutkan bahwa pengaruh gaya belajar terhadap hasil belajar IPS

menunjukkan peluang kesalahan sebesar 0,040 < α=0,05. Hal ini berarti H_0 ditolak dan Ha diterima. Gaya belajar memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar IPS. Pada rerata masing-masing kelas eksperimen pada tabel 33 media pembelajaran dengan menggunakan audiovisual kategori gaya belajar visual lebih rendah yaitu sebesar 68,94 dari rerata hasil belajar dengan penggunaan kartu konsep bergambar kategori gaya belajar visual sebesar 75,48 dengan perbedaaan rerata sebesar -6,5288. Artinya bahwa gaya belajar berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar IPS dengan perbandingan rerata hasil belajar dengan media audiovisual kategori gaya belajar visual lebih rendah dari pada media kartu konsep bergambar kategori gaya belajar visual. Hal itu terlihat pada hasil rerata total kelompok media audiovisual kategori gaya belajar visual sebesar 68,94 lebih rendah dari pada rerata kelompok media kartu konsep bergambar kategori gaya belajar visual sebesar 75,48 dengan perbedaan rerata sebesar -6,5288 (lihat lampiran 18). Dengan demikian hipotesis kedua yang menyebutkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar yang menggunakan media audiovisual dan kartu konsep bergambar pada kelompok siswa dengan gaya belajar visual. Hasil belajar siswa dengan menggunakan media audiovisual lebih rendah dari pada yang menggunakan media kartu konsep bergambar pada kelompok siswa dengan gaya belajar visual dinyatakan diterima.

3. Terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan media audiovisual dan kartu konsep bergambar pada kelompok siswa dengan gaya belajar visual-auditorial. Hasil belajar siswa dengan menggunakan media audiovisual lebih tinggi dibandingkan dengan media kartu konsep bergambar pada kelompok siswa dengan gaya belajar visual-auditorial.

Secara teori media audiovisual sangat berpengaruh terhadap tingkat pemahaman siswa, terutama pada siswa dengan gaya belajar gabungan dari visual maupun auditorial dalam hal ini gaya belajar visual-auditorial (*visual-verbal learner*). Karena audiovisual mampu menyajikan gambaran konkret sehingga mampu diserap pemahamannya secara jangka panjang. Tipe gaya belajar visual-auditorial ini memang cenderung menyukai media yang sekaligus menyajikan dua unsur yaitu gambar dan suara sehingga akan belajar lebih banyak. Azhar Arsyad (2011: 10) mengemukakan bahwa kurang lebih 90% hasil belajar seseorang diperoleh melalui indera pandang, 5 % indera dengar, dan 5% lagi indera lainnya. Dale (Azhar Arsyad, 2011: 10) memperkirakan bahwa perolehan hasil belajar melalui indera pandang berkisar 75% melalui indera dengar 13% dan melalui indera lainnya 12%.

Hal ini sesuai dengan hipotesis ketiga yaitu: terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan media audiovisual dan kartu konsep bergambar pada kelompok siswa dengan gaya belajar visual-auditorial. Hasil belajar siswa dengan menggunakan media audiovisual lebih tinggi dari pada yang menggunakan media kartu konsep bergambar pada

kelompok siswa dengan gaya belajar visual-auditorial. Dapat ditunjukkan pada rerata hasil belajar siswa pada sampel yakni SMP Negeri 14 dan 15 Yogyakarta dengan total kelompok media audiovisual kategori gaya belajar visual-auditorial sebesar 76,56 lebih tinggi dari pada rerata kelompok media kartu konsep bergambar kategori gaya belajar visual-auditorial sebesar 60,45 dengan perbedaan rerata sebesar 16,108 (lihat lampiran 18). Dengan demikian hipotesis ketiga yang menyebutkan bahwa Hasil belajar siswa dengan menggunakan media audiovisual lebih tinggi dari pada media kartu konsep bergambar pada kelompok siswa dengan gaya belajar visual-auditorial dinyatakan diterima.

4. Terdapat interaksi antara media pembelajaran dan gaya belajar dalam mempengaruhi hasil belajar IPS.

Pelaksanaan eksperimen yang dilakukan di SMP Negeri 14 Yogyakarta dengan menggunakan media audiovisual dan eksperimen di SMP Negeri 15 Yogyakarta dengan media kartu konsep bergambar ini merupakan terobosan dalam pembelajaran yang diharapkan akan mempunyai interaksi yang signifikan dalam mempengaruhi hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPS.

Penggunaan media audiovisual dan kartu konsep bergambar baik untuk meningkatkan pemahaman siswa yang apabila dikolaborasikan dengan gaya belajar akan berdampak positif. Sesuai dengan hasil penelitian yang diterapkan di kedua sekolah yang sebagai sampel penelitian tersebut hasilnya menunjukkan taraf yang signifikan.

Rusman, Deni Kurniawan & Cepi Riyana (2011: 16) mengemukakan bahwa pembelajaran pada dasarnya merupakan suatu proses interaksi komunikasi antara sumber belajar, guru, dan siswa. Interaksi komunikasi itu dilakukan baik secara langsung dalam kegiatan tatap muka maupun secara tidak langsung dengan menggunakan media, di mana sebelumnya telah menentukan model pembelajaran yang akan diterapkan tentunya. Siswa tidak dianggap sebagai objek yang tidak tahu apa-apa. Siswa justru sebagai subjek yang memiliki latar belakang, minat, gaya belajar, karakteristik, kebutuhan serta kemampuan yang berbeda. Guru hendaknya mampu memahami perbedaan individu siswa sehingga tujuan instruksional dapat tercapai dengan efektif. Oleh karena itu, guru, media pembelajaran, serta perbedaan individu dalam hal ini gaya belajar sebagai komponen yang saling mempengaruhi terhadap hasil belajar yang diperoleh siswa.

Gambaran tersebut terlihat pada hasil hipotesis keempat yang menunjukkan bahwa interaksi media*gaya belajar terhadap hasil belajar IPS menunjukkan peluang kesalahan sebesar 0,000 < $\boldsymbol{\alpha}$= 0,05. Maka H_0 ditolak dan Ha diterima. Artinya bahwa terdapat interaksi yang signifikan antara media pembelajaran dan gaya belajar dalam mempengaruhi hasil belajar IPS (lihat lampiran 18). Dengan demikian hipotesis ke empat yang menyebutkan bahwa terdapat interaksi antara media pembelajaran dengan gaya belajar dalam mempengaruhi hasil belajar IPS dinyatakan diterima.