

**PENERAPAN MEDIA AUDIO VISUAL UNTUK MENINGKATKAN HASIL  
BELAJAR SENI BUDAYA SISWA KELAS X IIS.1  
DI SMAN 1 KAWAY XVI ACEH BARAT  
TAHUN PELAJARAN 2020/2021**

**Dewi Sartika**

Guru SMAN 1 Kaway XVI Aceh Barat

**ABSTRAK**

*Berdasarkan rendahnya hasil belajar seni rupa bagi siswa kelas X IIS.1 di SMAN 1 Kaway XVI Tahun Pelajaran 2020/2021 maka dilakukan penelitian. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut. 1) Media audio visual efektif meningkatkan kualitas pembelajaran seni budaya materi "Konsep, unsur, prinsip, bahan, dan teknik dalam berkarya seni rupa" dimana siswa mempelajari sendiri materi pelajaran dalam kelompok masing-masing. Tujuannya agar siswa lebih aktif dan kreatif dalam belajar mandiri, disini guru hanya mengarahkan dan membimbing saja. Dapat disimpulkan bahwa penerapan media audio visual dapat meningkatkan hasil belajar Seni Budaya materi "Konsep, unsur, prinsip, bahan, dan teknik dalam berkarya seni rupa" pada siswa kelas X IIS.1 di SMA Negeri 1 Kaway XVI semester ganjil tahun pelajaran 2020/2021 telah berhasil. 2) Bukti-bukti yang menunjukkan peningkatan hasil belajar seni budaya materi "Konsep, unsur, prinsip, bahan, dan teknik dalam berkarya seni rupa" dengan menggunakan media audio visual yaitu perolehan persentase ketuntasan belajar yang setiap siklusnya mengalami peningkatan. Nilai rata-rata seni budaya materi "Konsep, unsur, prinsip, bahan, dan teknik dalam berkarya seni rupa" dapat dibuktikan dengan perolehan nilai rata-rata hasil belajar pada setiap siklus, pada pra tindakan 72,81 dengan rata-rata persentase ketuntasan 47% meningkat pada siklus I sebesar 79,69 dengan rata-rata persentase ketuntasan 78% dan pada siklus II diperoleh rata-rata sebesar 89,06 dengan rata-rata persentase ketuntasan 100% meningkat 16,25 poin signifikan. Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan di atas maka dapat diajukan saran-saran sebagai berikut: 1) Kepada guru, agar mencoba menerapkan media audio visual seperti pada mata pelajaran Seni Budaya materi "Konsep, unsur, prinsip, bahan, dan teknik dalam berkarya seni rupa" sebagai alternatif untuk meningkatkan kualitas belajar siswa. 2) Siswa sebaiknya selalu aktif dalam kegiatan pembelajaran dengan media pembelajaran. Keaktifan siswa khususnya dalam tahapan presentasi, tanya jawab dan diskusi dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Kondisi ini disebabkan terjadi interaksi sosial antar teman sebaya, saling membantu dan bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama dan hasil belajar yang maksimal.*

**Kata Kunci : Peningkatan, Prestasi, Audio Visual.**

**PENDAHULUAN**

Karya seni merupakan suatu media yang tidak dapat dipisahkan dengan kehidupan manusia, sebagai makhluk yang dibekali cipta, rasa dan karsa oleh Tuhan Yang Maha Esa. Manusia dapat mengekspresikan dirinya menurut kata hati melalui karya, hal ini sesuai dengan yang disampaikan oleh Adjie (2008:23) bahwa: "Karya seni merupakan karya manusia", supaya terlihat indah maka karya seni membutuhkan suatu teknik tersendiri.

Pembelajaran seni rupa dalam pendidikan seni budaya di sekolah menekankan pada pemahaman akan nilai-nilai sosial budaya melalui pengalaman estetika dan etika seni rupa, pembelajaran seni rupa di SMA yang menitikberatkan pada kemampuan keterampilan dasar rupa, yaitu sebagai cara untuk mendapatkan pengalaman langsung tentang estetika dan etika seni, seperti pada jenjang SMA yang menitikberatkan pada kemampuan keterampilan dasar seni rupa. Pengajaran seni rupa di SMA adalah bagian dari tujuan pendidikan pada tahap pembentukan pribadi

anak dalam rangka menuju kepada pembentukan manusia Indonesia seutuhnya, seperti yang kita cita-citakan bersama. Untuk melaksanakan pengajaran seni rupa tersebut agar lebih bermakna dan variatif sehingga dapat menarik minat siswa tentunya guru dituntut untuk mampu mengembangkan inovasi pembelajarannya. Hal ini akan menjadi suatu motivasi tersendiri bagi siswa untuk meningkatkan dan mengembangkan berbagai potensi anak. Potensi anak yang dapat dikembangkan antara lain: rasa keindahan yang dimiliki murid melalui pengalaman dan penghayatan seni rupa, kemampuan mengungkapkan dirinya melalui seni rupa, kemampuan menilai seni rupa melalui selera intelektual dan selera artistik, berbagai kemajuan tersebut penting dimiliki karena memungkinkan murid mampu mengembangkan kepekaan terhadap dunia disekelilingnya, dan dapat meningkatkan dan mengembangkan sendiri pengetahuan dan kemampuannya dalam bidang seni rupa.

Beberapa permasalahan yang terjadi di lapangan bahwa yang menjadi kendala dalam pembelajaran seni rupa terutama yang berkaitan dengan daya serap siswa diantaranya adalah perkembangan fisik, psikologis dan emosi peserta didik terhadap pendidikan seni budaya (Agung Suryadi, 2008). Hal tersebut perlu mendapatkan perhatian dari pendidik seni budaya khususnya dalam pengajaran seni rupa bagi remaja.

Melihat kondisi di atas, maka peranan guru seni budaya sangat menentukan. Proses pembelajaran seni rupa sebaiknya tidak didominasi oleh guru di kelas. Guru diharapkan dapat menjadi fasilitator yang dapat memotivasi pengembangan kreasi siswa, misalnya dengan memberikan kesempatan pada siswa untuk melakukan kegiatan-kegiatan seni rupa sebanyak-banyaknya, membiarkan siswa bekerja dalam kelompok kecil, membiarkan siswa bekerja dengan ide-ide mereka dan mengalami yang telah mereka miliki, memberikan batas-batas materi pembelajaran yang jelas, disamping itu guru juga berupaya untuk dapat meningkatkan rasa ingin tahu dan pemahaman siswa tentang pelajaran seni rupa dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan pada saat proses pembelajaran. Selain aktivitas yang dilakukan dalam proses pembelajaran di kelas, guru juga dapat memotivasi siswa untuk melakukan kegiatan di luar kelas, seperti mengadakan kerjasama dalam kegiatan-kegiatan suatu pertunjukan, lomba dan diskusi. Melalui kegiatan ini, siswa dapat meningkatkan pengetahuan dan wawasan mereka tentang seni rupa pada umumnya, yang diharapkan dapat menambah perbendaharaan pemahaman mereka dalam melakukan aktivitas-aktivitas dalam pembelajaran seni rupa secara menyeluruh.

Keberhasilan tercapainya tujuan proses pembelajaran terletak di tangan guru, begitu pula dalam keberhasilan pendidikan seni, guru memegang peran sangat penting. Menarik penampilan guru dalam proses pembelajaran seni, dapat diidentifikasi dengan kenyataan bahwa, banyak guru seni yang dekat dan disenangi siswa di sekolah tersebut, ini menunjukkan bahwa pelajaran seni tidak menakutkan.

Kenyataan dilapangan masih banyak pelajaran seni khususnya seni rupa belum mampu menjawab harapan seperti yang telah diuraikan diatas. Pembelajaran seni sifatnya masih terbatas kebiasaan yang lazim terfokus pada pemberian materi yang sifatnya mudah dilakukan misalnya peserta didik ditugaskan menggambar sebuah objek tanpa melihat bagaimana teknik yang benar. Apabila hal ini terjadi maka,

dikhawatirkan bahwa pelajaran seni rupa hanya terbatas pada konsep sederhana semata. pelaksanaan pembelajaran seni rupa masih terkesan biasa-biasa saja.

Proses pembelajaran seni pada SMA Negeri 1 Kaway XVI Aceh Barat nampaknya masih memperhatikan kriteri tersebut termasuk diantaranya kesulitan mendapatkan media untuk pembelajaran beberapa media dalam bentuk materi ajar. Pada kesempatan ini penulis mengemban tugas sebagai pengajar seni budaya di sekolah tersebut. Kendala untuk mendapatkan media untuk bahan ajar terasa sangat sulit dan menemui banyak kendala, khususnya dalam pembelajaran seni rupa, terpikirkan bahwa pembelajaran dengan media penting untuk membantu dalam proses pembelajaran. Bentuk media pembelajaran untuk teknik seni rupa ternyata harus disediakan dan disiapkan yang sesuai dan relevan dengan tujuan pembelajarannya, disamping bentuk media yang kiranya dapat menunjang pembelajaran teknik seni rupa pada siswa, adalah media yang berisi tentang gambaran bagaimana teknik berlatih seni rupa dengan baik. Sementara ini pembelajaran seni rupa khususnya di Kelas X IIS.1 SMA Negeri 1 Kaway XVI Aceh Barat masih dilakukan secara konvensional yakni, guru memberikan ceramah dan mengarahkan praktek seni rupa secara langsung dikelas dengan media seadanya ternyata hasil yang diperoleh terasa belum cukup maksimal, artinya para siswa harus mendapat variasi dan tuntutan lain untuk proses pembelajaran, para siswa disamping berlatih melalui pembelajaran di kelas juga harus mampu berlatih pada kesempatan lain di luar kelas. Namun hal itu nampaknya masih jadi kendala akibat tidak terdapatnya bimbingan untuk belajar. Salah satu harapan agar siswa dapat terbimbing adalah dengan menggunakan media belajar seni rupa.

Media tersebut apabila tersedia disamping dapat digunakan sebagai tuntunan siswa belajar di luar waktu sekolah juga dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran di kelas, agar kompetensi siswa dalam seni rupa terbantu dalam berlatih teknik seni rupa. Berkaitan hal tersebut, pembelajaran seni rupa dengan menggunakan media audio visual akan sangat membantu siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran seni rupa di sekolah.

## **KAJIAN TEORI**

### **A. Seni Budaya**

Kata seni dan budaya merupakan dua hal yang saling berkaitan dan tidak dapat terpisahkan, karena pada setiap seni pasti mempunyai kebudayaan yang khas. Begitu juga sebaliknya, pada setiap kebudayaan pasti mempunyai nilai seni yang begitu indah dan tidak ternilai harganya. Seni budaya merupakan suatu segala sesuatu yang diciptakan manusia tentang cara hidup berkembang secara bersama pada suatu kelompok yang memiliki unsur keindahan (estetika) secara turun temurun dari generasi ke generasi.

Harry Sulastianto (2008:76) mengemukakan pengertian seni budaya adalah suatu keahlian mengeluarkan ide-ide serta pemikiran indah, termasuk mewujudkan kemampuan dan imajinasi pandangan akan suasana, benda atau karya yang bisa menimbulkan rasa indah sehingga menciptakan peradaban yang lebih maju. Sedangkan Ida Bagus Putu Perwita (2006:56): Pengertian seni adalah penunjang sarana sebuah upacara adat. Pengertian seni adalah perwujudan rasa seni yang sudah membudaya, yang termasuk dalam aspek kebudayaan, sudah bisa dirasakan oleh

orang banyak dalam kurun waktu perjalanan sejarah peradaban manusia.

Secara umum, fungsi seni rupa dapat dibagi menjadi dua. Adapun fungsi seni rupa adalah sebagai berikut: 1). Fungsi Individu: Seni rupa dapat berfungsi sebagai pemuas kebutuhan individu, khususnya bagi seorang seniman. Ada kepuasan batin yang dirasakan oleh seorang seniman ketika dapat mengekspresikan dirinya melalui karya seni yang mereka ciptakan. 2). Fungsi Sosial, Selain kepuasan individu, kepuasan batin juga dapat dirasakan oleh masyarakat para pecinta seni dari suatu seni rupa yang mereka lihat. Itu sebabnya ada banyak orang yang membeli suatu karya seni yang mereka sukai meskipun harganya mahal. Selain fungsi individu dan sosial, seni rupa juga memiliki fungsi lainnya yaitu: 1) Sebagai sarana pemenuh kebutuhan emosional individu, misalnya untuk mengekspresikan diri demi kepuasan batin. 2) Sebagai sarana peribadatan atau media untuk mendekatkan diri kepada sang pencipta. 3) Sebagai sarana komunikasi di dalam suatu kelompok masyarakat. 4) Memberikan edukasi kepada masyarakat, baik secara tersirat maupun secara tersurat. 5) Sebagai media untuk mengenang atau melestarikan budaya bangsa Indonesia.

## **B. Minat Belajar**

Minat belajar terdiri dari dua kata yaitu minat dan belajar, dimana minat yaitu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas tanpa ada yang menyuruh. Minat pada dasarnya berhubungan dengan diri sendiri dan faktor dari luar, makin kuat hubungan tersebut semakin besar minat (Rohmah, 2012:196). Proses belajar itu akan berjalan lancar kalau disertai dengan minat.

Dalam sehari-hari minat sering kali dikaitkan dengan perhatian. Dalam kata perhatian itu berarti lebih menonjolkan fungsi piker, sedangkan dalam minat yang lebih menonjol ialah fungsi rasa. Tetapi pada dasarnya sesuatu yang menarik minat juga menyebabkan menarik perhatian, begitu pula sebaliknya (Dakir, 1993:115). Sedangkan belajar diartikan sebagai perubahan perilaku yang relatif permanen sebagai akibat dari adanya latihan (Latifah, 2010:69). Belajar tidak sekedar menguasai sekumpulan kemampuan baru atau hal-hal yang berkaitan dengan akademik saja, tapi juga melibatkan perkembangan emosional, interaksi sosial, dan bahkan perkembangan kepribadian.

Untuk dapat menumbuhkan minat belajar siswa dalam pembelajaran seni budaya, maka guru dapat memberikan motivasi dengan melaksanakan pembelajaran yang menyenangkan. Motivasi merupakan salah satu komponen yang penting dalam pelajaran seni budaya. Pekerjaan guru disamping meningkatkan motivasi pada dirinya dalam mengajar, ia juga harus mampu menemukan dan meningkatkan motivasi peserta didik untuk belajar, salah satu faktor yang dapat meningkatkan motivasi adalah suasana belajar di dalam kelas (Taher, 2013:64).

Suasana kelas yang menyenangkan akan membangkitkan motivasi belajar siswa sehingga minat belajar akan bertambah, dengan menggunakan berbagai macam bentuk mengajar salah satunya adalah menggunakan media pembelajaran yang berupa audio visual. Media audio visual yang dapat berupa film atau video disamping mendorong dan meningkatkan motivasi juga menanamkan sikap dan segi-segi afektif lainnya, misalnya adalah film kesehatan yang menyajikan proses berjangkitnya penyakit diare maka hal tersebut dapat membuat peserta didik sadar terhadap pentingnya kebersihan makanan dan lingkungan (Sukiman, 2010:150).

Indikator yang menunjukkan siswa memiliki minat belajar yaitu, perasaan senang, ketertarikan, penerimaan, dan keterlibatan siswa (Slameto, 2010:180). Maka siswa dengan indikator memiliki rasa suka atau senang, adanya rasa ketertarikan, adanya kesadaran belajar tanpa disuruh, berpartisipasi dalam kegiatan belajar, dan memberikan perhatian dikatakan memiliki minat belajar

### C. Media Belajar Audio Visual

Media merupakan suatu hal yang sudah tidak asing lagi bagi dunia pendidikan, apalagi dengan semakin majunya peradaban semakin berkembang pula teknologi-teknologi yang dapat dimanfaatkan sebagai media untuk memudahkan dalam pembelajaran di kelas. Kata media berasal dari Bahasa Latin yang merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti 'perantara' atau 'pengantar'. Secara Bahasa media berarti pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal (Sukiman, 2011:7). Heinich, dan kawan-kawan mengemukakan istilah *medium* sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima. Jadi, televisi, film, bahan-bahan cetakan, dan sejenisnya adalah media komunikasi. Apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran maka media itu disebut media pembelajaran (Arsyad, 2011:4). Azhar Arsyad dalam bukunya *Media Pembelajaran* mengutip Gagne' dan Briggs yang secara implisit mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi 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 (Ibid, 2011:4).

Dengan kata lain, media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar (Usman dkk, 2002:11). *National Education Association* (NEA) mendefinisikan sebagai benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrument yang dipergunakan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar, dapat mempengaruhi efektifitas program instruksional (Ibid, 2002:5).

Jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dalam hal ini materi pelajaran kepada penerima pesan atau peserta didik sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik dalam belajar sehingga proses belajar dapat dilakukan untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efektif, khususnya pada pembelajaran seni budaya. Penggunaan media dalam proses belajar mengajar mempunyai nilai-nilai praktis sebagai berikut: 1) Media dapat mengatasi berbagai keterbatasan pengalaman yang dimiliki siswa. 2) Media dapat mengatasi ruang kelas. Banyak hal yang sukar untuk dialami secara langsung oleh siswa/ mahasiswa di dalam kelas, seperti; objek terlalu besar atau terlalu kecil, gerakan-gerakan yang diamati terlalu cepat atau terlalu lambat. 3) Media memungkinkan adanya interaksi langsung antara siswa dengan lingkungan. Gejala fisik dan social dapat diajak berkomunikasi dengannya. 4) Media menghasilkan keseragaman pengamatan. Pengamatan yang dilakukan siswa dapat secara bersama-sama diarahkan kepada hal-

hal yang dianggap penting sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. 5) Media dapat menanamkan konsep dasar yang benar, konkrit, dan realistis. 6) Penggunaan media seperti; gambar, film, model, grafik, dan lainnya dapat memberikan konsep dasar yang benar. 7) Media dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru. Dengan menggunakan media, horizon pengalaman anak semakin luas, persepsi semakin tajam, dan konsep-konsep dengan sendirinya semakin lengkap, sehingga keinginan dan minat baru untuk belajar selalu timbul. 8) Media dapat membangkitkan motivasi dan merangsang siswa untuk belajar. 9) Media dapat memberikan pengalaman yang integral dari suatu yang konkrit sampai kepada yang abstrak (Ibid, 2002:14).

Media audio visual memiliki kelebihan dan kekurangan. Diantara kelebihannya adalah (Sukiman, 2009:149) mengemukakan bahwa 1) audio visual dapat melengkapi pengalaman-pengalaman dasar dari peserta didik ketika mereka membaca, berdiskusi, berpraktik, dan lain-lain. 2) Film dan video dapat menggambarkan suatu proses secara tepat yang dapat disaksikan berulang-ulang jika dipandang perlu. 3) Film dan video menanamkan sikap dan segi-segi afektif. 4) Film dan video yang mengandung nilai-nilai positif dapat mengundang pemikiran dan pembahasan dalam kelompok peserta didik. 5) Film dan video dapat ditunjukkan kepada kelompok besar atau kelompok kecil, kelompok heterogen maupun perorangan. 6) Dengan kemampuan dan teknik pengambilan gambar, video atau film yang pada waktu aslinya memakan waktu satu minggu dapat ditayangkan dalam waktu satu menit, contohnya seperti mekarnya bunga mulai dari kuncup hingga mekar sempurna.

Sedangkan kekurangannya adalah, *pertama*, pengadaan audio visual memerlukan biaya yang lebih mahal dan waktu yang banyak. *kedua*, pada saat audio visual diputar, gambar bergerak terus sehingga tidak semua peserta didik mampu mengikuti informasi yang ingin disampaikan oleh video tersebut. *ketiga*, audio visual yang tersedia tidak selalu sesuai dengan kebutuhan dan tujuan belajar yang diinginkan, kecuali film dan video itu dirancang dan di produksi khusus (Ibid, 2010:150).

Kriteria-kriteria dalam memilih media yang akan digunakan dalam pembelajaran menurut Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, guru sebaiknya mempertimbangkan hal-hal berikut, yaitu (1) Ketepatannya dengan tujuan atau kompetensi yang ingin dicapai. (2) Ketepatan untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi. (3) Keterampilan guru dalam menggunakannya. Nilai dan manfaat media amat ditentukan oleh guru yang menggunakannya. Dan (4) Tersedia waktu untuk menggunakannya, sehingga media tersebut dapat bermanfaat bagi peserta didik selama pembelajaran berlangsung. Memilih media juga harus sesuai dengan taraf berpikir peserta didik, sehingga makna yang terkandung dapat dipahami.

### **Rumusan Masalah**

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan sebelumnya, maka dirumuskan pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana upaya proses pembelajaran melalui penerapan media audio visual pada pembelajaran seni rupa untuk meningkatkan hasil belajar seni rupa bagi siswa Kelas X IIS.1 di SMAN 1 Kaway XVI Aceh Barat Tahun Pelajaran

2020/2021?

2. Bagaimana hasil belajar seni rupa siswa Kelas X IIS.1 di SMAN 1 Kaway XVI Aceh Barat Tahun Pelajaran 2020/2021 sebelum dan sesudah penerapan media audio visual ?

### **Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui dan memberikan gambaran tentang tindakan pembelajaran di sekolah yang terkait dengan masalah berikut.

1. Untuk mendeskripsikan upaya proses pembelajaran melalui penerapan media audio visual pada pembelajaran seni rupa untuk meningkatkan hasil belajar seni rupa bagi siswa Kelas X IIS.1 di SMAN 1 Kaway XVI Aceh Barat Tahun Pelajaran 2020/2021.
2. Untuk mengetahui hasil belajar seni rupa siswa Kelas X IIS.1 di SMAN 1 Kaway XVI Aceh Barat Tahun Pelajaran 2020/2021 sebelum dan sesudah penerapan media audio visual.

## **METODE PENELITIAN**

### **A. Disain Penelitian**

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas (*classroom action research*) bertujuan untuk memperbaiki kinerja guru dalam hal ini peneliti pada proses pembelajaran seni budaya di Kelas X IIS.1 SMA Negeri 1 Kaway XVI Aceh Barat melalui PTK guru akan selalu berusaha untuk meningkatkan kualitas pembelajarannya dengan melalui tahapan yang berupa siklus, setiap siklus merupakan perbaikan pembelajaran dari siklus sebelumnya berdasarkan hasil refleksi guru melihat kekurangan-kekurangan dari situasi dan kondisi yang dialami dalam pelaksanaan proses pembelajaran di Kelas X IIS.1 SMA Negeri 1 Kaway XVI Aceh Barat tahun pelajaran 2020/2021 sehingga hasil belajar siswa menjadi semakin meningkat. Wiriaatmadja (2005:75) menyatakan bahwa tujuan dasar Penelitian Tindakan Kelas adalah memperbaiki praktek pembelajaran guru di kelas.

Model kemmis & Mc Taggart merupakan pengembangan dari konsep dasar yang diperkenalkan oleh Kurt Lewin sebagaimana yang diutarakan di atas. Hanya saja, komponen *acting* (tindakan) dengan *observing* (pengamatan) dijadikan sebagai satu kesatuan. Disatukan kedua komponen tersebut disebabkan oleh adanya kenyataan bahwa perapan *acting* dan *observing* merupakan dua kegiatan yang tidak terpisahkan. Maksudnya, kedua kegiatan harus dilakukan dalam satu kesatuan waktu, ketika tindakan dilaksanakan begitu pula observasi juga harus dilaksanakan.

### **B. Lokasi dan Waktu Penelitian**

1. Lokasi Penelitian  
Tempat Penelitian Tindakan Kelas ini di SMA Negeri 1 Kaway XVI Aceh Barat
2. Waktu Penelitian  
Kegiatan penelitian dilaksanakan mulai tanggal 01 Juli sampai dengan 30 September 2020.

### **C. Subyek Penelitian**

Subyek penelitian tindakan kelas ini adalah siswa Kelas X IIS.1 di SMA Negeri 1 Kaway XVI Aceh Barat pada semester ganjil tahun pelajaran 2020/2021 yang berjumlah 32 orang, terdiri dari 16 siswa perempuan dan 16 siswa laki-laki.

#### **D. Prosedur Penelitian**

Penelitian dilakukan dalam tiga siklus yang masing-masing siklus terdiri dari: 1) perencanaan, 2) pelaksanaan, 3) observasi, dan 4) refleksi. Setiap siklus terdiri dari satu kali pelaksanaan tindakan pembelajaran. Secara lebih rinci langkah-langkah penelitian pada pertemuan satu siklus pertama adalah sebagai berikut.

##### 1. Perencanaan Siklus I

- a. Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran
- b. Membuat lembar observasi sikap anak
- c. Membuat lembar observasi keterampilan anak.
- d. Membuat lembar kerja siswa (LKS).
- e. Membuat soal atau tugas untuk pekerjaan rumah
- f. Menyiapkan media pembelajaran berbantuan audio visual dalam bentuk file yang sudah berisi film seni rupa.

##### 2. Pelaksanaan tindakan pembelajaran

Kegiatan pembelajaran siklus I pertemuan 1 dilaksanakan pada tanggal 23 Agustus 2020 sedangkan siklus I pertemuan 2 dilaksanakan pada tanggal 30 Agustus 2020 dan dalam kegiatan belajar mengajar, guru menyampaikan Materi: Konsep, unsur, prinsip, bahan, dan teknik dalam berkarya seni rupa dengan bantuan media pembelajaran sesuai langkah pembelajaran pada rencana pembelajaran siklus I. Kegiatan ini dilaksanakan di Kelas X IIS.1 dengan bantuan media pembelajaran audio visual terdiri dari laptop, *Infocus*, dan *file* belajar yang berisi paket audio visual. Kegiatan pembelajaran ini diamati oleh guru observer lain dengan tujuan untuk mengetahui letak kesulitan dan kelemahan yang terjadi di dalam kelas.

##### 3. Observasi

1. Mengamati pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru dengan kesesuaian pada skenario RPP.
2. Mengamati siswa dalam pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru dengan kesesuaian pada skenario RPP.

##### 4. Refleksi

Setelah kegiatan pembelajaran selesai dilaksanakan dan dilanjutkan dengan refleksi untuk membahas hasil observasi yang telah dilakukan, selanjutnya guru dan observer memperoleh kesepakatan tentang langkah selanjutnya.

#### **E. Indikator Keberhasilan**

Peningkatan kualitas pembelajaran Seni Budaya Materi: Konsep, unsur, prinsip, bahan, dan teknik dalam berkarya seni rupa siswa SMA Negeri 1 Kaway XVI Aceh Barat melalui penggunaan media pembelajaran audio visual, jika dapat dilihat dari persentase aktivitas siswa dalam pembelajaran  $\geq 80$  dan persentase ketuntasan hasil belajar  $\geq 80\%$ .



## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### A. Hasil Penelitian

#### 1. Kegiatan Pra Tindakan

Sebelum proses penelitian dilaksanakan, terlebih dahulu peneliti mengadakan pra survei pada bulan Juli 2020. Kegiatan ini dilakukan dengan tujuan menyampaikan maksud mengadakan penelitian tindakan kelas dengan menerapkan media pembelajaran *audio visual* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Seni Budaya di Kelas X IIS.1 di SMA Negeri 1 Kaway XVI Aceh Barat.

#### 2. Pelaksanaan Tindakan

Penelitian ini dilakukan selama dua siklus dan masing-masing siklus dilaksanakan selama dua pertemuan. Masing-masing siklus terdiri dari perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi.

##### 1) Observasi

Hasil belajar siswa pada pertemuan pertama ini masih rendah atau belum sesuai dengan yang diharapkan. Siswa masih pasif dalam mengikuti pembelajaran. Hasil observasi pada pertemuan pertama ini dapat dilihat pada tabel berikut ini.

**Tabel 4.1**  
Hasil Observasi Siswa pada Pembelajaran Siklus I

Identifikasi	f	f%
1. Mengajukan pertanyaan	4	13%
2. Menanggapi respon siswa lain	6	19%
3. Menjawab pertanyaan guru	6	19%
4. Memperhatikan penjelasan guru	17	53%
5. Menggunakan media pembelajaran	14	44%
6. Diskusi kelas	17	53%

*Sumber: Hasil Penelitian Siklus I*

Pada tabel hasil observasi siswa di atas dapat ditunjukkan bahwa siswa yang mengajukan pertanyaan sebanyak empat siswa (13%), Menanggapi respon siswa lain sebesar enam siswa (19%), Menjawab pertanyaan guru sebesar enam siswa (19%), Memperhatikan penjelasan guru sebesar 17 siswa (53%), Menggunakan media pembelajaran sebesar 14 siswa (44%), diskusi kelas sebesar 17 siswa (53%).

Pada pertemuan pertama ini guru belum melakukan apersepsi. Guru sudah menjelaskan materi pembelajaran sesuai dengan rancangan yang telah ditetapkan. Selain itu guru menjawab pertanyaan yang diajukan oleh siswa. Guru terlihat belum dapat mengelola pembelajaran dengan baik, sehingga masih banyak siswa yang asyik ngobrol dengan temannya dan tidak fokus pada pembelajaran. Guru selalu menganjurkan agar siswa bekerjasama dalam diskusi, tetapi pada kenyataannya siswa cenderung bekerja sendiri-sendiri. Pada pertemuan pertama ini guru belum merangkul dan menyimpulkan masalah karena waktu yang diberikan untuk diskusi melebihi dari waktu yang telah direncanakan.

**Tabel 4.2**  
Hasil Observasi Guru pada Pembelajaran Siklus I

Aspek yang diamati	Ya	Tidak
1. Melakukan apersepsi		√
2. Menjelaskan materi	√	
3. Mengajukan pertanyaan		√
4. Menjawab pertanyaan siswa	√	
5. Memberi komentar siswa		√
6. Memunculkan masalah	√	
7. Menyimpulkan diskusi		√
8. Membentuk kelompok	√	
9. Menentukan waktu lamanya diskusi		√
10. Mengarahkan penggunaan media pembelajaran	√	
11. Memantau kerja siswa		√

*Sumber: Hasil Penelitian Siklus I*

Pada akhir siklus I diadakan tes untuk mengetahui sejauh mana peranan media pembelajaran audio visual terhadap hasil belajar siswa Materi: Konsep, unsur, prinsip, bahan, dan teknik dalam berkarya seni rupa, di bawah ini terdapat hasil tes siswa pada siklus I.

**Tabel 4.3**  
Hasil Tes Siswa pada Siklus I

Skor	f	%	fx
90	7	22%	630
80	18	56%	1440
70	6	19%	420
60	1	3%	60
<b>Jumlah</b>	32	100%	2550

Nilai rata-rata pada siklus I adalah sebagai berikut

$$M = \frac{\sum F_x}{N}$$

$$M = \frac{2550}{32} = 79,69$$

Pada tabel di atas dapat diketahui bahwa pada siklus I ini, jumlah siswa yang memperoleh nilai 90 berjumlah 7 siswa (22%), siswa yang memperoleh nilai 80 berjumlah 18 siswa (56%). Jumlah siswa yang memperoleh nilai 70 sebanyak 6 siswa (19%). Jumlah siswa yang memperoleh nilai 60 sebanyak 1 siswa (3%). Kemudian perolehan nilai rata-rata siswa Kelas X IIS.1 pada siklus I ini adalah 79,69 dengan rata-rata ketuntasan 79%.

## 2) Refleksi

Pembelajaran pada siklus I ini dilakukan agar siswa dapat memahami Materi: Konsep, unsur, prinsip, bahan, dan teknik dalam berkarya seni rupa dengan penerapan media pembelajaran audio visual. Pada siklus I ini belum dilaksanakan secara optimal, karena siswa belum terbiasa dengan media ini, sehingga hasil belajar yang diharapkan belum maksimal. Siswa dalam mengikuti pembelajaran masih bingung dengan metode pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru. Berdasarkan uraian di atas maka tujuan yang ingin dicapai dari pembelajaran pada siklus I belum tercapai dan dari kegiatan pembelajaran perlu lanjutan pada siklus II. Dilihat dari hasil belajar siswa pada siklus I ini, ada beberapa dari hasil belajar siswa sudah muncul, diantaranya hasil belajar mengajukan pertanyaan, penggunaan media pembelajaran audio visual untuk belajar, dan diskusi kelas. Sedangkan hasil belajar guru dalam mengelola kelas agar siswa aktif dalam kegiatan pembelajaran, membimbing penggunaan media pembelajaran untuk belajar, dan mengajarkan siswa untuk saling bekerjasama dalam kelompok masih perlu diingatkan lagi. Berdasarkan hasil dari siklus I ini maka selanjutnya pada siklus II rancangan pembelajaran harus dapat dilaksanakan dengan lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan lancar.

### a. Siklus II

#### 1. Perencanaan tindakan

Melakukan perbaikan-perbaikan rencana pembelajaran dengan media pembelajaran.

#### 2. Pelaksanaan tindakan

Melakukan perbaikan-perbaikan tindakan pembelajaran dengan media pembelajaran

#### 3. Observasi

Selama kegiatan berlangsung diadakan observasi secara langsung terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran Seni Budaya Materi: Konsep, unsur, prinsip, bahan, dan teknik dalam berkarya seni rupa. Pada pertemuan ini jumlah siswa yang masuk sebanyak 32 siswa (100%) dari siswa yang diteliti. Hasil belajar siswa pada siklus II ini sudah lebih banyak kemajuan. Siswa sudah aktif dalam mengikuti pembelajaran. Masalah yang dihadapi yaitu siswa ramai dengan teman-temannya pada saat diskusi berlangsung, siswa sudah berani menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru tanpa ditunjuk terlebih dahulu, siswa sudah berani mengemukakan pendapat sehingga hasil belajar mengajar berjalan dengan baik, suasana kelas menjadi lebih hidup. Hasil observasi pada siklus II ini dapat dilihat pada tabel berikut ini:

**Tabel 4.4**  
Hasil Observasi Siswa pada Pembelajaran Siklus II

<b>Identifikasi</b>	<b>f</b>	<b>f%</b>
1. Mengajukan pertanyaan	26	81%
2. Menanggapi respon siswa lain	30	94%
3. Menjawab pertanyaan guru	31	97%
4. Memperhatikan penjelasan	32	100%
5. Menggunakan Media Interaktif	32	100%
6. Diskusi kelas	32	100%

*Sumber: Hasil Penelitian Siklus II*

Pada tabel di atas dapat ditunjukkan bahwa siswa yang mengajukan pertanyaan sebanyak 26 siswa atau 81%, menanggapi respon siswa lain sebesar 30 siswa 94%, menjawab pertanyaan guru sebesar 31 siswa 97%, memperhatikan penjelasan guru sebesar 32 siswa 100%, Menggunakan Media pembelajaran sebesar 32 siswa 100%, diskusi kelas sebesar 32 siswa 100%.

Pada siklus II ini guru sudah melakukan apersepsi. Guru sudah berusaha melaksanakan pembelajaran sesuai dengan rancangan yang telah ditetapkan. Guru sudah memunculkan dan merumuskan masalah, guru sudah mengarahkan dan memantau kerja diskusi siswa, dengan berputar dari kelompok satu ke kelompok yang lainnya. Guru sudah menyimpulkan hasil diskusi dan memberi tugas karena waktu yang mencukupi. Pada akhir pertemuan ini guru hanya mengingatkan siswa agar mau belajar di rumah sehingga pada pertemuan berikutnya mereka dapat lebih aktif lagi dalam diskusi kelompok.

**Tabel 4.5**  
Hasil Observasi Guru pada Pembelajaran Siklus II

<b>Aspek yang diamati</b>	<b>Ya</b>	<b>Tidak</b>
1. Melakukan apersepsi	√	
2. Menjelaskan materi	√	
3. Mengajukan pertanyaan	√	
4. Menjawab pertanyaan siswa	√	
5. Memberi komentar siswa	√	
6. Memunculkan masalah	√	
7. Menyimpulkan diskusi	√	
8. Membentuk kelompok	√	
9. Menentukan waktu lamanya diskusi	√	
10. Mengarahkan penggunaan media pembelajaran	√	
11. Memantau kerja siswa	√	

*Sumber: Hasil Penelitian Siklus II*

Pada akhir pertemuan siklus II diadakan tes untuk mengetahui sejauh mana peranan media pembelajaran audio visual terhadap hasil belajar siswa Materi:

Konsep, unsur, prinsip, bahan, dan teknik dalam berkarya seni rupa, Di bawah ini terdapat hasil tes siswa pada siklus II.

**Tabel 4.6**  
Hasil Tes Siswa pada Siklus II

Skor	f	%	fx
100	5	16%	500
90	19	59%	1710
80	8	25%	640
<b>Jumlah</b>	32	100%	2850

Nilai rata-rata pada siklus I adalah sebagai berikut:

$$M = \frac{\sum F_x}{N}$$

$$M = \frac{2850}{32} = 89,06$$

Pada tabel di atas dapat diketahui bahwa pada siklus II ini, jumlah siswa yang memperoleh nilai 100 berjumlah lima siswa (16%), siswa yang memperoleh nilai 90 berjumlah 19 siswa (59%). Jumlah siswa yang memperoleh nilai 80 sebanyak delapan siswa (25%). Kemudian perolehan nilai rata-rata siswa Kelas X IIS.1 SMA Negeri 1 Kaway XVI Aceh Barat pada siklus II ini adalah 89,06 dengan rata-rata ketuntasan 100%.

#### 4. Refleksi

Hasil belajar siswa dan guru pada siklus II ini telah menunjukkan kemajuan. Pada siklus II ini siswa menjadi lebih aktif dalam kelompok, berusaha untuk meneliti dan menganalisa data, serta memecahkan masalah. Kerjasama siswa juga mengalami banyak peningkatan. Guru telah mampu mengelola kelas dengan baik sehingga dapat tercipta suasana kelas yang kondusif. Nilai rata-rata siswa mengalami peningkatan dibandingkan dengan siklus sebelumnya yaitu sebesar 89,06. Dan pada siklus II ini tidak terdapat hambatan yang berarti, tetapi hendaknya perlu ditingkatkan lagi pengajaran dengan menggunakan media pembelajaran media audio untuk ikut berpartisipasi dalam pembelajaran. Berdasarkan tindakan yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa dengan media pembelajaran audio visual dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran dan penelitian dapat dihentikan.

## PEMBAHASAN

Penelitian yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar seni budaya Materi: Konsep, unsur, prinsip, bahan, dan teknik dalam berkarya seni rupa telah dilaksanakan dalam dua siklus dengan empat pertemuan. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Juli sampai September pada semester ganjil Tahun Ajaran 2020/2021. Adapun hasil penelitian secara keseluruhan dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.7**  
Rekapitulasi Hasil Observasi Siswa pada Pembelajaran Tiap Siklus

<b>Aspek yang diamati</b>	<b>Siklus I (%)</b>	<b>Siklus II (%)</b>
1. Mengajukan pertanyaan	13%	81%
2. Menanggapi respon siswa lain	19%	94%
3. Menjawab pertanyaan guru	19%	97%
4. Memperhatikan penjelasan guru	53%	100%
5. Menggunakan media pembelajaran	44%	100%
6. Diskusi kelas	53%	100%

Pada tabel di atas dapat dijelaskan bahwa hampir semua nomor item telah mengalami peningkatan. Pada akhir pertemuan setiap siklus dilakukan tes untuk mengetahui sejauh mana media pembelajaran audio visual dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Yang kemudian dicari nilai rata-rata tes per siklus. Adapun rekapitulasi nilai rata-rata tes siklus I, II adalah sebagai berikut:

**Tabel 4.8**  
Rekapitulasi Nilai Rata-rata tes Siswa Tiap Siklus

	<b>Pra Tindakan</b>	<b>Siklus I</b>	<b>Siklus II</b>
Rataan Tes	72,81	79,69	89,06
% ketuntasan	47%	78%	100%

*Sumber: hasil observasi 2020/2021*

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa peningkatan skor nilai rata-rata nilai Seni Budaya Materi: Konsep, unsur, prinsip, bahan, dan teknik dalam berkarya seni rupa mengalami peningkatan yaitu pada pra tindakan 72,81 meningkat pada siklus I sebesar 79,69, pada siklus II diperoleh sebesar 89,06 dari nilai pra tindakan meningkat 16,25 poin.

Hasil belajar siswa dalam pembelajaran juga dipengaruhi oleh hasil pembelajaran yang disampaikan guru dalam melaksanakan proses pembelajaran. Sehingga selain melakukan pengamatan terhadap siswa, peneliti juga melakukan pengamatan terhadap proses guru mengajar di kelas. Guru telah berusaha menciptakan suasana pelajaran yang kondusif. Hal ini terlihat adanya peningkatan peran guru pada setiap pertemuan, bahkan pada pada siklus II peran guru dalam kelas dapat dikatakan sangat baik. Hanya saja pada siklus I hasil observasi guru yang belum dilakukan yaitu mengajukan pertanyaan siswa. Hal ini terjadi karena guru baru pertama kali menggunakan media audio visual sehingga masih ada yang lupa. Siswa mempelajari sendiri materi pelajaran dengan media audio visual dalam kelompok masing-masing dengan bantuan teman dalam kelompoknya sehingga anak lebih aktif dalam belajar mandiri. Tujuannya agar siswa lebih aktif dan kreatif dalam belajar mandiri tanpa diberikan terlebih dahulu oleh guru, disini guru hanya mengarahkan dan membimbing saja. Hasil penelitian dan pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa penerapan media audio visual telah berhasil dapat meningkatkan hasil belajar Seni Budaya Materi: Konsep, unsur, prinsip, bahan, dan teknik dalam berkarya seni rupa pada siswa Kelas X IIS.1 di SMA Negeri 1 Kaway XVI Aceh Barat semester ganjil Tahun Pelajaran 2020/2021.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

### **A. Simpulan**

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut.

1. Media audio visual efektif meningkatkan kualitas pembelajaran seni budaya Materi: Konsep, unsur, prinsip, bahan, dan teknik dalam berkarya seni rupa dimana siswa mempelajari sendiri materi pelajaran dalam kelompok masing-masing. Tujuannya agar siswa lebih aktif dan kreatif dalam belajar mandiri, disini guru hanya mengarahkan dan membimbing saja. Dapat disimpulkan bahwa penerapan media audio visual dapat meningkatkan hasil belajar Seni Budaya Materi: Konsep, unsur, prinsip, bahan, dan teknik dalam berkarya seni rupa pada siswa Kelas X IIS.1 di SMA Negeri 1 Kaway XVI Aceh Barat semester ganjil tahun pelajaran 2020/2021.
2. Bukti-bukti yang menunjukkan peningkatan hasil belajar seni budaya Materi: Konsep, unsur, prinsip, bahan, dan teknik dalam berkarya seni rupa dengan menggunakan media audio visual yaitu perolehan persentase ketuntasan belajar yang setiap siklusnya mengalami peningkatan. Nilai rata-rata seni budaya Materi: Konsep, unsur, prinsip, bahan, dan teknik dalam berkarya seni rupa dapat dibuktikan dengan perolehan nilai rata-rata hasil belajar pada setiap siklus, pada pra tindakan 72,81 dengan rata-rata persentase ketuntasan 47% meningkat pada siklus I sebesar 79,69 dengan rata-rata persentase ketuntasan 78% dan pada siklus II diperoleh rata-rata sebesar 89,06 dengan rata-rata persentase ketuntasan 100% meningkat 16,25 poin signifikan.

### **B. SARAN-SARAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan di atas maka dapat diajukan saran-saran sebagai berikut:

1. Kepada guru, agar mencoba menerapkan media audio visual seperti pada mata pelajaran Seni Budaya Materi: Konsep, unsur, prinsip, bahan, dan teknik dalam berkarya seni rupa sebagai alternatif untuk meningkatkan kualitas belajar siswa.
2. Siswa sebaiknya selalu aktif dalam kegiatan pembelajaran dengan media pembelajaran. Keaktifan siswa khususnya dalam tahapan presentasi, tanya jawab dan diskusi dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Kondisi ini disebabkan terjadi interaksi sosial antar teman sebaya, saling membantu dan bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama dan hasil belajar yang maksimal.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah Ad-Duweisy, Muhammad. 2014. *Menjadi Guru yang Sukses dan Berpengaruh*, Surabaya: Pustaka Elba.
- Arikunto, Suharsimi *Prosedur Penelitian*, Jakarta: Rineke Cipta.
- Uno, Hamzah. 2011. *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Djmarah, Syaiful bahri. 2004. *Pola Komunikasi Orang Tua Dan Anak Dalam Keluarga*, Jakarta : Rineka Cipta.
- Fuad, Ihsan. 2005. *Dasar-Dasar Kependidikan*. Jakarta: Renika Cipta .
- Hamalik, Oemar. 2007. *Psikologi Belajar dan Mengajar*, Bandung: Sinar Baru Algesindo
- Hamalik, Oemar. 2001. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta : PT Bumi Aksara,
- Jahja, Yudrik. 2011. *Psikologi Perkembangan*, Jakarta : Kencana Prenada Media Group.
- Kurniasih, Dedeh. 1997. *Kontribusi Layanan Bimbingan yang Diterima Siswa dari Guru Bidang Studi*, Bandung: IKIP.
- Lilik, Sriyanti, dkk. 2009. *Teori-teori Pembelajaran*, Saltiga: STAIN M Dalyono.
2005. *Psikologi Pendidikan*, Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Sadirman, AM. 1988. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, Jakarta: Rajawali Press.
- Sanjaya, Wina. 2007. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standart Proses Pendidikan*, Jakarta: Kencana.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Suhana, Cucu. 2014. *Konsep Strategi Pembelajaran*. Bandung: Reflika Aditama
- Suprijono, Agus. 2011. *Cooperative Learning Teori & Aplikasi Paikem*, Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Sudijono, Anas. 2008. *Pengantar Statistik Pendidikan*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Syaodih, Nana. *Sikap Belajar Siswa Aktif dan Motivasi dari Guru dengan Prestasi Belajar*, Bandung: IKIP.