

Pengaruh Media Pembelajaran Audiovisual Dalam Bentuk Diktat Kartun Terhadap Hasil Belajar Siswa Dengan Mengontrol Kemampuan Numerik Siswa

The Influence of Cartoon-Based Audio Visual Learning Media On Student Learning Outcomes By Control Of Numeric Students

Edy Hermawan, I G.A.N. Trisna Jayantika, Ni Kadek Liska Andari

Jurusan Pendidikan Matematika FPMIPA IKIP PGRI Bali
Email : edy.hermawan87@gmail.com, trisanjayantika17@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran audio visual dalam bentuk dikte kartun terhadap hasil belajar matematika dengan mengendalikan kemampuan numerik siswa di kelas VII SMP Negeri 1 Blahbatuh. Dalam implementasinya, kelompok eksperimen menggunakan media pembelajaran audiovisual dalam bentuk dikte kartun dan kelompok kontrol menggunakan media konvensional. Sesuai dengan tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran audiovisual berupa dikte kartun terhadap hasil belajar matematika dengan mengendalikan kemampuan numerik siswa, maka jenis penelitian ini adalah quasi-eksperimental dengan post-test tidak setara saja. desain kelompok kontrol. Populasi dalam penelitian ini adalah semua siswa kelas VII SMP Negeri 1 Blahbatuh dengan total 387 siswa. Sampel dalam penelitian ini dilakukan dengan teknik simple random sampling. Ada dua jenis instrumen untuk menangkap data, yaitu tes kemampuan numerik dan tes hasil belajar matematika yang sebelumnya diuji. Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan uji-t dan anakova. Hasil penelitian ini terdapat perbedaan hasil belajar matematika siswa yang menggunakan media pembelajaran audiovisual dalam bentuk kartun diktat dengan media konvensional sebelum atau sesudah mengendalikan kemampuan numerik.

Kata kunci : Media Audio Visual, Diktat Kartun, Kemampuan Numerik.

Abstract

This study aims to determine the effect of audiovisual learning media in the form of cartoon dictates on mathematics learning outcomes by controlling the numerical abilities of students in class VII of SMP Negeri 1 Blahbatuh. In its implementation, the experimental group used audiovisual learning media in the form of cartoon dictates and control groups using conventional media. In accordance with the purpose of the research is to determine the effect of audiovisual learning media in the form of cartoon dictates on mathematics learning outcomes by controlling students' numerical abilities, then this type of research is quasi-experimental with non-equivalent post test only control group design. The population in this study were all students of class VII of SMP Negeri 1 Blahbatuh with a total of 387 students. The sample in this study was carried out by simple random sampling technique. There are two types of instruments for capturing data, namely numerical ability tests and tests of mathematics learning outcomes that were previously tested. Data obtained were then analyzed using t-test and anakova. The result of this study there are differences of mathematics learning result students using audiovisual learning media in cartoon diktat form with the conventional media before or after controlling numerical ability.

Keywords : Audio Visual Learning Media, Cartoon Dictate Form, Numerical Ability.

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (UU Sisdiknas, 2003). Pendidikan sangat penting dalam kehidupan manusia untuk menjalani hidup dan mempertahankan hidup. Pendidikan adalah suatu upaya untuk membawa seseorang kepada jenjang yang lebih baik dalam artian manusia dapat mengembangkan potensi yang dimilikinya sehingga mampu menghadapi tantangan dan hambatan yang ada. Pendidikan bertujuan untuk merubah pola pikir, mengembangkan bakat dan kemampuan secara optimal serta mendewasakan pribadi seseorang. Melalui pendidikan manusia dapat meningkatkan pengetahuan dan kemampuan untuk menghadapi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Matematika merupakan salah satu cabang ilmu pengetahuan yang memiliki peranan penting dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Menurut Depdiknas (*dalam* Rohman, 2017) menyatakan bahwa matematika dipandang sebagai bagian ilmu-ilmu dasar yang berkembang pesat baik isi-isi maupun aplikasinya serta dapat menumbuhkan kemampuan siswa untuk berpikir kritis sistematis, logis kreatif dan kemampuan bekerja sama yang efektif. Matematika sebagai mata pelajaran yang menduduki peranan penting dalam dunia pendidikan, maka pelajaran matematika diajarkan kepada semua jenjang pendidikan mulai dari jenjang pendidikan dasar hingga jenjang pendidikan yang lebih tinggi.

Matematika dalam dunia pendidikan merupakan salah satu ilmu dasar yang dapat digunakan untuk menunjang adanya ilmu-ilmu lain seperti ilmu fisika, kimia, komputer dan lain-lain. Kegunaan matematika bukan hanya untuk memahami apa yang terkandung dalam matematika itu sendiri, tetapi juga untuk membantu melatih cara berpikir dalam pemecahan masalah secara kritis, logis dan tepat. Secara umum pembelajaran matematika bertujuan agar siswa memiliki kemampuan memahami konsep matematika, menggunakan penalaran dalam memecahkan masalah matematika, mengomunikasikan gagasan dan memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan sehari-hari. Matematika juga sangat berguna dalam menyelesaikan masalah sehari-hari dan dalam memahami ilmu pengetahuan lainnya.

Tujuan utama kegiatan pembelajaran adalah menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, dapat menarik antusias siswa serta dapat memotivasi siswa untuk senantiasa belajar dengan baik dan semangat, karena dengan suasana belajar yang menyenangkan dapat berdampak positif dalam pencapaian hasil belajar. Dalam kenyataannya, masih banyak siswa tidak menyukai mata pelajaran matematika. Menurut Mahendra (2016) siswa menganggap matematika adalah pelajaran yang paling sulit dan tidak mudah dipahami karena terdapat banyak hal yang perlu dipecahkan, dari rumus hingga menghafal atau mengartikan dalam bahasa matematikanya. Selain itu, belajar matematika bagi siswa belum bermakna, sehingga pemahaman siswa tentang konsep matematika sangat lemah. Hal ini dilihat dari hasil belajar matematika siswa yang rendah. Banyak usaha yang dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa seperti pemberian soal-soal, perbaikan

kurikulum, perbaikan metode pengajaran dalam pembelajaran, namun masih belum memberikan hasil yang diharapkan

Salah satu faktor yang mempengaruhi kemampuan siswa dalam memahami suatu materi pelajaran salah satunya adalah media pembelajaran yang digunakan oleh guru. Dalam proses belajar mengajar kehadiran media mempunyai arti yang cukup penting, karena dalam kegiatan pembelajaran ketidakjelasan dan kerumitan materi pelajaran matematika yang disampaikan dapat dibantu dengan media sebagai perantaranya. Media dapat mewakili apa yang kurang mampu guru ucapkan melalui kata-kata atau kalimat tertentu sehingga siswa lebih mudah memahami materi pelajaran.

Penggunaan media pembelajaran yang lebih bervariasi akan dapat membangkitkan motivasi dan minat siswa untuk belajar terutama yang berbasis teknologi masa kini. Dalam mencapai tujuan tersebut, guru harus memilih media pembelajaran yang tepat untuk menyampaikan materi yang sedang dipelajari. Media yang dapat digunakan adalah media pembelajaran audiovisual dalam bentuk diktat kartun. Menurut Hartini (2017), media pembelajaran audiovisual merupakan gabungan antara audio dan visual atau biasa disebut media pandang dan dengar. Sejalan dengan hal tersebut, Fauzi (2017) memaparkan penggunaan media pembelajaran audiovisual merangsang siswa untuk belajar dengan mengoptimalkan kemampuan berpikir siswa. Media pembelajaran audiovisual bertujuan untuk mengarahkan siswa agar lebih

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis penelitian eksperimen semu (quasi eksperimen) yang mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-

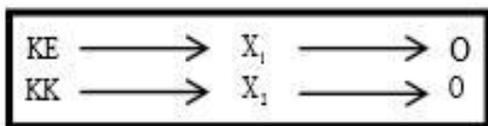
memahami konsep materi pelajaran dan menjadi lebih terarah dan terstruktur dengan baik sehingga mudah mengingat materi dan akan meningkatkan hasil belajar. Media pembelajaran audiovisual dalam bentuk diktat kartun adalah media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran berupa bahan ajar dalam bentuk gambar, lukisan atau karikatur dengan melibatkan pengelihatian dan pendengaran yang merangsang siswa untuk belajar dalam memahami dan menguasai materi pelajaran yang ditampilkan dalam bentuk audiovisual dikemas dalam *power point*.

Media pembelajaran audiovisual dalam bentuk diktat kartun dapat menjadikan suasana dalam proses belajar mengajar semakin menyenangkan dan semakin berkesan sehingga dapat merangsang dan menumbuhkan semangat siswa untuk belajar. Secara tidak langsung suasana pembelajaran yang menyenangkan akan berdampak meningkatkan penguasaan kemampuan dan pemahaman siswa, memperkuat daya ingat siswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa khususnya dalam mata pelajaran matematika dengan mengontrol kemampuan numerik siswa.

Berdasarkan uraian diatas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian agar hasil belajar matematika siswa meningkat. Dengan demikian akan dilakukan penelitian yang berjudul "Pengaruh Media Pembelajaran Audiovisual dalam Bentuk Diktat Kartun Terhadap Hasil Belajar Siswa dengan Mengontrol Kemampuan Numerik Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Blahbatuh".

variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. Pada penelitian eksperimen ini, peneliti menggunakan dua kelompok sampel, yaitu kelompok eksperimen (kelompok perlakuan) dan

kelompok kontrol. Penelitian ini menggunakan desain penelitian *Non Equivalen Post Test Only Control Grup Design*. Adapun rancangan penelitian ini disajikan pada gambar 1.



Gambar 1. Desain Penelitian.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII SMP Negeri 1 Blahbatuh yang terdiri dari 11 kelas dengan total 387 orang. Mengingat populasi yang cukup besar, maka dalam penelitian ini diambil sebanyak 2 kelas secara random sebagai sampel dimana 1 kelas ditetapkan sebagai kelompok eksperimen dan 1 kelas ditetapkan sebagai kelas kontrol. Pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik simple random sampling yang dilakukan dengan cara undian dan yang diundi adalah kelas. Berdasarkan hasil random diperoleh dua kelas yaitu kelas VII A sebagai kelas eksperimen dan VII E sebagai kelas kontrol. Total sampel penelitian berjumlah 68 orang.

Tahapan penelitian terdiri dari tiga tahap yaitu tahap awal, tahap pelaksanaan dan tahap akhir. Penjabaran hal-hal yang dilakukan pada setiap tahap adalah

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah data tentang hasil belajar matematika dan kemampuan numerik. Data tersebut dikumpulkan dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang disajikan dalam Tabel 1.

sebagai berikut. (1) Tahap persiapan yaitu menyiapkan izin penelitian, menyiapkan silabus, menyiapkan materi ajar, menyiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), menyusun instrumen penilaian berupa tes hasil belajar matematika siswa dan tes kemampuan numerik siswa, serta melakukan uji coba instrumen meliputi validitas dan reliabilitas. (2) Tahap pelaksanaan dilakukan pembelajaran pada kelas eksperimen menggunakan media pembelajaran audiovisual dalam bentuk diktat kartun dan pada kelas kontrol menggunakan media pembelajaran konvensional. (3) Tahap akhir dilakukan dengan memberikan post test pada akhir penelitian.

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah data tentang hasil belajar matematika dan kemampuan numerik. Adapun metode yang digunakan dalam mengumpulkan data yaitu metode tes yaitu tes uraian untuk hasil belajar matematika dan tes pilihan ganda untuk kemampuan numerik. Sebelum instrumen digunakan, telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan uji-t dan anacova. Sebelum uji hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat dan uji linieritas dan keberartian arah regresi.

Uji normalitas Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui penyebaran data yang ada bersifat normal atau tidak. Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan rumus Chi Kuadrat. Hasil uji normalitas disajikan dalam Tabel 2.

Tabel 1. Distribusi Data

Data Statistik	Kelompok Eksperimen		Kelompok Kontrol	
	Kemampuan Numerik	Hasil Belajar Matematika	Kemampuan Numerik	Hasil Belajar Matematika
Mean	16,324	53,294	12,853	43,029
Median	16,59	53,86	12,50	42
Modus	16,83	54,50	12,16	40,17

Varians	8,332	18,032	6,902	28,863
Standar Deviasi	2,866	4,246	2,627	5,372
Skor Maksimum	20	60	19	57
Skor Minimum	10	44	8	34

Tabel 2 Uji Normalitas Sebaran Data

Data	Kelompok	χ^2_{hitung}	χ^2_{tabel}	Keterangan
Kemampuan Numerik	Eksperimen	4,129	11,070	Normal
	Kontrol	3,409	11,070	Normal
Hasil Belajar Matematika	Eksperimen	4,729	11,070	Normal
	Kontrol	5,016	11,070	Normal

Pengujian homogenitas varians dimaksudkan untuk meyakinkan bahwa perbedaan yang diperoleh dari uji-t untuk hipotesis pertama dan analisis kovarians satu jalur untuk hipotesis kedua benar-benar berasal dari perbedaan antar kelompok, bukan disebabkan oleh perbedaan di dalam kelompok. Menghitung homogenitas varians dilakukan dengan menggunakan uji F. Berdasarkan hasil uji homogenitas dapat dilihat nilai Fhitung untuk rasio varians data kemampuan numerik antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sebesar 1,207 yang lebih kecil dari Ftabel pada taraf signifikansi 5% dengan db pembilang = $n - 1 = 34 - 1 = 33$ dan db penyebut = $n - 1 = 34 - 1 = 33$

sebesar 1,77. Hal ini berarti bahwa data populasi kemampuan numerik antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol mempunyai varians yang homogen. Sementara itu, nilai Fhitung untuk rasio varians data hasil belajar matematika antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sebesar 1,600 yang lebih kecil dari Ftabel pada taraf signifikansi 5% dengan db pembilang = $n - 1 = 34 - 1 = 33$ dan db penyebut = $n - 1 = 34 - 1 = 33$ sebesar 1,77. Hal ini berarti bahwa data populasi hasil belajar matematika antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol mempunyai varians yang homogen. Hasil uji homogenitas varian disajikan dalam tabel 3.

Tabel 3 Uji Homogenitas Varian

Variabel Terikat	F_{hitung}	F_{tabel}		Keterangan
Kreativitas Belajar	1,207	0,51	1,77	Homogen
Hasil Belajar Matematika	1,6	0,51	1,77	Homogen

Uji linearitas regresi dan keberartian arah regresi dilakukan untuk memperoleh gambaran hubungan antara kemampuan numerik dengan hasil belajar matematika untuk kelompok eksperimen dan kelompok kontrol linier dan arah regresi berarti. Hasil penelitian menunjukkan bahwa persamaan garis regresi antara kemampuan numerik (X) dan hasil belajar matematika (Y) untuk kelompok eksperimen, menghasilkan

nilai Fhitung sebesar 0,933 yang kurang dari nilai Ftabel sebesar 2,36. Sesuai dengan kriteria pengujian, hal ini berarti bahwa garis regresi bersifat linear. Keberartian regresi menghasilkan nilai Fhitung sebesar 1190,455 yang lebih dari nilai Ftabel sebesar 4,26.

Dapat disimpulkan bahwa koefisien arah regresi berarti atau signifikan. Sementara itu, hasil perhitungan pada kelompok kontrol

menunjukkan bahwa persamaan garis regresi antara kemampuan numerik (X) dan hasil belajar matematika (Y) menghasilkan nilai F hitung sebesar 0,476 yang lebih kecil dari nilai Ftabel sebesar 2,32. Sesuai dengan kriteria pengujian, hal ini berarti bahwa garis regresi bersifat linear. Keberartian

regresi menghasilkan nilai Fhitung sebesar 677,571 yang lebih dari nilai Ftabel sebesar 4,28. Dapat disimpulkan bahwa koefisien arah regresi berarti atau signifikan. Hasil uji linearitas dan keberartian arah regresi ditampilkan pada tabel 4 berikut.

Tabel 4 Uji Linearitas dan Keberartian Arah Regresi

Variabel		Keberartian Arah Regresi	F _{tabel}	Linearitas	F _{tabel}	Keterangan
Kemampuan Numerik	Kelompok Eksperimen	1190,45	4,26	0,933	2,36	Linier dan Berarti
Hasil Belajar						
Kemampuan Numerik	Kelompok Kontrol	677,571	4,28	0,476	2,32	Linier dan Berarti
Hasil Belajar						

Uji linearitas regresi dan keberartian arah regresi dilakukan untuk memperoleh gambaran hubungan antara kemampuan numerik dengan hasil belajar matematika untuk kelompok eksperimen dan kelompok kontrol linier dan arah regresi berarti. Hasil penelitian menunjukkan bahwa persamaan garis regresi antara kemampuan numerik (X) dan hasil belajar matematika (Y) untuk kelompok eksperimen, menghasilkan nilai Fhitung sebesar 0,933 yang kurang dari nilai Ftabel sebesar 2,36. Sesuai dengan kriteria pengujian, hal ini berarti bahwa garis regresi bersifat linear. Keberartian regresi menghasilkan nilai Fhitung sebesar 1190,455 yang lebih dari nilai Ftabel sebesar 4,26. Dapat disimpulkan bahwa koefisien arah regresi berarti atau signifikan. Sementara itu, hasil perhitungan pada kelompok kontrol menunjukkan bahwa persamaan garis regresi antara kemampuan numerik (X) dan hasil belajar matematika (Y) menghasilkan nilai Fhitung sebesar 0,476 yang lebih kecil dari nilai Ftabel sebesar 2,32. Sesuai dengan kriteria pengujian, hal ini berarti bahwa garis

regresi bersifat linear. Keberartian regresi menghasilkan nilai Fhitung sebesar 677,571 yang lebih dari nilai Ftabel sebesar 4,28. Dapat disimpulkan bahwa koefisien arah regresi berarti atau signifikan. Selanjutnya dilakukan uji hipotesis. Uji hipotesis dalam penelitian ini dilakukan menggunakan metode statistik parametrik, yaitu uji-t untuk hipotesis pertama dan Anakova satu jalur untuk hipotesis kedua. Berdasarkan perhitungan rumus uji-t diperoleh hitung t sebesar 8,740. Sedangkan ttabel pada taraf signifikansi 5% dan derajat kebebasan 66 diperoleh nilai sebesar 2,00. Oleh karena hitung t > tabel t, maka H₀ ditolak dan H_a diterima. Hal ini berarti terdapat perbedaan hasil belajar matematika siswa yang menggunakan media pembelajaran audiovisual dalam bentuk diktat kartun dengan siswa yang menggunakan media pembelajaran konvensional pada siswa kelas VII SMP Negeri 1 Blahbatuh. Rata-rata hasil belajar matematika kelompok siswa yang menggunakan media pembelajaran audiovisual dalam bentuk diktat kartun yaitu sebesar 53,294 lebih tinggi dibandingkan dengan rata-

rata hasil belajar matematika siswa yang menggunakan media pembelajaran konvensional yaitu sebesar 43,029. Hal ini membuktikan bahwa media pembelajaran audiovisual dalam bentuk diktat kartun mempengaruhi hasil belajar matematika. Media pembelajaran audiovisual dalam bentuk diktat kartun adalah media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran berupa bahan ajar dalam bentuk gambar, lukisan atau karikatur dengan melibatkan pengelihat dan pendengaran yang merangsang siswa untuk belajar dalam memahami dan menguasai materi pelajaran yang ditampilkan dalam bentuk audiovisual dikemas dalam power point. Menurut Sardiman (2012) menyatakan bahwa kartun adalah suatu gambar interpretatif yang menggunakan simbol-simbol untuk menyampaikan pesan-pesan secara cepat dan ringkas atau sesuatu sikap terhadap orang, situasi, atau kejadian-kejadian tertentu. Kemampuannya besar sekali untuk menarik perhatian, mempengaruhi sikap

maupun tingkah laku. Media pembelajaran audiovisual dalam bentuk diktat kartun adalah media yang menarik dan menyenangkan untuk digunakan dalam proses pembelajaran, sehingga mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa, sehingga hasil belajar matematika siswa meningkat. Hasil perhitungan Anakova satu jalur menunjukkan bahwa nilai Fhitung sebesar 91,448 sedangkan harga Ftabel dengan taraf signifikansi 5%, db pembilang 1 dan db penyebut 65 diperoleh nilai sebesar 3,99. Oleh karena Fhitung > Ftabel maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Ini berarti bahwa terdapat perbedaan hasil belajar matematika siswa yang menggunakan media pembelajaran audiovisual dalam bentuk diktat kartun dengan siswa yang menggunakan media pembelajaran konvensional setelah mengontrol kemampuan numerik siswa kelas VII SMP Negeri 1 Blahbatuh. Rekapitulasi hasil perhitungan Anakova satu jalur didistribusikan pada tabel 5 berikut.

Tabel 5 Analisis Kovarians Satu Jalur

Sumber	JK	db	RKes	Fres	Ftabel (5%)	Keterangan
Antar	131,873	1	131,873	91,448	3,99	Signifikan
Dalam (Error)	93,734	65	1,442			
Total (Residu)	225,607	66				

Berdasarkan Tabel 3 menunjukkan bahwa nilai Fhitung sebesar 91,448. Sedangkan nilai Ftabel sebesar 3,99. Jadi Fhitung > Ftabel, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian diperoleh bahwa terdapat perbedaan hasil belajar matematika siswa yang menggunakan media pembelajaran audiovisual dalam bentuk diktat kartun dengan siswa yang menggunakan media pembelajaran konvensional setelah

mengontrol kemampuan numerik siswa kelas VII SMP Negeri 1 Blahbatuh. Setelah pengaruh kemampuan numerik dihilangkan maka diperoleh rata-rata terkoreksi hasil belajar matematika siswa yang menggunakan media pembelajaran audiovisual dalam bentuk diktat kartun sebesar 50,174 dan hasil belajar matematika siswa yang menggunakan media pembelajaran konvensional sebesar 46,767. Dengan demikian dapat

disimpulkan bahwa hasil belajar matematika siswa yang menggunakan media pembelajaran audiovisual dalam bentuk diktat kartun lebih tinggi daripada siswa yang menggunakan media pembelajaran konvensional setelah mengontrol kemampuan numerik, sehingga terbukti terdapat pengaruh media pembelajaran audiovisual dalam bentuk diktat kartun terhadap hasil belajar matematika setelah mengontrol kemampuan numerik. Hal ini dikarenakan media pembelajaran audiovisual dalam bentuk diktat kartun

memiliki beberapa keunggulan yaitu 1) merangsang minat siswa untuk belajar, 2) menjadikan proses pembelajaran dalam suasana yang gembira dan menyenangkan, 3) menjadikan pembelajaran mudah dipahami, 4) gambar kartun dapat memperjelas suatu masalah, dalam bidang apa saja dan untuk tingkat usia berapa saja sehingga dapat mencegah atau membetulkan kesalahpahaman, 5) memberikan dampak positif pada siswa berupa ingatan tentang materi yang diajarkan dalam proses pembelajaran.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil analisis data, ditemukan hasil sebagai berikut. (1) Terdapat perbedaan hasil belajar matematika siswa yang menggunakan media pembelajaran audiovisual dalam bentuk diktat kartun dengan siswa yang menggunakan media pembelajaran konvensional pada siswa kelas VII SMP Negeri 1 Blahbatuh. (2) Terdapat perbedaan hasil belajar matematika siswa yang menggunakan media pembelajaran audiovisual dalam bentuk diktat kartun dengan siswa yang menggunakan media pembelajaran konvensional setelah mengontrol kemampuan numerik siswa kelas VII SMP Negeri 1 Blahbatuh. Berdasarkan temuan diatas, dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh media pembelajaran audiovisual dalam bentuk diktat kartun terhadap hasil belajar siswa dengan mengontrol kemampuan numerik siswa

kelas VII SMP Negeri 1 Blahbatuh. Berdasarkan kesimpulan yang diperoleh dalam penelitian ini, maka dapat dikemukakan saran-saran sebagai berikut. (1) Diharapkan guru matematika menjadikan media pembelajaran audiovisual dalam bentuk diktat kartun sebagai salah satu alternatif dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa. (2) Diharapkan sekolah dapat menjadikan media pembelajaran audiovisual dalam bentuk diktat kartun sebagai alternatif untuk meningkatkan mutu pembelajaran dan kualitas mengajar disekolah tersebut, namun tetap ditunjang dengan sarana prasarana yang memadai. (3) Kepada peneliti lainnya untuk mengembangkan penelitian dengan media pembelajaran audiovisual dalam bentuk diktat kartun dalam ruang lingkup yang lebih luas lagi.

DAFTAR RUJUKAN

Fauzi, Hilmi Harif, dkk. 2017. *Utilization of Audio Visual Media to Improve Student Learning Result in IPS Learning*. International Journal Pedagogy of Social Studies Vol 2 No 1(2017).
Hartini, Nanik. 2017. *Implementation and Learning Outcomes: The*

Application of Citizen Project Through Visual Audio

Mahendra, I Wayan Eka. 2016. *Project Based Learning Bermuatan Etnomatematika dalam Pembelajaran Matematika*. Jurnal

- Pendidikan Indonesia Vol 6, No 1, April 2016.
- Rohman, Nur, dkk. 2017. *Efektifitas Pembelajaran Berbasis Komputer Dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Prestasi Mahasiswa Pada Mata Kuliah Evaluasi Pembelajaran Matematika Ikip Pgri Bojonegoro*. Jurnal Humaniora, Vol. 05, No. 01, Oktober 2017.
- Sardiman, Arief S, dkk. 2012. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Depok : Rajawali Pers.
- Setiawan, Dedy, dkk. 2014. *Pengaruh Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik (Pmr) Dan Asesmen Projek Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Dengan Mengendalikan Kemampuan Numerik Pada Siswa Kelas Viii Smp Negeri 2 Sawan Singaraja*. e-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha Program Studi Penelitian dan Evaluasi Pendidikan (Volume 4 Tahun 2014).
- Media to Increase Grade 4 Students PKN Learning Outcomes State Elementary School 2 Gambirmanis Wonogiri*. International Journal of Primary Education Volume 1 Number 1 April 2017.