**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA AUDIOVISUAL DENGAN KOMIK ANIMASI TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA**

**NORA YUNIAR SETYA PUTRI**

Universitas Nusantara PGRI Kediri

setyaputrinora@gmail.com

**ABSTRACT**

Student learning outcomes are determined by various factors that influence it. One such factor is the availability of media that can make it easy for students to learn the lessons and be able to understand the concept of the learning materials. The purpose of this study was to examine the effect of the use of audiovisual media with a comic animation on student learning outcomes in subjects Accounting and to know the attitude of students towards audiovisual media with the animated comics. The design used in this study was Quasi Experimental Desaign. The population of this study were all students of class XI IPS SMAN 1 Terri, sample selection is purposive, class XI IPS 1 used as the experimental class the treated study using audiovisual media with a comic animation, while the class XI IPS 3 used as a control group who were not given treatment, which is taught using audiovisual media without animation comics. The instrument used to measure student learning outcomes is to use about pretest and posttest in the form of multiple choice and description. Meanwhile, to measure students' attitudes towards audiovisual media with animated comics used questionnaires and observation. The results showed an average of learning outcomes (gainscore) control class is 29.20 and for the experimental class at 44.40. Through hypothesis testing by independent sample t test obtained significance value of 0.001 is less than 0.05 standard error is acceptable. It concluded that the results showed there is a difference between learning outcomes control class with the results of experimental class learning and research results support the argument or a theory regarding audiovisual media with animated comics that can improve student learning outcomes. Suggestions put forward in this study were teachers should use audiovisual media with animated comics that teaching and learning activities are not boring, and for the next research who wish to pursue this research is suggested to add the measurement to psychomotor ability, not just the cognitive and affective abilities alone.

**Key Words:** Audiovisual Media, Animations Comics, Leraning Outcomes.

Hasil belajar siswa ditentukan oleh berbagai faktor yang mempengaruhinya. Salah satu faktor tersebut adalah tersedianya media pembelajaran yang dapat memberikan kemudahan bagi siswa untuk mempelajari materi pembelajaran dan dapat memahami konsep dari materi pembelajaran tersebut. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menguji pengaruh penggunaan media audiovisual dengan komik animasi terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Akuntansi dan untuk mengetahui sikap siswa terhadap media audiovisual dengan komik animasi tersebut. Rancangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Quasi Eksperimental Desaign.* Populasi dari penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI IPS SMA Negeri 1 Trenggalek, pemilihan sampel dilakukan secara *purposive*, kelas XI IPS 1 dijadikan kelas eksperimen yang diberi perlakuan pembelajaran menggunakan media audiovisual dengan komik animasi, sedangkan kelas XI IPS 3 dijadikan kelas kontrol yang tidak diberi perlakuan, yaitu diajar menggunakan media audiovisual tanpa komik animasi. Instrumen yang digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa adalah dengan menggunakan soal *pretest* dan *posttest* yang berbentuk pilihan ganda dan uraian. Sedangkan untuk mengukur sikap siswa terhadap media audiovisual dengan komik animasi digunakan kuesioner dan observasi. Hasil penelitian menunjukkan rata-rata hasil belajar *(gainscore)* kelas kontrol sebesar 29.20 dan untuk kelas eksperimen sebesar 44.40. Melalui pengujian hipotesis dengan uji t *independent sample* diperoleh nilai signifikansi sebesar 0.001 yang lebih kecil dari 0.05 taraf kesalahan yang bisa diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian menunjukkan terdapat perbedaan antara hasil belajar kelas kontrol dengan hasil belajar kelas eksperimen dan hasil penelitian ini mendukung argumen atau teori mengenai media audiovisual dengan komik animasi yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Saran yang diajukan dalam penelitian ini adalah guru seyogyanya menggunakan media audiovisual dengan komik animasi supaya kegiatan belajar mengajar tidak membosankan, dan untuk penelitian berikutnya yang ingin melanjutkan penelitian ini disarankan untuk menambah pengukuran untuk kemampuan psikomotor, bukan hanya kemampuan kognitif dan afektif saja.

**Kata Kunci:** Media Audiovisual, Komik Animasi, Hasil Belajar.

Penggunaan media pembelajaran yang memberikan nuansa baru saat ini sangat dibutuhkan oleh siswa. Terutama untuk mengatasi kebosanan siswa dengan penggunaan pengajaran secara konvensional. Pada saat ini teknologi semakin lama semakin berkembang. Semua kebutuhan dapat terpenuhi secara mudah dan cepat. Perkembangan teknologi ini ternyata memberikan pengaruh pada perkembangan pendidikan di Indonesia saat ini. Guru dituntut untuk mengembangkan pengajaran dengan nuansa baru yang lebih kreatif dan tidak membosankan bagi siswa. Media pembelajaran sangat penting dalam proses pengajaran. Karena dengan tersedianya media pembelajaran akan memberikan kemudahan bagi siswa untuk mempelajari atau memahami materi yang diberikan oleh guru, sehingga menghasilkan pembelajaran yang lebih baik. Media pembelajaran juga mempunyai fungsi untuk melicinkan jalan menuju tercapainya pembelajaran. Proses belajar mengajar dengan bantuan media dapat mempertinggi kegiatan belajar anak didik dalam tenggang waktu yang cukup lama. Itu berarti kegiatan belajar anak didik dengan bantuan media akan menghasilkan hasil belajar yang lebih baik.

Penggunaan media pembelajaran dapat mempertinggi proses dan hasil pengajaran karena berkaitan dengan taraf berfikir siswa. Taraf berfikir siswa dapat dipengaruhi oleh pengalaman belajarnya. Seperti yang telah dikemukakan oleh Bruner dalam Arsyad (2011:10) bahwa, hasil belajar seseorang diperoleh mulai dari pengalaman langsung (kongkret), kenyataan yang ada di lingkungan kehidupan seseorang kemudian melalui benda tiruan, sampai kepada lambang verbal (abstrak). Sehingga penggunaan media dalam proses belajar erat kaitannya dengan tahapan tersebut, sebab melalui media pembelajaran hal-hal abstrak dapat dikonkritkan, dan hal-hal yang kompleks dapat disederhanakan. Banyak media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai alternatif dalam kegiatan pembelajaran.

Dalam hal ini kemampuan guru dalam menggunakan media pembelajaran disesuaikan dengan kondisi lingkungan, karakteristik siswa, dan materi pembelajaran sangat diperlukan.Media pembelajaran yang dimaksud salah satunya adalah dalam bentuk audiovisual seperti film gerak (*movie*) bersuara, televisi, video, slide, opaque, OHP dan peralatan visual lainnya bila diberi unsur suara dari rekaman kaset yang dimanfaatkan secara bersamaan dalam satu waktu atau satu proses pembelajaran (Munadi, 2010:113).

Kemampuan audiovisual dapat melukiskan gambar kehidupan dan suara yang memberikan daya tarik tersendiri, maksudnya ketika kita melihat sesuatu yang kita butuhkan, kita akan tertarik dan akan timbul dorongan untuk mengetahui lebih banyak, dan dorongan ini adalah dasar bagi pemindahan suatu ide yang ada dalam pikiran itu untuk dapat menghasilkan ide-ide yang lebih cemerlang. Levie dalam Irdanetti (2008:25) mengemukakan bahwa, stimulus audiovisual membuahkan hasil belajar yang lebih baik untuk tugas-tugas mengingat, mengenali, dan menghubungkan fakta dan konsep. Sedangkan Arsyad (2011:9) mengemukakan bahwa, belajar dengan menggunakan indera ganda, pandang dan dengar, akan lebih memberikan keuntungan bagi siswa. Sehingga penyajian materi akan lebih meningkat dengan menggunakan media ini.

Media audiovisual yang disajikan ini bukan hanya gabungan dari visual dan audio saja, melainkan ada tambahan komik animasi dari Macromedia Flash untuk mengilustrasikan konsep dari materi yang akan disampaikan. Seperti yang telah diungkapkan Miller, dkk dalam Irdanetti (2008:25) bahwa, lebih banyak sifat bahan audiovisual yang menyerupai realisasi, makin mudah terjadi belajar.Sifat bahan audiovisual yang menyerupai realisasi adalah dengan bentuan komik animasi tersebut.Hal tersebut juga yang membedakan penelitian ini dengan penelitia terdahulu.Dengan media audiovisual ini, guru mampu mengaitkan konsep materi pelajaran yang diajarkan dengan pengalaman siswa sehari-hari sehingga kemungkinan timbulnya persepsi yang berbeda-beda oleh peserta didik semakin kecil, motivasi belajar meningkat sehingga hasil belajar juga meningkat (Simatupang dan Junita, 2009:74). Diharapkan dengan adanya media ini, dapat menumbuhkan sikap positif bagi siswa, karena dengan adanya sikap yang positif dalam proses belajar diasumsikan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan di SMA Negeri 1 Trenggalek, bahwa SMA Negeri 1 Trenggalek merupakan salah satu sekolah SMA yang dalam kegiatan belajarnya telah menggunakan media pembelajaran berbasis komputer, di setiap kelas sudah terdapat LCD yang memang sangat diperlukan untuk tercapainya observasi ini, serta lingkungan belajar di sana yang cukup efektif. Namun, dari hasil observasi ini diketahui terdapat beberapa rata-rata nilai siswa pada mata pelajaran akuntansi yang masih belum memenuhi SKM, khususnya pada kompetensi jurnal penyesuaian.Hal ini dilihat dari daftar nilai guru mata pelajaran akuntansi kelas XI IPS di SMA Negeri 1 Trenggalek.Oleh karena itu, diambil lokasi penelitian di SMA Negeri 1 Trenggalek untuk mengetahui secara pasti ada atau tidaknya pengaruh penggunaan media audiovisual dengan komik animasi terhadap hasil belajar siswa kelas XI IPS di SMA Negeri 1 Trenggalek pada mata pelajaran akuntansi.

Tujuan penelitian ini antara lain: untuk menjelaskan perbedaan hasil belajar siswa antara kelas yang diajar menggunakan media audiovisual dengan komik animasi dan kelas yang diajar menggunakan media audiovisual tanpa komik animasi dan untuk menjelaskan sikap siswa terhadap media audiovisiual dengan komik animasi yang digunakan untuk media pembelajaran.

Penelitian ini bermanfaat untuk menguji keberlakuan teori penggunaan media audiovisual yang dikemukakan oleh Levie dalam Irdanetti (2008:25) bahwa, stimulus audiovisual membuahkan hasil belajar yang lebih baik untuk tugas-tugas mengingat, mengenali, dan menghubungkan fakta dan konsep. Sedangkan Arsyad (2011:9) mengemukakan bahwa, belajar dengan menggunakan indera ganda, pandang dan dengar, akan lebih memberikan keuntungan bagi siswa. Sementara itu Miller, dkk dalam Irdanetti (2008:25) juga berpendapat bahwa, lebih banyak sifat bahan audiovisual yang menyerupai realisasi, makin mudah terjadi belajar. Dalam penelitian ini sifat media yang menyerupai realitas adalah dengan bantuan komik animasi tersebut.

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi berbagai pihak seperti, guru sebagai bahan masukan agar guru lebih terampil dalam menggunakan media pembelajaran khususnya media yang berupa audiovisual sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dalam rangka meningkatkan motivasi belajar yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar siswa, bagi siswa dengan adanya penelitian ini diharapkan siswa lebih termotivasi untuk belajar khususnya pada pelajaran akuntansi dan dengan meningkatnya motivasi tersebut dapat meningkat pula hasil belajar mereka, dan bagi penelitisebagai bahan rujukan (referensi) dalam rangka melakukan kajian lebih lanjut dengan cakupan lebih luas dan mendalam.

**METODE**

Penelitian ini mempunyai tujuan untuk menjelaskan apakah ada perbedaan hasil belajar siswa yang diberi perlakuan pengajaran dengan media audiovisual dengan komik animasi dengan pengajaran menggunakan media audiovisual tanpa komik animasi. Maka dari itu, penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimen yang dilakukan dengan menggunakan sampel dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.Mengapa memilih metode penelitian eksperimen?Karena menurut Darmadi (2011:175), “Penelitian eksperimen adalah satu-satunya metode penelitian yang benar-benar dapat menguji hipotesis hubungan sebab-akibat”.Pada penelitian ini kelompok eksperimen diajar menggunakan media audiovisual dengan komik animasi, sedangkan kelompok kontrol diajar menggunakan media audiovisual tanpa mengggunakan komik animasi.Dalam penelitian ini juga dilakukan pengukuran mengenai sikap siswa terhadap media audiovisual yang disajikan pada kelas eksperimen.

Sesuai dengan tujuan penelitian yang telah dirumuskan, penelitian ini termasuk penelitian *Quasi Experimental Design* dengan bentuk *Nonequivalent Control Group Design*.Desain eksperimen ini merupakan pengembangan dari *True Experimental Design* yang sulit dilaksanakan.Desain ini mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen.Kuasi eksperimen digunakan karena pada kenyataannya sulit mendapatkan kelompok kontrol yang digunakan untuk penelitian (Sugiyono, 2010:114).Adapun populasi pada penelitian ini adalah siswa kelas XI IPS SMA Negeri 1 Trenggalek tahun ajaran 2011/2012.Di SMA Negeri 1 Trenggalek terdapat tiga kelas IPS, yaitu kelas XI IPS 1, XI IPS 2, dan XI IPS 3.Karena desain pada penelitian ini menggunakan *Nonequivalent Control Groub Design*, maka teknik sampling yang dipakai untuk menentukan kelas eksperimen dan kelas kontrolnya tidak menggunakan teknik sampel acak (*random*), karena pada desain ini kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara *random*. Teknik yang dipilih oleh peneliti adalah *Sampling Purposive.*Pertimbangan yang digunakan peneliti pada penelitian ini adalah rata-rata kelas nilai akuntansi siswa yang relatif sama. Pertimbangan mengenai rata-rata kelas ini didasarkan pada hasil wawancara pada guru akuntansi kelas XI IPS di SMA Negeri 1 Trenggalek. Dengan pertimbangan tersebut maka sampel pada penelitian ini jatuh pada kelas XI IPS 1 dan kelas XI IPS 3 karena kedua kelas ini beranggotakan siswa-siswa yang mempunyai rata-rata nilai akuntansi yang relatif sama. Kelas XI IPS 1 sebagai kelas eksperimen dan kelas XI IPS 3 sebagai kelas kontrol.

Dalam penelitian ini instrument yang digunakan adalah tes, kuesioner, dan observasi.Tes digunakan untuk mengukur kemampuan kognitif siswa. Pretest digunakan untuk mengukur kemampuan awal siswa pada kelas eksperimen dan kontrol sebelum ada perlakuan, sedangkan posttest digunakan untuk mengukur kemampuan akhir siswa pada kelas eksperimen dan kontrol setelah ada perlakuan. Kelas eksperimen diberi perlakuan dengan pengajaran menggunkan media audiovisual dengan komik animasi sedangkan kelas kontrol tidak diberi perlakuan atau diajar seperti kondisi biasa yaitu dengan media audiovisual tanpa adanya bentuan komik animasi.Yang dibandingkan di sini adalah *gainscore* dari kedua kelas tersebut.Sedangakan untuk mengukur sikap siswa terhadap media audiovisual dengan komik animasi ini digunakan kuesioner dan observasi.Untuk penyimplan sikap terdapat dua tipe respon yaitu verbal dan nonverbal.Kuesioner digunakan untuk mengukur tipe respon verbal, sedangkan observasi digunakan untuk mengukur tipe respon nonverbal.Kuesioner ini menggunakan skala *Likert*.

Mengenai bagaimana sikap siswa setelah dilakukan pembelajaran dengan media audiovisual akan dianalisis menggunakan analisis deskriptif.Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media audiovisual terhadap hasil belajar ini akan dilakukan uji t *independent sampel* dengan bantuan program *SPSS 15.0 for windows*. Uji t ini dilakukan apabila data yang diperoleh berdistribusi normal.

**HASIL**

Dari pengujian statistik deskriptif pada hasil belajar (*gainscore*), diketahui bahwa *gainscore* kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol, yaitu 44.40>29.20. Sedangkan dari pengujian normalitas dan juga homogenitas didapat kesimpulan bahwa nilai *gainscore* berdistribusi normal dan tidak homogen, untuk itu dalam penelitian ini dilakukan pengujian hipotesis dengan menggunakan uji t *independent sample* dan dasar pengukuran yang dipakai menggunakan nilai signifikansi dari *Equal variances not assumed.*Pengujian hipotesis dengan teknik ini adalah untuk menguji apakah terdapat perbedaan antara *gainscore* kelas kontrol dengan *gainscore* kelas eksperimen.Data uji t *independent sample* dapat dilihat pada tabel berikut.



Data hasil perhitungan tersebut diperoleh nilai signifikansi atau nilai probabilitas kurang dari 0,05, yaitu 0,001 < 0,05. Maka diterima atau terdapat perbedaan hasil belaja



r antara kelas yang diajar menggunakan media audiovisual dengan komik animasi dan kelas yang diajar menggunakan media audiovisual tanpa menggunakan komik animasi.Dari hasil perhitungan kuesioner dapat diketahui persentase respon siswa untuk kelas eksperimen. Pada kelas eksperimen, persentase respon “sangat setuju” sebesar 60% dan persentase respon “setuju” sebesar 40%’. Dari sini bisa disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan media audiovisual dengan komik animasi mendapat respon baik dan diminati oleh siswa.Dari hasil observasi, pada kelas eksperimen, siswa tampak memperhatikan Kegiatan Belajar Mengajar berlangsung. Apalagi ketika *slide* komik animasi ditampilkan untuk mengilustrasikan konsep pembuatan jurnal penyesuaian. Hal ini terbukti dengan tidak adanya siswa yang berbicara sendiri ketika proses pembelajaran berlangsung, melamun, atau tidak memperhatikan ketika guru mengajar. Frekuensi penjelasan dari pengajar lebih sedikit daripada di kelas kontrol. Ketika sesi tanya jawab dibuka, siswa pada kelas eksperimen lebih aktif bertanya, ada enam orang siswa yang bertanya pada sesi ini, dan ketika guru memberikan pertanyaan untuk megukur pemahaman siswa mengenai materi jurnal penyesuaian, siswa kelas eksperimen aktif menjawab pertanyaan tersebut.

**PEMBAHASAN**

Dari hasil uji hipotesis menggunakan uji t *independent sample* diperoleh nilai signifikansi atau nilai probabiltas sebesar 0,001 yang lebih kecil dari 0,05. Maka bisa disimpulkan, terdapat perbedaan hasil belajar antara kelas yang diajar menggunakan media audiovisual dengan komik animasi dan kelas yang diajar menggunakan media audiovisual tanpa menggunakan komik animasi. Dengan bantuan komik animasi dalam penjelasan jurnal penyesuaian, siswa menjadi lebih mudah memahami konsep jurnal penyesuaian. Dengan bantuan gambar dan gerak siswa dapat lebih mudah mengerti apa maksud dari penjelasan tersebut. Pernyataan ini telah dibuktikan oleh perhitungan rata-rata hasil belajar kelas ekperimen lebih tinggi daripada rata-rata hasil belajar kelas kontrol, yaitu 44,40 > 29,20. Maka, penggunaan media audiovisual dengan komik animasi terbukti meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan penggunaan media audiovisual tanpa komik animasi.

Dari hasil penyebaran kuesioner, pada kelas eksperimen kriteria respon sangat setuju mendapat persentase 60%, dan kriteria respon setuju mendapat persentase 40%. Dari persentase kriteria respon siswa tersebut bisa disimpulkan bahwa, pembelajaran menggunakan media audiovisual dengan komik animasi mendapat respon positif dari siswa atau dengan kata lain pembelajaran dengan media ini dapat diminati siswa.

Pada kelas eksperimen siswa cenderung lebih perhatian saat Kegiatan Belajar Mengajar berlangsung. Terbukti ketika KBM berlangsung tidak ada yang berbicara sendiri, raut muka mereka terlihat tidak bosan karena ilustrasi perhitungan jurnal penyesuaian disajikan dengan bantuan komik animasi bukan bentuk visualisasi biasa. Dengan bantuan komik animasi, siswa menjadi lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini bisa dilihat dari keaktifan bertanya siswa dan menjawab pertanyaan dari pengajar. Dari hasil pengamatan ini, bisa disimpulkan bahwa dengan adanya komik animasi dalam media audiovisual tersebut dapat menarik perhatian siswa untuk mempelajari jurnal penyesuaian, agar siswa mampu meningkatkan hasil belajarnya.

**SIMPULAN**

Dari penelitian yang dilakukan pada siswa kelas XI IPS di SMA Negeri 1 Trenggalek pada mata pelajaran akuntansi memberikan temuan bahwa pembelajaran menggunakan media audiovisual dengan komik animasi berpengaruh terhadap hasil belajar siswa dimana penggunaan media ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran akuntansi kompetensi jurnal penyesuaian. Dan penggunaan media audiovisual dengan komik animasi mendapatkan respon yang positif dari siswa.Dengan adanya media ini pemahaman mengenai konsep jurnal penyesuaian menjadi lebih terbantu, siswa menjadi lebih tertarik dan termotivasi untuk mempelajari jurnal penyesuaian, dan kegiatan pembelajaran menjadi tidak membosankan.

Hasil penelitan ini membuktikan keberlakuan argumen dari Levie dalam Irdanetti (2008:25) yang menyatakan, “Stimulus audiovisual membuahkan hasil belajar yang baik untuk tugas-tugas mengingat, mengenali, dan menghubungkan fakta dan konsep”. Dan dapat membuktikan argumen dari Arsyad (2011:9) bahwa, belajar dengan menggunakan indera ganda, pandang dan dengar, akan lebih memberikan keuntungan bagi siswa. Serta keefektifan penggunaan media audiovisual yang dilengkapi dengan komik animasi ini dapat membuktikan teori realisme yang menyatakan, “Lebih banyak sifat bahan audiovisual yang menyerupai realisasi, makin mudah terjadi belajar (Miller, dkk dalam Irdanetti, 2008:25)”.

Bagi guru-guru akuntansi disarankan dalam proses pembelajaran sebaiknya guru menggunakan media pembelajaran seperti media audiovisual dengan komik animasi ini, agar Kegiatan Belajar Mengaja menjadi lebih menarik dan tidak membosankan dan dikarenakan pembuatan media audiovisual dengan komik animasi ini memerlukan kemampuan khusus, disarankan untuk mempelajari program Macromedia Flash baik secara otodidak atau dengan mengikuti pelatihan. Bagi penelitian selanjutnya disarankan memperluas sampel yang berbeda dan lebih luas untuk menguji kembali keberlakukan teori mengenai media audiovisual, dalam penelitian ini materi yang dieksperimenkan sebatas membuat jurnal penyesuaian perusahaan jasa sehingga pada penelitian selanjutnya dapat mengambil materi lain untuk dilakukan penelitian, dan dalam penelitian ini hanya mengukur kemampuan kognitif dan afektif saja, untuk itu pada penelitian selanjutnya disarankan untuk mengukur kemampuan psikomotor dan menambah variabel mengenai kemampuan psikomotor serta menambah instrumen penelitian untuk menjadi alat ukur.

**DAFTAR RUJUKAN**

Arikunto, S. 2009. *Dasar-dasar evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

Arsyad, A. 2011.*Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.

Azwar, S. 2007. *Sikap Manusia Teori Dan Pengukurannya*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar Offset.

Darmadi, H. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Dimyati dan Mudjono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Asdi Mahasatya.

Hadi, S. 2005. Pembelajaran Konsep Pecahan Menggunakan Media Komik Dengan Strategi Bermain Peran Pada Siswa SD Kelas IV Semen Gresik.(Online), (http://ebookpendidikan.com), diakses 23 Desember 2011.

Hamdu, Ghullam.,& Agustina, L. 2011. Pengaruh Motivasi Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar IPA Di Sekolah Dasar. Jurnal Penelitian Pendidikan, (Online), (http://jurnal.upi.edu), diakses 26 Desember 2011.

Haryoko, S. 2009. Efektifitas Pemanfaatan Media Audio-Visual Sebagai Alternatif Optimalisasi Model Pembelajaran.*Jurnal Edukasi*, (Online), (http://journal.uny.ac.id), diakses 21 November 2011.

Herdiananda, D. 2010. Pemanfaatan Audio Visual (Film Kartun) Sebagai Media Bantu Siswa Dalam Penguasaan Kosakata Bahasa Mandarin Di SMA Negeri4Surakarta.(Online), (http://eprints.uns.ac.id), diakses 23 Desember 2011.

Irdanetti. 2008. Biologi Audiovisual Modul (BAM) Dalam Peningkatan Hasil Belajar Biologi SMP Cendana Duri-Riau. *Jurnal Cendekia*, (Online), (<http://isjd.pdii.lipi.go.id/admin/jurnal/11082228.pdf>), diakses 21 November 2011.

Munadi, Y. 2010. *Media Pembelajaran (Sebuah Pendekatan Baru)*. Jakarta: Gaung Persada (GP) Press.

Munawar, I. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar. (Online), (http://indramunawar.blogspot.com), diakses 27 Desember 2011.

Santoso, S. 2007. Menguasai Satistik di Era Informasi Dengan SPSS 15. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.

Simatupang, S., & Junita. 2009. Pengaruh Penggunaan Media Audiovisual Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pokok Listrik Dinamis Kelas X Semester II SMAN 1 Binjai. *Jurnal Pendidikan Matematika & Sains*, (Online), (<http://isjd.pdii.lipi.go.id/admin/jurnal/42097277.pdf>), diakses 21 November 2011.

Sudjana, N. 2011.*Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.

Sugiono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Sukardi. 2009. *Ekonomi.* Jakarta: Pusat Pembukuan Departemen Pendidikan Nasional.

Waryanto, N.H. 2007. Penggunaan Media Audio Visual dalam Menunjang Pembelajaran.(Online),(http://staff.uny.ac.id), diakses 28 Desember 2011.

Wiranatapura, U. 2007. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Universitas Terbuka.