



Pengaruh Pemanfaatan Bahan Ajar Berbasis Audio-Visual (Video) Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X Di SMA Negeri 11 Pangkep

Pattaufi

Prodi Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan

Email: palysakoe@yahoo.com

Abstrak. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah ada pengaruh penggunaan bahan ajar berbasis audio-visual terhadap hasil belajar mata pelajaran Sejarah pada siswa kelas X SMA Negeri 11 Pangkep. Pendekatan yang dipilih dalam pelaksanaan penelitian ini yaitu penelitian kuantitatif sedangkan jenis penelitian yang digunakan yaitu Eksperimen. Pengumpulan data dengan menggunakan observasi, tes, dan dokumentasi. Penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif dan analisis statistik inferensial. Hasil penelitian ini menunjukkan ada perbedaan yang signifikan. Hal ini sekaligus menjawab hipotesis $H_1 =$ Ada pengaruh setelah penggunaan bahan ajar berbasis audio-visual (video) terhadap hasil belajar Mata Pelajaran Sejarah pada siswa kelas X SMA Negeri 11 Pangkep..

Kata kunci: Bahan Ajar:Audio-visual, Sejarah.

Abstract. The result of this study was to determine whether there is an influence of the use of audio-visual based teaching materials on learning outcomes of History subjects in class X students of SMA Negeri 11 Pangkep. The approach chosen in conducting this research is quantitative research while the type of research used is Experiment. Data collection using observation, tests, and documentation. This research uses descriptive analysis techniques and inferential statistical analysis. The results of this study indicate that there are significant differences. This also addresses the hypothesis $H_1 =$ There is an influence after the use of audio-visual (video) based teaching materials on learning outcomes of History Subjects in class X students of SMA Negeri 11 Pangkep

Keywords: Teaching Material: Audio-visual, History.

PENDAHULUAN

Sejarah merupakan salah satu bidang studi atau mata pelajaran yang diajarkan di sekolah baik pada tingkat SMA/SMK dan MA . Mempelajari sejarah maka kita mengerti peristiwa di masa masa lalu. Sejarah mempunyai arti yang sangat strategis dalam pembentukan watak dan peradaban bangsa serta dalam pembentukan manusia Indonesia yang rasa bangga dan cinta Tanah Air. Sejarah adalah pondasi dalam hal terbinanya identitas nasional

yang merupakan salah satu modal utama dalam membangun peradaban suatu bangsa.

sejarah memiliki makna substansial untuk diajarkan kepada siswa berbanding terbalik dengan sebagian besar siswa yang memiliki motivasi rendah untuk belajar sejarah. Ketertarikan siswa terhadap pelajaran Sejarah terbilang rendah, bahkan mata pelajaran Sejarah dianggap sebagai salah satu mata pelajaran yang tidak menarik, dan kurang menantang. Padahal kalau kita lihat secara dalam mata pelajaran sejarah memiliki makna penting dalam

menambah wawasan kebangsaan. Hal ini tidak akan terjadi jika guru atau pendidik mampu membuat atau merancang sebuah bahan ajar yang dapat menumbuhkan minat siswa dalam belajar khususnya pada mata pelajaran Sejarah.

Pembelajaran masa kini agar materi pembelajaran dapat diamati secara langsung diinternalisasi, ditransfer, serta dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Muhammad Amran (2019) pendidikan nasional mempunyai visi terwujudnya sistem pendidikan sebagai sebagai kontrol sosial yang kuat dan bermakna untuk memberdayakan semua warga negara Indonesia. Hal ini merupakan suatu hal yang harus dilaksanakan dalam rangka peningkatan kualitas pendidikan.

Bahan ajar adalah salah satu alat bantu dalam pembelajaran yang memegang arti penting dalam mencapai hasil belajar. Sebagaimana Winkel (Anindiyah Fajarini: 2018) mengemukakan bahwa bahan ajar merupakan bahan yang digunakan untuk belajar dan membantu untuk mencapai tujuan intruksional. Sehingga dengan adanya bahan ajar maka akan memudahkan guru dalam pelaksanaan pembelajaran untuk berinteraksi dengan siswa.

Proses pembelajaran efektif memerlukan suatu media atau alat penghubung antara siswa dan guru, media merupakan sarana penunjang dalam PBM. Untuk itu pada mata pelajaran Sejarah alat bantu atau media yang memudahkan siswa memahami materi pelajaran. Bahan ajar dalam bentuk video dalam pembelajaran mampu menambah minat siswa untuk belajar karena siswa dapat menyimak, mendengarkan sekaligus melihat gambar.

1. Pengertian Bahan Ajar

Bahan atau materi ajar merupakan "isi" dari kurikulum, yakni berupa mata pelajaran atau bidang studi dengan pokok bahasan/sub pokok bahasan dan rinciannya.

Pengembangan dan pemanfaatan bahan ajar dilakukan dengan 2 cara: *resources by design*, yaitu sumber-sumber belajar yang dirancang dan dikembangkan untuk kepentingan pembelajaran, dan *resources by utilization*, yaitu sumber-sumber belajar yang ada di lingkungan sekitar yang dapat digunakan dan dimanfaatkan bagi kepentingan pembelajaran.

Selanjutnya, menurut Gafur. (Hamsah Yunus dan Haldi Vanni Alam: 2015) bahan ajar mempunyai mempunyai struktur dan urutan yang sistematis serta menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai serta memotivasi siswa untuk belajar. Hal

menunjukkan bahwa bahan ajar memang sangat penting dalam proses PBM.

Berdasarkan kajian di atas, maka yang dimaksud dengan bahan ajar adalah seperangkat bahan yang disusun secara sistematis dan spesifik untuk tujuan pembelajaran tertentu yang bersumber dari bahan cetak, alat bantu visual, audio, video, multimedia, dan animasi, serta komputer dan jaringan.

2. Jenis-jenis Bahan Ajar

Mutiara (2007: 96) membagi bahan ajar dalam dua jenis, bentuk bahan cetak (*printed materials*) dan bukan bahan cetak (*non-printed materials*). Bahan cetak biasanya dalam bentuk buku kerja modular, sedangkan bentuk bukan cetak dapat berupa audio, video, dan komputer. Bahan audio mencakup kaset-kaset audio dan program radio.

Berkaitan dengan pembagaaian bahan pembelajaran di atas, Suparman (2012: 283) melihat bentuk bahan pembelajaran dari segi sistem pelaksanaan dan pengembangannya yang diklarifikasi ke dalam tiga bentuk, yakni: (1) sistem pembelajaran mandiri, (2) sistem pembelajaran tatap muka, dan (3) sistem pembelajaran kombinasi. Bentuk yang terakhir ini disebut pembelajaran bercampur yang terkenal dengan istilah *blended learning*. *Blended learning* merujuk pada penggabungan dari dua lingkungan belajar yang berbeda; ruang kelas tatap muka secara tradisional dan kegiatan belajar bermediasikan komputer.

Beberapa tinjauan di atas dapat disimpulkan bahwa bahan ajar adalah jenis bahan ajar ada dua yakni bahan ajar cetak dan non cetak.

3. Keunggulan dan keterbatasan bahan ajar

Menurut Mulyasa, (Ika, 2013) ada beberapa keunggulan dari bahan ajar. sebagai berikut:

- Berfokus pada kemampuan individual siswa.
- Adanya kontrol terhadap hasil belajar.
- Relevansi kurikulum ditunjukkan dengan adanya tujuan dan cara untuk mencapainya.

Sedangkan keterbatasan dari penggunaan bahan ajar antara lain:

- Penyusunan bahan ajar yang baik membutuhkan keahlian tertentu. Sukses atau gagalnya bahan ajar tergantung pada penyusunannya.
- Sulit menentukan proses penjadwalan dan kelulusan, serta membutuhkan manajemen pendidikan yang berbeda dari pembelajaran konvensional.

c. Dukungan pembelajaran berupa sumber belajar, pada umumnya cukup mahal.

4. Bahan ajar berbasis audio-visual

a. Audio-visual

Media pembelajaran audio-visual merupakan kombinasi audio dan visual atau pandang-dengar. Penggunaan audio-visual dalam penyajian bahan ajar kepada siswa akan semakin lengkap dan optimal apabila didukung oleh sarana yang lengkap. Selain itu, dalam hal tertentu audio-visual bisa menjadi pengganti peran dan tugas guru.

b. Video pembelajaran

Video sebagai bahan ajar noncetak yang kaya informasi. Video sangat bagus digunakan dalam pembelajaran, karena dapat menghadirkan informasi sampai ke hadapan siswa secara langsung. Selain itu video juga menambah dimensi baru dalam pembelajaran. Siswa dapat menemukan gambar di dalam bahan ajar cetak dan bisa menjumpai suara dari program audio. Hal ini terjadi karena video dapat menampilkan gambar dalam keadaan bergerak dan hal menarik bagi siswa untuk materi tertentu.

Video dalam pembelajaran masuk dalam kategori bahan ajar audio-visual. Bahan ajar audio-visual merupakan bahan ajar yang mengkombinasikan dua materi, yaitu: material visual dan auditif. Materi visual ditujukan untuk merangsang indra penglihatan siswa sedangkan materi auditif untuk merangsang indra pendengaran siswa. Dengan adanya gabungan antara kedua alat bantu ini maka diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran sejarah.

METODE PENELITIAN

Penelitian yang dilaksanakan menggunakan pendekatan kuantitatif. Sedangkan jenis penelitian yang digunakan adalah eksperimen. Pendekatan dan jenis penelitian ini dipilih untuk membandingkan tingkat hasil belajar siswa dalam dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Lokasi penelitian bertempat di SMA Negeri 11 Pangkep.

Beberapa teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yakni sebagai berikut:

1. Teknik observasi

Teknik observasi merupakan teknik melakukan pengamatan terlebih dahulu di sekolah tempat berlangsungnya penelitian. Observasi pada penelitian ini dilakukan untuk memperoleh data tentang aktivitas guru dan siswa mulai dari perencanaan pembelajaran,

penyiapan materi pelajaran, dan evaluasi pembelajaran pada Mata Pelajaran Sejarah.

2. Teknik Tes

Tes memberikan pertanyaan atau latihan yang digunakan untuk mengukur kemampuan yang dimiliki oleh siswa. Tes yang dimaksud dalam penelitian ini ada dua yaitu tes tulisan (pilihan ganda) yang berisi pertanyaan-pertanyaan mengenai mata pelajaran yang akan diteliti. Tes dimaksud untuk melihat hasil belajar siswa kelas X SMA Negeri 11 Pangkep sesudah menggunakan bahan ajar berbasis audio-visual (video).

3. Teknik Dokumentasi

Dokumen adalah catatan mengenai berbagai kejadian di masa lalu yang ditulis atau dicetak seperti surat, catatan harian, dan dokumen lainnya yang relevan (Arikunto, 2014). Teknik dokumentasi digunakan untuk memperoleh data tentang tugas-tugas yang diberikan pada mata pelajaran Sejarah serta nilai ulangan siswa pada kelas X di SMA Negeri 11 Pangkep guna menjadi referensi dalam pengkajian permasalahan penelitian.

Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial.

1. Analisis Statistik Deskriptif

Analisis statistik deskriptif dimaksudkan untuk mengetahui hasil belajar siswa pada Mata Pelajaran Sejarah dalam hasil test pada siswa kelas X B.J Habibie di SMA Negeri 11 Pangkep. Adapun rumus yang digunakan untuk menghitung nilai rata-rata adalah:

$$\bar{X} = \frac{\sum x}{N}$$

Dimana :

\bar{X} = Rata-rata (Mean)

$\sum x$ = Total seluruh skor

N = Banyak Subjek

Dengan perhitungan persentase sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Persentase

f = Frekwensi

N = Jumlah subjek (sampel)

2. Analisis Statistik Inferensial.

Analisis statistik inferensial dimaksudkan untuk menguji hipotesis dengan menggunakan uji t-test yaitu untuk mengetahui apakah ada pengaruh hasil belajar siswa diajar dengan menggunakan bahan ajar berbasis audio-visual (video) dan hasil belajar siswa yang diajar tidak menggunakan media bahan ajar berbasis

audio-visual (video) untuk kelas kontrol. Data tersebut kemudian ditabulasikan dan dianalisis dengan menggunakan teknik statistik inferensial yaitu dengan teknik persentase rata-rata dan standar deviasi. Selanjutnya hipotesis diuji dengan menggunakan uji t-test dengan rumus sebagai berikut :

$$t - \text{test} = \frac{M_x - M_y}{SD_{bm}} \quad (\text{Hadi 2015: 235})$$

Keterangan :

- t : Koefisien t empiris
- M_x : Nilai rata-rata x
- M_y : Nilai rata-rata y
- SD_{bm} : Standar deviasi kesalahan

mean

Untuk menggunakan rumus tersebut harus ditempuh langkah-langkah sebagai berikut:

1. Mencari mean kelompok eksperimen (X) dan kelompok kontrol (Y) dengan rumus:

$$a. M_x = \frac{\sum X}{N}$$

$$b. M_y = \frac{\sum Y}{N}$$

2. Mencari Standar deviasi kuadrat kelompok X dan Y dengan rumus:

$$a. SD_x^2 = \frac{\sum X^2}{N} - M_x^2$$

$$b. SD_y^2 = \frac{\sum Y^2}{N} - M_y^2$$

3. Mencari standar deviasi mean kuadrat dari kedua kelompok dengan rumus:

$$a. SD^2 M_x = \frac{SD_x^2}{N - 1}$$

$$b. SD^2 M_y = \frac{SD_y^2}{N - 1}$$

4. Mencari SD_{bm} dengan rumus

$$SD_{bm} = \sqrt{SD^2 M_x + SD^2 M_y}$$

Selanjutnya, setelah memperoleh hasil perhitungan di atas, maka dimasukkan dalam rumus *t-test* dan mencari interpretasinya untuk menguji hipotesis menggunakan rumus *t - test*

$$a. t - \text{test} = \frac{M_x - M_y}{SD_{bm}}$$

$$b. d.b = (N_x + N_y) - 2$$

Kriteria pengujian adalah hipotesis nol (H_0) diterima apabila nilai t_{hitung} lebih kecil dari nilai t_{tabel} pada taraf signifikan 5% dengan db tertentu, dan hipotesis alternatif (H_1) diterima apabila nilai t_{hitung} lebih besar atau sama dengan

nilai t_{tabel} pada taraf signifikan 5% atau 1% dengan db

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil yang diperoleh pada pelaksanaan penelitian di SMA Negeri 11 Pangkep pada Mata Pelajaran Sejarah sub materi Proses Islamisasi di Indonesia. Akan dikemukakan sebagai berikut, yaitu 35 siswa pada kelas eksperimen dan 35 siswa pada kelas kontrol. Hasil tes kemudian akan dianalisis secara statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial dengan *t-test* untuk pengujian hipotesis.

1. Gambaran penggunaan Bahan Ajar berbasis audio-visual (video)

- a. Hasil observasi aktivitas guru dalam proses pembelajaran.

Aktifitas guru diobservasi selama pembelajaran berlangsung menggunakan bahan ajar berbasis *audio-visual* pada Mata Pelajaran Sejarah khususnya pada materi Proses Islamisasi di Indonesia dengan estimasi waktu 90 menit (2 x 45 menit). Efektivitas pembelajaran terbagi atas tiga kegiatan, yakni kegiatan awal yang berlangsung ± 10 menit, kegiatan inti yang berlangsung ± 70 menit, dan kegiatan akhir yang berlangsung selama ± 10 menit.

Secara umum, rekapitulasi hasil observasi aktivitas guru dalam proses pembelajaran dalam pemanfaatan media video Tutorial Software Camtasia.

Sehingga kesimpulan yang diperoleh pada pertemuan I proses pembelajaran yang dilaksanakan memperoleh tingkat pencapaian dengan persentase 70,00 % berada pada kategori efektif. Pada pertemuan II proses pembelajaran yang dilaksanakan memperoleh tingkat pencapaian dengan persentase 83,63 % yang berada pada kategori efektif. Pada pertemuan III proses pembelajaran yang dilaksanakan memperoleh tingkat pencapaian dengan persentase 90,91 % dan berada pada kategori sangat efektif.

- b. Hasil observasi aktivitas siswa dalam proses pembelajaran

Selama proses pembelajaran berlangsung menggunakan bahan ajar berbasis audio-visual, saat itu pula aktivitas siswa diobservasi pada Mata Pelajaran Sejarah terkhusus pada materi pokok Proses Islamisasi di Indonesia dengan 12 aspek pada pertemuan pertama, 11 aspek pada pertemuan kedua, dan

pertemuan ketiga 11 aspek dengan estimasi waktu 90 menit atau 2x45 menit. Setiap aspek terbagi atas tiga kegiatan, yakni kegiatan awal yang dilaksanakan selama ± 10 menit, kegiatan inti selama ± 70 menit, dan kegiatan akhir dilaksanakan selama ± 10 menit.

Secara umum, rekapitulasi hasil observasi aktivitas siswa dalam proses pembelajaran dan pemanfaatan bahan ajar berbasis audio-visual dapat diperhatikan pada tabel 5.2 (lampiran).

Kesimpulan diperoleh bahwa pada pertemuan I proses pembelajaran yang dilaksanakan memperoleh tingkat pencapaian dengan persentase 65,29 % berada pada kategori efektif. Pada pertemuan II proses pembelajaran yang dilaksanakan memperoleh tingkat

pencapaian dengan persentase 81,21 % yang berada pada kategori sangat efektif. Pada pertemuan III proses pembelajaran yang dilaksanakan memperoleh tingkat pencapaian dengan persentase 89,42 % dan berada pada kategori sangat efektif.

2. Gambaran hasil belajar siswa setelah penggunaan bahan ajar berbasis audio-visual

Gambaran hasil belajar siswa pada Mata Pelajaran Sejarah diperoleh dari analisis data statistik deskriptif, baik kelas eksperimen yang menggunakan bahan ajar berbasis *audio-visual* maupun kelas kontrol yang tidak menerima perlakuan. Lebih jelasnya perhatikanlah tabel berikut ini.

Tabel 1. Nilai Statistik Deskriptif Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Statistik	Nilai Statistik	
	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Jumlah sampel	39	39
Nilai Terendah	83	74
Nilai Tertinggi	94	82
Nilai Rata-rata	88,02	77,38
Standar Deviasi	0,19140	0,18213

Berdasarkan tabel diatas, dapat dilihat pada kelas eksperimen nilai terendah adalah 83 dan nilai tertinggi adalah 94, dengan nilai rata-rata 88,02 dan standar deviasi 0,19140. Sedangkan pada kelas kontrol, nilai terendah adalah 74 dan nilai tertinggi adalah 82, dengan nilai rata-rata 77,38 dan standar deviasi 0,18213.

Jika hasil belajar siswa dikelompokkan dalam kategori baik sekali, baik, cukup, kurang, dan gagal, akan diperoleh frekuensi dan persentase. Berikut tabel distribusi frekuensi dan persentase hasil belajar Mata Pelajaran Sejarah pada siswa kelas X SMA Negeri 11 Pangkep (Tabel 5.4 (lampiran)).

Berdasarkan pada tabel di atas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar Mata Pelajaran Sejarah siswa setelah posttest pada kelompok eksperimen dan kelas kontrol yaitu:

- Hasil *posttest* kelompok Eksperimen yakni 35 siswa (100%) atau semua siswa kelompok Eksperimen berada pada kategori baik sekali.
- Hasil *posttest* kelompok kontrol yakni: terdapat 10 siswa (25,64%) yang berada pada kategori baik sekali, dan 25 siswa (74,36%) yang berada pada kategori baik.

Pada kesimpulan di atas, dapat diketahui bahwa hasil *posttest* kelas eksperimen memiliki lebih banyak siswa yang berada pada kategori baik sekali sedangkan kelas kontrol hanya terdapat beberapa siswa yang berada pada kategori baik sekali. Sehingga siswa di kelas eksperimen yang menerapkan perlakuan berupa penggunaan bahan ajar berbasis *audio-visual* memiliki hasil belajar yang sangat baik dibandingkan dengan siswa di kelas kontrol yang tidak menggunakan bahan ajar berbasis *audio-visual*.

3. Pengaruh pemanfaatan bahan ajar berbasis audio-visual pada mata pelajaran sejarah
a. Pembahasan data statistik

Data yang didapatkan dari penelitian berupa hasil test (*posttest*) akan diolah dengan menggunakan rumus statistik, setelah mendapatkan hasil dari analisis data statistik tersebut selanjutnya diadakan pengujian hipotesis untuk mendapatkan jawaban dari penelitian ini (Tebel 5.5 (lampiran)).

Variabel X pada tabel di atas yaitu kelas eksperimen sedangkan variabel Y yaitu kelas kontrol, dari tabel di atas dapat dilihat nilai rata-

rata kelas eksperimen lebih besar dibandingkan dengan kelas kontrol, tetapi besar kecilnya nilai tersebut belum dapat menjawab pertanyaan penelitian sebelum melakukan pengujian hipotesis. Oleh sebab itu, perlu diketahui nilai dari tabel dari derajat bebas yang didapatkan yaitu 76, pada taraf signifikan 5% atau jika didesimalkan yaitu 0,05 maka diperoleh tabel yaitu 1.66515, selanjutnya akan diadakan pengujian hipotesis.

b. Analisis uji hipotesis

Hipotesis pada hasil posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol. Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau taraf signifikan $< \alpha$ (nilai signifikan $< 0,05$) maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Berarti ada perbedaan signifikan dalam pemanfaatan bahan ajar berbasis audio-visual dengan pembelajaran tidak menggunakan bahan ajar berbasis audio-visual terhadap hasil belajar Mata Pelajaran Sejarah kelas X B.J Habibie dan kelas X Albert Einstein di SMA Negeri 11 Pangkep.

Berdasarkan hasil pengolahan data diperoleh t_{hitung} sebesar 17,43727 sedangkan nilai t_{tabel} dengan $df = 76$ pada taraf signifikan 5% diperoleh nilai t_{tabel} sebesar 1.66515. Karena nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ yakni $17,43727 > 1.66515$ maka hipotesis nihil (H_0) yaitu “tidak ada pengaruh pemanfaatan bahan ajar berbasis audio-visual terhadap hasil belajar Mata Pelajaran Sejarah pada siswa kelas X SMA Negeri 11 Pangkep”, dinyatakan ditolak dan hipotesis kerja (H_1) yaitu “ada pengaruh pemanfaatan bahan ajar berbasis audio-visual terhadap hasil belajar Mata Pelajaran Sejarah pada siswa kelas X SMA Negeri 11 Pangkep”, dinyatakan di terima.

Penelitian ini dilakukan untuk menggambarkan penggunaan bahan ajar berbasis audio-visual dan mengetahui pengaruh hasil belajar siswa yang diajar dengan menggunakan bahan ajar berbasis audio-visual dengan siswa yang diajar tanpa menggunakan bahan ajar berbasis audio-visual pada Mata Pelajaran Sejarah di kelas X SMA Negeri 11 Pangkep. Penelitian ini terdiri atas dua kelas yang diberikan perlakuan yang berbeda. Pembelajaran dengan menggunakan bahan ajar berbasis audio-visual pada kelas X B.J Habibie sebagai kelas eksperimen dan pembelajaran tanpa menggunakan bahan ajar berbasis audio-visual pada kelas X Albert Einstein sebagai kelas kontrol.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan diperoleh nilai posttest dan nilai uji kompetensi, kemudian dianalisis secara

deskriptif dan inferensial. Hasil analisis tersebut menunjukkan adanya pengaruh pemanfaatan bahan ajar berbasis audio-visual terhadap hasil belajar siswa kelas X pada Mata Pelajaran Sejarah di SMA Negeri 11 Pangkep. Pemanfaatan bahan ajar berbasis audio-visual pada Mata Pelajaran Sejarah membuat siswa penasaran sehingga lebih tertarik belajar, lebih aktif mengikuti pembelajaran, dan memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran.

Berdasarkan pendapat di atas bahwa media yang dimanfaatkan dalam pembelajaran memiliki peran yang amat besar diantaranya dapat menarik perhatian siswa. Hal ini terlihat di mana siswa begitu antusias dalam mempelajari Mata Pelajaran Sejarah dengan menggunakan bahan ajar berbasis audio-visual. Siswa tidak lagi merasa bosan saat belajar karena pembelajaran lebih interaktif dengan tampilan yang menarik yang terdapat pada bahan ajar berbasis audio-visual. Hal ini sesuai dengan pendapat Sudjana & Rivai (Arsyad, 2013) mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa yaitu :1) Pembelajaran akan lebih menarik bagi siswa; 2) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya. ; 3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru; 4) Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, mendemonstrasikan, bersimulasi, dan lain-lain.

Penggunaan bahan ajar berbasis audio-visual dalam penelitian ini memberikan sebuah hasil yang sangat jelas khususnya pada mata pelajaran sejarah bahwa dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Hal terlihat pada kegiatan uji hipotesis yang dilakukan dimana diperoleh nilai bahwa Bahan ajar berbasis t maka hipotesis nihil (H_0) yaitu “tidak ada pengaruh pemanfaatan bahan ajar berbasis audio-visual terhadap hasil belajar Mata Pelajaran Sejarah pada siswa kelas X SMA Negeri 11 Pangkep”, dinyatakan ditolak dan hipotesis kerja (H_1) yaitu “ada pengaruh pemanfaatan bahan ajar berbasis audio-visual terhadap hasil belajar Mata Pelajaran Sejarah pada siswa kelas X SMA Negeri 11 Pangkep”, dinyatakan di terima lebih besar daripada t_{tabel} sehingga hipotesis nihil (H_0) yaitu “tidak ada pengaruh pemanfaatan bahan ajar berbasis audio-visual terhadap hasil belajar Mata Pelajaran Sejarah pada siswa kelas X SMA Negeri 11 Pangkep”, dinyatakan ditolak dan

hipotesis kerja (H1) yaitu “ ada pengaruh pemanfaatan bahan ajar berbasis audio-visual terhadap hasil belajar Mata Pelajaran Sejarah pada siswa kelas X SMA Negeri 11 Pangkep”, dinyatakan di terima.

SIMPULAN DAN SARAN

Hasil penelitian ini menunjukkan ada pengaruh pemanfaatan bahan ajar berbasis audio-visual (video) terhadap hasil belajar Mata Pelajaran Sejarah kelas X di SMA Negeri 11 Pangkep.

Adapun saran dalam penelitian ini adalah agar setiap para pelaku pendidikan khususnya guru sejarah aga meningkatkan frekuensi penggunaan media audio visual dalam pembelajaran sejarah sehingga pembelajaran akan meningkat dan berkualitas.

DAFTAR RUJUKAN

- Amran, Muhammad. (2019) *Pembelajaran Aktif Pada Mata Kuliah Konsep Dasar Ipa 1 Di Kelas 27 Mahasiswa PGSD FIP UNM*. Jurnal Dikdas Matappa Vol. 2 No. 1
- Arsyad, Azhar. 2007. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Belawati, Tian dkk. 2003. *Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta: Pusat Penerbitan UT
- Fajarini, A. 2018. *Pengembangan Bahan Ajar IPS*. Jember: Prodi Tadris IPS IAIN Jember
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar I*. Bandung: Pustaka Setia
- Mulyasa, E. 2006. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mutiara, Dewi, Zuhairi, Aminuddin, dan Kurniati, Sri. 2007. *Designing, Developing, producing and Assuring the Quality of Multi-media Learning Materials for Distance Learners: Lessons Learnt From Indonesia's Universitas Terbuka*. Turkish on-line Journal of Distence Education-TOJDE April 2007 ISSN 1302-6488, volume: 8 Number: 2 Article: 8.
- Newby, Timothy J, dkk. 2000. *Instructional Technology for Teaching and Learning: Designing Instruction, Integrating Computers, and Using Media*. Upper Saddle River, New Jersey: Pearson

Education.

- Sanjaya, Wina. 2006. *Strategi Pembelejaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. \Jakarta: Kencana
- Suparman, M. Atwi. 2012. *Desain Instruksional Moderen: Panduan para Pengajar & Inovator Pendidikan*. Jakarta: Erlangga
- Yunus,h dan Alam. H. V. 2015. *Perencanaan pembelajaran berbasis Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Deepublish.