

**PENGGUNAAN MEDIA AUDIOVISUAL UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR  
SISWA DALAM MATA PELAJARAN MEMBIAKAN TANAMAN DENGAN BIJI  
JURUSAN AGRIBISNIS PEMBIBITAN DAN KULTUR JARINGAN KELAS X DI SMK  
NEGERI 4 JENEPONTO**

*The Use Of Audiovisual Media To Improve The Learning Outcome Of University  
Students Studying The Subject Plant Breeding With Seeds In The Agribusiness And  
Tissue Culture Department Clas X SMK Negeri 4 In Jeneponto*

Indha Nurul Fauziah Gani<sup>1)</sup>, Muh. Rais<sup>2)</sup>, dan Jamaluddin. P<sup>3)</sup>

Program Studi Pendidikan Teknologi Pertanian

Fakultas Teknik

Universitas Negeri Makassar

Fauziahgani10@gmail.com

**ABSTRAK**

Tujuan penelitian ini adalah meningkatkan aktifitas pembelajaran membiakan tanaman menggunakan media audiovisual dan meningkatkan hasil pembelajar siswa dalam mata pembelajaran membiakan tanaman dengan biji menggunakan media audiovisual. Bentuk penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas, data penelitian diperoleh dari hasil observasi, wawancara dan angket penelitian, teknik analisa data dilakukan secara kuantitatif dan kualitatif dengan deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan penggunaan media audiovisual peserta didik lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran karena media audiovisual memiliki daya tarik seperti objek atau gambar nyata yang bias dilihat serta dapat didengar. Selanjutnya model pembelajaran *audiovisual* memberikan kontribusi yang sangat signifikan dengan demikian dalam peningkatan keaktifan, hasil pembelajaran dan hasil belajar peserta didik, hal ini menunjukkan media pembelajaran *audiovisual* dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran peserta didik dalam pencapaian target kriteria ketuntasan minimal.

**Kata Kunci :** media *audiovisual*, hasil belajar, pembelajaran.

**ABSTRACT**

*The goal of this research is to improve plant breeding learning activities using audiovisual media to improve the learning outcomes of students studying plant breeding with seeds using audiovisual media. The method used for this research is classroom action research. Data are acquired through observations, interviews and research questionnaire. Technique of data analysis used is descriptive quantitative and qualitative. The use of audiovisual media spurs students to be more enthusiastic during lessons because audiovisual media has an appealing factor in that it uses real pictures that can be seen and heard. The results of this research shows that using the audiovisual leeson model has a significant contribution in increasing activeness in learning and learning achievement. This shows that audiovisual media learning can be used while learning because the learners' target has been reached according to the criterion.*

**Keywords:** *audiovisual media, the results of the study, Learning.*

## PENDAHULUAN

Media pembelajaran memiliki peranan penting dalam menunjang kualitas proses belajar mengajar. Media juga dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan. Media adalah suatu sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan. Suranto, (2005). Namun dalam media pembelajaran sangat tergantung dari kemampuan guru dalam penyajian media pada proses pembelajaran.

Media pembelajaran yang dikemas dengan baik akan memberikan kontribusi dalam peningkatan hasil belajar Peserta didik. Begitupun sebaliknya jika disajikan dengan cara yang tidak tepat menyebabkan kemampuan Peserta didik sulit dikembangkan.

Kunci keberhasilan dalam penyampaian audiovisual yaitu diperolehnya hasil belajar yang meningkat dari hasil sebelumnya, cara untuk mendapatkan hasil belajar yang meningkatkan, maka seorang guru dituntut untuk membuat media pembelajaran dalam menyampaikan materinya, yang sesuai dengan kondisi Peserta didik sehingga Peserta didik merasakan suasana yang menarik dalam proses belajarnya. Namun kenyataannya hampir di setiap sekolah menengah belum diterapkan media pembelajaran, sehingga materi yang harus disampaikan dengan contoh yang riil belum tersampaikan dengan baik hanya sekedar penjelasan berbasis ceramah, begitu pula halnya yang terjadi pada SMKN 4 Jeneponto.

SMKN 4 Jeneponto merupakan sekolah menengah kejuruan yang memiliki permasalahan dalam penyediaan sarana pembelajaran dan proses pembelajarannya sehingga berdampak pada hasil belajar Peserta didik terkhusus di jurusan agribisnis pembibitan dan kultur jaringan dimana salah satu mata pelajaran membiakan tanaman pada biji, proses belajarnya masih menggunakan media

konvensional sehingga Peserta didik merasa jenuh dan kurang paham tentang proses pengembangbiakan pada biji. Hal ini didapatkan pada saat peneliti melakukan observasi di SMKN 4 Jeneponto pada tanggal 21 September 2015, sehingga peneliti tertarik melakukan penelitian di sekolah tersebut, sebagai bahan perbandingan dalam peningkatan hasil belajar dengan menggunakan media pembelajaran *audiovisual*.

Media pembelajaran *audiovisual* diharapkan menjadi solusi dalam mengembangkan hasil belajar Peserta didik karena dalam informasi yang didapatkan peneliti bahwa ada permasalahan yang terjadi pada proses pembelajaran membiakan tanaman dengan biji (*seeding*). Dimana sekitar 35 orang Peserta didik yang kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran yang terjadi pada proses pembelajaran membiakan tanaman dengan biji (*seeding*). Dan 50% Peserta didik hanya menghafal pembelajaran yang diberikan dan tanpa memahami sehingga pada saat evaluasi Peserta didik tidak mampu untuk menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru dengan baik hingga nilai rata-rata hasil belajar Peserta didik di bawah nilai standar atau nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Adapun nilai KKM dari mata pembelajaran membiakan tanaman dengan biji (*seeding*) yaitu 70.

Pembelajaran membiakan tanaman dengan biji merupakan pembelajaran yang mempelajari tentang proses pertumbuhan dan perkembangan. Pembelajaran membiakan tanaman dengan biji di SMKN 4 Jeneponto dalam menyampaikan materi guru masih menggunakan media konvensional yang dimana pembelajaran berbasis ceramah tanpa menggunakan media sehingga Peserta didik mudah merasakan jenuh dan bosan pada saat mengikuti pembelajaran sehingga nilai pada hasil

pembelajaran Peserta didik berpengaruh pada proses pembelajarannya.

Sebaiknya guru menggunakan media pembelajaran pada saat membawakan materi ajar agar Peserta didik lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran dan hasil belajar Peserta didik diharapkan akan meningkat.

Ketuntasan belajar Peserta didik di kelas X APKJ 2 secara klasikal masih belum tuntas hanya 60% yang tuntas sedangkan ketuntasan klasikal tercapai apabila 80% Peserta didik di kelas ini telah mencapai skor ketuntasan minimal. Disini menunjukan bahwa terdapat masalah yang tidak sesuai untuk metode pembelajaran membiakan tanaman dengan biji (*seeding*).

Salah satu strategi yang dapat meningkatkan keaktifan belajar dan hasil belajar Peserta didik dengan mata pelajaran membiakan tanaman dengan biji (*Seeding*) pada kelas X APKJ 2 SMKN Negeri 4 Jeneponto yaitu menggunakan media, yang tepatnya peneliti akan menggunakan media *audiovisual* untuk menarik perhatian Peserta didik agar lebih aktif dan bergairah pada saat mengikuti pembelajaran. Peneliti memilih *audiovisual* untuk menyampaikan mata pembelajaran membiakan tanaman dengan biji.

Media *audiovisual* ini mempunyai keunggulan tersendiri dibandingkan dengan menggunakan metode pembelajaran yang lain, media *audiovisual* ini sangat baik digunakan pada pelajaran membiakan tanaman dengan biji karena media *audiovisual* ini mempunyai unsur suara dan unsur gambar yang mampu menggugah perasaan dan pemikiran bagi Peserta didik sesuai yang telah dilakukan oleh penelitian Witomo Budi Utomo penggunaan media *audiovisual* untuk meningkatkan prestasi belajar Peserta didik. Penggunaan media *audiovisual* ini pada pelajaran membiakan tanaman

dengan biji (*seeding*) cocok digunakan karena saat proses belajar mengajar berlangsung akan diperlihatkan proses pertumbuhan dan perkembangan biji dalam bentuk gambar animasi atau video yang dimana Peserta didik akan memusatkan perhatiannya dan disitu Peserta didik juga langsung melihat bagaimana proses perkembangan biji itu tumbuh tanpa harus membayangkan lagi jika guru hanya menjelaskan saja dan tanpa diberikan contoh pada Peserta didik.

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan, maka peneliti akan melakukan penelitian tindakan kelas di SMKN 4 Jeneponto pada kelas X APKJ (Agribisnis Pembibitan dan Kultur Jaringan) pada mata pelajaran membiakan tanaman pada biji (*seeding*). Dengan judul penelitian "Penggunaan Media *Audiovisual* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Dalam Mata Pelajaran Membiakan Tanaman Dengan Biji Jurusan Agribisnis Pembibitan Dan Kultur Jaringan Kelas X Di Smk Negeri 4 Jeneponto.

### **Tujuan Penelitian**

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah : Meningkatkan aktifitas pembelajaran membiakan tanaman menggunakan media *audiovisual*, Meningkatkan hasil belajar Peserta didik dalam pembelajaran membiakan tanaman dengan biji (*seeding*) menggunakan media *audiovisual*.

### **METODE PENELITIAN**

Jenis Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Penelitian (PTK) yang sering disebut dengan *Classroom Action Research*

Dalam penelitian ini, penelitian berkolaborasi dengan guru bidang

studi. Tindakan yang diberikan adalah penggunaan media audiovisual yang dilakukan di kelas X SMK Negeri 4 Jeneponto.

Desain dalam penelitian tindakan kelas ini menggunakan model *Kemmis dan Mc. Taggart*. Pelaksanaan penelitian tindakan meliputi empat langkah yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*action*), pengamatan (*observation*), dan refleksi (*reflection*). Setiap langkah pelaksanaan termuat dalam suatu siklus. Siklus dihentikan jika penelitian yang dilakukan sesuai dengan rencana dan mengalami peningkatan.

Lokasi penelitian dilakukan di SMK Negeri 4 Jeneponto, Desa Kalimporo, Kecamatan Bangkala, Kabupaten Jeneponto. Waktu penelitian akan dilaksanakan pada semester genap tanggal 5 Mei 5 Juni tahun ajaran 2015/2016.

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus kegiatan yaitu siklus I (pertama) dilaksanakan selama 4 kali pertemuan, dan siklus II hanya dilaksanakan 3 kali pertemuan.

Pengolahan data penelitian dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif. Untuk analisis secara kuantitatif digunakan analisis deskriptif, yaitu nilai rata-rata dan persentase. Selain itu, tabel frekuensi nilai minimum dan maksimum yang siswa peroleh pada pokok bahasan yang diajarkan. Dalam hal analisis kualitatif dilakukan dengan melihat hasil observasi selama proses belajar mengajar dari tiap siklus.

## KAJIAN TEORI

### 1. Media Pembelajaran

Hadirnya media pembelajaran merupakan salah satu komponen. Hadirnya media pembelajaran merupakan salah satu komponen dalam proses pembelajaran sangat diperlukan,

mengingat bahwa kedudukan media bukan hanya sekedar alat bantu mengajar, tetapi lebih merupakan bagian yang tak terpisahkan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran selain dapat menggantikan sebagian tugas guru sebagai penyaji materi, media juga memiliki potensi – potensi yang unik yang dapat membantu Peserta didik dalam belajar (Indah Ayu Ainina, 2014).

Menurut Oemar Hamalik (2005) media pengajaran meliputi media yang dapat digunakan secara efektif dalam proses pengajaran yang terencana. Sedangkan dalam arti luas, media tidak hanya meliputi media komunikasi elektronik yang kompleks, tetapi juga mencakup alat-alat sederhana, seperti slide, fotografi, diagram, dan bagan buatan guru, objek-objek nyata serta kunjungan keluar sekolah.

Penggunaan dan pemilihan salah satu metode mengajar tertentu mempunyai konsekuensi pada penggunaan jenis media pembelajaran yang sesuai. Fungsi media dalam proses belajar mengajar yaitu untuk meningkatkan rangsangan pada peserta didik dalam kegiatan belajar, (Ali M 2005).

### 2. Manfaat Media Pembelajaran

Manfaat media audiovisual dalam pengajaran, antara lain membantu memberikan konsep pertama atau kesan yang benar mendorong minat meningkatkan pengertian yang lebih baik melengkapi sumber belajar yang lain, menambah variasi metode mengajar, menghemat waktu, meningkatkan keingintahuan intelektual, cenderung mengurangi ucapan dan pengulangan kata yang tidak perlu, membuat ingatan terhadap pelajaran lebih lamadan dapat memberikan konsep baru dari sesuatu di luar pengalaman biasa, Suprijanto (2009).

### 3. Media Audiovisual

Media audiovisual adalah media kombinasi antara audio dan visual yang diciptakan sendiri seperti slide yang dikombinasikan dengan kaset audio (Winkel, 2009).

Audiovisual memperkaya lingkungan belajar, memelihara eksplorasi, eksperimen dan penemuan, dan mendorong Peserta didik untuk mengembangkan pembicaraan dan mengungkapkan pikirannya). Pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media audiovisual adalah media kombinasi antara audio dan visual yang dikombinasikan dengan kaset audio yang mempunyai unsur suara dan gambar yang biasa dilihat, misalnya rekaman video, slide suara dan sebagainya.

### 4. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang demikian Peserta didik setelah menerima pengalaman belajar. Suprijanto, (2009) menyatakan bahwa perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya seluruh aspek potensi kemanusiaan saja. Menurut pendapat dari Sudjana, (2010). Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki Peserta didik setelah ia menerima pengalaman belajarnya.

### 5. Video Pad

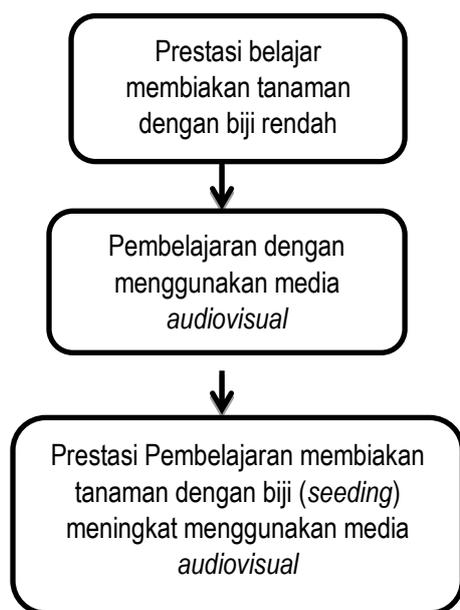
Video pad adalah editing *software* yang dikembangkan oleh NCH *software* untuk pasar rumah dan professional, perangkat lunak ini di lengkapi dengan perangkat maya plug-in yang bekerja dengan perangkat lunak perangkat lunak ini tersedia untuk membeli atau uji coba. Videopad adalah sebagian dari suite *software* NCH perangkat lunak lainnya termasuk wavepad, sebuah perangkat lunak pengeditan suara, (Riski 2014)

Adapun cara penggunaan Videopad ini antara lain :

- 1) Download *software* video pad di website ini : *Download Here*
- 2) Install *software* ini dengan cara klik dua kali pada file *vppsetup.exe*
- 3) Kalau sudah diinstal, jalankan program videopad. (cari menu star> NCH *software suite* > *Videopad video editor.*)
- 4) Buka aplikasi Video Pad, kemudian pilih Add media, kemudian drag file media list ke bawah (*Clips*).
- 5) Mulai mengedit, klik *Effect*, di sebelah kanan media.
- 6) Setelah gambar selesai *save movei*
- 7) *Export video* (file => *export video*)
- 8) Pilih lokasi penyimpanan dan format file

### KERANGKA BERFIKIR

Pembelajaran adalah suatu upaya untuk menyampaikan suatu pengetahuan kepada Peserta didik. Proses pembelajaran dimana guru memegang peran penting, guru dituntut untuk mampu mendidik dan menyampaikan pembelajaran dengan baik agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Salah satu yang mempengaruhi keberhasilan pembelajaran yakni dengan terbuktinya perolehan nilai akhir Peserta didik yang baik, untuk memperoleh nilai yang baik pada Peserta didik tentunya guru perlu memerlukan media untuk menyampaikan pembelajaran agar Peserta didik dapat menerima pelajaran dengan baik dan mudah dipahami



Gambar 1. Skema gambar kerangka berfikir Penelitian

## HIPOTESIS TINDAKAN

Berdasarkan latar belakang dari kajian teori yang mendukung maka hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah diduga penggunaan media audiovisual dapat meningkatkan prestasi belajar Peserta didik pada mata pelajaran membiakan tanaman dengan biji Peserta didik kelas X APKJ SMK Negeri 4 Jenepono.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Tes Awal

Pada Tabel 1. Terlihat bahwa dari 44 orang peserta didik sebagai sampel dalam penelitian, ternyata 3 orang dengan persentase 6,82% dikategorikan dalam tingkat penguasaan sangat rendah, 19 orang dengan persentase 43,18% dikategorikan dalam tingkat penguasaan rendah, 0 orang dengan presentasi 0% dikategorikan dalam tingkat penguasaan sedang, 17 orang dengan persentase 38,64% dikategorikan dalam tingkat penguasaan tinggi, dan 5 orang dengan persentase 11,36% dikategorikan dalam

tingkat penguasaan sangat tinggi, tes awal persentase ketuntasan belajar peserta didik sebesar 47,83% yaitu 22 dari 46 peserta didik termasuk dalam kategori tuntas, sedangkan 52,17% atau 24 dari 46 peserta didik termasuk dalam kategori tidak tuntas.

Tabel. 1  
Hasil Tes Kemampuan Siswa Pada Tes Awal

No	Interval Nilai	Kategori	Frekuensi	Presentasi
1.	0 -34	Sangat rendah	3	6,82%
2.	35 – 64	Rendah	19	43,18%
3.	65 -74	Sedang	0	0%
4.	75 – 94	Tinggi	17	38,64%
5.	95 – 100	Sangat tinggi	5	11,36%
Jumlah			44	100

Pada tabel diatas menunjukkan bahwa pada tes awal persentase ketuntasan belajar peserta didik sebesar 47,83% yaitu 22 dari 46 peserta didik termasuk dalam kategori tuntas, sedangkan 52,17% atau 24 dari 46 peserta didik termasuk dalam kategori tidak tuntas. Hal ini menunjukkan bahwa dari 46 jumlah peserta didik masih ada 24 peserta didik yang belum tuntas hasil belajarnya dan memerlukan pertinggian pada pembelajaran siklus I.

### 2. Siklus Pertama

Setelah dilakukan pembelajaran menggunakan media audiovisual diperoleh hasil belajar siswa yang disajikan pada gambar dibawah ini:

Tabel. 2  
Hasil Tes Kemampuan Siswa  
Pada Siklus I

No	Interval nilai	Kategori	Frekuensi	Presentasi
1.	0 -34	Sangat rendah	0	0%
2.	35 - 64	Rendah	7	15,22%
3.	65 -74	Sedang	8	17,39%
4.	75 - 94	Tinggi	31	67,93%
5.	95 - 100	Sangat tinggi	0	0%
Jumlah			46	100

Pada tabel diatas menunjukkan bahwa dari 46 peserta didik kelas X APKJ 2 SMK Negeri 4 Jeneponto yang mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan media *audiovisual* pada mata pelajaran membiakan tanaman secara umum penguasaan peserta didik terhadap materi yang disajikan pada siklus I sudah dianggap maksimal. Hal ini terlihat bahwa peserta didik yang memperoleh nilai kategori sangattinggi belum ada namun, kategori tinggi 31 orang dengan persentase 67,39%, sedangkan yang berada pada kategori sedang 8 orang dengan persentase 17,39%, peserta didik yang berada pada kategori rendah 7 orang dengan persentase 15,22% dan tidak ada peserta didik yang memperoleh nilai pada kategori gagal dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 70.

### 3. Hasil tes siklus kedua

Setelah dilakukan perbaikan sesuai hasil refleksi pada siklus I, diperoleh hasil belajar siswa pada mata pelajaran membiakan tanaman dengan biji dengan menggunakan media *audiovisual* seperti yang tertera pada gambar di bawah ini:

Tabel 3  
Hasil Tes Kemampuan siswa  
Pada siklus II

No	Interval nilai	Kategori	Frekuensi	Persentasi
1.	0 – 34	Sangat rendah	0	0
2.	35 – 64	Rendah	6	10,9%
3.	65 – 74	Sedang	14	30,4%
4.	75 – 94	Tinggi	23	50%
5.	9 – 100	Sangat tinggi	4	8,7%
Jumlah			46	100

Pada tabel diatas menunjukkan bahwa dari 46 peserta didik kelas X APKJ SMK Negeri 4 Jeneponto yang mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan media *audiovisual*, pada mata pelajaran membiakan tanaman dengan biji secara umum penguasaan peserta didik terhadap materi yang disajikan pada siklus II telah mengalami peningkatan. Hal ini terlihat bahwa peserta didik yang memperoleh nilai kategori sangat tinggi 4 orang dengan persentase 8,7%, kategori tinggi 23 orang dengan persentase 50%, kategori sedang 14 orang dengan persentase 30,4%, sedangkan peserta didik yang berada pada kategori rendah 5 orang dengan persentase 10,9%, dan tidak ada peserta didik yang memperoleh skor pada kategori gagal dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 70.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa pada tes akhir siklus II (*post-test*) secara klasikan sudah dinyatakan tuntas belajar, karena klasikal ketuntasan yang dikehendaki 80% dari 46 jumlah siswa

## PEMBAHASAN

Media pembelajaran *audiovisual* pada mata pelajaran membiakan tanaman dengan biji peserta didik kelas X SMK Negeri 4 Jeneponto secara umum dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik

dari siklus I ke siklus II. Berdasarkan data hasil tes belajar peserta didik yang mengalami peningkatan dari pertemuan pertama dan ke pertemuan selanjutnya. Pada wal pertemuan.

Observasi yang dilakukan selama dua siklus dengan menerapkan media pembelajaran *audiovisual* memberikan banyak perubahan kepada peserta didik, diantaranya:

1. Peserta didik lebih terbuka untuk berpendapat, menyapa, dan berkomunikasi dengan peserta didik yang lainnya.
2. Peserta didik tidak tertekan pada saat proses pembelajaran dengan media pembelajaran *audiovisual*
3. Peserta didik lebih akrab dengan peserta didik yang lain.
4. Peserta didik merasa senang dengan media yang diterapkan

Penelitian ini membandingkan nilai KKM yang telah ditetapkan oleh sekolah dengan nilai yang telah dicapai peserta didik pada siklus I dan siklus II yaitu nilai hasil belajar pada mata pelajaran membiakan tanaman dengan biji kelas X APKJ SMK Negeri 4 Jeneponto pada siklus I dan siklus II melalui penerapan media pembelajaran *audiovisual*. Setelah dilakukan pengujian pada siklus II maka terlihat adanya peningkatan hasil belajar.

## KESIMPULAN DAN SARAN

### 1. Kesimpulan

model pembelajaran *audiovisual* memberikan kontribusi yang sangat signifikan dalam peningkatan keaktifan, hasil pembelajaran dan hasil belajar Peserta didik. Seperti dalam pembahasan didapatkan dari nilai post-test, siklus I dan siklus II mengalami peningkatan secara klasikal dari post-test mendapatkan persentase ketuntasan 47,83%, pada siklus I naik menjadi 73,91% dan pada siklus II menjadi 82,61% hal ini menunjukkan media pembelajaran *audiovisual* dapat digunakan di kegiatan

pembelajaran karena telah mencapai 80% target peserta didik dalam kriteria ketuntasan.

### 2. Saran

Sekolah SMK Negeri 4 Jeneponto mempertimbangkan metode konvensional menjadi metode pembelajaran dengan menggunakan *audiovisual*. Sehingga semua pihak terutama kepala sekolah mempertimbangkan kepada guru produktif terutama pada mata pelajaran praktek dan terkhusus mata pelajaran membiakan tanaman dengan biji agar menggunakan pembelajaran *audiovisual* terutama kepada guru produktif dapat menjadikan metode *audiovisual* sebagai alternatif dalam pengembangan teori dan praktek dalam kelas.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ali, M. 2005 *Pengembangan Bahan Pembelajaran Berbantuan Komputer Untuk Memfasilitasi Belajar Mandiri dalam Mata Diklat Penerapan Konsep Dasar Listrik Dan Elektronika di SMK*. Laporan penelitian Research Grant PHK A2 Jurusan Pendidikan Teknik Elektro FT UNY.
- Indah Ayu Aninia, 2014. Media Pendidikan. Bandung: Alumni. Jurnal Pemanfaatan media audio visual sebagai sumber pembelajaran sejarah, (on line) (<http://www.Bandung.ac.id>, diakses.
- Oemar Hamalik. (2005). *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. Bandung Bumi Aksara.
- Riski (2014) <http://rizkireforman.blogspot.co.id/2014/11/cara-menggunakan-videopad.html> (diakses pada tanggal 18 juli 2016)

- Sudjana. 2010. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja.
- Suprijanto. 2009. *Pendidikan Orang Dewasa: Dari Teori Hingga Aplikasi*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Suranto AW, 2005. *Komunikasi Perkantoran*. Yogyakarta: MediaWacana.
- Wingkel. 2009. *Psikologi Pengajaran. Penggunaan Media Audio-Visual Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pacitan*. April 2014 Yogyakarta: Media Abadi.