



PENGARUH MEDIA AUDIO VISUAL DAN PEMBERIAN *REWARD* TERHADAP HASIL BELAJAR EKONOMI KELAS XI IPS

Agin Norma Triasih¹, Jaryono¹, Suci Indriati¹

¹ Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Jenderal Soedirman, Indonesia

Email corresponding author : aginnorma.t@gmail.com

Abstrak

Hasil belajar pada mata pelajaran ekonomi kelas XI IPS di MAN 2 Banyumas belum optimal dikarenakan proses pembelajaran masih konvensional yang menyebabkan pembelajaran monoton tanpa melibatkan partisipasi siswa secara optimal saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis perbedaan hasil belajar ekonomi antara pembelajaran menggunakan media audio visual dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk menganalisis perbedaan hasil belajar ekonomi antara pembelajaran dengan pemberian *reward* dibandingkan pembelajaran konvensional.

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan metode penelitian eksperimen. Sampel dalam penelitian ini sebanyak 76 siswa yang terbagi menjadi dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu menggunakan soal *Pre-test* dan *Post-test*. Uji analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu uji *t independent sample test*. Berdasarkan perhitungan menggunakan uji *t* diperoleh hasil $t_{hitung} > t_{tabel}$ sehingga kesimpulan dalam penelitian ini sebagai berikut: (1) Terdapat perbedaan hasil belajar ekonomi antara pembelajaran menggunakan media audio visual dibandingkan dengan pembelajaran konvensional (2) Terdapat perbedaan hasil belajar ekonomi antara pembelajaran dengan pemberian *reward* dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.

Kata kunci: Media Audio Visual, Pemberian *Reward*, dan Hasil Belajar

Abstract

The learning outcomes of economic subjects in class XI IPS in MAN 2 Banyumas are not optimal because the learning process is still conventional which causes monotonous learning without involving optimal student participation when learning activities take place. This study aims to analyze the differences in economic learning outcomes between learning using audio-visual media compared to conventional learning. In addition, this study also aims to analyze differences in economic learning outcomes between learning and giving rewards compared to conventional learning.

This research is a quantitative research with experimental research methods. The sample in this study were 76 students which were divided into two classes namely the experimental class and the control class. Data collection in this study is using the *Pre-test* and *Post-test* questions. The data analysis test used in this study is the *t* test independent sample test. Based on the calculation using the *t* test, the results of $t_{count} > t_{table}$ are measured so that the conclusions in this study are as follows: (1) There are differences in economic learning outcomes between learning using audio visual media compared to conventional learning (2) There are differences in economic learning outcomes between learning and rewarding compared with conventional learning.

Keywords: Audio-Visual Media, Giving Rewards, and Learning Outcomes

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha yang dilakukan dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa yang dilakukan oleh pendidikan melalui proses pembelajaran. Menurut Sanjaya (2012:61) proses pembelajaran yakni proses komunikasi antara guru dan siswa melalui bahasa verbal sebagai media utama penyampaian materi pelajaran, dan dengan adanya teknologi yang semakin berkembang guru harus bisa memanfaatkan segala jenis media pembelajaran dalam proses perencanaan pembelajaran untuk digunakan dalam kegiatan belajar mengajar di kelas guna terciptanya pembelajaran yang efektif dan efisien yang menghasilkan hasil belajar siswa akan optimal.

Menurut sudjana (2012:22) Hasil belajar merupakan kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Menurut Aunurrahman (2013:117) terdapat dua faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Berdasarkan hal tersebut, maka guru harus memperhatikan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar tersebut agar hasil belajar optimal, seperti media pembelajaran dan strategi yang akan digunakan saat proses pembelajaran untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan mendapatkan umpan balik atau partisipasi siswa.

Berdasarkan hasil observasi kepada siswa kelas XI IPS MAN 2 Banyumas terlihat bahwa hasil belajar belum optimal dikarenakan masih banyak siswa yang hasil belajarnya di bawah Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) kelas XI IPS MAN 2 Banyumas sebesar 70. Rendahnya hasil belajar siswa karena pembelajaran masih konvensional sehingga guru tidak memanfaatkan media pembelajaran yang tersedia di kelas dan kurangnya pemberian *reward* kepada siswa yang menyebabkan pembelajaran monoton tanpa adanya partisipasi dari siswa. Sebagai ilustrasi disajikan data hasil ulangan tengah semester tahun pelajaran 2018/2019 sebagai berikut :

Tabel 1. Hasil Belajar Ulangan Tengah Semester Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas XI IPS MAN 2 Banyumas Tahun Pelajaran 2018/2019

Kelas	Nilai Rata-rata	KKM	Jumlah Siswa	Belum tuntas (%)
XI IPS 1	70,9	70	40	27,5
XI IPS 2	68,7	70	37	79
XI IPS 3	66,0	70	39	84,6
XI IPS 4	67,7	70	38	78,9
XI IPS 5	67,6	70	38	78,9

Sumber : MAN 2 Banyumas

Menurut Anitah (2009:5), media audio visual adalah alat yang digunakan saat proses pembelajaran untuk membantu pendengaran dan penglihatan sehingga pembelajaran bisa dimengerti dengan lebih jelas dan baik. Menurut Harjanto (2010:243) menyatakan bahwa media pembelajaran audio visual bisa meningkatkan hasil belajar siswa karena media audio visual menuntut siswa untuk melakukan kegiatan belajar lebih banyak dengan meningkatkan taraf berpikir siswa. Siswa akan berpikir abstrak menuju ke berpikir konkret dengan indra penglihatan dan pendengarannya.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Vinny Alfianti (2015) hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media audio visual berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 66 Pontianak Kota. Menurut Mudjiman (2009:120), *reward* merupakan suatu yang diberikan sebagai penghargaan dalam berbagai bentuk kepada siswa yang berhasil dengan baik, atau berbuat sesuai dengan harapan, ketentuan, atau aturan untuk upaya menumbuhkan motivasi belajar dan menegakkan disiplin yang erat berkaitannya dengan suasana di dalam kelas.

Menurut Purwanto (2011:182) menyatakan bahwa dengan penghargaan atau *reward* siswa akan berusaha untuk memperbaiki dan mempertinggi prestasi atau hasil belajar yang telah

dicapainya. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Mulyo Utomo (2015) hasil penelitian menunjukkan bahwa pemberian *reward* berpengaruh terhadap hasil belajar *shooting* bola basket.

Berdasarkan uraian permasalahan tersebut peneliti tertarik untuk menggunakan variabel bebas media audio visual dan pemberian *reward*, dengan variabel terikatnya yaitu hasil belajar. Berdasarkan permasalahan tersebut maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian di kelas XI IPS MAN 2 Banyumas, karena berdasarkan data hasil belajar tersebut, siswa kelas XI masih banyak yang memiliki hasil belajar di bawah standar KKM yang ditentukan. Selain itu, peneliti juga akan melakukan eksperimen dengan menerapkan media audio visual dan pemberian *reward* pada mata pelajaran ekonomi dengan harapan dapat meningkatkan partisipasi siswa dan hasil belajar siswa kelas XI IPS di MAN 2 Banyumas.

TINJAUAN PUSTAKA DAN PERUMUSAN HIPOTESIS

Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan tingkat pemerolehan keberhasilan yang diperoleh siswa dari kegiatan belajar yang sudah dilakukan yang meliputi ranah afektif, kognitif, dan psikomotor. Menurut Sudjana (2012:22) Hasil belajar merupakan kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya yaitu yang terbagi menjadi tiga aspek yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik sebagai hasil dari kegiatan belajarnya. Menurut Karwati dan Priansa (2014:216), Hasil belajar merupakan pencapaian siswa atas apa yang telah dilakukan dengan usaha siswa tersebut sehingga nampak perubahan tingkah laku siswa secara individu di dalam aspek kehidupannya.

Menurut Aunurrahman (2013:177) menerangkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar terbagi menjadi dua yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal meliputi karakteristik siswa, sikap terhadap belajar, motivasi belajar, konsentrasi belajar, mengolah bahan belajar, rasa percaya diri, menggali bahan belajar, dan kebiasaan belajar. Sedangkan faktor eksternal meliputi lingkungan sosial, kurikulum sekolah, sarana dan prasarana, serta faktor guru dalam perencanaan yang matang dalam memilih topik, memilih media pembelajaran dan strategi yang akan digunakan saat proses pembelajaran.

Menurut Slameto (2010:54) menerangkan bahwa terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi pencapaian hasil belajar yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal terbagi menjadi tiga yaitu sebagai berikut : (1) Faktor jasmaniah seperti kesehatan, cacat tubuh. (2) Faktor psikologi seperti perhatian peserta didik, minat belajar, bakat atau kemampuan siswa. (3) Faktor kelelahan siswa seperti kelelahan jasmani dan kelelahan rohani. Sedangkan faktor eksternal terbagi menjadi dua yaitu seperti berikut : (1) Faktor keluarga terdiri relasi anggota keluarga, situasi rumah, keadaan ekonomi keluarga, perhatian orang tua, latar belakang kebudayaan. (2) Faktor sekolah terdiri dari kurikulum dan metode mengajar yang digunakan oleh guru.

Media Audio Visual

Menurut Zainiyati (2017:73) Media audio visual merupakan penyampaian materi yang penyerapannya melalui pandangan dan pendengaran serta tidak seluruhnya tergantung pada pemahaman kata atau simbol-simbol yang serupa. Menurut Anitah (2009:5) Media audio visual adalah alat yang digunakan saat proses pembelajaran untuk membantu indra pendengaran dan penglihatan sehingga pembelajaran bisa dimengerti dengan lebih jelas dan baik. Menurut Djamarah dan Zain (2010:124) Media audio visual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik karena meliputi dua jenis media yaitu audio dan visual.

Menurut Zainiyati (2017:73) Media audio visual memiliki ciri-ciri sebagai berikut : (1) Bersifat linear, (2) Menyajikan visual yang dinamis, (3) Digunakan dengan cara yang telah

ditetapkan sebelumnya oleh pembuatnya atau guru, (4) Representasi fisik dari gagasan real atau gagasan abstrak, (5) Berorientasi kepada guru dengan melibatkan keaktifan siswa saat proses pembelajaran. menurut Zainiyati (2017:73) media audio visual memiliki kelebihan dan kelemahan. Kelebihan media audio visual yaitu mencakup segala aspek indra yaitu indra pendengaran dan penglihatan sehingga dapat meningkatkan daya tarik dan perhatian siswa. Sedangkan kelemahannya yaitu keterbatasan biaya pembuatan dan peralatan yang cukup tinggi dan mahal.

Menurut Harjanto (2020:243) Media audio visual memiliki beberapa manfaat yaitu sebagai berikut : (1) Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih mudah dipahami oleh peserta didik. (2) Metode mengajar akan lebih bervariasi karena media yang digunakan berupa media audio dan media visual. (3) Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar karena tidak hanya mendengarkan uraian guru saja tetapi juga mengamati, mendemonstrasikan dan lain sebagainya. (4) Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajar. Menurut Djamarah dan Zain (2010:125) Media audio visual dibedakan menjadi dua yaitu : (1) Audio Visual diam, yaitu media yang menampilkan suara dan gambar seperti film. (2) Audio visual gerak, yaitu media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak seperti *video-casste*.

Pemberian Reward

Menurut Mudjiman (2009:120), *Reward* merupakan suatu yang diberikan sebagai penghargaan dalam berbagai bentuk kepada siswa yang berhasil dengan baik, atau berbuat sesuai dengan harapan, ketentuan, atau aturan untuk upaya menumbuhkan motivasi belajar dan menegakkan disiplin yang erat berkaitannya dengan suasana di dalam kelas. Menurut Hamalik (2011:166), *Reward* merupakan sesuatu yang diberikan kepada siswa untuk menghargai apa yang telah dilakukan untuk meningkatkan motivasi belajar dan keaktifan siswa.

Menurut Purwanto (2011:182), *Reward* diberikan agar siswa menjadi lebih giat lagi usahanya untuk memperbaiki atau mempertinggi prestasi atau hasil belajar yang telah dicapai sebelumnya. Dalam *reward* yang terurgen bukanlah hasil yang dicapai oleh siswa tersebut, melainkan dengan hasil yang telah dicapai itu pendidik bertujuan membentuk kata hati dan kemaauan yang lebih baik dan lebih keras pada siswa tersebut.

Menurut Mudjiman (2008:120), pemberian *reward* memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan *reward* yaitu bisa meningkatkan keaktifan siswa saat proses pembelajaran sehingga *reward* menjadi pendorong siswa untuk melakukan perbuatan berupa belajar. Dan kelemahannya yaitu pemberian *reward* yang dilakukan secara berlebihan akan mengakibatkan kecemburuan antara siswa, seperti barang atau hadiah yang mahal. *Reward* yang diberikan kepada siswa dapat berupa apa saja. Menurut Djamarah dan Zain (2010:149), *reward* bisa diberikan dalam berbagai macam, yaitu : (1) Angka, (2) Hadiah, (3) Pujian, dan (4) Gerak Tubuh. Guru hendaklah bijaksana saat pemberian *reward*, janganlah *reward* yang diberikan menimbulkan kecemburuan antar siswa yang satu dengan siswa yang lainnya.

Menurut Purwanto (2011:184), terdapat syarat-syarat dalam pemberian *reward* kepada peserta didik yaitu : (1) Untuk memberikan penghargaan guru perlu mengenal betul-betul murid-muridnya dan tahu menghargai dengan tepat. (2) Penghargaan yang diberikan kepada peserta didik janganlah hendaknya menimbulkan rasa cemburu atau iri hati bagi anak yang lain. (3) Memberikan penghargaan hendaklah hemat. (4) Pendidik yang diberikan jangan sampai dianggap sebagai upah dari pekerjaan yang sudah dilakukan oleh siswa.

Pembelajaran Konvensional

Pembelajaran konvensional atau ceramah masih banyak digunakan oleh beberapa guru saat proses pembelajaran. Pembelajaran konvensional adalah pembelajaran yang berpusat kepada guru dan siswa tidak terlibat saat proses belajar mengajar berlangsung. Menurut Sudjana (2009:13), Pembelajaran konvensional adalah kegiatan belajar mengajar di kelas yang penyampaian pesan dilakukan secara lisan kepada murid. Pembelajaran konvensional masih di pandang bahwa saat proses pembelajaran siswa belum mengetahui apa-apa dan hanya

menerima materi atau pengetahuan dari guru saja. Berdasarkan penjelasan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran konvensional adalah pembelajaran yang dilakukan oleh guru kepada siswa dengan penyampaian materi secara lisan.

Perumusan Hipotesis

Pengaruh media audio visual terhadap hasil belajar

Menurut Harjanto (2010:243) menyatakan bahwa media pembelajaran audio visual bisa meningkatkan hasil belajar siswa karena media audio visual menuntut siswa untuk melakukan kegiatan belajar lebih banyak dengan meningkatkan taraf berpikir siswa. Sehingga siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan materi dari guru tetapi juga melakukan kegiatan belajar lain seperti mengamati, melakukan, dan lain sebagainya. Hal tersebut akan menjadikan siswa berpikir abstrak menuju ke berpikir konkret dengan indra penglihatan dan pendengarannya.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Vinny Alfianti (2015) hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media audio visual berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 66 Pontianak Kota. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Iqbal Imanudin (2015) hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media audio visual terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.

Kemudian didukung juga penelitian oleh Toheri (2010) hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh penggunaan media belajar audio visual terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran matematika pada pembahasan dimensi tiga. Berdasarkan penjelasan yang telah diuraikan tersebut maka bisa dirumuskan hipotesis penelitian ini yaitu:

H₁ : Terdapat perbedaan hasil belajar ekonomi antara pembelajaran menggunakan media audio visual dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.

Pengaruh pemberian *reward* terhadap hasil belajar

Purwanto (2011) menyatakan bahwa dengan *reward* siswa akan berusaha untuk memperbaiki dan mempertinggi prestasi atau hasil belajar yang telah dicapainya. Dengan kata lain, siswa menjadi lebih giat dan bekerja keras untuk belajar sehingga hasil belajar akan meningkat. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Suryanto (2017) hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh pada pemberian *reward* terhadap hasil belajar *shooting* bola basket pada siswa kelas XI IPA SMA PGRI Jombang.

Hal serupa juga didapatkan dari penelitian yang dilakukan oleh Mulyo Utomo (2015) hasil penelitian menunjukkan bahwa pemberian *reward* berpengaruh terhadap hasil belajar *shooting* bola basket. Kemudian didukung juga penelitian oleh Angelia (2014) hasil penelitian menunjukkan bahwa ada hubungan yang signifikan antara pemberian *reward* terhadap hasil belajar siswa kelas X SMK Kristen Kewangkoan. Berdasarkan penjelasan yang telah diuraikan tersebut maka bisa dirumuskan hipotesis penelitian ini yaitu :

H₂ : Terdapat perbedaan hasil belajar ekonomi antara pembelajaran dengan pemberian *reward* dibandingkan dengan pembelajaran konvensional

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan metode penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen memiliki dua kelompok atau dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dua kelompok tersebut akan diberikan perlakuan yang berbeda. Pada kelompok eksperimen akan diberikan perlakuan berupa penggunaan media audio visual dan pemberian

reward, sedangkan pada kelompok kontrol akan diberikan pembelajaran konvensional atau tidak menerapkan penggunaan media audio visual dan pemberian *reward*.

Penelitian ini yaitu menggunakan *quasi experimental design* atau eksperimen semu dengan menggunakan *non-equivalent control group design*. Objek penelitian ini yaitu hasil belajar, sehingga penelitian ini menggunakan instrumen pertanyaan pilihan ganda dengan soal yang sama yang terdiri dari *Pre-test* dan *Post-test* yang diberikan kepada kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Populasi dalam penelitian ini yaitu siswa kelas XI IPS MAN 2 Banyumas dengan jumlah keseluruhan siswa yaitu 193 siswa yang terbagi menjadi lima kelas yaitu kelas XI IPS 1, XI IPS 2, XI IPS 3, XI IPS 4, dan XI IPS 5.

Pemilihan sampel atau kelas eksperimen dan kelas kontrol dalam penelitian ini yaitu menggunakan teknik *cluster random sampling*, dan diperoleh sampel penelitian ini yaitu kelas XI IPS 4 dan XI IPS 5 dengan jumlah keseluruhan 76 siswa. Kelas XI IPS 4 tersebut menjadi kelas eksperimen sedangkan kelas XI IPS 5 menjadi kelas kontrol. Jenis data yang digunakan yaitu berupa data primer dan data sekunder.

Teknik data yang digunakan yaitu observasi, dokumentasi, dan teknik tes dengan *Pre-test* dan *Post-test* untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Teknik yang digunakan untuk analisis data dalam penelitian ini ada dua, yaitu analisis instrumen dan analisis data. Analisis instrumen soal diuji coba kepada kelas XI IPS selain kelas pada sampel penelitian ini. Hal tersebut dilakukan untuk mengetahui validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran dan daya beda soal yang akan digunakan dalam penelitian ini.

Setelah instrumen atau soal telah diuji terlebih dahulu maka selanjutnya yaitu analisis data menggunakan uji beda *t-test* dengan *independent sample test*. Sebelum dilakukan analisis data uji t maka data penelitian harus dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas terlebih dahulu. Uji normalitas, uji homogenitas dan uji beda *t-test independent sample test* dilakukan menggunakan SPSS versi 16. Menurut Sundayana (2014:162) analisis uji t dengan $t_{hitung} \leq t_{tabel}$ maka H_0 diterima begitupun sebaliknya jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_a diterima.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menganalisis perbedaan hasil belajar antara pembelajaran dengan menggunakan media audio visual dan pemberian *reward* dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. *Pre-test* dan *post-test* sebanyak 15 butir soal diberikan kepada kelas XI IPS 4 sebagai kelas eksperimen dengan jumlah 38 siswa dan kepada kelas XI IPS 5 sebagai kelas kontrol dengan jumlah 38 siswa. Sebelum dilakukan penelitian terkait soal *pre-test* dan *post-test*, soal tersebut diuji terlebih dahulu di kelas selain sampel dalam penelitian ini.

Uji coba instrument soal diberikan kepada 30 responden. Hasil perhitungan uji validitas soal dengan menggunakan korelasi *product moment* memperoleh hasil dari 25 butir soal pilihan ganda terdapat 15 butir soal yang valid dan 10 butir soal yang tidak valid. Hasil uji reliabilitas soal diperoleh hasil soal tersebut termasuk kedalam kategori soal yang memiliki reliabilitas sangat tinggi. Hasil tingkat kesukaran diperoleh dari 15 butir soal yang valid dan reliabel tersebut, 9 butir soal dikategorikan termasuk dalam soal yang sedang dan 6 butir soal dikategorikan termasuk dalam soal yang mudah. Hasil analisis daya pembeda diperoleh dari 15 butir soal tersebut, 2 butir termasuk kategori jelek, 7 butir soal termasuk kategori cukup, 5 butir soal termasuk kategori baik, dan 1 butir soal termasuk kategori baik sekali.

Berdasarkan hasil uji instrument maka soal yang akan digunakan dalam soal *Pre-test* dan *Post-test* sebanyak 15 butir soal. Jumlah siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol masing-masing sebanyak 38 siswa yang menjawab soal *Pre-test* dan *Post-test*. Pemberian *Pre-test* digunakan untuk mengetahui apakah antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol memiliki kemampuan yang sama atau tidak yaitu melalui rata-rata hasil belajar.

Tabel 1. Hasil *Pre-test* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kelas	Rata-Rata Hasil Belajar
Kelas Eksperimen	62
Kelas Kontrol	61

Berdasarkan Tabel 1 diketahui bahwa rata-rata hasil belajar kelas eksperimen sebesar 62 dan kelas kontrol sebesar 61. Rata-rata hasil belajar tersebut menunjukkan bahwa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol cenderung sama. Berdasarkan hasil *Pre-test* yang hampir sama tersebut maka kelas eksperimen maupun kelas kontrol memiliki kemampuan yang hampir sama. Berdasarkan hal tersebut maka tepat apabila kelas eksperimen maupun kelas kontrol dilakukan penelitian eksperimen. Selanjutnya yaitu akan diberikan soal *Post-test* berupa soal yang sama sebanyak 15 butir soal.

Tabel 2. Hasil *Post-test* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kelas	Rata-Rata Hasil Belajar
Kelas Eksperimen	83,45
Kelas Kontrol	69,45

Berdasarkan Tabel 2 diketahui bahwa rata-rata hasil belajar kelas eksperimen sebesar 83,45 dan kelas kontrol sebesar 69,45. Hal tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar siswa kelas eksperimen sudah mampu mencapai nilai KKM yang ditetapkan di kelas XI IPS MAN 2 Banyumas, sedangkan kelas kontrol sebagian besar siswa belum mampu mencapai nilai KKM yang ditetapkan sebesar 70,00. Berdasarkan hal tersebut maka kelas eksperimen memiliki rata-rata hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan rata-rata hasil belajar kelas kontrol.

Selanjutnya yaitu dilakukan uji normalitas, homogenitas dan uji beda *t-test independent sample test*. Berdasarkan hasil uji normalitas hasil belajar *Post-test* diperoleh *chi square* hitung kelas eksperimen sebesar 6,737 dan *chi square* hitung kelas kontrol sebesar 9,105. Nilai tersebut lebih kecil dari pada *chi square* tabel sebesar 9,488, maka dapat disimpulkan bahwa data yang digunakan berdistribusi normal. Setelah uji normalitas maka selanjutnya uji homogenitas. Hasil uji homogenitas hasil belajar *Post-test* diperoleh F_{hitung} sebesar 0,602 dengan F_{tabel} sebesar 2,89. Berdasarkan hal tersebut maka $F_{hitung} 0,602 < F_{tabel} 2,89$ sehingga dapat disimpulkan bahwa data yang digunakan tersebut homogen.

Setelah dilakukan diketahui bahwa data hasil belajar *Post-test* berdistribusi normal dan homogen, maka selanjutnya dilakukan uji beda *t-test independent sample test*. Uji beda *t-test* ini digunakan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol sesudah adanya perlakuan, yaitu perlakuan penggunaan media audio visual dan pemberian *reward* terhadap hasil belajar ekonomi siswa kelas XI IPS MAN 2 Banyumas. Berdasarkan hasil perhitungan menggunakan SPSS versi 16, diperoleh hasil t_{hitung} sebesar 7,022 dan t_{tabel} sebesar 1,992.

Ketentuan uji beda *t-test* yaitu jika $t_{hitung} \leq t_{tabel}$ maka H_0 diterima, dan jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_a diterima. Berdasarkan perhitungan tersebut maka pengujian hipotesis pertama dapat disimpulkan t_{hitung} sebesar 7,022 > t_{tabel} sebesar 1,992, sehingga terdapat perbedaan hasil belajar ekonomi antara pembelajaran menggunakan media audio visual dibandingkan dengan pembelajaran konvensional dapat diterima. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Aunnurrahman (2013:12) dalam proses pembelajaran yang menggunakan media audio visual lebih efektif dibandingkan dengan media lainnya sehingga dapat membantu untuk meningkatkan hasil belajar.

Hasil penelitian ini mendukung hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Iqbal Imanudin pada tahun 2015 yaitu meneliti pengaruh media audio visual terhadap hasil belajar dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dengan meneliti perbedaan media audio visual dengan proses pembelajaran konvensional (ceramah).

H_1 : Terdapat perbedaan hasil belajar ekonomi antara pembelajaran menggunakan media audio visual dibandingkan dengan pembelajaran konvensional dapat diterima

Selanjutnya yaitu pengujian hipotesis kedua yaitu untuk membedakan perlakuan setelah adanya pemberian *reward* terhadap hasil belajar ekonomi. Berdasarkan perhitungan uji beda *t-test independenst sample test* tersebut diperoleh hasil t_{hitung} sebesar $7,022 > t_{tabel}$ sebesar 1,992, maka terdapat perbedaan hasil belajar ekonomi antara pembelajaran dengan pemberian *reward* dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Hal tersebut karena dengan pemberian *reward* siswa akan memperhatikan proses pembelajaran dan lebih giat untuk belajar dalam usaha meningkatkan hasil belajarnya. (Purwanto, 2011:182).

Hasil penelitian ini mendukung hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Angelia (2014) yaitu meneliti tentang pengaruh pemberian *reward* terhadap hasil belajar siswa kelas X SMK Kristen Kewangkoan. Kemudian penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Angelia (2015) hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara pemberian *reward* terhadap hasil belajar siswa kelas X SMK Kristen Kewangkoan.

H2 : Terdapat perbedaan hasil belajar ekonomi antara pembelajaran dengan pemberian *reward* dibandingkan dengan pembelajaran konvensional

Hasil penelitian ini sesuai dengan saat proses pembelajaran atau proses penelitian eksperimen berlangsung. Saat proses pembelajaran di kelas kontrol atau kelas XI IPS 5 dilakukan dengan proses pembelajaran konvensional atau ceramah yang diberikan oleh guru dengan materi pelajaran perdagangan internasional. Saat proses pembelajaran berlangsung siswa hanya mendengarkan materi yang sedang dijelaskan oleh guru, saat guru memberikan waktu bagi siswa untuk bertanya atau menjawab pertanyaan guru terkait materi tersebut siswa kurang aktif dan tidak menjawab atau bertanya terkait materi tersebut kepada guru yang mengajar.

Hal tersebut karena siswa merasa bosan dan kurang tertarik untuk belajar sehingga tidak aktif saat proses pembelajaran berlangsung. Hal tersebut berbeda pada saat proses pembelajaran di kelas eksperimen yang menerapkan media audio visual dan pemberian *reward*, siswa sangat antusias saat proses pembelajaran berlangsung dan siswa banyak yang aktif saat ditanya terkait materi tersebut.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan maka kesimpulan hasil penelitian ini adalah hasil belajar siswa lebih tinggi dan lebih efektif menggunakan media audio dan pemberian *reward* dibandingkan dengan pembelajaran konvensional (ceramah). Rata-rata hasil belajar ekonomi siswa kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan rata-rata hasil belajar siswa kelas kontrol. Sehingga media audio visual dan pemberian *reward* berpengaruh terhadap hasil belajar ekonomi.

Berdasarkan hal tersebut maka kesimpulan dalam penelitian ini yaitu : (1) Terdapat perbedaan hasil belajar ekonomi antara pembelajaran menggunakan media audio visual dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Hasil belajar siswa lebih tinggi menggunakan media audio visual dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. (2) Terdapat perbedaan hasil belajar ekonomi antara pembelajaran dengan pemberian *reward* dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Hasil belajar siswa lebih tinggi dengan pemberian *reward* dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dengan hasil penelitian yang diperoleh dan berdasarkan kesimpulan tersebut, maka implikasi yang dapat disampaikan peneliti yaitu : (1) Bagi pihak guru, sebaiknya menggunakan media pembelajaran audio visual dan guru sebaiknya memperhatikan partisipasi siswa saat proses pembelajaran mata pelajaran ekonomi, khususnya dapat dengan pemberian *reward* kepada siswa saat proses pembelajaran. Hal tersebut karena media audio visual dan pemberian *reward* terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. (2) Bagi pihak sekolah, sebaiknya menggunakan media pembelajaran yang inovatif yang disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan dalam proses pembelajaran ekonomi untuk membantu meningkatkan hasil belajar siswa.

Peneliti menyadari bahwa dalam penelitian ini masih terdapat kekurangan yang mungkin dapat menimbulkan gangguan terhadap hasil penelitian, sehingga keterbatasan dalam penelitian ini yaitu : (1) Memiliki keterbatasan waktu yaitu hanya memiliki satu kali pertemuan untuk setiap kelasnya baik kelas kontrol maupun kelas eksperimen. (2) Penggunaan media audio visual tidak dapat digunakan untuk semua materi dalam mata pelajaran ekonomi.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfianti, Vinny (2015). Pengaruh Penggunaan Media Audio-Visual Terhadap Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas V SD. FKIP UNTAN Pontianak.
- Angelia. (2014). *Pengaruh Pemberian Reward Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X SMK Kristen Kawangkoan*. 02. 08. Diakses dari <http://ejournal.unima.ac.id>
- Anitah, Sri. (2008). *Media Pembelajaran*. Surakarta: UNS Press.
- Aunurrahman. (2014). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Djamarah dan Zain. (2010). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamalik, Oemar. (2011). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta : PT Bumi Aksara.
- Harjanto. (2010). *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Imanudin Iqbal. (2015). *Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran PKN Kelas V*. Universitas Tanjungpura Pontianak.
- Karwati, Euis. (2014). *Manajemen Kelas*. Bandung: Alfabeta.
- Mudjiman, Haris. (2009). *Belajar Mandiri*. Surakarta: UNS Press.
- Purwanto. (2011). *Ilmu Pendidikan Teoritis dan Praktis*. Bandung: PT. Remaja Roskarya.
- Sanjaya. (2012). *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana. (2009). *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sudjana. (2012). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Suryanto, Doni. (2017). *Pengaruh Pemberian Reward Terhadap Hasil Belajar Shooting Bola Basket*. 05. 647-651.
- Toheri, Abdul Aziz. (2010). *Pengaruh Penggunaan Media Belajar Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Matematika Pada Pembahasan Dimensi Tiga*. IAIN Syekh Nurjati Cirebon
- Utomo, Mulyo. (2015). *Pengaruh Pemberian Reward Terhadap Hasil Belajar Shooting Bola Basket*. 03. 434-442.
- Zainiyati. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT*. Jakarta: Kencana.