

PENGARUH PEMBELAJARAN AUDIOVISUAL TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP MATEMATIKA SISWA

Yayan Andriyana¹, Sri Hastuti Noer², Pentatito Gunowibowo²
yayanandriyana10@gmail.com

¹ Mahasiswa Program Studi Pendidikan Matematika

² Dosen Program Studi Pendidikan Matematika

ABSTRACT

The purpose of this research was to find out the influence of audiovisual learning towards student's comprehension of mathematical concept. This research used post-test only control group design. The population of this research was all students of grade XI, Buildings Majors SMK Negeri 2 Bandar Lampung in academic year 2012/2013. The samples were all students of XI TBB (Teknik Batu Beton) as experimental class, and XI TTK (Teknik Konstruksi Kayu) as control class which chosen by purposive sampling technique. Based on the hypothesis test, student's comprehension of mathematical concept which following the audiovisual learning was higher than the student's comprehension of mathematical concept which following conventional learning and study completeness that use the audiovisual learning was less than 70 %. It can be concluded that audiovisual learning does not influence the student's comprehension of mathematical concept.

Penelitian eksperimen semu ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pembelajaran audiovisual terhadap pemahaman konsep matematika siswa. Desain penelitian yang digunakan adalah *post-test only control group design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI Jurusan Bangunan SMK Negeri 2 Bandar Lampung tahun pelajaran 2012/2013. Sampel penelitian adalah siswa kelas XI TBB (Teknik Batu Beton) sebagai kelas eksperimen dan siswa kelas XI TTK (Teknik Konstruksi Kayu) sebagai kelas kontrol yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*. Berdasarkan uji hipotesis diketahui bahwa pemahaman konsep matematis siswa yang mengikuti pembelajaran audiovisual lebih tinggi daripada pemahaman konsep matematis siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional dan ketuntasan belajar yang menggunakan pembelajaran audiovisual kurang dari 70%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran audiovisual tidak berpengaruh terhadap pemahaman konsep matematis siswa.

Kata kunci : pemahaman konsep, pembelajaran audiovisual, pengaruh

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan komponen utama dalam kesuksesan pembangunan suatu negara. Untuk membangun negara tangguh serta memiliki kemampuan berdaya saing tinggi maka dibutuhkan sumber daya manusia yang mampu menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi. Hal ini akan tercapai melalui sektor pendidikan yang berkualitas.

Pendidikan yang berkualitas memiliki kaitan sangat erat dengan pembelajaran yang efektif serta efisien sehingga mampu menuntun peserta didik dalam mempersiapkan diri untuk menjadi sumber daya manusia yang handal di masa yang akan datang. Melalui pembelajaran yang efektif dan efisien maka setiap peserta didik akan mendapat pengalaman belajar sesuai dengan kebutuhan. Hasil belajar yang didapat pada akhirnya harus bisa diterapkan untuk mengatasi persoalan-persoalan yang muncul pada kehidupan nyata.

Perhatian utama dalam pembelajaran adalah bagaimana mengantarkan peserta didik mengubah dirinya dari suatu individu yang tidak memiliki kemampuan menjadi individu yang mempunyai kemampuan

sehingga bermanfaat baik bagi dirinya maupun bagi orang lain yang berada di sekitarnya. Kemampuan tersebut akan bisa diraih melalui pengalaman belajar yang dialami oleh peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung

Sebagai bagian dari sistem pendidikan nasional, pendidikan menengah kejuruan merupakan pendidikan pada jenjang pendidikan menengah atas yang mengutamakan pengembangan kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik. Jenjang Pendidikan Menengah Kejuruan saat ini merupakan salah satu tumpuan dalam pembangunan nasional. Setiap lulusan sekolah menengah kejuruan diharapkan menerima pengalaman belajar yang bisa membekali setiap lulusannya untuk dapat langsung beradaptasi dengan dunia pekerjaan. Sehingga melalui jenjang ini akan dihasilkan tenaga kerja yang siap guna dan diharapkan dapat mengembangkan diri untuk terus mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi

Pada kenyataannya, berdasarkan perhitungan Badan Pusat Statistik (BPS) bahwa persentase Tingkat Pengangguran Terbuka (TPT) pada Agustus 2012 untuk tingkat SMK

masih tertinggi dibanding dengan tingkat lain yakni mencapai 7,6 juta (BPS : 2012). Hal ini tentunya menjadi hambatan dalam usaha pembangunan nasional untuk bersaing dengan negara lain. Kualitas lulusan menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi tingginya angka TPT. Oleh karena itu, kualitas lulusan SMK harus lebih ditingkatkan diantaranya melalui peningkatan pembelajaran di sekolah.

Pembelajaran di sekolah merupakan wahana pendidikan untuk membina dan membentuk siswa kearah kedewasaan. Dalam pelaksanaannya berpedoman pada Permen-diknas No.41 Tahun 2007 (Depdiknas, 2008) tentang Standar Proses Satuan Pendidikan pasal 1 ayat 1 yang menjelaskan bahwa standar pembelajaran satuan pendidikan mencakup perencanaan, pelaksanaan, penilaian, dan pengawasan pembelajaran. Dijelaskan pula pada No.22 Tahun 2006 tentang Standar Isi Satuan Pendidikan pasal 1 ayat 1 bahwa salah satu di antara mata pelajaran pokok yang diajarkan kepada siswa adalah pelajaran matematika.

Matematika adalah mata pelajaran yang bersifat hierarkis, artinya

suatu materi pelajaran merupakan prasyarat untuk mempelajari materi berikutnya. Dengan kata lain, antara materi pelajaran yang satu dengan yang lainnya saling berkaitan. Menurut Uno (2006), untuk mempelajari matematika hendaknya berprinsip pada:

1. Materi matematika disusun menurut urutan tertentu atau tiap topik matematika berdasarkan subtopik tertentu.
2. Seorang siswa dapat memahami suatu topik matematika jika ia telah memahami subtopik pendukung atau prasyaratnya.
3. Perbedaan kemampuan antar-siswa dalam mempelajari atau memahami suatu topik matematika dan dalam menyelesaikan masalahnya ditentukan oleh perbedaan penguasaan subtopik prasyaratnya.
4. Penguasaan topik baru oleh siswa tergantung pada penguasaan topik sebelumnya.

Hal ini berarti bahwa pemahaman suatu konsep matematika sangat diperlukan siswa untuk dapat memahami materi pembelajaran matematika berikutnya dengan baik.

Tingkat pemahaman konsep matematika yang dimiliki siswa terhadap materi pelajaran berbeda. Hal ini dipengaruhi oleh berbagai faktor yang salah satunya adalah penyampaian materi ajar. Pembelajaran matematika di kelas, guru seringkali mendapat

kendala bagaimana menyampaikan materi tentang hubungan antara suatu hukum teori dasar dengan penerapannya secara konkrit. Apabila langsung menggunakan benda sesungguhnya maka akan sulit untuk mengetahui atau mengamati objek yang berukuran terlalu besar atau sebaliknya. Sehingga diperlukan media pembelajaran yang mampu menyederhanakan hubungan antara teori dasar dengan penerapannya sehingga lebih mudah untuk diketahui, dipahami serta dimengerti oleh siswa.

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen yang sangat penting dalam pembelajaran. Kehadiran media mempunyai arti yang cukup penting, karena ketidakjelasan bahan yang disampaikan dalam proses belajar dapat dibantu dengan adanya media sebagai perantara. Dalam hal ini Djamarah dan Zain (2002: 136-137) berpendapat bahwa media dapat mewakili apa yang kurang mampu guru ucapkan melalui pembicaraan, bahkan keabstrakan bahan dapat dikonkritkan dengan kehadiran media.

Pada dasarnya setiap jenis media bisa digunakan dalam pembelajaran. Ketika akan menggunakan

media dalam pembelajaran ada beberapa hal yang harus diperhatikan. Diantaranya yaitu tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, karakteristik siswa yang akan menerima pelajaran, ketersediaan peralatan untuk mendukung penggunaan media, serta kemampuan guru yang akan menggunakan media tersebut. Sedangkan media yang dapat digunakan dalam pembelajaran salah satunya adalah media audiovisual.

Media audiovisual merupakan suatu rangkaian gambar elektronis yang disertai oleh unsur suara (*audio*) maupun unsur gambar (*visual*) yang saling bersatu membentuk sebuah pesan pembelajaran. Adanya unsur audio memungkinkan siswa untuk dapat menerima pesan pembelajaran melalui pendengaran, sedangkan unsur visual memungkinkan siswa menerima pesan pembelajaran melalui bentuk visualisasi. Keunggulan tersebut diharapkan mampu membantu guru dalam menyampaikan konsep materi secara lebih variatif. Sehingga, dapat menarik minat siswa dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu, diharapkan dapat mempermudah pemahaman siswa tentang konsep dari suatu pokok bahasan materi.

Untuk menjalankan media ini diperlukan seperangkat peralatan multimedia. Salah satu sekolah di Bandar Lampung yang memiliki ruang multimedia sendiri dan memiliki macam-macam media yang dapat digunakan dalam pembelajaran adalah SMK Negeri 2 Bandar Lampung. Akan tetapi, dalam pelaksanaan pembelajarannya media yang ada belum dimanfaatkan dengan baik.

Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan terhadap guru mata pelajaran matematika kelas XI di SMK tersebut, pembelajaran yang dilaksanakan masih menggunakan cara tradisional yaitu pembelajaran langsung dan belum menggunakan media pembelajaran. Selain itu ketuntasan hasil belajar matematika siswa masih rendah, ini terbukti dari rata-rata hasil ujian semester genap yang hanya sekitar 25% siswa yang tuntas (kriteria ketuntasan minimal (KKM) sekolah tersebut yaitu 70). Hal ini terjadi karena beberapa dari siswa tidak dapat menangkap konsep matematika yang mereka pelajari sehingga banyak konsep yang keliru pemahamannya. Selain itu kondisi kelas dengan siswa yang heterogen tidak semua siswa berminat dan aktif

dalam pembelajaran. Dengan demikian, guru harus mampu menanamkan konsep-konsep materi pelajaran yang diajarkan karena kemampuan pemahaman konsep merupakan indikator dari hasil belajar matematika. Untuk menanamkan konsep materi pelajaran kepada siswa diperlukan media pembelajaran yang mampu memvisualisasikan materi pelajaran yang abstrak.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah pembelajaran audiovisual berpengaruh terhadap pemahaman konsep matematika siswa?”. Dari rumusan masalah di atas, dijabarkan dengan pertanyaan penelitian sebagai berikut : “Apakah rata-rata pemahaman konsep matematika siswa yang mengikuti pembelajaran audiovisual lebih besar dari rata-rata pemahaman konsep matematika siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional?” dan “Apakah persentase siswa yang mengikuti pembelajaran audiovisual yang mendapatkan nilai minimal 70 adalah lebih dari atau sama dengan 70% dari jumlah siswa?”. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh pembelajaran audiovisual terhadap pemahaman konsep matematika siswa.

METODE PENELITIAN

Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI Jurusan Bangunan SMK Negeri 2 Bandar Lampung tahun pelajaran 2012/2013. Pengambilan sampel menggunakan teknik *purposive sampling*, yaitu dengan mengambil dua kelas dari empat kelas yang memiliki rata-rata nilai ujian semester genap sama atau hampir sama dengan rata-rata nilai populasi. Dari hasil perhitungan, diperoleh kelas XI TBB (Teknik Batu Beton) sebagai kelas eksperimen dan kelas XI TKK (Teknik Konstruksi Kayu) sebagai kelas kontrol.

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen semu dengan desain *posttest only control design*. Data dalam penelitian ini adalah data pemahaman konsep matematika siswa berupa data kuantitatif yang diperoleh melalui tes. Instrumen tes disusun berdasarkan indikator pemahaman konsep. Setiap soal memiliki satu atau lebih indikator. Soal tes berbentuk uraian yang harus memenuhi kriteria validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya pembeda.

Dengan anggapan bahwa guru mata pelajaran matematika mengetahui dengan benar kurikulum SMK

maka validitas isi tes didasarkan pada penilaian guru mata pelajaran matematika. Tes yang dikategorikan valid adalah yang telah dinyatakan sesuai dengan kompetensi dasar dan indikator yang diukur. Berdasarkan penilaian guru mitra, soal yang digunakan telah dinyatakan valid. Selanjutnya diadakan uji coba soal di luar sampel penelitian yaitu di kelas XI TSP (Teknik Survei Pemetaan). Data hasil uji coba dianalisis untuk mengetahui reliabilitas, tingkat kesukaran dan daya pembeda.

Berdasarkan hasil perhitungan ujicoba soal tes, berikut rekapitulasinya disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1 Rekapitulasi Hasil Uji Coba Butir Soal Tes

No soal	Reliabilitas	Tingkat Kesukaran	Daya Pembeda
1	0,71 (Tinggi)	0.73 (mudah)	0.38 (baik)
2a		0.69 (Sedang)	0.50 (baik)
2b		0.63 (Sedang)	0.44 (baik)
3		0.54 (Sedang)	0.46 (baik)
4		0.57 (Sedang)	0.50 (baik)
5		0,53 (Sedang)	0,46 (baik)
6a		0,47 (Sedang)	0,44 (baik)
6b		0.43 (Sedang)	0.50 (baik)

Setelah soal-soal memenuhi kriteria validitas, reabilitas, tingkat kesukaran dan daya pembeda. Selanjutnya soal digunakan untuk *post-test* pembelajaran pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Data skor

pemahaman konsep matematika siswa dianalisis untuk menguji hipotesis. Sebelum pengujian hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas dan homogenitas data dengan hasil sebagai berikut.

Tabel 2 Hasil Uji Normalitas

Kelas	X^2_{hitung}	X^2_{tabel}	Keterangan
Eksperimen	4,539	7,81	Normal
Kontrol	4,069	7,81	

Dari tabel 2 di atas terlihat bahwa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol $x^2_{hitung} < x^2_{tabel}$ maka terima H_0 , sehingga data berdistribusi normal. Jadi, dapat disimpulkan bahwa data pemahaman konsep matematika siswa pada kelas eksperimen dan kontrol berdistribusi normal.

Uji homogenitas variansi dilakukan untuk mengetahui apakah kedua kelompok data memiliki variansi yang homogen atau tidak. Pada penelitian ini uji homogenitas yang digunakan adalah uji F . Berdasarkan hasil analisis data diperoleh nilai $F_{hitung} = 1,51$ dan $F_{tabel} = 1,85$ sehingga $F_{hitung} < F_{tabel}$. Berdasarkan kriteria uji, H_0 diterima, artinya kedua populasi mempunyai variansi yang sama.

Untuk pengujian hipotesis yang pertama, karena data normal dan

homogen maka uji yang digunakan adalah uji-t. Untuk menguji hipotesis yang kedua, karena data kelas yang menggunakan audiovisual berdistribusi normal, maka untuk uji yang digunakan adalah uji proporsi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah dilakukan pengolahan data hasil *post-test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh skor terendah, skor tertinggi, dan rata-rata yang disajikan dalam Tabel 3 berikut.

Tabel 3 Rekapitulasi Hasil *Post-test* Pemahaman Konsep Matematika Siswa

Kelas	N	A	B	\bar{x}
Eks	31	46	85	71,32
Kon	30	45	90	66,73

Keterangan :

- Eks : Eksperimen
- Kon : Kontrol
- N : Jumlah siswa
- A : Skor Terendah
- B : Skor Tertinggi
- \bar{x} : Rata-rata

Berdasarkan tabel 3 terlihat bahwa nilai rata-rata hasil *post-test* kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol. Selanjutnya dilakukan uji kesamaan dua rata-rata menggunakan uji t, dengan hasil sebagai berikut :

Tabel 4 Hasil Uji Kesamaan Dua Rata-rata

Kelas	\bar{x}	S	t_{hitung}	t_{tabel}
Eks	71,32	10,57	1,696	1,68
Kon	66,73			

Keterangan :

Eks : Eksperimen

Kon : Kontrol

\bar{x} : Rata-rata

S : Simpangan baku gabungan

Berdasarkan Tabel 4 dapat diketahui $t_{hitung} = 1,696$ dan $t_{tabel} = 1,68$. Hasil uji-t menunjukkan bahwa $t_{hitung} < t_{tabel}$ sehingga H_0 ditolak. Dengan demikian, pemahaman konsep matematika siswa yang menggunakan pembelajaran audiovisual lebih tinggi daripada pemahaman konsep matematika siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional.

Pada perhitungan uji proporsi dengan taraf nyata 5% diketahui nilai $z_{hitung} = -1,45$ dan $z_{tabel} = 1,64$. Hasil uji proporsi menunjukkan bahwa $z_{hitung} < z_{tabel}$, sehingga H_0 diterima. Dengan demikian, persentase siswa tuntas belajar pada kelas yang menggunakan pembelajaran audiovisual kurang dari 70%.

Berdasarkan analisis data rata-rata pencapaian indikator pemahaman konsep siswa pada kelas eksperimen dan kontrol adalah 70,71% dan 64,94%. Indikator paling tinggi yang

dicapai oleh siswa kelas eksperimen adalah mengklasifikasikan objek-objek menurut sifat-sifat tertentu sesuai konsepnya, sebesar 79,57%. Indikator paling tinggi yang dicapai oleh siswa pada kelas kontrol adalah menyatakan ulang suatu konsep, yakni sebesar 76,61%

Melihat hasil penelitian Waluyo (2011) mengenai penggunaan media audiovisual sebagai media pembelajaran di SMA Negeri 1 Sidomulyo Lampung Selatan kelas X disimpulkan bahwa pemahaman konsep siswa yang mengikuti pembelajaran audiovisual lebih baik dibandingkan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional. Pada pembelajaran audiovisual setiap tahapan kegiatan dirancang secara khusus dan terstruktur. Bertujuan untuk menjadikan siswa lebih aktif, menumbuhkan rasa ingin tahu terhadap suatu permasalahan dan menumbuhkan rasa tanggung jawab terhadap materi yang dipelajari. Siswa tidak hanya mengandalkan media audiovisual, tetapi siswa juga dituntut untuk bisa belajar dalam kelompok dan mempresentasikan materi di hadapan siswa lainnya. Adapun KKM yang digunakan sekolah sampel pada penelitian ini, untuk standar kompe-

tensi materi vektor adalah siswa dapat mencapai nilai minimal 70 dengan ketuntasan belajar minimal 70%.

Selama pembelajaran, pada pertemuan pertama terlebih dahulu guru mengenalkan dan menjelaskan langkah-langkah pembelajaran audio-visual. Setelah itu, siswa dibentuk menjadi beberapa kelompok untuk memaksimalkan dalam membimbing siswa. Selanjutnya, masing-masing siswa diberi lembar kerja kelompok (LKK). Ketika penampilan video pembelajaran suasana kelas terkontrol, ini terlihat dari antusias siswa memperhatikan tampilan video. Selanjutnya adalah diskusi kelompok, Selama berdiskusi banyak siswa yang bertanya langsung kepada guru bukan pada teman sekelompoknya, sehingga suasana kelas menjadi tidak kondusif. Hal ini karena siswa belum terbiasa untuk mengumpulkan materi belajar dari video pembelajaran yang ditampilkan. Untuk itu, guru memberikan arahan atau menampilkan kembali video pembelajarannya dan memberikan petunjuk untuk mendiskusikan hal-hal yang ditanyakan berdasarkan video pembelajaran dan pertanyaan-pertanyaan yang ada pada LKK. Hal ini dilakukan agar tidak terjadi

pengulangan pertanyaan oleh siswa lainnya.

Ketika salah satu kelompok mempresentasikan hasil diskusinya, kelompok lain memperhatikan dan memberikan tanggapan serta bertanya terhadap materi yang dipresentasikan. Presentasi hasil diskusi ini ditutup dengan diskusi kelas dengan bimbingan guru untuk menyimpulkan bahasan materi belajar. Hal ini dimaksudkan untuk menyamakan pemahaman siswa antar kelompok yang berbeda. Melalui diskusi kelas, pembelajaran menjadi lebih aktif karena adanya interaksi antar siswa dan antara siswa dengan guru.

Pada kelas dengan pembelajaran konvensional, siswa memperoleh informasi dari penjelasan guru sehingga konsep-konsep yang dipelajari diperoleh siswa melalui pemberitahuan. Pada saat pembelajaran, masing-masing siswa diberi buku panduan materi vektor. Setelah menjelaskan materi, peneliti memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya apabila ada hal-hal yang belum jelas. Namun, hanya beberapa siswa saja yang mengajukan pertanyaan, sehingga suasana kelas menjadi tidak kondusif. Saat peneliti

memberi kesempatan kepada siswa untuk menjawab soal atau pertanyaan tentang materi yang dipelajari, hanya beberapa siswa yang aktif dan mendominasi jawaban pertanyaan tersebut, meskipun pertanyaan diberikan kepada seluruh siswa. Hal ini menunjukkan bahwa pemahaman siswa terhadap suatu materi yang hanya diberitahukan saja tidak begitu mendalam dan bertahan lama dalam ingatan.

Dari paparan di atas terlihat perbedaan pada pembelajaran antara kedua sampel. Pada dasarnya pembelajaran audiovisual ini lebih baik jika dibandingkan dengan pembelajaran konvensional, hal ini dapat dilihat dari hasil uji hipotesis yang pertama yaitu pemahaman konsep matematika siswa yang mengikuti pembelajaran audiovisual lebih tinggi daripada pemahaman konsep matematika siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional. Hal ini dikarenakan pembelajaran audiovisual telah berjalan sesuai dengan skenario yang telah dirancang peneliti, baik dalam persiapan, belajar dalam kelompok, dan presentasi kelas. Adapun pada pembelajaran konvensional berjalan lebih cepat daripada pembelajaran

audiovisual. Karena guru lebih berperan sebagai pusat pemberi informasi dan siswa terlihat lebih pasif, namun tetap antusias mengerjakan soal-soal latihan yang ada.

Hasil uji hipotesis kedua adalah presentase siswa tuntas belajar masih kurang dari 70%. Penyebab belum tercapainya KKM yang telah ditetapkan sekolah diantaranya kurangnya pengalaman peneliti sebagai praktisi dalam mengontrol siswa. Pada saat pembelajaran berlangsung masih ada siswa yang mengandalkan teman kelompoknya untuk menyelesaikan permasalahan yang diberikan dan masih ada siswa yang melakukan aktifitas diluar dari pembelajar, sehingga mengganggu pembelajaran. Selain itu, suasana kelas tidak terkontrol dengan baik karena waktu pengamatan yang singkat dan para siswa terbiasa dengan sistem lama yaitu pembelajaran konvensional yang masih berpusat pada guru, sehingga pembelajaran audiovisual ini menjadi hal baru yang membuat siswa menjadi sulit dalam menerima materi belajar.

Dari beberapa uraian di atas, menunjukkan bahwa hasil penelitian tidak sesuai dengan hipotesis yang

diharapkan. Walaupun hipotesis pertama yang ditentukan terpenuhi, akan tetapi pada hipotesis yang kedua tidak terpenuhi. Sehingga dapat dikatakan bahwa pembelajaran audiovisual tidak berpengaruh terhadap pemahaman konsep matematika siswa kelas XI Jurusan Bangunan semester genap SMK Negeri 2 Bandar Lampung tahun pelajaran 2012/2013.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dari penelitian yang telah dilaksanakan diperoleh beberapa kesimpulan sebagai berikut.

1. Rata-rata pemahaman konsep matematika siswa yang mengikuti pembelajaran audiovisual lebih tinggi dari pada rata-rata pemahaman konsep matematika siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional.
2. Persentase siswa yang tuntas belajar pada kelas yang menggunakan pembelajaran audiovisual kurang dari 70% dari jumlah siswa.

Dari kesimpulan tersebut dapat diartikan bahwa pembelajaran audiovisual tidak berpengaruh terhadap pemahaman konsep matematika siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- BPS. 2012. *Berita resmi statistik*. (online) <http://finance.detik.com> (diakses 15 Oktober 2012)
- Depdiknas. 2008. *Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional
- Uno, Hamzah B. 2006. *Perencanaan Pembelajaran*. PT Bumi Aksara. Jakarta.
- Djamarah, S.A. dan Zain, Aswan. 2002. *Strategi Belajar dan Mengajar*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Waluyo, Iswan. 2011. Pengaruh Media Audiovisual Terhadap Pemahaman Konsep Matematika Siswa (Studi Pada Siswa SMA Negeri 1 Sidomulyo Lampung Selatan Pelajaran 2010/2011). *Skripsi* Universitas Lampung. Bandar Lampung.