

**PENGARUH PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIOVISUAL
DALAM UPAYA PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR DAN ADVERSITY
QUOTIENT TERHADAP PRESTASI BELAJAR MATA PELAJARAN
MATEMATIKA
(STUDI KASUS : SMK ROSMA KARAWANG)**

Rini Malfiany, S.Pd., S.Kom., M.Kom

STMIK Rosma Karawang, Program Studi Manajemen Informatika

E-mail : rini.malfiany@gmail.com

Abstrak

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui: 1). Pengaruh penggunaan media Pembelajaran Audiovisual terhadap prestasi belajar. 2). Pengaruh motivasi belajar terhadap prestasi belajar. 3). Pengaruh *adversity quotient* terhadap prestasi belajar. Penelitian ini dilaksanakan di SMK Rosma Karawang sebagai kelas eksperimen yaitu Kelas X TKJ, dan Kelas X AP sebagai kelas pembanding. Metode penelitian ini menggunakan metode eksperimen. Penarikan sampel penelitian adalah *multi stage random sampling*. Teknik pengumpulan data menggunakan nilai dan angket. Nilai dan angket untuk mengetahui motivasi belajar siswa dan *adversity quotient* siswa. Instrumen diujikan pada Kelas X TKJ dan Kelas X AP SMK Rosma Karawang. Uji validitas dan reliabilitas menggunakan SPSS ver 16.0. dengan 20 butir pertanyaan. Dan untuk hasil uji reliabilitas menunjukkan bahwa seluruh variabel koefisien alpha > 0.06, sehingga seluruh pertanyaan dalam setiap variabel adalah reliabel. Kesimpulan berdasarkan analisis data adalah: 1) Ada pengaruh signifikan pemanfaatan media audiovisual terhadap prestasi belajar mata pelajaran matematika dengan nilai P *** taraf signifikansi 5% artinya H_0 ditolak. 2) Tidak ada pengaruh signifikan motivasi belajar terhadap prestasi belajar taraf signifikansi 5% artinya H_0 diterima, tetapi pada taraf signifikan 1% H_0 ditolak. 3) Tidak ada pengaruh signifikan *adversity quotient* terhadap prestasi belajar pada mata pelajaran matematika pada taraf signifikan 5% sehingga H_0 diterima.

Kata Kunci: Pemanfaatan Media Pembelajaran Audiovisual, Motivasi dan *Adversity Quotient*

Abstract

*This researsch aims to determain: 1). Effect of Learning Audiovisual media on motivation improvement efforts. 2). Influence motivation toward learning achievement. 3). Influence on learning achievement adversity quotient. The study was conducted at SMK Rosma Karawang which Class X TKJ is as experiment class, and Class X AP is as benchmark class. Experimental method is used as the research methodology, while multi stages random sampling are applied for extraction of samples, and the techniques of data collection used are value and survey. The value and survey find out the students' learning motivation and adversity quotient students. The tools tested in Class X and Class X TKJ SMK AP Rosma Karawang, using SPSS ver 16.0 for validity and reliability testing of 20 search queries. The results of reliability test indicate that the variable coefficient alpha is > 0.06 means all questions in each variable is relliable. Based on data analysis can be concluded that: 1) There was a significant effect of the use of audiovisual media on learning achievement mathematics courses with a P *** 5% significance level means rejected. 2) There is no significant effect of learning motivation on learning achievement level of significance of 5% means acceptable, but a significant level of 1% was rejected. 3) There is no significant influence of adversity quotient on learning achievement in mathematics at the 5% significance level that is acceptable. Providing feedback for teachers of SMK Rosma to use Audiovisual in learning process is one of the expectation from the results of this researsch. Besides, the school can pay more attention for growing up the students' motivation as well as giving support to adversity quotient students up to the high level.*

Keywords: Utilization of Audiovisual Media Learning, Motivation and Adversity Quotient

PENDAHULUAN

Seorang guru perlu menyadari bahwa proses komunikasi tidak selalu berjalan lancar, bahkan proses komunikasi dapat menimbulkan kebingungan, salah pengertian bahkan menimbulkan salah konsep. Untuk mengatasi kesulitan tersebut, perlu adanya media pembelajaran sebagai bentuk penyederhanaan atau pemodelan dari konsep-konsep yang abstrak, sehingga konsep yang disajikan lebih nyata dan dapat teramati.

Media komputer merupakan suatu media yang dapat digunakan untuk mengevaluasi materi atau konsep yang abstrak. Penggunaan Multimedia (audio visual) dapat menampilkan tidak hanya grafik, tetapi juga tampilan gambar, suara animasi, video dan teks materi pelajaran, yang dapat mewakili permasalahan matematika yang abstrak.

Guru dituntut untuk menggunakan berbagai cara dalam pembelajaran guna mencapai peningkatan prestasi belajar tersebut guru dituntut, salah satunya adalah penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran saat ini yang dirasa menarik bagi peserta didik adalah dengan menggunakan media audiovisual, penggunaan audiovisual yang melibatkan indra paling banyak dibandingkan dengan alat peraga lainnya, dengan audiovisual peserta didik dapat melihat, mendengar. Pemerolehan hasil belajar melalui indera pandang berkisar 75%, melalui indera dengar 13%, dan melalui indera lainnya sekitar 12%.

Penggunaan media pembelajaran audiovisual diharapkan memberikan motivasi terhadap peserta didik untuk lebih tertarik terhadap pelajaran yang akan disampaikan, penggunaan audiovisual menimbulkan kegairahan peserta didik selama penggunaannya tepat dan sesuai dengan topik yang disampaikan. Dengan adanya motivasi kemungkinan prestasi peserta didik akan meningkat.

Selain motivasi, keberhasilan siswa dalam proses belajar mengajar tergantung bagaimana siswa tersebut mampu bersikap konsisten. Siswa yang konsisten maka ia akan mampu menyelaraskan antara sikap dan perilakunya sampai pada tujuan yang

diharapkan tercapai. *Adversity quotient* merupakan kecerdasan individu dalam mengatasi setiap kesulitan yang muncul. *Adversity quotient* sering diidentikkan dengan daya juang untuk melawan kesulitan. *Adversity quotient* dianggap sangat mendukung keberhasilan siswa dalam meningkatkan prestasi belajar.

Berangkat dari gambaran kondisi nyata di atas penulis tertarik mengadakan penelitian tentang Pengaruh Pemanfaatan Media Pembelajaran Audiovisual Dalam Upaya Peningkatan Motivasi Belajar Dan *Adversity Quotient* Terhadap Prestasi Belajar Mata Pelajaran Matematika.

TINJAUAN PUSTAKA

Pengertian Sistem

Menurut Andri Kristanto (2003:1-2), "Sistem adalah jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau menyelesaikan suatu sasaran tertentu. Sistem juga merupakan kumpulan elemen-elemen yang saling terkait dan bekerja sama untuk memproses masukan (input) yang ditujukan kepada sistem tersebut dan mengolah masukan tersebut sampai menghasilkan keluaran (*output*) yang diinginkan.

Menurut Tata Sutabri (2004:3), "Sistem dapat diartikan sebagai suatu kumpulan atau himpunan dari unsur, komponen, atau variabel-variabel yang terorganisasi, saling berinteraksi, saling tergantung satu sama lain, dan terpadu.

Data dan Informasi

Menurut Andri Kristanto (2003:7), "Data adalah kenyataan yang menggambarkan suatu kejadian-kejadian dan kesatuan nyata. Kejadian (*event*) adalah sesuatu yang terjadi pada saat tertentu, misalnya transaksi penjualan. Sedangkan kesatuan nyata (*fact and entity*) adalah berupa sesuatu obyek".

Menurut Tata Sutabri (2004:18), "Data merupakan kenyataan yang menggambarkan suatu kegiatan serta merupakan suatu kesatuan yang nyata, merupakan bentuk yang masih mentah sehingga perlu diolah lebih lanjut

melalui suatu model untuk menghasilkan informasi”.

Sistem Informasi

Menurut Tata Sutabri (2004:36), “Sistem informasi merupakan suatu sistem di dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian yang mendukung fungsi operasi organisasi yang bersifat manajerial dengan kegiatan strategi dari suatu organisasi untuk dapat menyediakan kepada pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan”.

Menurut Andri Kristanto (2003:11-12), “Sistem informasi adalah suatu sistem didalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi, mendukung operasi, bersifat manajerial, dan kegiatan strategi dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan”.

Media

Menurut Oemar Hamalik (2005:12), “media pendidikan merupakan alat, metoda dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran di Sekolah”.

Menurut Arief S. Sadiman (2010: 6), “kata media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah kata media memiliki arti perantara atau pengantar”.

Menurut Sadiman, dkk (2010:7), “media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi”.

Pembelajaran

Menurut Aqib Zainal (2010:41), “beberapa pengertian pembelajaran yang dijelaskan oleh pakar pendidikan diantaranya, pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling

mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran”.

Media Pembelajaran

Menurut Dewi Salma Purwadilaga (2007:64), “beberapa pengertian media belajar yang diajukan pakar pendidikan diantaranya, media pembelajaran adalah media yang dapat menyampaikan pesan pembelajaran atau muatan untuk membelajarkan seseorang”.

Menurut Gagne dan Briggs (1979: 179), “media pembelajaran adalah meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi atau materi pembelajaran berupa buku-buku, modul, slide/tape presentasi, film, *video tape*, komputer dan lain-lain”.

Media Pembelajaran Audiovisual

Menurut Ahmad Rohani (1997:97), “media audio visual adalah media instruksional modern yang sesuai dengan perkembangan zaman (kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi), meliputi media yang dapat dilihat, didengar dan yang dapat dilihat dan didengar”.

Menurut Soendojo Dirdjosoemarto (2000: 19), “media *audiovisual* adalah media yang bersifat dapat didengar dan dilihat”.

Menurut Djamarah (2006:124), “media audiovisual adalah media yang mampu merangsang indra penglihatan dan indra pendengaran secara bersama-sama, karena media ini mempunyai unsur suara dan unsur gambar”.

Motivasi

Menurut Hamalik (2001:158), “motivasi adalah perubahan energi dalam diri (pribadi) seseorang yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan”.

Menurut Lake (2003:33), “motivasi secara umum adalah merupakan seperangkat proses dorongan, arahan dan pemeliharaan perilaku ke arah suatu sasaran”.

Menurut Hamzah B. Uno (2006:5), “motivasi berasal dari kata motif yang dapat diartikan sebagai kekuatan yang berada dalam diri individu, yang menyebabkan individu tersebut bertindak atau berbuat”.

Belajar

Menurut Muhibbin Syah (2010:59), “belajar didefinisikan sebagai kegiatan yang berproses dan merupakan unsur yang sangat fundamental dalam penyelenggaraan setiap jenis dan jenjang pendidikan”.

Menurut Djamarah (2002:13), “belajar juga dapat diartikan sebagai suatu rangkaian kegiatan jiwa raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungan yang menyangkut kognitif, afektif dan psikomotor”.

Menurut W. Gulo (2002:8), “belajar juga merupakan suatu proses yang berlangsung dalam diri individu untuk merubah tingkah laku dalam berpikir, bersikap dan berbuat”.

Motivasi Belajar

Menurut Djalil (2003:24), “motivasi belajar adalah dorongan dari dalam diri siswa dan dari luar diri siswa untuk mengalami perubahan perilaku dalam bentuk pengetahuan, sikap, nilai dan keterampilan”.

Menurut Wahjosumidjo (1987:174), “motivasi merupakan suatu proses psikologis yang mencerminkan interaksi antara sikap, kebutuhan, persepsi, dan keputusan yang terjadi pada diri seseorang. Dan motivasi sebagai proses psikologis timbul diakibatkan oleh faktor di dalam diri seseorang itu sendiri yang disebut intrinsik atau faktor dari luar yang disebut faktor ekstrinsik”.

Adversity Quotient

Setiap orang pasti memimpikan sebuah kesuksesan. Akan tetapi dalam mencapai kesuksesan itu sendiri butuh perjuangan yang tidak mudah, pasti akan selalu ada cobaan, rintangan maupun kesulitan yang menghadang.

Menurut Stoltz dalam Bukhari (2011:8394) “adversity” berarti kemalangan, kesulitan, dan penderitaan. Banyak orang yang dengan mudah takluk kepada berbagai kesulitan yang menghadang, Sebagian dari mereka mencoba untuk menghadapinya tetapi mundur teratur oleh terjalnya sebuah penderitaan”.

Menurut Stoltz dan sekaligus pelopor *study adversity quotient* ini dalam Hans (2006:91) “Adversity quotient adalah kegigihan dalam

mengatasi segala rintangan dalam mendaki puncak sukses yang diinginkan”.

Menurut Agustian (2001:373), “*Adversity quotient* adalah kecerdasan yang dimiliki seseorang dalam mengatasi kesulitan dan bertahan hidup”.

Prestasi Belajar

Menurut Slamet (2003:2), “pengertian belajar yaitu suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya”.

Menurut Hamalik (2005:72), “prestasi belajar memiliki hubungan yang sangat dekat dengan hasil belajar. hasil belajar menunjukkan kepada prestasi belajar, sedangkan prestasi belajar itu merupakan indikator adanya derajat perubahan tingkah laku siswa”.

Menurut Arif Wahyudi (2013:43), “prestasi belajar adalah hasil yang dicapai siswa berupa perubahan/penambahan dan peningkatan kualitas perilaku dari kognitif, afektif, dan psikomotorik yang dicapai melalui aktivitas. Siswa dapat berprestasi apabila sudah melakukan tugas belajar”.

Menurut Hasbulah (2012:45), “prestasi belajar adalah hasil akhir yang diperoleh siswa setelah mengalami proses belajar dimana perubahan kemampuan, pemahaman, ketrampilan, dan sikap yang dapat diamati dan diukur”.

Perubahan tingkah laku ini dapat diamati melalui tiga ranah yakni ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik.

Prestasi Belajar Matematika

Menurut Abdurrahman (2003:252), “matematika adalah simbolis yang berfungsi praktisnya untuk mengekspresikan hubungan-hubungan kuantitatif dan keruangan sedangkan hasil teoritisnya adalah untuk memudahkan berfikir, sedangkan hakikat matematika lebih ditekankan pada penggunaan metode dari pada persoalan pokok matematika itu sendiri”.

Menurut Suriasumantri (2009:190), “matematika adalah bahasa yang melambangkan serangkaian makna dari

pernyataan yang ingin kita sampaikan. Lambang-lambang matematika bersifat artificial yang baru mempunyai arti setelah sebuah makna diberikan padanya”.

METODOLOGI PENELITIAN

Tempat yang digunakan untuk melakukan penelitian adalah SMK Rosma di Karawang tahun pelajaran 2013/2014.

1. Menggunakan metode penelitian kuantitatif.
2. Teknik pengumpulan data menggunakan angket atau kuisioner.
3. Untuk menguji validitas pertanyaan pada kuisioner menggunakan pengolahan data *Statistical Product and Service Solutions* (SPSS) versi 16.0 *for windows*.
4. Untuk mengetahui hubungan antar variabel menggunakan AMOS versi 16.0.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Deskripsi responden akan memberikan penjelasan tentang gambaran identitas responden. Dalam penelitian ini responden adalah siswa-siswa SMK Rosma kelas X TKJ (kelas eksperimen) dan AP (kelas kontrol) tahun 2013/2014 yang berjumlah seratus empat puluh tujuh siswa.

Analisis Deskriptif Statistik Data

Variabel yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu pemanfaatan media pembelajaran audiovisual, motivasi, *adversity quotient* dan prestasi belajar siswa akan dianalisis secara deskriptif.

Analisis deskriptif dilakukan dengan menggunakan software SPSS 16. Bagian ini akan membahas bentuk sebaran jawaban responden terhadap keseluruhan konsep yang akan diukur.

Sebaran jawaban responden tersebut, selanjutnya akan diperoleh sebuah kecenderungan dari seluruh jawaban yang ada. Kuisioner yang telah diisi oleh responden kemudian dikompilasi dan diolah mejadi data penelitian. Dari data yang diperoleh, diketahui

bahwa jumlah data pada semua indikator lengkap sesuai dengan jumlah responden.

Lebih jelasnya lagi, deskripsi variabel bertujuan untuk menyajikan gambaran informasi atau deskripsi suatu data variabel dari suatu penelitian yang dilakukan dengan karakteristik data yang diperoleh dari hasil penyebaran kuisioner.

Mendapatkan kecenderungan jawaban responden terhadap jawaban masing-masing variabel akan didasarkan pada rentang skor jawaban sebagaimana pada lampiran. Jika dimasukkan dalam rentang kategori skor, rata-rata tersebut dapat dikategorikan sebagai berikut:

- 1) Skor minimal : 1
- 2) Skor maksimal : 5
- 3) Rentang skala : $\frac{5 - 1}{5} = 0,8$

Adapun pengelompokkan hasil kuisioner terbagi dalam kategori:

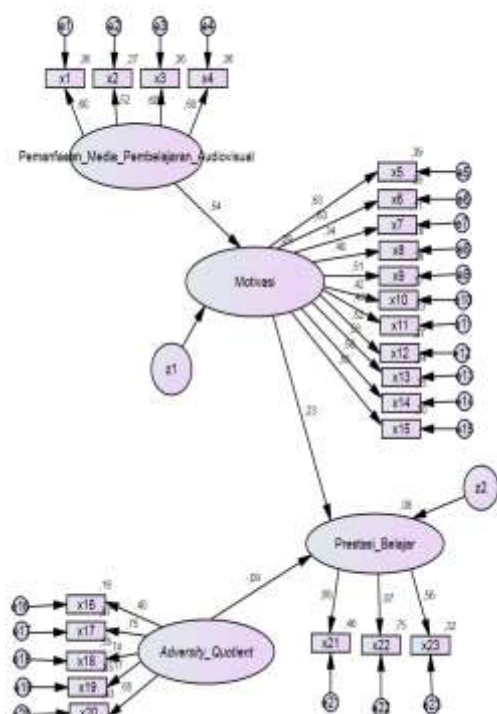
- 1) 1,00 – 1,80 : sangat rendah/sangat buruk
- 2) 1,81 – 2,60 : rendah/buruk
- 3) 2,61 – 3,40 : cukup/sedang
- 4) 3,41 – 4,20 : tinggi/baik
- 5) 4,20 – 5,00 : sangat tinggi/sangat baik

Berdasarkan hasil perhitungan dengan program SPSS ver 16.0 dapat disajikan pengujian validitas dengan hasil uji validitas yaitu valid untuk semua pertanyaan. Pengukuran keandalan butir pertanyaan dengan menyebarkan kuisioner pada responden, kemudian hasil skornya diukur korelasinya antarskor jawaban pada butir pertanyaan yang sama dengan bantuan SPSS, dengan fasilitas *Cronbach Alpha* (a).

Suatu konstruk atau variabel dikatakan reliable jika memberikan nilai cronbach alpha > 0,60.

Berdasarkan hasil perhitungan dengan program SPSS ver 16.0 dapat diketahui bahwa seluruh variabel koefisien alpha > 0,6, sehingga seluruh pertanyaan dalam setiap variabel adalah reliabel, sehingga variabel-variabel yang ada layak digunakan sebagai variabel penelitian.

Pengolahan Output Amos,



Gambar 2
Model SEM

Tabel 2 Uji Goodness of Fit

Kriteria Kesesuaian Model	HASIL AMOS	Skala Penerimaan	Interpretasi
Chi-Square (CMIN)	462,869	Terletak diantara saturated model dan Independence model	Kesesuaian baik
RMSEA (RM error of approximation)	,084	0 (tidak fit) s/d 1 (fit)	Kesesuaian baik
TLI (Tucker-Lewis Index)	,676	0 (tidak fit) s/d 1 (fit)	Kesesuaian Menengah
NFI (Normed Fit Index)	,565	0 (tidak fit) s/d 1 (fit)	Kesesuaian Menengah
CFI (Confirmatory Fit Index)	,709	0 (tidak fit) s/d 1 (fit)	Kesesuaian Menengah
PCFI (Parcimonius Fit Index)	,636	0 (tidak fit) s/d 1 (fit)	Kesesuaian Menengah

Sumber: Amos

Dengan demikian, hasil *Chi-Square* didukung oleh alat-alat statistik yang lain, sehingga dapat dikatakan model di atas telah fit.

Pembahasan Hipotesis

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis dapat diketahui bahwa pemanfaatan media pembelajaran audiovisual berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar siswa, sehingga hipotesis terbukti secara empiris dan diterima.

Hal ini terbukti berdasarkan tabel *Regression Weights* pada kolom P terlihat nilai P adalah ***, hal ini menunjukkan angka P adalah 0,000 yang jauh di bawah 0,05. Karena itu H_0 ditolak, jadi pengujian nilai Motivasi dengan Pemanfaatan Media Pembelajaran Audiovisual, dapat dikatakan ada hubungan yang nyata diantara keduanya.

Untuk motivasi belajar siswa tidak memiliki pengaruh signifikan terhadap prestasi belajar siswa, sehingga hipotesis ini tidak diterima.

Hal ini berdasarkan tabel *Regression Weights* pada kolom P terlihat nilai P adalah 0,74. Untuk tingkat signifikan 5% H_0 diterima, tapi jika menggunakan tingkat signifikan 1% H_0 ditolak. Tapi untuk nilai estimasi motivasi terhadap prestasi belajar bernilai positif, sesuai dengan tabel *Standardized Regression Weights*.

Sedangkan untuk *adversity quotient* siswa tidak memiliki pengaruh terhadap prestasi belajar siswa, sehingga hipotesis ini tidak diterima. Berdasarkan hasil pengamatan dari penulis, beberapa indikator yang dapat menyebabkan *adversity quotient* tidak memiliki pengaruh terhadap prestasi belajar siswa kelas X TKJ dan AP SMK Rosma tahun pelajaran 2013/2014, tidak bisa mengerjakan soal matematika. Hal tersebut berdasarkan tabel *Regression Weights* pada kolom P terlihat nilai P adalah 0,511.

Kemudian Untuk tingkat signifikan 5% H_0 diterima, tapi jika menggunakan tingkat signifikan 1% H_0 ditolak. Untuk nilai estimasi pun bernilai negatif untuk *adversity quotient* terhadap prestasi belajar pada mata pelajaran matematika. Hal ini menunjukkan untuk mata pelajaran matematika faktor kegigihan tidak berpengaruh pada prestasi belajar siswa.

KESIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini menganalisa bagaimana pemanfaatan media pembelajaran audiovisual, motivasi dan *adversity quotient* terhadap variable independent prestasi belajar siswa SMK Rosma kelas X TKJ dan kelas X AP tahun pelajaran 2013/2014. 1). Setelah kegiatan pembelajaran dengan menggunakan pemanfaatan media pembelajaran audiovisual pada mata pelajaran matematika, motivasi siswa mengalami peningkatan.

Hal ini menunjukkan pemanfaatan media pembelajaran audiovisual dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran matematika berdasarkan hasil output AMOS. 2) Berdasarkan penelitian yang penulis lakukan, ternyata motivasi belajar siswa untuk tingkat signifikan 5% tidak berpengaruh pada prestasi belajar siswa, karena pada tabel *standardized regression weight* pada kolom P bernilai 0.74, tetapi estimate bernilai positif untuk motivasi siswa terhadap prestasi belajar mata pelajaran matematika. 3). *Adversity quotient* tidak berpengaruh secara signifikan terhadap prestasi belajar siswa, terlihat dari tabel yang menunjukkan pada kolom P untuk *adversity quotient* memiliki nilai 0,511 dan untuk estimate juga bernilai negatif. Jadi tidak ada kegigihan siswa dalam mata pelajaran matematika terhadap prestasi belajar.

Berdasarkan dari hasil olah data dan pembahasan, penulis memberikan beberapa saran diantaranya untuk pihak sekolah hendaknya meningkatkan pemeliharaan media, seperti LCD, speaker sebagai penunjang kegiatan pembelajaran. Karena terbukti dengan pemanfaatan media pembelajaran audiovisual dapat meningkatkan motivasi belajar anak, khususnya pada mata pelajaran matematika.

Penelitian kedepan hendaknya mengarah pada penelitian dengan objek yang lebih luas, misalnya dengan responden seluruh siswa SMK Rosma Karawang, mengembangkan penelitian mengenai pemanfaatan media pembelajaran audiovisual secara khusus karena pengaruh audiovisual sangat besar terhadap motivasi belajar siswa. Serta menggali lebih lagi variabel-variabel lain yang dapat mempengaruhi prestasi belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, Mulyono. Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar. Rineka Cipta Jakarta. 2003
- Agnew, P. W., Kellerman, S.S & Meyer, M.J.. Multimedia in the classroom. Allyn and Bacon. Boston. 1996
- Agustian, Ary Ginanjar. Rahasia Sukses Membangun Kecerdasan Emosi dan Spiritual ESQ: Emotional Quotient Berdasarkan Enam Rukun Iman dan Lima Rukun Islam. Arga. Jakarta. 2001
- Albrecht, Simon L. and Andreetta, Manuela. The Influence Of Empowering Leadership, Empowerment And Engagement On Affective Commitment And Turnover Intentions In Community Health Services Workers. Leadership in Health Services, Vol. 24 No. 3, pp 228-237. 2011
- Andriyana Yayan, Sri Hastuti Noer, Pentatito Gunowibowo. Pengaruh Pembelajaran Audiovisual Terhadap Pemahaman Konsep Matematika Siswa. Vol 1, No 9. 2013
- Bayani, Irma dan Hafizhoh Nur. Hubungan Antara Adversity Quotient dan Dukungan Sosial Dengan Intensi Untuk Pulih dari Ketergantungan Narkotika Alkohol Psikotropika dan Zat Adiktif (NAPZA) Pada Penderita Di Wilayah Bekasi Utara Lembaga Kasih Indonesia. Jurnal Soul. 4 (2), 64-83. 2011
- Bukhari, Tazeem Ali Shah dkk. The effects of psychological contract breach on various employee level outcomes: The moderating role of Islamic work ethic and adversity quotient. African Journal of Business Management. 5(21), 8393-8398. 2011

- Cantrell, P., Liu, L. Leverington, M., & Taylor, J., The effects of differentiated technology integration on student achievement in middle school science classrooms. *International Journal of Technology in Teaching and Learning*, 3(3), 36-54. 2007
- Chasanah Nur Amalia. Modul: Pengenalan Program SPSS dan Amos. 2011
- Haryoko, Sapto. Efektivitas Pemanfaatan Media Audio-Visual Sebagai Alternatif Optimalisasi Model Pembelajaran. *Jurnal Edukasi@Elektro* Vol. 5, No. 1, hlm 1 -10. Maret 2009
- Pratiwi, Bunga, Pramudiyanti & Rini Rita T. Marpaung. Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa. Vol 1, No. 7. 2013
- Purwadilaga Dewi Salma. Prinsip Disain Pembelajaran Instructional Design Principles. Kencana Prenada Media Group. Jakarta. 2007
- Rafiqah, Mar'atur, Yusmansyah Yusmansyah, Shinta Mayasari. Pengaruh Motivasi Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Siswa. Vol 2, No 2. 2013
- Widodo, Joko dan Ellyana, Novita Eka. Pengaruh Pengembangan Motivasi dan penggunaan Fasilitas Belajar di Sekolah Terhadap Prestasi Belajar Pada Mata Pelajaran Ekonomi. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, vol 5. No.2. Universitas Negeri Jember. Jember. 2011
- Wlodkowski, Raymond J. Motivasi Belajar. Cerdas Pustaka. Depok. 2004
- Zakaria, Effandi and Norazah Mohd Nordin. The Effects of Mathematics Anxiety on Matriculation Students as Related to Motivation and Achievement. *Eurasia Journal Mathematics, Science & Technology Education*. Vol 4 No. 1. 2008