

BAB II LANDASAN TEORI

A. DESKRIPSI TEORI

1. Pengertian Media Audio Visual

a. Pengertian Media

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, media di artikan sebagai cara teratur yang di gunakan untuk melaksanakan suatu pekerjaan agar tercapai sesuai dengan yang di inginkan, cara kerja yang bersistem untuk memudahkan pelaksanaan suatu kegiatan guna mencapai tujuan yang ditentukan.¹ Peran media dalam proses belajar dan mengajar merupakan satu kesatuan yang tidak dapat di pisahkan dari dunia pendidikan. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat di gunakan untuk menyalurkan pesan pengirim kepada penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik untuk belajar.²

Media pembelajaran berfungsi untuk membantu memudahkan belajar bagi siswa dan juga memudahkan proses pembelajaran bagi guru, memberikan pengalaman lebih nyata (abstrak lebih kongkret, menarik perhatian siswa lebih besar, jalanya pembelajaran tidak membosankan), semua indera dapat di aktifkan, dapat membangkitkan dunia teori dengan realitanya. Semua pancaindera yang di miliki siswa, baik itu indera penglihatan, pendengaran, peraba, dan lain-lain diharapkan bisa

¹ Dr. Wahidmurni, M. Pd *Pemaparan Metode Penelitian Kuantitatif* Jurnal UIN Maulana Malik Ibrahim Malang Hlm. 01,Th. 2017

<http://repository.uin-malang.ac.id/1985>

² Talizaro Tafonao *Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa* Jurnal Komunikasi Pendidikan Yogyakarta. Vol.2,No.2, Juli 2018

<http://journal.univetbaktara.ac.id/index.php/komdik/article/view/113>

ikut aktif ketika dalam sebuah pembelajaran menggunakan media.³

Ada beberapa jenis media dalam pembelajaran diantaranya: Teknologi cetak, Teknologi Audio Visual, Teknologi berbasis komputer, Teknologi gabungan. Dan terdapat beberapa manfaat dan fungsi media dalam pembelajaran diantaranya : Penyampaian materi dapat di seragamkan, proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik, proses pembelajaran menjadi lebih aktif, efisiensi waktu dan tenaga, meningkatkan kualitas hasil belajar siswa, media memungkinkan proses belajar dapat di lakukan dimana saja dan kapan saja, media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar, mengubah peran guru kearah yang lebih positif dan produktif.⁴

b. Pengertian Audio Visual

Audio Visual adalah media kombinasi antara Audio dan Visual yang di ciptakan sendiri seperti gambar yang dikombinasikan dengan unsur suara (animasi). Media Audio Visual merupakan salah satu saran alternatif dalam mengoptimalkan proses pembelajaran di antaranya beberapa aspek antara lain mudah dikemas dalam proses pembelajaran, lebih menarik untuk pembelajaran, dan dapat di edit setiap saat.⁵ Dengan adanya media Audio Visual yang diproyeksikan dengan menggunakan salah satu aplikasi android yaitu *Google Classroom* yang bisa di jangkau dari jarak

³ Ahmad Fujiyanto, Asep Kurnia Jayadinata, Dadang Kurnia *Penggunaan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Materi Hubungan Antar Makhluk Hidup* Jurnal Pena Ilmiah. Vol.1,No.1,Th. 2016 ,Hlm. 844

<http://ejournal.upi.edu/index.php>

⁴ Wina Sanjaya, *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran* Jakarta Kencana Hlm.26,Th.2010

<http://lib.ui.ac.id/detail.jsp.id/136940>

⁵ Anggi Aris Rinaldi, Daryati, Riyan Arthur *Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual untuk Mata Pelajaran Konstruksi Bangunan* Jurnal Pendidikan Teknik Sipil. Vol.6,No.1, Februari 2017

<http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jfensi/article/view/7231>

jauh, guru bisa langsung memberikan bukti kongkrit atas apa yang sedang di ajarkan dengan harapan, siswa mampu menggunakan alat-alat teknologi yang dapat di sediakan oleh setiap aplikasi android, dan tidak tertutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman. Perkembangan zaman saat ini yang begitu pesat, membuat dunia teknologi menjadi tambah modern. Karena itulah muncul berbagai media pembelajaran yang dapat mendukung suatu proses belajar mengajar. Salah satu media perkembangan adalah media Audio Visual.⁶

Audio Visual di bagi lagi ke dalam dua kategori: Audio Visual diam yaitu: media yang menampilkan suara dan gambar diam seperti, film bingkai suara, film rangkai suara, dan cetak suara. Audio Visual gerak yaitu: media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak seperti, film suara dan video caset, televisi, OHP, dan komputer. Kelebihan media Audio-Visual diantaranya: memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistas, mengatasi keterbatasan waktu, dan daya indera, seperti objek yang terlalu besar digantikan dengan realitas, gambar, film bingkai, film atau model.⁷ Q.S An-Nahl (16) :78 berbicar tentang komponen pada diri manusia yang harus digunakan dalam kegiatan belajar dan pembelajaran :

⁶ Najmi Hayati, M. Yusuf Ahmad, Febri Harianto *Hubungan Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual dengan Minat Peserta Didik pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMAN 1 Bangkinang Kota* Jurnal Al-Hikmah Vol.14,No.2,Hlm.161-162,Th. 2017

<http://journal.uir.ac.id/index.php/a:hikmah/article/view/1027>

⁷ Joni Purwono, Sri Yutmini, Sri Anitah *Penggunaan Media Audio-Visual Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam disekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pacitan* Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran. Vol.2, No.2, Hlm 129-131 ,Th. 2014

<http://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/tp/article/view/3659>

وَاللّٰهُ أَخْرَجَكُمْ مِنْ بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا ۖ وَجَعَلَ لَكُمُ
السَّمْعَ وَالْأَبْصَارَ وَالْأَفْئِدَةَ ۖ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ

Artinya : Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatu pun, dan dia memberimu pendengaran, penglihatan, dan hati nurani agar kamu bersyukur (Q.S An-Nahl (16):78)

Ayat diatas mengisyaratkan adanya tiga komponen yang terlibat dalam teori pembelajaran, yaitu : al-sam'a, al-bashar dan al-fu'ad. Secara leksikal, kata al-sam'a berarti telinga yang berfungsi menangkap suara, memahami pembicaraan dalam konteks ini berupa materi pembelajaran, al-bashar yang artinya penglihatan yang digunakan untuk melihat segala sesuatu yang bermanfaat dan al-fu'ad yang berarti aneka hati yang digunakan untuk memahami akal termasuk memahami materi pembelajaran.⁸

Audio Visual mempunyai sifat sebagai berikut: kemampuan untuk meningkatkan presepsi, kemampuan untuk meningkatkan pengertian, kemampuan untuk meningkatkan transfer (pengalihan) belajar, kemampuan untuk memberikan penguatan atau pengetahuan hasil yang di capai, dengan menggunakan media *Audio Visual*, pembelajaran akan memberikan pengalaman menjadi lebih menyenangkan untuk siswa. Kelebihan *Audio Visual*, memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis, mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, seperti objek yang terlalu besar digantikan dengan realitas, gambar, film bingkai,

⁸ Munirah *Petunjuk AL-Qur'an Tentang Belajar Dan Pembelajaran* Lentera Pendidikan. Vol.19, No. 1, Juni 2016, Hlm.45

film atau model, audio visual bisa berperan dalam pembelajaran tutorial.⁹

Media *Audio Visual* digunakan sebagai media yang menyajikan pengalaman yang kongkrit melalui visualisasi. Dengan adanya visualisasi konsep yang sifatnya abstrak akan menjadi lebih kongkrit.¹⁰ Media *Audio Visual* termasuk dalam multimedia yaitu jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang dapat dilihat, seperti rekaman video, berbagai ukuran film, slide suara, anime dan lain sebagainya.

Penggunaan media *Audio Visual* dapat mempertinggi perhatian anak dengan tampilan yang menarik. Selain itu, anak didik akan takut ketinggalan jalanya video tersebut jika melawatkan dengan mengalihkan konsentrasin dan perhatian. Media *Audio Visual* yang menampilkan realitas materi dapat memberikan pengalaman nyata pada siswa saat mempelajarinya sehingga mendorong adanya aktivitas diri. Fungsi media pembelajaran *Audio Visual* sendiri dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.¹¹

Dari uraian di atas dapat di simpulkan bahwa media *Audio Visual* adalah segala sesuatu yang dapat di gunakan sebagai penghantar pesan dari pemberi kepada penerima. Dalam proses pembelajaran media *Audio Visual* di pergunakan

⁹ Joni Purwono, Sri Yutmini, Sri Anitah *Penggunaan Media Audio-Visual Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Disekolah Menengah Atas Pertama Negeri 1 Pacitan* Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran Pacitan. Vol. 2 ,No.2 ,Th. 2014

¹⁰ Hardjito *Peran Guru dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran ditinjau dari Perspektif Progsif* Jurnal Teknologi Vol. 7, No.14, Hlm. 85-107, Th.2004

¹¹ Ahmad Fujiyanto, Asep Kurnia Jayadinata, Dadang Kurnia *Penggunaan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Materi Hubungan Antar Makhluk Hidup* Jurnal Pena Ilmiah Vol. 1, No. 1 ,Th. 2016 ,Hlm. 843

oleh guru untuk menyampaikan pesan kepada siswa melalui penglihatan dan pendengaran yang dapat menarik perhatian siswa dalam belajar.¹²

c. Pengertian *Google Classroom*

Google Classroom adalah bagian dari paket *Google APP for Education* (GAPE) yaitu aplikasi produktifitas online yang dikemas untuk guru dan siswa ataupun dosen dan mahasiswa untuk pembelajaran dan kolaborasi online. *Google classroom* ini tidak dipungut biaya, akan tetapi harus digunakan untuk tingkat lembaga pendidikan. Adapun manfaat dari *Google Classroome*, yaitu : Dapat dipersiapkan dengan mudah, pengajar dapat menyiapkan kelas dan mengundang siswa dan asisten pengajar, menghemat waktu dan bisa digunakan jarak jauh, pengajar dapat membuat kelas untuk berkomunikasi dan mengelola semuanya disatu tempat, dan semua materi kelas disimpan secara otomatis di folder *Google*, kelas yang terjangkau dan aman karena disediakan gratis untuk sekolah dan individu, kelas tidak mengandung iklan dan tidak pernah menggunakan konten atau data siswa untuk tujuan iklan.¹³

Google Classroom sebagai media dalam pembelajaran jarak jauh dapat menghubungkan guru dan peserta didik secara online atau daring, selain itu dapat diakses melalui ponsel (handphone), PC (komputer) atau laptop juga dapat diakset melalui android dan iOS. Hal ini semakin mempermudah penggunaan aplikasi *Google Classroom* baik oleh guru yang bersangkutan maupun oleh peserta didik untuk

¹² Irwandi *Penggunaan Media Audio Visual Dalam Peningkatan Hasil Belajar Materi Rukun Iman Pada Siswa Kelas 1 SDN Negeri 49 Kota Banda Aceh* Hlm.33

¹³ Wanda Hanifah, K.Y.S, Putri *Efektivitas Komunikasi Goole Classroom Sebagai Media Pembelajaran Jarak Jauh Pada Mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Negeri Jakarta Angkatan 2018* Jurnal Ilmu Komunikasi. Vol. 3, No. 2, Hlm. 29 ,Agustus 2020

saling berinteraksi. *Google Classroom* dapat digunakan sebagai media pembelajaran dengan berbagai variasi yaitu menggunakan video, mengirimkan materi atau bahan ajar baik berupa dokumen atau powerpoint. Selain itu *Google Classroom* dapat digunakan juga untuk mengirim daftar hadir peserta didik.¹⁴

Google Classroom juga dapat mendukung program pemerintah tentang *go green*. Hal ini terlihat dengan pengurangan penggunaan kertas yang digunakan dalam pengumpulan tugas, siswa mengetik tugas nya dalam *MS Word* dan kemudian langsung mengirimkannya ke *Google Classroom* tanpa harus mencetaknya. Sehingga secara tidak langsung dengan penggunaan *Google Classroom* kita membantu untuk menjaga lingkungan.¹⁵

2. Kemandirian dan Hasil Belajar

a. Pengertian Kemandirian

Kemandirian berasal dari kata mandiri yang berarti berdiri sendiri, yaitu suatu keadaan yang memungkinkan seseorang mengatur dan mengarahkan diri sesuai tingkat perkembangannya. Siswa yang memiliki kemandirian belajar yang baik dapat di amati secara langsung dari perilaku dan sikapnya, kemandirian biasanya di tandai dengan beberapa ciri antara lain: kemampuan menentukan nasib sendiri, kreatif dan inisiatif, mengatur tingkah laku, bertanggung jawab, mampu menahan diri, membuat keputusan-keputusan sendiri, serta mampu memecahkan masalah tanpa ada pengaruh dari orang lain. Hal ini menunjukan bahwa kemandirian belajar

¹⁴ Ika Sriyani *Google Classroom sebagai Solusi Pembelajaran Jarak Jauh Mata Pelajaran Administrasi Umum* Indonesia Journal of Education and Learning Vol.4,No. 2 ,Th. 2021, Hlm. 458

¹⁵ Ula Nisa El Fauziah, Lilis Suryani, Trisnendri Syahrizal *Pengaruh Google Classroom dalam Pembelajaran Bahasa Inggris kepada Guru-Guru Bahasa Inggris SMP di Subang* Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat (Abdimas) Vol. 2, No. 2 ,Th 2019, Hlm. 190

seseorang dapat digambarkan dari sikap, pendapat, dan tingkah laku.¹⁶

Kemandirian belajar bisa diartikan sebagai cara untuk meningkatkan aktivitas belajar yang dilakukan oleh individu dengan kebebasannya tanpa tergantung pada bantuan orang lain sebagai suatu peningkatan dalam hal pengetahuan, ketrampilan, atau pengembangan prestasi, yang meliputi : 1). Menentukan dan mengolah sendiri bahan ajar, waktu, tempat, dan memanfaatkan berbagai sumber belajar yang diperlukan. 2). Mampu berpikir secara kritis, kreatif dan inovatif. 3). Tidak mudah terpengaruh oleh pendapat orang lain. 4). Memecahkan masalah dengan berpikir yang mendalam. 5). Tidak merasa rendah diri apabila harus dibedakan dengan orang lain. 6). Berusaha bekerja dengan penuh ketekunan dan kedisiplinan. 7). Bertanggung jawab atas tindakan.¹⁷

Menurut Susilawati (2009, hal.7-8) memiliki beberapa indikator mengenai kemandirian belajara sebagai berikut : 1). Siswa berusaha untuk meningkatkan tanggung jawab dalam mengambil berbagai keputusan. 2). Kemandirian dipandang sebagai suatu sifat yang sudah ada pada setiap orang dan situasi pembelajaran 3). kemandirian bukan berarti memisahkan diri dari orang lain. 4). Pembelajaran mandiri dapat mentransfer hasil belajar yang berupa pengetahuan dan keterampilan dalam berbagai situasi. 5). Siswa yang belajar mandiri dapat melibatkan berbagai sumber daya aktivitas. 6). Peran efektif guru dalam belajar mandiri masih dimungkinkan seperti berdialog

¹⁶ Rita Ningsih, Arfatin Nurrahmah Pengaruh Kemandirian Belajar dan Perhatian Orang Tua Terhadap Prestasi Belajar Matematika Jurnal Formatif . Vol. 6 ,No. 1, Hlm. 76 ,Th.2016

¹⁷ Dede Rahmat Hidayat, Ana Rohaya, Fildzah Nadine, dan Hery Ramadhan *Kemandirian Belajar Peserta Didik dalm Pembelajaran Daring pada Masa Pandemi Covid-19* Jurnal Perspektif Ilmu Pendidikan Vol. 34. No. 2 .Th. 2020, Hlm.150

dengan siswa, mencari sumber, mengevaluasi hasil dan mengembangkan berpikir kritis, beberapa instuisi pendidikan menemukan cara untuk mengembangkan belajar mandiri melalui program pembelajaran terbuka.¹⁸

Menurut Desmita (2009), kemandirian belajar terdiri dari tujuh aspek yaitu, 1). Percaya diri. 2). Mampu bekerja sendiri. 3). Mampu mengambil keputusan. 4). Bertanggung jawab. 5). Hasrat bersaing untuk maju. 6). Disiplin 7). Aktif dalam belajar.¹⁹

Kemandirian belajara yang di miliki seorang siswa, mendorong siswa tersebut untuk tidak tergantung dengan orang lain dan kemampuan yang di miliki siswa untuk melakukan kegiatan belajar aktif, yang di dorong oleh motif untuk menguasai sesuatu kompetensi yang telah dimiliki. Hal ini karena dengan kemandirian belajar seseorang dapat mengontrol tindakanya sendiri, bebas dalam mengatura kecakapan yang akan dicapainya.²⁰

Kemandirian belajar diperlukan bagi setiap remaja, baik peserta didik tingkat SMA maupun tingkatan mahasiswa, agar mereka mempunyai tanggung jawab dalam mengatur dan mendisiplinkan dirinya, selain itu juga dapat mengembangkan kemampuan belajar atas kemauan sendiri. Tuntutan menjadi mandiri agar dapat menyelesaikan tugas perkembangan selanjutnya tidak mudah bagi remaja, untuk dapat

¹⁸ Mayang Gadih Ranti, Indah Budiarti, Benny Nawa Trisna *Pengaruh Kemandirian Belajar (Self Regulated Learning) Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa pada Mata Kuliah Struktur Aljabar Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol. 3 No. 1, Hlm. 76, Th. 2017

¹⁹ Fety Tresnaningsih, Dina Pratiwi Dwi Santi, Etty Suminarsih *Kemandirian Belajar Siswa Kelas III SDN Karang Jalak I Dalam Pembelajaran Tematik Jurnal Pendidikan* Vol. 6, No. 2 Hlm. 52 Th. 2019

²⁰ Rita Ningsih, Arfatin Nurrahmah *Pengaruh Kemandirian Belajar dan Perhatian Orang Tua Terhadap Prestasi Belajar Matematika Jurnal Formatif* , Vol. 6 , No. 1, Hlm. 76, Th.2016

mandiri membutuhkan kesempatan, dukungan dan dorongan agar dapat mencapai kemandirian atas diri sendiri. Peserta didik bisa dikatakan telah mampu belajar secara mandiri apabila telah mampu berinisiatif, mampu mengatasi hambatan atau masalah, mempunyai rasa percaya diri dan dapat melakukan sesuatu sendiri tanpa bantuan orang lain.²¹

Berdasarkan berbagai pendapat diatas, kemandirian belajar ditunjukkan dengan adanya kemampuan untuk dapat menyelesaikan masalah yang dihadapi dengan tingkah laku, maka anak didik memiliki peningkatan dalam berpikir, belajar untuk bisa mandiri tanpa mengandalkan bantuan dari orang lain dan mampu bertanggung jawab untuk dapat mengerjakan tugas-tugas rumah (PR) tanpa harus melibatkan orang lain, mereka tidak akan mudah terpengaruh oleh orang lain mengenai proses belajarnya. Mereka akan berusaha semaksimal mungkin untuk menyelesaikan permasalahannya sendiri.²²

b. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan kemampuan, ketrampilan, dan sikap seseorang dalam menyelesaikan suatu hal baik individu maupun tim, suatu pekerjaan dilakukan secara baik dan benar agar memperoleh hasil yang baik dari pekerjaan tersebut. Keberhasilan ini akan tampak dari pemahaman, pengetahuan atau ketrampilan yang di miliki oleh individu ataupun tim.²³ Terkait dari hasil belajar atas prestasi dari suatu kegiatan yang telah di kerjakan, di ciptakan, baik secara

²¹ Dede Rahmat Hidayat, Ana Rohaya, Fildzah Nadine, Hery Ramadhan *Kemandirian Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran Daring pada Masa Pandemi Covid-19* Jurnal Perspektif Pendidikan Vol. 34, No. 2, Th. 2020, Hlm. 148

²² *Ibid* Hlm. 149

²³ El sinora Mahaningtyas *Hasil belajar kognitif, Afektif, dan Psikomotor melalui Penggunaan Jurnal Bagi Mahasiswa PGSD* Prosiding Seminar Nasional Hlm.195 Th.2017

individu maupun tim, secara garis besar Bloom membagi hasil belajar menjadi tiga ranah yaitu:

- 1) Ranah kognitif, berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aplikasi yaitu, mengingat (C1), memahami (C2), menerima (C3), menganalisis (C4), mengevaluasi (C5), menciptakan (C6).

Tabel 2.1
Kata Kerja Operasional Ranah Kognitif

No	Ranah Kognitif	Kata Kerja Operasional (KKO)
1	Mengingat (C1)	<ul style="list-style-type: none"> - Identifikasi - Mengingat kembali - Membaca - Menyebutkan - Menuliskan - Menghafal - Memilih - Memilih definisi - Menyatakan, dll
2	Memahami (C2)	<ul style="list-style-type: none"> - Menjelaskan - Mengartikan - Menceritakan - Menampilkan - Memberi contoh - Merangkum - Menyimpulkan - Mengklasifikasikan - Menerangkan
3	Menerima (C3)	<ul style="list-style-type: none"> - Mengonseptkan - Menentukan - Memproseskan - Menghitung - Menghubungkan - Membuktikan - Menghasilkan - Melengkapi - Menyesuaikan - Menemukan

4	Menganalisis (C4)	<ul style="list-style-type: none"> - Mengorganisasikan - Mendiagnosis - Memecahkan - Menguraikan - Menyeleksi - Mengaitkan - Membagi - Membandingkan - Menyeleksi
5	Mengevaluasi (C5)	<ul style="list-style-type: none"> - Mengecek - Mengkritik - Membuktikan - Memvalidasi - Mendukung - Memproyeksikan - Menilai - Memberi saran
6	Menciptakan (C6)	<ul style="list-style-type: none"> - Membangun - Merencanakan - Memproduksi - Mengkombinasikan - Mengkategorikan - Mengarang - Merancang - Menciptakan - Mendesain - Menyusun kembali - Merangkai

2) Ranah afektif, berkenan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek yaitu penerimaan (A1), merespon (A2), menghargai(A3), organisasi(A4), dan karakterisasi(A5).

Tabel 2.2
Kata Kerja Operasional Ranah Afektif

No.	Ranah Afektif	Kata Kerja Operasional (KKO)
1	Menerima (A1)	<ul style="list-style-type: none"> - Menanyakan - Memilih - Mengikuti - Menjawab - Melanjutkan - Memberi - Menyatakan - Menempatkan
2	Merespon (A2)	<ul style="list-style-type: none"> - Melaksanakan - Membantu - Menawarkan diri - Menyambut - Menolong - Mendatangi - Melaporkan - Menyesuaikan diri - Berlatih - Menampilkan
3	Menghargai (A3)	<ul style="list-style-type: none"> - Menunjukkan - Melaksanakan - Menyatakan pendapat - Mengikuti - Memilih - Ikut serta - Mengundang - Mengusulkan - Membedakan - Membimbing - Membenarkan - Menolak - Mengajak
		<ul style="list-style-type: none"> - Merumuskan - Mengintegrasikan - Menghubungkan - Mengaitkan

4	Mengorganisasi (A4)	<ul style="list-style-type: none"> - Menyusun - Mengubah - Melengkapi - Menyempurnakan - Mengatur - Membandingkan - Mempertahankan - Memodifikasi - Mengkoordinir - Merangkai
5	Mengkarakterisasi (A5)	<ul style="list-style-type: none"> - Bertindak - Menyatakan - Memperhatikan - Melayani - Membuktikan - Menunjukkan - Bertahan - Mempertimbangkan - Mempersoalkan

3) Ranah psikomotorik, berkenan dengan hasil belajar berupa keterampilan dan kemampuan bertindak yang memiliki lima aspek: meniru (P1), manipulasi (P2), presisi (P3), artikulasi (P4), nutralisasi (P5).

Tabel 2.3
Kata Kerja Operasional Ranah
Psikomotorik

No.	Ranah Psikomotorik	Kata Kerja Operasional (KKO)
1	Meniru (P1)	<ul style="list-style-type: none"> - Menyalin - Mengikuti - Mereplikasi - Mengulang - Mematuhi - Membedakan - Mempersiapkan - Menirukan - Menunjukkan

2	Manipulasi (P2)	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat kembali - Membangun - Melakukan - Melaksanakan - Menerapkan - Mengawali - Bereaksi - Mempersiapkan - Menanggapi - Mempertunjukkan - Menggunkan - Menerapkan
3	Presisi (P3)	<ul style="list-style-type: none"> - Menunjukkan - Melengkapi - Menyempurnakan - Mengkalibrasi - Mengendalikan - Memperaktekkan - Memainkan - Mengerjakan - Membuat - Mencoba - Memposisikan
4	Artikulasi (P4)	<ul style="list-style-type: none"> - Membangun - Mengatasi - Menggabungkan - Koordinit - Beradaptasi - Merumuskan - Memodifikasi - Memasang - Membongkar - Merangkaiakan - Menggabungkan
		<ul style="list-style-type: none"> - Mendesain - Menentukan - Mengelola - Menciptakan - Membangun

5	Naturalisasi (P5)	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat - Menciptakan karya - Mengoprasikan - Melakukan - Melaksanakan - Mengerjakan - Menggunakan - Memainkan - Mengatasi - Menyelesaikan
---	-------------------	---

Dari beberapa kata kerja oprasional (KKO) diatas menunjukkan teori Bloom dapat merubah hasil belajar siswa dengan perolehan aspek-aspek perubahan perilaku tersebut tergantung pada yang dipelajari oleh siswa. Penilaian hasil belajar mengisyaratkan hasil belajar sebagai program atau objek yang menjadi sasaran penelitian. Hasil belajar sebagai objek penilaian pada hakikatnya meilai penguasaan siswa terhadap tujuan-tujuan intruksional.²⁴ Hasil belajar dapat dikelompokkan kedalam tiga domain yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik. Ketiga ranah tersebut menjadi objek penilaian hasil belajar. Dari ketiga ranah tersebut ranah kognitif yang menjadi objek penilaian utama peneliti.²⁵ Karena pada ranah kognitif inilah siswa akan terlihat kesempurnaannya dalam menguasai bahan pelajaran atau tidak.²⁶

Hasil belajar juga bisa dikatakan hal yang dapat dipandang dari dua sisi yaitu sisi siswa dan

²⁴ El sinora Mahaningtyas Hasil belajar kognitif, Afektif, dan Psikomotor melalui Penggunaan Jurnal Bagi Mahasiswa PGSD Prosiding Seminar Nasional Hlm.195 Th.2017

²⁵ Ngalim Purwanto, *Prinsip-Prinsip Teknik Evaluasi* (Bandung :Remaja Rosdakarya, 2006

²⁶ Maisaroh, S.E.,MSi, Rostrieningsih, SPd *Peningkatan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Metode Pembelajaran Active Learning Tipe Quiz Team pada Mata Pelajaran Ketrampilan Dasar Komunikasi di SMK Negeri 1 Bogor* Jurnal Ekonomi & Pendidikan, Vol. 8, No. 2, Th. 2010, Hlm. 161-162

sisi guru. Dari sisi siswa hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih baik dibandingkan pada saat sebelum belajar. Ada tiga macam hasil belajar :

- 1). Keterampilan dan kebiasaan.
- 2). Pengetahuan dan pengertian.
- 3). Sikap dan cita-cita.

Berdasarkan pengertian diatas maka dapat disintesisakan bahwa hasil belajar adalah suatu penilaian akhir dari proses dan pengenalan yang telah dilakukan berulang-ulang. Serta akan tersimpan dalam jangka waktu lama atau bahkan tidak akan hilang selama-lamanya karena hasil belajar turut serta dalam membentuk pribadi individu yang selalu ingin mencapai hasil yang lebih baik lagi sehingga akan mengubah cara berfikir serta menghasilkan perilaku kerja yang lebih baik.²⁷

3. Sistem Pencernaan Makanan

a. Mekanisme Sistem Pencernaan Intraseluler

Pencernaan intraseluler adalah proses dimana asupan bahan sel dan memecah mereka dalam membran sel, sebagai lawan pencernaan ekstraseluler, dimana sel-sel mensekresikan enzim untuk memecah komponen diluar dinding sel. Dalam pencernaan intraseluler, sel mampu menelan bahan-bahan dari lingkungan luar. Untuk organisme uniseluler, ini memberikan metode untuk memperoleh nutrisi untuk memberi makan sel. Penggunaan lain pencernaan intraseluler dalam sistem kekebalan tubuh dimana sel-sel dapat menelan bakteri, virus, dan partikel asing lainnya dan menghancurkan mereka untuk menetralisir,

²⁷ Sulastri, Imran, dan Arif Firmansyah *Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah pada Mata Pelajaran IPS di Kelas V SDN 2 Limbo Makmur Kecamatan Bumi Raya Jurnal Kreatif Tadulako* Online Vol.3 No. 1 Hal. 92

menghilangkan potensi sumber infeksi. Terdapat dua macam pencernaan intraseluler:

1) Heterofage

Pencernaan heterofage melibatkan pemecahan benda diluar sel.

2) Autofage

Pencernaan autofage merupakan pencernaan intraseluler yang melibatkan konsumsi komponen dari dalam sel.

b. Sistem Pencernaan Manusia

Sistem pencernaan manusia adalah suatu sistem dalam tubuh yang berperan sebagai penerimaan makanan dari luar, yang kemudian diproses didalam organ-organ pencernaan manusia, dimulai dari menerima makanan dari luar, mencerna, menyerap bahan yang dapat diserap, serta mengeluarkan sisa-sisa pencernaan.²⁸

Sistem pencernaan manusia mempelajari tentang saluran dan kelenjar pencernaan, dan gangguan atau kelainan pada sistem pencernaan manusia. Sistem pencernaan merupakan saluran yang dilalui bahan makanan. Saluran pencernaan terdiri dari mulut, kerongkongan, lambung, usus halus, usus besar, rektum dan anus. Kelenjar pencernaan adalah organ yang mengeluarkan enzim untuk membantu mencerna makanan. Kelenjar pencernaan meliputi organ-organ yang terletak diluar saluran pencernaan, yaitu pankreas, dan hati.²⁹

Manusia memiliki sistem pencernaan sempurna, suatu usus tubular dengan dua bukaan. Epitallium yang ditutupi lendir melapisi saluran dan berbagai bagian saluran yang terspesialisasi dalam pencernaan makanan, mengabsorpsi nutrisi yang dilepaskan, atau mengonstrat dan menyimpan

²⁸ Harlan, J *Biopsikologi* Depok, Universitas Gunadarma th 2018

²⁹ Susilawati,S, Jumrodah, Tri Murni Handayani *Perbandingan Penggunaan Multimedia Interaktif Adopsi Dengan Multimedia Interaktif MTsN Pada Konsep Sistem Pencernaan di MTsN 1 Model Palangka Raya* Jurnal EduSains Volume 3 Nomor 1, hlm.42, th.2015

sampah yang tidak terserap. Makanan sebagian diolah dalam mulut atau rongga oral lidah. Lidah ialah berkas otot rangka yang dilapisi membran yang terikat kedasar mulut. Lidah menempatkan makanan sehingga dapat ditelan dan banyak kemoreseptor dalam papila rasa dipermukaan lidah berkontribusi pada sensasi rasa.³⁰

c. Organ-Organ Pencernaan Manusia

Berikut adalah organ-organ yang dibutuhkan dalam sistem pencernaan :

1) Rongga Mulut

Mulut ialah berkas otot rangka yang dilapisi membran yang terikat kedasar mulut. Lidah menempatkan makanan sehingga dapat ditelan dan banyak kemoreseptor dalam papila rasa dipermukaan lidah berkontribusi pada sensasi rasa.³¹ Terdapat dua jenis pencernaan di dalam rongga mulut :

- a. Mekanis yaitu, pengunyahan dengan gigi, pergerakan otot-otot lidah dan pipi untuk mencampurkan dengan air ludah sehingga terbentuklah suatu bolus yang agak bulat untuk ditelan.
- b. Kimiawi yaitu, pencernaan yang terdapat pada rongga mulut ialah pemecahan zat pati (*anylum*) oleh ptyalin (suatu *anylase*) menjadi maltosa, trisakarida dan dextrin. Contohnya, saat kita mengunyah nasi (zat pati), lama kelamaan akan terasa sedikit manis.³²

³⁰ Cecia Star, Ralp taggart, Cristine Evers, Lisa Starr *Biology the Unity and Diversity of Life* Biologi Kesatuan dan Keragaman Makhluk Hidup Edisi.12 Buku.2 Hlm.308 Th.2009

³¹ Cecia Star, Ralph Taggart, Cristine Evers, Lisa Star *Biology The Unity and Diversity of Life* Biologi Kesatuan dan Keragaman Mahluk Hidup, Edisi.12 Buku.2 hlm.308-309 th.2009

³² Dr. Kemal Adyana Kurniadi *Dasar-dasar Anatomi dan Fisiologi Tubuh Manusia (II)* Jurusan Pendidikan Biologi Fakultas Pendidikan Matematika dan IPA Universitas Pendidikan Indonesia, Hlm. 87, Th. 2011

2) Faring

Faring atau tenggorok manusia adalah pintu masuk kesaluran pencernaan dan respirasi. Keberadaan makanan dibelakang tenggorokan menstimulasi refleks menelan. Ketika menelan epiglotis yang seperti katup dan pita suara berkonstriksi sehingga ruas antara faring dan laring diblokade. Refleks menjaga makanan agar tidak terjebak dalam saluran respirasi dan membuat tersedak.

3) Esofagus

Esofagus adalah tabung muskular yang menghubungkan faring dengan lambung. Esofagus mengalami peristalis, kontraksi otot beritmeyang mendorong makanan atau cairan melalui organ pencernaan tubular.

4) Lambung

Lambung ialah kantong dapat meregang yang menyimpan makanan, menyekresikan asam dan enzim, serta menyampur semuanya. Nabi shallallahu 'alaihi wa sallam bersabda:

ما ملأ آدمي وعاء شراً من بطنه بحسب ابن آدم

لقيمات يقمن صلبه فإن كان لابد فاعلاً فثلث

لطعامه وثلث لشرابه وثلث لنفسه (رواه الإمام أحمد

والترمذي وغيرهما)

"Tidaklah seorang anak Adam (manusia) mengisi bejana (kantong) yang lebih buruk daripada perutnya. Cukuplah baginya beberapa suap yang bisa menegakkan tulang sulbinya. Jikalau memang harus berbuat, maka sepertiga untuk makanannya, sepertiga untuk minumannya dan sepertiga untuk nafasnya." (HR. Imam Ahmad, at-Tirmidzi dan rahimahumullah selainnya)

Lambung terdiri dari epitel selapis torax dengan lekukan-lekukan, sehingga terbentuk lubang-lubang pada permukaan lambung. Lubang-lubang ini merupakan muara dari kelenjar-kelenjar lambung. Sedangkan sel-sel epitel torax merupakan sel-sel kelenjar lambung. Terdapat 4 jenis sel kelenjar beserta sekret dan fungsinya³³ :

Tabel 2.4
Sekreta Sel-Sel Lambung

Jenis sel	Sekret	Fungsi
Sel lendir	Lendir	Melindungi dinding lambung dari pepsin dan HCl
Sel zymogen (<i>chief cell</i>)	Pepsinogen	Dalam suasana asam (HCL) pepsinogen dirubah
Sel parietel	HCL Faktor Internal (FI)	Mengubah pepsinogen menjadi pepsin. FI berikatan dengan vitamin B ₁₂ sehingga vitamin B ₁₂ dapat diabsorpsi.
Sel endoktrin	Gastrin	Meningkatkan sekresi getah lambung, memperkuat kontraksi otot-otot lambung, merelaksasi pylorus.

³³ Dr. Kemal kurnadi *Dasar-Dasar Anatomi dan Fisiologi Tubuh Manusia* Hlm.88-79

5) Usus kecil

Usus kecil adalah tempat sebagian karbohidrat, lipid dan protein dicerna serta sebagian besar nutrien yang dilepaskan dan air diabsorpsi. Usus kecil berbentuk seperti selang air, diameternya $\pm 2,5$ cm. Fungsi utamanya mencerna makanan hingga tuntas dan mengabsorpsinya.

Usus kecil terdiri dari 3 bagian :

- a. Duodenum: panjangnya ± 25 cm, disebelah atas di batasi oleh sphineter pylorus. Fungsi utama duodenum ialah sekresi (enzim, lendir, dan hormon).
- b. Jejunum: panjang ± 250 cm (3,6 m pada orang mati)
- c. Ileum: panjang ± 360 cm (3,6 m pada orang mati).³⁴

6) Usus besar

Usus besar adalah tempat mengabsorpsi sebagian besar air dan ion yang tersisa yang kemudian mendapatkan sampah. Sampah disimpan dalam waktu singkat ditabung yang dapat meregang disebut rektum, yaitu sebelum dibuang dari bukaan terminal usus atau anus. Panjang usus halus $\pm 1,4$ meter (pada orang hidup 1 meter) dan lebar ± 6 cm. Pada usus besar terjadi sekresi lendir untuk mengurangi gesekan, tetapi tidak terjadi sekresi enzim. Pencernaan sisa-sisa makanan secara kimiawi dilakukan oleh enzim-enzim yang dihasilkan oleh bakteri penghuni usus besar. Enzim-enzim bakteri ini merubah sisa-sisa makanan menjadi berbagai zat antara lain :

³⁴ Dr. Kemal Kurnadi *Dasar-Dasar Anatomi dan Fisiologi Tubuh Manusia* Hlm. 100

- a. Pembusukan (putrification) dari sisa-sisa makanan protein.
 - Beberapa asam amino mengalami dekarboksilasi menghasilkan protamina (RCH_2NH_2), suatu zat racun.
 - Asam amino triptophan dirubah menjadi indol dan skatol, kedua zat ini membawa ciri bau khas tinja.
 - Asam amino cystein dirubah menjadi mercaptan (R-SH) dan H_2S (yang berbau busuk).
 - Beberapa zat nitrogen lainnya dirubah menjadi amonia (NH_3).
- b. Fermentasi sisa-sisa makanan karbohidrat dan selulosa (yang tidak dicernakan oleh pencernaan manusia) menghasilkan gas CO_2 , H_2 , CH_4 , dan asam laktat, asam asetat, butirir, dsb.
- c. Bilrubin dirubah menjadi urobilinogen yang menyebabkan tinja berwarna kuning-coklat.³⁵

7) Anus

Anus adalah bagian akhir yang akan dilalui fases ketika keluar dari tubuh.³⁶ Anus memiliki 2 otot spinchter :

- a) Musculus spinchter ani interna yang terdiri dari otot polos yang disyarafi sistem syaraf autonom. Kontraksi otot ini berada diluar kesadaran kita.
- b) Musculus spinchter ani externa yang terdiri dari otot lurik, kontraksi otot ini berada di bawah keinginan (kesadaran) kita.³⁷

³⁵ Dr. Kemal Adyana Kurnadi *Dasar –Dasar Anatomi dan Fisiologi Tubuh Manusia* Hlm. 108-19

³⁶ Cecia Star, Ralph Taggart, Cristine Evers, Lisa Star *Biology The Unity and Diversity of Life* Biologi Kesatuan dan Keragaman Mahluk Hidup, Edisi.12 Buku.2 hlm.308-309 th.2009

³⁷ Dr. Kemal Adyana Kurnadi *Dasar-Dasar Anatomi dan Fisiologi Tubuh Manusia* hlm.109

B. Penelitian Terdahulu

- a. Penelitian yang dilakukan oleh Yuliarti Mahasiswi Fakultas Ekonomi Universitas Islam Riau, tahun 2009/2010. Dengan judul “ Penggunaan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X.A Pada Mata Pelajaran Ekonomi di Ma. Ummatan Wasathan Pesantren Teknologi Riau Jalan Lintas Timur Km. 22 Pekanbaru, Pada Tahun 2009/2010. Adapun hasil penelitian tersebut adalah dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa kelas IX MA. Ummatan Wasathan Pesantren Teknologi Riau dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I ketuntasan belajar siswa yang dilihat dari nilai 81,90% dengan 169 kategori baik dan pada siklus II rat-rat nilai ulangan meningkat menjadi 91,90% dengan kategori baik sekali. Dengan penggunaan media audio visual dalam proses belajar mengajar memicu semangat siswa untuk lebih baik.
- b. Penelitian yang dilakukan oleh Leyri Okni Mahasiswi Fakultas Matematika Universitas Islam riau, tahun 2012/2013 dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar MTK Siswa Kelas VIII SMP 1 Duri, Pada Tahun 2012/2013”. Adapun hasil penelitian tersebut adalah dari penelitian yang dilakukan dengan menggunakan media audio visual pada siswa kelas VIII SMPN 1 Duri Tahun Ajaran 2012/2013 pada pokok bahasan kubus dan balok menunjukkan terdapatnya peningkatan hasil belajar siswa. Dari penelitian didapat Thitung = 3,52 dan ini lebih besar dari Ttabel = 1,70. Jadi $H_0 : \mu^1 \neq \mu^2$ diterima. Berarti hasil belajar kelas eksperimen yaitu pembelajaran menggunakan pembelajaran konvensional. Dengan kata lain, terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan media audio visual terhadap hasil belajar

matematika siswa kelas VIII SMPN 1 Duri tahun 2012/2013.³⁸

- c. Penelitian yang dilakukan oleh Yoyon Efendi dan Nurul Utami dengan judul “Pengukuran Efektifitas Pembelajaran Media *E-learning Google Classroom* (SMK Sulthan Muazzamsyah Pekanbaru)”. Hasil dari penelitian tersebut menyatakan bahwa *Google Classroom* sebagai media e-learning yang dapat diterapkan di SMK Sulthan Muazzam Syah. *Google Classroom* dapat memudahkan dosen memberikan variasi pembelajaran tanpa harus tatap muka dikelas dan *Google Classroom* dapat memudahkan mahasiswa dalam mengetahui materi ajar dan penilaian secara transparan.³⁹ Berdasarkan penjelasan diatas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai efektifitas menggunakan salah satu media *Audio Visual Interaktif* yaitu *Google Classroom* dengan judul: Pengaruh Pembelajaran Media *Audio Visual Interaktif* Berbasis *Google Classroom* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Kemandirian Siswa Pada Materi Sistem Pencernaan Dikelas XI MA. Safinatul Huda Sowan Kidul Kedung Jepara.

C. Kerangka Berfikir

Biologi adalah salah satu mata pelajaran yang wajib diikuti oleh semua siswa jurusan IPA di MA.Safinatul Huda. Ada beberapa masalah yang sulit dikendalikan oleh guru MA. Safinatul Huda, khususnya saat pembelajaran dimusim pandemi saat ini, siswa lebih sulit untuk aktif dalam pembelajaran dikarenakan ada beberapa sumber masalah yang membuat mereka lebih sulit untuk mengikuti pembelajaran daring, seperti susah

³⁸ Najmi Hayati, M. Yusuf Ahmad, Febri Harianto *Hubungan Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual dengan Minat Peserta Didik pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMAN 1 Bangkalan Kotal Jurnal Al-Hikmah* Vol.14 No.2 Hlm. 169 Th.2017

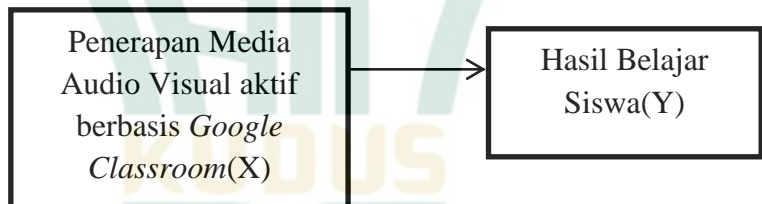
³⁹ Wanda Hanifah, K.Y.S. Putri *Efektivitas Komunikasi Google Classroome Sebagai Media Pembelajaran Jarak Jauh Pada Mahasiswa ILMU komunikasi Universitas Negeri Jakarta Angkatan 2018 Jurnal Komunikasi* Vol. 3 No.2 Agustus 2020 Hlm.27

mencari signal data android, karena sekolah MA. Safinatul Huda ini termasuk sekolahan yang terdapat didalam pedesaan yang belum tersediahnya berbagai macam signal data secara merata, dan masih banyak siswa yang tidak menggunakan kuota belajar mereka, menurut mereka kuota belajar hanya bisa mengakses aplikasi yang ditentukan negara saja, dan mereka lebih meilih untuk membeli kuota sendiri agar bisa digunakan untuk pembelajaran serta memainkan game online dan berakibat pada menurunnya keaktifan siswa dalam pembelajaran daring, disamping itu siswa lebih tertarik untuk memainkan game dari pada digunakan untuk mengakses pembelajaran, menurut mereka memainkan game online lebih seru dibandingkan mengikuti pembelajaran online.

Dengan demikian pembelajaran materi pencernaan menggunakan media audio visual aktif bisa digambarkan dengan kerangka sebagai berikut:

Tabel 2.5

Pengaruh Penerapan pembelajaran media audio visual aktif berbasis *Google Classroom*(X) terhadap hasil belajar siswa(Y)



Pembelajaran menggunakan media audio visual aktif berbasis *Google Classroom* menuntut peserta didik untuk lebih memperhatikan jalanya video sehingga tidak akan tertinggal materi pembelajaran yang akan berdampak pada hasil belajar siswa. Peserta didik juga akan terbiasa untuk lebih mandiri dalam belajar, karena dengan adanya media audio visual aktif berbasis *Google Classroom* peserta didik akan menumbuhkan kesadarannya untuk lebih disiplin dalam mengikuti pembelajaran. Berdasarkan gambar kerangka diatas menunjukkan gambaran bahwa

variabel bebas yaitu audio visual aktif berbasis *Google Classroom*, dan variabel yaitu hasil belajar siswa(Y).

D. Hipotesis

1. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat tanya.⁴⁰ Berdasarkan latar belakang masalah dan landasan teori yang telah diuraikan diatas maka dapat diajukan hipotesis sebagai jawaban untuk maslah penelitian ini, yaitau: Penerapan Pembelajaran Audio Visual aktif berbasis *Google Classroom* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi sistem pencernaan.

2. Hipotesis Statistik

Hipotesis statistik merupakan rangkaian dua atau lebih variabel yang akan peneliti uji. Penulis mengajukan hipotesis statistik sebagai berikut :

H_0 : Tidak terdapat pengaruh media audio visual aktif berbasis *Google Classroom* terhadap hasil belajar siswa pada materi sistem pencernaan.

H_a : Terdapat pengaruh dari media audio visual aktif berbasis *Google Classroom* terhadap hasil belajar siswa pada materi sistem pencernaan.

⁴⁰ Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung : Alfabeta.2009) 64.