

**PENGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL UNTUK MENINGKATKAN
AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA KLS VIII₁ SMP
NEGERI 33 PADANG DALAM PEMBELAJARAN BAM**

SKRIPSI

*Diajukan Untuk Memenuhi Persyaratan Dalam Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan Strata Satu (S1)*



Oleh :

YENI
NIM. 85903

**JURUSAN SENI RUPA
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA
FAKULTAS BAHASA SASTRA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI PADANG**

2009

HALAMAN PERSETUJUAN MENGIKUTI UJIAN AKHIR

SKRIPSI

**Judul : Penggunaan Media Audio Visual Untuk
Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa
Kelas VIII₁ SMP Negeri 33 Padang Dalam
Pembelajaran BAM**

Oleh : Yeni

Nim/Bp : 85903/2007

Program Studi : Pendidikan Seni Rupa

Fakultas : Bahasa Sastra dan Seni

**Telah diperiksa, disetujui dan diuji
Padang 18 Agustus 2009.**

Pembimbing I

**Drs. M. Nasrul Kamal, M.Sn.
NIP. 132061888**

Pembimbing II

**Drs. Suib Awrus, M.Pd.
NIP. 131598993**

HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

**Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di Depan Tim Penguji
Jurusan Pendidikan Seni Rupa Fakultas Bahasa Sastra dan Seni
Universitas Negeri Padang**

**PENGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL UNTUK MENINGKATKAN
AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS VIII₁ SMP NEGERI
33 PADANG DALAM PEMBELAJARAN BAM**

**Telah Dipertahankan di Depan Tim Penguji
Tanggal 18 Agustus 2009.**

TIM PENGUJI

**Drs. M. Nasrul Kamal, M.Sn. Ketua
NIP. 132061888**

**Drs. Suib Awrus, M.Pd. Sekretaris
NIP. 131598993**

**Drs. Syafwan, M.Si. Anggota
NIP. 130938069**

**Drs. Yusron Wikarya, M.Pd. Anggota
NIP. 131953670**

**Yofita Sandra, S.Pd. M.Pd. Anggota
NIP. 132308781**

**Mengetahui :
Ketua Jurusan Seni Rupa
FBSS UNP Padang**

**Dr. Ramalis Hakim, M.Pd.
NIP. 131459331**

ABSTRAK

YENI, 2009: Penggunaan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kls VIII₁ SMP Negeri 33 Padang dalam Pembelajaran BAM. Skripsi. Strata Satu (SI) Universitas Negeri Padang (UNP).

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan aktivitas belajar siswa melalui penggunaan media audio visual dalam pembelajaran BAM dan mengetahui peningkatan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran melalui penggunaan audio visual pada pembelajaran BAM. Pelaksana penelitian ini adalah peneliti sendiri selaku guru mata pelajaran BAM dengan subjek penelitian adalah siswa kelas VII SMP Negeri 33 Padang. Penelitian tindakan kelas ini memiliki siklus dengan langkah-langkah perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Apabila ketuntasan belajar yang diharapkan terpenuhi, maka penelitian tindakan ini dianggap telah menyelesaikan permasalahan yang dihadapi.

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) yaitu suatu penelitian yang bersifat reflektif, meningkatkan praktek pembelajaran di kelas secara profesional oleh guru sendiri untuk memperbaiki proses pembelajaran yang menjadi tanggung jawabnya. Data penelitian dikumpul melalui observasi dan pemberian tes hasil belajar.

Berdasarkan hasil penelitian tindakan yang telah diberikan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut: 1) terjadi peningkatan secara signifikan aktivitas baik dari Pra Siklus ke Siklus I maupun dari Siklus I ke Siklus II dengan ketuntasan dari 61,1 % menjadi 68,5% pada Siklus I dan 79,5% pada Siklus II, 2) terjadi peningkatan secara signifikan hasil belajar dengan penggunaan audio visual pada pra siklus ke siklus I nilai t hitung adalah 8,781 dan siklus I ke siklus II 8,336 dimana keduanya besar dari t tabel.

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah penulis ucapkan kehadiran Allah Subhanawata'ala yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian ini dengan judul “Penggunaan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII, Sekolah Menengah Pertama Negeri 33 Padang dalam Pembelajaran Budaya Alam Minangkabau”.

Pada kesempatan ini penulis menghaturkan terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada :

1. Bapak Drs. Nasrul Kamal, Msn sebagai pembimbing I yang telah mengarahkan dan memberi petunjuk sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian ini terwujud menjadi sebuah skripsi.
2. Bapak Drs. Syuib Amrus, M.Pd sebagai pembimbing II yang dengan sabar membimbing penulis dalam menyelesaikan penelitian dalam bentuk skripsi.
3. Bapak dan Ibu Dosen Jurusan Seni Rupa Universitas Negeri Padang yang telah memberikan ilmu kepada penulis dengan penuh kesabaran dan bijaksana.
4. Bapak Drs. Nasrul Fauzi sebagai Kepala SMP N 33 Padang yang telah memberikan motivasi dalam pelaksanaan penelitian ini.
5. Bapak Kepala Diknas Kota Padang yang telah memberikan motivasi dalam pelaksanaan penelitian ini
6. Ibu Yardesmita yang telah meluangkan waktunya selaku observer dalam penelitian ini.
7. Sahabat-sahabat dilingkungan SMP N 33 padang yang telah banyak membantu dalam pengembangan ide dan juga sebagai mitra dialog dalam penyelesaian penelitian ini.
8. Siswa dan Siswi Kelas VIII, SMP N 33 Padang yang telah banyak membantu dalam pelaksanaan penelitian demi perbaikan pembelajaran.
9. Yang mulia Ibunda, Suami, anak-anak serta seluruh keluarga yang telah memberikan bantuan dan dorongan baik moril maupun materil demi keberhasilan penulis.

Meskipun penulis telah mencurahkan semua kemampuan, tenaga dan waktu agar penelitian ini dapat selesai dengan baik, namun disadari oleh penulis bahwa sesungguhnya masih banyak terdapat kekurangan-kekurangan dalam laporan penelitian ini. Untuk itu saran dan kritikan yang bersifat membangun dari berbagai pihak sangat penulis harapkan.

Akhirnya penulis berharap semoga laporan penelitian ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Padang, Agustus 2009

Penulis

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	vi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Pembatasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	8
A. Landasan Teori	8
B. Penelitian yang Relevan	23
C. Hipotesa	24
D. Kerangka Pemikiran	24
BAB III METODE PENELITIAN	26
A. Jenis Penelitian	26
B. Tempat dan Waktu Penelitian	27
C. Siklus Penelitian	28
D. Metode dan Alat Pengumpulan Data	32

	E. Analisis Data	32
BAB IV	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	34
	A.Hasil Tindakan Per Siklus	34
	B.Pembahasan	59
BAB V	PENUTUP	63
	A.Kesimpulan	63
	B. Saran	63
	DAFTAR PUSTAKA	65
	LAMPIRAN	67

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Nilai rata-rata ulangan harian BAM kelas VIII SMP Negeri 33 Tahun Pelajaran 2007/2008 Semester II	4
Tabel 2: Aktivitas Siswa Selama Proses Pembelajaran pada Siklus I	41
Tabel 3: Aktivitas Guru Selama Proses Pembelajaran pada Siklus I	42
Tabel 4: Hasil Belajar Siswa pada Siklus I	44
Tabel 5: Ringkasan Analisis Peningkatan Hasil Belajar pada	45
Tabel 6. Aktivitas Siswa Selama Pembelajaran pada Siklus II	54
Tabel 7. Aktivitas Guru selama Proses Pembelajaran pada siklus II	55
Tabel 8: Hasil Belajar Siswa pada Siklus II	57
Tabel 9: Ringkasan Analisis Peningkatan Hasil Belajar pada	58

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Data Penelitian	66
Lampiran 2: Uji t_test Berpasangan	67
Lampiran 3: Rencana Pembelajaran	68
Lampiran 4: Bahan Ajar	75
Lampiran 5: Bahan Ajar	78
Lampiran 6. Dokumentasi Kegiatan PTK	86
Lampiran 7. Aktivitas Murid dan Guru	

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Sebagai guru profesional, kita mempunyai tugas yang sangat berat, tidak hanya mengajar tetapi yang paling utama adalah mendidik siswa-siswa menjadi manusia atau dengan kata lain memanusiakan manusia. Hal ini juga sesuai dengan tujuan pendidikan nasional yang tercantum dalam UU No. 20 tahun 2003 tentang pendidikan nasional, dinyatakan bahwa pendidikan nasional bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak, berilmu, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang bertanggung jawab serta tanggap terhadap tuntutan perubahan zaman. Perubahan dan perkembangan dalam dunia pendidikan harus selalu mengarah pada kualitas peningkatan pendidikan.

Salah satu faktor yang berpengaruh terhadap pencapaian mutu pendidikan adalah proses pembelajaran yang menggunakan pendekatan siswa belajar aktif. Dengan menggunakan rancangan belajar yang relevan dengan perolehan keterampilan dasar, pengetahuan dan sikap yang dipersyaratkan dapat menjamin tercapainya tujuan pendidikan nasional dan sasaran pendidikan sesuai dengan standar yang telah ditetapkan.

Mengingat pentingnya belajar aktif seharusnya pembelajaran yang dilaksanakan mampu membangkitkan dan meningkatkan aktifitas dan

penguasaan siswa terhadap materi yang diberikan tetapi kenyataannya proses pembelajaran yang dilaksanakan selama ini belum mampu mengaktifkan siswa.

Belajar aktif merupakan suatu pendekatan dalam pengelolaan sistem pembelajaran melalui cara-cara belajar aktif. Belajar bermakna akan terjadi apabila siswa berperan aktif dalam proses pembelajaran dan akhirnya mampu menggunakan pikiran dalam memecahkan dan menerapkan tentang apa yang dipelajarinya. Belajar aktif juga mensyaratkan terjadi interaksi yang tinggi antara guru dan siswa. Paulina (2000 : 25).

Belajar merupakan usaha seseorang untuk membangun pengetahuan dalam dirinya. Dalam proses belajar terjadi perubahan dan peningkatan kualitas kemampuan, pengetahuan dan keterampilan baik dari segi kognitif, psikomotorik maupun afektif. Berkualitas atau tidaknya suatu proses belajar mengajar dipengaruhi oleh berbagai faktor antara lain: kemampuan guru, tersedianya sarana dan prasarana, pemilihan metoda, media, kemampuan siswa dan dukungan antara satu dengan lainnya.

Guru sebagai komponen utama memegang peranan penting dalam mencapai tujuan pembelajaran diharapkan mampu menciptakan kondisi sedemikian rupa sehingga dapat merangsang siswa untuk belajar secara aktif. Peningkatan aktivitas belajar ini dapat dilakukan guru antara lain dengan cara memotivasi siswa dalam belajar secara aktif, peningkatan minat dan kreativitas siswa serta dengan menggunakan semua fasilitas belajar secara optimal untuk mencapai tujuan pembelajaran. Di samping itu juga diperlukan penggunaan

berbagai metode dan media yang tepat sehingga proses belajar siswa aktif dapat berjalan dengan baik.

Pembelajaran saat ini mengharapkan guru dapat berperan sebagai fasilitator, motivator dan mediator. Guru tidak hanya sebagai penyampai materi saja tetapi juga bertanggung jawab dalam memajukan, memotivasi dan membimbing siswa dalam proses belajarnya. Selain itu guru dapat mengembangkan kemampuan siswa seoptimal mungkin dan berusaha melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Semakin banyak keterlibatan siswa dalam proses belajar diharapkan siswa makin memahami pelajaran yang diberikan. Dengan adanya situasi tersebut siswa tidak hanya menunggu apa saja yang diberikan guru, tapi cenderung berpartisipasi aktif dalam mencapai tujuan pembelajaran. Agar dapat menerapkan model pembelajaran ini dalam meningkatkan keterlibatan, sikap positif dan kemampuan siswa maka digunakan media pembelajaran.

Berdasarkan pengalaman selama mengajar mata pelajaran Budaya Alam Minangkabau di Sekolah Menengah Pertama Negeri (SMPN) 33 Padang peneliti menemukan berbagai fenomena penting yakni sebagian besar siswa kurang aktif seperti tidak mau bertanya sehingga guru tidak mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi yang diberikan. Selain itu siswa kurang percaya diri sehingga tidak mampu mengemukakan ide-ide. Ini terlihat bila guru mengajukan pertanyaan sangat sedikit siswa yang mengacungkan tangan hanya ($\pm 17,65\%$ dan berani menjawab $\pm 14,71\%$).

Selama proses pembelajaran siswa kurang aktif, siswa lebih banyak menunggu sajian guru. Apabila diberikan pertanyaan siswa yang mampu mengerjakan hanya beberapa orang saja. Ini berarti interaksi antara guru dan siswa masih kurang. Kondisi ini tidak menumbuhkembangkan aktivitas siswa. Disamping itu pembelajaran yang dilaksanakan selama ini tidak menggunakan media. Guru cenderung menggunakan metode ceramah dan tanya jawab. Kondisi ini membuat siswa kurang bergairah dan kurang termotivasi sehingga siswa kelas VIII₁ SMP Negeri 33 memperoleh nilai ulangan harian masih belum memuaskan. Hal ini dapat dilihat dari nilai ulangan harian yang dilakukan hasilnya masih di bawah Standar Ketuntasan Belajar Minimal yang ditetapkan yaitu 64. Rendahnya hasil belajar BAM siswa kelas VIII₁ SMP Negeri 33 dapat dilihat pada Tabel 1 berikut ini.

Tabel 1. Nilai rata-rata ulangan harian BAM kelas VIII SMP Negeri 33
Tahun Pelajaran 2007/2008 Semester II

No	Kelas	Nilai rata-rata	Jumlah siswa
1	VIII ₁	61	34
2	VIII ₂	62	35
3	VIII ₃	62	33
4	VIII ₄	64	35

Sumber : Nilai harian guru BAM kelas VIII SMP Negeri 33 Padang.

Dari Tabel 1 di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar BAM siswa masih belum sesuai dengan yang diharapkan. Ini membuktikan bahwa kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan belum efektif. Sehubungan dengan itu siswa perlu diberikan pembelajaran dengan memakai media pembelajaran yang tepat.

Media yang ingin peneliti terapkan untuk pemecahan masalah itu adalah dengan menerapkan media pembelajaran audio visual. Media ini akan membangkitkan aktivitas siswa sehingga mereka mampu meningkatkan aktivitas dalam pembelajaran BAM melalui bantuan dan bimbingan guru.

Media audio visual adalah media yang dapat dilihat dan didengar. Media ini akan memudahkan bagi siswa untuk belajar berdasarkan hasil penelitian Setiawan (2006: 46) membuktikan bahwa 11 % pengetahuan seseorang diperoleh dari pendengaran dan 83 % dari penglihatan. Sedangkan 20 % kemampuan daya ingat yang diperoleh dari penggunaan pendengaran dan 50 % dari apa yang dilihat. Melalui mendengar, anak didik mengikuti peristiwa demi peristiwa dan ikut merasakan apa yang disampaikan. Dalam hal ini telinga seolah-olah menjadi mata. Anak didik memahami sesuatu berasal dari penjelasan guru. Namun hanya 20 % dari yang didengar anak didik dapat diingat dikemudian hari. Ingatan yang lebih mendalam akan mampu dihasilkan jika penjelasan guru dilengkapi dengan gambar, simulasi, latihan, praktek, demonstrasi dan lainnya. Dengan demikian melalui mendengar dan melihat akan diperoleh kesan yang jauh lebih mendalam. Penggunaan media dalam menolong anak untuk mengingat dengan lebih baik, yaitu mampu mengingat 50 % dari apa yang didengar dan dilihatnya.

Dari uraian di atas kita dapat mengetahui bahwa media penting untuk menarik dan memelihara perhatian, memudahkan pemahaman dan membantu daya ingat. Media audio visual ini juga dapat meningkatkan siswa belajar aktif dalam proses belajar mengajar dan dapat membantu penguasaan siswa terhadap

hal yang abstrak dan menekankan pada pengalaman nyata. Disamping itu media audio visual merupakan media yang dapat mempermudah penyajian materi pelajaran dan mudah dipahami serta dapat mengingat materi dalam waktu panjang, media audio visual dapat digunakan untuk pembelajaran apapun, semua materi dalam pembelajaran BAM dapat menggunakan media audio visual.

Dengan demikian diharapkan melalui media audio visual, siswa akan bersemangat untuk mempelajari Budaya Alam Minangkabau dan akan mendorong siswa untuk mengetahui lebih lanjut tentang konsep Budaya Alam Minangkabau.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut :

1. Aktivitas siswa dalam proses pembelajaran masih rendah.
2. Motivasi siswa terhadap mata pelajaran Budaya Alam Minangkabau masih kurang.
3. Hasil belajar yang dicapai siswa dalam pembelajaran Budaya Alam Minangkabau tergolong rendah.
4. Interaksi antara siswa dan guru dalam pembelajaran belum bervariasi.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka peneliti membatasi

masalah penelitian pada upaya peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran BAM melalui penerapan media pembelajaran audio visual.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembahasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Apakah penggunaan media audio visual dapat meningkatkan aktifitas belajar siswa kelas VIII₁ SMPN 33 Padang pada matapelajaran BAM.
2. Apakah penggunaan media audio visual dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII₁ SMPN 33 Padang pada mata pelajaran BAM.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka penelitian ini bertujuan untuk :

1. Mengetahui peningkatan aktivitas belajar siswa melalui penggunaan media audio visual dalam pembelajaran BAM.
2. Mengetahui peningkatan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran melalui penggunaan audio visual pada pembelajaran BAM.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritik maupun praktis.

1. Secara teoritik
 - a. Sebagai usaha pengembangan ilmu pengetahuan terutama dalam bidang pembelajaran BAM.

- b. Bermanfaat dalam memilih dan menggunakan media dalam pembelajaran.
2. Secara praktik
- a. Siswa
 - 1. Dapat meningkatkan motivasi belajar.
 - 2. Dapat meningkatkan aktivitas siswa.
 - 3. Dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
 - b. Guru
 - 1. Meningkatkan dan mengembangkan profesionalisme sebagai seorang guru.
 - 2. Dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam memilih media pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Belajar

Belajar merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi dan berperan penting dalam perubahan dan perilaku individu. Sukmadinata (2005) menyebutkan bahwa sebagian besar perkembangan individu berlangsung melalui kegiatan belajar.

Belajar merupakan proses yang ditandai oleh adanya perubahan pada diri seseorang. Antara proses belajar dengan perubahan ada dua hal yang saling terkait yaitu belajar sebagai proses dan perubahan sebagai bukti industri dari hasil yang diproses meliputi pengetahuan, keterampilan dan sikap.

Hal ini diperjelas oleh Slameto (2003:2) bahwa belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh tingkah laku yang secara keseluruhan sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungannya.

Surya (1997) : “Belajar dapat diartikan sebagai suatu proses yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh perubahan perilaku baru secara keseluruhan sebagai hasil dari pengalaman individu itu sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungannya.

Dari beberapa pengertian belajar tersebut di atas kata kunci dari belajar adalah perubahan perilaku.

2. Aktifitas dalam Belajar

Slameto (2001:29) mengatakan bahwa “dalam belajar setiap siswa harus diusahakan berpartisipasi aktif meningkatkan minat dan dibimbing untuk mencapai tujuan instruksional”. Belajar aktif adalah belajar dimana siswa dalam belajar lebih berperan aktif sehingga siswa dalam belajar lebih dominan dari kegiatan guru dalam mengajar.

Hal ini diperjelas oleh Dewey dalam Sriyono (1992:76) yang menyatakan bahwa “pendidikan adalah proses pengalaman. Tiap pengalaman positif maupun negatif pasti berguna untuk siswa. Berdasarkan pengalaman itu siswa akan dapat membentuk kegiatan dan pendapat, mengambil keputusan yang tepat dan memiliki keterampilan belajar, bekerja dan sebagainya”.

Risk dalam bukunya *Prince and Practices of teaching* dalam Rohani (2006:6) menyatakan bahwa ”belajar adalah proses membimbing pengalaman belajar”. Pengalaman itu sendiri hanya mungkin diperoleh jika siswa dengan keaktifannya sendiri bereaksi terhadap lingkungannya. Jika seorang siswa ingin memecahkan sendiri suatu masalah, ia harus berfikir menurut langkah-langkah tertentu. Kalau ia ingin memiliki sikap-sikap tertentu ia harus memiliki sejumlah pengalaman emosional.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa untuk menciptakan kondisi belajar yang efektif guru harus melibatkan siswa baik secara

perorangan maupun kelompok. Melalui aktifitas siswa diberikan kesempatan untuk belajar dari pengalaman sendiri. Sedangkan mengajar adalah membimbing kegiatan siswa sehingga ia mau belajar. Karena siswa adalah subjek utama dalam belajar maka siswa harus dilibatkan acara aktif dalam proses pembelajaran.

Dengan demikian belajar yang berhasil harus melalui berbagai macam aktivitas baik aktivitas jasmani maupun rohani. Aktivitas jasmani adalah siswa giat aktif dengan anggota badan, membuat sesuatu, bermain maupun bekerja. Siswa yang mempunyai aktivitas rohani adalah jika daya jiwanya banyak berfungsi dalam pembelajaran. Seluruh peranan dan kemauan dikerahkan serta diarahkan supaya daya itu tetap aktif untuk mendapatkan hasil pembelajaran yang optimal sehingga siswa dapat mendengarkan, mengamati, menyelidiki, mengingat, menguraikan dan mengasosiasikan ketentuan satu dengan lainnya.

Aktivitas jasmani sebagai kegiatan yang tampak yaitu saat siswa melakukan percobaan, membuat konstruksi model dan lain-lain. Sedangkan aktivitas rohani tampak bila siswa sedang mengamati dengan teliti, memecahkan persoalan dan mengambil keputusan (Rohani, 2006:7). Pada saat siswa aktif jasmaninya dengan sendirinya juga aktif rohaninya begitu juga sebaliknya. Hal ini diperjelas oleh Piaget dalam Nasution (1999:89) bahwa “seorang siswa berfikir sepanjang ia berbuat. Tanpa berbuat, siswa tidak berfikir, agar siswa berfikir sendiri, ia harus diberi

kesempatan untuk berbuat sendiri. Berfikir pada taraf verbal baru timbul setelah siswa berfikir pada taraf perbuatan”.

Rohani (2006:10) menarik kesimpulan sebagai berikut :

Untuk membangkitkan aktivitas rohani siswa maka guru perlu mengajukan pertanyaan dan membimbing diskusi siswa. Memberikan tugas-tugas untuk memecahkan masalah, menganalisis, mengambil keputusan, mengadakan berbagai percobaan dengan menyimpulkan keterangan, memberikan pendapat dan sebagainya. Untuk membangkitkan aktivitas jasmani maka guru perlu menyelenggarakan berbagai bentuk keterampilan seperti di bengkel, laboratorium, mengadakan pameran dan karyawisata

Karena aktivitas belajar itu banyak sekali macamnya, maka Paul Dierich dalam Hamalik (2001:172) mengklasifikasikan aktivitas belajar menjadi 8 kelompok sebagai berikut :

- a. Kegiatan-kegiatan audio visual : membaca, melihat gambar-gambar, mengamati, eksperimen, demonstrasi, pameran, mengamati orang lain bekerja atau bermain.
- b. Kegiatan-kegiatan lisan : mengemukakan suatu fakta atau prinsip, menghubungkan suatu kejadian, mengajukan pertanyaan, memberi saran, mengemukakan pendapat, wawancara dan diskusi.
- c. Kegiatan-kegiatan mendengarkan : mendengarkan penyajian bahan, mendengarkan percakapan atau diskusi kelompok, mendengarkan suatu permainan instrumen musik dan mendengarkan siaran radio.
- d. Kegiatan-kegiatan menulis : menulis cerita, menulis laporan, memeriksa karangan, membuat sketsa atau rangkuman, mengerjakan tes, dan mengisi angket.
- e. Kegiatan-kegiatan menggambar ; menggambar, membuat grafik, diagram peta dan pola
- f. Kegiatan-kegiatan metrik : melakukan percobaan, memilih alat-alat, melaksanakan pameran, membuat model, menyelenggarakan permainan, menari dan berkebun.
- g. Kegiatan-kegiatan mental : merenungkan, mengingat, memecahkan masalah, menganalisis faktor-faktor, menemukan hubungan-hubungan, membuat keputusan.

- h. Kegiatan-kegiatan emosional : minat, membedakan, berani, tenang dan sebagainya.

Penggunaan aktivitas besar nilainya bagi pembelajaran siswa. Oleh karena itu aktivitas dapat digunakan dalam semua metode pembelajaran baik dalam kelas maupun di luar kelas. Hanya saja penggunaannya dilaksanakan dalam bentuk yang berbeda-beda sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai dan disesuaikan pula pada orientasi sekolah yang menggunakan jenis kegiatan ini. Dalam belajar mengajar apapun yang harus aktif adalah siswa karena itu guru harus berusaha menumbuhkan peran serta aktif. Jadi media audio visual dapat digunakan untuk merangsang siswa agar aktif dalam memperhatikan pembelajaran, menjawab pertanyaan guru, bertanya dan menyimpulkan tayangan media audio visual.

Untuk merangsang aktivitas anak perlu disediakan media pembelajaran karena dapat membentuk siswa dalam memahami hal-hal yang abstrak, membangkitkan perhatian siswa, minat belajar siswa dan pada akhirnya dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

Media audio visual atau VCD adalah salah satu media pembelajaran yang berkaitan dengan penglihatan dan pendengaran serta menampilkan gerak yang dipakai sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran Budaya Alam Minangkabau dengan tujuan dapat mengaktifkan siswa dalam belajar dan membantu siswa dalam memahami isi pelajaran.

3. Media Pembelajaran

Media adalah jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar dan media merupakan segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta rangsangan siswa belajar yang berupa buku, film, kaset dan lain-lain (Sadiman 1990:6). Media pembelajaran merupakan bagian dari sarana pendidikan yang mempunyai peranan yang sangat besar dalam menunjang proses belajar mengajar. Media pembelajaran merupakan salah satu sarana pendidikan yang mempunyai peranan sangat besar dalam menunjang proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan salah satu sarana pendidikan yang dapat mempertinggi efektivitas dan efisien mencapai tujuan pendidikan sesuai yang dikemukakan oleh Arikunto (1988:82) bahwa media pengajaran adalah sarana pendidikan yang digunakan sebagai perantara di dalam proses belajar mengajar untuk lebih mempertinggi efektivitas dan efisiensi dan dapat mengganti peran guru.

Media pembelajaran adalah peralatan atau sarana yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran sehingga pelajaran lebih menarik dan lebih mudah dipahami oleh siswa. Media pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam pengajaran guru sehingga hasil belajar yang diharapkan dapat dicapai dengan maksimal.

Anita (2008:63) mengemukakan bahwa media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti “perantara”, yaitu perantara sumber pesan dengan penerima pesan.

Jadi media tersebut dapat dikatakan sebagai media pembelajaran jika membawa pesan-pesan dalam rangka mencapai tujuan. Kemudian menurut Lasuhetu (1988 : 24) media pembelajaran adalah semua alat atau benda yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dengan maksud untuk menyampaikan pesan (informasi) dari guru kepada siswa.

Dari kedua pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan peralatan yang dapat digunakan untuk membantu menyampaikan pelajaran sehingga pelajaran lebih menarik dan mudah dipahami siswa. Semua peralatan yang digunakan oleh guru tersebut tujuannya untuk meningkatkan efektifitas proses belajar mengajar. Jadi media pembelajaran memegang peranan penting dalam proses belajar mengajar karena dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara.

Dalam kegiatan pembelajaran media mempunyai arti yang sangat penting. Kegiatan pembelajaran itu pada hakekatnya merupakan proses komunikasi. Dalam proses komunikasi biasanya guru berperan sebagai komunikator menyampaikan pesan/bahan ajar kepada siswa. Dalam hal ini siswa bertindak sebagai penerima pesan. Agar pesan atau bahan ajar yang disampaikan guru dapat diterima oleh siswa maka diperlukan media pembelajaran.

Menurut Arsyad (1997:26) manfaat praktis dari penggunaan media pengajaran di dalam proses belajar mengajar sebagai berikut :

- a. Media pengajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.

- b. Media pengajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya
- c. Media pengajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu;
 - 1) obyek atau benda terlalu besar untuk ditampilkan langsung di ruang kelas dapat diganti dengan gambar, foto, slide, realita, film, radio atau model.
 - 2) obyek atau benda yang terlalu kecil yang tidak tampak oleh indera dapat disajikan dengan bantuan mikroskop, film, slide atau gambar.
 - 3) kejadian langka yang terjadi di masa lalu atau terjadi sekali dalam puluhan tahun dapat ditampilkan melalui rekaman video, film, foto, slide serta secara verbal.
 - 4) obyek atau proses yang amat rumit seperti peredaran darah dapat ditampilkan secara kongkrit melalui film, gambar, slide atau simulasi komputer.
 - 5) kejadian atau percobaan yang dapat membahayakan dapat disimulasikan dengan media seperti komputer, film dan video.
 - 6) peristiwa alam seperti terjadinya letusan gunung berapi atau proses yang memakan waktu lama seperti proses kepompong menjadi kupu-kupu dapat disajikan dengan teknik-teknik rekaman seperti time-lapse untuk film, video, slide, atau simulasi komputer.
- d. Media pengajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat dan lingkungannya misalnya melalui karyawisata, kunjungan-kunjungan ke museum atau kebun binatang.

Adapun manfaat media dalam proses pembelajaran menurut

Sudjana (2005:2) antara lain :

- a. pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga meningkatkan motivasi siswa.
- b. bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa.
- c. metode mengajar akan lebih bervariasi.
- d. siswa akan lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengar uraian guru tapi juga aktivitas lain seperti mengamati dan mendemonstrasikan.

Dengan adanya media pembelajaran guru dapat menciptakan berbagai situasi dalam kelas sehingga suasana dalam kelas tidak membosankan. Untuk itu ada beberapa hal yang harus diperhatikan dalam memilih media pembelajaran ; 1) media pembelajaran itu harus sesuai dengan tujuan dan materi pembelajaran itu harus sesuai dengan tujuan dan materi pembelajaran yang direncanakan; 2) media pembelajaran sesuai dengan tingkat kematangan dan pengalaman siswa; 3) media pembelajaran mudah diperoleh setidaknya mudah dibuat oleh guru; 4) guru mampu menggunakan media pembelajaran yang telah dipilih; 5) media pembelajaran sesuai dengan waktu dan tempat; 6) media tersebut dapat bermanfaat bagi siswa selama pengajaran berlangsung.

Dengan beberapa pertimbangan di atas guru dapat lebih mudah menggunakan media yang dianggap tepat untuk membantu mempermudah tugas-tugas dalam mengajar. Media audio visual hendaknya dapat mempermudah guru dalam menjelaskan pelajaran Budaya Alam Minangkabau.

4. Media Audio Visual

Bila dipandang dari arti maka media audio visual berarti suatu alat atau benda yang digunakan dalam bentuk visualisasi atau dapat dilihat dan audio (dapat didengar) untuk menyampaikan pesan tentang pendidikan. Dengan demikian audio visual merupakan media yang dapat mempermudah penyajian materi pelajaran dan mudah dipahami serta dapat dimengerti siswa dalam waktu panjang.

Selanjutnya Sulaiman (1998:17), mengatakan bahwa audio visual ini merupakan suatu alat untuk meningkatkan siswa aktif dalam proses belajar mengajar. Dengan menggunakan media audio visual dalam proses pembelajaran siswa akan memperoleh :

- a. Mempermudah menyampaikan dan menerima pelajaran atau informasi serta dapat menghindari salah pengertian. Alat-alat audio visual dapat menyampaikan pengertian atau informasi dengan cara lebih konkrit atau lebih nyata dari pada yang di dapat disampaikan oleh kata-kata yang diucapkan atau ditulis. Oleh karena itu alat-alat audio visual membuat suatu pengertian atau informasi menjadi lebih berarti.
- b. Alat-alat audio visual mendorong keinginan untuk mengetahui lebih banyak. Kalau seorang melihat sesuatu yang diperlukannya dia akan tertarik dan hal itu menjadi dorongan baginya untuk mengetahui lebih banyak. Dorongan adalah dasar bagi pemindahan suatu ide dari pemikiran seseorang kepada orang lain.
- c. Alat-alat audio visual mengekalkan pengertian yang didapat tidak saja menghasilkan cara belajar yang efektif dalam waktu yang lebih singkat tetapi apa yang diterima melalui media audio visual lebih lama dan lebih baik tinggal dalam ingatan.

Selanjutnya Arsyad (1997:30) menyatakan bahwa Teknologi audio visual adalah cara menghasilkan atau cara menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan-pesan audio visual. Pengajaran melalui audio visual jelas bercirikan pemakaian perangkat keras karena selama proses belajar seperti mesin proyektor film, tape recorder, proyektor visual yang lebar. Pengajaran melalui audio visual adalah produksi dan penggunaan materi yang penyerapannya melalui pandangan dan pendengaran.

Jadi media audio visual memiliki potensi yang sangat handal karena sangat bagus digunakan sebagai media pembelajaran sehingga bisa meningkatkan hasil pembelajaran tersebut.

Media audio visual yang dipakai di sini adalah berbentuk VCD sebanyak 2 (dua) buah yang berisikan tentang materi pembelajaran Teater Tradisional Randai Minangkabau dan Seni Gamat Sebagai Permainan Anak Nagari yang diproduksi oleh Minang Record.

Agar media audio visual dapat digunakan secara efektif dan efisien ada tiga langkah pokok dalam prosedur penggunaan media yaitu :

a. Persiapan

Langkah ini dilakukan sebelum penggunaan media. Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan agar penggunaan media dapat dipersiapkan dengan baik : 1) guru mempersiapkan peralatan yang diperlukan untuk menggunakan media yang dimaksud ; 2) yakinkan bahwa semua peserta sudah mengerti tujuan yang hendak dicapai ; 3) atur letaknya agar peserta dapat melihat, mendengar pesan-pesan pengajarannya dengan baik.

b. Pelaksanaan (penyajian)

Satu hal yang perlu diperhatikan selama menggunakan media hindari kejadian-kejadian yang dapat mengganggu ketenangan, perhatian dan konsentrasi peserta.

c. Tindak lanjut

Kegiatan ini bertujuan untuk memantapkan pemahaman terhadap pokok-pokok materi atau pesan pengajaran yang hendak disampaikan melalui media tersebut. Selanjutnya diadakan evaluasi untuk melihat tercapai atau tidaknya tujuan yang ditetapkan.

5. Hasil belajar

Hasil belajar merupakan tolak ukur yang dapat digunakan untuk menentukan tingkat keberhasilan siswa dalam menguasai suatu mata pelajaran. Menurut Prayitno (1973:21) hasil belajar adalah “sesuatu yang diperoleh, dikuasai atau merupakan hasil dari proses belajar. Dengan adanya kegiatan belajar akan menghasilkan perubahan pada diri siswa atau subjek didik”.

Hasil belajar yang diperoleh terjadi setelah proses pembelajaran sebagai akibat dari proses itu sendiri. Berkaitan dengan hasil belajar Sudjana (1982) menyatakan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki pelajar setelah ia menerima pengalaman belajar.

Gagne dalam Zahara (2001:82) menyebutkan hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh dari proses belajar yang dapat dikategorikan dalam 5 macam yaitu : 1) informasi verbal, 2) keterampilan intelektual, 3) strategi kognitif, 4) sikap, 5) keterampilan motorik.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan kegiatan yang sangat kompleks sifatnya karena setelah belajar siswa akan memiliki keterampilan, pengetahuan dan sikap. Seorang siswa dikatakan

telah mencapai hasil belajar jika pada dirinya telah terjadi perubahan tertentu melalui kegiatan pembelajaran.

Agar hasil belajar dapat tercapai sesuai dengan yang diharapkan guru harus memiliki kemampuan profesional. Guru harus dapat memberikan informasi yang jelas dan mudah diserap oleh siswa. Guru memberikan transformasi pengetahuan terhadap siswa sehingga yang diberikan guru dapat digunakan dalam pengetahuan yang lebih luas. Untuk itu guru harus menggunakan strategi pembelajaran yang efektif, diantaranya menggunakan media pembelajaran yang tepat. Kegiatan belajar dengan menggunakan bantuan media akan menghasilkan hasil belajar yang lebih baik dari pada tanpa bantuan media

6. Budaya Alam Minangkabau

Mata pelajaran Budaya Alam Minangkabau di SMP memiliki peranan yang sangat penting dalam pembinaan kehidupan masyarakat Minangkabau. Tujuan pembelajaran BAM di SMP adalah untuk menjadikan peserta didik mengenal, memiliki adat, tata krama pergaulan, bahasa dan sastra serta kesenian tradisional dalam kehidupan yang diwariskan secara turun temurun. Mata pelajaran Budaya Alam Minangkabau ini membuat pokok-pokok tentang Budaya Alam Minangkabau. Bahan kajian ini dipilih dan ditetapkan berdasarkan pertimbangan kebutuhan siswa dan masyarakat serta relevansinya dalam kehidupan sehari-hari. Melalui pertimbangan tersebut diharapkan siswa akrab dan cinta terhadap lingkungan dan budayanya (Kurikulum 1995:1).

Dalam proses pembelajaran diharapkan siswa betul-betul mempunyai aktivitas belajar BAM secara baik dan sungguh-sungguh karena BAM mempunyai beraneka ragam kebudayaan, bahasa dan adat yang sangat berguna bagi masyarakat Minangkabau dalam kehidupan sehari-hari yang bagi masyarakat Minangkabau dikenal dengan pepatah Minangkabau “Adat basandi sarak, sarak basandi kitabullah, sarak mangato adat mamakai, indak lakang dek paneh indak lapuak dek hujan”. Kebudayaan dan adat ini haruslah dipelihara dipupuk dan berkembang sesuai menurut kodratnya untuk mengisi kepribadian anak kemenakan dan masyarakat.

Pembelajaran BAM ini dapat mengajak generasi muda sekarang mengerti dengan adat istiadat, budaya Minangkabau. Salah satu budaya Minangkabau adalah permainan tradisional Minangkabau. Permainan tradisional sebagai salah satu tradisi masyarakat yang berisikan pesan-pesan moral, hidup bermasyarakat, di dalamnya terkandung nilai-nilai luhur budaya bangsa kita yang dilandasi sikap gotong royong, nilai-nilai keterampilan, saling membantu dan yang terpenting sekalian adalah adanya unsur-unsur untuk membina dan sebagai sarana sosialisasi antara sesama anggota masyarakat khususnya generasi muda. Seperti diketahui, permainan tradisional Minangkabau melibatkan banyak peserta

Tidak bisa dipungkiri bahwa tata kelakuan manusia sangat dipengaruhi oleh gejala-gejala dan faktor-faktor sosial lingkungan suatu masyarakat dan gejala perkembangan zaman membawa juga pengaruh yang signifikan terhadap perilaku masyarakat pendukungnya. Dampak

yang paling buruk adalah hilangnya budaya dan tradisi dari masyarakat tersebut, bukankah generasi mudalah yang akan bertanggungjawab terhadap kelangsungan hidup dan tradisi yang dimiliki orang tuanya ?

Permainan tradisional secara sederhana berarti segala bentuk permainan yang hidup dan terpelihara dalam suatu kelompok masyarakat. Beberapa ahli memberikan pengertian yang beragam tentang permainan. Menurut H. Spenser dalam Dwiyan (2001:2) memberikan pengertian permainan sebagai suatu kebutuhan yang diperlukan setiap manusia untuk pembinaan organ tubuhnya, sedangkan Groos dalam Dwiyan (2001:3) menyatakan bahwa permainan merupakan kegiatan yang mempersiapkan anak-anak untuk menjadi dewasa dengan mengarahkannya kepada kegiatan-kegiatan yang dilandasi oleh naluri bermain tersebut kepada berbagai kebutuhan hidup di kemudian hari.

Sedangkan kata tradisional berarti segala sesuatu yang sudah menjadi tradisi atau adat kebiasaan yang dilakukan secara turun temurun. Sebagai sebuah adat kebiasaan yang berpegang teguh kepada norma-norma dan aturan yang telah digariskan. Jadi permainan tradisional memberikan makna sebagai sesuatu hal atau permainan yang dilakukan dengan berpegang teguh kepada tata aturan dan norma-norma adat kebiasaan yang terpelihara secara turun temurun.

B. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan dalam masalah penerapan media audio visual yaitu :

1. Sri Nurdianti (2005) menerapkan media audio visual dalam pembelajaran fisika kelas VII SMPN 33 Padang. Peneliti berkesimpulan bahwa dengan menggunakan media audio visual dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar.
2. Destinora (2000) menerapkan media audio visual dalam pembelajaran biologi di kelas II SMUN Talamau Kabupaten Pasaman. Peneliti berkesimpulan bahwa dengan menggunakan audio visual jumlah siswa yang aktif dalam diskusi, memahami konsep yang diberikan menunjukkan bagian dari indera dan dapat dikatakan baik sekali.
3. Penelitian oleh Fakultas Unika Atmaja (2007) penggunaan audio visual pada aktivitas pembelajaran Bahasa Inggris di kelas V SD Santa Maria Fatima II Tahun Ajaran 2007-2008.

C. Hipotesa

Berdasarkan permasalahan dan kajian teori yang telah diuraikan maka hipotesa tindakan dalam penelitian ini adalah :

1. Penggunaan media audio visual dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran BAM di kelas VIII₁ SMPN 33 Padang.
2. Penggunaan media audio visual dapat meningkatkan hasil belajar dalam pelajaran BAM di kelas VIII₁ SMPN 33 Padang.

D. Kerangka Pemikiran

Mengajar merupakan upaya yang dilakukan oleh guru agar siswa belajar. Dalam pembelajaran siswa menjadi subjek dan pelaku kegiatan belajar. Agar

siswa berperan sebagai pelaku dalam kegiatan belajar, maka guru hendaknya merencanakan pembelajaran yang menuntut siswa banyak melakukan aktivitas belajar. Hal ini tidak berarti siswa dibebani banyak tugas. Aktivitas atau tugas-tugas yang dikerjakan siswa hendaknya menarik minat siswa, dibutuhkan dalam perkembangannya serta bermanfaat bagi masa depannya.

Salah satu media pembelajaran yang dapat mengaktifkan siswa belajar adalah media pembelajaran audio visual. Media pembelajaran visual ini merupakan metode pembelajaran yang menggunakan cara belajar aktif, berorientasi pada proses, mencari sendiri dan reflektif. Penggunaan media pembelajaran audio visual dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa sehingga dengan meningkatnya aktivitas belajar diharapkan pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan yang telah diberikan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut: 1) terjadi peningkatan secara signifikan aktivitas baik dari Pra Siklus ke Siklus I maupun dari Siklus I ke Siklus II dengan ketuntasan dari 61,1 % menjadi 68,5% pada Siklus I dan 79,5% pada Siklus II, 2) terjadi peningkatan secara signifikan hasil belajar dengan penggunaan audio visual pada pra siklus ke siklus I nilai t hitung adalah 8,781 dan siklus I ke siklus II 8,336 dimana keduanya besar dari t tabel. Dengan demikian, pembelajaran dengan strategi penggunaan media audio visual dapat meningkatkan aktifitas dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran BAM.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian di atas, peneliti memberikan saran-saran sebagai berikut:

1. Kepada siswa, agar dapat menafsirkan pembelajaran yang dilakukan secara aktif dan mandiri melalui strategi penggunaan media audio visual yang akan membuka pola pikir yang terbuka dan luwes.
2. Kepada guru, diharapkan strategi penggunaan media audio visual dapat menjadi salah satu pilihan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

3. Kepala sekolah, diharapkan dapat membiasakan menggunakan strategi Penggunaan media audio visual sebagai alternatif penyelenggaraan pendidikan yang berkualitas.
4. Kepala Dinas Pendidikan, diharapkan dapat memfasilitasi dan mendukung kelancaran penelitian tindakan kelas selanjutnya bagi kepentingan peningkatan mutu pendidikan

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, Rohani. (2006). *Pengelolaan Pengajaran*. Jakarta: P2LPTK.
- Anita W, Sri (2008). *Strategi Pembelajaran di SD I Jakarta*. Universitas Terbuka.
- Arikunto, Suharsimi (2006). *Pendidikan Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar. (1997). *Media Pengajaran*. Jakarta: Grafindo Persada.
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. (1995). *Kurikulum Muatan Lokal Provinsi Sumatera Barat. Sekolah Lanjutan Pertama Budaya Alam Minangkabau*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Kantor Wilayah Provinsi Sumatera Barat. Padang.
- Djafar, T. Zahara. (2001). *Kontribusi Strategi Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar*. Padang. FIK UNP.
- Dwiyana, Lisa. (2001). *Permainan Tradisional Sumbar*. Jakarta: Direktorat Jenderal Kebudayaan Departemen Pendidikan Nasional.
- Hamilik, Oemar. (2001). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- John, D. Latuheru. (1988). *Media Pengajaran*. Jakarta: P2LPTK.
- Nasution. (1994). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Universitas Terbuka Depdikbud.
- Panen, Paulina. (2000). *Konstruktivisme dalam Pembelajaran*. Jakarta: Diknas.
- Prayitno. 1973. *Pengantar Psikologi Pendidikan*. Padang: IKIP.
- Sadiman, Arif. (1996). *Media Pendidikan*. Jakarta: Grafindo Persada.
- Sardiman. (2001). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Press.
- Setiawan, Denni. (2006). *Komputer dan Media Pembelajaran*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Slameto. (2003). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Asadi Mahasatya.
- . (2001). *Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sriyono. (1992). *Teknik Belajar Mengajar Dalam CBSA*. Jakarta: Rineka Cipta.