

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN LCD DAN  
GAYA BELAJAR TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA  
PELAJARAN EKONOMI KELAS XI MADRASAH ALIYAH  
ISLAMIAH MALO KABUPATEN BOJONEGORO  
TAHUN PELAJARAN 2018/2019**

**SKRIPSI**

Oleh:

**ALVI NUR CHOIRINA**

**15210003**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN EKONOMI  
FAKULTAS PENDIDIKAN DAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL  
IKIP PGRI BOJONEGORO**

**2019**

## LEMBAR PENGESAHAN

### SKRIPSI

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN LCD DAN  
GAYA BELAJAR TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA  
PELAJARAN EKONOMI KELAS XI MADRASAH ALIYAH  
ISLAMIAH MALO KABUPATEN BOJONEGORO  
TAHUN PELAJARAN 2018/2019**

Oleh  
ALVI NUR CHOIRINA  
15210003

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 19 Agustus 2019  
dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima  
sebagai kelengkapan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

#### Dewan Penguji

Ketua : Taufiq Hidayat S.Pd., M.Pd. (.....  
NIDN. 0727128902

Sekretaris : Ayis Crusma Fradani, S.Pd., M.Pd. (.....  
NIDN. 0729048802

Anggota : 1. Drs. Sarjono, M.M. (.....  
NIDN. 00120556001

2. Drs. Heru Ismaya, M.H. (.....  
NIDN. 0709126002

3. Ali Mujahidin, S.Pd., M.M. (.....  
NIDN. 0417078206

Mengesahkan:  
Rektor,



Drs. Sujiran, M.Pd.  
NIDN. 0002106302

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Indonesia adalah negara yang berkembang akan tetapi Indonesia juga berpotensi menjadi negara maju. hal tersebut dapat dilihat dari sumber daya alam yang begitu melimpah, tanah yang subur menjadikan Indonesia kaya dengan tumbuh-tumbuhan yang berkualitas. Bukan hanya itu, indonesia juga memiliki sumber daya manusia yang berjumlah besar, dan banyak penduduk yang berusia produktif.

Sumber daya manusia yang besar bukan hanya menguntungkan akan tetapi juga dapat merugikan negara. Sumber daya manusia yang menguntungkan adalah sumber daya manusia yang berkualitas yang dapat berkompetisi dalam persaingan global membantu negara mewujudkan cita-cita bangsa menjadi negara maju.

Pemerintah Indonesia sadar bahwa untuk menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas pemerintah juga harus memberikan pendidikan yang berkualitas bagi setiap warga Indonesia.

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Dari isi undang-undang tersebut dapat diketahui bahwa pendidikan tidak hanya diperlukan untuk diri anak itu sendiri

tetapi juga diperlukan untuk masyarakat, bangsa dan juga negara(Undang-Undang SISDIKNAS No. 20 Tahun 2003).

Pendidikan merupakan usaha sadar untuk menambah dan mengembangkan pengetahuan dari dalam maupun luar sekolah dalam mewujudkan sumber daya manusia yang cerdas dan berkualitas, sebagaimana tercantum dalam Undang-Undang 1945 adalah melindungi segenap bangsa dan seluruh tumpah darah Indonesia dan untuk memajukan kesejahteraan umum mencerdaskan kehidupan bangsa dan ikut melaksanakan ketertiban dunia berdasarkan kemerdekaan, perdamaian abadi dan keadilan sosial.

Mengingat pentingnya peran pendidikan dalam suatu negara, telah banyak usaha yang dilakukan pemerintahan dalam meningkatkan mutu pendidikan diantaranya peningkatan kualitas guru, perbaikan dan perkembangan kurikulum, serta peningkatan sarana dan prasarana. Usaha pemerintah yang selanjutnya yaitu dengan memberikan anggaran besar untuk pendidikan. Baik APBN maupun APBD harus menyediakan minimum 20 persen. Terkait anggaran fungsi pendidikan, menurut Muhadjir, selama ini beberapa daerah melakukan klaim telah mengalokasikan 20 persen anggaran pendidikan dalam APBD-nya. Akan tetapi pendidikan di Indonesia masih ada diposisi yang rendah dari pada negara-negara tetangga. Hal tersebut terjadi salah satunya karena kualitas belajar yang kurang baik.

Menurut Candra belajar adalah suatu aktivitas mental / psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, keterampilan, nilai dan sikap (2015:1). Berdasarkan hal tersebut belajar adalah suatu bentuk aktivitas

yang mengarah kepada perubahan tingkah laku dan penguasaan pengetahuan, kecakapan dan kebiasaan-kebiasaan baru sebagai hasil interaksinya dengan orang lain atau lingkungannya.

Sejalan dengan pengertian diatas pendidikan tidak dapat diperoleh dengan cara *instan*, karena pendidikan membutuhkan suatu proses yang disebut dengan proses pembelajaran. Menurut sudjana pembelajaran yaitu setiap upaya sistematis dan sengaja untuk menciptakan agar terjadi interaksi edukatif antara dua pihak yaitu antara peserta didik dan pendidik.

Dalam menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif harus memperhatikan asas edukatif dan memperhatikan faktor-faktor lain yang dapat menghambat terlaksananya pendidikan. Seperti metode, strategi, media, serta sarana dan prasarana yang dalam pelaksanaannya tidak dapat berjalan sendiri-sendiri. Selain itu kendala yang dihadapi dalam melaksanakan pendidikan juga berasal dari anak didik .

Menurut Mulyono dalam Rosdiana hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Kemampuan yang diperoleh anak tersebut dinyatakan dalam bentuk angka atau nilai (2007:25). Hasil belajar tersebut terjadi terutama berkat evaluasi guru. Dengan demikian, guru harus mampu menciptakan kegiatan pembelajaran yang menarik bagi siswa sehingga siswa bersemangat dalam melakukan aktivitas belajar disekolah karena hal tersebut akan berdampak pada hasil belajar yang dicapai oleh siswa.

Anni dalam Setyowati mengatakan bahwa hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh pembelajar setelah mengalami aktivitas belajar (2007:19). Jadi hasil belajar yang diperoleh siswa dilihat dari perubahan perilaku

setelah diadakannya proses pembelajaran. Hasil belajar siswa tersebut dipengaruhi dari luar (*eksternal*) dan dari dalam (*internal*) siswa itu sendiri. Salah satu yang mempengaruhi hasil belajar dari luar diri siswa adalah media. Dalam proses pembelajaran yang merupakan proses komunikasi antara guru dan siswa. Menurut Gagne dan Briggs dalam oktavera “*media represent one component of delivery systems*” (2015:330) yang artinya media merupakan salah satu komponen dari sistem penyampaian. Penyampaian disini adalah penyampaian pesan dari guru ke siswa berupa informasi atau pengetahuan dalam proses pembelajaran.

Pada awal mulanya proses pembelajaran belum menggunakan media yang modern akan tetapi hanya menggunakan media konvensional yaitu menggunakan alat bantu visual (media visual), misalnya papan tulis, gambar dan lain-lain yang mana alat bantu tersebut masih bersifat klasik. Padahal standarisasi tujuan penggunaan media adalah untuk meragakan, mengkonkritkan dan mewujudkan pesan atau informasi yang abstrak melalui pengamatan.

Dengan perkembangan teknologi di dunia, lembaga pendidikan ingin memanfaatkan teknologi tersebut dalam memperbaiki kualitas pendidikan di Indonesia. Guru yang terbiasa menggunakan media konvensional dalam proses pembelajaran, harus dapat menyesuaikan diri dengan adanya teknologi-teknologi baru dalam pendidikan. Hal ini dimaksudkan agar setiap guru dapat menggunakan teknologi tersebut dalam proses pembelajaran dikelas. sehingga siswa akan lebih tertarik dan lebih mudah faham dengan materi yang disampaikan guru. Wujud dari teknologi yang telah berkembang yaitu dengan terciptanya media-media pembelajaran yang lebih modern diantaranya media LCD (*Liquid Crystal*

*Display*), OHP (*Over Head Proyektor*), Film Bingkai, VCD (*Video Compact Disc*) dan sebagainya yang masih banyak lagi.

Dengan terciptanya berbagai jenis media belajar modern, ada salah satu media belajar yang sering digunakan oleh lembaga pendidikan yaitu media LCD (*Liquid Crystal Display*). Media LCD (*Liquid Crystal Display*) adalah perangkat alat bantu yang sering digunakan untuk media presentasi, karena mampu menampilkan gambar dengan ukuran besar. meskipun media LCD (*Liquid Crystal Display*) ini baru dikembangkan, bisa dibilang sudah cukup banyak lembaga-lembaga baik akademis maupun non akademis yang menggunakan media ini. Menurut Sudjana dan Rivai dalam Ni'mah bahwa :

LCD (*Liquid Crystal Display*) merupakan salah satu alat optik dan elektronik. Sistem optiknya efisien yang menghasilkan cahaya amat terang tanpa mematikan (menggelapkan) lampu ruangan, sehingga dapat memproyeksikan tulisan, gambar atau tulisan dan gambar yang dapat dipancarkan dengan baik ke layar (2014:16).

Media LCD (*Liquid Crystal Display*) yang digunakan dalam proses pembelajaran diharapkan membuat siswa tidak hanya mendengar, melihat dan belajar secara pasif serta dengan penggunaan media LCD (*Liquid Crystal Display*) diharapkan akan mampu memberikan fasilitas belajar yang berkualitas dan menciptakan situasi pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan sehingga anak didik akan lebih berminat dalam mengikuti proses kegiatan belajar mengajar.

Selain media belajar, gaya belajar juga perlu diperhatikan dalam proses pembelajaran. Menurut Gunawan dalam Candra gaya belajar adalah cara yang

lebih kita sukai dalam melakukan kegiatan berpikir, memproses dan mengerti suatu informasi (2015:3). Selain itu, menurut De Potter dalam Candra gaya belajar berperan sebagai saringan untuk pembelajaran, pemrosesan, dan komunikasi (2015:3). Berdasarkan beberapa pendapat diatas, maka dapat disimpulkan bahwa gaya belajar adalah proses penerimaan dan pengolahan individu terhadap pembelajaran yang diterimanya.

Pengenalan gaya belajar merupakan hal penting untuk diketahui guru dan siswa. Bagi guru dengan mengetahui gaya belajar tiap siswa maka guru dapat menerapkan teknik dan strategi yang tepat baik dalam pembelajaran maupun dalam pengembangan diri. Hanya dengan penerapan yang sesuai maka tingkat keberhasilannya lebih tinggi. Seorang siswa juga harus memahami jenis gaya belajarnya. Dengan demikian, ia telah memiliki kemampuan mengenal diri yang lebih baik dan mengetahui kebutuhannya. Pengenalan gaya belajar akan memberikan pelayanan yang tepat terhadap apa dan bagaimana sebaiknya disediakan dan dilakukan agar pembelajaran dapat berlangsung optimal.

Gaya belajar merupakan gaya seorang siswa dalam mengolah dan menyerap informasi atau mempelajari sesuatu dari pengalamannya sehingga ia dengan mudah menerima informasi yang diterimanya baik melalui pendengaran, penglihatan maupun melakukannya, yang akhirnya dapat memahami informasi yang didapatnya. siswa yang belajar dengan menggunakan gaya belajar mereka yang dominan, saat mengerjakan tes akan mencapai hasil yang lebih baik dibandingkan apabila mereka belajar dengan cara yang tidak sejalan dengan gaya belajar mereka. Gaya belajar dapat digunakan untuk membantu memaksimalkan proses pembelajaran, karena: (1) mengerti gaya belajar siswa, sehingga tidak

terpaku pada satu gaya belajar saja, (2) mengakomodasikan gaya belajar yang berbeda, tetapi tidak mencoba untuk memaksakan semua pada saat proses pembelajaran, (3) mulai menyadari bahwa gaya belajar juga merupakan faktor yang perlu diperhatikan. Perbedaan gaya belajar tidak menggambarakan perbedaan dalam tahap kecerdasan.

Masing-masing individu, termasuk peserta didik, memiliki gaya belajar berbeda. Berbagai gaya belajar siswa di sekolah diantaranya ada yang lebih mengerti ketika guru menjelaskan dengan cara mencatat di papan tulis, berdiskusi, dan diberikan contoh soal terlebih dahulu, sebagian ada yang suka dengan keributan dan sebagian tidak suka dengan keributan, ada yang mengerjakan tugas dengan teliti dan ada yang tidak teliti, ada yang belajar sambil berjalan, ada yang tidak dapat duduk diam, dan ada yang suka gerak-gerakan badan.

Hasil belajar yang maksimal akan diperoleh apabila beragam perbedaan seperti kebiasaan, minat, dan gaya belajar pada peserta didik diakomodasikan oleh guru melalui pemilihan metode mengajar dan materi ajar yang sesuai dengan gaya belajar peserta didik. Penagajaran bidang studi apapun, hanya bisa ditingkatkan kualitasnya, apabila guru memahami karakteristik peserta didik dengan baik termasuk gaya belajar mereka. Kemudian, informasi tentang peserta didik tersebut menjadi bahan pertimbangan bagi guru dalam memilih metode, media, teknik mengajar, dan materi ajar yang sesuai dengan keberagaman gaya belajar peserta didik.

Penelitian ini akan difokuskan pada sekolah Madrasah Aliyah Islamiyah Malo Kab. Bojonegoro. Madrasah Aliyah Islamiyah Malo Kab. Bojonegoro merupakan salah satu institut pendidikan formal yang ada di kecamatan Malo

Kab. Bojonegoro kabupaten Bojonegoro. Sekolah ini memiliki 3 jurusan yaitu IPS, IPA dan Agama. Dalam penelitian ini akan difokuskan pada siswa kelas X1 yang mengambil jurusan IPS. Di sekolah tersebut jurusan IPS dibagi menjadi dua kelas yaitu X1 A dan X1 B. Ekonomi merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di jurusan IPS. Pada mata pelajaran ekonomi Madrasah Aliyah Islamiyah Malo Kab. Bojonegoro memutuskan KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) adalah sebesar 78 dan kedua kelas tersebut banyak siswa yang memiliki hasil belajar yang masih dibawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Hal tersebut diperkirakan karena media yang digunakan guru dalam proses pembelajaran belum maksimal, karena guru hanya menggunakan media konvensional.

Teknologi di Indonesia sudah mulai berkembang. media belajar juga berkembang menggunakan teknologi yang lebih modern. Namun hal tersebut tidak terjadi di setiap sekolah. Seperti sekolah Madrasah Aliyah Islamiyah Malo Kab. Bojonegoro yang hanya memiliki 1 LCD (*Liquid Crystal Display*). Hal tersebut mengakibatkan tidak semua guru dapat menggunakan media LCD (*Liquid Crystal Display*) karena hanya ada satu guru yang dapat menggunakan media tersebut dalam waktu yang sama. Bahkan media LCD (*Liquid Crystal Display*) jarang sekali di gunakan guru dalam proses pembelajaran karena tidak semua guru dapat menguasai teknologi tersebut dan bahkan guru yang sudah mampu menguasai teknologi tersebut tidak tertarik menggunakannya karena merasa kurang efektif, hal ini dikarenakan guru membutuhkan waktu dalam menyusun PPT (*Power Point*) untuk ditampilkan di proyektor.

Selain media belajar, gaya belajar diperkirakan juga mempengaruhi hasil belajar siswa. tidak semua guru mengetahui keberagaman gaya belajar siswanya dan gaya belajar siswa yang berbeda-beda membuat guru kesulitan dalam memilih media, metode dan teknik mengajar yang sesuai dengan gaya belajar setiap siswa. guru harus lebih berfikir dengan matang untuk menentukan metode, media dan teknik belajar yang sesuai dengan keberagaman gaya belajar siswa, sehingga semua siswa tertarik dengan pembelajaran yang diberikan oleh guru. Kekurangan bukan hanya terdapat pada guru, akan tetapi siswa yang belum mengetahui banyaknya jenis gaya belajar membuat siswa terhambat dalam meningkatkan pemahaman belajar karena siswa hanya terpaku pada satu gaya belajar saja dan siswa tidak dapat menyesuaikan diri dengan media, metode dan teknik belajar yang guru berikan. Hal ini jelas akan mempengaruhi proses belajar mengajar di kelas dan hasil belajar juga akan terpengaruh.

Dari latar belakang yang penulis uraikan di atas dan dari fenomena serta masalah yang ada pada saat ini, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang ditulis dalam bentuk skripsi dengan judul **"PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN LCD DAN GAYA BELAJAR TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN EKONOMI KELAS XI MADRASAH ALIYAH ISLAMIAH MALO KAB. BOJONEGORO TAHUN PELAJARAN 2018/2019"**.

## **B. Rumusan Masalah**

Rumusan Masalah adalah rincian pertanyaan yang muncul dalam kehidupan dan akan dicarikan jawabannya melalui pengumpulan data. Dengan pengertian tersebut, maka dapat diketahui bahwa penelitian ini juga memiliki

rumusan masalah, yang sesuai dengan latar belakang masalah yang telah diuraikan sebelumnya. Rumusan masalah tersebut adalah sebagai berikut :

1. Adakah pengaruh penggunaan media LCD (*Liquid Crystal Display*) terhadap hasil belajar mata pelajaran Ekonomi siswa kelas XI Madrasah Aliyah Islamiyah Malo Kab. Bojonegoro?
2. Adakah pengaruh gaya belajar terhadap hasil belajar mata pelajaran Ekonomi siswa kelas XI Madrasah Aliyah Islamiyah Malo Kab. Bojonegoro?
3. Adakah pengaruh penggunaan media LCD (*Liquid Crystal Display*) dan gaya belajar terhadap hasil belajar mata pelajaran Ekonomi siswa kelas XI Madrasah Aliyah Islamiyah Malo Kab. Bojonegoro?

### **C. Tujuan Penelitian**

Setiap aktivitas baik lahir maupun batin pasti memiliki tujuan yang diinginkan. Demikian juga dengan penelitian ini, penulis melakukan penelitian dalam rangka menyusun skripsi memiliki beberapa tujuan. Adapun tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui adakah pengaruh penggunaan media pembelajaran LCD (*Liquid Crystal Display*) terhadap hasil belajar mata pelajaran Ekonomi siswa kelas XI Madrasah Aliyah Islamiyah Malo Kab. Bojonegoro.
2. Untuk mengetahui adakah pengaruh penggunaan gaya belajar terhadap hasil belajar mata pelajaran Ekonomi siswa kelas XI Madrasah Aliyah Islamiyah Malo Kab. Bojonegoro.
3. Untuk mengetahui adakah pengaruh penggunaan media pembelajaran LCD (*Liquid Crystal Display*) dan gaya belajar terhadap hasil belajar mata pelajaran Ekonomi siswa kelas XI Madrasah Aliyah Islamiyah Malo Kab. Bojonegoro.

#### **D. Manfaat Penelitian**

Manfaat Penelitian adalah kegunaan yang dapat diperoleh dari hasil penelitian yang telah dilakukan. Penelitian bukan hanya bermanfaat bagi peneliti sendiri, akan tetapi orang lain juga dapat memperoleh manfaat dari penelitian. Penelitian ini memiliki manfaat sebagai berikut :

##### 1. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran terhadap dunia pendidikan, khususnya tentang pengaruh penggunaan media pembelajaran LCD (*Liquid Crystal Display*) dan gaya belajar terhadap hasil belajar

##### 2. Secara Praktis

###### a. Bagi Kepala sekolah.

Hasil penelitian ini digunakan sebagai bahan masukan dalam meningkatkan dan mendukung penggunaan media belajar berupa LCD (*Liquid Crystal Display*) agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa disekolah.

###### b. Bagi Guru.

Hasil penelitian dapat digunakan sebagai pedoman dan bahan masukan informasi oleh guru dalam memanfaatkan media LCD (*Liquid Crystal Display*) dan gaya belajar siswa dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar.

###### c. Bagi IKIP PGRI Bojonegoro

Penelitian ini, sebagai kajian bahwa penggunaan media LCD (*Liquid Crystal Display*) untuk kegiatan belajar mengajar diharapkan dapat menjadi hal penting bagi kampus untuk memperbaiki dan melengkapi LCD (*Liquid*

*Crystal Display*) yang dapat dimanfaatkan untuk belajar agar lebih berkualitas dan meningkatkan hasil belajar guna mencapai tujuan pembelajaran yang lebih optimal.

d. Bagi Peneliti

Penelitian yang dilakukan dengan topik pengaruh penggunaan media pembelajaran LCD (*Liquid Crystal Display*) dan Gaya belajar terhadap hasil belajar, dapat dijadikan motivasi bagi peneliti untuk terus berkarya dan menambah pengetahuan sehingga dapat menyempurnakan media belajar yang terus berkembang.

e. Bagi Siswa

hasil penelitian dapat digunakan siswa sebagai motivasi untuk memanfaatkan media LCD (*Liquid Crystal Display*) yang telah disediakan dan memilih gaya belajar yang sesuai untuk dapat meningkatkan hasil belajar.

f. Bagi Orang Tua

Penelitian ini dapat memberikan informasi bagi orang tua bahwa media pembelajaran banyak jenisnya, begitu juga gaya belajar. Dengan adanya berbagai jenis media belajar dan gaya belajar, orang tua dapat memberi pengarahan dan juga dorongan untuk anak sehingga mampu memanfaatkan segala fasilitas yang telah disediakan sekolah dan menggunakan serta mengembangkan gaya belajar anak dalam menerima pengetahuan baru.

## **E. Definisi Operasional**

Definisi operasional merupakan penjelasan definisi dari variabel penelitian yang dapat dijadikan informasi bagi peneliti lain yang ingin melakukan penelitian menggunakan variabel yang sama. Definisi operasional penelitian ini adalah sebagai berikut :

### **1. Media Pembelajaran LCD (*Liquid Crystal Display*)**

Media pembelajaran LCD (*Liquid Crystal Display*) merupakan salah satu media elektronik yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran dan termasuk salah satu alat optik dan elektronik yang menghasilkan cahaya amat terang dan dapat memproyeksikan tulisan, gambar, atau tulisan dan gambar yang dapat dipancarkan dengan baik ke layar.

### **2. Gaya belajar**

Gaya belajar merupakan suatu teknik atau strategi yang biasa digunakan atau yang paling disukai siswa untuk memperoleh dan mengelola informasi yang didapat sehingga siswa tidak merasa bosan dan lebih mudah dalam menerima informasi atau pengetahuan baru.

### **3. Hasil belajar**

Hasil belajar merupakan pencapaian yang diperoleh siswa dalam bentuk perubahan perilaku yang cenderung menetap dari ranah kognitif, afektif, dan psikomotoris dari proses belajar yang dilakukan dalam waktu tertentu.

### **4. Ekonomi**

Ekonomi merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan pada siswa disekolah yang mengambil jurusan IPS dan mengajarkan tentang perilaku dan tindakan manusia untuk memenuhi kebutuhan hidupnya yang bervariasi dan

berkembang dengan sumber daya yang ada melalui pilihan-pilihan kegiatan produksi, konsumsi dan distribusi.

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI**

#### **A. Kajian Teoritis**

##### **1. Media Pembelajaran**

###### **1.1 Pengertian Media Pembelajaran**

Menurut Arsyad dalam bukunya yang berjudul Media Pembelajaran, kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantar’(2016:3). Jadi dapat dikatakan bahwa media adalah perantara untuk menyampaikan dari pihak satu ke pihak yang lain.

Disamping media sebagai perantara, media sering disebut sebagai *mediator*. Hal ini sesuai dengan yang disampaikan oleh Arsyad bahwa disamping sebagai sistem penyampai atau pengantar, media yang sering diganti dengan kata *mediator* (2016:3). Dengan kata *mediator* dapat menunjukkan peran dari media yaitu sebagai pengatur hubungan yang efektif antara dua pihak untuk menyampaikan informasi.

Media salah satu perantara dalam menyampaikan informasi tentunya sangat bermanfaat jika diimplementasikan ke dalam proses pembelajaran, media yang digunakan dalam proses pembelajaran tersebut disebut sebagai media pembelajaran. Media pembelajaran adalah salah satu komponen proses belajar mengajar yang memiliki peranan sangat penting dalam menunjang keberhasilan proses belajar mengajar.

## 1.2 Klasifikasi Media Pembelajaran

Klasifikasi media pembelajaran memiliki berbagai macam jenis yang perlu dipelajari agar dapat memilih media pembelajaran yang tepat sesuai kebutuhan. Ditinjau dari segi indera yang paling banyak menerima rangsangan media, maka media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi media visual, media audio dan media audiovisual. Sedangkan Wilbur Schramm dalam Mustaji mengklasifikasikan media menjadi dua kelompok, yaitu media besar dan media kecil (2013:7). Sedangkan Heinich dalam Mustaji juga mengklasifikasikan media menjadi dua kelompok, yaitu :

Media tidak diproyeksikan dan media yang diproyeksikan. Media tidak diproyeksikan misalnya benda nyata, tiruan benda, model, mock-up, multimedia kit, bahan cetak, herbarium, insectarium, benda panjang, dan sebagainya. Sedangkan media yang diproyeksikan misalnya OHP, komputer multimedia yang diproyeksikan, film suara, slide suara, filmstrips, video, opaque, presentasi multimedia, LCD (*Liquid Crystal Display*) dan sebagainya.

Media juga dapat diklasifikasikan sesuai fungsinya dalam pembelajaran, yaitu media sebagai alat bantu pembelajaran atau media yang digunakan untuk belajar mandiri. Menurut Mustaji Di negara-negara maju media pembelajaran diklasifikasikan menjadi dua yaitu media berbasis komputer dan media berbasis non komputer (2013:7).

Dari berbagai klasifikasi media pembelajaran yang telah dipaparkan diatas, klasifikasi media pembelajaran yang paling dikenal dan dipahami banyak orang adalah klasifikasi media pembelajaran yang ditinjau dari segi indra, yaitu visual (penglihatan), audio (suara) dan audiovisual (suara dan penglihatan). Sedangkan

media pembelajaran LCD (*Liquid Crystal Display*) jika dilihat dari segi indra, maka termasuk dalam jenis audiovisual, karena LCD (*Liquid Crystal Display*) dapat menampilkan gambar atau tulisan dan juga menampilkan video yang berisi suara beserta gambar bergerak.

## **2. Media Pembelajaran LCD (*Liquid Crystal Display*)**

### **2.1 Pengertian Media Pembelajaran LCD (*Liquid Crystal Display*)**

Media pembelajaran LCD (*Liquid Crystal Display*) merupakan salah satu media elektronik yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran dan termasuk salah satu alat optik dan elektronik yang menghasilkan cahaya amat terang dan dapat memproyeksikan tulisan, gambar, atau tulisan dan gambar yang dapat dipancarkan dengan baik ke layar. Hal ini sesuai dengan pendapat Sudjana dan Rivai dalam Ni'mah bahwa :

LCD (*Liquid Crystal Display*) merupakan salah satu alat optik dan elektronik. Sistem optiknya efisien yang menghasilkan cahaya amat terang tanpa mematikan (menggelapkan) lampu ruangan, sehingga dapat memproyeksikan tulisan, gambar atau tulisan dan gambar yang dapat dipancarkan dengan baik ke layar (2014:16).

Sedangkan menurut Widorini LCD (*Liquid Crystal Display*) adalah media pembelajaran berupa peralatan elektronik yang dapat memproyeksikan program-program dari komputer, VCD, maupun DVD pada layar (2010). Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan LCD juga membutuhkan bantuan dari perangkat keras lain untuk dapat menampilkan sesuatu di layar. Dan menurut Ni'mah pemanfaatan media pembelajaran LCD proyektor merupakan salah satu contoh variasi media dalam pembelajaran yang mempunyai tingkat peran visual yang

tinggi (2014). Dari pendapat ni'mah tersebut dapat diketahui bahwa LCD merupakan media yang sudah dikembangkan dari media sebelumnya dan memiliki kemampuan yang lebih, dalam menampilkan tulisan maupun gambar.

## **2.2 Manfaat Penggunaan Media Pembelajaran LCD (*Liquid Crystal Display*)**

Ada beberapa manfaat penggunaan media pembelajaran LCD (*Liquid Crystal Display*) dalam proses belajar mengajar menurut Sudjana dan Rivai dalam Khairunisa (2015). yaitu :

- 1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- 2) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh peserta didik dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
- 3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga peserta didik tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga
- 4) Peserta didik dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain. Penjelasan dari teori diatas adalah sebagai berikut :

Penggunaan media LCD (*Liquid Crystal Display*) dapat menarik perhatian siswa untuk semangat belajar, hal ini karena dengan menggunakan LCD (*Liquid Crystal Display*) guru dapat menampilkan materi pembelajaran yang bentuknya berbeda, yaitu berupa tulisan yang lebih menarik, gambar, suara ataupun vidio

yang semua siswa dapat melihat ataupun mendengar walaupun siswa berada dikursi paling belakang.

Dengan menggunakan LCD (*Liquid Crystal Display*), bahan atau materi pembeajaran akan lebih jelas maknanya, hal ini karena dengan tampilan tulisan atau gambar yang besar dari LCD (*Liquid Crystal Display*) dapat mendorong siswa untuk berusaha memahami tulisan atau gambar tersebut karena tampilanya yang menarik. Dan apabila disertai vidio yang sesuai dengan bahan ajar, maka akan membuat siswa lebih mendalami makna dari materi yang diajarkan tersebut dan pada akhirnya tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Penggunaan LCD (*Liquid Crystal Display*) membuat metode mengajar lebih bervariasi, hal ini karena kelebihan-kelebihan yang media LCD (*Liquid Crystal Display*) miliki dapat mendorong guru lebih kreatif dan berinovasi dalam menciptakan metode-metode yang lebih tepat dalam pembelajaran.

Penggunaan LCD (*Liquid Crystal Display*) dalam proses pembelajaran jelas berbeda dampaknya dengan hanya mendengarkan uraian yang dijelaskan guru. hal ini karena tak semua guru mempunyai suara yang nyaring dan tegas, sehingga kadang siswa yang duduk di bagian belakang tidak begitu mendengar penjelasan yang gurunya sampaikan, sehingga mereka cenderung mengobrol sendiri dengan temannya dan kadang mengantuk.

### **2.3 Kelebihan dari Media Pembelajaran LCD (*Liquid Crystal Display*)**

Media LCD (*Liquid Crystal Display*) merupakan media yang berteknologi moderen dan pastinya memiliki banyak kelebihan dibandingkan dengan media-media konvesioal. Kelebihan dari media pembelajaran LCD (*Liquid Crystal Display*) menurut Sanaky adalah sebagai berikut :

- a. Pratikis, dapat dipergunakan untuk semua ukuran kelas.
- b. Memberikan kemungkinan tatap muka dan mengamati respon dari penerima pesan.
- c. Memberikan kemungkinan pada penerima pesan untuk mencatat.
- d. Memiliki variasi teknik penyajian yang menarik dan tidak membosankan.
- e. Memungkinkan penyajian dengan berbagai kombinasi warna, animasi dan bersuara.
- f. Dapat dipergunakan berulang-ulang.
- g. Dapat dihentikan pada setiap sekuens belajar, karena kontrol sepenuhnya pada komunikator.
- h. Lebih sehat bila dibandingkan dengan papan tulis dan OHP (2009:135-136).

Dari teori tentang kelebihan media pembelajaran LCD (*Liquid Crystal Display*) yang dikatakan oleh Sanaky tersebut, dapat diketahui bahwa kelebihan yang dimiliki media pembelajaran LCD (*Liquid Crystal Display*) begitu banyak. Jadi, LCD (*Liquid Crystal Display*) sangat dianjurkan untuk dipergunakan dalam proses pembelajaran di sekolah. Hal ini memiliki tujuan yaitu agar mempermudah siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran.

#### **2.4 Kelemahan dari Media Pembelajaran LCD (*Liquid Crystal Display*)**

Selain kelebihan, teknologi modern juga memiliki kelemahan,. Kelemahan dari media pembelajaran LCD (*Liquid Crystal Display*) menurut sanaky adalah sebagai berikut :

- a. Pengadaannya mahal dan tidak semua sekolah dapat memiliki.
- b. Memerlukan perangkat keras yaitu komputer dan LCD (*Liquid Crystal Display*) untuk memproyeksikan pesan

- c. Memerlukan persiapan yang matang, bila menggunakan teknik-teknik penyajian (animasi) yang kompleks.
- d. Diperlukan keterampilan khusus dan kerja yang sistematis untuk menggunakannya.
- e. Menuntut keterampilan khusus untuk menuangkan pesan atau ide-ide yang baik pada desain program komputer microsoft powerpoint, sehingga mudah dicerna oleh penerima pesan.
- f. Bagi pemberi pesan yang tidak memiliki keterampilan menggunakan, dapat memerlukan operator atau pembantu khusus (2009:136).

Dari kelemahan media LCD (*Liquid Crystal Display*) yang telah dipaparkan diatas, dapat disimpulkan media LCD (*Liquid Crystal Display*) memiliki kekurangan dalam segi biaya dan keterampilan.

Setiap masalah pasti ada jalan keluarnya, kalimat ini sering sekali diucapkan oleh banyak orang, sama halnya seperti masalah yang dimiliki oleh LCD (*Liquid Crystal Display*). Dikatakan masalah karena kelemahan adalah sebuah masalah dan setiap masalah pasti ada solusi atau jalan keluarnya. Untuk mengatasi masalah berupa biaya yang mahal, maka dalam hal ini pemerintah sangat dibutuhkan uluran tangannya untuk menyalurkan bantuan dana ke sekolah-sekolah yang belum memiliki LCD (*Liquid Crystal Display*). Sedangkan untuk mengatasi masalah berupa keterampilan yang harus dimiliki guru dalam menggunakan LCD (*Liquid Crystal Display*), maka diharapkan jika ada salah satu guru yang sudah mampu menguasai teknologi LCD (*Liquid Crystal Display*) dapat membantu guru lain yang belum bisa menggunakan LCD (*Liquid Crystal*

*Display*). sehingga setiap guru dapat bekerja sama dalam meningkatkan kualitas mengajar sekolah.

### **3. Gaya Belajar**

#### **3.1 Pengertian Gaya Belajar**

Dalam kamus besar bahasa Indonesia gaya adalah tingkah laku, gerak gerik dan sikap. Sedangkan belajar adalah menuntut ilmu. Annie Qodriah dalam Hamsar mengatakan belajar dapat diartikan sebagai suatu proses aktif untuk menuju satu arah tertentu yang dapat meningkatkan perbuatan, kemampuan atau pengertian baru (2017:16).

Gunawan dalam Candra menuliskan bahwa gaya belajar adalah cara yang lebih kita sukai dalam melakukan kegiatan berpikir, memproses dan mengerti suatu informasi (2015:3). Selain itu, De Potter dalam Candra mengatakan bahwa gaya belajar berperan sebagai saringan untuk pembelajaran, pemrosesan, dan komunikasi (2015:3).

Menurut Hamsar gaya belajar merupakan sebuah pendekatan yang menjelaskan mengenai bagaimana individu belajar atau cara yang ditempuh oleh masing-masing orang untuk berkonsentrasi pada proses, dan menguasai informasi yang sulit dan baru melalui persepsi yang berbeda. Gaya bersifat individual bagi setiap orang, dan untuk membedakan orang yang satu dengan orang lain (2017:17).

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, maka dapat disimpulkan bahwa gaya belajar adalah tingkah laku yang paling disukai atau biasa dilakukan dalam

proses penerimaan dan pengolahan individu terhadap pembelajaran yang diterimanya.

### **3.2 Jenis Gaya Belajar**

De Potter dalam Candra menuliskan beberapa jenis dari gaya belajar yaitu dibagi tiga dimensi yaitu visual, audiotori, dan kinestetik (2015:3). Penjelasannya yaitu sebagai berikut:

#### **a. Gaya Belajar Visual**

Siswa yang mempunyai tipe belajar visual lebih mengandalkan mata/penglihatan (visual) dalam menerima informasi atau pembelajara di kelas, mereka cenderung belajar melalui apa yang mereka lihat. Mereka cenderung untuk duduk dibagian depan agar dapat melihat dengan jelas apa yang ditulis oleh gurunya. Mereka juga mampu berpikir menggunakan gambar-gambar di otak mereka dan belajar lebih cepat dengan menggunakan tampilan-tampilan visual seperti diagram, buku pelajaran bergambar, dan video. Orang-orang visual rapi dan teratur, berbicara dengan cepat, perencana dan pengatur jangka panjang yang baik, teliti terhadap detail, mementingkan penampilan baik dalam hal pakaian maupun presentasi, pekerja yang baik dan dapat melihat kata-kata yang sebenarnya dalam pikiran mereka.

Hamsar mengatakan ciri-ciri gaya belajar visual adalah :

- a) Lebih mudah mengingat dengan cara melihat
- b) Tidak terganggu oleh suara ribut atau berisik
- c) Lebih suka membaca
- d) Suka mendemonstrasikan sesuatu daripada penjelasan (2017:19).

Selain dari ciri-ciri tersebut, gaya belajar visual juga memiliki ciri-ciri berupa kendala dalam belajar yaitu seperti terlambat menyalin pelajaran di papan tulis, dan tulisannya berantakan sehingga tidak mudah terbaca. Annie Qodriyah dalam Hamsar mengatakan bahwa siswa yang mempunyai gaya belajar visual umumnya lebih suka melihat daripada mendengarkan, umumnya mereka cenderung teratur, rapi dan berpakaian indah (2017:19).

#### b. Gaya Belajar Auditori

Siswa yang bertipe auditif dalam belajar mereka lebih mengandalkan telinga (alat pendengarannya). Siswa yang mempunyai gaya belajar auditif dapat belajar lebih cepat dengan menggunakan diskusi verbal dan mendengarkan apa yang guru katakan. Seseorang dapat mencerna dengan baik informasi yang disesuaikan melalui tone suara, pitch (tinggi rendahnya), kecepatan berbicara dan hal-hal auditif lainnya. Informasi tertulis atau berupa gambar terkadang sulit diterima oleh siswa bergaya belajar auditori. Anak-anak seperti ini biasanya dapat menghafal lebih cepat dengan membaca teks dengan keras dan mendengarkan orang lain yang berbicara atau mendengar rekaman audio.

Orang-orang auditori berbicara kepada diri sendiri saat bekerja ataupun beraktivitas, mudah terganggu oleh suara gaduh atau keributan yang berada di sekeliling, senang membaca buku dengan menggerakkan bibir dan bersuara keras, dapat mengulangi kembali dan menirukan nada, birama. Selain itu, mereka mempunyai warna suara dan kesulitan untuk menulis tetapi hebat dalam berbicara, berbicara dengan irama yang terpolakan dan pembicara yang fasih.

Hamsar menyatakan ciri-ciri gaya belajar auditorial, antara lain :

a) Mudah mengingat dari apa yang didengarkannya

- b) Tidak bisa belajar dalam suasana ribut atau berisik
- c) Lebih menyukai diskusi atau juga cerita
- d) Bisa mengulangi apa yang didengarkannya (2017:19).

Selain dari ciri-ciri tersebut, gaya belajar visual juga memiliki ciri-ciri berupa kendala dalam belajar yaitu seperti anak sering lupa apa yang dijelaskan guru, sering keliru apa yang disampaikan oleh guru, dan juga sering lupa membuat tugas yang diperintahkan melalui lisan. Annie Qodriyah dalam Hamsar mengatakan bahwa siswa yang menyukai gaya belajar auditorial umumnya tidak suka membaca buku petunjuk. Dia lebih suka bertanya untuk mendapatkan informasi yang diperlukannya (2017:20).

#### c. Gaya Belajar Kinestetik

Berbeda dengan siswa tipe audiotori yang suka membaca atau bersuara keras, siswa yang memiliki gaya belajar kinestetik cenderung berbicara dengan perlahan, menanggapi perhatian fisik yang di tujukan ke mereka dan menyentuh orang lain untuk mendapatkan perhatian. Siswa yang mempunyai gaya belajar kinestetik cenderung berdiri dekat ketika sedang berbicara dengan orang lain dan banyak melakukan gerak fisik. Mereka menyukai belajar melalui praktek langsung, menghafal sesuatu dengan cara berjalan atau melihat langsung. Umumnya tulisan kurang bagus tetapi senang menggunakan bahasa tubuh (non verbal). Siswa tipe kinestetik lebih sulit memahami gambar atau peta sebelum dijelaskan atau ditunjukkan oleh guru atau orang lain.

Hamsar menyatakan ciri-ciri gaya belajar kinestetik :

- a) Berbicara perlahan
- b) Penampilan rapi

- c) Tidak terlalu mudah terganggu dengan situasi keributan
- d) Belajar melalui memanipulasi dan praktek
- e) Menghapal dengan cara berjalan dan melihat (2017:19).

### **3.3 Manfaat Mengetahui Gaya Belajar**

Kemampuan seseorang untuk mengetahui sendiri gaya belajarnya dan gaya belajar orang lain dalam lingkungannya akan meningkatkan efektifitasnya dalam belajar. Disebutkan oleh Honey dan Mumford tentang pentingnya setiap individu mengetahui gaya belajar masing-masing adalah sebagai berikut :

- a. Meningkatkan kesadaran kita tentang aktivitas belajar mana yang cocok atau tidak cocok dengan gaya belajar kita.
- b. Membantu menentukan pilihan yang tepat dari sekian banyak aktivitas. Menghindarkan kita dari pengalaman belajar yang tidak tepat.
- c. Individu dengan kemampuan belajar efektif yang kurang, dapat melakukan improvisasi.
- d. Membantu individu untuk merencanakan tujuan dari belajarnya, serta menganalisis tingkat keberhasilan seseorang.

Dengan mengetahui gaya belajar siswa, guru dapat menyesuaikan gaya mengajarnya dengan kebutuhan siswa, misalnya dengan menggunakan berbagai gaya mengajar sehingga murid-murid semua dapat memperoleh cara yang efektif baginya. Khusus jika akan dijalankan pengajaran individual, gaya belajar murid perlu diketahui. Agar dapat memperhatikan gaya belajar siswa, guru harus menguasai keterampilan dalam berbagai gaya mengajar dan harus sanggup menjalankan berbagai peranan, misalnya sebagai ahli bahan pelajaran, sumber informasi, instruktur, pengatur pelajaran, evaluator. Ia harus sanggup menentukan

metode mengajar-belajar yang paling serasi, bahan yang sebaiknya dipelajari secara individual menurut gaya belajar masing-masing, serta bahan untuk seluruh kelas.

#### **4. Hasil Belajar**

##### **4.1 Pengertian Hasil Belajar**

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku pada seseorang yang disebabkan oleh aktivitas belajar yang telah dilakukan, hal ini sesuai dengan pendapat Anni dalam Setyowati yang mengatakan bahwa hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh pembelajar setelah mengalami aktivitas belajar (2007:19).

Sedangkan Nashar dalam Setyowati mengatakan bahwa hasil belajar juga merupakan kemampuan yang diperoleh siswa setelah melalui kegiatan belajar (2007:19). Jadi hasil belajar bukan hanya mengacu pada perubahan perilaku, akan tetapi juga mengacu pada kemampuan yang mengalami kenaikan atau penambahan.

Hasil belajar merupakan hal yang sangat penting dalam pembelajaran, Karena hasil belajar merupakan tolak ukur untuk mengetahui berhasil tidaknya proses pembelajaran yang telah dilakukan. Dengan hasil belajar siswanya guru dapat mengetahui apakah siswanya telah meyerap setiap informasi atau ilmu yang telah guru sampaikan atau belum. Jika belum maka guru dapat memperbaiki metode, media dan komponen yang lainnya agar siswa dapat lebih mudah menerima ilmu yang guru sampaikan sehingga tujuan dari pembelajaran dapat tercapai.

## 4.2 Jenis-Jenis Hasil Belajar

Muhibbin Syah dalam Candra mengatakan bahwa jenis-jenis hasil belajar dibagi menjadi 3 aspek, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor (2015:4).

Penjelasannya yaitu sebagai berikut :

### a. Penilaian Ranah Kognitif

Menurut Bloom, segala upaya yang menyangkut aktivitas otak adalah termasuk dalam ranah kognitif. Ranah kognitif erat kaitannya dengan kemampuan berfikir, termasuk kemampuan menghafal, memahami, mengaplikasi, menganalisis, mensintesis, dan kemampuan mengevaluasi. Dalam ranah kognitif itu terdapat enam aspek atau jenjang proses berfikir, mulai dari jenjang terendah sampai dengan jenjang yang paling tinggi. Keenam jenjang atau aspek yang dimaksud adalah pengamatan, ingatan, pemahaman, penerapan, analisis, dan sistesis, evaluasi.

### b. Penilaian Ranah Afektif

Ranah afektif adalah ranah yang berkaitan erat dengan sikap dan nilai serta mencakup watak perilaku seperti perasaan, minat, sikap, emosi, dan nilai. Beberapa pakar mengatakan bahwa sikap seseorang dapat diramalkan perubahannya bila seseorang telah memiliki kekuasaan kognitif tingkat tinggi. Ciri-ciri hasil belajar afektif akan tampak pada peserta didik dalam berbagai tingkah laku. Seperti perhatiannya terhadap mata pelajaran pendidikan agama Islam, kedisiplinannya dalam mengikuti mata pelajaran agama disekolah, motivasinya yang tinggi untuk tahu lebih banyak mengenai pelajaran agama Islam yang di terimanya, penghargaan atau rasa hormatnya terhadap guru pendidikan agama Islam dan sebagainya. Ranah afektif menjadi lebih rinci lagi dibagi ke

dalam lima jenjang, yaitu: penerimaan, sambutan, apresiasi, internalisasi, dan karakterisasi.

#### c. Penilaian Ranah Psikomotor

Ranah psikomotor merupakan ranah yang berkaitan erat dengan keterampilan atau kemampuan bertindak setelah seseorang menerima pengalaman belajar tertentu. Ranah psikomotor adalah ranah yang berhubungan dengan aktivitas fisik, misalnya lari, melompat, melukis, menari, memukul, dan sebagainya. Hasil belajar psikomotor ini sebenarnya merupakan kelanjutan dari hasil belajar kognitif (memahami sesuatu) dan dan hasil belajar afektif (yang baru tampak dalam bentuk kecenderungan-kecenderungan berperilaku). Hasil belajar kognitif dan hasil belajar afektif akan menjadi hasil belajar psikomotor apabila peserta didik telah menunjukkan perilaku atau perbuatan tertentu sesuai dengan makna yang terkandung dalam ranah kognitif dan ranah afektif. Psikomotor terdiri dari keterampilan bergerak dan bertindak, dan kecakapan ekspresi verbal dan non verbal.

Berdasarkan jenis-jenis pada hasil belajar tersebut, peneliti hanya menggunakan aspek kognitif saja, karena melalui aspek kognitif mudah untuk dihitung dan mempunyai tolak ukur tersendiri.

### **4.3 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Menurut Dalyono dalam Setyowati berhasil tidaknya seseorang dalam belajar disebabkan oleh dua faktor yaitu :

#### a. Faktor Intern (yang berasal dari dalam diri orang yang belajar)

##### 1. Kesehatan

Kesehatan jasmani dan rohani sangat besar pengaruhnya terhadap kemampuan belajar. Bila seseorang yang tidak selalu sehat, sakit kepala, demam, pilek batuk dan sebagainya dapat mengakibatkan tidak bergairah untuk belajar. Demikian pula halnya jika kesehatan rohani (jiwa) kurang baik.

## 2. Intelegensi dan Bakat

Kedua aspek kejiwaan ini besar sekali pengaruhnya terhadap kemampuan belajar. Seseorang yang mempunyai intelegensi baik (IQ-nya tinggi) umumnya mudah belajar dan hasilnya pun cenderung baik. Bakat juga besar pengaruhnya dalam menentukan keberhasilan belajar. Jika seseorang mempunyai intelegensi yang tinggi dan bakatnya ada dalam bidang yang dipelajari, maka proses belajar akan lebih mudah dibandingkan orang yang hanya memiliki intelegensi tinggi saja atau bakat saja.

## 3. Minat dan Motivasi

Minat dapat timbul karena adanya daya tarik dari luar dan juga datang dari sanubari. Timbulnya minat belajar disebabkan beberapa hal, antara lain karena keinginan yang kuat untuk menaikkan martabat atau memperoleh pekerjaan yang baik serta ingin hidup senang atau bahagia. Begitu pula seseorang yang belajar dengan motivasi yang kuat, akan melaksanakan kegiatan belajarnya dengan sungguh-sungguh, penuh gairah dan semangat. Motivasi berbeda dengan minat. Motivasi adalah daya penggerak atau pendorong.

## 4. Cara belajar

Cara belajar seseorang juga mempengaruhi pencapaian hasil belajarnya. Belajar tanpa memperhatikan teknik dan faktor fisiologis, psikologis, dan ilmu kesehatan akan memperoleh hasil yang kurang.

### b. Faktor Eksternal (yang berasal dari luar diri orang belajar)

### 1. Keluarga

Faktor orang tua sangat besar pengaruhnya terhadap keberhasilan anak dalam belajar, misalnya tinggi rendahnya pendidikan, besar kecilnya penghasilan dan perhatian. 2. Sekolah Keadaan sekolah tempat belajar turut mempengaruhi tingkat keberhasilan anak. Kualitas guru, metode mengajarnya, kesesuaian kurikulum dengan kemampuan anak, keadaan fasilitas atau perlengkapan di sekolah dan sebagainya, semua ini mempengaruhi keberhasilan belajar.

### 3. Masyarakat

Keadaan masyarakat juga menentukan hasil belajar. Bila sekitar tempat tinggal keadaan masyarakatnya terdiri dari orang-orang yang berpendidikan, terutama anak-anaknya, rata-rata bersekolah tinggi dan moralnya baik, hal ini akan mendorong anak giat belajar.

### 4. Lingkungan sekitar

Keadaan lingkungan tempat tinggal, juga sangat mempengaruhi hasil belajar. Keadaan lingkungan, bangunan rumah, suasana sekitar, keadaan lalu lintas dan sebagainya semua ini akan mempengaruhi kegairahan belajar (2007:20).

## **B. Penelitian Yang Relevan**

Dalam penelitian ini terdapat penelitian terdahulu yang relevan, yang digunakan sebagai acuan dalam penelitian yaitu penelitian yang berjudul **“PENGARUH GAYA BELAJAR TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELASIV SD NEGERI PAJANG 3 SURAKARTA TAHUN AJARAN 2014/2015”** penelitian tersebut dilakukan oleh Indrawan Dwi Candra, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta pada tahun

2015. Dalam penelitian tersebut Indrawan Dwi Candra menyimpulkan bahwa berdasarkan hasil perhitungan pengujian hipotesis yang dilakukan menggunakan analisis uji t, diperoleh nilai  $t_{hitung}$  sebesar 2,468 dan  $t_{tabel}$  sebesar 2,34197. Karena  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , maka  $H_0$  ditolak. Maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan antara gaya belajar terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD N Pajang 3 Surakarta tahun ajaran 2014/2015.

Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Indrawan Dwi Candra dengan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan variabel gaya belajar dan hasil belajar. Hasil dari penelitian sama-sama menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan antara variabel gaya belajar terhadap hasil belajar.

Perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Indrawan Dwi Candra dengan penelitian ini adalah penelitian ini menggunakan variabel media LCD sedangkan penelitian Indrawan Dwi candra tidak, tempat penelitian ini di MA Islamiyah Malo sedangkan penelitian Indrawan Dwi Candra di SD N Panjang 3 Surakarta serta tahun penelitian ini adalah 2018/2019 sedangkan penelitian Indrawan Dwi Candra pada tahun 2014/2015.

Penelitian terdahulu yang relevan tentang media pembelajaran LCD (*Liquid Crystal Display*) yaitu berjudul **“PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN LCD (LIQUIT CRYSTAL DISPLAY) PROYEKTOR TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN EKONOMI”** penelitian tersebut dilakukan oleh Joko Sarminto, Parijo dan Bambang Budi Utomo, program studi pendidikan ekonomi FKIP UNTAN Pontianak pada tahun 2016. Dalam penelitian tersebut oleh Joko Sarminto, Parijo dan Bambang Budi Utomo menyimpulkan bahwa “Terdapat

Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran LCD (*Liquit Crystal Display*) Proyektor Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kls X SMA Negeri 9 Pontianak”. Kesimpulan hasil penelitian sebagai berikut: 1) Penggunaan media pembelajaran LCD (*Liquit Crystal Display*) Proyektor di SMA Negeri 9 Pontianak termasuk dalam kategori baik. 2) Hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi kelas X di SMA Negeri 9 Pontianak termasuk kategori sudah baik. 3) Terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran LCD (*Liquit Crystal Display*) Proyektor terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi kelas X di SMA Negeri 9 Pontianak. Yang diperoleh dari perhitungan regresi linier sederhana dengan bantuan program SPSS 16.0, maka diperoleh persamaan  $Y = 93,212 + 0,195X$ , yang artinya nilai konstanta adalah 93,212 yaitu jika penggunaan media pembelajaran LCD (*Liquit Crystal Display*) Proyektor (X) bernilai 0 (nol), maka hasil belajar (Y) bernilai 93,212. Nilai koefisien regresi variabel penggunaan media LCD (*Liquit Crystal Display*) proyektor (X) yaitu 0,195. Ini berarti bahwa setiap peningkatan penggunaan media LCD (*Liquit Crystal Display*) proyektor (X) sebesar 1, maka hasil belajar (Y) akan meningkat sebesar 0,195. 4) Besarnya pengaruh variabel X terhadap variabel Y (Koefisien Determinasi) adalah 0,100%, artinya presentase penggunaan media LCD (*Liquit Crystal Display*) Proyektor terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi sebesar 10,0% sedangkan sisanya dipengaruhi oleh variabel lain.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh Joko Sarminto, Parijo dan Bambang Budi Utomo adalah sama-sama menggunakan variabel media pembelajaran LCD dan hasil belajar, hasil penelitian sama-sama

membuktikan bahwa ada pengaruh penggunaan pembelajaran LCD terhadap hasil belajar.

Perbedaan antara penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh Joko Sarminto, Parijo dan Bambang Budi Utomo adalah tidak menggunakan variabel gaya belajar, tahun penelitian berbeda yaitu 2016, tempat penelitian berbeda yaitu di SMA Negeri 9 Pontianak.

### **C. Kerangka Berfikir**

Madrasah Aliyah Islamiyah Malo adalah salah satu sekolah formal yang berada di kecamatan Malo kabupaten Bojonegoro. Di sekolah ini memiliki 3 jurusan yang dapat dipilih siswa, yaitu IPS, IPA dan Agama, akan tetapi dalam penelitian ini akan difokuskan pada jurusan IPS dan pada mata pelajaran Ekonomi. Hal ini karena data yang diperoleh dari observasi di lapangan, hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Ekonomi masih rendah. Masih banyak siswa yang mendapat nilai dibawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal).

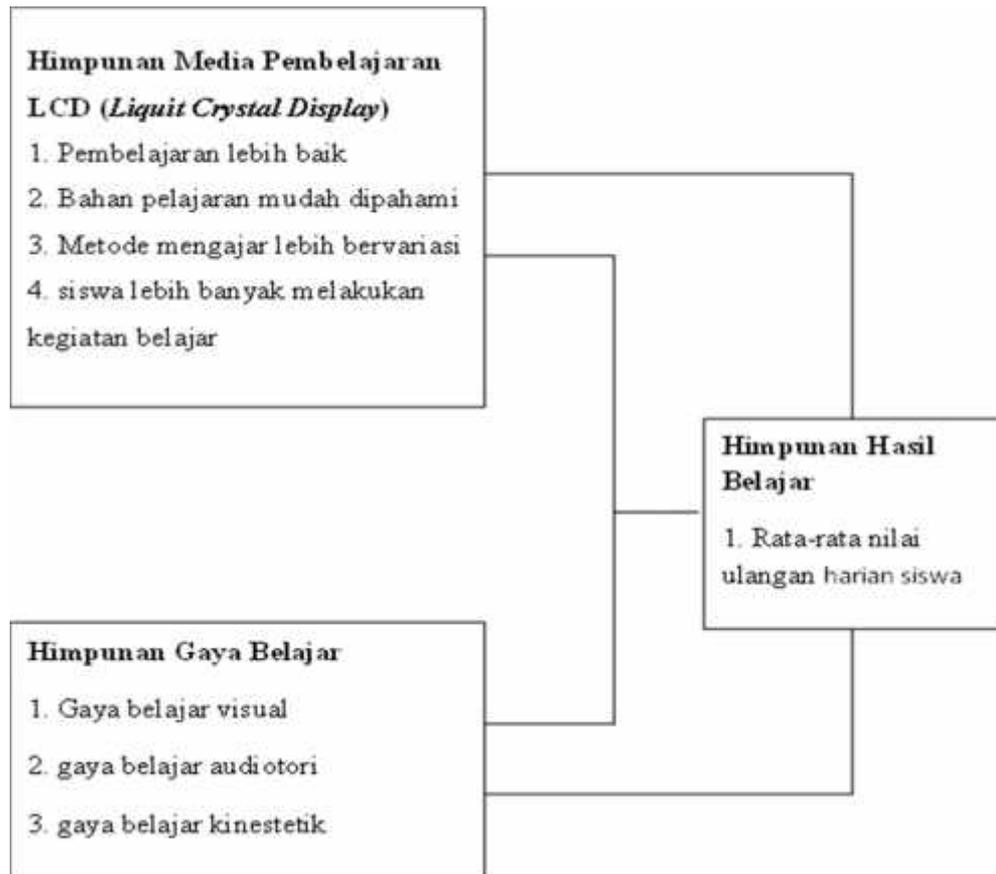
Hasil belajar siswa yang rendah diperkirakan karena dua hal. Yang pertama, karena media pembelajaran yang digunakan guru masih konvensional. Yang kedua, tidak semua siswa mengetahui bahwa gaya belajar memiliki beberapa jenis.

Media pembelajaran adalah salah satu komponen proses belajar mengajar yang memiliki peranan sangat penting dalam menunjang keberhasilan proses belajar mengajar. Teknologi yang sudah berkembang menjadikan pendidikan juga harus berkembang menggunakan media-media yang lebih moderen. Salah satu media moderen yang sudah sering dipakai dalam pendidikan yaitu LCD (*Liquid Crystal Display*). LCD (*Liquid Crystal Display*) adalah alat optik dan elektronik

yang menghasilkan cahaya amat terang dan dapat memproyeksikan tulisan, gambar, atau tulisan dan gambar yang dapat dipancarkan dengan baik ke layar. dengan digunakannya LCD (*Liquid Crystal Display*) dalam proses pembelajaran diharapkan siswa akan lebih tertarik dalam pembelajaran. akan tetapi harapan ini tidak akan terwujud apabila sekolah tidak menyediakan fasilitas tersebut. Karena pada kenyataannya tidak setiap sekolah memiliki LCD (*Liquid Crystal Display*) . Seperti di Madrasah Aliyah Islamiyah Malo ini yang hanya memiliki satu buah LCD (*Liquid Crystal Display*) .

Selain media belajar, gaya belajar juga diperkirakan dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Gaya belajar sendiri merupakan suatu teknik atau strategi yang biasa digunakan atau yang paling disukai siswa untuk memperoleh dan mengelola informasi yang didapat. setiap guru dan siswa diharapkan mengetahui bahwa gaya belajar memiliki beberapa jenis. Sehingga guru yang sudah mengetahui jenis-jenis gaya belajar diharapkan dapat menyesuaikan metode pembelajarannya dengan gaya belajar siswa yang beragam. Dan siswa yang sudah mengetahui bahwa gaya belajar memiliki beberapa jenis, siswa diharapkan tidak hanya menggunakan satu gaya belajar saja. Akan tetapi siswa dapat mencoba menggunakan gaya belajar lain yang lebih sesuai dengan dirinya. Sehingga siswa dapat memperoleh hasil belajar yang maksimal.

Secara sistematis kerangka berfikir dapat dilihat pada gambar berikut :



**Gambar 2.1 Kerangka Berpikir**

#### **D. Hipotesis**

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap masalah yang akan diteliti dan sifatnya masih praduga karena masih harus dibuktikan kebenarannya.

Hipotesis penelitian ini adalah sebagai berikut :

H1: Ada pengaruh penggunaan media LCD (*Liquit Crystal Display*) terhadap hasil belajar mata pelajaran Ekonomi siswa kelas XI Madrasah Aliyah Islamiyah Malo

H2: Ada pengaruh gaya belajar terhadap hasil belajar mata pelajaran Ekonomi siswa kelas XI Madrasah Aliyah Islamiyah Malo

H3: Ada pengaruh penggunaan media LCD (*Liquit Crystal Display*) dan gaya belajar terhadap hasil belajar mata pelajaran Ekonomi siswa kelas XI Madrasah Aliyah Islamiyah Malo

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Rancangan Penelitian**

Rancangan penelitian sering disebut sebagai desain penelitian. Menurut Kuntjojo dalam Hamzar desain penelitian pada hakikatnya merupakan suatu strategi untuk mencapai tujuan penelitian yang telah ditetapkan dan berperan sebagai pedoman atau penuntun peneliti pada seluruh proses penelitian (2017:28).

Menurut Siregar dalam bukunya yang berjudul Metode Penelitian Kuantitatif bahwa penelitian adalah penyaluran rasa ingin tahu manusia terhadap sesuatu /masalah dengan perlakuan tertentu terhadap masalah tersebut seperti memeriksa, mengusut, menelaah dan mempelajari secara cermat serta memformulasikan hipotesis sehingga diperoleh sesuatu seperti mencapai kebenaran, memperoleh jawaban atas masalah, pengembangan ilmu pengetahuan dan sebagainya (2013:2).

Jenis penelitian menurut metode dalam penelitian ini menggunakan jenis penelitian *ex-post facto*. Penelitian *ex-post facto* merupakan penelitian di mana variabel-variabel bebas telah terjadi ketika peneliti mulai dengan pengamatan variabel terikat dalam suatu penelitian. Pada penelitian ini, keterikatan antar variabel bebas dengan variabel bebas, maupun antar variabel bebas dengan variabel terikat, sudah terjadi secara alami, dan peneliti dengan setting tersebut ingin melacak kembali jika dimungkinkan apa yang menjadi faktor penyebabnya. Sedangkan jenis penelitian menurut jenis data, penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif. Jenis penelitian kuantitatif yaitu penelitian yang pengumpulan datanya berupa angka-angka.

## **B. Populasi dan Sampel**

### **1. Populasi**

Menurut Sugiyono dalam bukunya yang berjudul Metode Penelitian Pendidikan mengatakan bahwa populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas : obyek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan (2014:297). Jadi populasi bukan saja terdiri dari manusia akan tetapi juga dapat terdiri dari obyek dan juga benda-benda alam yang lain. Populasi juga bukan hanya sekedar jumlah dari obyek/subjek yang dipelajari, akan tetapi dapat juga meliputi seluruh sifat/karakteristik yang ada disetiap diri obyek/subjek tersebut.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI Madrasah Aliyah Islamiyah Malo Kabupaten Bojonegoro pada tahun pelajaran 2018/2019, dengan jumlah keseluruhan siswa adalah 60 siswa yang terdiri dari 2 kelas yaitu :

Kelas XI-IPS 1 dengan jumlah 30 siswa

Kelas XI-IPS 2 dengan jumlah 30 siswa

### **2. Sampel**

Menurut Sugiyono sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (2014:81). Sugiyono juga mengatakan bahwa sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga, dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu. Apa yang dipelajari dari sampel, kesimpulannya akan dapat diberlakukan untuk populasi. Untuk itu

sampel yang diambil dari populasi harus betul-betul representatif atau mewakili (2014:81).

Adapun sampel dalam penelitian ini adalah seluruh jumlah siswa yang menjadi populasi penelitian. Hal ini dikarenakan jumlah populasi penelitian hanya terdiri dari 60 siswa yang berarti kurang dari 100. Jadi teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik sampling jenuh yaitu jumlah sampel sama dengan jumlah populasi. Hal ini sejalan dengan yang dikemukakan oleh Arikunto dalam Fadilah bahwa apabila subjeknya kurang dari 100, lebih baik diambil semua sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi. Selanjutnya jika jumlah subjeknya lebih besar, dapat diambil 10-15%, atau 20-25%, atau lebih (2011:50)

### **C. Teknik Pengumpulan Data**

Menurut Siregar data adalah bahan mentah yang perlu diolah sehingga menghasilkan informasi atau keterangan baik kualitatif atau kuantitatif yang menunjukkan fakta atau angka atau segala sesuatu yang dapat dipercaya kebenarannya sehingga dapat digunakan sebagai dasar untuk menarik suatu kesimpulan (2013:16).

Data dapat dibagi menjadi beberapa kelompok. Salah satunya adalah data menurut cara memperolehnya, data tersebut dibagi menjadi dua yaitu data primer dan data sekunder. Data primer yaitu data yang diperoleh oleh pengumpul data secara langsung dari sumber data, sedangkan data sekunder yaitu data yang tidak diperoleh oleh pengumpul data secara langsung. Dalam penelitian ini pengumpul data menggunakan kedua cara pengumpulan data tersebut.

Teknik pengumpul data adalah cara yang dilakukan oleh pengumpul data untuk mengumpulkan data yang berupa data primer ataupun data sekunder. Pengumpulan data sangatlah penting dalam penelitian, karena data yang dikumpulkan digunakan memecahkan masalah yang sedang diteliti atau untuk menguji hipotesis yang telah dirumuskan. Terdapat beberapa teknik dalam pengumpulan data. Sedangkan dalam penelitian ini yang digunakan adalah observasi, kuesioner (angket) serta dokumentasi. Penjelasananya yaitu sebagai berikut :

### **1. Angket**

Angket atau koesioner menurut Siregar adalah suatu teknik pengumpulan informasi yang memungkinkan analisis mempelajari sikap-sikap, keyakinan, perilaku dan karakteristk beberapa orang utama didalam organisasi yang bisa terpengaruh oleh sistem yang diajukan atau oleh sistem yang sudah ada (2013:21). Dalam penelitian ini menggunakan jenis angket tertutup skala likert yaitu pertanyaan-pertanyaan yang diberikan kepada responden dalam bentuk pilihan ganda, jadi responden tidak diberi kesempatan untuk mengeluarkan pendapat, responden hanya bisa memilih jawaban yang telah disediakan. Jawan yang dapat dipilih adalah selalu skor 4, sering skor 3, jarang skor 2 dan tidak pernah skor 1.

### **2. Dokumentasi**

Teknik dokumentasi dapat diartikan sebagai suatu cara pengumpulan data yang diperoleh dari dokumen-dokumen yang ada atau catatan-catatan yang tersimpan, yaitu data tentang nilai siswa, profil sekolah, sarana dan prasana, serta jumlah siswa yang diteliti.

#### **D. Instrumen Penelitian**

Menurut Hamsar instrumen penelitian adalah alat/fasilitas yang digunakan peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaanya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap dan sistematis sehingga mudah diolah (2017:33).

Terdapat berbagai macam jenis skala yang dapat dipilih dalam pengukuran instrumen penelitian. Sedangkan dalam penelitian ini dipilih skala likert. Menurut Siregar skala likert adalah skala yang dapat digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang tentang suatu objek atau fenomena tertentu (2013:25). Dengan menggunakan skala likert maka dalam angket sudah harus diberikan pilihan jawaban. Sehingga responden tinggal memilih jawaban yang telah disediakan di lembar angket. Setiap pilihan jawaban yang dipilih responden akan diberikan skor. Penjelasannya yaitu sebagai berikut :

**Tabel 3.1 Skor Alternatif Jawaban**

<b>Alternatif Jawaban</b>	<b>Skor untuk pernyataan</b>
Selalu	4
Sering	3
Jarang	2
Tidak Pernah	1

**Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen**

No.	Variabel	indikator	No. Butir Soal	Jumlah Butir Soal
1.	Media Pembelajaran LCD ( Liquid Crystal Display)	Pembelajaran lebih menarik perhatian siswa.	1-7	7
		Bahan pelajaran mudah dipahami oleh siswa.	8-13	6
		Metode mengajar lebih bervariasi.	14-19	6
		Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar.	20-25	6
2.	Gaya Belajar	Gaya belajar visual	1-9	9
		Gaya belajar audiotori	10-17	8
		Gaya belajar kinestetik	18-25	8
Jumlah				50

Untuk mengetahui apakah instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini valid dan reliabel atau tidak, maka akan dilakukan uji validitas dan uji reabilitas.

## 1. Uji Validitas

Instrumen yang valid adalah instrumen atau alat ukur yang digunakan dalam penelitian itu valid. Valid disini berarti instrumen penelitian dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Dengan menggunakan instrumen yang valid maka diharapkan hasil penelitian akan valid juga. instrumen yang valid menjadi syarat mutlak untuk mendapatkan hasil penelitian yang valid. Akan tetapi meskipun telah teruji validitas instrumen tidak secara otomatis hasil penelitian juga valid. Karena hasil penelitian yang valid juga dipengaruhi oleh keadaan obyek yang diteliti dan kemampuan orang yang menggunakan instrumen penelitian.

Untuk mengetahui valid atau tidaknya instrumen penelitian, maka akan dilakukan uji validitas instrumen. Uji validitas instrumen dilakukan dengan menyebar angket di kelas XII yang juga berjumlah 60 siswa. Lalu selanjutnya hasil dari penilaian angket akan dihitung atau diuji kevalidannya dengan bantuan program komputer SPSS (*Statistical Package for Social Science*) 16.0. Untuk mengetahui angket penelitian sudah tepat atau belum untuk digunakan sebagai alat ukur, maka Siregar (2013) menyebutkan ada 3 cara yaitu dengan melihat hasil perhitungan dari spss sebagai berikut :

1. jika koefisien korelasi product moment melebihi 0,3 (Azwar,1992. Soegiyono, 1999).
2. jika koefisien korelasi product moment  $> r\text{-tabel}(\alpha ; n-2)$   $n =$  jumlah sampel
3. Nilai  $sig. \leq \alpha$

Karena dasar penentuan valid atau tidaknya item diatas sama-sama akurat, maka dalam penelitian ini hanya menggunakan salah satu dasar pengambilan

keputusan yaitu dengan melihat  $r$  hitung dan  $r$  tabel, penjasannya yaitu sebagai berikut: Jika nilai  $r$  hitung lebih besar dari  $r$  tabel ( $r$  hitung  $>$   $r$  tabel), maka item angket tersebut dinyatakan valid. Sedangkan apabila  $r$  hitung lebih kecil dari pada  $r$  tabel ( $r$  hitung  $<$   $r$  tabel), maka item angket tersebut dinyatakan tidak valid.

Langkah-langkah uji validitas menggunakan SPSS:

1. Buka program SPSS, klik variabel *view*, di bagian name tulis *item\_1* kebawah sampai 25 (karena ada 25 soal angket). Bagian *decimal* ubah semua menjadi 0. Bagian *measure* ganti menjadi *scale*
2. Klik data *view*, lalu masukkan data yang akan diuji sesuai dengan kolom yang sudah tersedia
3. klik menu Analyze, correlate, bivariate
4. muncul kotak *bivariate correlations*. Masukkan semua variabel ke kotak variabels, di bagian *correlations coefficients* centang *pearson*. Bagian *test of significance* pilih *two-tailed* centang *flag significant correlations*
5. ok

## 2. Uji Reliabilitas

Instrumen yang reliabel adalah instrumen yang apabila digunakan beberapa kali untuk mengukur obyek yang sama, akan menghasilkan data yang sama. Dengan menggunakan instrumen yang reliabel maka diharapkan hasil penelitian akan reliabel juga. Instrumen yang reliabel menjadi syarat mutlak untuk mendapatkan hasil penelitian yang reliabel. Akan tetapi meskipun telah teruji reliabilitas instrumen tidak secara otomatis hasil penelitian juga reliabel. Karena

hasil penelitian yang reliabel juga dipengaruhi oleh keadaan obyek yang diteliti dan kemampuan orang yang menggunakan instrumen penelitian.

Untuk mengetahui reliabel atau tidaknya instrumen penelitian, maka akan dilakukan uji reabilitas instrumen. Dalam penelitian ini untuk menguji reabilitas instrumen menggunakan teknik alfa cronbach dengan bantuan program komputer SPSS (*Statistical Package for Social Science*) 16.0. yang digunakan sebagai dasar pengambilan keputusan adalah mengacu pada teori siregar yaitu kriteria suatu instrumen penelitian dikatakan reliabel dengan menggunakan teknik ini, bila koefisien reliabilitas ( $r_{11}$ ) > 0,6 (2013:57). Langkah-langkah uji reliabilitas menggunakan SPSS:

1. Buka program SPSS, klik variabel view, di bagian name tulis item\_1 kebawah sampai 25 (karena ada 25 soal angket). Bagian decimal ubah semua menjadi 0. Bagian measure ganti menjadi scale
2. Klik data view, lalu masukkan data yang akan diuji sesuai dengan kolom yang sudah tersedia
3. Klik Analyze > Scale > Reliability Analysis,
4. Pilih variabel pada jendela Reliability Analysis (Pilih variabel yang akan dianalisis dengan memindahkannya ke kolom item). Pada bagian model pilih alpha
5. Klik Statistics... pada jendela Reliability Analysis, Pada jendela Reliability Analysis: Statistics centang Scale if item deleted, untuk melihat perubahan nilai Alpha saat item dihapus. Lalu klik Continue.
6. Klik OK pada jendela Reliability Analysis

## **E. Teknik Analisis Data**

### **1. Uji Prasyarat Analisis**

#### **1.1 Uji Normalitas**

Uji normalitas data dimaksudkan apakah data-data yang digunakan berasal dari populasi yang sebarannya normal atau tidak. Uji normalitas data pada penelitian ini dimaksudkan untuk menguji variabel media pembelajaran LCD dan gaya belajar terhadap hasil belajar. Pengujian normal tidaknya data pada penelitian ini menggunakan program SPSS (*Statistical Package for Social Science*) versi 16.0 melalui uji *Kolmogorov Smirnov*.

Uji *Kolmogorov Smirnov* adalah pengujian normalitas yang banyak dipakai, terutama setelah adanya banyak program statistik yang beredar. Kelebihan dari uji ini adalah sederhana dan tidak menimbulkan perbedaan persepsi diantara satu pengamat dengan pengamat yang lain yang sering terjadi pada uji normalitas dengan menggunakan grafik. Penerapan pada uji *Kolmogorov Smirnov* adalah jika signifikan  $> 0,05$  maka data berdistribusi normal, jika signifikan  $< 0,05$  maka data tidak berdistribusi normal (Sujarweni, 2015:55).

Langkah-langkah untuk uji normalitas menggunakan SPSS adalah sebagai berikut :

1. Buka program SPSS
2. Masukkan data dalam SPSS. Kemudian, buat variabel unstandardized residual. caranya; pilih menu Analyze – Regression – Linear – masukkan variabel Y ke Dependent, masukkan variabel  $X_1$ ,  $X_2$  ke Independent (s)
3. Selanjutnya Klik Save – pada bagian Residual, centang (V) Unstandardized (abaikan kolom yang lain) – klik Continue – klik OK.

4. Selanjutnya lakukan uji Kolmogorov-Smirnov dengan cara pilih menu Analyze, lalu pilih Non-parametric Test, Legacy Dialogs-pilih submenu 1-Sample K-S.
5. Masukkan variabel unstandardized residual ke kotak Test Variable List.
6. Pada Test Distribution centang (V) normal (default).
7. Klik OK untuk mengakhiri

## 1.2 Uji Heteroskedastisitas

Heterokedastisitas adalah suatu gejala dimana residu dari suatu persamaan regresi berubah-ubah pada suatu rentang data. Uji ini merupakan salah satu dari uji asumsi klasik yang harus dilakukan pada regresi linear. Prasyarat model regresi yang baik harus terhindar dari masalah heterokedastisitas. Adanya masalah heterokedastisitas mengakibatkan nilai t-statistik dan F-statistik yang dihasilkan terlalu kecil dan tidak signifikan serta dampak yang akan terjadi apabila terdapat keadaan heterokedastisitas adalah sulit mengukur standart deviasi yang sebenarnya, dapat menghasilkan standart deviasi yang terlalu lebar maupun terlalu sempit. Jika tingkat error dari varians terus bertambah, maka tingkat kepercayaan akan semakin sempit..

Dalam penelitisn ini uji yang digunakan adalah uji glesjer. Uji Glejser adalah uji untuk mengetahui apakah sebuah model regresi memiliki indikasi heterokedastisitas dengan cara meregres absolut residual (Ubs\_RES). Langkah-langkahnya adalah sebagai berikut :

1. Masuk ke program SPSS
2. Klik variable *view* pada SPSS data Editor
3. Pada kolom "*name*" baris pertama ketik "Y", kolom "*name*" pada baris kedua ketik "X<sub>1</sub>", dan baris ketiga ketik "X<sub>2</sub>",

4. Pada kolom "Label", untuk kolom pada baris pertama ketik "nama variabel Y", untuk kolom pada baris kedua ketik "nama variabel  $X_1$ ", dan untuk kolom pada baris ketiga ketik "nama variabel  $X_2$ ".
5. Untuk kolom-kolom lainnya boleh dihiraukan
6. Buka "data view" pada SPSS data editor, maka didapat kolom variabel Y dan  $X_1$  dan  $X_2$
7. Ketikkan data sesuai dengan variabelnya

#### Mencari Unstandardized Residual (Res\_1)

1. Klik Analyze - Regression - Linear...
2. Pindahkan hasil belajar (Y) ke Dependent, disusul masukkan media pembelajaran LCD( $X_1$ ) dan gaya belajar ( $X_2$ ) ke Independent(s)
3. Klik Save. Pilih Residuals dengan Unstandardized. Klik Continue.
4. Klik OK

Sekarang pada spreadsheets Data View SPSS memiliki tambahan kolom variabel yaitu Unstandardized Residual (RES\_1). Langkah selanjutnya yaitu mengabsoludkan nilai residual.

#### Mencari Absolut Unstandardized Residual (Abs\_RES) :

1. Klik Transform - Compute Variable...
2. Masukkan Unstandardized Residual (RES\_1) ke Numeric Expression.  
Ketik kotak Target Variable dengan Abs\_RES
3. Klik OK

pada spreadsheets Data View SPSS memiliki tambahan satu kolom variabel lagi yaitu Absolut Unstandardized Residual (Abs\_RES) .

Meregres Absolut Unstandardized Residual (Abs\_RES):

1. Klik Analyze - Regression - Linear...
2. Pindahkan Abs\_RES ke Dependent, disusul masukkan media pembelajaran LCD dan gaya belajar ke Independent(s)
3. Klik Save. Hapus centang pada Unstandardized. Klik Continue.
4. Klik OK

Pada tahap ini langkah uji Glejser sudah selesai dan sudah memiliki output. Langkah selanjutnya adalah mengambil keputusan berdasarkan hasil output tersebut dengan melihat tabel output *coefficients* pada bagian kolom sig. yaitu apabila nilai sig. variabel  $X_1$  dan  $X_2$  lebih besar dari alfa 0.05 maka tidak terjadi gejala heterokedastisitas dan apabila nilai sig kedua variabel tersebut lebih kecil dari nilai alfa 0,05 maka terjadi gejala heterokedastisitas hal ini sesuai dengan penjelasan dalam bukunya Sujarweni yang mengatakan bahwa variabel independent yaitu  $X_1$  (berat badan bayi ) dan  $X_2$  (panjang badan bayi) semuanya  $> 0,05$  sehingga tidak signifikan semuanya sehingga dapat disimpulkan model regresi tidak mengandung adanya heterokedastisitas (2015: 191).

### **1.3 Uji Multikolinieritas**

Uji multikolinieritas digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya penyimpangan asumsi klasik multikolinieritas yaitu adanya hubungan linear antar variabel independen dalam model regresi. Prasyarat yang harus terpenuhi dalam

model regresi adalah tidak adanya gejala multikolinearitas. Karena multikolinieritas menyebabkan timbulnya masalah-masalah, yaitu:

1. Koefisien regresi bertanda positif dalam regresi sederhana bisa berubah negatif dalam regresi berganda atau sebaliknya
2. Fluktuasi nilai estimasi koefisien regresi sangat besar
3. Jika variabel-variabel independent berkorelasi satu sama lain, variabel-variabel tersebut menjelaskan varian yang sama dalam mengestimasi variabel dependent, jadi penambahan variabel independent tidak berpengaruh apa-apa.

Langkah-langkah uji multikolinieritas yaitu sebagai berikut :

1. Masuk ke program SPSS
2. Klik variable *view* pada SPSS data Editor
3. Pada kolom "*name*" baris pertama ketik "Y", kolom "*name*" pada baris kedua ketik " $X_1$ ", dan baris ketiga ketik " $X_2$ ",
4. Pada kolom "Label", untuk kolom pada baris pertama ketik "nama variabel Y", untuk kolom pada baris kedua ketik "nama variabel  $X_1$ ", dan untuk kolom pada baris ketiga ketik "nama variabel  $X_2$ ".
5. Untuk kolom-kolom lainnya boleh dihiraukan
6. Buka "*data view*" pada SPSS data editor, maka didapat kolom variabel Y dan  $X_1$  dan  $X_2$
7. masukkan data pada tabel kedalam *Data View* format SPSS data viewer
8. Analyze | Regression | Linier.

9. Pindahkan variabel  $X_1$  dan  $X_2$  ke kolom *Independent(s)* dan variabel Y ke kolom *Dependent*
10. Klik *Statistics*, maka akan tampil kotak dialog *Statistics*, pada *Regression Coefficients* centang *covariance matrix* dan *collinierity diagnostics* untuk pengujian *Multikolinieritas*, lalu *Continue*
11. OK

Ada beberapa metode pengujian yang bisa digunakan diantaranya yaitu:

1. dengan melihat nilai *variance inflation factor* (VIF) pada model regresi,
2. dengan membandingkan nilai koefisien determinasi individual ( $r^2$ ) dengan nilai determinasi secara serentak ( $R^2$ ), dan
3. dengan melihat nilai *eigenvalue* dan *condition index*.

Pada pembahasan ini akan dilakukan uji multikolinearitas dengan melihat nilai *inflation factor* (VIF) pada model regresi. Apabila nilai *variance inflation factor* (VIF) berada dibawah 10,00 maka diambil kesimpulan bahwa model regresi tersebut tidak terdapat masalah multikolinearitas. Hal ini sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Sujarweni bahwa jika VIF yang dihasilkan diantara 1-10 maka tidak terjadi multikolinieritas (2015:185).

## 2. Uji Regresi Berganda

Regresi adalah suatu metode analisis statistik yang digunakan untuk melihat pengaruh antara dua atau lebih variabel. Hubungan variabel tersebut bersifat fungsional yang diwujudkan dalam suatu model matematis. Pada analisis regresi, variabel dibedakan menjadi dua bagian, yaitu variabel respons atau biasa juga disebut variabel bergantung dan variabel *explanory* atau biasa disebut

penduga (*predictor variable*) atau disebut juga variabel bebas (*independent variabel*). Jenis-jenis regresi terbagi menjadi beberapa jenis, yaitu regresi sederhana (linier sederhana dan nonlinier sederhana) dan regresi berganda (linier berganda atau nonlinier berganda).

Dalam penelitian ini menggunakan regresi berganda karena yang diteliti terdapat dua variabel bebas dan satu variabel terikat. Langkah-langkah uji regresi berganda menggunakan SPSS 16.0 adalah sebagai berikut :

1. Masuk ke program SPSS
2. Klik *variable view* pada SPSS data Editor
3. Pada kolom "*name*" baris pertama ketik "Y", kolom "*name*" pada baris kedua ketik " $X_1$ ", dan baris ketiga ketik " $X_2$ ",
4. Pada kolom "Label", untuk kolom pada baris pertama ketik "nama variabel Y", untuk kolom pada baris kedua ketik "nama variabel  $X_1$ ", dan untuk kolom pada baris ketiga ketik "nama variabel  $X_2$ ".
5. Untuk kolom-kolom lainnya boleh dihiraukan
6. Buka "*data view*" pada SPSS data editor, maka didapat kolom variabel Y dan  $X_1$  dan  $X_2$
7. Ketikkan data sesuai dengan variabelnya
8. Klik "*analyze*" – "*regression*" – "*linier*"
9. Klik variabel "Y" dan masukkan ke kotak *Dependent*, kemudian klik variabel " $X_1$  dan  $X_2$ " dan masukkan ke kotak *Independent*.
10. Klik "*Statistics*", Klik "*Estimates*", klik "*Model fit*" dan Klik "*Collinearity diagnostics*". Klik "*continue*"
11. Klik "Ok". Maka akan diperoleh hasil/ output regresi berganda.

### 3. Pengujian Hipotesis

#### 3.1 Uji F

Uji F dikenal dengan Uji serentak atau uji Model/Uji Anova (*Analisis Of Varian*), yaitu uji untuk melihat bagaimanakah pengaruh semua variabel bebasnya secara bersama-sama terhadap variabel terikatnya. Atau untuk menguji apakah model regresi yang kita buat baik/signifikan atau tidak baik/non signifikan. Signifikan berarti hubungan yang terjadi dapat berlaku untuk populasi. Dalam penelitian ini Uji F dilakukan dengan bantuan SPSS 16.0. Hasil uji F dilihat dalam tabel ANOVA dalam kolom sig. Sebagai dasar pengambilan keputusannya adalah sebagai berikut :

1. jika nilai probabilitas  $< 0,05$ , maka dapat dikatakan terdapat pengaruh yang signifikan secara bersama-sama antara variabel bebas terhadap variabel terikat.
2. Namun, jika nilai signifikansi  $> 0,05$  maka tidak terdapat pengaruh yang signifikan.

Cara kedua yaitu dengan melihat  $f$  hitung dan  $f$  tabel yaitu sebagai berikut :

1. jika nilai  $F_{hitung} > F_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak jadi dapat dikatakan terdapat pengaruh secara bersama-sama antara variabel bebas terhadap variabel terikat.
2. Namun, jika nilai  $F_{hitung} < F_{tabel}$  maka  $H_0$  diterima jadi tidak terdapat pengaruh secara bersama-sama antara variabel bebas terhadap variabel terikat.

#### 3.2 Uji Hipotesis Secara Parsial (Uji t)

Uji t digunakan untuk menguji secara parsial masing-masing variabel. Seperti halnya uji F dalam uji t ini peneliti juga menggunakan SPSS versi 16.0. Hasil uji t dapat dilihat pada tabel *coefficients* pada kolom sig (*significance*). Jika

probabilitas nilai  $t$  atau signifikansi  $< 0,05$ , maka dapat dikatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel bebas terhadap variabel terikat secara parsial. Namun, jika probabilitas nilai  $t$  atau signifikansi  $> 0,05$ , maka dapat dikatakan bahwa tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara masing-masing variabel bebas terhadap variabel terikat.

Cara lain yang dapat digunakan yaitu dengan melihat kolom  $t_{hitung}$ . Jika  $t_{hitung}$  lebih besar dari pada  $t_{tabel}$  ( $t_{hitung} > t_{tabel}$ ) maka terdapat pengaruh antara variabel bebas terhadap variabel terikat secara parsial sedangkan jika  $t_{hitung}$  lebih kecil dari pada  $t_{tabel}$  ( $t_{hitung} < t_{tabel}$ ) maka tidak terdapat pengaruh antara variabel bebas terhadap variabel terikat secara parsial. Untuk  $t_{tabel}$  langkah pertama yaitu melihat  $t_{tabel}$  pada lampiran, lalu mencari kolom *alfa* 0,05. selanjutnya mengacu dengan yang disampaikan oleh Junaidi, yaitu: untuk menentukan derajat bebas atau *degree of freedom* (df) dalam pengujian hipotesis untuk model regresi, derajat bebas ditentukan dengan rumus  $n - k$ . Dimana  $n$  = banyak observasi sedangkan  $k$  = banyaknya variabel (bebas dan terikat) (2014:3). jadi  $60-3=57$  (lihat di lampiran). Maka dapat ditemukan bahwa nilai  $t_{tabel}$  adalah 2,002.