

ANALISIS HUBUNGAN MEDIA VISUAL DENGAN PENINGKATAN HASIL BELAJAR DI SMK MUHAMMADIYAH BULUKUMBA

Muh. Nasrun¹⁾,

¹⁾Institut Teknologi dan Bisnis Bina Adinata, Bulukumba, Indonesia.
e-mail¹⁾: muhnasrun2019@gmail.com

Abstract. This study uses the ex post facto method, namely by taking data such as learning achievement value data based on the average before receiving treatment and after receiving treatment. The population in this study were 22 students of Class XII, Computer Engineering and Networking Department of Muhammadiyah Bulukumba Vocational School. To determine the sample size in this study using non-probability techniques, namely saturated sample techniques using the entire population as a sample, namely 22 students. Data collection techniques used are observation techniques, interviews, documentation and evaluation tests. The data analysis technique used is the arithmetic mean method. Thus, the arithmetic mean coefficient obtained an increase in the learning outcomes of Class XII students of the Computer and Network Engineering Department after receiving treatment, an increase of 2.69 from the original value obtained. The average learning outcomes of Class XII students majoring in Computer Engineering and Networking at Muhammadiyah Bulukumba Vocational School before treatment were 6.27 and the average achievement of Class XII students majoring in Computer Engineering and Networking at Muhammadiyah Bulukumba Vocational School after treatment was 8.96 with the field of study Computer Science.

Keyword: Visual Media with Improved Learning Outcomes.

Abstrak. Penelitian ini menggunakan metode *ex post facto* yaitu dengan mengambil data seperti data nilai hasil belajar berdasarkan rata-rata sebelum mendapatkan perlakuan dan setelah mendapatkan perlakuan atau *treatment*. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa Kelas XII Jurusan Teknik Komputer dan Jaringan SMK Muhammadiyah Bulukumba sebanyak 22 siswa. Untuk menentukan besarnya sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *non probability* yaitu teknik sampel jenuh dengan menggunakan seluruh jumlah populasi sebagai sampel yaitu sebanyak 22 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik observasi, wawancara, dokumentasi dan tes evaluasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah metode rata-rata hitung atau *arithmetic mean*.

Rata-rata hasil belajar siswa Kelas XII Jurusan Teknik Komputer dan Jaringan SMK Muhammadiyah Bulukumba sebelum perlakuan atau *treatment* sebesar 6,27 dan rata-rata hasil siswa Kelas XII Jurusan Teknik Komputer dan Jaringan SMK Muhammadiyah Bulukumba sesudah perlakuan atau *treatment* sebesar 8,96 dengan bidang studi Ilmu Komputer. Dengan demikian koefisien rata-rata hitung atau *arithmetic mean* diperoleh kenaikan hasil belajar siswa Kelas XII Jurusan Teknik Komputer dan Jaringan setelah mendapatkan perlakuan atau *treatment* diperoleh kenaikan sebesar 2,69 dari nilai semula yang diperoleh.

Kata kunci : Media Visual dengan Peningkatan Hasil Belajar

I. PENDAHULUAN

Perkembangan dan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi dewasa ini khususnya dalam bidang teknologi informasi dan komunikasi telah membawahkan dampak terhadap proses belajar mengajar dengan menggunakan media visual terutama dalam persaingan dan keunggulan dalam berbagai bidang khusus dalam bidang pendidikan. E. Rochaety, P. Rahayuningsih dan P. G. Yanti, (2005) mengemukakan bahwa teknologi informasi saat ini telah menjadi perbincangan yang sangat menarik, mengingat teknologi informasi merupakan salah satu unsur penting yang dapat mendorong keunggulan untuk bersaing. Guru harus bijaksana dalam menentukan suatu media yang sesuai, yang dapat menciptakan situasi dan kondisi kelas yang kondusif agar proses belajar mengajar dapat berlangsung sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Banyak model yang digunakan oleh guru dalam proses belajar mengajar namun belum ditemukan media yang paling efektif dan efisien. Konsekuensinya siswa tidak mendapatkan media belajar yang praktis dan efisien sehingga hasil belajarnya kurang. Penyebab lain kurang maksimalnya hasil belajar siswa adalah model pembelajaran dan media yang kurang bervariasi, sehingga siswa kurang memperoleh kesempatan

untuk mengembangkan dirinya. Media yang digunakan dalam pengajaran dipilih atas dasar tujuan dan bahan yang ditetapkan sebelumnya.

Model dan alat berfungsi sebagai jembatan atau media transformasi pelajaran terhadap tujuan yang ingin dicapai. Media pengajaran digunakan harus betul-betul efektif dan efisien (Sudjana, 2000). Tugas guru tidak hanya memberikan pengetahuan kepada peserta didik tetapi guru harus menyiapkan situasi yang menggiring siswa untuk bertanya, mengamati serta mengemukakan fakta dan konsep sendiri. Mengajar dapat dipandang sebagai menciptakan situasi di mana diharapkan siswa akan belajar dengan efektif. Dalam situasi belajar itu ada kalanya seorang guru memberi instruksi kepada siswanya atau *direction* dan ada kalanya ia memberikan saran dan bantuan atau *guidance*. Mursell dan Nasution, (2002) mengemukakan bahwa di dalam kelas, guru juga berperang sebagai seorang organisator yang bertugas untuk memungkinkan kelompok dan individu-individu di dalamnya untuk berfungsi bersama. Peran guru yang sangat besar dalam proses pembelajaran inilah yang menuntut seorang guru mempunyai pengetahuan luas tentang cara mengajar, sehingga mengetahui kekurangan dan cara memperbaiki.

Agar pembelajaran tidak membosankan maka guru harus memilih model dan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan materi yang diajarkan. Arsyad, (2000) mengemukakan bahwa media visual adalah salah satu media yang dapat digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran agar hasil belajar baik berupa proses ataupun hasilnya dapat meningkat. Media visual dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan dapat membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar siswa, membantu keefektifan proses pembelajaran, menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran, memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau yang diberikan, pembelajaran menjadi lebih menarik, membawa kesegaran dan variasi baru bagi pengalaman belajar siswa sehingga siswa tidak bosan dan tidak bersikap pasif, serta dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu, dengan menghadirkan gambaran objek yang sedang dipelajari di dalam ruang kelas.

Deni Darmawan, (2013) mengemukakan bahwa kemajuan teknologi modern dalam hubungannya dengan dunia pendidikan lebih dikenal dengan nama multimedia. Dalam suatu proses belajar mengajar, dua unsur yang sangat penting adalah model dan media pembelajaran. Salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru (Arsyad, 2000).

Media visual adalah media yang hanya mengandalkan indra penglihatan. Media visual ini ada yang menampilkan gambar diam seperti film strip, slide foto, gambar atau lukisan. Penggunaan media pembelajaran dimaksudkan agar siswa lebih memahami materi yang disampaikan oleh guru dan dapat berperan aktif dalam pembelajaran. Media visual merupakan sajian yang mengandung pesan yang penyampaiannya pada alat kesadaran manusia melalui indra penglihatan. Media visual dapat dibedakan menjadi dua golongan yaitu : 1. Media visual yang materinya tidak diproyeksikan, misalnya foto, materi grafis, model dan realia, 2. Media visual yang materinya diproyeksikan, misalnya LCD. Asmaun Sahlan dan Angga Teguh Prastyo, (2017) mengemukakan bahwa penggunaan media perlu dipilih secara selektif dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

Arsyad, (2000) mengemukakan bahwa media visual berfungsi sebagai : 1. Fungsi atensi media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran, 2. Fungsi afektif yaitu media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar. Gambar atau visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa, misalnya informasi yang menyangkut masalah sosial atau ras, 3. Fungsi kognitif media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar, 4. Fungsi kompensatoris media pengajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatkannya kembali.

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki seorang siswa setelah ia menerima perlakuan dari guru. Horwart Kingsley dalam (Sudjana 2004) mengemukakan bahwa hasil belajar terdiri atas: 1. Keterampilan dan kebiasaan, 2. Pengetahuan dan pengarahan, 3. Sikap dan cita-cita. Faktor-faktor internal yang mempengaruhi hasil belajar menurut Djamarah, (2002) mengemukakan bahwa faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah: 1. Faktor fisiologis yaitu faktor berhubungan dengan proses-proses yang terjadi pada jasmaniah, 2. Faktor psikologis yang merupakan faktor dari dalam diri individu yang berhubungan dengan rohaniah. Faktor psikologis yang mempengaruhi hasil belajar yaitu kecerdasan, bakat dan motivasi. Faktor fisiologis yang mempengaruhi hasil belajar adalah kondisi fisiologis dan kondisi panca indera. Kondisi fisiologi umumnya sangat berpengaruh terhadap kemampuan belajar individu seperti pada kasus siswa dengan keadaan lelah akan berbeda kemampuan belajarnya dari siswa dalam keadaan tidak lelah, dan kondisi panca indera yang merupakan kondisi fisiologis yang dispesifikkan pada kondisi indera seperti kemampuan untuk melihat, mendengar, mencium, meraba, dan merasa mempengaruhi hasil belajar.

Kecerdasan berhubungan dengan kemampuan siswa untuk beradaptasi, menyelesaikan masalah dan belajar dari pengalaman kehidupan. Kecerdasan dapat diasosiasikan dengan intelegensi. Siswa dengan nilai IQ yang tinggi umumnya mudah menerima pelajaran dan hasil belajarnya cenderung baik. Bakat adalah kemampuan bawaan yang merupakan potensi yang masih perlu dilatih dan dikembangkan. Bakat memungkinkan seseorang untuk mencapai prestasi dalam bidang tertentu. Keaktifan belajar adalah kegiatan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah maupun di luar sekolah yang menunjang keberhasilan belajar siswa. Ranah kognitif merupakan kemampuan intelektual yang berhubungan dengan pengetahuan, ingatan, pemahaman dan lain-lain. Sudjana, (2005) mengemukakan bahwa hasil belajar terdiri atas : 1. Pengetahuan atau *knowledge* yang terdiri atas : a. Pemahaman dapat dilihat dari kemampuan individu dalam menjelaskan sesuatu masalah atau pertanyaan, b. Aplikasi adalah penggunaan abstraksi pada situasi kongkret atau situasi khusus. Abstraksi tersebut mungkin berupa ide, teori, atau petunjuk teknis. Menerapkan abstraksi ke dalam situasi baru disebut aplikasi. Mengulang menerapkannya pada situasi lama akan beralih menjadi pengetahuan hafalan atau keterampilan, c. Analisis adalah usaha memilih suatu integritas menjadi unsur-unsur atau bagian-bagian sehingga jelas hierarkinya dan atau susunannya. d. Sintesis adalah penyatuan unsur-unsur atau bagian-bagian ke dalam bentuk menyeluruh disebut sintesis. Berpikir sintesis adalah berpikir divergen dimana menyatukan unsur-unsur menjadi integritas. e. Evaluasi adalah pemberian keputusan tentang nilai sesuatu yang mungkin dilihat dari segi tujuan, gagasan dan cara kerja, 2. Afektif yang berkaitan dengan sikap dan nilai. Tipe hasil belajar afektif tampak pada siswa dalam berbagai tingkah laku seperti perhatiannya terhadap pelajaran, disiplin, motivasi belajar, menghargai guru, kebiasaan belajar, dan hubungan sosial 3. Psikomotoris yaitu hasil belajar psikomotoris tampak dalam bentuk keterampilan atau *skill*.

II. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *ex post facto* yaitu dengan mengambil data berupa nilai hasil belajar berdasarkan rincian rata-rata sebelum menggunakan media visual dalam proses belajar-mengajar dan setelah mendapatkan perlakuan atau *treatment*. Penelitian ini termasuk penelitian korelasional, yang dilaksanakan di SMK Muhammadiyah Bulukumba dengan bidang studi Ilmu Komputer. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XII Jurusan Teknik Komputer dan Jaringan sebanyak 22 siswa. Untuk menentukan besarnya sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan teknik sampel *non probability* yaitu teknik sampling jenuh atau sampling sensus dengan menggunakan seluruh populasi dapat dijadikan sebagai sampel. Besarnya sampel dalam penelitian ini sama dengan besarnya populasi yaitu 22 siswa.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik observasi, wawancara terbatas dan tes evaluasi untuk mengukur hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan

atau *treatment*. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan metode rata-rata hitung atau *arithmetic mean*, (Arikunto S., 2002).

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Rata-rata hasil belajar siswa Kelas XII Jurusan Teknik Komputer dan Jaringan SMK Muhammadiyah Bulukumba sebelum perlakuan atau *treatment* sebesar 6,27 dan rata-rata hasil belajar siswa Kelas XII Jurusan Teknik Komputer dan Jaringan SMK Muhammadiyah Bulukumba sesudah perlakuan atau *treatment* sebesar 8,96 dengan bidang studi Ilmu Komputer. Dengan demikian koefisien rata-rata hitung atau *arithmetic mean* diperoleh kenaikan hasil belajar siswa Kelas XII Jurusan Teknik Komputer dan Jaringan setelah mendapatkan perlakuan atau *treatment* diperoleh kenaikan sebesar 2,69 dari nilai semula yang diperoleh.

B. Pembahasan Penelitian

Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada hubungan penggunaan media visual dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas XII SMK Muhammadiyah Bulukumba. Media pembelajaran merupakan perantara untuk menyampaikan pesan atau informasi yang sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran agar memudahkan guru dalam penyampaian materi pembelajaran dan memudahkan siswa untuk menerima materi pembelajaran. Media pembelajaran adalah segala bentuk saluran sebagai perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Media pembelajaran dapat merangsang minat siswa untuk belajar serta membantu guru dan siswa dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media digunakan untuk perorangan, kelompok, atau kelompok pendengar yang besar jumlahnya, yaitu memotivasi minat atau tindakan, menyajikan informasi, memberi instruksi. Media visual berfungsi sebagai sumber belajar, media pembelajaran berperan sebagai salah satu sumber belajar bagi siswa.

Media visual dapat berfungsi sebagai semantik, melalui media dapat menambah perbendaharaan kata atau istilah. Fungsi manipulatif adalah kemampuan suatu benda dalam menampilkan kembali suatu benda atau peristiwa dengan berbagai cara, sesuai kondisi, situasi, tujuan dan sasarannya. Fungsi fiksatif, adalah kemampuan media untuk menangkap, menyimpan dan menampilkan kembali suatu objek atau kejadian yang sudah lampau. Fungsi distributive, bahwa dalam sekali penggunaan suatu materi, objek atau kejadian dapat diikuti siswa dalam jumlah besar dan dalam jangkauan yang sangat luas. Fungsi psikologis, media pembelajaran memiliki beberapa fungsi seperti atensi, afektif, kognitif, imajinatif, dan fungsi motivasi. Fungsi sosial kultural, penggunaan media dapat mengatasi hambatan sosial kultural antar siswa.

Pengelompokan jenis-jenis media visual seperti: 1. Media visual yaitu media yang hanya dapat dilihat, seperti foto, gambar dan poster, 2. Media audio yaitu media yang hanya dapat didengar saja seperti kaset audio, MP3, dan radio, 3. Media audio visual yaitu media yang dapat dilihat sekaligus didengar seperti film suara, video, televise dan *sound slide*. 4. Multimedia adalah media yang dapat menyajikan unsur media secara lengkap seperti suara, animasi, video, grafis dan film. Penggunaan media pembelajaran oleh guru dalam proses pembelajaran harus sesuai dengan kebutuhan belajar siswa sehingga dapat digunakan secara tepat untuk mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Dalam suatu proses belajar mengajar, dua unsur yang sangat penting adalah model dan media pembelajaran. Salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru.

Media visual adalah media yang hanya mengandalkan indra penglihatan. Media visual ini ada yang menampilkan gambar diam seperti film strip, slide foto, gambar atau lukisan. Penggunaan media pembelajaran dimaksudkan agar siswa lebih memahami materi yang disampaikan oleh guru dan dapat berperan aktif dalam pembelajaran. Media visual merupakan sajian yang mengandung pesan yang

penyampaiannya pada alat kesadaran manusia melalui indera penglihatan. Fungsi atensi media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran. Media gambar khususnya gambar yang diproyeksikan melalui overhead projector dapat menenangkan dan mengarahkan perhatian siswa kepada pelajaran yang akan mereka terima.

Fungsi afektif media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar atau membaca teks yang bergambar. Gambar atau visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa, misalnya informasi yang menyangkut masalah sosial atau ras. Fungsi kognitif media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar. Fungsi kompensatoris media pengajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatkannya kembali.

Belajar dan pembelajaran adalah kegiatan yang sangat penting dan harus dilakukan selama hidup, karena melalui belajar dapat melakukan perbaikan dalam berbagai hal yang menyangkut kepentingan hidup. Dengan kata lain, melalui belajar dapat memperbaiki nasib, mencapai cita-cita yang didambakan. Belajar juga dapat diartikan sebagai usaha untuk memodifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman. Belajar merupakan suatu proses, suatu kegiatan dan bukan suatu hasil atau tujuan. Belajar bukan hanya mengingat, akan tetapi lebih luas dari itu, yakni mengalami. Hasil belajar bukan suatu penguasaan hasil latihan melainkan pengubahan kelakuan. Hasil belajar tidak hanya dapat dilihat dari hasilnya saja karena belajar merupakan suatu proses yang harus dilalui oleh siswa untuk mencapai hasil belajar yang baik. Belajar dapat dikatakan berhasil jika siswa juga memperoleh pelajaran yang membuatnya berubah baik dari segi ilmu pengetahuan ataupun kemampuannya dalam menghadapi masalah dalam proses pembelajaran sehingga dapat digunakan sebagai bekal dalam hidup di dunia nyata dan bermasyarakat.

Belajar adalah perberbuatan untuk mengubah tingkah laku melalui kegiatan atau proses pembelajaran. Dalam proses belajar yang berlangsung di dalam kelas sebenarnya banyak melibatkan aktivitas siswa. Para siswa sudah dituntut aktivitasnya untuk mendengarkan, memperhatikan dan mencerna pelajaran yang diberikan guru. Disamping itu sangat dimungkinkan para siswa memberikan umpan balik berupa pertanyaan kepada guru segala sesuatu yang tidak jelas sehingga menuntut siswa untuk bertanya atau sebaliknya. Keberhasilan proses belajar mengajar tidak hanya ditentukan oleh kemampuan siswa, akan tetapi juga ditentukan oleh kemampuan guru dalam menerapkan media pembelajaran yang tepat. Dengan penerapan media visual pada siswa kelas XII SMK Muhammadiyah Bulukumba dalam pembelajaran mampu meningkatkan hasil belajar. Hal tersebut disebabkan karena pembelajaran media visual yang diterapkan dapat membantu siswa mengatasi kesulitan-kesulitan belajar dari tiap materi yang diajarkan, sehingga guru dapat memberikan bimbingan kepada siswa yang mengalami kesulitan belajar. Selain itu, memberikan solusi-solusi bagaimana caranya merubah atau melatih siswa untuk lebih aktif dan kreatif dalam proses pembelajaran.

IV. KESIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa Rata-rata hasil belajar siswa Kelas XII Jurusan Teknik Komputer dan Jaringan SMK Muhammadiyah Bulukumba sebelum perlakuan atau *treatment* sebesar 6,27 dan rata-rata hasil belajar siswa Kelas XII Jurusan Teknik Komputer dan Jaringan SMK Muhammadiyah Bulukumba sesudah perlakuan atau *treatment* sebesar 8,96 dengan bidang studi Ilmu Komputer. Dengan demikian koefisien rata-rata hitung atau *arithmetic mean* diperoleh kenaikan hasil belajar siswa Kelas XII Jurusan Teknik Komputer dan Jaringan setelah mendapatkan perlakuan atau *treatment* diperoleh kenaikan sebesar 2,69 dari nilai semula yang diperoleh.

REFERENSI

- [1] Arikunto, S. 2002. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta : Bumi Aksara.
- [2] Damitri, D. E. (2020). Keunggulan media powerpoint berbasis audio visual sebagai media presentasi terhadap hasil belajar siswa SMK teknik bangunan. *Jurnal Kajian Pendidikan Teknik Bangunan*, 6(2).
- [3] Arsyad A. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT Raya Grafindo Persada.
- [4] Adam, M. S., Sudjani, S., & Purwanto, D. Penerapan Pembelajaran Media Visual dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa SMK pada Mata Pelajaran Konstruksi Jalan dan Jembatan. *Jurnal Pendidikan Teknik Bangunan*, 1(1), 41-48.
- [5] Asmaun Sahlan dan Anggah Teguh Prastyo. 2017. *Desain Pembelajaran Berbasis Pendidikan Karakter*. Ar-Ruzz Media. Jakarta.
- [6] Tasrif, E., Huda, Y., Sari, L. M., & Ayani, M. (2023). Studi Meta Analisis Efektivitas Media Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Siswa SMK. *Journal on Education*, 5(2), 4873-4884.
- [7] Deni Darmawan. 2013. *Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi. Teori dan Aplikasi*. Remaja Rosdakarya. Bandung.
- [8] Eti Rochaety, Pontjorini Rahayuningsih dan Prima Gusti Yanti. 2005. *Sistem Informasi Manajemen Pendidikan*. Bumi Aksara. Jakarta.
- [9] Alam, K., & Dongoran, F. R. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Two Stay Two Stray Dengan Menggunakan Media Visual Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI Smk Swasta Pab 8 Sampali Tahun Ajaran 2016/2017. *EduTech: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 3(2).
- [10] Mursell J & S Nasution. 2002. *Proses belajar Mengajar*. Jakarta : Bumi Aksara.
- [11] Kusumajaya, F. A., & Kusumajanto, D. D. (2016). Efektivitas Pemanfaatan Media Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Korespondensi Pada Siswa Kelas X Administrasi Perkantoran di SMK Muhammadiyah 5 Kepanjen. *JPBM (Jurnal Pendidikan Bisnis Dan Manajemen)*, 2(1), 94-101.
- [12] Syaiful Bahri Djamarah. 2002. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rineka Cipta.
- [13] Chori Nugraha, D., Awrus, S., & Syafei, M. A. (2017). Penggunaan Media Visual Prezi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran Media Promosi Indoor di Kelas XII DKV SMK Negeri 4 Pariaman. *Serupa The Journal of Art Education*, 6(1).
- [14] Sudjana N. 2002. *Metoda Statistika*. Bandung : Tarsito.
- [15] Sudjana, N dan Ibrahim 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung : Remaja Rosda Karya.