

## PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL TERHADAP MOTIVASI BELAJAR DAN HASIL BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS DI SMP ISLAM NGEBRUK MALANG

Muhammad Burhanudin Fadly<sup>1</sup>, Hendra Rustantono<sup>2</sup>, Hamidi Rasyid<sup>3</sup>, Sutomo<sup>4</sup>

<sup>1,2,3</sup> Pendidikan IPS, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Raden Rahmat Malang

<sup>4</sup> Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Keislaman, Universitas Islam Raden Rahmat  
Malang

Email: hendrarus09@yahoo.com

### ABSTRAK

Tujuan penelitian ini di latar belakang oleh kurangnya motivasi belajar dan hasil belajar siswa SMP Islam ngebruk yang salah faktornya adalah penggunaan dan pemeliharaan media pembelajaran yang kurang sesuai. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif, dalam pengumpulan data menggunakan teknik sampling menggunakan purposive sampling. Adapun populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kelas delapan SMP Islam Ngebruk Malang, Kecamatan Sumberpucung, desa Ngebruk, Kabupaten Malang Provinsi Jawa Timur dengan berjumlah siswa 164 mulai dari kelas A sampai Kelas G. Sampel diambil 25% dari keseluruhan siswa menjadi 41 siswa. Pengumpulan data dengan menggunakan metode angket dengan menggunakan skala likert. Adapun Teknik analisis data yang di gunakan adalah uji validitas instrumen angket media audio visual terhadap motivasi belajar siswa dan hasil belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh penggunaan Media pembelajaran audio visual terhadap hasil belajar siswa, harga Chi Kuadrat ( $X^2$ ) sebesar 18,212 lebih besar dari harga Chi Kuadrat tabel ( $X^2$  tabel) audio visual terhadap hasil belajar siswa

**Kata Kunci:** *Media Audio Visual, Motivasi Belajar dan Hasil Belajar*

### ABSTRACT

The aim of this research is based on the lack of motivation to learn and the learning outcomes of students at the Islamic Middle School in Ngebruk, with one of the factors being the inappropriate use and maintenance of learning media. This research uses a quantitative research approach to collect data using a sampling technique called purposive sampling. The population in this study was the entire eighth grade of Ngebruk Islamic Middle School, Malang, Sumberpucung District, Ngebruk village, Malang Regency, East Java Province, with a total of 164 students from class A to class G. The sample was taken from 25% of the total number of students to 41 students. Data were collected using a questionnaire method using a Likert scale. The data analysis technique used is to test the validity of the audio-visual media questionnaire instrument on student learning motivation and student learning outcomes. The results of the research show that there is an influence of the use of audio-visual learning media on student learning outcomes; the Chi Square ( $X^2$ ) value is 18.212 greater than the audio-visual Chi Square table ( $X^2$  table) price on student learning outcomes.

**Keyword:** *Audio Visual Media, Learning Motivation and Learning Outcomes*

### PENDAHULUAN

Pendidikan sekolah sebagai suatu lembaga formal, serta sistematis telah merencanakan bermacam lingkungan, yaitu lingkungan pendidikan yang menyediakan

bermacam kesempatan bagi siswa atau melakukan sebagai macam kegiatan sehingga para siswa memperoleh pengalaman pendidikan. Dalam kegiatan belajar mengajar sekolah tidak dapat terlepas dari namanya guru berperan untuk mengembangkan kompetensi siswa karena guru mempunyai peran sebagai pembimbing juga sebagai pendidik. Dalam menyampaikan materi pembelajaran guru cenderung menggunakan metode ceramah. Metode ceramah dapat dipandang sebagai suatu cara penyampaian pelajaran dengan melalui penuturan. Metode ini dipandang sebagai metode yang klasik. Namun penggunaannya sangat populer. Mayoritas guru banyak menggunakan metode ceramah dalam pelaksanaan pembelajaran dikarenakan sifat pengaplikasiannya sangat sederhana dan tidak memerlukan pengorganisasian yang sangat rumit.

Dalam munculnya teknologi maka para pengajar sebagaimana besar memanfaatkan teknologi sebagai bahan ajar dan muncul ide membuat adanya media pembelajaran. Dapat kita lihat bahwa media pembelajaran sangat bermanfaat bagi guru dalam membantu menyampaikan materi atau informasi pembelajaran kepada siswa. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar. Para guru dituntut agar mampu menggunakan alat-alat yang dapat disediakan oleh sekolah, dan tidak tertutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut dengan sesuai perkembangan dan tuntutan zaman dalam upaya mencapai tujuan pengajaran yang diharapkan, terutama dalam dunia pendidikan nasional.

Pendidikan nasional sendiri bertujuan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya, yaitu manusia yang beriman dan bertaqwa terhadap tuhan yang maha esa dan berbudi pekerti luhur, memiliki pengetahuan dan keterampilan, kesehatan jasmani dan rohani, kepribadian yang mantap dan mandiri serta bertanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan. "Pendidikan nasional pun berfungsi untuk mengembangkan kemampuan serta meningkatkan mutu kehidupan dan martabat manusia indonesia dalam rangka upaya mewujudkan tujuan nasional" (Oemar Hamalik, 1994:3)

Dalam rangka mewujudkan tujuan nasional, lembaga pendidikan dalam hal ini sebagai wadah untuk menciptakan dan meningkatkan Sumber Daya Manusia yang berkualitas dituntut untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, hal yang dimaksud ialah mengembangkan berbagai media pembelajaran, menerapkan berbagai media pembelajaran dan memilih serta menetapkan jenis media pembelajaran yang akan digunakan yang semata-mata untuk membuat Sumber Daya Manusia di negara Indonesia dapat berdiri sejajar atau bahkan bersaing dengan sumber daya manusia di negara-negara maju seperti Amerika, Inggris, Perancis, dan Jerman.

Dalam peneliti ini memasukkan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), siswa sering dituntut untuk memahami suatu pembahasan yang hanya guru berikan atau menggunakan metode ceramah dan juga hanya dari buku pelajaran yang mereka punya. Hal ini bisa menyebabkan anak didik kita merasa bosan dalam mengikuti mata pelajaran tersebut. Bisa terlihat monoton apabila dalam penyampaian materi pembelajaran siswa hanya menjadi pendengar, bersikap pasif dan tidak diberikan kesempatan untuk diskusi. Hal ini bisa terjadi dikarenakan pembahasan dalam isi mata pelajaran IPS, hanya tentang sebuah pendapat-pendapat yang menjelaskan tentang pengetahuan atau ilmu tentang sikap, perilaku dan tindakan yang ada di masyarakat juga tentang hubungan-hubungan yang ada di dalam masyarakat. Dan apabila itu sudah tidak dianggap kurang menarik bagi siswa, maka pembelajaran seperti itu tidak dapat memberikan pengaruh positif .

Berdasarkan hasil pengamatan di SMP Islam Ngebruk peneliti melihat sebuah permasalahan di mana pembelajaran disana masih sederhana seperti metode ceramah dan masih menggunakan media buku, dan masalahnya adalah ketika buku itu tidak memiliki atau menjelaskan gambar maka para siswa akan kesulitan menangkap seperti apa yang di maksud, masalah seperti dari bentuk atau sebuah ciri sebuah benda sejarah maka dari situlah siswa agak kesulitan. Apalagi dalam pembelajaran yang hanya seperti itu juga dapat mempengaruhi belajar siswa.

Berdasarkan latar belakang informasi yang sudah dijelaskan diatas, risert ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media audio visual terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS dan ntuk mengetahui pengaruh media audio visual terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS.

## METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam risert ini adalah menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *survy* dan jenis penelitian asosiatif menggunakan Teknik sampling proposive sampling, Analisis regresi sederhana dengan tujuan untuk menguji hubungan antara variable X terhadap Y. menggunakan variable teknik analisis ini dipilih karena untuk mengetahui pengaruh media audiovisual (X) terhadap Motivasi Belajar Siswa ( $Y_1$ ), dan Hasil Belajar Siswa ( $Y_2$ ) di SMP Islam Ngebruk Malang. Terdiri dari 20 item pertanyaan dan menggunakan skala likert. Dari skala penelitian ini menggunakan skor sangat setuju, setuju, ragu-ragu, kurang setuju dan tidak setuju.

Dalam penelitian peneliti juga menggunakan Uji Validitas Instrumen untuk membuktikan alat ukur untuk menguji setiap indicator maka perlu di uji validitasnya.

Adapun kaidah keputusan ada dua yang pertama Jika nilai  $r_{hitung} > r_{tabel}$  atau nilai  $p\text{-value} < \text{nilai } \alpha (0,05)$ , maka item pertanyaan atau pernyataan dalam instrument dinyatakan “valid”, kaidah yang kedua Jika nilai  $r_{hitung} < r_{tabel}$  atau nilai  $p\text{-value} > \text{nilai } \alpha (0,05)$ , maka item pertanyaan atau pernyataan dalam instrument dinyatakan “ Tidak valid” . Selanjutnya peneliti menggunakan Uji Reliabilitas menghitung cronbach alpha dari masing-masing instrument dalam setiap variable dikatakan reabel jika memberikan nilai cronbach alpha  $> 5\%$ .

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Melihat dari hasil penelitian yang dilakukan peneliti membedakan angket di bagi menjadi 3 kategori yaitu Jawaban A diberi skor 3, Jawaban B diberikan 2 dan Jawaban C diberikan skor 1. Dari hasil yang telah dikumpulkan di tabulasi kedalam bentuk tabel dan dipaparkan hasil jawaban siswa melalui skor nilai dari setiap jawaban siswa. Kemudian di analisis item dengan uji validitas dan rabilitas. Maka bisa di analisis menggunakan uji validitas dengan melihat pedoman untuk mengetahui interpretasi terhadap koefisiensi kontigensi dari 0,800-1,00 sangat tinggi, 0,600 -0,800 tinggi, 0,400-0,600 sedang, 0,200-0,40 rendah dan 0,000-0,200 sangat rendah. Maka dari uji validitas setelah di nyatakan data valid dari 20 item dinyatakan valid untuk di gunakan sebagai alat pengumpulan data.

Setelah menghitung reabilitat dilakukan dengan menghitung cronbeach alpha dari masing-masing instrument dalam setiap variable dan dikatakan reabel memberikan nilai cronbach alpha  $> 5\%$ . Dan data Realibilitas Cronbach Alfaa koefesien Reabilitasnya yaitu 1,025 maka interpretasi sangat tinggi.

Dari data tentang penyebaran angket variable (X) Audio visual penulis menyebarkan angket dengan pembagian skor a. alternatif jawaban Sangat Setuju (SS) di kasih nilai 5, b. alternatif jawaban Setuju (S) di kasih nilai 4, c. alternatif jawaban Ragu-Ragu (RR) di kasih nilai 3, d. alternatif jawaban Kurang Setuju (KS) di kasih nilai 2, a. alternatif jawaban Kurang (K) di kasih nilai 1, dan berdasarkan hasil angket Audio Visual nilai tertinggi 81 dan terendah 39 maka perlu di ketahui interval kelas dan di ketahui interval kelasnya dalam penelitian ini adalah 19,66.

Melihat dari hasil penelitian yang dilakukan peneliti membedakan angket di bagi menjadi 3 kategori yaitu baik, cukup dan kurang untuk mengetahui tingkatan kemampuan siswa dalam pembelajaran menggunakan audio visual terhadap motivasi dan hasil belajar siswa SMP Islam Ngebruk. Berdasarkan pengolahan data penggunaan audio visual diketahui bahwa dari 41 siswa yang di jadikan sampel sekaligus menjawab

pertanyaan dalam quisioner penulis sebanyak 29 (71%) siswa baik, 6 (15%) kurang dan 6 (15%) siswa kurang dalam pembelajara audio visual. Berdasarkan hasil dari perhitungan 41 siswa dari motivasi belajar siswa dapat diketahui terdapat 28 (68%) siswa yang tergolong kategori baik, 8 (20%) siswa kurang dan 5 (12%) siswa yang tergolong kurang. Dan temuan siswa dalam perhitungan hasil belajar dari 41 siswa ada 29 (71%) siswa baik, 6 (15%) siswa cukup dan 6 (15%) kurang dan langkah selanjutnya membandingkan chi kuadrat table ( $X^2_{tabel}$ ) dengan chi kuadrat hitung ( $X^2_{hitung}$ ) dan membandingkan Chi Kuadrat ( $X^2_{tabel}$ ) dengan Chi kuadrat ( $X^2_{hitung}$ ).

Berdasarkan analisis hasil data angket dalam penelitian ini menggunakan rumus Chi Kuadrat ( $X^2$ ), selanjutnya menginterpretasikan harga Chi Kuadrat hitung ( $X^2_{hitung}$ ) dengan Chi Kuadrat tabel ( $X^2_{tabel}$ ). Dengan menggunakan dp 4 maka bisa di peroleh harga Chi Kuadrat table ( $X^2_{tabel}$ ) pada taraf signifikan 5% = 9,488, diketahui Chi Kuadrat ( $X^2$ ) 52,083 lebih besar dari Chi kuadrat table ( $X^2$ ). Maka dengan demikian  $H_0$  pada penelitian ini ditolak dan  $H_a$  diterima. Dengan demikian  $H_0$  pada penelitian ini di tolak dan  $H_a$ ) diterima yang artinya ada Pengaruh Media Audio Visual Terhadap motivasi Belajar Siswa SMP Islam Ngebruk Malang.

Berdasarkan data hasil analisis dalam penelitian ini yang di peroleh berdasarkan angket, dalam penelitian menggunakan rumus Chi Kuadrat ( $X^2$ ) yaitu menginterpretasikan harga Chi Kuadrat hitung ( $X^2_{hitung}$ ) dengan Chi Kuadrat table ( $X^2_{Tabel}$ ) pada taraf signifikansi 5% = 9,488, bisa diketahui bahwa harga Chi Kuadrat ( $X^2$ ) sebesar 18,212 lebih besar dari harga Chi Kuadrat tabel ( $X^2_{tabel}$ ). Maka bisa diketahui  $H_0$  pada penelitian ini ditolak dan  $H_a$  diterima yang artinya ada pengaruh penggunaan Media pemebelajar Audio Visual terhadap Hasil Belajar Siswa.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tentang adanya pengaruh audio visual terhadap motivasi dan hasil belajar siswa SMP Islam Ngebruk. Maka bisa di Tarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media audio visual terhadap motivasi belajar siswa dan hasli belajar siswa khususnya kelas depalan di SMP Islam Ngebruk hal ini berdasarkan perhitungan uji valliditas dan reaibillas maka pada taraf signifikasi 5% = 9,488 diketahui bahwa harga Chi Kuadrat ( $X^2$ ) sebesar 19,992 lebih besar dari harga Chi Kuadrat tabel ( $X^2_{tabel}$ ) audio visual terhadap motivasi belajar siswa. Dengan demikian  $H_0$  pada penelitian ditolak dan  $H_a$  diterima, pada taraf signifikasi 5% = 9,488 diketahui bahwa harga Chi Kuadrat ( $X^2$ ) sebesar 18,212 lebih besar dari harga Chi Kuadrat tabel ( $X^2_{tabel}$ ) audio visual terhadap hasil belajar siswa.

## REFRENSI

- Fauziyah, Salma (2017) *Pengaruh religiusitas dan suasana hati (mood) terhadap kinerja karyawan Ayam Geprak Mak Sunah Madiun*. Undergraduate thesis, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.
- Ghullam Hamdu, Lisa Agustina, *Pengaruh Motivasi Belajar Siswa Terhadap Pestasi Belajar IPA di Sekolah Dasar (Studi Kasus Terhadap Siswa Kelas IV SDN Tarumanagara Kecamatan Tawang Kota Tasikmalaya)*, Jurnal Penelitian Pendidikan, 2011.
- Mindrianingsih, T., & Yanti, Y.E. (2022). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Plotagon dan Kinemaster Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 7(02), 606 - 618. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v7i02.189>
- Nunu Mahnun, (2014). Media Pembelajaran (Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran), *Tadris, Jurnal keguruan dan Ilmu Tarbiyah*; Vol. 37, No. 1 Januari-Juni.
- Priadi, Benny. 2017. *Media & Teknologi dalam Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Yanti, Y.E. & Susilo, H. 2023. Learning Cycle-Inquiry Effect on Pre-Service Elementary Teachers' Science Process Skills and Content Knowledge. *Pedagogika*, Vol. 152 (4), 169-187.
- Yanti, Y.E. (2019). ANALYSIS OF LEARNING MOTIVATION FOR STUDENTS OF BASIC SCHOOL TEACHERS IN THE BASIC SCIENCE CONCEPT. *Elementa: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(2). <https://doi.org/10.33654/pgsd.v1i2.657>