

## PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *AUDIO VISUAL* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR IPA PESERTA DIDIK DI UPTD SMP NEGERI 2 MANDREHE

Jovial Vince Hasrat Gulo<sup>1</sup>, Desman Telaumbanua<sup>2</sup>, Novelina Andriani Zega<sup>3</sup>, Hardikupatu Gulo<sup>4</sup>

<sup>1,2,3,4</sup> Program Studi Pendidikan Biologi, Universitas Nias, Gununungsitoli, Sumatera Utara, Indonesia  
Email: [jovialgulo555@gmail.com](mailto:jovialgulo555@gmail.com)\*, [desmantel60@gmail.com](mailto:desmantel60@gmail.com), [andrianizega84@gmail.com](mailto:andrianizega84@gmail.com), [hardi.gulo89@gmail.com](mailto:hardi.gulo89@gmail.com)

### ABSTRACT

*This study aims to determine the effect of using audio visual media on student learning motivation in science subjects at UPTD SMP Negeri 2 Mandrehe. Audio visual media was chosen because it is able to present information more interestingly through a combination of sound and images, which can facilitate student understanding and increase learning motivation. The method used was an experiment with a pretest-posttest control group design, where the experimental class received learning with audio visual media, while the control class used conventional methods. Data was collected through a learning motivation questionnaire before and after treatment. The results showed that the use of audio-visual media had a significant effect on increasing student learning motivation, which was marked by the experimental class posttest results which were higher than the control class. This research is expected to contribute to the development of more effective learning methods, especially in increasing student learning motivation through the use of interactive and interesting media. Based on the data analysis, the average increase in learning motivation for the Experimental Class was 84.38, categorized as high, while the Control Class had an average of 68.42, also categorized as high. The analysis indicates that there was an improvement in students' learning motivation after the intervention. Furthermore, it can be observed that the final learning motivation of students in the Experimental Class was significantly higher than that of the Control Class.*

**Keywords:** *The Influence of Media, Audiovisual Media, Learning Motivation, Science Learning, and Students*

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media audio visual terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA di UPTD SMP Negeri 2 Mandrehe. Media audio visual dipilih karena mampu menyajikan informasi dengan lebih menarik melalui kombinasi suara dan gambar, yang dapat memudahkan pemahaman siswa serta meningkatkan motivasi belajar. Metode yang digunakan adalah eksperimen dengan desain pretest-posttest control group, di mana kelas eksperimen mendapatkan pembelajaran dengan media audio visual, sedangkan kelas kontrol menggunakan metode konvensional. Data dikumpulkan melalui angket motivasi belajar sebelum dan sesudah perlakuan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media audio visual berpengaruh signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar siswa, yang ditandai dengan hasil posttest kelas eksperimen yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan metode pembelajaran yang lebih efektif, terutama dalam meningkatkan motivasi belajar siswa melalui penggunaan media yang interaktif dan menarik. Dari hasil pengolahan data, diketahui rata-rata peningkatan motivasi belajar Kelas Eksperimen sebesar 84,38 dengan kategori tinggi, sedangkan Kelas Kontrol sebesar 68,42 dengan kategori Tinggi. Berdasarkan hasil analisis, jika dibandingkan perolehan rata-rata motivasi belajar akhir peserta didik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat diketahui bahwa terdapat peningkatan motivasi belajar peserta didik setelah diberikan perlakuan, dan selain itu dapat pula diketahui bahwa motivasi belajar akhir peserta didik kelas eksperimen memperoleh rata-rata motivasi belajar yang lebih tinggi dibandingkan rata-rata motivasi belajar kelas kontrol.

**Kata Kunci:** Pengaruh Media, Media Audio Visual, Motivasi Belajar, Pembelajaran IPA, Peserta Didik

## PENDAHULUAN

Dalam Undang-undang RI No. 20 tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional Bab 1 pasal 1, dikutip dari buku Abdul Rozak (2019:4), Pendidikan merupakan sebuah proses yang tidak bisa ditinggalkan oleh manusia. Dalam sebuah proses transfer ilmu banyak hal yang diperlukan, diantaranya adalah guru dan media pembelajarannya. Guru adalah posisi yang strategis bagi pemberdayaan dan pembelajaran suatu bangsa yang tidak mungkin digantikan oleh unsur manapun dalam kehidupan sebuah bangsa sejak dahulu. Dengan memberdayakan guru, sekolah dapat menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis dan responsif terhadap kebutuhan siswa (Sitepu et al., 2022). Semakin signifikannya keberadaan seorang guru melaksanakan peran dan tugasnya semakin terjamin terciptanya kehandalan dan terbinanya kesiapan seseorang. Dalam arti lain, potret dinamika kehidupan sangat bergantung dari citra guru ditengah-tengah masyarakat. Hal ini terlihat dengan jelas dari peran pasti seorang guru sebagai pengajar, manager kelas, supervisor, motivator, 2 konsuler, eksplorator, dan sebagainya (Apriansyah, 2023; Widiyaningsih, 2023).

Lebih jauh lagi, peran guru dalam pemberdayaan masyarakat tidak terbatas pada ruang kelas. Guru dapat berperan sebagai agen perubahan yang membantu masyarakat memahami pentingnya pendidikan dan keterampilan yang relevan untuk meningkatkan kualitas hidup mereka. Misalnya, program-program yang melibatkan guru dalam pengembangan komunitas, seperti pelatihan kewirausahaan atau pengembangan literasi, dapat memberikan dampak positif yang signifikan bagi masyarakat (Ishak & Asri, 2022; Safrida et al., 2022). Dengan demikian, guru tidak hanya berfungsi sebagai pendidik tetapi juga sebagai pemimpin komunitas yang mendorong pemberdayaan masyarakat secara keseluruhan (Yunika et al., 2022). Dalam konteks ini, penting untuk mengakui bahwa keberhasilan pemberdayaan guru dan masyarakat sangat bergantung pada kolaborasi antara berbagai pihak, termasuk pemerintah, lembaga pendidikan, dan masyarakat itu sendiri. Kerjasama ini dapat menciptakan ekosistem yang mendukung pengembangan kompetensi guru dan pemberdayaan masyarakat, sehingga menghasilkan generasi yang lebih siap menghadapi tantangan global (Lestari et al., 2022). Oleh karena itu, investasi dalam pendidikan dan pemberdayaan guru adalah langkah strategis yang harus diambil untuk memastikan masa depan yang lebih baik bagi bangsa.

Lebih lanjut, dalam undang-undang nomor 20 tahun 2003 pasal 1 ayat 1 tentang sistem pendidikan nasional yang menyatakan :Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan yang spiritual keagamaan, penendalian diri, kepribadian kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang di perlukan dirinya,masyarakat. Berdasarkan UU RI No. 14 tahun 2005 tentang Guru dan Dosen Pasal 1, Guru adalah posisi yang strategis bagi pemberdayaan dan pembelajaran suatu bangsa yang tidak mungkin di gantikan oleh unsur manapun dalam kehidupan sebuah bangsa oleh dahulu. Guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah. Guru diharapkan untuk menciptakan lingkungan belajar yang aman dan nyaman, serta menggunakan metode yang sesuai dengan tahap perkembangan anak (Eliza et al., 2022)

Salah satu mata pelajaran yang dipelajari oleh siswa di sekolah adalah mata pelajaran IPA. Pemakaian media dalam kegiatan belajar mengajar termasuk dalam mata pelajaran IPA dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan selama berlangsungnya kegiatan belajar dan bahkan membawa cukup pengaruh psikologis terhadap siswa. (Lestari, L. et al., 2024).Pemakaian media pengajaran pada tahap orientasi pengajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pokok bahasan pelajaran pada saat itu. Selain memunculkan motivasi dan minat siswa, media pengajaran juga dapat membantu siswa dalam meningkatkan dan memudahkan memiliki pemahaman, penyajian data dengan menarik dan terpercaya, serta memudahkan penafsiran data

Dalam proses pembelajaran motivasi merupakan salah satu aspek yang di namis yang sangat penting. Menurut Wardan (2020) motivasi merupakan hasil dari semua proses yang bersifat internal atau eksternal bagi seorang individu, menyebabkan timbulnya sikap antusiasme dan persistensi dalam melaksanakan kegiatan-kegiatan tertentu. Menurut Guilford (dalam Sulistiono, Yulia, Mumuh, 2019) mengartikan Minat adalah kecenderungan tingkah laku umum seseorang untuk tertarik kepada sekelompok hal tertentu. Minat belajar menurut Aldelfer (dalam Achru, 2019) adalah Kecenderungan peserta didik dalam melakukan kegiatan belajar yang didorong oleh hasrat untuk mencapai prestasi hasil belajar sebaik mungkin. menurut Teresa amabile (2013) motivasi intrinsik adalah dorongan yang berasal dalam diri individu untuk melakukan suatu tugas atau aktivitas karena kepuasan pribadi dan rasa ingin tahu, bukan karena imbalan eksteral. minat belajar adalah energi kekuatan yang mendorong seseorang untuk mencapai tujuan.

Sebagaimana yang dikemukakan oleh Crow and Crow dalam Maulida, Hadi, Taufik (2019) adalah sebagai berikut: (1) Faktor dari dalam : Rangsangan yang datang dari lingkungan atau ruang lingkup yang sesuai dengan keinginan atau kebutuhan seseorang akan mudah menimbulkan minat misal, cenderung terhadap belajar, dalam hal ini seseorang memiliki hasrat untuk ingin tahu terhadap suatu ilmu pengetahuan. (2) Faktor lingkungan social: Minat seseorang terhadap obyek atau sesuatu hal, disamping hal dipengaruhi oleh faktor dari dalam diri manusia juga dipengaruhi oleh motif sosial, misal seseorang berminat pada prestasi tinggi agar mendapat status sosial yang tinggi pula. Dan (3) Faktor emosi: Faktor perasaan dan emosi ini mempunyai pengaruh terhadap obyek misal perjalanan sukses yang dipakai individu dalam suatu kegiatan tertentu dapat membangkitkan perasaan senang dan dapat menambah semangat dan kuatnya minat dalam kegiatan tersebut. Sebaliknya kegagalan yang dialami akan menyebabkan minat seseorang berkembang.

Berdasarkan hasil temuan peneliti selama melangsungkan observasi di UPTD SMP Negeri 2 Mandrehe adapun permasalahan yang terkait proses pembelajaran IPA, yakni tingkat keaktifan peserta didik saat mengikuti proses pembelajaran masih tergolong kurang aktif dimana peserta didik jarang ikut serta ketika proses pembelajaran, hubungan timbal-balik atau interaksi antara peserta didik dengan guru yang jarang terjadi, dan pembelajaran masih berpusat kepada guru, sehingga mengakibatkan peserta didik tidak memperhatikan pembelajaran, tidak antusias mengikuti pembelajaran (tidak bertanya, tidak menjawab, tidak memberi tanggapan), dan hanya sebagian kecil yang mengerjakan tugas yang di berikan.

Selanjutnya, berdasar dari hasil wawancara kepada guru mata pelajaran mengungkapkan jika permasalahan proses pembelajaran dalam IPA, yakni kecenderungan peserta didik yang tidak menyukai pembelajaran IPA karena pada dasarnya peserta didik tidak menguasai materi pembelajaran, keterbatasan dalam mencari referensi belajar, sehingga mengakibatkan peserta didik malas belajar dan cenderung berbuat ulah, misalnya malas, bercerita dengan teman sebangku, dan keluar masuk ruang kelas. Dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA masih berkategori kurang.

Salah satu cara untuk mengatasi permasalahan di atas adalah dengan menggunakan media pembelajaran berbentuk audio visual saat proses pembelajaran. Menurut Djamarah (2018) Media audio visual adalah media yang bisa didengar dan dilihat secara bersamaan. Media ini menggerakkan indra pendengaran dan penglihatan secara bersamaan. Media pembelajaran berbasis audio visual adalah media penyaluran pesan dengan memanfaatkan indera pendengaran dan penglihatan. Diantara jenis media audio visual adalah media film, video, dan televisi Menurut Sunarti Rahman (2021) motivasi belajar merupakan faktor penting yang mempengaruhi keberhasilan proses pembelajaran. Siswa yang memiliki motivasi belajar yang tinggi akan terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan pemahaman dan prestasi belajarnya. Salah satu upaya untuk meningkatkan motivasi belajar siswa adalah dengan penggunaan media pembelajaran yang tepat, seperti media audio visual.

Media audio visual memiliki beberapa karakteristik yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Pertama, media audio visual dapat menyajikan informasi dalam bentuk yang lebih konkret dan menarik. media audio visual menggabungkan elemen suara dan gambar, yang membuat komunikasi lebih efektif dan menarik bagi siswa (Wang et al., 2022). Kedua, media audio visual dapat meningkatkan ketertarikan dan perhatian siswa terhadap materi pembelajaran. Hal ini dapat meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran, sehingga dapat mendorong motivasi belajar mereka. Media audio visual dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih nyata dan tidak abstrak, sehingga siswa dapat melihat dan mendengar materi yang mereka pelajari (Wiwik et al., 2022). Ketiga, media audio visual dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif. Penggunaan media audio visual dapat menumbuhkan antusiasme belajar yang tinggi di kalangan siswa (Intaniasari et al., 2022). Pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini dapat meningkatkan rasa keingintahuan dan antusiasme siswa, sehingga dapat mendorong motivasi belajar mereka. Keempat, media audio visual dapat memfasilitasi pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student-centered learning*). Media audio visual dapat membuat pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan, yang pada gilirannya meningkatkan minat siswa untuk belajar (Samiyatun, 2022). Hal ini dapat meningkatkan rasa tanggung jawab dan kemandirian siswa dalam belajar, sehingga dapat mendorong motivasi belajar mereka. Kelima, media audio visual dapat memfasilitasi pembelajaran yang bersifat kontekstual. Media audio visual dapat menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk yang lebih dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa.

Berdasarkan permasalahan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul “Pengaruh Penggunaan media Audio Visual Terhadap Motivasi Belajar IPA Peserta Didik di UPTD SMP Negeri 2 Mandrehe ”

## METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen, penelitian ini digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan (*treatment*) tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali. Desain yang digunakan adalah *True Experimental Design* dengan menggunakan desain yaitu *pretest* dan *posttest control group design* Dikatakan *true experimental* (eksperimen yang betul-betul), karena dalam desain ini, peneliti dapat mengontrol semua variabel luar yang mempengaruhi jalannya eksperimen.

**Tabel 1. Desain penelitian *pretest* dan *posttest control group design***

	<i>Pretest</i>	Variabel Terikat	<i>Posttest</i>
R	O1	X	O2
R	O3	-	O4

(Sumber: Sugiyono, 2019)

Keterangan :

- R : Kelompok di pilih secara random
- O1 : Pretes pada kelas eksperimen
- O2 : Postes pada kelas eksperimen
- O3 : Pretes pada kelas kontrol
- O4 : Postes pada kelas kontrol
- X : Perlakuan pada kelas eksperimen berupa memberikan media audio visual

Populasi dalam penelitian ini adalah keseluruhan siswa Kelas IX-1, IX-2, IX-3 di UPTD SMP Negeri 2 Mandrehe. Dalam penelitian pengambilan sampel oleh peneliti dilakukan dengan teknik random sampling. Sehingga sampel dalam penelitian ini adalah kelas IX-1 dan IX-2 yang berjumlah 48 orang. Dimana kelas IX-1 sebagai kelas eksperimen dan kelas IX-2 sebagai kelas kontrol. Adapun alat yang dibutuhkan dalam pengumpulan data adalah Lembar Angket Motivasi Belajar.

Angket atau kuesioner adalah instrumen berupa daftar pertanyaan atau pernyataan tertulis yang harus dijawab atau diisi (dipilih) oleh responden sesuai dengan petunjuk pengisiannya (Sanjaya, 2018). Dalam penelitian ini, angket yang digunakan adalah angket motivasi belajar. Lembar motivasi belajar adalah Teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk di jawab. Penelitian ini dimulai dari tanggal 22 juli sampai tanggal 22 agustus 2024.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. Hasil Uji Coba Instrumen

Instrumen penelitian yang baik adalah instrumen yang dinyatakan valid dan reliabel. Dengan menggunakan instrumen yang valid dan reliabel maka dapat diyakini bahwa data penelitian yang diperoleh memiliki kualitas yang baik. Oleh karena itu, angket motivasi yang digunakan sebagai instrumen penelitian dalam penelitian ini telah melalui uji validitas dan uji reliabilitas sebelum digunakan pada penelitian yang sebenarnya. Adapun instrument penelitian dilakukan di UPTD SMP Negeri 2 Mandrehe pada kelas IX-3. Sehingga hasil uji instrumen tersebut disajikan sebagai berikut:

#### 1. Uji Validitas Angket Motivasi

Pada dasarnya uji validitas dilakukan untuk melihat seberapa jauh suatu instrument dapat mengukur apa yang hendak diukur. Suatu instrument akan dikatakan valid apabila memiliki nilai  $r_{hitung} > r_{tabel}$ . Oleh karena itu, berikut disajikan hasil uji validitas angket motivasi yang memiliki 26 item pertanyaan yang digunakan sebagai instrument penelitian:

**Table 2. Hasil Uji Validitas Angket**

Nomor Item	$r_{tabel}$	$r_{hitung}$	Keterangan
1	0,404	0,608	Valid
2	0,404	0,700	Valid
3	0,404	0,445	Valid
4	0,404	0,780	Valid
5	0,404	0,580	Valid
6	0,404	0,591	Valid
7	0,404	0,700	Valid
8	0,404	0,591	Valid
9	0,404	0,468	Valid
10	0,404	0,700	Valid
11	0,404	0,700	Valid
12	0,404	0,591	Valid
13	0,404	0,608	Valid
14	0,404	0,780	Valid
15	0,404	0,767	Valid
16	0,404	0,591	Valid
17	0,404	0,580	Valid
18	0,404	0,700	Valid
19	0,404	0,468	Valid
20	0,404	0,591	Valid
21	0,404	0,580	Valid
22	0,404	0,780	Valid
23	0,404	0,780	Valid
24	0,404	0,591	Valid
25	0,404	0,608	Valid
26	0,404	0,780	Valid

Berdasarkan hasil uji validitas instrument yang telah sajikan diatas, maka dapat diketahui bahwa setiap butir angket motivasi yang digunakan dalam penelitian memiliki nilai  $r_{hitung} > r_{tabel}$ . Sehingga dari hasil tersebut dapat dinyatakan bahwa semua item pertanyaan angket motivasi yang digunakan dalam penelitian dinyatakan "**Valid**".

## 2. Uji Reabilitas Angket Motivasi

Uji reliabilitas dilakukan untuk mengetahui tingkat keandalan suatu instrument penelitian. Keandalan sebuah instrumen dianggap tinggi apabila menunjukkan hasil yang konsisten dalam mengukur variabel yang diteliti. Untuk mengetahui keandalan sebuah instrument maka dapat menggunakan rumus Alpha. Instrumen akan dinyatakan reliabel apabila memiliki nilai cronbach's alpha > 0,6. Oleh karena itu, berikut disajikan hasil uji reliabilitas anngket motivasi yang digunakan sebagai instrument penelitian:

**Table 3. Hasil Uji Reliabilitas Angket**

Cronbach's Alpha	N of Items
0,943	26

Berdasarkan data hasil uji reliabilitas angket yang telah disajikan diatas, maka dapat diketahui bahwa nilai cronbach's alpha yang diperoleh adalah sebesar 0,943. Sehingga dapat dinyatakan bahwa angket motivasi yang digunakan adalah sudah reliabel.

## B. Paparan Data Hasil Penelitian

### 1. Hasil Angket Motivasi Belajar

Angket motivasi belajar peserta didik diedarkan sebelum dan sesudah pemberian perlakuan dikelas eksperimen dan kelas kontrol. Data hasil angket bertujuan untuk mengetahui tingkat motivasi belajar peserta didik dalam belajar.

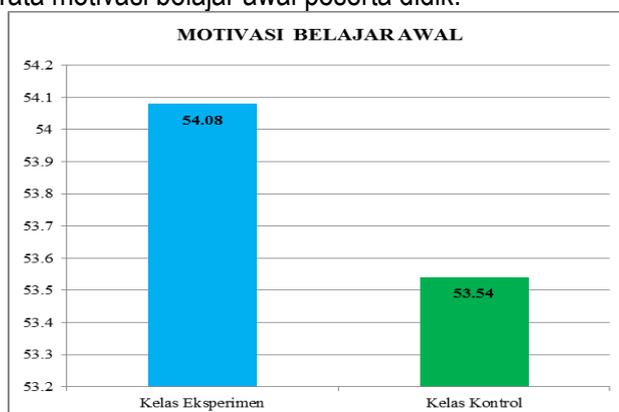
#### a. Angket Motivasi Belajar Awal Peserta Didik

Sebelum kegiatan pembelajaran dilakukan di kelas eksperimen dan kelas kontrol, maka terlebih dahulu diberikan angket motivasi awal kepada peserta didik. Selanjutnya hasil angket awal tersebut diolah dan dianalisis dengan menghitung nilai rata-ratanya. Sehingga hasil analisis tersebut disajikan sebagai berikut:

**Tabel 4. Motivasi Belajar Awal Peserta Didik**

No	Kelas	Rata-Rata	Kategori
1	Kelas Eksperimen	54,08	Sedang
2	Kelas Kontrol	53,54	Sedang

Jika dibandingkan perolehan rata-rata motivasi belajar awal peserta didik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat diketahui bahwa rata-rata motivasi awal kedua kelas tersebut adalah sebanding, sehingga kedua kelas tersebut dapat dijadikan sebagai sampel penelitian. Berikut disajikan diagram rata-rata motivasi belajar awal peserta didik:



**Gambar 1. Diagram Rata-Rata Motivasi Awal Peserta Didik**

#### b. Angket Motivasi Belajar Akhir Peserta Didik

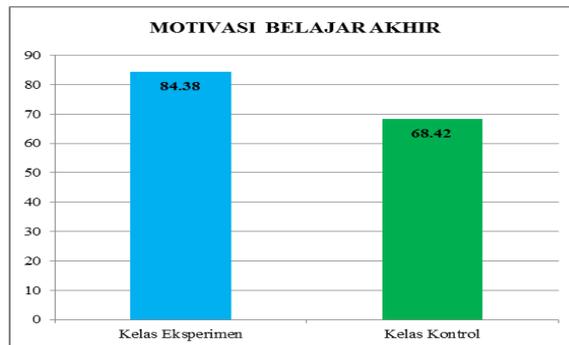
Setelah dilaksanakan kegiatan pembelajaran di kelas eksperimen dan kelas kontrol, maka diberikan kembali angket motivasi belajar kepada peserta didik. Selanjutnya hasil angket

tersebut diolah dengan menghitung rata-ratanya untuk mengetahui tingkat motivasi belajar peserta didik setelah diberikan perlakuan. Sehingga hasil analisis tersebut disajikan sebagai berikut

**Tabel 5. Motivasi Belajar Akhir Peserta Didik**

No	Kelas	Rata-Rata	Kategori
1	Kelas Eksperimen	84,38	Sangat Tinggi
2	Kelas Kontrol	68,42	Tinggi

Jika dibandingkan perolehan rata-rata motivasi belajar akhir peserta didik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat diketahui bahwa terdapat peningkatan motivasi belajar peserta didik setelah diberikan perlakuan, dan selain itu dapat pula diketahui bahwa motivasi belajar akhir peserta didik kelas eksperimen memperoleh rata-rata motivasi belajar yang lebih tinggi dibandingkan rata-rata motivasi belajar kelas kontrol. Berikut disajikan diagram rata-rata motivasi belajar akhir peserta didik:



**Gambar 2. Diagram Rata-Rata Motivasi Akhir Peserta Didik**

## 2. Pengujian Hipotesis

Pada bagian sebelumnya telah dikemukakan uji hipotesis tentang motivasi belajar yang menjadi rumusan hipotesis statistiknya yakni sebagai berikut.

$H_1$  : Ada pengaruh penggunaan media audio visual terhadap motivasi belajar

$H_0$  : Tidak ada pengaruh penggunaan media audio visual terhadap motivasi belajar

Hipotesis statistik di atas dapat ditulis dalam bentuk notasi, sebagai berikut :

$$H_0 : \mu_1 \geq \mu_2$$

$$H_1 : \mu_1 < \mu_2$$

Penelitian eksperimen ini mangadopsi desain *true experimental* sehingga pengujian hipotesis akan dilakukan pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Pada umumnya, suatu variabel dikatakan memiliki pengaruh terhadap variabel lain apabila memiliki nilai taraf signifikansi  $< 0,05$  atau nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$ . Oleh karena itu, berikut disajikan hasil uji t yang telah dilakukan sebagai dasar pengambilan keputusan:

**Tabel 6. Hasil Uji t Kelas Kontrol**

Paired Differences					t	df	Sig.		
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference					
				Lower	Upper				
Pair 1	X2 - X1	14.916	6.842	1.368	12.092	17.741	10.899	2	0.000
								4	

Sumber : Analisis Data Menggunakan SPSS

**Tabel 7. Hasil Uji t Kelas Eksperimen**

Paired Differences					t	df	Sig.
--------------------	--	--	--	--	---	----	------

	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		Lower	Upper			
Pair 1 X2 - X1	30.291	14.04	2.808	24.496	36.087	10.788	24	0.000		

Sumber : Analisis Data Menggunakan SPSS

**Tabel 8. Motivasi Belajar Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen**

No.	Motivasi Belajar Kelas Kontrol		Motivasi Belajar Kelas Eksperimen	
	Awal	Akhir	Awal	Akhir
01	54	63	54	83
02	57	67	57	90
03	49	72	49	89
04	53	68	53	88
05	56	66	56	86
06	48	71	49	92
07	54	71	55	85
08	54	63	54	85
09	56	64	58	82
10	45	62	45	88
11	42	71	41	90
12	56	66	56	88
13	50	64	51	79
14	47	71	47	87
15	42	73	42	90
16	56	67	56	92
17	49	61	49	82
18	53	71	56	38
19	60	70	61	93
20	57	74	58	76
21	60	70	60	91
22	59	73	61	75
23	76	78	78	84
24	52	67	52	92
<b>Rata-Rata</b>	<b>53,54</b>	<b>68,45</b>	<b>54,08</b>	<b>84,37</b>
<b>Interval</b>	<b>14,91</b>		<b>30,29</b>	

Berdasarkan hasil uji nilai t yang telah disajikan pada tabel 6 dan 7 maka serta perbandingan motivasi belajar peserta didik kelas kontrol dan kelas eksperimen yang disajikan pada tabel 8 maka dapat diketahui bahwa nilai signifikansi yang diperoleh pada kelas kontrol dan kelas eksperimen sama-sama memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000. Dari data tersebut dapat diketahui bahwa, baik di kelas kontrol maupun di kelas eksperimen terdapat perubahan terhadap motivasi belajar peserta didik setelah diberikan perlakuan. Pada kelas kontrol terdapat peningkatan motivasi belajar peserta didik. Namun biarpun demikian, berdasarkan hasil identifikasi yang dilakukan oleh peneliti, maka diketahui bahwa perubahan motivasi belajar peserta didik yang terjadi di kelas kontrol di pengaruhi oleh penerapan model pembelajaran sedangkan perubahan motivasi belajar peserta didik yang terjadi di kelas eksperimen tidak semata hanya dipengaruhi oleh penerapan model pembelajaran melainkan juga dipengaruhi oleh penggunaan media pembelajaran berupa media audio visual. Selain dari pada itu, apabila dibandingkan selisih kenaikan nilai motivasi belajar awal dan motivasi belajar akhir peserta didik baik di kelas kontrol maupun di kelas eksperimen maka diketahui bahwa peningkatan motivasi belajar yang lebih tinggi terjadi di kelas eksperimen atau kelas yang menggunakan media audio visual. Sehingga berdasarkan keadaan tersebut maka peneliti dapat menyatakan bahwa  $H_0$  penelitian ditolak dan  $H_a$  diterima atau dengan kata lain ada pengaruh penggunaan media audio visual terhadap motivasi belajar.

Sesuai uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa media audi visual memiliki peran penting, yang berfungsi sebagai media dalam pembelajaran yang sangat membantu guru dalam

penyampaian materi ajar dan suatu keharusan yang harus disertakan dan disajikan dalam pembelajaran. Media audio visual sangat membantu siswa untuk memahami pembelajaran, melalui adanya media audio visual siswa akan sangat termotivasi untuk mengikuti pembelajaran yang diberikan oleh guru karena siswa tertarik untuk melihatnya dan mengikutinya, sehingga diharapkan dapat mencapai tujuan pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar peserta didik

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian, maka kesimpulan dalam penelitian ini yaitu: terdapat pengaruh penggunaan media audio visual terhadap motivasi belajar IPA peserta didik UPTD SMP Negeri 2 Mandrehe. Lebih lanjut, Berdasarkan hasil analisis, diperoleh rata-rata motivasi belajar akhir peserta didik di kelas Eksperimen yaitu 84,38 dengan kriteria sangat tinggi sedangkan rata-rata motivasi belajar akhir peserta didik di kelas Kontrol yaitu 68,42 dengan kriteria tinggi. Hal ini berarti Penggunaan media audio-visual dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar mengajar. Mereka lebih aktif dalam berpartisipasi, baik dalam diskusi, tanya jawab, maupun aktivitas praktikum yang menggunakan media tersebut. Motivasi belajar yang tinggi berhubungan langsung dengan peningkatan interaksi dan partisipasi dalam kegiatan pembelajaran.

## **REKOMENDASI**

Adapun beberapa rekomendasi dari peneliti yaitu sebagai berikut:

- a. Dalam kegiatan pembelajaran hendaknya seorang guru menggunakan media audio visual dalam pembelajaran supaya peserta didik bisa antusias dan mudah memahami materi pelajaran yang dibahas.
- b. Dalam menggunakan media audio visual sebaiknya seorang guru harus tetap mendampingi dan membimbing peserta didik agar peserta didik mudah memahami dan mengerti tentang fungsi media audio visual yang digunakan.
- c. Penelitian ini bisa menjadi dasar bagi sekolah untuk mengajukan pengadaan alat teknologi yang memadai, seperti proyektor, komputer, atau tablet untuk mendukung pembelajaran berbasis audio-visual.

## **UCAPAN TERIMAKASIH**

Saya ingin menyampaikan rasa syukur dan terima kasih yang mendalam kepada diri saya sendiri atas keteguhan dan semangat dalam menjalani setiap tantangan hingga titik ini. Terima kasih karena terus memilih untuk melangkah maju, meskipun sering kali merasa tertinggal dalam berbagai pencapaian. Saya berharap dapat terus menjalani hidup dengan penuh kebahagiaan di manapun berada, menerima setiap kelebihan dan kekurangan sebagai bagian dari perjalanan yang berharga.

Kepada kedua orang tua saya, Ayah Otoni Gulo dan Ibu Litina Waruwu, saya sampaikan penghargaan dan terima kasih yang tak terhingga atas doa, dukungan, serta kasih sayang yang tulus sepanjang masa studi saya di Universitas Nias. Pengorbanan dan ketulusan yang telah mereka berikan sungguh tak ternilai, dan saya tidak akan pernah mampu mengungkapkan sepenuhnya betapa berartinya hal tersebut dalam pencapaian ini. Terima kasih juga saya sampaikan kepada saudara-saudara saya, Clever Tolti Seven Fanorotodo Gulo, Romet Tolti Ikhtiar Fa'ahakhododo Gulo, dan Iman Fadil Gulo, yang senantiasa mendukung dan memotivasi saya dalam perjalanan ini.

Rasa syukur yang tulus juga saya tujukan kepada pengelola jurnal dan para reviewer atas kesempatan yang diberikan untuk mempublikasikan karya ini, serta atas masukan yang konstruktif dan sangat berharga bagi peningkatan kualitas penelitian ini. Bimbingan, kritik, dan saran yang diberikan telah membantu saya menyempurnakan tulisan ini, dan saya sangat menghargai dedikasi serta komitmen yang luar biasa dari para reviewer dalam memandu saya menuju hasil terbaik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aeniyah, W., & Meilana, S. F. (2021). Pengaruh Media Audiovisual Terhadap Motivasi Belajar IPA Siswa Kelas IV SD Putra Jaya. 7(3), 888–894. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1287>
- Angreiny, D., Muhiddin, M., & Nurlina, N. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD Negeri Bontoramba. 4(1), 42–49.
- Anisa N, (2020), Pengaruh Penggunaan media Audio Visual dan Motivasi terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VIII di MTS Negeri 3 Seluma Kecamatan Ilir Talo Kabupaten Seluma. Institut Agama Islam Negeri Bengkulu
- Apriansyah, R. and Lindawati, Y. I. (2023). Analisis peran guru dalam proses pembelajaran daring dimasa pandemi covid-19. Educenter : Jurnal Ilmiah Pendidikan, 2(1), 38-43. <https://doi.org/10.55904/educenter.v2i1.206>
- Arsyad, Azhar. 2018. Abdul Rozak, Darmadi Dan Wasilatul Murtafiah, (2019). Pengembangan Media Pembelajaran SASA- AURA Untuk Meningkatkan Prestasi Peserta Didik Smk Cendekia Madium. Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Penegktahuan, Vol.18 No.1
- Budi wahyono dan Setya Nurachmandani, Ilmu Pengetahuan Alam Untuk SD/MI Kelas IV, Klaten : PT Macanan Jaya Cemerlang, 2016
- Depdiknas. 2003. Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta
- Eliza, D., Rifa, N., Astuti, Y., & Putri, A. D. (2022). Mengenal etika dan etiket guru profesional pendidikan anak usia dini di indonesia dan luar negeri. Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan, 4(3), 4266-4278. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i3.2773>
- Fatimah, W., Iskandar, A. M., Abustang, P. B., & Rosarti, M. S. (2022). Media pembelajaran audio visual pengaruhnya terhadap hasil belajar ips masa pandemi. Jurnal Basicedu, 6(6), 9324-9332. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i6.3287>
- Gusliana, E., Ngarifin, S. Al, Masrur, M., Jalan, A., Wonokriyo, R., & Pringsewu, G. (n.d.). Pengaruh Media Audio-Visual Terhadap Motivasi Belajar Siswa Selama Masa Pandemi Covid-19 Di Mi Al Fajar Pringsewu ( The Influence Of Audio-Visual Media On Students ' Learning Motivation During The Pandemic Time Of Covid-19 At Mi Al Fajar Pringsewu ). 55–60.
- Intaniasari, Y., Utami, R. D., Purnomo, E. P., & Aswadi, A. (2022). Menumbuhkan antusiasme belajar melalui media audio visual pada siswa sekolah dasar. Buletin Pengembangan Perangkat Pembelajaran, 4(1). <https://doi.org/10.23917/bppp.v4i1.19424>
- Ishak, M. and Asri, K. (2022). Pemberdayaan kewirausahaan santri guna meningkatkan ekonomi di pondok pesantren al- qur'an syifa'ul furqon kecamatan ciawi kabupaten bogor. Alif, 1(1), 48-55. <https://doi.org/10.37010/alif.v1i1.786>
- Lestari, S., Fatonah, K., & Halim, A. (2022). Mewujudkan merdeka belajar: studi kasus program kampus mengajar di sekolah dasar swasta di jakarta. Jurnal Basicedu, 5(6), 6426-6438. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1679>
- Media Pembelajaran. Jakarta: Raja Grafindo Persada A.M, Sardiman. 2018. Interakasi Dan Motivasi Belajar Mengajar. Jakarta :Pt Raja Grafindo
- Muhtarom dkk., Pengaruh Media Audio-Visual Terhadap Motivasi Belajar Siswa Selama Masa Pandemi Covid-19 Di Mi Al Fajar Pringsewu. 55-60
- Padli, P. (2022). Peningkatan kompetensi guru madrasah menuju era pendidikan 4.0. Elementary Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar, 2(4), 290-299. <https://doi.org/10.51878/elementary.v2i4.1712>
- Rustandi, A.A, Harniati, & Kusnadi, D. (2020). Peran Media Interaktif Dalam Pemebelajaran Pai Bagi Gaya Belajar Siswa Visual. Jurnal Inovasi Penelitian, 1(3), 599-597
- Safrida, S., Kesha, C., Mardhatillah, M., & Najamuddin, N. (2022). Pemberdayaan pendidikan perempuan pesisir melalui kebijakan pengembangan ekonomi kreatif eceng gondok pada

- gamong kuala tuha. Jurnal Trias Politika, 6(2), 185-201.  
<https://doi.org/10.33373/jtp.v6i2.4602>
- Samiatun, S. (2022). Penerapan media audio visual untuk meningkatkan kemampuan menulis puisi pada kelas vii. *Dharmas Education Journal (DE\_Journal)*, 3(1), 45-54.  
<https://doi.org/10.56667/dejournal.v3i1.618>
- Sanjaya, Wina 2019 . Mengukur Minat Studi Siswa Sma dan Smk Di Kota Bogor Pada Program Studi Kewirausahaan. *Jurnal Analisis Sistem Pendidikan Tinggi*.Vol.3 No. 1
- Sari, M., & Asmendri, A. (2020). Penelitian Kepustakaan (Library Research) dalam Penelitian Pendidikan IPA. *Natural Science*, 6(1), 41–53.  
<https://doi.org/10.15548/nsc.v6i1.1555>
- Setiawati I, (2019), Pengaruh Media Audio-Visual Terhadap Motivasi Belajar Siswa Selama Masa Pandemi Covid-19 Di Mi Al Fajar Pringsewu. *Univesitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah*
- Shohiq, (2016), Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri Malang I. *Universitas Islam Maulana Malik Ibrahim*
- Sitepu, R. H., Simarmata, P. S., Nasution, H. S., Simaremare, A., & Hajar, I. (2022). Manajemen dan pemberdayaan manusia untuk mengefektifkan organisasi di sman 1 laubaleng, kabupaten karo, sumatera utara. *MUKADIMAH: Jurnal Pendidikan, Sejarah, Dan Ilmu-Ilmu Sosial*, 6(2), 400-409. <https://doi.org/10.30743/mkd.v6i2.5409>
- Slameto. 2019 Belajar Dan Faktor Yang Mempengaruhinya. Jakarta: Rineka Cipta
- Sudijono, Anas. 2019.Pengantar Statistik Pendidikan.jakarta: kencana Sugiyono. 2019 Metode Kuantitatif Kualitatif Dan R&D.Bandung:cv. Sugiyono, (2019). METODE PENELITIAN KUANTITATIF DAN R&D. Bandung: ALFABETA
- Sugiyono, (2019). Metode Penelitian Kuantitatif Dan R&D. Bandung: CV Alfabeta
- Syaiful, Bahari,Aswan Zain. 2019 Strategi Belajar Mengajar . Jakarta: Kencana Prenada
- Tambusai, J. P. (2019). *Jurnal Pendidikan Tambusai* | 936. 3, 936–945. Thursan Hakim. 2019 .Belajar Secata Efektif. Jakarta . Niaga Swadaya
- Undang-Undang Republik indonesia Nomor Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional n8 juli 2003. Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2003 Nomor 4301 jakarta
- Usman H Dan Sentiady, P, (2019) PENGANTAR PENDIDIKAN. BANDUNG : Bumi Aksara
- Wang, L., Arifin, A., & Akbar, I. W. (2022). Pengaruh media audio visual terhadap hasil belajar ipa terpadu siswa kelas v sdn 01 pajo. *DIKSI: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Sosial*, 3(2), 36-43.  
<https://doi.org/10.53299/diksi.v3i2.200>
- Wardan Khusnul. (2020) *Motivasi Kerja Guru Dalam Pembelajaran (Rianto Rante Rerung (ed); 1 st ed.)*. penerbit media sains Indonesia
- Widiyaningsih, P. and Narimo, S. (2023). Peran guru dalam memaksimalkan semangat belajar peserta didik pada implementasi program kurikulum merdeka di smk negeri 1 boyolali. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(8), 6325-6332. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i8.2753>
- Wiwik, W., Tawil, M., & Arsyad, A. A. (2022). Efektivitas penerapan media audio visual untuk meningkatkan hasil belajar ipa peserta didik kelas vii smpn 21 sinjai. *Jurnal Pendidikan Mipa*, 12(4), 1131-1138. <https://doi.org/10.37630/jpm.v12i4.760>
- Yuanta, F. (2017). Pengembangan Media Audio Visual Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Untuk Sekolah Dasar.
- Yunika, E., Dwiyono, Y., Winarti, H., Mustangin, M., & Alisalman, M. (2022). Pemberdayaan masyarakat binaan csr pt. badak ngl berbasis pendidikan pada pengembangan ekowisata kampung selangan bontang. *Sosio Dialektika*, 7(2), 181.  
<https://doi.org/10.31942/sd.v7i2.6630>