

Muh. Izhur S<sup>1</sup>  
Syamsuria<sup>2</sup>  
Sandi<sup>3</sup>

## PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA

### Abstrak

Penelitian ini merupakan penelitian asosiatif dengan metode pendekatan kuantitatif yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh media audio visual terhadap motivasi belajar siswa. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMA Negeri 28 Bone sebanyak 19 siswa dengan menggunakan teknik pengambilan sampling yaitu purposive sampling. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah observasi, angket (kuesioner) serta dokumentasi secara langsung terjun ke lokasi penelitian. Teknik analisis data menggunakan Descriptive Analysis. Data diolah dengan uji validitas berupa kuesioner dan uji reliabilitas. Kemudian untuk menjawab hipotesis penelitian menggunakan rumus regresi linear sederhana dan uji-t (parsial). Hasil penelitian menunjukkan bahwa media audio visual berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa SMA Negeri 28 Bone. Hal tersebut berarti hipotesis H1 diterima, karena nilai t hitung > t tabel atau  $2,897 > 1,729$  nilai sig sebesar  $0,01 < 0,05$ .

**Kata Kunci:** Audio Visual, Media Pembelajaran, Motivasi Belajar Siswa.

### Abstract

This research is an associative research with a quantitative approach method that aims to determine the effect of audio visual media on student learning motivation. The population of this study were VIII grade students of SMA Negeri 28 Bone as many as 19 students using a sampling technique, namely purposive sampling. Data collection techniques in this study were observation, questionnaire (questionnaire) and documentation directly to the research location. Data analysis techniques using Descriptive Analysis. The data was processed with a validity test in the form of a questionnaire and reliability test. Then to answer the research hypothesis using simple linear regression formula and t-test (partial). The results showed that audio-visual media had an effect on the learning motivation of SMA Negeri 28 Bone students. This means that the hypothesis H1 is accepted, because the value of t count > t table or  $2.897 > 1.729$  sig value of  $0.01 < 0.05$ .

**Keywords:** Audio Visual, Learning Media, Student Motivation.

### PENDAHULUAN

Pendidikan adalah proses pengubahan sikap dan tingkah laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan (Yahya 2020). Pendidikan merupakan komponen yang sangat penting dalam kehidupan. Melalui proses pembelajaran dalam upaya meningkatkan kualitas sumber daya manusia dengan cara membekali dengan keahlian dan nilai-nilai moral menuju masa depan yang diharapkan. Dengan demikian, pendidikan harus diarahkan untuk menghasilkan manusia yang berkualitas dan memiliki budi yang pekerti luhur dan moral yang baik (Bunyamin, 2021).

Menurut Hasan (2021), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat mendorong perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar. Di samping itu menurut Setiawan (2022) Tujuan penggunaan media pembelajaran adalah memudahkan seorang guru dalam menyampaikan suatu materi serta memudahkan peserta didik untuk menguasai dan memahami suatu materi yang sampaikan.

<sup>1,2,3</sup> Program Studi Pendidikan Ekonomi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Bone  
email: muhissur@gmail.com

Media pembelajaran dapat dijadikan pola pilihan, dalam artian ini para guru boleh memilih media pembelajaran yang sesuai dengan kondisi siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran harus diketahui sedari pembelajaran dimulai. Tujuan pembelejaran pada hakikatnya untuk melahirkan siswa-siswa yang berkualitas dengan daya saing yang tinggi. Media pembelajaran yang sesuai dengan kondisi siswa tentu akan sangat membantu baik pengajar maupun siswa.

Penyesuaian media pembelajaran dengan sifat materi yang diajarkan diharapkan dapat mempermudah pemahaman siswa terhadap materi tersebut, bahkan dapat memberikan dampak positif pada partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Kurniawan (2022) mendefinisikan konsep media pembelajaran sebagai wadah pembelajaran yang diimplementasikan dengan pola-pola pembelajaran tertentu secara terstruktur. Media pembelajaran mencakup media- media pembelajaran yang akan diterapkan, langkah-langkah dalam aktivitas pembelajaran dan manajemen kelas.

Menurut Ramadhani (2023), media pembelajaran audio visual adalah sebuah cara pembelajaran dengan menggunakan media yang mengandung unsur suara dan gambar, dimana dalam proses penyerapan materi melibatkan indra penglihatan dan indra pendengaran. Menurut Kirani dan Guntur (2023), media pembelajaran audio visual, seperti rekaman video, slide suara, serta materi sejenis lainnya, memadukan media audio visual dengan menggunakan cd player dengan menggabungkan aspek suara dan gambar. Karena media audio visual dapat menyampaikan realisme materi pelajaran, pemutaran video juga dapat menghadirkan pengalaman nyata dan memotivasi siswa.

Media pembelajaran audio visual bertujuan untuk meningkatkan partisipasi dan motivasi siswa dalam proses pembelajaran. Hal ini dikarenakan salah satu cara membangkitkan motivasi belajar siswa salah satunya dengan media pembelajaran yang tepat termasuk media pembelajaran audio visual. Motivasi belajar yang baik juga memiliki peran dalam menumbuhkan semangat siswa untuk belajar yang dapat membuat siswa tertarik dan berkontribusi pada peningkatan hasil belajar. Dalam konteks ini, motivasi diartikan sebagai dorongan yang dapat menimbulkan keinginan belajar siswa yang terarah kepada pencapaian suatu tujuan tertentu. (Rahman, 2021).

Salah satu aspek yang terus diperhatikan dalam konteks pembelajaran adalah motivasi belajar siswa. Motivasi belajar merupakan pendorong utama di balik keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Tingkat motivasi yang tinggi cenderung memperbaiki kualitas pembelajaran dan hasil akademis siswa. Siswa yang memiliki tingkat motivasi yang tinggi cenderung lebih aktif dalam mengikuti pelajaran, lebih bersemangat untuk belajar, dan lebih tekun dalam mengejar pengetahuan baru.

Motivasi belajar merupakan faktor psikis yang bersifat non-intelektual sebagai daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan berlangsungnya kegiatan belajar. Peranannya yang sangat khas adalah dalam hal penumbuhan gairah, merasa senang dan semangat untuk belajar. Siswa yang memiliki motivasi kuat, akan mempunyai banyak energi untuk melakukan kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki dapat tercapai. Salah satu upaya untuk membangkitkan motivasi belajar siswa dalam proses belajar mengajar tersebut adalah dengan penggunaan media, yang dalam penelitian ini menggunakan media audio visual sebagai upaya membangkitkan motivasi belajar siswa.

Berdasarkan hasil pengamatan yang telah saya lakukan di kelas XI SMAN 28 Bone ditemukan permasalahan rendahnya motivasi siswa dalam belajar. Penyebab rendahnya motivasi siswa dalam belajar didorong oleh dua faktor yakni faktor pendidik dan faktor siswa sendiri. Faktor penyebab yang datangnya dari guru diantaranya: Kurangnya media pembelajaran yang digunakan oleh guru mengakibatkan motivasi belajar siswa menurun yang berujung pada rendahnya motivasi belajar siswa yang membuat tujuan pembelajaran menjadi sulit tecapai dan guru tidak menggunakan media pembelajaran yang beragam.

Sedangkan faktor penyebab rendahnya motivasi siswa dari siswa sendiri diantaranya: siswa cenderung enggan untuk menanyakan topik pembelajaran yang belum mereka pahami, siswa kurang berkonsentrasi dalam mengikuti proses pembelajaran dan siswa cenderung kurang percaya diri berbicara di depan kelas. Untuk mengatasi masalah di atas peneliti bersama guru sepakat untuk mencoba memperbaiki proses pembelajaran yang telah dilakukan dengan menerapkan pembelajaran menggunakan media audio-visual. Metode ini diharapkan dapat

membangkitkan minat dan motivasi siswa, serta membantu mereka dalam memahami materi pelajaran dengan lebih baik.

Berdasarkan ulasan latar belakang masalah tersebut, maka saya tertarik mengkaji permasalahan tersebut melalui penelitian dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran Audio Visual terhadap Motivasi Belajar Siswa”.

## METODE

Penelitian ini merupakan penelitian dengan menggunakan metode penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah penelitian dengan alat untuk olah data menggunakan statistik, oleh karena itu data yang diperoleh dan hasil yang didapatkan berupa angka. Penelitian kuantitatif sangat menekankan pada hasil yang objektif, melalui penyebaran kuesioner data bisa diperoleh dengan objektif dan di uji menggunakan proses validitas dan reliabilitas.

Metode penelitian kuantitatif disebut sebagai metode positivistik karena berlandaskan pada filsafat positivisme yang digunakan untuk meneliti populasi dan sampel tertentu, data dikumpulkan dengan menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif atau statistik yang bertujuan untuk meneliti hipotesis yang diajukan (Priadana dan Sunarsi, 2021).

Penelitian ini menggunakan pendekatan asosiatif yang bertujuan untuk mengungkapkan dan memahami hubungan antara dua variabel atau lebih. Pendekatan asosiatif digunakan untuk menjelaskan pengaruh antara variabel-variabel tersebut dengan melakukan pengujian hipotesis. Fokus penelitian akan terarah pada analisis dan pemahaman tentang bagaimana variabel-variabel yang sedang diteliti berhubungan dan saling mempengaruhi satu sama lain. Dimana untuk variabel bebas yaitu media pembelajaran audio visual (X) dan motivasi siswa (Y).

Lokasi Penelitian ini dilaksanakan di SMAN 28 Bone yang terletak di Jalan Poros Lonrong, Desa Pattimpa, Kecamatan Ponre, Kabupaten Bone.

## Populasi dan Sampel

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Jadi populasi bukan hanya orang, tetapi juga objek dan benda-benda populasi juga bukan sekedar jumlah, tetapi meliputi seluruh karakteristik yang dimiliki oleh subjek itu sendiri. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI SMA Negeri 28 Bone tahun ajaran 2023/2024 yang terdiri dari 3 kelas, yaitu:

Tabel 1. Populasi Penelitian

No	Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah Siswa
		Laki-Laki	Perempuan	
1.	XI IPA 1	18	12	30
2.	XI IPA 2	16	13	29
3.	XI IPS 1	8	11	19
<b>Jumlah</b>		<b>42</b>	<b>36</b>	<b>78</b>

Sumber Data: SMA Negeri 28 Bone tahun ajaran 2023/2024.

Sampel adalah perwakilan dari populasi yang dihasilkan mewakili keseluruhan gejala yang diamati. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah purposive sampling yaitu mengambil dan menetapkan sampel berdasarkan kelas atau kelompok sesuai dengan kebutuhan penelitian. Adapun sampel dalam penelitian ini yaitu:

Tabel 2. Sampel Penelitian

No	Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah Siswa
		Laki-Laki	Perempuan	
1.	XI IPS 1	8	11	19
<b>Jumlah</b>		<b>8</b>	<b>11</b>	<b>19</b>

## Instrument Penelitian

Instrumen penelitian merupakan sarana yang digunakan untuk mengumpulkan data dengan tujuan menyelesaikan permasalahan. Keberhasilan suatu penelitian ditentukan oleh jumlah instrumen yang digunakan untuk merespon permasalahan dan menguji nilai valid

hipotesis dalam konteks penelitian tersebut. Oleh karena itu, dapat diartikan bahwa instrumen penelitian adalah kumpulan alat yang digunakan oleh peneliti untuk menggali data atau informasi.

1. Observasi adalah suatu tindakan dalam ilmu pengetahuan yang melibatkan proses pengamatan dengan cermat dan sistematis terhadap berbagai fenomena, baik yang terjadi dalam konteks situasi nyata maupun dalam lingkungan yang telah direkayasa untuk mencapai tujuan tertentu.
2. Dokumentasi adalah gambaran penelitian yang telah dilaksanakan boleh dalam bentuk gambar ataupun tulisan.
3. Lembaran angket adalah lembaran yang memuat sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi/data dari sumbernya secara langsung. Lembaran angket dapat disebut juga sebagai wawancara tertulis karena isi angket merupakan satu rangkaian pertanyaan tertulis yang ditujukan kepada responden dan diisi sendiri oleh responden.

### **Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data adalah cara yang digunakan untuk mengumpulkan informasi atau memperoleh data-data yang diperlukan dalam menjawab masalah penelitian. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Observasi dalam penelitian ini yaitu digunakan untuk mengumpulkan data tentang aktivitas guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Yang diamati antara lain penggunaan media pembelajaran audio visual dalam mendorong motivasi belajar siswa.

Dokumen yang digunakan dalam penelitian ini untuk memperoleh data- data yang bersifat dokumentatif, antara lain data tentang keadaan lokasi penelitian baik berupa gambar atau tulisan.

Angket adalah metode yang melibatkan penyediaan serangkaian pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden, yang kemudian diharapkan menjawabnya sesuai dengan pandangan atau pengalaman mereka. Angket bisa berbentuk kuisioner atau formulir yang diisi oleh responden sendiri. Dalam penggunaan angket, peneliti merancang pertanyaan yang relevan dengan topik penelitian. Pertanyaan-pertanyaan ini dapat berupa pilihan ganda, isian singkat, atau skala penilaian. Secara keseluruhan, angket adalah alat yang sangat berguna dalam pengumpulan data, terutama dalam penelitian. Pendekatan ini memberikan kesempatan bagi responden untuk memberikan pandangan mereka dalam cara yang terstruktur, yang dapat dianalisis untuk mendapatkan pemahaman tentang topik penelitian.

### **Teknik Analisis Data**

#### **Uji instrumen**

##### 1. Uji validitas

Uji validitas digunakan untuk mengukur sah atau valid tidaknya suatu kuesioner. Dikatakan valid bila terdapat kesamaan antara data yang terkumpul dengan data yang sesungguhnya yang terjadi pada objek yang diteliti. Dengan cara korelasi adalah :

$$r_{xy} = \frac{n \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{n \sum x^2 - (\sum x)^2} \sqrt{n \sum y^2 - (\sum y)^2}}$$

Keterangan :

$r_{xy}$  = item instrumen variabel dengan totalnya

$x$  = jumlah butir pertanyaan

$y$  = Skor total pertanyaan

$n$  = jumlah sampel

Pengujian validitas tiap butir pertanyaan digunakan analisis item dengan nilai  $r_{hitung} \leq r_{tabel}$  maka pernyataan tersebut valid. Cara lain yaitu dilihat dari nilai sig (2 tailed) dan membandingkan taraf signifikan ( $\alpha$ ). Bila nilai sig (2 tailed)  $\leq 0.05$ , maka butir instrument valid.

##### 2. Uji reliabilitas

Uji reliabilitas digunakan untuk menunjang dan membuktikan bahwa suatu instrument data dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpulan data karena instrument itu sudah baik. Dapat dilihat dengan menggunakan rumus:

$$r_{11} = \left\{ \frac{k}{k-1} \right\} \left\{ 1 - \frac{\sum \delta_t^2}{\delta_t^2} \right\}$$

Keterangan:

- $r_{11}$  = Reliabilitas yang dicari  
 $n$  = jumlah item pertanyaan yang diuji  
 $\sum \delta_t^2$  = Jumlah Varians skor tiap-tiap item 2  
 $\delta_t^2$  = Varians Total

Jika nilai reliabilitas mendekati 1, maka instrument penelitian semakin baik. Nilai reliabilitas instrument menunjukkan tingkat reliabilitas instrument penelitian sudah memadai karena mendekati 1.

### Uji Asumsi Klasik

Uji asumsi klasik yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji normalitas data. Uji normalitas data berguna untuk mengetahui apakah variabel dependen, independen atau keduanya berdistribusi normal, mendekati normal atau tidak. Model regresi yang baik adalah distribusi data normal atau mendekati normal. Alat analisis lainnya yang dapat digunakan dalam menguji distribusi normal data adalah menggunakan uji Kolmogorof-Smirnov. Hipotesis yang diajukan adalah sebagai berikut :

$H_0$  : data X berdistribusi normal dan  $H_a$  : Data X tidak berdistribusi normal pengambilan keputusan.

Jika  $\text{Sig. (p)} > 0,05$  maka  $H_0$  diterima dan jika  $\text{Sig. (p)} < 0,05$  maka  $H_0$  ditolak.

### Analisis Regresi Sederhana

Analisis regresi linear sederhana yaitu semua metode statistik yang digunakan untuk mengetahui hubungan antara analisis tentang variabel bebas (X) dengan variabel tergantung (Y). Untuk rumus ditunjukkan dengan persamaan sebagai berikut :

$$Y = a + bX + e$$

Keterangan :

- $Y$  = Nilai variabel dependen (Motivasi Belajar Siswa)  
 $a$  = Nilai garis regresi, yaitu apabila nilai X dengan (bilangan konstan)  
 $X$  = Nilai Variabel X (Variasi Mengajar Guru)  
 $e$  = Nilai Residu (Error)

### Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan analisis regresi linear sederhana berdasarkan uji signifikan parsial (uji-t) dan uji koefisien korelasi (R).

#### 1. Uji regresi secara parsial (Uji-t)

Digunakan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh secara parsial per variabel bebas (independen) terhadap variabel. Adapun kriteria pengambilan keputusan yang digunakan sebagai berikut :

- Apabila  $t$  hitung  $>$   $t$  tabel atau  $t$  value  $<$   $\alpha$  maka :
  - $H_a$  diterima karena terdapat pengaruh yang signifikan
  - $H_0$  ditolak karena tidak terdapat pengaruh yang signifikan
- Apabila  $t$  hitung  $<$   $t$  tabel atau  $F$  value  $>$   $\alpha$  maka :
  - $H_0$  ditolak karena tidak terdapat pengaruh yang signifikan
  - $H_0$  diterima karena terdapat pengaruh yang signifikan

#### 2. Uji koefisien korelasi

Uji koefisien korelasi digunakan untuk mengukur seberapa besar hubungan linear variabel bebas yang diteliti terhadap variabel terikat. Dengan pedoman untuk memberikan interpretasi koefisien korelasi adalah sebagai berikut :

Tabel 3. Pedoman Pengimplementasian Koefisien Korelasi

Interval Korelasi	Tingkat Hubungan
0,00 – 0,199	Sangat Rendah
0,20 – 0,399	Rendah
0,40 – 0,599	Sedang
0,60 – 0,799	Kuat
0,80 – 1,000	Sangat Kuat

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

#### Analisis Deskriptif

##### 1. Analisis Karakteristik Responden

Karakteristik responden dalam penelitian ini, menyajikan tentang jenis kelamin responden. Responden dalam penelitian ini meliputi kelas XI IPS 1 SMAN 28 Bone. Karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin, terdiri dari 2 yaitu kelompok laki-laki dan kelompok perempuan. Adapun hasil distribusi frekuensi berdasarkan jenis kelamin sebagai berikut:

Tabel 4. Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

No.	Jenis Kelamin	Frekuensi	Persen
1.	Laki-laki	8	42,1 %
2.	Perempuan	11	57,9 %
	<b>Total</b>	<b>19</b>	<b>100 %</b>

Berdasarkan tabel karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin di atas, maka dapat diketahui dari 19 responden sebanyak 8 atau 42,1% responden yang berjenis kelamin laki-laki dan 11 atau 57,9% responden yang berjenis kelamin perempuan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa responden perempuan adalah yang paling banyak dengan jumlah 19 responden perempuan.

### Hasil Uji Instrumen Penelitian

##### 2. Uji validitas

Uji validitas digunakan untuk mengukur sah atau valid tidaknya suatu kuesioner. Pengujian validitas tiap butir pertanyaan digunakan analisis item dengan nilai  $r$  hitung  $\leq r$  tabel maka pernyataan tersebut valid. Cara lain yaitu dilihat dari nilai sig (2 tailed) dan membandingkan taraf signifikan ( $\alpha$ ). Bila nilai sig (2 tailed)  $\leq 0,05$ , maka butir instrument valid. Adapun uji validitas terhadap 20 item pertanyaan mengenai media pembelajaran audio visual (X) dan motivasi belajar siswa (Y) yang diperoleh dari 19 responden sebagai berikut:

Tabel 5. Hasil Uji Validitas

Variabel	Nomor Item	Nilai $r$ hitung	Nilai $r$ tabel	Keterangan
Media Pembelajaran Audio Visual (X)	X.1	0,542	0,432	Valid
	X.2	0,831	0,432	Valid
	X.3	0,546	0,432	Valid
	X.4	0,810	0,432	Valid
	X.5	0,602	0,432	Valid
	X.6	0,608	0,432	Valid
	X.7	0,614	0,432	Valid
	X.8	0,605	0,432	Valid
	X.9	0,804	0,432	Valid
	X.10	0,678	0,432	Valid
	X.11	0,579	0,432	Valid
	X.12	0,665	0,432	Valid
Motivasi Belajar Siswa (Y)	Y.1	0,460	0,432	Valid
	Y.2	0,443	0,432	Valid
	Y.3	0,672	0,432	Valid
	Y.4	0,778	0,432	Valid
	Y.5	0,693	0,432	Valid
	Y.6	0,667	0,432	Valid
	Y.7	0,733	0,432	Valid
	Y.8	0,880	0,432	Valid

Dari hasil uji validitas item pernyataan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa semua butir instrument pernyataan variabel penelitian dinyatakan valid karena nilai  $r_{hitung}$  lebih besar dari nilai  $r_{tabel}$  sehingga pernyataan-pernyataan yang tertuang dalam kuisioner dapat digunakan untuk melakukan penelitian selanjutnya.

### 3. Uji reliabilitas

Uji reliabilitas dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui reliabel atau tidaknya suatu data dalam model regresi. Adapun hasil uji reliabilitas dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 6. Hasil Uji Reliabilitas

No.	Variabel Penelitian	Cronbach's Alpha	Keterangan
1	Media Pembelajaran Audio Visual (X)	0,876	Reliabel
2	Motivasi Belajar Siswa (Y)	0,812	Reliabel

Berdasarkan hasil uji reliabilitas di atas, maka dapat dilihat bahwa nilai reliabilitas variabel penelitian media pembelajaran (X) dan motivasi belajar siswa (Y) masing-masing 0,876 dan 0,812 yang lebih besar dari 0,6 yang berarti bahwa instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah reliabel dan dapat digunakan untuk analisis selanjutnya.

### Hasil Uji Asumsi Klasik

Uji asumsi klasik merupakan persyaratan yang harus dipenuhi pada analisis regresi sederhana. Uji asumsi klasik yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji normalitas data.

Tabel 7. Hasil One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		19
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	.0000000
	Std. Deviation	2.90542356
Most Extreme Differences	Absolute	.174
	Positive	.089
	Negative	-.174
Test Statistic		.174
Asymp. Sig. (2-tailed)		.134 <sup>c</sup>

1. Test distribution is Normal.
2. Calculated from data.
3. Lilliefors Significance Correction.

Dari hasil output di atas dapat dilihat nilai sig sebesar 0,134 yang dimana lebih besar dari 0,05 sehingga dapat dikatakan bahwa data yang digunakan dalam penelitian ini berdistribusi normal.

### Hasil Analisis Regresi Linear Sederhana

Analisis regresi linear sederhana dalam penelitian ini digunakan untuk menjawab hipotesis penelitian mengenai ada tidaknya pengaruh yang signifikan variabel media pembelajaran audio visual (X) terhadap motivasi belajar siswa (Y) kelas XI IPS SMAN 28 Bone. Adapun hasil regresi sederhana dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 8 Hasil Analisis Regresi Sederhana

Model	Unstandardized Coefficients		t	Sig.
	B	Std. Error		
(Constant)	13.021	7.257		1.794
Media Pembelajaran Audio Visual	.398	.137	.575	2.897

Berdasarkan hasil uji analisis regresi linear sederhana di atas, maka dapat dibuat persamaan sebagai berikut:

$$Y = 13,021 + 0,398X$$

Berdasarkan persamaan yang terbentuk di atas, maka dapat dijelaskan interpretasinya sebagai berikut:

1. Konstanta sebesar 13,021 menyatakan bahwa jika nilai konsisten variabel dependen (motivasi belajar siswa) adalah sebesar 13,021.
2. Koefisien regresi X sebesar 0,398 menyatakan bahwa setiap penambahan 1% nilai variabel independen (media pembelajaran audio visual) maka nilai variabel dependen (motivasi belajar siswa) bertambah sebesar 0,398. Koefisien tersebut bernilai positif, sehingga dapat dikatakan arah pengaruh variabel X terhadap Y adalah positif.

### **Pembahasan**

Berdasarkan hasil pengujian yang telah dilakukan, secara parsial menunjukkan bahwa variabel media pembelajaran audio visual (X) berpengaruh secara positif signifikan terhadap motivasi belajar siswa (Y) kelas XI IPS 1 SMAN 28 Bone. Hal tersebut berarti hipotesis pertama ( $H_a1$ ) diterima, karena nilai  $t$ hitung >  $t$ tabel atau  $2,897 > 1,734$  nilai  $\text{sig}$  sebesar  $0,01 < 0,05$ . Dengan demikian  $H_a$  diterima. Media pembelajaran audi visual (X) mempengaruhi motivasi belajar siswa (Y) kelas XI IPS 1 SMAN 28 Bone.

Media pembelajaran audio visual dapat menjadi alat yang efektif untuk menggugah minat dan motivasi belajar siswa. Melalui penggunaan gambar, video, dan presentasi audio visual, materi pelajaran dapat disampaikan dengan cara yang lebih menarik dan dapat memperkuat pemahaman siswa terhadap konsep yang diajarkan. Hal ini dapat memicu rasa ingin tahu dan minat siswa terhadap pembelajaran.

Selain itu, kemampuan media pembelajaran audio visual untuk menyajikan informasi secara visual dan auditif dapat membantu siswa dengan gaya belajar yang berbeda untuk memahami materi pelajaran. Misalnya, siswa yang lebih responsif terhadap stimulus visual akan mendapatkan manfaat dari grafik, diagram, atau animasi yang digunakan dalam media pembelajaran. Sementara itu, siswa yang lebih responsif terhadap stimulus auditif akan lebih tertarik dengan presentasi suara dan klip audio dalam pembelajaran.

Guru perlu memastikan bahwa media tersebut digunakan secara terencana dan terarah, serta disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan siswa. Penggunaan media pembelajaran audio visual yang tidak terkait dengan tujuan pembelajaran atau tidak mendukung kurikulum yang ada dapat mengurangi dampak positifnya terhadap motivasi belajar siswa. Beberapa siswa mungkin lebih suka pembelajaran yang lebih tradisional atau lebih berorientasi pada teks.

Hasil penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Nadia Farhiza, Laili Ramlil, dan Leny Julia Lingga tahun 2023 dalam Jurnal Ilmiah Social Science Academic Volume 1, No. 2, E-ISSN: 2986- 6502 dengan judul “Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA Kelas 5 SDN 176 Pekanbaru” yang menunjukkan bahwa media pembelajaran audio visual berpengaruh secara signifikan terhadap motivasi belajar siswa.

### **UCAPAN TERIMA KASIH**

Penulis mengucapkan ribuan terima kasih kepada seluruh pihak yang terkait dalam melancarkan sekaligus mensukseskan penelitian ini.

### **SIMPULAN**

Berdasarkan hasil data di atas, dapat disimpulkan bahwa variabel media pembelajaran audio visual (X) berpengaruh secara positif signifikan terhadap motivasi belajar siswa (Y) kelas XI IPS 1 SMAN 28 Bone. Hal tersebut berarti hipotesis pertama ( $H_a1$ ) diterima, karena nilai  $t$ hitung >  $t$ tabel atau  $2,897 > 1,734$  nilai  $\text{sig}$  sebesar  $0,01 < 0,05$ . Media pembelajaran audio visual dapat menjadi alat yang efektif untuk menggugah minat dan motivasi belajar siswa. Melalui penggunaan gambar, video, dan presentasi audio visual, materi pelajaran dapat disampaikan dengan cara yang lebih menarik dan dapat memperkuat pemahaman siswa terhadap konsep yang diajarkan. Hal ini dapat memicu motivasi dan minat siswa terhadap pembelajaran.

### **DAFTAR PUSTAKA**

Ajhuri, Kayyis Fitri. 2021. Urgensi Motivasi Belajar. Yogyakarta: Penebar Media Pustaka.

- Ananda, Rusydi dan Fitri Hayati. 2021. Variabel Belajar: Kompilasi dan Konsep. Medan: CV. Pusdikra.
- Anwar, Mahfuzil. 2023. Hygnyie Factors dan Motivator Factors (Teori Herzberg). Makassar: Yayasan Barcode Publisher.
- Ariani, Nurlina. dkk. 2022. Buku Ajar Belajar dan Pembelajaran. Rantauprapat : Widina Bhakti Persada.
- Billah, Mu'tasim dan Intan Yusril Hamidah. 2022. "Pengembangan Variasi Mengajar Guru di Madrasah Tsanawiyah Attaraqqie Malang". Evaluasi: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam. 6(2).
- Indragani, Kadek Dewi Purnama. dkk. 2021. "Variasi Mengajar Guru dalam Pembelajaran Daring". Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra. 1(1).
- Jabnabillah, Faradiba dan Nur Marginia. 2022. "Analisis Pengaruh Pearson dalam Menentukan Pengaruh Antara Motivasi Belajar dengan Kemandirian Belajar pada Pembelajaran Daring". Jurnal Sintak. 1(1).
- Joen, Siemze. dkk. 2022. Kinerja Guru Pendekatan Kepemimpinan Transformasional Kepala Sekolah dan Motivasi Kerja Guru. Makassar: Magama Publisher.
- Juliya, Mira dan Yusuf Tri Herlambang. 2021. "Analisis Problematika Pembelajaran Daring dan Pengaruhnya terhadap Motivasi Belajar Siswa". Jurnal Genta Mulia. 12(1).
- Kurniawan, Andi. dkk. 2022. Metode Pembelajaran di Era Digital 4.0. Padang: PT Global Eksekutif Teknologi.
- Mazang, Aziz. 2021. "Hakikat Pendidikan", Jurnal Al-Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam, 1(1).
- Nalendra, Aloysius Rangga Aditya. 2021. Statistika Seri Dasar dengan SPSS. Bandung: Media Sains Indonesia.
- Nasution, Fauziah. dkk. 2022. "Pentingnya Motivasi Belajar dalam Meningkatkan Hasil Pembelajaran Melalui Peningkatan Kualitas Pengajaran". Jurnal Perpustakaan dan Informasi. 2(2).
- Novariana, Meilisa. 2021. "Interaktif Edukatif Guru Kunjungan sebagai Strategi Alternatif Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran". Indonesian Journal of Educational Development. 1(4).
- Oktafiani dan Mujazi. 2022. "Pengaruh Media Pembelajaran Nearpod terhadap Motivasi Belajar pada Mata Pelajaran Matematika". JPGI: Jurnal Penelitian Guru Indonesia. 7(1).
- Priadana, Sidik dan Denok Sunarsi. 2021. Metode Penelitian Kuantitatif. Tangerang: Pascal Books.
- Rahayu, Woro Isti Rahayu dan Mauliddhia Restu Shafina. "Aplikasi Analisis Kelayakan Sistem untuk Pengukuran Usability dengan Menerapkan Metode Use Questionnaire". Jurnal Teknik Informatika. 14(3).
- Rahman, Abdul. dkk. 2022. "Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan", Jurnal Al-Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam, 2(1).
- Rahman, Sunarti. 2021. "Pentingnya Motivasi Belajar dalam Meningkatkan Hasil Belajar". Jurnal PPS Universitas Gorontalo. 1(1).
- Sahir, Syafrida Hafni. 2022. Metodologi Penelitian. Medan: Penerbit KBM Indonesia.
- Suwandi. dkk. 2022. Pengantar Ilmu Pendidikan. Semarang: CV. Eureka Media Aksara
- Tahir, Muhammad dan Elihami. 2021. "Peningkatan Variasi Mengajar pada Proses Pembelajaran Mahasiswa Semester Tiga di Prodi Pendidikan Nonformal STKIP Muhammadiyah Enrekang". Jurnal Ummaspul. 1(1).
- Wiguna, Arya Chandra. 2022. "Pentingnya Keterampilan Variasi Mengajar Guru Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa", Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang. 9 (2).
- Yanti, Salma. dkk. 2022. "Analisis Keterampilan Guru dalam Mengadakan Variasi Pembelajaran di Kelas IV SD Negeri Kajuh Kecamatan Baitussalam Aceh Besar". Jurnal Ilmiah Mahasiswa. 3(1).
- Zahara, Vadilla Mutia dan Cep Jandi Anwar. 2021. Mikro Ekonomi (Sebuah Pengantar). Bandung: CV. Media Sains Indonesia.