

**PENGARUH MEDIA AUDIO VISUAL (VIDEO) TERHADAP MOTIVASI
BELAJAR DALAM PEMBELAJARAN IPS SMP/MTS
DI KECAMATAN TAJINAN**

Oleh

Hamidi Rasyid

Universitas Islam Raden Rahmat Malang

Email: hamidirasyid21@gmail.com

Irma Nur Islamia

Universitas Islam Raden Rahmat Malang

Email: nurislamia9991@gmail.com

Abstract

Research entitled effect of audio-visual media (video) is learning motivation in social studies at SMP/MTs in social studies learning in the 2020/2021 academic year in Tajinan District. This study answer of audio-visual media on teaching and learning process of Social Studies at SMP/MTs in Tajinan District on learning motivation?. In the research process, the researcher uses quantitative research methods. Collection data uses a questionnaire (questionnaire), observation, documentation and literature study methods. The total population in this study was 1486 and the sample was 100 students. The results of this study indicate that the effect of using audio-visual media (video) on social studies learning on the learning motivation of SMP/MTs students in Tajinan District is 17%. This means that as much as 17% of learning motivation is influenced by audio-visual media (video), while 83% of students' learning motivation. Is influence of the use of learning media will be very helpful for students to keep following the learning process of social studies subjects with their respective limitations. And it is undeniable that there are several private schools in the Tajinan sub-district which also have an influence on the low motivational influence due to the limited facilities available in the school, both teachers and students.

Keywords: Social Studies learning, audio visual media (video), learning motivation.

Abstrak

Penelitian ini akan mengungkap besarnya motivasi belajar siswa dipengaruhi oleh media audio visual (Video) dalam IPS SMP/MTs pada pembelajaran IPS tahun ajaran 2020/2021 di Kecamatan Tajinan. Penelitian ini akan menjawab pertanyaan: Apakah terdapat pengaruh media *audio visual* pada proses belajar mengajar IPS SMP/MTs di Kecamatan Tajinan terhadap motivasi belajar?. Pada proses penelitiannya peneliti menggunakan metode penelitian kuantitatif. Pengumpulan datanya menggunakan angket (kuesioner), observasi,dokumentasi dan metode studi pustaka. Jumlah Populasi dalam penelitian ini berjumlah 1486 dan sampel berjumlah 100 siswa. Hasil penelitian ini menampilkan adanya Pengaruh penggunaan *media audio visual (video)* pada

pembelajaran IPS terhadap motivasi belajar siswa SMP/MTs di Kecamatan Tajinan adalah sebesar 17%. Artinya adalah sebanyak 17% motivasi belajar dipengaruhi oleh *media audio visual (video)*, sedangkan 83% motivasi belajar siswa disebabkan oleh faktor lain diluar penelitian ini.. adanya pengaruh dari sebuah penggunaan media pembelajaran akan sangat membantu bagi siswa untuk tetap mengikuti proses pembelajaran mata pelajaran IPS dengan keterbatasan masing-masing. Dan tidak bisa dipungkiri pula bahwa ada beberapa sekolah swasta yang ada di wilayah kecamatan Tajinan yang juga berpengaruh dalam rendahnya pengaruh motivasinya disebabkan keterbatasan fasilitas baik yang ada di Sekolah baik guru maupun siswanya.

Kata Kunci: media audio visual (video), motivasi belajar, pembelajaran IPS.

PENDAHULUAN

Pendidikan setiap bangsa secara umum didasarkan pengilhaman budayanya. “Aturan pendidikan Indonesia dibangun di atas budaya masyarakat Indonesia dan didasarkan pada Pancasila dan UUD 45, mewujudkan nilai-nilai kehidupan bangsa Indonesia” (Tirtarahardja & Sulo, 2012:262). Berdasarkan tujuan pendidikan nasional ini akan dilaksanakan dan dicapai melalui proses pendidikan. Salah satu cara guru dapat mencapai/meningkatkan motivasi belajarnya adalah dengan memperbaiki strategi mengajar dengan bantuan alat peraga. Asyhar (2012:8) mengungkapkan bahwa, “Lingkungan belajar bisa dimengerti sebagai segala sesuatu yang dapat menyebarkan berita ke berbagai Rujukan dengan penuh rencana agar dapat terjadi lingkungan belajar yang kondusif dan dapat menciptakan pembelajaran yang produktif bagi siswa.”

Media dalam pembelajaran dibedakan atas empat jenis media, *petama* media visual, *Ke dua* media audio, *Ke tiga* media audiovisual dan *Ke empat* multimedia (Asyhar, 2012:44-

45). Media audiovisual (video) merupakan salah satu strategi belajar mengajar yang efektif yang dapat meningkatkan pemahaman proses pembelajaran serta meningkatkan motivasi belajar siswa. Video tutorial adalah kumpulan media gambar dan suara yang dapat ditampilkan secara bersamaan (Sukiman, 2012:187-188). Kelebihan media audiovisual adalah mencakup semua aspek panca indra,serta memberikan pengalaman nyata memadukan gambar dan suara sehingga siswa dapat memahami dan memahami topik dengan lebih mudah, dan peristiwa masa lampau dapat diputar atau ditampilkan kembali dengan menggunakan media audiovisual, khususnya dalam ilmu Pengetahuan sosial (IPS). Media audiovisual (Video) mampu menjadikan siswa lebih cepat paham isi materi yang diajarkan oleh guru di lingkungan sekolah.

Namun dengan merebaknya wabah virus Corona Diseases 2019 (Covid19). Serta diatur dalam UU, dan kemudian dikukuhkan dengan Peraturan Pemerintah 21/2020 dan PERMENKES 9/2020 tentang Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB).

Memperkenalkan pembatasan sosial dan jarak sosial adalah dasar untuk memperkenalkan pembelajaran di rumah atau jarak jauh. Guru dan siswa menghadapi banyak hambatan dalam pembelajaran online mereka. Oleh sebab itu, guru harus menggunakan fasilitas yang ada, agar supaya pembelajaran daring dapat berjalan dengan baik. Agar tercapai suatu proses pembelajaran daring yang efektif maka guru harus menggunakan media pembelajaran yang ada, antara lain adalah penggunaan media audiovisual (video) melalui aplikasi Youtube. Media audiovisual (video) yang disebutkan dalam penelitian ini adalah video YouTube di mana guru mengirimkan tautan ke siswa melalui pesan singkat.

Berdasarkan hasil wawancara terhadap guru IPS di SMP/MTs Kecamatan Tajinan, alasan guru menggunakan media audio visual berupa video Youtube dengan pertimbangan karena internet disini masih bisa dijangkau, murid juga bosan jikalau hanya membaca LKS saja di rumah, karena pembelajaran yang diberikan oleh guru dinilai kurang merangsang peserta didik untuk aktif, terlebih lagi proses pembelajaran dilakukan secara daring. Penggunaan media video dalam proses belajar mengajar penyampaian konsep materi, diharapkan siswa dapat melihat dan mendengarkan video dalam memberikan contoh pemahaman seperti halnya ketika siswa menyimak pembelajaran langsung di dalam kelas. Media audio visual berupa video

Youtube juga dapat dilihat secara berulang-ulang dan praktis yang mudah digunakan sehingga bisa memperjelas sesuatu yang sulit dijelaskan guru ketika pembelajaran jarak jauh berlangsung, tampilan video yang menarik juga akan memotivasi siswa untuk belajar.

METODE PENELITIAN

Variabel penelitian ini merupakan media audiovisual (X) dan motivasi belajar (Y). Penggunaan metodenya adalah kuantitatif, yaitu penelitian yang didasarkan dengan prosedur statistik. Proyek penelitian dalam karya ini adalah eksperimen semu. Sugiyono (2016:77) berpendapat bahwa desain eksperimen semu adalah pengembangan dari desain eksperimen nyata yang sulit untuk diterapkan. Penelitian kuantitatif yang digunakan diharapkan dapat memberikan data besar pengaruh media audio visual (Video) terhadap motivasi siswa dalam pembelajaran IPS.

Penelitian dilakukan di MTs/SMP di Kecamatan Tajinan dengan target populasi, yaitu siswa MTs/SMP di Kecamatan Tajinan. Penggunaan *probability sampling* dengan jenis *simple random sampling* dalam penelitian ini. Cara yang digunakan untuk menentukan jumlah sampel yang akan diambil yaitu dengan menggunakan rumus *slovin*. Sehingga menghasilkan nilai 93,70 maka dari hasil penghitungan bisa dibulatkan 100 untuk mencapai kesesuaian. Maka pada penelitian ini sampelnya adalah 100 siswa MTs/SMP di Kecamatan Tajinan.

Tabel 1. Populasi

No.	Nama satuan Pendidikan	Kelurahan	Status	Jumlah Siswa
1.	MTs Annur Al Huda	Nga wonggo	Swasta	119
2.	MTs Nur Ilahi	Tangkilsari	Swasta	57
3.	MTsS Al Istiqomah	Sumbersuko	Swasta	53
4.	MTsS Al-Munawwaroh	Pandanmulyo	Swasta	128
5.	MTsS Bahrul Ulum	Tajinan	Swasta	161
6.	MTsS Bahrul Ulum	Jatisari	Swasta	84
7.	SMP Hasyim Asyari	Nga wonggo	Swasta	134
8.	SMP Islam Al Hikmah Tajinan	Tajinan	Swasta	100
9.	SMP Muhammadiyah 07	Sumbersuko	Swasta	74
10.	SMP Negeri 1 Tajinan	Gunungsari	Negeri	433
11.	SMP PGRI 01 Tajinan	Sumbersuko	Swasta	15
12.	SMP Tarbiyat us Shibyan Tajinan	Jambearjo	Swasta	158
			Jumlah	1486

Sumber: Data Arsip Sekolah

Penelitian ini pengumpulan datanya menggunakan angket (kuesioner), wawancara, dan dokumentasi. Tujuan dari penggunaan kuesioner yaitu untuk mengetahui banyaknya siswa termotivasi dengan menggunakan media audio visual (video). Sedangkan teknik wawancara sebagai penunjang penelitian. Sebelum kuesioner digunakan sebagai alat pengumpul data, Maka peneliti melakukan validasi angket ke beberapa guru pengampu mata pelajaran IPS di SMP/MTs di Kecamatan Tajinan serta kuesioner diuji coba validitas dan

reliabilitas datanya dengan rumus SPSS 20 pada uji validitas menggunakan product moment correlation untuk menghitung validitas dan uji reliabilitas *Alpha Cronbach's* dengan SPSS 20.

Pengujian hipotesis digunakan untuk membuktikan ada atau tidak pengaruh media audio visual (video) terhadap motivasi belajar dalam pembelajaran IPS SMP/MTs di Kecamatan Tajinan. Sebelum melalui tahap uji hipotesis, dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas data terlebih dahulu.

PEMBAHASAN

Penelitian dilaksanakan di SMP/MTs di Kecamatan Tajinan yang berlokasi di Kabupaten Malang. Terdapat 12 SMP/MTs di Kecamatan Tajinan. Setelah mendapatkan data, maka peneliti melakukan uji hipotesis

agar peneliti mendapatkan data apakah terdapat pengaruh antara audio visual (video) terhadap motivasi belajar. Sebelum dilakukan uji hipotesis, terdapat uji normalitas dan uji homogenitas sebagai uji prasyarat.

1. Uji Normalitas

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		100
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	,0000000
	Std. Deviation	9,35747968
Most Extreme Differences	Absolute	,063
	Positive	,044
	Negative	-,063
Kolmogorov-Smirnov Z		,632
Asymp. Sig. (2-tailed)		,819

Sumber: Data Hasil Olahan SPSS 20

Berdasarkan perhitungan dengan menggunakan SPSS 20 dihasilkan signifikansi 0,819 maka pada sampel ini berdistribusi normal,

dimana signifikansi atau nilai probabilitas lebih besar dari taraf signifikansi ($0,818 > 0,05$).

2. Uji Homogenitas

Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas Test of Homogeneity of Variances

Motivasi Belajar			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1,479	21	73	,112

Sumber: Data Hasil Olahan SPSS 20

Berdasarkan perhitungan dengan menggunakan SPSS 20 dihasilkan signifikansi 0,112 maka ragam populasi/ sampel homogen, dimana

signifikasi atau hasil dari probabilitas lebih besar dari taraf signifikasi (0,112>0,05).

3. Uji Hipotesis

Tabel 4. Output Uji Regresi (Model Summary)
Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.412 ^a	.170	.161	9.40510

Sumber: Data Hasil Olahan SPSS 20

Kelebihan dari perhitungan model *summery* adalah dapat mengetahui seberapa besar pengaruh X ke Y. Nilai koefisien determenasi (R Square) yang diperoleh 0,170, yang memuat

pengertian pengaruh variabel bebas (media audio visual) terhadap variabel terikat (motivasi belajar) adalah sebesar 17 %. Sedangkan sisanya variable lain yang mempengaruhinya.

Tabel 5. Output Uji Regresi (ANOVA)
ANOVA^a

Model		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
	Regression	1769.880	1	1769.880	20.009	.000 ^b
1	Residual	8668.680	98	88.456		
	Total	10438.560	99			

Sumber: Data Hasil Olahan SPSS 20

Hasil dari uji regresi yang tertera diatas untuk menentukan taraf signifikansi atau linieritas dari regresi. Hasilnya bisa dilihat bahwa F hitung 20,009 dengan tingkat signifikansi/probabilitas 0,000 < 0,05, dengan demikian model persamaan

regresi berdasarkan data penelitian adalah signifikan.

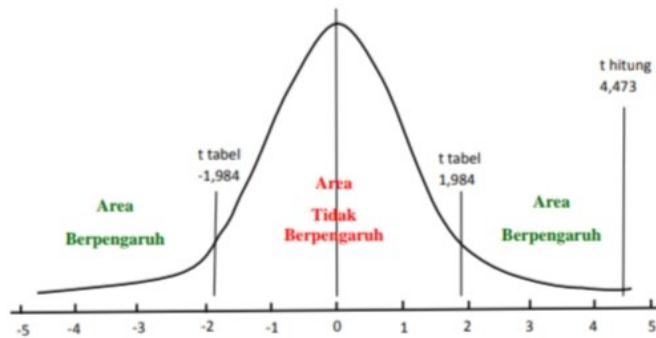
Tabel 6. Output Uji Regresi (Coefficients)
Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized	T	Sig.
		B	Std. Error	Coefficients Beta		
1	(Constant)	53.267	4.484		11.879	.000
	Media Audio Visual	.607	.136	.412	4.473	.000

Sumber: Data Hasil Olahan SPSS 20

Diketahui nilai t hitung sebesar 4,473 > t tabel 1,984, maka Ho ditolak dan Ha diterima, dapat disimpulkan

bahwa variabel media audio visual (X) variabel motivasi belajar sangat mempengaruhi (Y).



Gambar 1. Kurva Uji Regresi Linear Sederhana

Berdasarkan pengamatan dan data yang ditemukan oleh peneliti di SMP/MTs di Kecamatan Tajinan, Instrumen yang digunakan untuk mengetahui pengaruh media audio visual (video) terhadap motivasi belajar berupa angket. Angket ini terdiri dari 30 pernyataan, dengan nilai tertinggi 5 dan terendah 1. Berdasarkan data yang diperoleh, data hasil angket terlebih dahulu diuji normalitas agar mendapatkan data apakah data berdistribusi normal atau tidak. Dari perhitungan dengan menggunakan SPSS 20 dihasilkan signifikansi 0,819 maka pada sampel ini berdistribusi

normal, dimana signifikansi atau nilai probabilitas lebih besar dari taraf signifikansi (0,818 > 0,05). Setelah diketahui data berdistribusi normal, tahap selanjutnya yaitu mencari nilai homogenitasnya. Penelitian ini menggunakan program SPSS 20 yaitu *One Way Anova*. Hasil perhitungan dengan menggunakan SPSS 20 dihasilkan signifikansi 0,112 maka ragam populasi/ sampel homogen, dimana signifikansi atau nilai probabilitas lebih besar dari taraf signifikansi (0,112 > 0,05).

Selanjutnya dilakukan uji regresi linier sederhana untuk menguji

hipotesis. Berdasarkan hasil uji regresi linier dengan model summary, maka ditemukan adanya pengaruh media audio visual (video) pada pembelajaran IPS terhadap motivasi belajar SMP/MTs di Kecamatan Tajinan adalah sebesar 17%. Hasil nilai korelasi/hubungan (R) yaitu sebesar 0,412 dan menjelaskan besarnya presentase pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat yang disebut koefisien determinasi yang merupakan hasil dari pengkuadratan R. Dari output tersebut diperoleh koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,170, yang mengandung pengertian bahwa pengaruh variabel bebas (media audio visual) terhadap variabel terikat (motivasi belajar) adalah sebesar 17%, yang termasuk dalam kategori kecil.

Sedangkan pengajaran media audiovisual (video) melalui Youtube cukup menarik, dengan pengaruh yang hanya 17%, Rendahnya pengaruh tersebut dikarenakan kendala dalam proses pembelajaran dengan media audiovisual (video). Kendala tersebut terbukti dari hasil wawancara dengan guru IPS di Kecamatan Tajinan, dimana ditemui beberapa kendala dalam pembelajaran dengan media audiovisual (video) melalui youtube, adalah sebagai berikut:

1. Banyak siswa mengeluhkan video menghabiskan lebih banyak kuota.
2. Siswa lebih tertarik melihat video selain video pembelajaran yang diberikan melalui link oleh guru, karena ketika melihat video pembelajaran di Youtube dibawahnya terdapat

rekomendasi video-video lain yang terkadang menyimpang dari video pembelajaran. Sehingga siswa menjadi kurang fokus untuk melihat video pembelajaran.

Hal tersebut membuat guru mencari solusi untuk mengatasi kendala saat penggunaan media audio visual (video) melalui Youtube dengan memberikan arahan kepada siswa agar:

1. Siswa membuka tautan video yang dikirimkan oleh guru melalui WhatsApp Group secara langsung tanpa membuka aplikasi Youtube, meskipun membutuhkan waktu yang panjang. Solusi inilah yang berjalan efektif dan menghemar kuota siswa.
2. Selain itu siswa juga untuk mengatasi agar siswa lebih fokus pada video pembelajaran. Sehingga siswa tidak melihat rekomendasi video-video lain di Youtube yang terkadang menyimpang dari video pembelajaran.

Meskipun guru telah mencari solusi untuk mengatasi kendala, tetapi tidak semua siswa menerima bantuan kuota e-learning dari pemerintah serta siswa masih saja tertarik dengan menonton rekomendasi video lain. Berdasarkan hasil wawancara, hal tersebutlah yang membuat hanya sebesar 17% pengaruhnya.

Hasil dari uji regresi linier sederhana coefficients ditemukan adanya pengaruh media audio visual (video) terhadap motivasi belajar dan itu dibuktikan dengan data pada tabel

(6.). Konstanta sebesar 53,267 dapat disimpulkan kalau tidak menggunakan media audio visual maka nilai motivasi belajar sebesar 53,267. Koefisien regresi X sebesar 0,607 menyatakan bahwa setiap penambahan 1% nilai media audio visual, maka nilai motivasi belajar bertambah 0,607. Koefisien regresi tersebut bernilai positif, sehingga dapat dikatakan bahwa arah pengaruh variabel X terhadap Y adalah positif.

Hasil dari uji regresi linier sederhana coefficients adalah t hitung sebesar $4,473 > t$ tabel 1,984 serta memiliki signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$. Berdasarkan kaidah jika t hitung lebih besar dari t tabel, maka hipotesis penelitian diterima (H_a), yaitu ada pengaruh media audio visual (video) terhadap motivasi belajar. Artinya terdapat pengaruh media audio visual (video) terhadap motivasi belajar dalam pembelajaran IPS SMP/MTs di Kecamatan Tajinan tahun ajaran 2020/2021.

SIMPULAN

Terbitnya aturan tentang pembelajaran dari rumah atau daring dari pemerintah awalnya banyak menciptakan kendala bagi guru maupun peserta didik karena memang belum adanya kebiasaan pembelajaran daring atau online sebelum adanya pandemic, ketika pembelajaran online harus diberlakukan maka secara otomatis guru dan siswa harus mampu beradaptasi dengan keadaan baru. Maka dari itu guru di SMP/MTs kecamatan Tajinan menggunakan media audio visual

(Video) dalam proses pembelajaran daring.

Adanya Pengaruh dari penggunaan media audio visual (video) pada pembelajaran IPS terhadap motivasi belajar SMP/MTs di Kecamatan Tajinan adalah sebesar 17 %. Artinya adalah sebanyak 17 % motivasi belajar dipengaruhi oleh media audio visual, sedangkan 83% motivasi belajar peserta didik dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak ada dalam penelitian ini.

Meskipun termasuk kecil pengaruhnya akan tetapi dalam sebuah kecamatan yang terdiri dari 12 Sekolah baik SMP/MTs adanya pengaruh dari sebuah penggunaan media pembelajaran akan sangat membantu bagi siswa untuk tetap mengikuti proses pembelajaran mata pelajaran IPS dengan keterbatasan masing-masing. Dan tidak bisa dipungkiri pula bahwa ada beberapa sekolah swasta yang ada di wilayah kecamatan Tajinan yang juga berpengaruh dalam rendahnya pengaruh motivasinya disebabkan keterbatasan fasilitas baik yang ada di Sekolah baik guru maupun siswanya.

DAFTAR PUSTAKA

- Asyhar, R. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Peraturan Menteri Kesehatan Nomor 9 Tahun 2020 tentang Pedoman Pembatasan Berskala Besar Dalam Rangka Percepatan Penanganan Corona Virus Disease 2019 (Covid 2019)*. 2020. Jakarta: Menteri

- Kesehatan Republik Indonesia. *Online* dari (<https://peraturan.bpk.go.id/Home/Details/135220/permenkes-no-9-tahun-2020>), diakses 3 Maret 2021.
- Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 21 Tahun 2020 tentang Pembatasan Sosial Berskala Besar dalam Rangka Percepatan Penanganan Corona Virus Disease 2019 (Covid 19)*. 2020. Jakarta: Presiden Republik Indonesia. *Online* dari (<https://covid19.go.id/p/regulasi/pp-no-21-tahun-2020-tentang-psbb-dalam-rangka-penanganan-covid-19>), diakses 5 Maret 2021.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukiman. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pedagogia.
- Tirtrahrdja, U. & Sulo, L. (2012). *Pengantar Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Tjanatjantia. Widika. (2013). *Sejarah Berdirinya Youtube Sejarah Dunia*. *Online* dari (<https://canacantya.wordpress.com/sejarah/sejarah-berdirinya> Youtube), diakses 1 April 2021.
- Undang-Undang Nomor 6 Tahun 2018 tentang Kejarantinaan Kesehatan*. 2018. Jakarta: Presiden Republik Indonesia. *Online* dari (<https://peraturan.bpk.go.id/Home/Details/90037/uu-no-6-tahun-2018>), diakses 3 April 2021.