



**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN VISUAL AUDIO TERHADAP
MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK MATA PELAJARAN PKN MATERI
SISTEM DEMOKRASI PANCASILA KELAS XI SMK NEGERI 1 MARANCAR
TAHUN PELAJARAN 2020-2021**

Yusmiati, Wulan Dari

FKIP Universitas Muhammadiyah Tapanuli Selatan, Indonesia

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan membahas tentang pengaruh media pembelajaran visual audio terhadap motivasi belajar peserta didik mata pelajaran PKn pada Materi Sistem Demokrasi Pancasila kelas XI SMK Negeri 1 Marancar Tahun Ajaran 2020-2021. Jenis penelitian yaitu deskriptif dengan memberi penjelasan terjadap variabel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu media pembelajaran dengan audio visual (variable X) dan motivasi belajar para peserta didik (variable Y). Populasi penelitian ini sebanyak 86 orang yang merupakan jumlah keseluruhan peserta didik kelas XI SMK Negeri 1 Marancar. Maka diambil sampel penelitian sebanyak 30 peserta didik berdasarkan metode pengambilan sampel cluster. Teknik pengujian hipotesis adalah uji product moment, Alat pengumpulan data yang digunakan adalah angket. Hasil analisa data diperoleh r hitung sebesar 0,78 lebih besar rtabel (0,78 > 0,34) taraf signifikan 5 %. Dan nilai interpretasi r product moment berada pada tingkat pengaruh kuat. Maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dengan visual audio berpengaruh kuat terhadap motivasi belajar siswa atau peserta didik mata pelajaran PKn pada Materi Sistem Demokrasi Pancasila Kelas XI SMK Negeri 1 Marancar Kabupaten Tapanuli Selatan Tahun Ajaran 2020-2021.

Kata Kunci: Media Visual Audio, Motivasi Belajar

PENDAHULUAN

Belajar merupakan sebuah rangkaian proses yang terjadi disebabkan oleh pengaruh interaksi antara seseorang dengan lingkungannya, sehingga proses belajar dapat berlangsung dimana saja dan kapan saja. Adanya faktor perubahan perilaku seseorang adalah salah satu tanda orang tersebut telah belajar. Perubahan perilaku tersebut disebabkan oleh adanya perubahan beberapa faktor yaitu tingkat pengetahuan, keterampilan dan sikap

Jika proses pembelajaran berlangsung secara formal di sekolah, hal tersebut bertujuan untuk membimbing perubahan yang direncanakan kepada para siswa, baik dari segi keterampilan, pengetahuan maupun sikap. Interaksi yang terjadi selama pembelajaran dipengaruhi oleh lingkungan, yaitu siswa, guru, pustakawan, kepala sekolah, materi atau topik pembelajaran (buku, modul, dan video atau rekaman audio) dan berbagai sumber dari media pembelajaran (proyektor, komputer, dan lain sebagainya).

Perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan memudahkan proses pembelajaran dalam upaya pemanfaatan hasil teknologi dan media. Guru harus dapat menggunakan alat tersebut yang disediakan oleh sekolah dan harus sesuai dengan perkembangan zaman. Paling tidak, guru bisa menggunakan alat yang murah dan efisien. Selain dapat menggunakan alat-alat yang tersedia, guru harus dapat memperoleh keterampilan membuat media pembelajaran untuk digunakan ketika media tersebut belum tersedia. Oleh sebab itulah, guru perlu memiliki

pemahaman dan pengetahuan yang baik tentang media pembelajaran.

Pendidikan pada hakikatnya adalah usaha sadar untuk mengembangkan kemampuan dan kepribadian dalam atau luar sekolah, dengan meningkatnya mutu pendidikan diharapkan terbentuknya SDM yang handal dan berkualitas yang secara otomatis mendukung proses pembangunan bangsa yang sesuai dengan tujuan pendidikan nasional.

Guru atau pendidik memegang peranan penting dalam membuat para peserta didik memahami mata pelajaran yang diajarkan. Tugas guru adalah membimbing dan memberikan arahan kepada peserta didik serta mengadakan dengan peserta didik. Media pembelajaran menjadi salah satu faktor penyebab rendahnya motivasi belajar peserta didik. Masalahnya adalah bagaimana guru memilih media pembelajaran yang cocok dan tepat pada saat mengajar sesuai dengan materi pokok yang diajarkan, fasilitas dan yang lainnya sehingga peserta didik dapat melalui proses belajar dengan konsentrasi, menyenangkan, agar tercapai tujuan pembelajaran sesuai yang diharapkan (Niswardi, 2016).

Namun, kurang didasari dalam rangka meningkatkan prestasi belajar tersebut, harus didahului minat serta motivasi peserta didik untuk belajar lebih giat. Motivasi bertujuan untuk menjamin kelangsungan serta memberikan arah kegiatan belajar. Media pembelajaran memegang peran penting dalam hubungan dengan prestasi pembelajaran para siswa atau peserta didik. Adapun hipotesis penelitian ialah media pembelajaran

dengan visual audio berpengaruh terhadap motivasi belajar peserta didik mata pelajaran PKn pada Materi Sistem Demokrasi Pancasila kelas XI SMK Negeri Marancar Tahun Ajaran 2020-2021.

METODE PENELITIAN

Penelitian berlokasi di SMK Negeri 1 Marancar pada tahun 2021 yang beralamat di Jl. Raya Marancar Desa Gunung Binanga, Kecamatan Marancar, Kabupaten Tapanuli Selatan Provinsi Sumatra Utara. Adapun tujuan penelitian adalah untuk mengetahui dan membahas pengaruh penggunaan media pembelajaran visual audio terhadap motivasi belajar peserta didik mata pelajaran PKn pada materi pembelajaran mengenai Sistem Demokrasi Pancasila di kelas XI SMK Negeri 1 Marancar. Terdapat dua variabel dalam penelitian ini yaitu pengaruh visual audio sebagai media pembelajaran (Variabel X) dan motivasi peserta didik dalam belajar (Variabel Y).

Metode penelitian yang digunakan yaitu deskriptif. Metode penelitian deskriptif merupakan metode penelitian yang memberikan gambaran terhadap dua variabel yang digunakan, yaitu variabel X (media pembelajaran dengan visual audio) dan variabel Y (motivasi belajar peserta didik).

Penelitian ini memiliki populasi yaitu seluruh siswa kelas XI SMK Negeri 1 Marancar Tahun Ajaran 2020-2021 dengan jumlah 86 orang. Terdiri dari 3 kelas yaitu kelas XI ATPH berjumlah 29 orang, XI ATP berjumlah 33 orang, dan TKJ berjumlah 24 orang. Jumlah keseluruhan 86 orang siswa. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 30 orang

di kelas XI ATP. Metode pengambilan sampel menggunakan metode cluster.

Sumber data yang diperoleh pada penelitian ini terbagi dua jenis yaitu sumber data primer dan data sekunder. Hasil dari data primer diperoleh melalui angket atau kuisisioner kepada responden yang merupakan peserta didik. Bentuk data dari angket tersebut berupa *multiple coise*, yaitu digunakan untuk mencari data tentang variabel X dan variabel Y. Angket yang digunakan merupakan daftar pertanyaan untuk peserta didik, yang dimana memiliki pilihan jawaban alternatif yaitu SS =sangat setuju, S = setuju, KS = kurang setuju, TS = tidak setuju. Data sekunder diperoleh dari penelusuran data pustaka dan data-data dari instansi terkait penelitian ini.

Analisis data dapat digunakan untuk merangkum pelajaran yang diperoleh, menilai apakah data tersebut faktual, akurat, dan teliti serta memberikan jawaban atas pernyataan yang diajukan. Teknik metode analisis yang metode korelasi *product moment*.

PEMBAHASAN DAN HASIL

Adapun langkah-langkah dalam pelaksanaan penelitian yaitu yang pertama terlebih dahulu mengumpulkan variabel X (media pembelajaran dengan visual audio) dan variabel Y (motivasi belajar para peserta didik) dengan menggunakan angket. Selanjutnya yaitu melakukan analisa data yang diperoleh untuk menguji hipotesis menggunakan metode korelasi *product moment* .

Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh nilai koefisien korelasi sebesar 0,78, yang kemudian dilanjutkan dengan pengujian hipotesis atau interpretasi

penelitian yaitu membandingkan hasil r_{hitung} dengan nilai interpretasi $r_{product\ moment}$:

Nilai Interpretasi $r_{Product\ Moment}$

Tingkat Pengaruh	Interpretasi Koefisien
Sangat rendah	Interval 0,00 – 0,19
Rendah	Interval 0,20 – 0,39
Sedang	Interval 0,40 – 0,59
Kuat	Interval 0,60 – 0,79
Sangat Kuat	Interval 0,80 – 1,00

Berdasarkan tabel di atas, nilai interpretasi $r_{product\ moment}$ diperoleh bahwa nilai r_{hitung} sebesar 0,78 berada pada tingkat pengaruh kuat yaitu di interval 0,60 – 0,79. Dari hasil tersebut dapat diketahui nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$ (0,78 > 0,34) pada taraf signifikan 5 %. Maka dapat disimpulkan media pembelajaran dengan visual audio berpengaruh kuat terhadap motivasi belajar peserta didik mata pelajaran PKn pada Materi Sistem Demokrasi Pancasila kelas XI SMK Negeri Marancar Tahun Ajaran 2020-2021.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian bahwa nilai koefisien korelasi atau r_{hitung} diperoleh sebesar 0,78 berada pada tingkat pengaruh kuat (interval 0,60 – 0,79). Hasil analisa data diperoleh nilai r_{hitung} lebih besar dari r_{tabel} taraf signikansi 5% sebesar 0,78 yang lebih besar dari 0,34. Dari kriteria tersebut maka dapat diambil kesimpulan media pembelajaran dengan visual audio (variabel X) berpengaruh kuat terhadap motivasi belajar siswa (variabel Y) mata pelajaran PKn pada Materi Sistem Demokrasi Pancasila kelas XI SMK Negeri 1 Marancar Kabupaten Tapanuli Selatan

Tahun Ajaran 2020/2021 dan hipotesis pada penelitian ini dapat diterima.

SARAN

Berdasarkan hasil pembahasan ini, penulis menyarankan agar para pendidik perlu menggunakan media pembelajaran khususnya media audio visual supaya dapat meningkatkan motivasi peserta didik untuk lebih antusias dalam belajar. Kepada orangtua siswa di rumah agar senantiasa memberikan motivasi, bimbingan dan arahan kepada anak-anaknya dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan menjadi lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

Abu Ahmad. 2004. *Ilmu Pendidikan*, Jakarta : Rinneka Cipta.

A.M.Sardiman. 2010. *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar*, Jakarta. Rajawali.

B.Uno, Hamzah, 2008, *Teori Motivasi Dan Pengukurannya*.

Daryono.M. 2008, *Pengantar Pendidikan Kewarganegaraan*, Jakarta, Rineka Cipta.

Djahiri, 2006, *Pendidikan Kewarganegaraan, Jakarta Depdiknas*.

Hamalik Oemar.2001. *Proses Beajar Mengajar*, Jakarta. PT Bumi Aksara.

Kusnandar, 2009, *Guru Profesional*, Jakarta, Pustaka Belajar Offset.

Nasir.M.,2002, *Belajar Pembelajaran*, Bandung: Bumi Aksara.

Nizwardi Jalinus dan Ambiyar, *Media dan Sumber Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2016)

Pangewa Maharuddin.2010.
Perencanaan Pembelajaran. Makasar: Badan
penerbit UMN

Surya Sumantri, 2009, *Penelitian
Pendidikan Prosedur Strategi* Bandung: Angkas,

Sudjana, 2008, *metodologi Penelitian
Pendidikan*, Jakarta : Bumi Aksara

Sugiyono, 2008, *Metode Penelitian*,
Bandung: Alfabeta

Sugiyono, 2010. *Metode
Penelitian,Pendekatan Kuantitatif*. Bandung :
Alfabeta

Suharsimi Arikunto, 2006. *Metodologi
Penelitian Pendidikan*. Jakarta :Angkasa

Syafruddin Azwar. *Metode
Penelitian*,Yogyakarta: pustaka pelajar, 2010

Sugiyono, 2004. *Metodologi Penelitian*,
Jakarta : Selembah Empat, 2004

Sugiyono, 2009. *Metodologi Penelitian
Pendidikan*, Bandung : Alfabeta, 2009, hal.96

Undang-Undang RI No 20 tahun 2003
Tentang Sistem Pendidikan Nasional, (Bandung:
Wacana Adhitya, 2009)

Wahab.Abdul Aziz dan Sapriya, 2011.
Teori Landasan Pendidikan Kewarganegaraan,
Bandung: Alfa Beta.