

**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)**

Muhtarom¹, Evi Gusliana², Syeh Al Ngarifin³, Moh. Masrur⁴

Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah (STIT) Pringsewu

Alamat : Jalan Raya Wonokriyo Gadingrejo Pringsewu, 35373, Telp. 0729-333091

Website: www.stitpringsewu.ac.id

Email : ¹muhtarom29@gmail.com, ²evigusliana92@gmail.com, ³Syeharifin82@gmail.com,
⁴masrurpring1000@gmail.com

Abstract

The Covid 19 outbreak has an impact on various areas of life, especially the world of education. Student learning is required to transform and adapt to the conditions of the 4.0 century. This is what motivates researchers to conduct research on children's learning motivation during the Covid-19 pandemic. The aim of this research is to determine the effect of using audio-visual media on student motivation during the Covid-19 pandemic in grade IV MI Al Fajar Pringsewu. This research is a quantitative study with data collection techniques using a questionnaire. The data were analyzed using simple linear regression test. The results of this study indicate there is an effect of audio visual media on student learning motivation during the Covid-19 pandemic with a known value $t_{count} > t_{table}$ ($4.118 > 2.056$) then H_0 was rejected and H_a accepted. The big influence of audio-visual media on student learning motivation namely 57,3 %

Keywords : Covid-19, audio-visual media, motivation to learn

Abstrak

Wabah covid 19 berdampak pada berbagai bidang kehidupan terkhusus dunia pendidikan. Pembelajaran siswa dituntut untuk bertransformasi dan beradaptasi dengan kondisi abad 4.0. Hal inilah yang melatarbelakangi peneliti untuk melakukan penelitian tentang motivasi belajar anak selama masa pandemi Covid-19. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media audio-visual terhadap motivasi belajar siswa selama masa pandemi Covid-19 pada kelas IV MI Al Fajar Pringsewu. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan teknik pengumpulan data menggunakan angket. Data dianalisis menggunakan uji regresi linier sederhana. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya pengaruh media audio-visual terhadap motivasi belajar siswa selama masa pandemi Covid 19 dengan diketahui nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($4.118 > 2.056$) maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Adapun besar pengaruh media audio-visual terhadap motivasi belajar siswa yaitu 57,3%.

Kata kunci : Covid-19, media audio-visual, motivasi belajar

A. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu hal yang sangat penting bagi kehidupan manusia, karena pendidikan dapat menentukan kualitas hidup seseorang. Pendidikan pada hakikatnya adalah proses pembelajaran bagi individu untuk mencapai pengetahuan dan pemahaman yang lebih mengenai objek-objek tertentu dan spesifik. Pengetahuan tersebut diperoleh secara formal yang berakibat individu mempunyai pola pikir dan perilaku sesuai dengan pendidikan yang telah diperolehnya hal ini tertuang dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008). Pendidikan di Indonesia saat ini berjalan dengan tidak normal karena sedang dalam masa pandemi Covid-19.

Covid-19 adalah suatu penyakit menular yang disebabkan oleh virus corona. Penularan Covid-19 dapat terjadi melalui percikan air liur atau droplet yang jatuh ke permukaan benda. Jika seseorang menyentuh benda yang terpapar virus tersebut, kemudian ia menyentuh mata, hidung atau mulutnya maka ia dapat tertular Covid-19. Karena hal itu, World Health Organization (WHO) atau organisasi kesehatan dunia menghimbau untuk melakukan physical distancing yaitu menjaga jarak fisik dari orang lain untuk meminimalisir penularan Covid-19.

Penularan Covid-19 terjadi sangat cepat, hampir tak ada negara di dunia yang dapat terhindar dari Covid-19. Oleh karena itu, pada tanggal 11 Maret 2020 WHO menetapkan Covid-19 sebagai pandemi. Penyebaran Covid-19 di Indonesia membuat banyak sekolah menghentikan proses pembelajaran tatap muka diganti dengan pembelajaran jarak jauh. Berdasarkan undang-undang perguruan tinggi nomor 12 tahun 2012, pasal 31 menjelaskan bahwa pembelajaran jarak jauh (PJJ) merupakan proses belajar mengajar yang dilakukan secara jarak jauh melalui penggunaan berbagai media komunikasi. Pembelajaran jarak jauh sangat memerlukan bantuan teknologi untuk menunjang proses pembelajaran.

Pembelajaran jarak jauh tidak semuanya dapat diterima dengan baik oleh siswa. Setiap siswa mempunyai pemikiran dan daya tangkap yang berbeda-beda terhadap materi pelajaran yang diberikan oleh guru tanpa tatap muka. Oleh karena itu, guru sebagai komunikator dalam proses pembelajaran jarak jauh ini harus bisa membuat siswa tidak bosan dengan materi pelajaran yang disampaikan melalui aplikasi belajar. Seorang guru harus bisa menciptakan suatu kondisi yang mampu mengarahkan siswanya untuk melakukan aktivitas belajar. Motivasi sangat diperlukan oleh siswa untuk menumbuhkan semangat belajarnya. Indikator

motivasi belajar menurut Hamzah B. Uno (2011: 23) dapat diklasifikasikan sebagai berikut: (1) adanya hasrat dan keinginan berhasil; (2) adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar; (3) adanya harapan dan cita-cita masa depan; (4) adanya penghargaan dalam belajar; (5) adanya kegiatan yang menarik dalam belajar; (6) adanya lingkungan belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan seorang siswa dapat belajar dengan baik.

Guru bertugas sebagai motivator oleh karena itu, guru harus mampu memberikan motivasi kepada siswanya. Mc. Donald dalam Sardiman (2016: 73) mengatakan bahwa motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang di tandai dengan munculnya *feeling* dan di dahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan.

Menurut Stoner dalam Rusman (2012: 94) motivasi diartikan sebagai faktor-faktor penyebab yang berhubungan dengan sesuatu dalam perilaku seseorang. Dilanjutkan dengan Maslow dalam Rusman (2012: 94) sesuatu tersebut adalah dorongan berbagai kebutuhan hidup individu dari mulai kebutuhan fisik, rasa aman, sosial, penghargaan dan aktualisasi diri.

Berdasarkan beberapa definisi yang telah diuraikan di atas, dapat ditarik kesimpulan secara umum bahwa motivasi adalah suatu dorongan yang ada baik dari dalam diri seseorang, maupun dari luar untuk mencapai suatu tujuan tertentu.

Menurut Hamalik (2011: 27) belajar bukan suatu tujuan tetapi merupakan proses untuk mencapai tujuan. Belajar adalah modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman.

Sudjana berpendapat bahwa belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang, perubahan sebagai hasil proses belajar dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk seperti perubahan pengetahuan, pemahaman, sikap dan tingkah laku, keterampilan, kecakapan, kebiasaan, serta perubahan aspek-aspek yang ada pada individu yang belajar.

Bertolak dari beberapa pendapat lain Purwa Atmaja Prawira (2012: 288) mendefinisikan belajar sebagai suatu kegiatan atau usaha yang disadari untuk meningkatkan kualitas kemampuan atau tingkah laku dengan menguasai sejumlah pengetahuan, keterampilan, nilai dan sikap, perubahan kualitas kemampuan tadi bersifat permanen.

Kesimpulan dari beberapa pengertian belajar tersebut bahwa belajar adalah kegiatan yang dilakukan untuk meningkatkan pengetahuan, keterampilan serta tingkah laku untuk mencapai tujuan tertentu.

Dari beberapa pengertian tentang motivasi dan belajar menurut para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar adalah dorongan yang timbul baik dari dalam maupun luar untuk melakukan suatu kegiatan belajar.

Cara membangkitkan motivasi belajar siswa salah satunya dengan media pembelajaran. Sebagai seorang guru harus mampu menggunakan media pembelajaran yang dimaksud. Gerlach dan Ely (2011: 72) mengatakan bahwa media secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Media apapun harus bisa dikuasai oleh guru karena itu merupakan salah satu kemampuan dari sepuluh kompetensi guru.

Menurut Sardiman A.M (2011: 164) sepuluh kompetensi guru itu meliputi menguasai bahan, mengelola program belajar mengajar, mengelola kelas, menggunakan media atau sumber belajar, menguasai landasan kependidikan, mengelola interaksi belajar mengajar, menilai prestasi siswa untuk kepentingan pengajaran, mengenal fungsi dan layanan bimbingan dan penyuluhan, mengenal dan menyelenggarakan administrasi sekolah serta memahami prinsip-prinsip dan hasil penelitian pendidikan guna keperluan pengajaran.

Dari prinsip-prinsip tersebut, kehadiran media mempunyai arti yang cukup penting dalam proses belajar mengajar, karena media dapat mewakili apa yang kurang mampu dijelaskan oleh guru. Dengan demikian anak didik akan lebih mudah mengerti tentang materi yang dipaparkan hari itu. Kemampuan merancang media merupakan suatu kemampuan yang harus dimiliki oleh guru. Dengan menggunakan media yang dianggap cocok dengan materi yang akan disampaikan oleh guru hal itu akan mempermudah proses belajar mengajar, sehingga tujuan pembelajaran akan tercapai secara optimal. Perkembangan ilmu teknologi menuntut guru untuk menguasai teknologi. Dengan guru menguasai ilmu teknologi maka itu akan mempermudah tugas seorang guru dalam memilih media apa yang akan digunakan. Salah satu media yang dapat digunakan saat pembelajaran jarak jauh ini adalah media audio-visual. Menurut Azhar Arsyad (2000: 30) audio visual adalah produksi dan penggunaan materi yang penyerapannya melalui pandangan dan pengarahannya serta tidak seluruhnya bergantung kepada pemahaman kata atau simbol-simbol yang serupa.

Menurut Wina Sanjaya (2010: 87) media audio-visual yaitu jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung

unsur gambar yang biasa dilihat, misalnya rekaman video, film, slide suara, dan lain sebagainya. Kemampuan media ini dianggap lebih baik dan menarik.

Berdasarkan pendapat di atas peneliti menyimpulkan bahwa media audio-visual adalah media yang didalamnya terdapat suara dan gambar untuk membantu dalam memaparkan sesuatu masalah.

Hasil observasi awal penelitian menunjukkan bahwa pada pembelajaran jarak jauh ini, peserta didik menjadi kurang aktif dalam menyampaikan aspirasi dan pemikirannya, sehingga mengakibatkan pembelajaran menjadi menjenuhkan. Oleh karena itu, diperlukan pendorong untuk menggerakkan siswa agar semangat belajar.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, peneliti perlu mengadakan penelitian lebih dalam mengenai pengaruh media audio-visual terhadap motivasi belajar siswa kelas IV selama masa pandemi Covid-19 di MI Al Fajar Pringsewu.

B. TUJUAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh dari penggunaan media audio-visual terhadap motivasi belajar siswa selama masa pandemi Covid-19 di MI Al Fajar Pringsewu.

C. METODE PENELITIAN

Metode penelitian adalah cara atau teknik utama yang digunakan dalam melakukan suatu penelitian untuk memecahkan masalah-masalah yang dihadapi. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan teknik analisis regresi linier sederhana.

Populasi dalam penelitian ini peserta didik MI Al Fajar Pringsewu kelas IV dengan jumlah 78 siswa. Pengambilan sampel pada penelitian ini yaitu *Simple Random Sampling*. Sampel penelitian berjumlah 28 anak. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan angket untuk melihat motivasi belajar dan menerapkan pembelajaran dengan audio-visual.

Dalam penelitian ini menggunakan 2 variabel yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media audio-visual. Sementara variabel terikatnya yaitu peningkatan motivasi belajar siswa selama masa pandemi Covid-19.

Berikut alur pada penelitian pada penelitian ini dapat dilihat pada bagan dibawah :



Gambar 1. Bagan alur penelitian

D. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Instrumen dalam penelitian ini menggunakan angket media audiovisual dan motivasi belajar peserta didik. Sebelum dilakukan analisis data, angket yang digunakan sudah valid dan reliable (konsisten).

Peneliti melakukan uji coba pada 28 peserta didik kelas V An Nabawi MI Al Fajar Pringsewu. Data hasil uji coba instrumen angket media pembelajaran dan motivasi belajar didapatkan setelah melakukan uji coba terhadap 30 butir angket yang hasilnya valid serta reliabel (konsisten).

Berdasarkan hasil analisis regresi linier sederhana diketahui bahwa membandingkan nilai t hitung dan t table sebagai berikut :

1. Jika nilai $t_{hitung} >$ dari t_{tabel} artinya variabel bebas berpengaruh terhadap variabel terikat.
2. Jika nilai $t_{hitung} <$ dari nilai t_{tabel} artinya variabel bebas tidak berpengaruh terhadap variabel terikat.

Dalam hal ini peneliti sudah mencoba uji regresi linier sederhana yang diinput ke dalam SPSS, berikut penjelasannya.

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.757 ^a	.573	.556	3.452

a. Predictors: (Constant), Media Audio Visual

Tabel 1. Model Summary

Tabel 1 menjelaskan besarnya nilai korelasi atau hubungan (R) sebesar 0.757. Dari output tersebut diperoleh koefisien determinasi (R Square) sebesar 0.573 yang mengandung pengertian bahwa pengaruh variabel bebas (media audio-visual) terhadap variabel terikat (motivasi belajar) adalah 57,3%. Sedangkan sisanya dipengaruhi oleh variabel lainnya.

Tabel 2. ANOVA

ANOVA ^a					
Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Regression	415.096	1	415.096	34.829	.000 ^b
Residual	309.868	26	11.918		
Total	724.964	27			

a. Dependent Variable: Motivasi Belajar

b. Predictors: (Constant), Media Audio Visual

Output tabel ANOVA, dari output tersebut diketahui bahwa nilai $F_{hitung} = 34.829$ dengan tingkat signifikansi sebesar $0.000 < 0.05$. Maka model regresi dapat dipakai untuk memprediksi variabel terikat atau dengan kata lain ada pengaruh media audio-visual terhadap motivasi belajar siswa.

Tabel 3. Coefficients

Coefficients ^a					
Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
(Constant)	26.399	6.411		4.118	.000
Media Audio Visual	.634	.107	.757	5.902	.000

a. Dependent Variable: Motivasi Belajar

Output analisis regresi pada tabel *coefficients* diatas. Nilai constant (a) pada kolom B adalah 26.399, sedangkan nilai slope atau koefisien regresi (b) diperoleh 0.634. Dengan demikian, persamaan regresinya dapat ditulis sebagai berikut :

$$Y = a + bX$$

$$Y = 26.399 + 0.634X$$

Dari persamaan tersebut dapat diterjemahkan :

1. Konstanta sebesar 26.399, mengandung arti bahwa nilai Konstanta variabel motivasi belajar adalah sebesar 26.399.
2. Koefisien regresi X sebesar 0.634 menyatakan bahwa setiap penambahan 1% nilai variabel X (media audio-visual), maka nilai konstanta bertambah sebesar 0.634. koefisien regresi tersebut bernilai positif,

sehingga dapat dikatakan bahwa arah pengaruh variabel X terhadap Y adalah positif.

Hipotesis penelitian dalam uji regresi linier sederhana yaitu:

1. H_0 = Tidak ada pengaruh media audio-visual (X) terhadap motivasi belajar (Y).
2. H_a = Ada pengaruh media audio-visual (X) terhadap motivasi belajar (Y).

Untuk memastikan koefisien regresi signifikan atau tidak peneliti akan membandingkan nilai t hitung dengan t tabel.

Berdasarkan output diatas dapat diketahui nilai nilai $t_{hitung} = 4.118$ dan $t_{tabel} = 2.056$, sehingga t hitung lebih besar dari t_{tabel} $4.118 > 2.056$ berarti H_0 ditolak dan H_a diterima. Dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh media audio-visual (X) terhadap motivasi belajar siswa (Y).

E. PENUTUP

1. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan pada siswa kelas IV MI Al Fajar Pringsewu maka dapat disimpulkan bahwa :

- a. Dari analisis data diperoleh koefisien determinasi (R Square) sebesar 0.573 yang mengandung pengertian bahwa pengaruh variabel bebas (media audio-visual) terhadap variabel terikat (motivasi belajar) adalah 57,3%.
- b. Output tabel ANOVA, diketahui bahwa nilai $F_{hitung} = 34.829$ dengan tingkat signifikansi sebesar $0.000 < 0.05$. Maka model regresi dapat dipakai untuk memprediksi variabel terikat atau dengan kata lain ada pengaruh media audio-visual terhadap motivasi belajar siswa.
- c. $t_{hitung} > t_{tabel}$ dengan nilai $4.118 > 2.056$ berarti H_0 ditolak dan H_a diterima. Dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh media audio-visual (X) terhadap motivasi belajar siswa (Y).

2. Saran

Saran yang dapat disimpulkan peneliti berdasarkan hasil penelitian adalah sebagai berikut :

- a. Bagi Siswa
Siswa diharapkan mampu mengetahui pentingnya motivasi dalam kegiatan pembelajaran.
- b. Bagi Guru
Guru diharapkan mampu menggunakan berbagai jenis media terutama media

audio-visual guna meningkatkan motivasi belajar siswa.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai masukan dalam mengembangkan serta meningkatkan kualitas media pembelajaran yang digunakan di MI Al Fajar Pringsewu.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan mampu menjadi referensi yang berkaitan dengan subjek maupun objek yang diteliti.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad Azhar, 2000, *Media Pengajaran*, Raja Grafindo Persada, Jakarta.
- Ferismayanti, 2020, *Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Online Akibat Pandemi Covid-19*, http://lpmlampung.kemdikbud.go.id/pcontent/uploads/Meningkatkan_Motivasi_Belajar_Siswa_pada_Pembelajaran_Online_Akibat_Pandemi_COVID19.pdf, diakses pada 29 mei 2020
- Hamdani, 2011, *Strategi Belajar Mengajar*, CV Pustaka Setia, Bandung.
- Jihad, Asep, Dkk, 2013, *Evaluasi Pembelajaran*, Multi Pressindo, Yogyakarta.
- Mona, N., 2020, *Konsep Isolasi Dalam Jaringan Sosial Untuk Meminimalisasi Efek Contagious, Kasus Penyebaran Virus Corona Di Indonesia*, Jurnal Sosial Humaniora Terapan, Universitas Indonesia.
- Munadi Yudhi, *Media Pembelajaran*, 2008, Gaung Persada, Jakarta, Cet.1.
- Nada, S.R., Ruly, N.S., 2020, *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Alat Permainan Edukatif (APE) Terhadap Peningkatan Perkembangan Kognitif Anak Di Paud Tunas Bangsa Podomoro Pringsewu*, Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah AL-IBDA', Vol. 1 No. 1 (2021): Volume 01 NO 01 2021, <https://www.ejurnalstipringsew>

u.ac.id/index.php/alibda/issue/view/vo101no012021.

- Nur Farida, 2017, *Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Ips Siswa Kelas IV Di SD Dharma Karya Ut*, Skripsi, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Univ. Islam Negeri Syarif Hidayatullah, Jakarta.
- Oemar, Hamlik, 2011, *Proses Belajar Mengajar*, Bumi Aksara, Jakarta.
- Perwira, Purwa Atmaja, 2012, *Psikologi Pendidikan Dalam Perspektif Baru*, Ar Ruzz Media, Jogjakarta.
- Ristawati, 2017, *Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas X Program Keahlian Administrasi Perkantoran di SMK Negeri 1 Sinjai*, Skripsi, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Makassar, Makassar.
- Rusman, 2012, *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*, PT. Raja Grafindo, Jakarta.
- Sandra, O., 2011, *Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas XI Pada Standar Kompetensi Memperbaiki Sistem Starter dan Pengisian di SMK Muhammadiyah 4 Klaten Tengah*, Skripsi, Fakultas Teknik, Univ. Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.
- Sardiman, 2016, *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar.Ed-1*, Rajawali, Jakarta.
- Tim Penyusun Pusat Bahasa, 2008, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Pusat Bahasa Depertemen Pendidikan Nasional, Jakarta.
- Uno.B Hamzah, 2011, *Teori Motivasi dan Pengukurannya*, Bumi Aksara, Jakarta, Cet. Ke.7
- Wina Sanjaya, 2008, *Perencanaan dan desain sistem pembelajaran*, PT. Fajar Interpratama, Jakarta.