



PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL (*SLIDE SHOW ANIMATION*) TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA IPS KELAS VII DI SMP NEGERI 35 KERINCI

Anggi Hastari, Rozana Eka Putri, Loli Setriani

Program Studi Pendidikan Geografi Universitas PGRI Sumatera Barat

hastarianggi03@gmail.com

Submitted: 06-08-2022 , Reviewed: 16-08-2022 , Accepted: 30-08-2022

ABSTRACT

This research is based on the problem of low student interest in learning. Interest in learning is an important aspect of learning because it is the final process of learning. In increasing students' interest in learning, teachers should use appropriate learning methods including the use of learning media. VII at SMPN 35 Kerinci. The method used in this study is an experimental research method with a nonquivalent control group design. Sampling was done by t-test technique. The population in this study was class VII with a sample of 50 people divided into 25 students in the control class and 25 students in the experimental class. The research instrument carried out was a test and a questionnaire with 30 statement items. The data collection techniques used were tests, questionnaires, documentation, observations. The data analysis techniques used in this study were Normality Test, Homogeneity Test, then continued with Hypothesis Testing using Analysis Test simple linear regression and t-test. Based on data analysis, it can be concluded that the use of audio-visual media (slide show animation) has an effect on students' interest in learning in Social Studies subjects for Class VII at SMP Negeri 35 Kerinci with a significance value of $0.045 < 0.05$. Thus, all of the hypotheses are accepted.

Keywords: Audio Visual Media, Interest in Learning, Social Studies.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu proses yang mencakup tiga dimensi, individu, masyarakat atau komunitas nasional dari individu tersebut, dan seluruh kandungan realitas, baik material maupun spiritual yang memainkan peranan dalam

menentukan sifat, nasib, bentuk manusia maupun masyarakat. Pendidikan lebih dari sekedar pengajaran, yang dapat dikatakan sebagai suatu proses transfer ilmu, transformasi nilai, dan pembentukan kepribadian dengan segala aspek yang dicakupnya. Dengan demikian



pengajaran lebih berorientasi pada pembentukan spesialis atau bidang-bidang tertentu, oleh karena itu perhatian dan minatnya lebih bersifat teknis Nurkholis (2013).

Guru diharapkan mampu mengembangkan inovasi dan kreativitas dalam rangka mewujudkan tujuan pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pendidikan nasional. Namun, tidak dapat dipungkiri bahwa masih banyak hambatan bagi guru untuk menerapkan sistem pendidikan berbasis peserta didik. Hambatan yang umumnya ditemui oleh para guru adalah melakukan variasi ketika kegiatan pembelajaran berlangsung. Dalam penggunaan media pendidik terkadang kurang menguasai dan tidak menggunakannya secara efektif dan efisien.

Guru cenderung melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan media pembelajaran konvensional yang menjadikan peserta didik sebagai objek, yaitu peserta didik lebih banyak mencatat, dan mendengarkan ceramah materi dari guru, tanpa

diimbangi variasi media pembelajaran yang menarik bagi peserta didik. Adanya hambatan semacam ini yang mengakibatkan peserta didik kurang aktif.

Pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik dan bermakna tentunya tidak lepas dari proses pembelajaran tersebut. Salah satu penunjang proses pembelajaran yaitu dengan menggunakan media. Media merupakan salah satu penunjang dari proses pembelajaran menjadi berkesan dan bermakna. Tidak sedikit media yang dapat menunjang proses pembelajaran, peneliti tertarik pada media audio visual. media audio visual yang akan peneliti gunakan ini adalah menggunakan powerpoint dalam bentuk slide persentase dan ditambahkan dengan gambar gerak dan animasi yang menarik.

Menurut Muhson (2010)“ media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Media Audio Visual ialah media instruksional yang sesuai dengan kemajuan ilmu dan



teknologi, media tersebut dapat dilihat dan di dengar, Sapto mengatakan “media apabila dipahami secara garis besar merupakan manusia, materi, atau kejadian yang membaangun kondisi dan membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Sehingga media diartikan sebagai alat komunikasi dalam suatu pembelajaran”.

Berdasarkan observasi di SMPN 35 Kerinci yang dilaksanakan pada tanggal 10 Desember 2021 dengan guru pengampu mata pelajaran IPS Ibu Jumarsih, media yang ada di sekolah adalah buku pelajaran IPS, lembar kerja siswa (LKS), *white board*, dan media audio visual seperti VCD (*Video Case Digital*). Guru IPS hanya menggunakan media pembelajaran berupa *power point* saja, tidak dengan animasi ataupun audio visual yang dapat meningkatkan minat belajar siswa dan proses pembelajaran yang dilakukan tidak selalu menggunakan *power point*. Pembelajaran yang

dilakukan masih dominan mendengarkan penjelasan guru dikelas, mencatat atau meringkas pelajaran.

Sistem pengajaran yang hanya menggunakan media papan tulis atau buku saja tentu akan membuat siswa bosan dan tidak tertarik untuk mengikuti pelajaran. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Pentingnya penggunaan media audio visual, karena dengan penggunaan media video akan mampu mencapai efektifitas proses pembelajaran, mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi pada materi yang dipelajari sehingga proses pembelajaran menjadi menarik. Hal ini disebabkan tingkat daya serap dan daya ingat(retensi) siswa terhadap materi pembelajaran dapat meningkat secara signifikan jika proses pemerolehan informasi awalnya lebih besar melalui indera pendengaran dan penglihatan Wirawan (2020).



Video sebagai media audio-visual yang menampilkan gerak, semakin lama semakin populer dalam masyarakat kita, pesan yang disajikan bisa berupa fakta maupun fiktif, edukatif maupun instruksional serta pesan yang bersifat informatif. Selain itu, secara psikologis media video memiliki banyak kelebihan, diantaranya dapat menarik perhatian untuk periode-periode yang singkat dari rangsangan luar lainnya. melalui alat perekam pita video pula, sejumlah besar penonton dapat memperoleh informasi dari ahli-ahli atau spesialis Nashiruddin (2017).

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen merupakan penelitian yang dilakukan dengan melakukan manipulasi yang bertujuan untuk mengetahui perbandingan suatu akibat perlakuan tertentu dengan suatu perlakuan lain yang berbeda maka dikenal dua kelompok perbandingan, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada

kelas eksperimen diberikan suatu perlakuan, sedangkan pada kelas kontrol tidak diberikan. Kemudian kedua kelas tersebut diamati untuk melihat perbedaan pada kelompok eksperimen dengan membandingkan pada kelas kontrol.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah :

1. Angket

Angket (kuesioner) merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya Hastuti (2014). Angket dalam penelitian ini digunakan sebagai alat untuk mengetahui penggunaan media audio visual (*slide show animation*) dan minat belajar siswa

2. Pedoman Observasi

Pedoman observasi adalah alat bantu yang digunakan peneliti ketika mengumpulkan data melalui pengamatan dan pencatatan secara sistematis



terhadap fenomena yang diselidiki. Dalam penelitian ini, pedoman observasi digunakan peneliti untuk mendapatkan data mengenai letak geografis SMPN 35 Kerinci dengan menggunakan lembar observasi.

3. Tes

Tes dalam penelitian ini menggunakan Post-test yaitu test yang diberikan pada setiap akhir program suatu pengajaran Sirait (2016). Pada kelas eksperimen dan kelas kontrol diberikan post-test bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya peningkatan minat belajar siswa yang dibuktikan dengan hasil belajar siswa setelah melakukan kegiatan belajar-mengajar.

4. Dokumentasi

Dokumentasi adalah ditunjukkan untuk memperoleh data langsung dari tempat penelitian, meliputi laporan kegiatan, foto-foto, data yang

relevan penelitian Sari (2019).

Dalam hal ini, peneliti menggunakan foto dan dokumentasi lainnya yang relevan.

Intrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

Sesuai dengan penelitian ini, peneliti menggunakan instrumen tes dan angket. Instrumen tes yaitu alat bantu berupa tes tertulis tentang materi pembelajaran yang digunakan peneliti untuk mengetahui kepahaman siswa pada materi yang telah disampaikan di kelas. Tes tertulis tentang materi pembelajaran dari dua kelompok sampel yang diberi model pembelajaran berbeda merupakan soal pilihan ganda yang berjumlah 30 soal. Sedangkan angket digunakan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media audio-visual (*Slide Show Animation*) terhadap minat belajar siswa.

Sebuah kualitas instrumen akan mempengaruhi kualitas sebuah penelitian. Dalam penelitian, kualitas instrumen penelitian berkenaan dengan validasi dan reliabilitas



instrumen. Adapun uji instrument dibagi menjadi dua, yakni uji validitas dan uji reliabilitas.

a. Uji Validitas

Validitas adalah “sejauh mana ketepatan dan kecermatan suatu alat ukur dalam melakukan fungsi ukuran. Sebuah tes dikatakan valid apabila tersebut dapat mengukur apa yang hendak diukur. Untuk mengetahui validitas tiap item soal, maka penulis menggunakan teknik korelasi product momen yang digunakan oleh person dengan rumus :

$$r_{hitung} = \frac{\sum XY}{\sqrt{\{n\sum x^2 - (\sum x)^2\}\{n\sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan :

- r_{xy} : koefisien korelasi antara variabel x dan variabel y
- n: Jumlah responden
- $\sum x$: Jumlah seluruh skor x
- $\sum y$: Jumlah seluruh skor y

XY: jumlah hasil perkalian antara skor x dan y

Hasil perhitungan r_{hitung} dibandingkan pada tabe; kritis r product moment dengan taraf signifikan 5% jika $r_{hitung} \geq$ tabel maka item tersebut signifikan atau valid jika $r_{hitung} <$ tabel maka item tersebut tidak signifikan atau tidak valid.

b. Uji Reliabilitas

Reliabilitas dengan validitas instrument adalah uji kelayakan instrument, yaitu uji persyaratan tentang layak atau tidak layak sebuah instrument dipakai sebagai alat pengumpul data yang baik. Selain menggunakan program SPSS 16, penguji reliabilias dapat dilakukan secara manual dengan menggunakan rumus Alpha-Cronbach, dengan langkah-langkah sebagai berikut.

- a. menentukan nilai varian setiap butir pertanyaan :



$$\alpha_t^2 = \frac{\sum x_i^2 - \frac{(\sum X_i)^2}{n}}{n}$$

- b. menentukan nilai varian total

$$\alpha_t^2 = \frac{\sum X^2 - \frac{(\sum X)^2}{n}}{n}$$

- c. menentukan reliabilitas instrumen

$$r_{11} = \left[\frac{k}{k-1} \right] \left[1 - \frac{\sum \alpha_b^2}{\alpha_t^2} \right]$$

Keterangan :

n : jumlah sampel

x_i : jawaban responden

untuk setiap butir pertanyaan

$\sum X$: total jawaban

responden untuk setia butir

pertanyaan

α_t^2 : varian total

$\sum \alpha_b^2$: jumlah varian butir

K : jumlah butir

pertanyaan

r_{11} : koefisien reabilitas

Untuk mempermudah perhitungan uji reliabilitas maka eneliti menggunakan bantuan program *SPSS 22.00 for windows*.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

1. Uji Prasyarat Analisis

a. Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan uji yang dilakukan untuk mengecek apakah data penelitian berasal dari populasi yang sebenarnya normal. Kemudian

pengolahannya menggunakan aplikasi software SPSS 22.00

Untuk mencari bilangan baku, digunakan rumus:

$$Z_1 = \frac{x_1 - X}{S}$$

Keterangan :

X = Rata-rata sampel

S = Simpangan baaku (standard deviasi)

b. Uji Homogenitas

Uji Homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah kelompok berasal dari populasi yang homogen atau tidak dengan membandingkan kedua variansnya.

Untuk pengujian homogenitas dalam hal ini dapat di uji menggunakan rumus Fisher atau disebut



juga dengan uji F dengan rumus:

$$F = \frac{S_1^2}{S_2^2}$$

Keterangan :

S : Varians Terbesar

S : Varians Terkecil

2. Uji Hipotesis

a. Uji Analisis Regresi Linier

Sederhana

Analisis regresi linier sederhana adalah analisis untuk mengetahui pengaruh atau hubungan secara linier antara variabel independen terhadap variabel dependen.

b. Uji t

Uji t digunakan ada tidaknya pengaruh penggunaan media audio visual terhadap minat belajar siswa IPS kelas VII di SMPN 35 Kerinci, dengan rumus :

$$t\text{-test} = \frac{X_1 - X_2}{\sqrt{\left[\frac{SD_1^2}{N_1 - 1} \right] + \frac{SD_2^2}{N_2 - 1}}}$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media audio visual (*slide show animation*) terhadap minat belajar siswa dalam mata pelajaran IPS kelas VII di SMPN 35 Kerinci. Pengumpulam data dilakukan dengan menggunakan angket. Sebelum digunakan untuk penelitian angket diuji coba terlebih dahulu, setelah mendapatkan hasil maka dilakukan uji validitas dan reliabilitas. Hasil dari uji validitas bahwa kuesioner yang berisi 1 variabel dan ada 40 item yang telah diisi oleh 50 responden pada penelitian ini. salah satu cara agar bisa mengetahui kuesioner mana yang valid dan tidak valid, kita harus mencari tahu r-tabel nya terlebih dahulu. Dari 40 pernyataan angket hanya 29 kuesioner yang dinyatakan valid dan 11 r-hitung yang dinyatakan negative, 29 Kuoesioner dikatakan vaid karena r-hitung lebih besar dari r-tabel. Untuk uji reliabilitas didapatkan r11 sebesar 0,811, maka reliabilitas data soal

dalam kategori baik maka dikatakan reliabel dengan interpretasi sangat tinggi. Langkah selanjutnya adalah uji prasyarat analisis yaitu :

1. Uji Normalitas

Uji Normalitas berfungsi untuk mengukur jika nilai yang sudah dihasilkan kurang dari 0,05 maka persebarannya dianggap tidak normal, sebaliknya jika hasil yang didapat lebih dari 0,05 maka dinyatakan persebarannya normal, dan hasil sebagai berikut :

	Kolmogorov-Smirnov ^a	
	Statistic	Sig.
Kontrol	,149	,161
Eksperimen	,131	.200*

Pada penelitian ini menggunakan rumus Kolmogorov-Smirnov dengan taraf signifikansi 0,005. Berdasarkan tabel di atas didapatkan nilai signifikansi pada kelas kontrol sebesar $0,061 > 0,005$ diambil keputusan H_0 yang artinya persebaran variabel berdistribusi normal dan untuk kelas eksperimen diperoleh hasil $0,200 > 0,05$ yang artinya juga berdistribusi normal.

Perhitungan uji normalitas dibantu dengan program *SPSS for windows* 22.00. Setelah dinyatakan normal maka langkah selanjutnya adalah uji homogenitas.

2. Uji Homogenitas

Uji Homogenitas dimaksudkan untuk menguji apakah data dari dua kelompok sampel penelitian mempunyai varians sama atau tidak. Interpretasi Uji Homogenitas disajikan melalui nilai signifikan. Jika nilai signifikan $> 0,05$ maka dikatakan homogen. Hasil perhitungan uji homogenitas disajikan pada tabel berikut:

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
2,885	1	48	,096

Berdasarkan tabel di atas, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,096 yang berarti nilai signifikansi $0,096 > 0,005$ sehingga dapat disimpulkan bahwa data bersifat homogen.

Untuk menentukan apakah ada pengaruh penggunaan media audio visual (*slide show animation*)



terhadap minat belajar siswa dalam mata pelajaran IPS Kelas VII di SMPN 35 Kerinci maka disini peneliti menggunakan Hipotesis untuk mengetahui hasil hipotesis dari minat belajar siswa menggunakan Uji t.

1. Uji t

Uji-t digunakan untuk menunjukkan ada tidaknya pengaruh penggunaan satu variabel bebas secara individual terhadap variabel terikat. Uji t digunakan untuk menguji signifikansi hubungan antara variabel X dan variabel Y. apakah variabel dependen benar-benar berpengaruh terhadap variabel dependen secara terpisah atau parsial. Adapun kriteriaa penguji hipotesis adalah jika signifikansi T-test>0,05 maka Ha diterima dan H0 ditolak. Sedangkan jika signifikan T-test<0,05 maka Hp ditolak dan Ha diterima. Salam penelitian inidigunakan SPSS 22.00 for windows, untuk melihat hasil bisa dilihat pada tabel berikut ini:

	Levene's Test for Equality of Variances		
	Sig.	t	Sig. (2-tailed)
Minat Belajar	,045	- 3,43 3	,001
		- 3,43 3	,001

Berdasarkan hasil dari uji t pada tabel diatas diketahui terdapat nilai signifikan 0,045 menandakan bahwa nilai signifikansi 0,045<0,05 dan dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media audio visual (*slide show animation*) terhadap minat belajar siswa IPS kelas VII di SMPN 35 Kerinci.

Sesuai dengan penelitian yang dilakukan di SMP Negeri 35 Kerinci yang menggunakan pendekatan kuantitatif dengan penelitian eksperimen, pada penelitian ini kelas yang menjadi kelas eksperimen yaitu kelas VII A dan kelas kontrol VII D. penjelasan singkat diatas dapat memperlihatkan bahwa kelas eksperimen merupakan kelas yang selama penelitian berlangsung menggunakan media audio visual (*slide show animation*) dan kelas kontrol yaitu kelas yang selama



penelitian berlangsung tidak menggunakan media audio visual (*slide show animation*).

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, ditemukan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan media audio visual (*slide show animation*) terhadap minat belajar IPS siswa kelas VII SMPN 35 Kerinci Hal ini terbukti dengan adanya uji hipotesis yang mendapatkan hasil uji t dengan nilai signifikan $0,045 < 0,05$, artinya H_0 diterima dan H_0 ditolak.

Sejalan dengan penelitian HK Sandra, (2022) terdapat perbedaan hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran android dengan hasil uji t dengan nilai signifikan $0,000 < 0,05$, artinya H_0 diterima dan H_0 ditolak.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa Terdapat pengaruh yang signifikan antara media audio visual (*slide show animation*) terhadap minat belajar siswa. Hal tersebut diperoleh dari

hasil perhitungan Uji t yaitu $0,045 < 0,005$ yang artinya H_0 diterima dan H_0 ditolak, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan media audio visual (*slide show animation*) terhadap minat belajar siswa pada kelas VII IPS di SMPN 35 Kerinci.

DAFTAR PUSTAKA

- Hastuti. (2014). *Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas Ii Sdn Bantargebang Ii Kota Bekasi. II(2)*, 33–38.
- HK Sandra, MD Tanamir, N. A. (2022). *Kelayakan dan Praktikalitas Media Pembelajaran Thunkable Berbasis Android Pada Materi Ketahanan Pangan dan Industri Kelas XII IIS SMAN 1 Painan. Horizon, 1*, 43–53.
- Muhson. (2010). *Staf Pengajar Jurusan Pendidikan Ekonomi – Universitas Negeri Yogyakarta 1. VIII(2)*.
- Nashiruddin. (2017). *Analisis Kelayakan Media Video Tutorial Pada Mata Kuliah Menggambar Bangunan Sipil Jurusan Teknik Sipil Fakultas Teknik Universitas Negeri Surabaya. 39–41*.
- Nurkholis. (2013). *Pendidikan*



JURNAL HORIZON PENDIDIKAN

Publish by: Library of STKIP PGRI Sumatera Barat

E-ISSN : 2775-5770

Vol. 2 No. 3 (Agustus 2022) (348-359)

<http://ejournal.upgrisba.ac.id/index.php/horizon>

*Dalam Upaya Memajukan
Teknologi Oleh: Nurkholis
Doktor Ilmu Pendidikan,
Alumnus Universitas Negeri
Jakarta Dosen Luar Biasa
Jurusan Tarbiyah STAIN
Purwokerto. 1(1), 24–44.*

Sari. (2019). *Pengaruh Media
Pembelajaran Visual Terhadap
Hasil Belajar Ekonomi Siswa.*
2(2), 71–80.

Sirait, E. D. (2016). *Pengaruh Minat
Belajar Terhadap Prestasi.*
6(1), 35–43.

Wirawan, I. K. A. (2020). *Jurnal
Sipatokkong BPSDM Sulawesi
Selatan. 1(2), 148–153.*