

tGBMF_JTPPm

by Maman Fathurrohman

Submission date: 11-Feb-2022 06:51PM (UTC+0700)

Submission ID: 1759991606

File name: tGBMF_JTPPm.pdf (442.97K)

Word count: 4019

Character count: 25540

PENGARUH PENGGUNAANNYA MEDIA AUDIO VISUAL INTERAKTIF DAN MOTIVASI BELAJAR TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA

(The Effect of Its Use Interactive Audio Visual Media and Learning Motivation on Student Learning Outcomes)

Agus Hidayatullah

MA Syekh Manshur Pandeglang, Kp. Kalahang Masjid RT. 08 RW. 03 Desa Kadu Dodol Kecamatan
Cimanuk Kabupaten Pandeglang Banten

email: agushidayatullah@gmail.com

Suparno, Maman Fathurrohman

Teknologi Pembelajaran Pascasarjana Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

Abstract

This study was to determine the effect of interaction between learning using interactive and conventional audio visual media using worksheets and craft learning motivation on the learning outcomes of XI grade students' workshops in MA Sheikh Manshur. This quantitative research method is experimental research with factorial design, with one independent variable consisting of two dimensions, one moderator variable consisting of two dimensions, and one dependent variable. There is a direct influence between the use of interactive audio visual media and learning motivation. The use of interactive audio visual media gives a calculated F value of 5.982 and significant at 0.04 this means that there are differences in average learning outcomes. Motivation gives a calculated F value of 12,634 and significant at 0.013. This means that there are differences in the results of learning obtained by experimental and control class students. The results of interactive audio visual media interaction and learning motivation gave a calculated F value of 25.382 and significant at 0.05. This means that there is a joint effect between the interactive audio visual media and learning motivation on student learning outcomes. There is a significant influence between learning by using (interactive and conventional audio visual media using LKS) and learning motivation on learning outcomes.

Keyword : Audio Visual Media, Learning Motivation, Learning Outcomes

Abstrak

Penelitian ini untuk mengetahui pengaruh interaksi antara pembelajaran dengan menggunakan (Media audio visual interaktif dan konvensional menggunakan LKS) dan motivasi belajar prakarya terhadap hasil belajar prakarya siswa kelas XI di MA Syekh Manshur. Metode penelitian ini kuantitatif yaitu penelitian eksperimen dengan desain faktorial, dengan satu variabel bebas yang terdiri atas dua dimensi, satu variabel moderator yang terdiri atas dua dimensi, dan satu variabel terikat. Terdapat Pengaruh langsung antara penggunaan Media audio visual interaktif dan motivasi belajar. Penggunaan Media audio visual interaktif memberikan nilai F hitung 5,982 dan signifikan pada 0,04 hal ini berarti terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar. Motivasi memberikan nilai F hitung sebesar 12,634 dan signifikan pada 0,013. Hal ini berarti terdapat perbedaan hasil belajar yang diperoleh siswa kelas eksperimen dan kontrol. Hasil interaksi Media audio visual interaktif dan motivasi belajar memberikan nilai F hitung sebesar 25,382 dan signifikan pada 0,05. Hal ini berarti terdapat pengaruh bersama atau joint effect antara Media audio visual interaktif dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa. Ada pengaruh yang signifikan antara pembelajaran dengan menggunakan (Media audio visual interaktif dan konvensional menggunakan LKS) dan motivasi belajar terhadap hasil belajar.

Kata kunci : Media Audio Visual, Motivasi Belajar, Hasil Belajar

A. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang Masalah

Berdasarkan UU Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 di atas, salah satu tujuan pendidikan adalah untuk mengembangkan potensi dan keterampilan siswa sehingga potensi dan keterampilan siswa juga semakin berkembang. Dengan berkembangnya potensi dan keterampilan siswa, maka berbagai bidang dalam kehidupan juga ikut berkembang. Dunia informasi adalah salah satu bidang yang berkembang pesat dan paling berpengaruh di berbagai aspek kehidupan masyarakat, termasuk aspek pendidikan.

Peningkatan kualitas proses dan hasil pembelajaran siswa di setiap jenjang pendidikan perlu diwujudkan agar diperoleh kualitas sumber daya manusia yang dapat menunjang pembangunan nasional di negara Indonesia. Dalam hal ini peran sebagai seorang guru sangat penting dan menentukan, sebab gurulah yang terlibat langsung dalam membina dan mengajari para siswa di sekolah melalui proses pembelajaran. Salah satu upaya untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran adalah dengan penggunaan media dalam proses pembelajaran.

Metode mengajar tradisional yang menekankan pada guru bercerita dan siswa mendengarkan harus lebih banyak dihindari agar keaktifan siswa meningkat. Dalam rangka meningkatkan keaktifan siswa, guru sebaiknya memberi kegiatan yang lebih banyak memerlukan partisipasi siswa secara langsung. Memudahkan pembelajaran bagi siswa adalah tugas seorang guru. Seorang guru tidak hanya dituntut untuk membuat suasana pembelajaran menjadi nyaman dan menarik, tetapi juga harus mampu menciptakan media pembelajaran untuk memudahkan siswa dalam memahami materi yang disampaikan oleh seorang guru. Selain berfungsi sebagai sarana untuk membantu pemahaman siswa terhadap materi, media pembelajaran juga dapat digunakan sebagai pengganti seorang guru ketika guru tersebut tidak dapat memberikan pelajaran dikarenakan suatu hal.

Saat ini banyak teknologi modern yang sering digunakan oleh masyarakat. Baik itu televisi, radio, *tape recorder*, VCD, bahkan LCD dan komputer. Pada awalnya teknologi seperti VCD, LCD, komputer adalah barang mewah yang jarang dimiliki masyarakat, tetapi saat ini telah menjadi barang umum untuk digunakan. Tidak hanya digunakan untuk

konsumsi pribadi, hiburan atau digunakan kantor perusahaan, kini produk teknologi modern juga telah merambah di dunia pendidikan.

Adanya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi juga akan berpengaruh terhadap kualitas sistem pembelajaran di sekolah. Artinya dengan kehadiran teknologi yang modern sekolah dituntut untuk lebih kreatif dalam membuat pembelajaran menjadi menarik dan efektif, baik dalam proses pembelajaran maupun media pembelajaran sehingga siswa akan menjadi senang dan tidak bosan selama proses pembelajaran berlangsung dan memperoleh hasil belajar yang maksimal.

Untuk mengembangkan potensi peserta didik juga sangat diperlukan inovasi dalam pembelajaran sehingga dapat menarik perhatian peserta didik. Banyak hal yang dapat dilakukan untuk membuat siswa tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran, misalnya dengan menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan materi pelajaran.

Sesuai dengan perkembangan zaman dan perkembangan teknologi, dalam proses pembelajaran menuntut siswa untuk lebih aktif, maka komputer dapat dijadikan salah satu media untuk membantu dalam proses pembelajaran. Banyak cara yang dapat dikembangkan dalam pembelajaran untuk melibatkan siswa aktif melalui stimulus media audio visual.

Media audio visual dapat membantu peserta didik dalam proses pembelajaran mata pelajaran prakarya, media ini memungkinkan siswa lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran, selain itu siswa tidak merasa bosan dengan menampilkan bentuk gambar bergerak dan juga suara yang bervariasi. Dengan penggunaan media pembelajaran audio visual berupa gambar bergerak dan suara yang bervariasi, siswa bisa termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran.

Motivasi merupakan kekuatan yang mendorong seseorang melakukan sesuatu untuk mencapai tujuan, kekuatan ini dirangsang oleh adanya berbagai macam kebutuhan. Seseorang yang memiliki motivasi untuk melakukan sesuatu cenderung memberikan perhatian yang lebih besar kepada obyek tersebut. Namun jika obyek tersebut tidak menimbulkan rasa senang maka seseorang tidak akan memiliki motivasi terhadap obyek tersebut.

Motivasi merupakan faktor yang mempengaruhi keberhasilan dalam proses belajar. Jika seorang siswa memiliki motivasi belajar yang besar maka siswa akan cepat mengerti dan mengingatnya. Motivasi juga merupakan faktor utama yang menentukan keterlibatan siswa dalam belajar. Setelah proses pembelajaran dilaksanakan dapat diketahui bagaimana motivasi belajar siswa tersebut.

Berdasarkan hasil observasi pendahuluan yang dilakukan pada tanggal 8 Agustus sampai 11 Agustus 2018 di MA Syekh Manshur, peneliti mengamati siswa kelas XI IPS 1 dan XI IPS 2. Ada beberapa permasalahan yang ditemukan peneliti, yaitu sebagai berikut: (1) Pembelajaran yang berlangsung masih menggunakan lembar kerja siswa (LKS) dan buku guru saja. (2) Media pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi, peneliti juga belum menemukan guru yang menggunakan media audi visual dalam pembelajaran. (3) beberapa siswa terlihat tidak antusias dalam belajar dan tidak memperhatikan guru. (4) beberapa siswa sering sekali mengobrol dengan teman sebangkunya di luar materi pelajaran dan sering ke luar masuk kelas dengan alasan ingin ke kamar mandi. (5) Siswa juga merasa kesulitan memahami materi yang disampaikan, hal ini terlihat saat guru memberikan pertanyaan kepada siswa (6) motivasi belajar siswa juga masih rendah dan (7) hasil yang didapat pada pembelajaran prakarya bahwa nilai rata-rata ulangan harian pada pelajaran prakarya belum mencapai hasil yang maksimal, dari 4 kelas XI di MA Syekh Manshur terdapat 56% siswa masih di bawah nilai KKM sekolah yang ditetapkan yaitu 7,5. oleh karena untuk meningkatkan nilai KKM siswa maka perlu adanya inovasi pembelajaran guna meningkatkan nilai khususnya mata pelajaran prakarya dengan melalui penerapan metode pembelajaran yang menarik seperti pembelajaran menggunakan media audio visual interaktif.

Akibatnya, selama proses pembelajaran siswa terlihat kurang antusias dan kurang aktif. Tidak banyak siswa yang ingin bertanya kepada guru, dan pada saat mengerjakan tugas kelompok dari LKS, banyak siswa yang bermain sendiri. Ketika guru melakukan presentasi dari LKS hanya beberapa siswa saja mampu melaporkan hasilnya dengan jelas dan baik, serta bisa menyimpulkan dengan benar.

Hal tersebut perlu mendapat perhatian yang lebih oleh setiap guru, agar selalu berusaha menciptakan suasana kelas yang kondusif,

menarik dan tidak membosankan untuk siswa sehingga siswa menjadi lebih antusias dan aktif dalam pembelajaran. Salah satu caranya yaitu menggunakan media pembelajaran audio visual interaktif. Dengan media audio visual, maka guru dapat memanfaatkannya dalam proses pembelajaran untuk menarik perhatian siswa dan memudahkan dalam menyampaikan materi kepada siswa, sehingga diharapkan suasana belajar yang mengarah pada pembelajaran aktif, inofatif, kreatif, menyenangkan, gembira dan berbobot (PAKEMGEMBROT). Salah satu materi yang diajarkan pada mata pelajaran prakarya kelas XI adalah Rekayasa Alat Komunikasi Sederhana. Salah satu alternatif agar pembelajaran dapat berlangsung secara efisien adalah menggunakan media audio visual.

Dari uraian permasalahan tersebut perlu diadakannya penggunaan media pembelajaran yang mampu memotivasi siswa dalam belajar. Untuk itu perlu dilakukan pengkajian yang mendalam tentang Pengaruh penggunaannya Media audio visual interaktif dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Prakarya Kelas XI MA Syekh Manshur.

2. Rumusan Masalah

Rumusan masalah akan dikaji dalam penelitian ini adalah:

- a. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar prakarya antara siswa yang belajar dengan menggunakan Media audio visual interaktif dan pembelajaran konvensional menggunakan LKS pada siswa kelas XI di MA Syekh Manshur?
- b. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar prakarya antara siswa yang memiliki motivasi tinggi dan siswa yang memiliki motivasi rendah pada siswa kelas XI di MA Syekh Manshur?
- c. Apakah terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar prakarya antara siswa yang belajar menggunakan Media audio visual interaktif dan pembelajaran konvensional menggunakan LKS untuk siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi pada siswa kelas XI di MA Syekh Manshur?
- d. Apakah terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar prakarya antara siswa yang belajar menggunakan Media audio visual interaktif dan pembelajaran konvensional menggunakan LKS untuk siswa yang memiliki motivasi belajar

Tahun 6, Nomor 2 November 2019

- rendah pada siswa kelas XI di MA Syekh Manshur?
- e. Apakah terdapat pengaruh interaksi antara pembelajaran dengan menggunakan (Media audio visual interaktif dan konvensional menggunakan LKS) dan motivasi belajar prakarya terhadap hasil belajar prakarya siswa kelas XI di MA Syekh Manshur?

3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah:

- ingin mengetahui perbedaan hasil belajar prakarya antara siswa yang belajar dengan menggunakan Media audio visual interaktif dan pembelajaran konvensional menggunakan LKS pada siswa kelas XI di MA Syekh Manshur
- ingin mengetahui perbedaan hasil belajar prakarya antara siswa yang memiliki motivasi tinggi dan siswa yang memiliki motivasi rendah pada siswa kelas XI di MA Syekh Manshur.

B. KAJIAN TEORETIK

Hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan yang berupa: (1) informasi verbal yaitu kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tertulis, (2) keterampilan intelektual yaitu kemampuan mempresentasikan konsep dan lambang atau kemampuan melakukan aktivitas kognitif bersifat khas, (3) strategi kognitif yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya sendiri, (4) keterampilan motorik yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani, dan (5) sikap adalah kemampuan menginternalisasi dan mengeksternalisasi nilai-nilai (Suprijono, 2010: 6).

Seorang pendidik bertugas mendorong peserta didik agar belajar secara berhasil, tetapi keadaan peserta didik yang bermacam-macam menggambarkan bahwa pengetahuan tentang masalah-masalah yang belajar merupakan hal yang sangat penting bagi guru dan calon guru, diantaranya adalah tentang faktor-faktor yang mempengaruhi. Belajar merupakan suatu kegiatan yang hasilnya dipengaruhi oleh bermacam-macam faktor, baik dari faktor dalam diri sendiri atau faktor dari luar.

- ingin mengetahui perbedaan yang signifikan hasil belajar prakarya antara siswa yang belajar menggunakan Media audio visual interaktif dan pembelajaran konvensional menggunakan LKS untuk siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi pada siswa kelas XI di MA Syekh Manshur.
- ingin mengetahui perbedaan yang signifikan hasil belajar prakarya antara siswa yang belajar menggunakan Media audio visual interaktif dan pembelajaran konvensional menggunakan LKS untuk siswa yang memiliki motivasi belajar rendah pada siswa kelas XI di MA Syekh Manshur.
- ingin mengetahui pengaruh interaksi antara pembelajaran dengan menggunakan (Media audio visual interaktif dan konvensional menggunakan LKS) dan motivasi belajar prakarya terhadap hasil belajar prakarya siswa kelas XI di MA Syekh Manshur.

Adapun hasil belajar dipengaruhi oleh media visual. Dan audio visual merupakan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, khususnya teknologi informasi, sangat berpengaruh terhadap penyusunan dan implementasi strategi pembelajaran. Melalui kemajuan tersebut para guru dapat menggunakan berbagai media sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran. Proses pembelajaran merupakan proses komunikasi. Dalam suatu proses komunikasi selalu melibatkan tiga komponen pokok, yaitu komponen pengirim pesan (guru), komponen penerima pesan (siswa), dan komponen pesan itu sendiri yang biasanya berupa materi pelajaran. Kadang-kadang dalam proses pembelajaran terjadi kegagalan komunikasi. Untuk menghindari semua itu, maka guru dapat menyusun strategi pembelajaran dengan memanfaatkan berbagai media dan sumber belajar (Sanjaya, 2006:160).

Menurut peneliti media pembelajaran merupakan segala bentuk baik berupa manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi tertentu sebagai sarana perantara dalam proses pembelajaran untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran yang memiliki manfaat yaitu dapat memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalitis, mengatasi keterbatasan, memberi

rangsangan yang dapat menyamakan pemahaman siswa serta dapat memberikan pembelajaran yang efektif dan efisien.

Sedangkan Motivasi belajar merupakan salah satu faktor yang turut menentukan keefektifan dalam pembelajaran. Seorang peserta didik akan belajar dengan baik apabila ada faktor pendorongnya yaitu motivasi belajar. Peserta didik akan belajar dengan sungguh-sungguh jika memiliki motivasi belajar yang tinggi.

Ada peran penting dalam motivasi belajar sebagaimana dikatakan Uno (2011: 27-29), antara lain: 1) Peran motivasi belajar dalam menentukan penguatan belajar. 2) Peran motivasi dalam memperjelas tujuan belajar. 3) Motivasi menentukan ketekunan belajar. Seorang anak yang telah termotivasi untuk belajar sesuatu berusaha mempelajari dengan baik dan tekun dengan harapan memperoleh hasil yang lebih baik.

C. METODE PENELITIAN

Tempat penelitian adalah di MA Syekh Manshur Pandeglang Banten yang beralamat di Kp. Kalahang Masjid RT. 08 RW. 03 Desa Kadu Dodol Kecamatan Cimanuk Kabupaten Pandeglang Banten. Dan Waktu penelitian dilakukan pada bulan Oktober 2018 sampai dengan bulan Desember 2018. Yang dijadikan subjek penelitian tindakan adalah semua peserta didik kelas XI MA Syekh Manshur tahun ajaran 2018/2019 yang terdiri dari 2 kelas berjumlah 44 peserta didik.

Dengan Teknik Pengolahan data harus mengetahui validitasnya, instrumen tes dan angket terlebih dahulu diuji cobakan di kelas uji coba yaitu kelas XI dengan jumlah siswa sebanyak 44 anak. Uji validitas dalam penelitian ini dengan menggunakan *SPSS 20 for windows*. Sedangkan Uji reliabilitas digunakan untuk mengetahui tingkat reliabilitas atau tingkat keajegan jawaban siswa terhadap pertanyaan maupun pertanyaan dalam instrumen.

D. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Perbedaan hasil belajar prakarya antara siswa yang belajar dengan menggunakan Media audio visual interaktif dan pembelajaran konvensional menggunakan LKS pada siswa siswa kelas XI di MA Syekh Manshur dengan penggunaan media *audio visual* proses pembelajaran akan lebih menarik sehingga akan tercipta lingkungan belajar yang kondusif. Setelah dilakukan analisis dengan menggunakan

Adapun motivasi belajar dipengaruhi oleh tiga komponen, Menurut Slameto (2010: 26), di antara yaitu: 1) Dorongan kognitif, yaitu kebutuhan untuk mengetahui, mengerti, dan memecahkan masalah. Dorongan ini timbul di dalam proses interaksi antara siswa dengan tugas/ masalah. 2) Harga diri, yaitu ada siswa tertentu yang tekun belajar dan melaksanakan tugas-tugas bukan terutama untuk memperoleh pengetahuan atau kecakapan, tetapi untuk memperoleh status dan harga diri. 3) Kebutuhan berafiliasi, yaitu kebutuhan untuk menguasai bahan pelajaran/ belajar dengan niat guna mendapatkan pembenaran dari orang lain/ teman-teman. Kebutuhan ini sukar dipisahkan dengan harga diri.

Setiap motivasi belajar memiliki tujuan secara umum, motivasi bertujuan menggerakkan seseorang agar timbul keinginan dan kemauan untuk melakukan sesuatu sehingga dapat memperoleh hasil atau mencapai tujuan tertentu.

Pengukuran tingkat reliabilitas alat pengumpul data dalam penelitian ini dengan menggunakan *Cronbach's Alpha*. Besarnya koefisien Alpha merupakan tolak ukur dari tingkat reliabilitasnya.

Sedangkan analisis data menggunakan metode yang digunakan adalah untuk menguji hipotesis-hipotesis yang dikemukakan adalah: 1) Analisis uji Prasyarat pengujian hipotesis yaitu Uji normalitas dengan menggunakan SPSS (Kolmogorov Smirnov Z). Merupakan uji yang digunakan untuk mengetahui apakah sebaran data berdistribusi normal atau tidak dan Uji homogenitas varian dengan menggunakan SPSS (*One Sample Kolmogorov Smirnov Test*). Merupakan uji yang digunakan untuk mengetahui kedua data (eksperimen dan kontrol tersebut homogen) 2) ANOVA dua tur 2x2 digunakan untuk menguji analisis pengaruh penggunaan media audio visual Interaktif dan motivasi terhadap hasil belajar siswa.

rumus *uji-t independent sample tes*, maka didapatkan hasil nilai t adalah 5,866, Dengan membandingkan besarnya nilai t dari perhitungan data dan besar t tabel maka dapat diketahui bahwa t hitung $>$ t tabel yaitu: $5,866 > 1,681$. Hasil t hitung lebih besar dari t tabel, maka hipotesis nol ditolak, hal ini berarti terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar prakarya antara siswa dengan yang

menggunakan Media audio visual interaktif dan yang menggunakan metode konvensional.

Uji perbedaan hasil belajar prakarya antara siswa yang memiliki motivasi tinggi dan siswa yang memiliki motivasi rendah pada siswa kelas XI di MA Syekh Manshur yaitu analisis dengan menggunakan rumus *uji-t independent sample tes*, maka didapatkan hasil nilai t adalah 1,925, sedangkan nilai t tabel dk 42 ($Dk = n_1 + n_2 - 2 = 44 - 2 = 42$) dengan taraf signifikansi 5% adalah: 1,681. Dengan membandingkan besarnya nilai t dari perhitungan data dan besar t tabel maka dapat diketahui bahwa t hitung $>$ t tabel yaitu: $1,925 > 1,681$. Hasil t hitung lebih besar dari t tabel, maka hipotesis nol ditolak, hal ini berarti terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar prakarya siswa antara siswa dengan motivasi tinggi dengan siswa motivasi rendah.

Dengan Perbedaan yang signifikan dari hasil belajar prakarya antara siswa yang belajar menggunakan Media audio visual interaktif dan pembelajaran konvensional menggunakan LKS untuk siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi pada siswa kelas XI di MA Syekh Manshur harus dilakukan analisis dengan menggunakan rumus *uji-t independent sample tes*, maka didapatkan hasil nilai t adalah 5,460, sedangkan nilai t tabel dk 30 ($Dk = n_1 + n_2 - 2 = 32 - 2 = 30$) dengan taraf signifikansi 5% adalah: 1,697. Dengan membandingkan besarnya nilai t dari perhitungan data dan besar t tabel maka dapat diketahui bahwa t hitung $>$ t tabel yaitu: $5,460 > 1,697$. Hasil t hitung lebih besar dari t tabel, maka hipotesis nol ditolak, hal ini berarti terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar pembelajaran dengan menggunakan Media Audio Visual Interaktif dan pembelajaran konvensional untuk siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi pada siswa kelas XI di MA Syekh Manshur.

E. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan pembahasan, maka kesimpulan dari penelitian ini adalah: 1) Terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar prakarya antara siswa dengan yang menggunakan Media audio visual interaktif dan yang menggunakan media pembelajaran LKS. 2) Terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar prakarya siswa antara siswa dengan motivasi tinggi dan siswa dengan motivasi rendah. 3) Terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar prakarya antara siswa yang belajar

Uji perbedaan yang signifikan hasil belajar prakarya antara siswa yang diajari menggunakan Media audio visual interaktif dan pembelajaran konvensional untuk siswa yang memiliki motivasi belajar rendah pada siswa kelas XI di MA Syekh Manshur dapat dianalisis dengan menggunakan rumus *uji-t independent sample tes*, maka didapatkan hasil nilai t adalah 2,394, sedangkan nilai t tabel dk 10 ($Dk = n_1 + n_2 - 2 = 12 - 2 = 10$) dengan taraf signifikansi 5% adalah: 1,812. Dengan membandingkan besarnya nilai t dari perhitungan data dan besar t tabel maka dapat diketahui bahwa t hitung $>$ t tabel yaitu: $2,394 > 1,812$. Hasil t hitung lebih besar dari t tabel, maka hipotesis nol ditolak, hal ini berarti terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar pembelajaran dengan menggunakan Media Audio Visual Interaktif dan pembelajaran konvensional untuk siswa yang memiliki motivasi belajar rendah pada siswa kelas XI di MA Syekh Manshur.

Uji pengaruh interaksi antara pembelajaran dengan menggunakan (Media audio visual interaktif dan konvensional) dan motivasi belajar prakarya terhadap hasil belajar prakarya siswa kelas XI di MA Syekh Manshur diketahui terdapat pengaruh langsung antara penggunaan Media audio visual interaktif dan motivasi belajar. Penggunaan Media audio visual interaktif memberikan nilai F hitung 5,982 dan signifikan pada 0,04 hal ini berarti terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar. Motivasi memberikan nilai F hitung sebesar 12,634 dan signifikan pada 0,013. Hal ini berarti terdapat perbedaan hasil belajar yang diperoleh siswa kelas eksperimen dan kontrol. Hasil interaksi Media audio visual interaktif dan motivasi belajar memberikan nilai F hitung sebesar 25,382 dan signifikan pada 0,05. Hal ini berarti terdapat pengaruh bersama atau joint effect antara Media audio visual interaktif dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa.

1) menggunakan Media audio visual interaktif dan menggunakan media pembelajaran LKS untuk siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi. 4) Terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar prakarya antara siswa yang belajar menggunakan Media audio visual interaktif dan pembelajaran konvensional untuk siswa yang memiliki motivasi belajar rendah. 5) Terdapat pengaruh interaksi antara pembelajaran dengan menggunakan (Media audio visual interaktif

dan konvensional menggunakan LKS) dan motivasi belajar terhadap hasil belajar.

Adapun saran yang disampaikan dengan penggunaan dan pengembangan media *audio visual*, variasi media maupun kombinasi keduanya serta metode pembelajaran sebaiknya dilakukan agar tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dapat tercapai. Pendidik harus dapat berinovasi dalam membuat media pembelajaran

DAFTAR PUSTAKA

- Agus, Suprijono .2010 . Pembelajaran kooperatif. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ahmad Rohadi, 2004. *Pengelolaan Pengajaran*, Jakarta: Rineka Cipta
- AM , Sardiman .2007 *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Andi Prastowo, 2014. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif* , Yogyakarta: Diva Press
- Angkowo R. dan A. Kosasih .2007 .Optimalisasi Media Pembelajaran. Jakarta: PT. Grasindo.
- Anitah , Sri. 2008. Media Pembelajaran. Surakarta: Panitia Sertifikasi Guru. Rayon 13 Surakarta.
- Arief S. Sadiman, dkk. (2012). Media pendidikan: pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Arikunto, Suharsimi, 2012, *Prosedur Penelitian*, Jakarta: Rineka Cipta
- Asiwi Tejawati. 2008 “Pengaruh Penggunaan Media Audiovisual Interaktif Terhadap Pembelajaran Geografi Fisik Ditinjau Dari Motivasi Belajar Siswa (Studi Eksperimen pada SMA Negeri Jumantono Kabupaten Karanganyar Kelas X Tahun Pelajaran 2007/2008)
- Azhar Arsyad. 2009, Media Pembelajaran. Jakarta. RajaGrafindo Persada
- Basyiruddin, 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Delia Citra Utama
- Brophy, J., 2014, *Motivating Students to Learning*, Lawrence Erlbaum Associates, New Jersey.
- Daryanto, 2013. *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta : Gava Media
- Dharma, Surya. 2008. *Strategi Pembelajaran dan Pemilihannya*, Jakarta : Direktorat Tenaga Kependidikan Ditjen PMPTK Departemen Pendidikan Nasional
- Dimiyati dan Mudjiono. (1999). Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: PT Rineka. Cipta
- Hamzah B .Uno 2011. *Teori motivasi dan pengukurannya*. Jakarta: BumiAksara
- Jurnal:**
- Martinis Yamin, 2006. *Strategi Pembelajaran Berbasis Kompetensi*, Jakarta: Gedung Persada Pers
- Muhamad Anis. 2014 “Pengaruh Penggunaan Media Bervariasi Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas Xi IPS SMA Negeri 2 Jember Tahun Pelajaran 2016/2017”.
- Mulyasa. E. 2005. *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: Remaja Rosda Karya
- Munir, 2010. *Kurikulum Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*, Bandung : Alfabeta
- Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, 2003. *Teknologi Pengajaran*, Bandung: Sinar Baru Algesindo
- Nana Sudjana, 2013. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*, Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Oemar Hamalik, 2008. *Kurikulum dan Pembelajaran*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Parma Yundi Fitrah, Emosda. 2013 “Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Dan Motivasi Terhadap Hasil Praktik Ibadah Siswa di SMP.
- Purnamawati dan Eldarni. 2001. Media Pembelajaran. Jakarta: CV. Rajawali.
- Romi Satria Wahono. 2005. *Pengantar e-Learning dan Pengembangannya: IlmuKomputer.Com*

- Samino dan Saring Marsudi. 2012. *Layanan Bimbingan Belajar*. Solo: Fairus media
- Sanjaya, Wina, 2007. *Strategi pembelajaran*, Jakarta; Kencana
- Sardiman, A.M., 2007, *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*, PT. Raja Grafindo Persada, Jakarta.
- Slameto, 2010. *Belajar dan Faktor-faktor yang mempengaruhinya*, Jakarta: Rineka Cipta
- Sugiyono. 2010. *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, S. 2004. *Metode penelitian pendidikan*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Suryabrata, Sumadi, 2011, *Metodologi Penelitian*, Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Wina Sanjaya, 2006. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standart Proses Pendidikan*, Jakarta : Kencana Prenada Media
- Winkel .2005. *Psikologi Pengajaran*, Jakarta: Gramedia Pustaka Tama
- Yusuf Syamsu, 2009. *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*, Bandung; Remaja Rosdakarya

ORIGINALITY REPORT

19%

SIMILARITY INDEX

19%

INTERNET SOURCES

0%

PUBLICATIONS

0%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

repository.untirta.ac.id

Internet Source

19%

Exclude quotes Off

Exclude matches < 700 words

Exclude bibliography Off