

Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa MTs Negeri 1 Kendari pada Mata Pelejaran IPA Terpadu

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of using of audio-visual media on learning students' motivation, learning outcomes, and both, in the Integrated science subject at MTs Negeri 1 Kendari. Data collection techniques uses questionnaires, documentation and test instrumen. The experimental research used is quantitative research with quasi experiment design. The results of this study prove that (1) The results of the posttest motivation using t-test obtained t-test value is 5.466 and t-table is 1.677. $t_{count} > t_{table}$ then H_0 is rejected and H_1 is accepted; there is an effect of audio visual media on students' motivation at MTs Negeri 1 Kendari, (2) The results of the posttest t-test of learning outcomes obtained a t_{count} 4.432 and t_{table} 1.677. $t_{count} > t_{table}$ then H_0 is rejected and H_1 is accepted, meaning that there is an effect of audio visual media on the learning outcomes of Grade VIII students of the subject materials, digestive system in humans, (3) The results of the posttest motivation test and the learning outcomes obtained Signifikansi of 0.000. $0.000 < 0.05$ then H_0 is rejected and H_1 is accepted, meaning that there is an effect of audio-visual media on the students' motivation and learning outcomes at MTs Negeri 1 Kendari. Hence, it can be conclude from this research that audio visual media affects students' motivation and students' learning outcomes.

Keywords: Integrated Science; MTsN 1 Kendari; audio visual media; motivation to learn; learning outcomes.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan (1) Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media audio visual terhadap motivasi belajar, (2) Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media audio visual terhadap hasil belajar, (3) Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media audio visual terhadap motivasi dan hasil belajar siswa MTs Negeri 1 Kendari pada mata pelajaran IPA Terpadu. Teknik pengumpulan data menggunakan metode kuesioner (angket), dokumentasi dan instrumen tes. Pendekatan penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen semu (*Quasi Experiment Design*). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa (1) Hasil uji-t *posttest* motivasi diperoleh nilai t_{hitung} 5,466 dan t_{tabel} 1,677. Nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, artinya ada pengaruh media audio visual terhadap motivasi belajar siswa MTs Negeri 1 Kendari, (2) Hasil uji-t *posttest* hasil belajardi diperoleh nilai t_{hitung} 4,432 dan t_{tabel} 1,677. Nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, artinya ada pengaruh media audio visual terhadap hasil belajar siswa kelas VIII materi sistem pencernaan pada manusia, (3) Hasil uji manova *posttest* motivasi dan hasil belajardi diperoleh nilai *Signifikansi*. sebesar 0,000. $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, artinya ada pengaruh media audio visual terhadap motivasi dan hasil belajar siswa MTs Negeri 1 Kendari. Jadi, dapat disimpulkan bahwa pada penelitian ini media audio visual memiliki pengaruh terhadap motivasi dan hasil belajar siswa

Kata Kunci :IPA Terpadu; MTsN 1 Kendari; media audio visual; motivasi belajar; hasil belajar.

PENDAHULUAN

Tujuan Pendidikan Nasional menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional adalah mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia beriman dan bertakwa kepada Tuhan yang maha esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Interaksi yang terjadi selama proses belajar tersebut dipengaruhi oleh lingkungannya, yang antara lain terdiri atas murid, guru, petugas perpustakaan, kepala sekolah, bahan atau materi pelajaran (buku, modul, majalah, rekaman video atau audio, dan sejenisnya), dan berbagai sumber belajar dan fasilitas (proyektor overhead, perekam pita audio dan video, radio, televisi, dan lain-lain) (Arsyad, 2004, h. 1). Sebagai seorang guru tentunya harus bisa mengubah siswanya agar memiliki motivasi yang tinggi dalam dirinya untuk belajar maka dalam hal ini tentu akan berdampak positif pada hasil belajar siswa (Slameto 2003, h. 75).

IPA atau *sains* merupakan ilmu yang mempelajari segala sesuatu yang ada di bumi dan antariksa yang tersusun secara sistematis berdasarkan informasi yang diperoleh dari berbagai kegiatan para ilmuwan. Sejalan dengan adanya teknologi yang canggih, proses pengamatan, penyelidikan dalam ilmu pengetahuan alam pun kini menjadi lebih mudah. Hal ini memberi pengaruh besar dalam bidang pendidikan untuk mempermudah proses penyampaian materi pelajaran di sekolah, salah satu jenis teknologi tersebut dalam pembelajaran adalah media audio visual.

Mata pelajaran IPA di MTs Negeri 1 kendari masih dianggap sangat sulit oleh sebagian siswa. Permasalahan pembelajaran IPA Terpadu masih ditemukan, baik yang bersumber pada guru maupun peserta didik. Penggunaan media yang menarik masih belum dimanfaatkan dengan baik agar bisa meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa saat pembelajaran berlangsung. Sedangkan sumber masalah pada siswa terlihat dari kurangnya perhatian siswa dalam proses pembelajaran, beberapa siswa yang tidak menyukai pelajaran IPA Terpadu karena materinya yang banyak menggunakan rumus-rumus, abstrak, banyak bahasa latin sehingga siswa kebanyakan menghayal. Hal ini semakin diperjelas dari hasil ulangan harian, sebagian besar siswa yang masih belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 67, sampai harus diadakan remedial untuk

mencukupi nilai KKM. Ada kemungkinan rendahnya nilai kompetensi siswa disebabkan oleh kurangnya motivasi belajar sehingga hasil belajarnya pun kurang tuntas.

Berdasarkan permasalahan di atas peneliti mencoba membantu mengurangi kesulitan belajar peserta didik dengan menggunakan media audio visual pembelajaran. Penggunaan media audio visual diharapkan dapat menarik perhatian siswa, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan dapat memberi pesan yang dapat diterima dengan baik oleh peserta didik serta membangkitkan kemauan untuk belajar.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif, Metode penelitian ini adalah rancangan eksperimen semu (*Quasi Experiment Design*) dengan model desain penelitian menggunakan desain *Nonequivalent Control Group Design*. Populasi penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII MTs Negeri 1 Kendari tahun ajaran 2019/2020. Pengambilan sampel menggunakan teknik *purposive random sampling*, teknik sampel yang didasarkan pada kriteria tertentu yaitu sample memiliki nilai rata-rata kelas yang relatif sama dan dipilih secara acak untuk penentuan sampe, dimana peneliti hanya mengambil dua kelas sebagai kelas kontrol dan kelas eksperimen (Arikunto, 2006, h. 139-140). Pengumpulan data menggunakan kuesioner (agket), dokumentasi, dan instrumen tes yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Sedangkan analisis data pada penelitian ini menggunakan analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial.

Analisis statistika deskriptif, yaitu menghitung rata-rata, rentang data, jumlah kelas intrval, panjang kelas, variansi, standar deviasi, persentse dan kategori. Sedangkan analisis statistika inferensial diawali dengan melakukan uji persyaratan analisis, yaitu; uji normalitas, uji homogenitas, selanjutnya untuk pengujian hipotesis digunakan *T-test* dengan membandingkan nilai t_{hitung} dan t_{tabel} dengan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ dan uji Normal Gain. Selanjutnya melakukan interpretasi data dari hasil-hasil pengujian tersebut kemudian menarik kesimpulan dari hasil penelitian.

HASIL PENELITIAN

1. Analisis Statistik Deskriptif

Data hasil penelitian pengaruh penerapan media audio visual terhadap motivasi dan hasil belajar yang diperoleh melalui penerapan media elektronik berupa media audio visual, yang diukur dengan menggunakan angket, dokumentasi dan tes. Diolah dan dianalisis secara deskriptif sebagaimana disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 1. Data pretest posttest hasil belajar

Statistik	Nilai Hasil Belajar			
	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
	<i>Pretest</i>	<i>posttest</i>	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
N	25	25	25	25
<i>Mean</i>	50,4	72,64	49,6	63,84
Nilai maksimum	72	84	68	76
Nilai minimum	24	60	24	48
Standar Deviasi	13,711	6,370	11,489	7,614

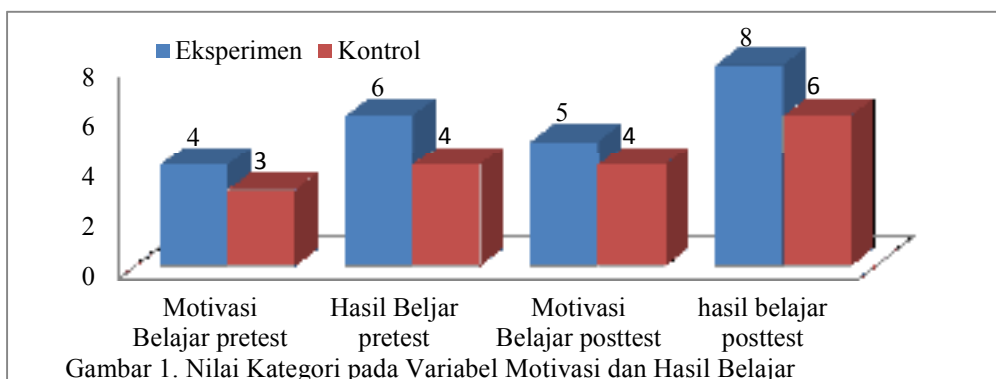
Sumber dianalisis menggunakan perhitungan manual

Tabel 2. Data pretest posttest motivasi belajar

Statistik	Nilai Hasil Motivasi Belajar			
	Eksperimen		Kontrol	
	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
N	25	25	25	25
<i>Mean</i>	103,04	117,32	101,24	105,68
Nilai maksimum	115	132	113	116
Nilai minimum	84	103	77	85
Standar Deviasi	7,569	7,909	8,348	7,186

Sumber dianalisis menggunakan perhitungan manual

Dari tabel diatas diperoleh nilai pada setiap kelas yaitu nilai yang berbeda pada kategori sangat tinggi pada variabel motivasi dan hasil belajar siswa sebagai berikut:



Pada gambar 1, Nilai motivasi belajar siswa sebelum perlakuan (*pretest*) dengan kategori tinggi kelas eksperimen terdapat 4 siswa (16%), setelah perlakuan (*posttest*) terdapat 5 siswa (20%). Sedangkan pada kelas kontrol sebelum perlakuan (*pretest*) terdapat 3 siswa (12%) setelah perlakuan (*posttest*) terdapat 4 siswa (16%). Nilai hasil belajar siswa sebelum perlakuan (*pretest*) dengan kategori tinggi kelas eksperimen terdapat 6 siswa (24%), setelah perlakuan (*posttest*) terdapat 8 siswa (32%). Sedangkan pada kelas kontrol sebelum perlakuan (*pretest*) terdapat 4 siswa (16%) setelah perlakuan (*posttest*) terdapat 6 siswa (24%). Hal tersebut dapat diartikan bahwa nilai motivasi dan hasil belajar siswa yang menggunakan media audio visual lebih tinggi daripada siswa yang tidak menggunakan media audio visual.

2. Analisis inferensial

Analisis inferensial digunakan untuk menguji hipotesis penelitian, terlebih dahulu dilakukan uji asumsi, yaitu; uji normalitas dan uji homogenitas, adalah sebagai berikut:

a. Uji Normalitas

Tabel 3. Uji Normalitas kelas eksperimen dan kontrol

Kelas	Perlakuan	Variabel	D _{hitung}	df	D _{tabel}	α	Ket
Eksperimen	Pretest	Hasil belajar	0,093	25	0,272	0,05	Normal
		Motivasi belajar	0,078				
	Posttest	Hasil belajar	0,140				
		Motivasi belajar	0,093				
Kontrol	Pretest	Hasil belajar	0,097	25	0,272	0,05	Normal
		Motivasi belajar	0,113				
	Posttest	Hasil belajar	0,092				
		Motivasi belajar	0,132				

Sumber Perhitungan Menggunakan Aplikasi *Microsoft Excel 2007*

Kriteria:

Jika $D_{hitung} < D_{tabel}$ artinya data berdistribusi normal

Jika $D_{hitung} > D_{tabel}$ artinya data berdistribusi tidak normal

b. Uji Homogenitas

Tabel 4. Uji homogenitas kelas eksperimen dan kelas kontrol

Perlakuan	Variabel	F _{hitung}	Nb	F _{tabel}	α	Ket
Pretest	Hasil belajar	0,70	25	1,98	0,05	Homogen
	Motivasi belajar	1,21				
Posttest	Hasil belajar	1,42				
	Motivasi belajar	1,21				

Sumber Perhitungan Secara Manual

Kriteria :

Jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ artinya kedua kelompok memiliki *varians* yang homogen

Jika $F_{hitung} > F_{tabel}$ artinya kedua kelompok tidak memiliki *varians* yang homogen

c. Uji Normal Gain

Tabel 5. Hasil perhitungan Uji Normal Gain

Kategori	Hasil belajar		Motivasi belajar	
	Eksperimen	Kontrol	Eksperimen	Kontrol
Tinggi	0	0	1	0
Sedang	20	16	17	3
Rendah	5	11	7	22
Rata-rata	0,42	0,26	0,36	0,08

Sumber Perhitungan Menggunakan Aplikasi *Microsoft Excel 2007*

d. Hipotesis Motivasi dan Hasil Belajar

Tabel 6. Hasil Perhitungan Uji-t

Vvariabel	Kelas	dk	t _{hitung}	t _{tabel}	α	Keterangan
Postest motivasi	Eksperimen	48	5,466	1,677	0,05	t _{hitung} > t _{tabel}
	Kontrol					H ₀ ditolak H ₁ diterima
Postest hasil belajar	Eksperimen	48	4,432	1,677	0,05	t _{hitung} > t _{tabel}
	Kontrol					H ₀ ditolak H ₁ diterima

Kriteria;

Jika t_{hitung} < t_{tabel} maka H₀ ditolak

Jika t_{hitung} > t_{tabel} maka H₁ diterima

Tabel 7. Hasil Perhitungan Uji MANOVA motivasi dan hasil belajar posttest

	Effect	Value	F	Hypothesis df	Error df	Sig.
Intercept	Pillai's Trace	.997	6.815E3 ^a	2.000	47.000	0.000
	Wilks' Lambda	.003	6.815E3 ^a	2.000	47.000	0.000
	Hotelling's Trace	290.018	6.815E3 ^a	2.000	47.000	0.000
	Roy's Largest Root	290.018	6.815E3 ^a	2.000	47.000	0.000
Kelas	Pillai's Trace	.476	21.324 ^a	2.000	47.000	0.000
	Wilks' Lambda	.524	21.324 ^a	2.000	47.000	0.000
	Hotelling's Trace	.907	21.324 ^a	2.000	47.000	0.000
	Roy's Largest Root	.907	21.324 ^a	2.000	47.000	0.000

Kriteria;

Jika nilai *signifikansi* > 0,05 pada baris kelas maka H₀ ditolak

Jika nilai *signifikansi* < 0,05 pada baris kelas maka H₁ diterima

Berdasarkan kriteria tersebut pada hipotesis 1) diperoleh hasil bahwa H₁ diterima pada penggunaan media audio visual terhadap motivasi belajar yaitu t_{hitung} > t_{tabel} = 5,466 > 1,677 Hal ini berarti motivasi belajar siswa yang menggunakan media audio visual lebih tinggi daripada yang tidak menggunakan media audio visual sedangkan hipotesis 2) diperoleh hasil bahwa H₁ diterima pada penggunaan media audio visual terhadap hasil belajar yaitu t_{hitung} > t_{tabel} = 4,432 > 1,677 Hal ini berarti hasil belajar siswa yang menggunakan media audio visual lebih tinggi daripada yang tidak menggunakan media audio visual dan hipotesis 3) diperoleh bahwa H₁ diterima pada penggunaan media audio visual terhadap motivasi dan hasil belajar yaitu nilai *signifikansi* < 0,05 hal ini berarti motivasi dan hasil belajar siswa yang menggunakan media audio visual lebih tinggi daripada yang tidak menggunakan media audio visual.

PEMBAHASAN

1. Penggunaan media audio visual berpengaruh terhadap motivasi belajar

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan penggunaan media audio visual terhadap motivasi belajar menunjukkan bahwa nilai rata-rata motivasi siswa kelas eksperimen setelah perlakuan (*posttest*) yang menggunakan media audio visual sebesar 117,32, sementara nilai rata-rata motivasi siswa kelas kontrol setelah perlakuan (*posttest*) yang tidak menggunakan media audio visual sebesar 105,68 sehingga diperoleh selisih nilai sebesar 11,64. Hal tersebut dapat dilihat dari tabel dimana kategori tinggi pada kelas eksperimen sebanyak 5 siswa dengan nilai di atas 125 berbeda dengan kelas kontrol yaitu sebanyak 4 siswa dengan nilai di atas 113. Hal tersebut dapat diartikan bahwa nilai motivasi belajar siswa yang menggunakan media audio visual lebih tinggi dari pada siswa yang tidak menggunakan media audio visual.

Hasil uji hipotesis setelah perlakuan (*posttest*) motivasi belajar pada kelas eksperimen dan kelas kontrol terdapat perbedaan yang signifikan diperoleh nilai t_{hitung} = 5,466 dan t_{tabel} = 1,677 dengan *signifikansi* = 0,05

sehingga terlihat $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $5,466 > 1,677$. Hal ini menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa yang menggunakan media audio visual lebih tinggi dibandingkan dengan yang tidak menggunakan media audio visual yang artinya ada pengaruh penggunaan media audio visual terhadap motivasi belajar. Untuk mengetahui peningkatan perbedaan motivasi belajar dari kedua kelas setelah dilakukan perlakuan (*posttest*) dibuktikan dengan rata-rata nilai N-Gain yaitu kelas eksperimen 0,36 lebih besar dari kelas kontrol 0,08. Hasil tersebut didukung dengan penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran audio visual dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI di SMA 1 Ngunut Tulungagung 2010/2011 (Rahmawati., 2010).

Digunakannya media pembelajaran terutama media pembelajaran yang berbentuk media audio visual ini dalam proses belajar-mengajar, membuat pengalaman belajar siswa menjadi lebih bertambah dan lebih bervariasi, sehingga motivasi belajar siswa dapat menjadi lebih tinggi. Sesuai yang dikemukakan oleh Hamalik (1986) yang dikutip oleh Arsyad (2007, h. 15), manfaat penggunaan media pada proses pembelajaran dapat meningkatkan motivasi yang baru, merangsang dan bahkan membawa pengaruh psikologi terhadap peserta didik.

2. Penggunaan media pembelajaran audio visual berpengaruh terhadap hasil belajar

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan penggunaan media audio visual terhadap hasil belajar menunjukkan bahwa nilai rata-rata hasil belajar siswa kelas eksperimen setelah perlakuan (*posttest*) yang menggunakan media audio visual sebesar 72,64, sementara nilai rata-rata hasil belajar siswa kelas kontrol setelah perlakuan (*posttest*) yang tidak menggunakan media audio visual sebesar 63,84 sehingga diperoleh selisih nilai sebesar 8,8. Hal tersebut dapat dilihat dari tabel dimana kategori tinggi pada kelas eksperimen sebanyak 8 siswa dengan nilai di atas 79 berbeda dengan kelas kontrol yaitu sebanyak 6 siswa dengan nilai di atas 72. Hal tersebut dapat diartikan bahwa nilai hasil belajar siswa yang menggunakan media audio visual lebih tinggi daripada siswa yang tidak menggunakan media audio visual.

Hasil uji hipotesis setelah perlakuan (*posttest*) hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol terdapat perbedaan yang signifikan diperoleh nilai $t_{hitung} = 4,432$ dan $t_{tabel} = 1,677$ dengan *signifikansi* = 0,05 sehingga terlihat bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $4,432 > 1,677$. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa yang menggunakan media audio visual lebih tinggi dibandingkan dengan yang tidak menggunakan media audio visual yang artinya ada pengaruh penggunaan media audio visual terhadap hasil belajar. Untuk mengetahui peningkatan perbedaan motivasi belajar dari kedua kelas setelah dilakukan perlakuan (*posttest*) dibuktikan dengan rata-rata nilai N-Gain yaitu kelas eksperimen 0,42 lebih besar dari kelas kontrol 0,26. Hasil tersebut didukung dengan penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa penggunaan media audio visual pada materi hubungan antar makhluk hidup dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Ahmad Fujianto, dkk. 2016).

Menurut Sudjana (2005, h. 38) hasil belajar adalah suatu hal yang telah dilakukan setelah ia menerima pengalaman belajarnya berupa kemampuan, keterampilan dan sikap. Hasil belajar yang baik dapat dicapai dengan kualitas pembelajaran yang efektif dan efisien. Suatu proses pembelajaran agar dapat berjalan dengan efektif dan efisien terdapat dua unsur yang sangat penting yaitu metode mengajar dan media pembelajaran. Pemilihan media pembelajaran audio visual dapat memberikan pemahaman dan pengertian yang lebih baik bagi siswa. Siswa yang sebelumnya tidak mempunyai gambaran tentang pembelajaran yang disampaikan dengan metode konvensional, melalui media audio visual dapat memahami materi pelajaran yang disampaikan. Hal ini karena media audio visual memberikan gambaran yang nyata pada materi pembelajaran yang disampaikan. Media audio visual juga dapat merangsang pemikiran peserta didik untuk lebih aktif dalam belajar. Siswa yang aktif menunjukkan bahwa siswa tersebut senang dengan pembelajaran yang disampaikan dengan media audio visual.

Hal tersebut menunjukkan bahwa media audio visual efektif dan efisien digunakan dalam pembelajaran. Efektif karena dengan media audio visual materi pembelajaran dapat lebih dipahami oleh siswa karena materi pembelajaran memberikan gambaran yang abstrak kepada siswa yang ditangkap oleh panca indera siswa dengan baik. Efisien karena pendidik tidak perlu mengulang-ulang materi pembelajaran sehingga energi dan waktu yang ada dapat digunakan untuk pengembangan lebih lanjut materi pembelajaran pada standar kompetensi tersebut. Efektif dan efisien media audio visual membuat tujuan pengajaran dapat tercapai dengan baik. Hal tersebut juga menunjukkan bahwa media audio visual layak digunakan dalam pembelajaran.

3. Penggunaan media audio visual berpengaruh terhadap motivasi dan hasil belajar

Berdasarkan hasil uji MANOVA, menunjukkan bahwa nilai *Signifikansi* adalah 0,000. Berdasarkan kriteria menunjukkan bahwa $0,000 < 0,05$. Jadi ada perbedaan motivasi dan hasil belajar peserta didik yang diperlakukan sebagai kelas eksperimen yang menggunakan media audio visual dan kelas kontrol yang tidak menggunakan media. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa ada pengaruh media audio visual terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik sistem pencernaannya. Dengan adanya media audio visual peserta didik menjadi lebih termotivasi sehingga hasil belajar peserta didik pun meningkat. Alat-alat media audio visual tidak hanya menghasilkan cara belajar yang efektif dalam waktu yang lebih singkat, tetapi apa yang diterima melalui alat-alat audio visual lebih lama dan lebih baik, yakni tinggal dalam ingatan (Hamzah, 2010, h. 17-18). Sehingga hal inilah yang juga menjadi faktor hasil belajar dapat meningkat karena materi yang disampaikan dapat benar-benar tertanam di ingatan mereka. Bukan hanya mengerti tetapi siswa juga dapat memahaminya.

Hasil penelitian ini juga sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Dina E.M, AY Djoko Darmono, dan Siti Rochani (2015) yang berjudul "Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media audio visual video dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran sosiologi di kelas X-2 SMA Negeri Kebakkamat tahun pelajaran 2015/2016. Berdasarkan paparan tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian ini selaras dengan hipotesis (H_1), yaitu ada pengaruh media audio visual terhadap motivasi dan hasil belajar pada siswa MTs Negeri 1 Kendari. Jadi, dapat disimpulkan bahwa pada penelitian ini media audio visual memiliki pengaruh terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik.

Dengan meningkatnya motivasi siswa untuk belajar maka hal ini tentu akan berdampak positif pada hasil belajar siswa yang lebih meningkat dibanding sebelum digunakannya media audio visual dalam pembelajaran karena siswa dapat menguasai materi pembelajaran dengan lebih baik. Seperti yang dikemukakan oleh Sardiman A.M (2006, h. 75) bahwa hasil belajar akan optimal kalau ada motivasi yang tepat.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah diuraikan sebelumnya maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Penggunaan media audio visual dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa MTs Negeri 1 Kendari pada mata pelajaran IPA Terpadu. Hal ini ditunjukkan dari hasil *posttest* uji-t dengan nilai $t_{hitung} = 5,466$ yang nilainya lebih besar dari $t_{tabel} = 1,677$. Untuk mengetahui peningkatan perbedaan motivasi belajar dari kedua kelas setelah dilakukan perlakuan (*posttest*) dibuktikan dengan rata-rata nilai N-Gain. Rata-rata nilai N-Gain kelas eksperimen 0,36 lebih besar dari kelas kontrol 0,08.
2. Penggunaan media audio visual dapat mempengaruhi hasil belajar siswa MTs Negeri 1 Kendari pada mata pelajaran IPA Terpadu. Hal tersebut ditunjukkan dari hasil uji-t dengan nilai $t_{hitung} = 4,432$ yang nilainya lebih besar dari $t_{tabel} = 1,677$. Untuk mengetahui peningkatan perbedaan hasil belajar dari kedua kelas setelah dilakukan perlakuan (*posttest*) dibuktikan dengan rata-rata nilai N-Gain. Rata-rata nilai N-Gain kelas eksperimen 0,42 lebih besar dari kelas kontrol 0,26.
3. Penggunaan media audio visual dapat mempengaruhi motivasi dan hasil belajar siswa MTs Negeri 1 Kendari pada mata pelajaran IPA Terpadu. Hal tersebut ditunjukkan dari hasil uji MANOVA dengan nilai *Signifikansi* = 0.00 yang nilainya lebih kecil dari 0,05. Artinya H_1 diterima.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2004). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- _____. (2007). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Fujiyanto, A. Dkk. (2016). Penggunaan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Hubungan Antarmakhluk Hidup. *Edu Elektronika Journal*. 3(1), 41.
- Hamzah, A. (2010). *Media Audio-Visual*. Jakarta: Gramedia.
- Sardiman, A. M. (2006). *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sadirman, A. S. (2010). *Media Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Slameto. (2003). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Undang-Undang RI, No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: Biro Hukum dan Organisasi Sekjen Depdiknas.
- Sudjana, N. (2005). *Penilaian hasil proses belajar mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.