

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN AUDIOVISUAL DAN MOTIVASI  
BELAJAR TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN IPS  
SMPN 4 TUBAN, JAWA TIMUR**

**SKRIPSI**

**OLEH**

**MOCH ALIM NUR HIDAYAH**

**NIM 200102110122**



**PROGRAM STUDI ILMU PENGETAHUAN SOSIAL  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM  
MALANG**

**2025**

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN AUDIOVISUAL DAN MOTIVASI  
BELAJAR SISWA TERHADAP HASIL BELAJAR PADA PEMBELAJARAN IPS  
SMPN 4 TUBAN, JAWA TIMUR**

**Diajukan kepada  
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
Universitas Islam Maulana Malik Ibrahim Malang  
untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana**

**OLEH  
MOCH ALIM NUR HIDAYAH  
NIM 200102110122**



**PROGRAM STUDI KEGURUAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM  
MALANG  
2025**

# LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING  
PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN AUDIOVISUAL DAN MOTIVASI  
BELAJAR TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN IPS  
KELAS DI SMPN 4 KABUPATEN TUBAN, JAWA TIMUR

## SKRIPSI

Oleh:

Moch Alim Nur Hidayah

NIM. 200102110122

Telah disetujui dan disahkan

oleh

Dosen Pembimbing



Kurniamulyah Dewi, M. AB

NIP. 197201022014112005

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial



Dr. Alfiana Yuli Efiyanti, MA

NIP. 197107012006042001

## LEMBAR PENGESAHAN

### LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi dengan judul " Pengaruh Media Pembelajaran Audiovisual dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS SMPN 4 Tuban, Jawa Timur" oleh Moch Alim Nur Hidayah ini telah dipertahankan di depan sidang penguji dan dinyatakan lulus pada tanggal

Dewan penguji

Tanda tangan

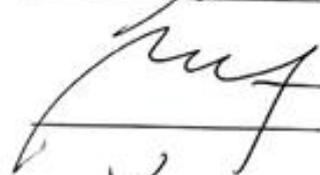
Ketua penguji  
Mokhammad yahya MA., Ph.D  
NIP. 19740614 200801 1 016

:



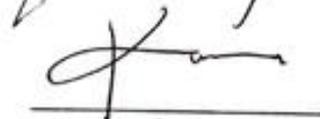
Penguji  
Mohammad Miftahusyai'an, M.Sos  
NIP. 19780108 201411 1 001

:



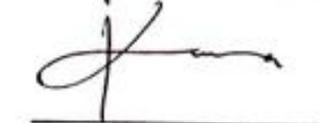
Sekretaris penguji  
Kusumadyah Dewi M. AB  
NIP 19720102 201411 2 005

:



Dosen pembimbing  
Kusumadyah Dewi M. AB  
NIP. 19720102 201411 2 005

:



Mengesahkan

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan  
Universitas Islam Negeri Ibrahim Malang Malang



Prof. Dr. H. Nur Ali, M.Pd

NIP. 19650403 199803 1 002

# NOTA DINAS PEMBIMBING

## NOTA DINAS PEMBIMBING

Kusumayah Dewi, M.AB

Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

---

### NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal: Skripsi Moch Alim Nur Hidayah

Lamp: Eksemplar

Yang Terhormat,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)

UIN Maliki Malang

Di Malang

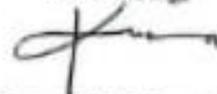
*Assalamu'alaikum, Wr.Wb.*

Sesudah melakukan beberapa kali bimbingan, baik dari segi isi, bahasa maupun teknik penulisan, dan setelah membaca proposal skripsi mahasiswa tersebut dibawah ini:

Nama	: Moch Alim Nur Hidayah
NIM	: 200102110122
Jurusan	: Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Judul Proposal Skripsi	: Pengaruh Media Pembelajaran Audiovisual dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS di SMPN 4 Tuhan

*Wassalamu'alaikum Wr.Wb.*

Pembimbing,



Kusumayah Dewi, M. AB  
NIP. 197201022014112005

# LEMBAR PERNYATAAN DAN KEASLIAN

## Lembar Pernyataan dan Keaslian

Saya yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : Moch Alim Nur Hidayah  
Nim : 200102110122  
Program studi : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial  
Judul skripsi : Pengaruh Media Pembelajaran Audiovisual Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS SMPN 4 Kabupaten Tuban, Jawa Timur

Menyatakan dengan sebesar-besarnya bahwa skripsi ini merupakan karya saya sendiri, bukan plagiasi dari karya yang telah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain. Adapun pendapat atau penemuan orang lain dalam tugas akhir skripsi ini dikutip atau dirujuk sesuai dengan kode etik penulisan karya ilmiah dan tercantum dalam daftar rujukan. Apabila di kemudian hari ternyata skripsi ini terdapat unsur-unsur plagiasi, maka saya bersedia untuk diproses sesuai dengan peraturan yang berlaku. Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebesar-besarnya dan tanpa paksaan dari pihak manapun.

Malang, 19 Mei 2025  
Yang membuat pernyataan,

  
Moch alim nur hidayah  
Nim 200102110122

## **LEMBAR PERSEMBAHAN**

Alhamdulillah... alhamdulillah... alhamdulillahirabbil'alamiin.

Segala puji dan rasa syukur saya panjatkan kepada Allah SWT, Yang Maha kuasa dan Maha pengasih. Berkat rahmat dan keagungan-Nya, saya telah mendapatkan nikmat yang tiada tara dengan terselesaikannya skripsi ini pada waktu terbaik menurut ketetapan-Nya. Shalawat dan salam semoga senantiasa tercurahkan kepada Baginda Nabi Muhammad SAW, yang syafaatnya selalu kita nantikan di akhirat kelak.

Karya yang menjadi saksi perjuangan saya selama ini, saya persembahkan untuk:

Pertama, saya persembahkan lembaran-lembaran karya dan hasil dari tenaga dan usaha saya kepada kedua orang tua saya, ayahandaku Syafii yang tercinta dengan keringat dan kerja kerasnyalah sehingga saya dapat merampungkan karya saya ini dan ibundaku Masriah yang selalu mendoakan keberhasilan dan kesuksesan anaknya ini. kepada kakakku dan kedua adikku yang memberikan motivasi dan semangat di setiap lelah dan letihku, yang memberikan dorongan kala ku terhenti dan mengeluh.

Kedua, saya persembahkan karya saya kepada Ibu Kusumahdyah Dewi M. AB selaku dosen pembimbing dan ibu Dr. Ni'matuz Zuhroh, M.Si selaku dosen wali yang telah banyak sabar dan meluangkan waktu kepada penulis untuk memberikan bimbingan dan saran bagi penulis sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi dengan baik. Kepada para bapak dan ibu dosen Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang yang telah memberikan ilmu dan berakahnya selama perjalanan perkuliahan saya.

Ketiga, kepada teman seperjuangan saya, teman-teman perkuliahan, teman-teman pondok seperjuangan dan teman-teman yang lainnya. Terima kasih kepada kalian semua atas segala bentuk dukungan, canda, tawa, air mata selama saya berjuang dalam menempuh pendidikan di Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

## MOTTO

“Tidak ada kesuksesan tanpa kerja keras. Tidak ada keberhasilan tanpa kebersamaan. Tidak ada kemudahan tanpa doa.”

Ridwan Kamil

Karena sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan. Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan.”

QS Al-Insyirah: 5-6

"Kesabaran dan ketekunan membawa hasil yang luar biasa."

Napoleon Hil

*“If you can't fly then run, if you can't run then walk, if you can't walk then crawl, but whatever you do you have to keep moving forward.”*

Martin Luther King Jr.

*“The journey of a thousand miles begins with a single step.”*

Lao Tzu

## **KATA PENGANTAR**

Puji syukur ke hadirat Allah SWT, karena berkat limpahan rahmat dan karuni Nya, peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "Pengaruh Media Pembelajaran audiovisual dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS SMPN 4 Tuban, Jawa Timur". Shalawat serta salam semoga senantiasa dilimpahkan kepada nabi Muhammad SAW yang telah membimbing manusia dari kegelapan menuju kehidupan yang terang benderang dengan Dinul Islam. Skripsi ini ditulis sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial di Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Penelitian skripsi ini tidak lepas dari bantuan banyak pihak. Sehingga peneliti menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada:

1. Prof. Dr. H. M. Zainuddin, M.A selaku Rektor UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Prof. Dr. H. Nur Ali, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Dr. Alfiana Yuli Efiyanti, MA selaku Ketua Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial UIN Maulana Malik Ibrahim Malang serta seluruh dosen Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial.
4. Kusumadyah Dewi, M. AB selaku dosen pembimbing yang selalu sabar dan penuh perhatian yang telah memberikan waktu, pikiran, dan ilmu untuk membimbing, memotivasi, dan mengarahkan peneliti sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.

5. Bapak dan ibu dosen PIPS yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat kepada penulis.
6. Ibu Nova Novitasari S.Pd. selaku guru IPS di SMPN 4 Tuban beserta segenap dewan guru dan warga sekolah terutama peserta didik SMPN 4 Tuban yang telah banyak membantu penulis dalam penyusunan skripsi.
7. Kepada kedua orang tua beserta keluarga yang memberikan dukungan, semangat dan doa.
8. Seluruh teman-teman Program PIPS yang memberikan bantuan baik secara langsung maupun tak langsung dalam penyelesaian skripsi ini.

Terima kasih yang sebesar-besarnya atas segala bantuan dan *support* yang telah diberikan. Semoga Allah SWT senantiasa memberikan rahmat dan keberkahan-Nya kepada kita semua.

Malang, 16 Mei 2025

Penulis

Moch Alim Nur Hidayah

NIM 200102110122

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING .....</b>	<b>iii</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>NOTA DINAS PEMBIMBING.....</b>	<b>iv</b>
<b>LEMBAR PERNYATAAN DAN KEASLIAN.....</b>	<b>vi</b>
<b>LEMBAR PERSEMBAHAN .....</b>	<b>vii</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>viii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xvi</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>xviii</b>
<b>PEDOMAN TRANSLITERASI .....</b>	<b>xxii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Tujuan .....	7
D. Manfaat Penelitian.....	7
E. Hipotesis Penelitian .....	8
F. Ruang Lingkup Penelitian.....	9
G. Orisinalitas Penelitian.....	9
H. Definisi Operasional .....	12
I. Sistematika Pembahasan .....	13
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA .....</b>	<b>15</b>
A. Kajian Teori.....	15

1. Media Pembelajaran .....	15
2. Media Audiovisual.....	21
3. Motivasi Belajar.....	23
4. Hasil Belajar .....	26
5. Pengaruh Media Audiovisual Terhadap Hasil Belajar .....	29
6. Pengaruh Motivasi Terhadap Hasil Belajar .....	30
7. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Audiovisual dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa .....	30
B. Perspektif teori dalam Islam .....	31
C. Kerangka Berfikir .....	34
D. Hipotesis Penelitian .....	35
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>37</b>
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian .....	37
B. Lokasi .....	37
C. Variabel.....	38
D. Populasi dan Sampel.....	38
E. Data dan Sumber Data .....	39
F. Instrumen Penelitian.....	40
G. Validasi dan Rehabilitasi Instrumen.....	42
H. Teknik Pengumpulan Data .....	48
I. Analisis Data .....	49
J. Prosedur Penelitian .....	54
<b>BAB IV PAPARAN DATA DAN HASIL PENELITIAN .....</b>	<b>55</b>
A. Paparan Data.....	55
1. Profil SMPN 4 Tuban .....	55
2. Visi dan Misi.....	56
3. Fasilitas .....	57
4. Data Guru dan Siswa .....	57
B. Deskripsi Variabel .....	57
1. Deskripsi Variabel Media Audiovisual.....	57
2. Deskripsi Variabel Motivasi Belajar.....	59
3. Deskripsi Variabel Hasil Belajar .....	60
C. Uji Asumsi Klasik.....	61
1. Uji Normalitas.....	61

2. Uji Lineraitas .....	62
3. Uji Multilinearitas.....	63
4. Uji Heterokedastisitas .....	64
5. Uji Autokorelasi.....	66
D. Uji Hipotesis .....	67
1. Uji Parsial .....	68
2. Uji Simultan.....	70
3. Koefisien Deternasi.....	71
4. Analisis Regresi Linier Berganda .....	72
<b>BAB V PEMBAHASAN .....</b>	<b>74</b>
A. Pengaruh Media Audiovisual Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS di SMPN 4 Tuban .....	74
B. Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS di SMPN 4 Tuban .....	78
C. Pengaruh Media Audiovisual dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS di SMPN 4 Tuban .....	83
<b>BAB VI PENUTUP .....</b>	<b>89</b>
A. Kesimpulan.....	89
B. Saran .....	90
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>91</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN .....</b>	<b>95</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Orisinalitas Penelitian .....	11
Tabel 3.1 Skor Jawaban Skala Liket .....	41
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Audiovisual .....	41
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Motivasi Belajar .....	42
Tabel 3.4 Hasil Uji Validasi Instrumen Audiovisual .....	45
Tabel 3.5 Hasil Uji Validasi Instrumen Motivasi Belajar .....	46
Tabel 3.6 Hasil Uji Reabilitas .....	49
Tabel 4.1 Jumlah Guru Dan Tenaga Kerja SMPN 4 Tuban .....	57
Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi Variabel Media Audiovisual.....	58
Tabel 4.3 Distribusi Frekuensi Variabel Motivasi Belajar.....	59
Tabel 4.4 Distribusi Frekuensi Variabel Hasil Belajar .....	60
Tabel 4.5 Hasil Uji Normalitas .....	61
Tabel 4.6 Hasil Uji Linearitas .....	62
Tabel 4.7 Hasil Uji Multilinearitas .....	63
Tabel 4.8 Hasil Uji Heterokedastitas Glaser .....	65
Tabel 4.9 Hasil Uji Autokorelasi .....	66
Tabel 4.10 Hasil Uji Parsial .....	67
Tabel 4.11 Hasil Uji Simultan.....	70
Tabel 4.12 Hasil Uji Koefisien Deternasi .....	70
Tabel 4.13 Hasil Analisis Regresi Linear Berganda .....	71

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 kerangka berpikir.....	35
Gambar 4.1 hasil uji normalitas p-plot.....	62
Gambar 4.2 hasil uji heterokedastitas scatterplot.....	65

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Skor Jawaban Skala Liket.....	95
Lampiran 2 Kisi-Kisi Instrumen Audiovisual.....	95
Lampiran 3 Kisi-Kisi Instrumen Motivasi Belajar .....	96
Lampiran 4 Instrumen Variabel Audiovisual.....	97
Lampiran 5 Instrumen Variabel Motivasi Belajar .....	100
Lampiran 6 Hasil Uji Validasi Instrumen Audiovisual.....	102
Lampiran 7 Hasil Uji Validasi Instrumen Motivasi Belajar .....	103
Lampiran 8 Hasil Uji Reabilitas.....	103
Lampiran 9 Data Hasil Angket Variabel Audiovisual .....	104
Lampiran 10 Data Hasil Angket Variabel Motivasi Belajar .....	106
Lampiran 11 Hasil Uji Normalitas .....	109
Lampiran 12 Hasil Uji Linearitas .....	110
Lampiran 13 Hasil Uji Multilinearitas .....	110
Lampiran 14 Hasil Uji Heterokedastitas Scatterplot.....	110
Lampiran 15 Hasil Uji Heterokedastitas Glaser .....	111
Lampiran 16 Hasil Uji Autokorelasi .....	111
Lampiran 17 Hasil Uji Parsial.....	111
Lampiran 18 Hasil Uji Simultan .....	112
Lampiran 19 Hasil Uji Koefisien Deternasi.....	112
Lampiran 20 Hasil Analisis Regresi Linear Berganda.....	112
Lampiran 21 Profil Sekolah .....	113
Lampiran 22 Sertifikat Bebas Plagiasi.....	115
Lampiran 23 Biodata Mahasiswa.....	116

## ABSTRAK

Hidayah, Moch Alim Nur. 2025. Pengaruh Media Pembelajaran Audiovisual dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS SMPN 4 Tuban, Jawa Timur. Skripsi, Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, Pembimbing Skripsi: Kusumadyah Dewii, M.AB

---

---

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran, Audiovisual, Motivasi Belajar, Hasil Belajar

Proses pembelajaran idealnya berlangsung secara interaktif, menyenangkan, dan mampu memotivasi siswa. Namun, pada praktiknya, masih banyak guru yang menyampaikan materi secara monoton sehingga menurunkan minat belajar siswa. Padahal, keberhasilan pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh pemahaman materi, tetapi juga oleh pengembangan minat dan soft skill siswa. Salah satu upaya untuk mengatasi hal ini adalah dengan pemanfaatan media audiovisual yang mampu menyajikan materi secara menarik dan kontekstual. Materi pelajaran IPS seperti “Penjajahan, Kolonialisme dan Imperialisme” misalnya, sangat cocok disampaikan dengan video untuk memberikan ilustrasi nyata peristiwa sejarah. Minat belajar siswa, sebagai faktor internal yang penting, juga berpengaruh besar terhadap hasil belajar. Berdasarkan observasi di SMPN 4 Tuban, ditemukan bahwa meskipun sekolah memiliki fasilitas pembelajaran modern, penggunaannya belum optimal dan siswa cenderung pasif. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan pembelajaran yang lebih inovatif, salah satunya melalui media audiovisual, untuk meningkatkan minat dan pemahaman siswa secara lebih efektif.

Penelitian ini bertujuan untuk (1) Mengetahui pengaruh dari penggunaan media audiovisual terhadap hasil belajar pada pelajaran IPS SMPN 4 Tuban. (2) Mengetahui pengaruh dari pemberian motivasi belajar terhadap hasil belajar pada pelajaran IPS SMPN 4 Tuban. (3) Mengetahui pengaruh penggunaan media audiovisual dan motivasi belajar siswa terhadap hasil belajar pada pelajaran IPS SMPN 4 Tuban.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan menggunakan analisis regresi dan bersifat korelasi, penentuan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik purposive sampling dengan 99 sampel. Pengumpulan data menggunakan angket, diuji menggunakan analisis regresi linier berganda dengan uji t (spasial), uji f (simultan), dan koefisien determinasi (R square).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) Media pembelajaran audiovisual berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar IPS siswa SMPN 4 Tuban. (2) Motivasi belajar berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar IPS siswa SMPN 4 Tuban. (3) Media pembelajaran audiovisual dan motivasi belajar berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar IPS siswa SMPN 4 Tuban.

## ABSTRACT

Hidayah, Moch Alim Nur. 2025. The Influence of Audiovisual Learning Media and Learning Motivation on Students Learning Outcomes in Social Studies at SMPN 4 Tuban, East Java. Undergraduate Thesis, Department of Social Science Education, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, Thesis supervisor: Kusumadyah Dewii, M. AB

---

---

**Keywords:** Learning Media, Audiovisual, Learning Motivation, Learning Outcomes

An ideal learning process is interactive, enjoyable, and capable of motivating students. However, in practice, many teachers deliver material monotonously, which reduces students interest in learning. Successful learning depends not only on content comprehension but also on the development of students' interests and soft skills. One effort to address this issue is the use of audiovisual media, which presents learning material in a more engaging and contextualized manner. Social studies topics such as "Colonialism and Imperialism" are well-suited for delivery through video, as it effectively illustrates historical events. Learning interest, as a significant internal factor, also has a major influence on learning outcomes. Based on observations at SMPN 4 Tuban, although the school is equipped with modern educational facilities, their utilization is not optimal, and students tend to be passive. Therefore, an innovative learning approach, such as the use of audiovisual media, is necessary to enhance students motivation and understanding more effectively.

This research aims to: (1) Determine the effect of using audiovisual media on students learning outcomes in Social Studies at SMPN 4 Tuban. (2) Determine the effect of learning motivation on students learning outcomes in Social Studies at SMPN 4 Tuban. (3) Determine the combined effect of using audiovisual media and students learning motivation on their learning outcomes in Social Studies at SMPN 4 Tuban.

This research employs a quantitative approach utilizing multiple linear regression analysis with a correlational design. The sample is determined through purposive sampling, comprising 99 students. Data collection is conducted using questionnaires and analyzed using multiple linear regression analysis, including t-tests (partial), F-tests (simultaneous), and the coefficient of determination (R square).

The findings reveal that: (1) The use of audiovisual learning media significantly influences students learning outcomes in Social Studies at SMPN 4 Tuban. (2) Learning motivation significantly influences students learning outcomes in Social Studies at SMPN 4 Tuban. (3) The combined use of audiovisual learning media and learning motivation significantly influences students learning outcomes in Social Studies at SMPN 4 Tuban.

## المخلص

هداية، محمد عالم نور. 2025. تأثير وسائل التعلم السمعية والبصرية ودوافع التعلم على نتائج تعلم الطلاب توبان، جاوة الشرقية. أطروحة، قسم تعليم العلوم SMPN 4 في تعلم الدراسات الاجتماعية في مدرسة الاجتماعية، كلية التربية وتدريب المعلمين، جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية في مالانج، المشرف على الرسالة: كوسوماديديوي، ماجستير.

**الكلمات المفتاحية:** وسائل التعلم، السمعية والبصرية، دوافع التعلم، نتائج التعلم

ينبغي أن تكون عملية التعلم المثالية تفاعلية وممتعة وقادرة على تحفيز الطلاب. ومع ذلك، في الممارسة العملية، لا يزال هناك العديد من المعلمين الذين يقدمون المواد الدراسية بشكل رتيب، مما يقلل من اهتمام الطلاب بالتعلم. في الواقع، لا يتحدد نجاح التعلم من خلال فهم المادة فحسب، بل أيضاً من خلال تطوير اهتمامات الطلاب ومهاراتهم الشخصية. ومن بين الجهود المبذولة للتغلب على هذه المشكلة الاستفادة من الوسائط السمعية والبصرية القادرة على تقديم المواد بطريقة مثيرة للاهتمام وسياقية. على سبيل المثال، تعتبر موضوعات الدراسات الاجتماعية مثل "الاستعمار والاستعمار والإمبريالية" مناسبة جداً لتقديمها من خلال مقاطع فيديو لتوفير الرسوم التوضيحية الحقيقية للأحداث التاريخية. إن اهتمام الطلاب بالتعلم، باعتباره عاملاً داخلياً مهماً، له أيضاً تأثير كبير على نتائج التعلم. وبناء على الملاحظات التي أجريت في توبان، وجد أنه على الرغم من أن المدرسة لديها مرافق تعليمية حديثة، فإن SMPN 4 مدرسة استخدامها ليس مثاليًا ويميل الطلاب إلى أن يكونوا سلبيين. ومن ثم، هناك حاجة إلى نهج تعليمي أكثر ابتكاراً، أحدها من خلال الوسائط السمعية والبصرية، لزيادة اهتمام الطلاب وفهمهم بشكل أكثر فعالية.

تهدف هذه الدراسة إلى (1) تحديد تأثير استخدام الوسائط السمعية والبصرية على نتائج التعلم في دروس الدراسات الاجتماعية في مدرسة SMPN 4 توبان (2). تحديد تأثير توفير دافع التعلم على نتائج التعلم في دروس الدراسات الاجتماعية في مدرسة SMPN 4 توبان (3). تحديد تأثير استخدام الوسائط السمعية والبصرية ودافعية التعلم لدى الطلاب على نتائج التعلم في دروس الدراسات الاجتماعية في مدرسة SMPN 4 توبان .

تعتمد هذه الدراسة على المنهج الكمي باستخدام تحليل الانحدار والارتباط، وتم تحديد العينة في هذه الدراسة باستخدام أسلوب أخذ العينات العمدية مع 99 عينة. تم جمع البيانات باستخدام الاستبيانات، وتم اختبارها باستخدام تحليل الانحدار الخطي المتعدد مع اختبار (المكاني t)، واختبار (المتزامن f)، ومعامل التحديد (R مربع).

تظهر نتائج البحث أن (1) وسائل التعلم السمعية والبصرية لها تأثير كبير على نتائج تعلم الدراسات الاجتماعية للطلاب في SMPN 4 توبان. (2) إن دافع التعلم له تأثير كبير على نتائج تعلم الدراسات الاجتماعية لدى طلاب مدرسة SMPN 4 توبان (3). إن وسائل التعلم السمعية والبصرية ودوافع التعلم لها تأثير كبير على نتائج تعلم الدراسات الاجتماعية لدى طلاب مدرسة SMPN 4 توبان.

## PEDOMAN TRANSLITERASI

Penulisan transliterasi Arab-Latin dalam skripsi ini menggunakan pedoman transliterasi berdasarkan keputusan bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI no. 158 tahun 1987 dan no. 0543 b/U.1987 yang secara garis besar dapat diuraikan sebagai berikut:

### A. Huruf

أ = a	س = s	ك = k
ب = b	ش = sy	ل = l
ت = t	ص = sh	م = m
ث = ts	ض = dl	ن = n
ج = j	ط = th	و = w
ح = h	ظ = zh	ه = h
خ = kh	ع = ‘	ء = ‘
د = d	غ = gh	ى = y
ر = r	ف = f	
ز = z	ق = q	

### B. Vokal Panjang

Vokal (a) = â

Vokal (i) = ĭ

Vokal (u) = ŭ

### C. Vokal Diftong

أَ = aw

أَي = ay

أَوْ = Ū

أَي = Î

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pembelajaran adalah suatu kegiatan yang melibatkan dan menghubungkan elemen-elemen seperti siswa, guru, dan sumber-sumber belajar secara langsung, yang memiliki tujuan untuk mencapai pemahaman bersama. Dalam suatu proses pembelajaran, terkadang perhatian siswa akan merasa bosan karena penyampaian materi dari guru yang cenderung monoton.<sup>1</sup> Dalam hal ini, seorang guru diharuskan memiliki kemampuan dalam mengaplikasikan metode pengajaran di kelas yang menarik. Prinsip ini tercermin dalam "*Peraturan Pemerintah Republik Indonesia nomor 19 tahun 2005*" yang berbunyi "Proses pembelajaran pada satuan guru diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis siswa".<sup>2</sup> Peraturan ini menyoroti pentingnya bagi para guru atau guru dalam menyelenggarakan pembelajaran penuh inspiratif, kooperatif, mengasikan, inovatif, dan memotivasi siswa. Dalam konteks ini, diharapkan bahwa guru dapat menghasilkan ide-ide kreatif dan imajinatif untuk menarik perhatian dari

---

<sup>1</sup> Erica Kuhsawardhani, "Efektivitas Pembelajaran Berbasis Daring Bagi Mahasiswa Guru Keagamaan Katolik Universitas Sanata Dharma Yogyakarta Di Masa Pandemi Covid-19" (Univ Sandar, 2022).

<sup>2</sup> Peraturan Pemerintah RI No 19 tahun 2005, "Standar Nasional Guru Bab IV".

siswa berdasarkan bakat, minat, serta perkembangan fisik dan psikologis mereka. pembelajaran yang berhasil bukan hanya yang dapat menarik minat siswa, tetapi juga melibatkan pengembangan *softskill* dan bakat mereka. Dengan menciptakan suasana pembelajaran yang dinamis, tujuan pembelajaran dapat dicapai secara optimal.

Perkembangan zaman dan ilmu pengetahuan juga dapat memunculkan kemudahan dan juga tantangan bagi masyarakat, sehingga mengakibatkan perubahan-perubahan dalam satuan sistem terlebih lagi sistem keguruan yang menjadi salah satu landasan sistem di masyarakat. Perubahan tersebut dapat kita lihat dari pendekatan pembelajaran, pilihan metode dalam mengajar, pemanfaatan sarana dan prasarana pembelajaran, juga fasilitas sekolah.

Dalam upaya dari memajukan kualitas guru di Indonesia pemerintah melakukan banyak kebijakan, seperti menaikkan kompetensi guru, penguatan kurikulum, peningkatan teknologi keguruan, serta perbaikan sarana dan prasarana guru. Namun, sampai sekarang kualitas pembelajaran di Indonesia belum mencapai tingkat yang diharapkan.<sup>3</sup> Fenomena ini dilihat kita lihat dari berbagai indikator hasil belajar.

Sejauh ini para guru memiliki beberapa permasalahan yang dihadapi ketika kegiatan pembelajaran berlangsung dan diantaranya adalah apakah media pembelajaran yang di gunakan dalam kelas cocok dengan

---

<sup>3</sup> Putri Melania, "upaya meningkatkan mutu guru di Indonesia," Pasundan Ekspres, 02 Mei 2023, diakses 01 Desember 2023, <https://www.pasundanekspres.co/upaya-meningkatkan-mutu-guru-di-indonesia/>

materi ajar dan karakter siswa. Diharapkan media pembelajaran yang telah dipilih tersebut dapat mempermudah pemahaman siswa untuk menangkap isi pembelajaran, sekaligus dianggap menarik dan mendorong minat siswa untuk belajar. Langkah ini harus di pilih dengan cermat oleh para guru, media pembelajaran yang akan digunakan harus efektif dalam menyampaikan materi pelajaran. Penting juga bagi guru untuk memperhatikan kecocokan antar media pembelajaran dengan topik yang diajarkan agar tujuan pembelajaran dapat mencapai.<sup>4</sup>

Pada tingkatan SMP, materi pembelajaran IPS banyak penjelasan yang diperlukan media audiovisual sebagai pelengkap, karena media audiovisual ialah media yang memiliki suara dan bergerak, contohnya materi kolonialisme dan imperialisme. Pada materi “Penjajahan, Kolonialisme dan Imperialisme” dengan menggunakan video siswa dapat melihat langsung kronologi peristiwa Penjajahan, Kolonialisme dan Imperialisme dan keadaan bangsa Indonesia pada saat itu. IPS sendiri adalah salah cabang dari ilmu pengetahuan yang mempunyai karakteristik sosial dan budaya dalam masyarakat. Pada tingkat SMP materi yang diajarkan dan dikembangkan dengan tujuan untuk mendidik siswa agar berpikir kreatif dan mampu mengembangkan pola berpikir.<sup>5</sup> Media audiovisual adalah

---

<sup>4</sup> Andini Salsabila Lestari, Bella Kartika Br Lubis, Yusri Kurniati ”permasalahan menggunakan media pembelajaran di sekolah dasar” Redaksi Bekawan, 1 juni 2022. Diakses pada 5 Desember 2023 pukul 20:02 <https://bekawan.com/2022/06/01/permasalahan-menggunakan-media-pembelajaran-di-sekolah-dasar/>

<sup>5</sup> Ririn Margianti, “buku IPS kelas 8 kurikulum merdeka pdf dan daftar materi” tirtoid, 13 September 2023. Diakses pada 5 September 2023 <https://tirtoid.com/buku-ips-kelas-8-kurikulum-merdeka-pdf-dan-daftar-materi-gPWk>

metode pembelajaran yang paling sesuai jika disandingkan dengan tema ini dengan mengamati dan memahami secara langsung peristiwa yang terjadi.

Selain itu ada juga faktor internal yang memengaruhi hasil belajar, salah satu faktornya adalah minat belajar. Kecenderungan siswa untuk menyukai proses belajar di kelas tercermin dari ketertarikannya terhadap proses pembelajaran di kelas tanpa adanya tekanan eksternal, melainkan berasal dari motivasi siswa itu sendiri. Ketertarikan ini umumnya disebut sebagai minat belajar, yang pada dasarnya mencerminkan hubungan positif antara siswa dan objek pembelajaran. Jika dihubungkan dengan proses pembelajaran, keberhasilan dalam memproses dan memahami materi dapat dicapai ketika siswa tersebut mempunyai gairah dan motivasi belajar.<sup>6</sup>

Slameto berpendapat, menurutnya “Minat sendiri adalah sebuah kecenderungan yang dimiliki seseorang untuk tetap fokus mengenang dan memperhatikan suatu kegiatan. Kegiatan ini adalah kegiatan yang diminati dan disenangi oleh orang tersebut”.<sup>7</sup> Minat ini adalah faktor internal yang menjadi penunjang hasil belajar siswa, karena ketika seorang siswa bosan dalam pembelajaran di kelas maka siswa tersebut akan menunjukkan sikap kurang simpatik, malas atau tidak bergairah dalam kegiatan belajar.

Minat belajar ini adalah faktor penting dalam kegiatan pembelajaran siswa untuk memiliki keinginan bersungguh-sungguh dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Saiful Bahari berpendapat "jika seseorang

---

<sup>6</sup> Rezky Andika, “Upaya Guru dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa,” *Al-Ihtirafiah: Jurnal Ilmiah Guru Guru Madrasah Ibtidaiyah*, <https://doi.org/10.47498/ihitirafiah.1i01.598>.

<sup>7</sup> Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: Rhineka Cipta, 2015).

punya minat pada suatu kegiatan maka sudah pasti kegiatan tersebut akan dilakukan dengan senang hati dan konsisten".<sup>8</sup> Bisa kita katakan minat punya dampak yang signifikan dalam proses pembelajaran karena kehadiran minat pada siswa dapat meningkatkan daya serap pengetahuan dan memberikan dampak positif pada hasil belajar.

Dari hasil pengamatan penulis terhadap kondisi siswa di SMPN 4 Tuban, yang umumnya mendapatkan pembelajaran dengan pendekatan langsung, terutama melalui metode ceramah, terlihat bahwa semangat siswa di kelas dalam menangkap materi ajar sangatlah kurang, juga muncul rasa kejenuhan. Atau mungkin siswa dapat memahami materi, namun kesan dan pemahaman terhadap materi tersebut tidak melekat dengan baik pada siswa. Hal ini menjadi perhatian, mengingat SMPN 4 Tuban telah memanfaatkan berbagai teknologi dan peralatan modern, seperti komputer dan proyektor. Sayangnya, keberadaan perangkat ini belum digunakan secara optimal. Oleh karena itu, dalam situasi ini, diperlukan perbaikan dan perombakan kegiatan pembelajaran.

Pemanfaatan media audiovisual dapat diintegrasikan sebagai alat pembelajaran dengan memaksimalkan fasilitas yang tersedia dan disesuaikan penggunaan video. Dengan pendekatan ini, diharapkan media audiovisual mampu mengilustrasikan dan menyajikan materi pembelajaran secara relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa. Guru dapat menciptakan

---

<sup>8</sup> Syaiful Bahri Djamarah, "*Psikologi Guru*" (Jakarta: Rineka Cipta, 2011).

sendiri materi audiovisual atau memanfaatkan video yang ada di internet untuk membuat bahan ajar sesuai dengan konten pelajaran.

Melihat dari kondisi kurang ideal yang terjadi di SMPN 4 Tuban penulis tertarik untuk mengkaji terkait dengan seberapa besar pengaruh dari penggunaan media audiovisual dan motivasi dalam pembelajaran terhadap hasil belajar dengan kajian yang berjudul: **“PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN AUDIOVISUAL DAN MOTIVASI BELAJAR TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS DI SMPN 4 TUBAN”**.

#### **B. Rumusan Masalah**

Dalam rangka mencapai tujuan tersebut, penelitian ini memiliki beberapa rumusan masalah, antara lain:

1. Apakah penggunaan media audiovisual berpengaruh terhadap hasil belajar pada pembelajaran IPS di SMPN 4 Tuban?
2. Apakah pemberian motivasi belajar siswa berpengaruh terhadap hasil belajar pada pembelajaran IPS di SMPN 4 Tuban?
3. Apakah penggunaan media pembelajaran audiovisual dan motivasi belajar siswa berpengaruh terhadap hasil belajar pada pembelajaran siswa di SMPN 4 Tuban?

### **C. Tujuan Penelitian**

Dari rumusan masalah tersebut, maka dapat diketahui tujuan dari penelitian ini, antara lain:

1. Bertujuan untuk mengetahui pengaruh dari penggunaan media audiovisual terhadap hasil belajar pada pelajaran IPS di SMPN 4 Tuban.
2. Bertujuan untuk mengetahui pengaruh dari pemberian motivasi belajar terhadap hasil belajar pada pelajaran IPS di SMPN 4 Tuban.
3. Bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media audiovisual dan motivasi belajar siswa terhadap hasil belajar pada pelajaran IPS di SMPN 4 Tuban.

### **D. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini memiliki dua jenis manfaat yang dapat di ambil dari hasil penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti, manfaat tersebut antara lain adalah:

#### **1. Manfaat Teoritis**

- a. Memberikan dan menguraikan informasi terkait penelitian pengaruh penggunaan media audiovisual dan motivasi belajar pada mata pelajaran IPS di SMPN 4 Tuban.
- b. Memberikan ide atau rujukan penelitian bagi yang sama.

#### **2. Manfaat Praktis**

- a. Bagi peneliti

Menambah wawasan lingkungan sekolah dan pelatihan terkait penyusunan proposal dan penelitian.

b. Bagi guru dan sekolah

Sebagai referensi tambahan dalam penyelesaian masalah dan pengembangan kreativitas metode pembelajaran di kelas.

### **E. Hipotesis Penelitian**

Penelitian ini memiliki beberapa hipotesis penelitian awal yang akan dibahas dan menjadi hipotesis akhir penelitian, hipotesis ini antara lain:

Ho:

1. Media pembelajaran Audiovisual tidak berpengaruh terhadap hasil belajar SMPN 4 Tuban
2. Motivasi belajar tidak berpengaruh terhadap hasil belajar SMPN 4 Tuban
3. Media pembelajaran audiovisual dan motivasi belajar tidak berpengaruh terhadap hasil belajar SMPN 4 Tuban.

Ha:

1. Media pembelajaran Audiovisual berpengaruh terhadap hasil belajar SMPN 4 Tuban.
2. Motivasi belajar berpengaruh terhadap hasil belajar SMPN 4 Tuban.
3. Media pembelajaran audiovisual dan motivasi belajar siswa berpengaruh terhadap hasil belajar SMPN 4 Tuban.

## **F. Ruang Lingkup Penelitian**

Tujuan utama dari adanya ruang lingkup penelitian adalah untuk membatasi dan memfokuskan pokok permasalahan sehingga permasalahan tidak melebar dan terjadi salah persepsi dalam penelitian yang akan dilakukan. Penelitian ini memiliki 3 variabel yang akan dibahas dan dikaji lebih mendalam, yaitu 2 variabel independen (media audiovisual dan motivasi belajar) dan 1 variabel dependen (hasil belajar). Penelitian ini berfokus pada siswa SMPN 4 Tuban.

## **G. Orisinalitas Penelitian**

Ada 5 perbandingan yang menjadi orisinalitas dalam penelitian ini, hal ini penulis akan memaparkan perbandingan yang menjadikan pembeda dari penelitian terdahulu. Penelitian terdahulu ini juga akan menjadi rujukan dalam penulisan proposal penelitian ini.

Pertama, Aqilla Fadya Ahmad dengan judul "*Pengaruh Media Pembelajaran Tatap Muka Terbatas Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran IPS Di SMPN 6 Blitar*". Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif survei. Fokus penelitian ini bertumpu pada SMPN 6 Blitar dengan sampel 66 siswa. Instrumennya adalah kuesioner atau angket.

Kedua, Fajriyatul Hurriyah dengan judul "*Pengaruh Media audiovisual dan motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa di SMPN 4 Tuban*". Dalam penelitiannya ia menggunakan jenis kuantitatif.

Sampel berjumlah 147 siswa dan menggunakan angket sebagai instrumen penelitiannya.

Ketiga, Sri Wahyuni dengan judul *“Pengaruh Media Audiovisual Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas V SD Negeri Sidoluhur 02 Jaken Pati Tahun Ajaran 2020/ 2021”*. Di dalamnya menggunakan metode pra-eksperimen dengan desain *"one group pretest posttest"*, sampel berjumlah 18 siswa dengan menggunakan wawancara dan tes sebagai pengumpulan data.

Keempat, Rizka Amalia dengan judul *“Pengaruh Minat Dan Motivasi Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Di MTS Ahmad Yani Jabung”*. Menggunakan pendekatan kuantitatif korelasi, dengan jumlah populasi 377 dan sampel 194 siswa. Instrumen penelitiannya adalah kuesioner dan dokumentasi.

Kelima, Alvi Syahri dengan judul *“Pengaruh Penggunaan Audiovisual dan Motivasi Belajar Terhadap Keterampilan Berbicara Bahasa Inggris di SMA Negeri 3 Takengon”*, menggunakan quasi-eksperimen 2 kelas.

**Tabel 1.1 Orisinalitas Penelitian**

No	Nama Peneliti, Judul, Bentuk, Penerbit	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Peneliti
1	Aqilla Fadya Ahmad "Pengaruh Media Pembelajaran Tatap Muka Terbatas Dan Motivasi Belajar	1. Variabel motivasi belajar 2. Variabel hasil belajar	1. Variabel media pembelajaran audiovisual 2. Subjek penelitian	1. Menggunakan 2 variabel independen (media pembelajaran audiovisual

	Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran IPS Di SMPN 6 Blitar", Skripsi, Skripsi UIN Malang 2022		siswa SMPN 4 Tuban	dan motivasi belajar) 2. Subjek dan fokus penelitian pada siswa SMPN 4 Tuban
2	Fajriyatul Hurriyah, "Pengaruh Media audiovisual dan motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa di SMPN 4 Tuban", Skripsi, Skripsi UIN Maulana Malik Ibrahim Malang 2022	1. Variabel motivasi belajar 2. Variabel hasil belajar	1. Variabel media pembelajaran audiovisual 2. Subjek penelitian siswa SMPN 4 Tuban	3. Fokus penelitian pada siswa smp pada mata pelajaran IPS
3	Sri Wahyuni, "Pengaruh Media Audiovisual Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas V SD Negeri Sidoluhur 02 Jaken Pati Tahun Ajaran 2020/ 2021", Skripsi, UIN Walisonggo Semarang 2021	1. Variabel media audiovisual 2. Variabel hasil belajar	1. Hanya menggunakan 2 variabel penelitian 2. Subjek penelitian siswa SMPN 4 Tuban 3. Subjek penelitian tingkat smp/mts	
4	Rizka Amalia, "Pengaruh Minat Dan Motivasi Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (Ips) Di MTS Ahmad Yani Jabung", Skripsi, Skripsi UIN Maulana Malik	1. Variabel motivasi belajar 2. Variabel hasil belajar	1. Variabel minat 2. Subjek penelitian siswa SMPN 4 Tuban	

	Ibrahim Malang 2023			
5	Alvi Syaahri, "Pengaruh Penggunaan Audiovisual dan Motivasi Belajar Terhadap Keterampilan Berbicara Bahasa Inggris Di Sma Negeri 3 Takengon", Jurnal Kande 2020	1. Variabel media audiovisu al 2. Variabel motivasi belajar	1. Variabel ketrampilan berbicara bahasa Inggris 2. Subjek penelitian siswa SMPN 4 Tuban	

## H. Definisi Operasional

### 1. Media Pembelajaran Audiovisual

Pembelajaran menggunakan media audiovisual mengintegrasikan audio dan visual untuk memaparkan materi ajar siswa. Tujuannya adalah mendukung proses belajar dengan menyajikan konten secara *multisensoris*, menggabungkan pendengaran dan penglihatan siswa secara simultan.

Contoh dari media pembelajaran audiovisual melibatkan penggunaan gambar, grafik, diagram, video, rekaman suara, animasi, dan elemen multimedia lainnya. Penggunaan media ini bertujuan utama untuk meningkatkan pemahaman, daya tangkap siswa dan retensi informasi, sekaligus memotivasi siswa serta mempertahankan minat siswa dalam proses belajar di kelas.

### 2. Motivasi Belajar

Dalam pembelajaran selain metode pembelajaran ada juga motivasi belajar. Motivasi belajar adalah segala bentuk dukungan yang mendorong siswa untuk terlibat lebih dalam kegiatan pembelajaran atau usaha untuk

memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau pencapaian tertentu. Ini mencakup faktor-faktor psikologis, emosional, dan lingkungan yang memotivasi siswa untuk belajar dan mencapai tujuan keguruan. Motivasi belajar ini dapat berasal dari keinginan siswa tersebut untuk mencapai prestasi, rasa ingin tahu, dorongan intrinsik (internal), atau penghargaan ekstrinsik (eksternal) seperti pemberian pujian dan pengakuan dari sekolah maupun orang tua.

### **3. Hasil Belajar**

Hasil belajar adalah buah dari hasil keberhasilan siswa terkait cara bersikap, interaksi siswa, cepat tanggap setelah kegiatan belajar mengajar di kelas.<sup>9</sup> Hasilnya mencakup sikap serta kemampuan siswa dalam menunjukkan perilaku yang baik, responsif, dan kemampuan untuk bertindak cepat. Peningkatan yang optimal dalam hasil belajar dapat diamati setelah melalui proses belajar-mengajar. Dalam konteks ini, hasil belajar mencerminkan perubahan sikap siswa dari ketidaktahuan sebelumnya terhadap materi pembelajaran menjadi pemahaman yang memungkinkan mereka mengenali dan mengembangkan apa yang telah dipelajari.

## **I. Sistematika Pembahasan**

### **BAB I Pendahuluan**

Pada penelitian ini BAB I terdiri dari: latar belakang, rumusan masalah, tujuan, manfaat, hipotesis, ruang lingkup, orisinalitas penelitian, definisi operasional dan yang terakhir sistematika pembahasan.

---

<sup>9</sup> Slemanto, "*Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*" (Jakarta: Akshara, 2001), hal.82.

## **BAB II Kajian Teori**

Pada penelitian ini BAB II terdiri dari: kajian teori, kerangka berpikir dan hipotesis penelitian.

## **BAB III Metode Penelitian**

Pada penelitian ini BAB III terdiri dari: pendekatan dan jenis penelitian, lokasi, variabel, populasi dan sampel, data dan sumber data, instrumen, validasi instrumen, pengumpulan data, analisis data, uji analisis dan prosedur penelitian.

## **BAB IV Paparan Data Dan Hasil Penelitian**

Pada penelitian ini BAB IV terdiri dari: deskripsi objek penelitian, paparan data dan hasil temuan penelitian.

## **BAB V Pembahasan**

Pada penelitian ini BAB V terdiri dari: pembahasan permasalahan.

## **BAB VI Penutup**

Pada penelitian ini BAB VI terdiri dari: kesimpulan dan saran dari hasil penelitian serta penutup akhir pembahasan penelitian

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Media Pembelajaran**

###### **a. Pengertian Media Pembelajaran**

Media pembelajaran sendiri tersusun atas "media" dan "pembelajaran". Kata media dari kalimat media pembelajaran berawal dari kata "*medius*" dalam bahasa latin berarti "tengah", "perantara" atau "pengantar". Dan dalam Bahasa arab media juga diartikan sebagai atau alat pengiriman dengan tujuan untuk mengirimkan pesan kepada si penerima.<sup>10</sup>

Dapat kita katakan media adalah alat atau perantara yang digunakan oleh guru pada kegiatan belajar dengan tujuan mengirimkan atau menyalurkan informasi dari guru kepada siswa. Gerlach dan Ely berkata bahwa "media pembelajaran dapat kita kategorikan semua pembawa pesan baik berupa manusia, pematik atau alat apa pun yang dapat menyampaikan materi kepada siswa untuk merangsang dan memberikan dorongan sehingga dapat menerima pengetahuan, ketrampilan, dan sikap". Dengan ini baik guru, buku teks pedoman, dan lingkungan adalah kategori media pembelajaran.<sup>11</sup>

---

<sup>10</sup> Azhar Arsyad, Media Pembelajaran, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2013), h. 3.

<sup>11</sup> Sanjaya Wina. "Media Komunikasi Pembelajaran" (Jakarta: Prenad, 2012), h.57.

Asosiasi Guru Nasional berpendapat "media adalah antar sesama manusia baik itu berbentuk audio, cetak, visual ataupun audiovisual".<sup>12</sup> Para guru memandang media sebagai instrumen atau alat yang memiliki peran strategis dan ikut menentukan dalam keberhasilan sebuah proses pembelajaran di kelas.

Sedangkan "*Association For Education and Comunication Technology*" berpendapat "media adalah sarana berkomunikasi yang berbentuk media cetak maupun media non-cetak yang digunakan dalam menyalurkan dan menyampaikan informasi atau materi pelajaran".<sup>13</sup>

Media dapat kita simpulkan sebagai alat atau instrumen yang dapat kita gunakan untuk pelengkap pembelajaran dan penyampaian materi pada siswa. Arti lain dari media juga disamakan dengan penghubung atau perantara antar guru dan siswa Ketika pembelajaran berlangsung. Dengan kesimpulan diatas dapat kita pastikan bahwa dalam pembelajaran dibutuhkan adanya media atau perantara.

Sedangkan kata kedua dari media pembelajaran yakni pembelajaran berawal dari "*instruction*" "*instructus*" atau "*intruere*" dalam bahasa Yunani memiliki arti menyampaikan ide atau pikiran atau pesan. yang mempunyai arti menyampaikan pikiran atau pesan, dari arti

---

<sup>12</sup> Arif Sadirman, "Media Keguruan" (Jakarta: PT. Ghraindo, 2012), h. 7.

<sup>13</sup> Mayasari, Pujasari, Ulfah, & Arifudin, "*Pengaruh Media Visual Pada Materi Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Siswa*". Jurnal Tahsinia.

tersebut pembelajaran adalah menyampaikan atau memberikan sebuah informasi atau gagasan melalui proses pembelajaran.<sup>14</sup>

Wina Sanjaya berpendapat "media pembelajaran adalah semua alat atau perantara atau bahan yang dapat digunakan menyalurkan materi dalam kegiatan pembelajaran. Seperti contoh: buku pedoman, majalah keguruan, radio, TV, laptop, proyektor dan lainnya".<sup>15</sup> Alat-alat seperti televisi dan radio juga bisa digunakan sebagai media pembelajaran sebagai pelengkap bahan ajar siswa. Namun media pembelajaran bukan hanya berupa alat-alat saja tapi juga bisa berupa semua hal yang dapat memberikan siswa pengetahuan.

Dari beberapa penjelasan terkait media pembelajaran diatas dapat kita rangkum dan simpulkan media pembelajaran adalah semua hal yang digunakan sebagai alat bantu guru dalam memberikan materi pada siswa baik berupa alat (buku pedoman, laptop, televisi dan radio) bahan (kapur, *PowerPoint* dan video).

#### **b. Fungsi Media Pembelajaran**

Hamalik memberikan pendapat "media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan keinginan belajar siswa dan juga merangsang siswa untuk aktif dalam kegiatan belajar. Dan bahkan dapat mempengaruhi psikologi siswa".<sup>16</sup>

---

<sup>14</sup> Bamang Wasita, "Teknologi Pembelajaran, Landasan dan Aplikasinya" (Jakarta: PT. Rhineka, 2009) h.265.

<sup>15</sup> V ina Ranjaya, "Perencanaan Dan Desain Sistem Pembelajaran" (Jakarta: Kencana, 2009), Hal. 204-205

<sup>16</sup> Azhar Arsyad, Op. Cit h. 19

Levie dan Lentz berpendapat ada 4 fungsi penting dari media pembelajaran yang harus kita ketahui yaitu:

1) Fungsi atensi

Fungsi ini memungkinkan media pembelajaran mengarahkan dan memandu konsentrasi dalam pembelajaran.

2) Fungsi afektif

Fungsi ini memungkinkan media pembelajaran mempengaruhi sikap atau emosi siswa dalam proses pembelajaran seperti menikmati kegiatan belajar di luar ruangan.

3) Fungsi kognitif

Fungsi ini membantu siswa dalam menangkap dan memahami materi pembelajaran. Hal ini dibuktikan dari mudahnya siswa dalam mengingat atau memahami isi materi atau pesan yang diajarkan oleh guru.

4) Fungsi kompensatoris

Fungsi ini memudahkan siswa dalam memahami isi teks dan juga membantu siswa dalam kegiatan membaca dan menguraikan kembali isi teks yang telah dibaca.<sup>17</sup>

### **c. Manfaat Media Pembelajaran**

Sujana dan Rifai berpendapat bahwa media pembelajaran memiliki beberapa manfaat , yaitu :

---

<sup>17</sup> Ibid hal 19

- 1) Menjadikan pembelajaran lebih menarik dan inovatif yang dapat meningkatkan semangat dan gairah siswa.
- 2) Materi ajar yang dibagikan guru akan mudah dimengerti siswa.
- 3) Penyampaian materi oleh guru akan lebih bervariasi dan lebih menarik siswa. Hal ini dapat menghindari siswa lebih mudah bosan dan jenuh dalam pembelajaran di kelas.<sup>18</sup>

Dalam "*Encyclopedia of Educational Research*" terdapat beberapa manfaat dari media pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Memberikan fondasi berfikir siswa.
- 2) Menambah minat dan motivasi siswa.
- 3) Membangun fondasi perkembangan belajar siswa.
- 4) Memberikan inovasi dan kreasi pengalaman dan meningkatkan sifat mandiri siswa.
- 5) Menumbuhkan pemikiran dan pemahaman melalui gambar dan video yang menarik.
- 6) Membantu tumbuhnya pengertian dan pemahaman siswa.<sup>19</sup>

#### **d. Jenis Media Pembelajaran**

Dengan berkembangnya teknologi, media pembelajaran juga mengalami kemajuan dan perkembangan. Azhar Arsyad dalam jurnal milik Nurita (2018) mengelompokkan media pembelajaran menjadi 4 kelompok ,yaitu :

---

<sup>18</sup> Ibid, h. 29.

<sup>19</sup> Ibid, h. 29.

- 1) Media pembelajaran cetak
- 2) Media pembelajaran audiovisual
- 3) Media pembelajaran digital
- 4) Media pembelajaran gabungan cetak dan digital.<sup>20</sup>

Seels dan Glasgow mengklasifikasikan media pembelajaran menjadi 2 kelompok yaitu:

- 1) Pilihan media tradisional (gambar, poster, foto, grafik, papan tulis, film, televisi, tape, buku teks, modul, majalah, peta, model pembelajaran dan video)
- 2) Pilihan media teknologi mutakhir (pembelajaran jarak jauh).<sup>21</sup>

Sedangkan Kemp & Dayton membagi media pembelajaran menjadi

- 1) Media pajang
- 2) Media cetak
- 3) Rekaman tape
- 4) Film dan *slide*
- 5) *Overhead* (proyektor)
- 6) Gambar
- 7) komputer
- 8) video.<sup>22</sup>

---

<sup>20</sup> Nurrita, "Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa". *Jurnal misykat*, hal 171-187.

<sup>21</sup> Ibid, h 33

<sup>22</sup> Ibid, h 37

## 2. Media Audiovisual

### a. Pengertian Media Audiovisual

Media pembelajaran audiovisual adalah media pembelajaran yang dalam prosesnya menggunakan perangkat audiovisual (animasi, video) sehingga membantu menggambarkan memperjelas isi materi yang diajarkan. Audiovisual berasal dari kata “*audivle*” dan kata “*visible*”, keduanya memiliki arti alat yang dapat didengar dan dilihat. Media audiovisual bertujuan untuk menjadi perantara dalam komunikasi sehingga lebih jelas dan efektif.<sup>23</sup>

Menurut Nugrawiyati media audiovisual merupakan media pembelajaran yang digunakan tenaga pengajar untuk menyampaikan materi agar diterima peserta didik melalui indra pendengar dan indra penglihat secara terpadu. Media audiovisual ini termasuk jenis media yang berbasis indra penyerap. Media audiovisual mencakup siaran TV, rekaman video, dan pentas drama dan sandiwara.<sup>24</sup>

Djamarah mengemukakan bahwa media audio-visual yaitu media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar.<sup>25</sup> Sementara Febliza dan Afdal menyatakan bahwa media audio-visual adalah sebuah cara pembelajaran dengan menggunakan media yang mengandung unsur

---

<sup>23</sup> Amir Hamzzah, "*Media Audiovisual*" (Jakarta: PT Gramedia, 1985), hlm. 11.

<sup>24</sup> Jepri Nugrawiyati, *Media Audio-Visual Dalam Pembelajaran Bahasa Arab*, El-Wasathiyah, Vol. 06, No. 01, Juni 2018, hlm. 98, diakses melalui

<sup>25</sup> Rohani Ahmad, *Media Instruksional Edukatif*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 1997), hlm. 97-98

suara dan gambar, dimana dalam proses penyerapan materi melibatkan indra penglihatan dan indra pendengaran.<sup>26</sup>

#### **b. Manfaat Media Audiovisual**

Media audiovisual memiliki beberapa manfaat seperti dapat mempermudah orang dalam penyampaian informasi.

Penggunaan media audiovisual juga memberikan beberapa manfaat antara lain adalah:

- 1) Menjadikan pembelajaran lebih menarik dan memotivasi siswa serta meningkatkan semangat belajar dan menghilangkan kebosanan.
- 2) Melatih siswa dalam belajar mendengarkan dan menyimak serta mengamati video/audio pembelajaran.
- 3) Melatih pola berpikir dan membentuk pemahaman siswa.

#### **c. Kelebihan dan Kekurangan Media Audiovisual**

Media audiovisual mempunyai kelebihan dan kekurangan dibandingkan dengan media pembelajaran lainnya. Berikut adalah beberapa kelebihan dan kekurangan dari menggunakan metode audiovisual sebagai media pembelajaran di kelas.

##### **Kelebihan**

- 1) Siswa dapat memperoleh dan memahami isi materi lebih jelas di bandingkan media lainnya.

---

<sup>26</sup> Najmi Hayati, . Hubungan Penggunaan Media Pembelajaran Audio-Visual Dengan Minat Peserta Didik Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMAN 1 Bangkinang Kota, Al-Hikmah, Vol. 14. No. 02, Oktober 2017, hlm. 162, diakses melalui <http://journal.uir.ac.id/index.php/alhikmah/article/view/1027>

- 2) Memudahkan demonstrasi yang sulit.
- 3) Menghemat waktu dan dapat diputar berulang-ulang sebagai evaluasi pembelajaran
- 4) Kamera TV bisa mengamati objek yang terlalu besar atau objek yang berbahaya seperti gajah dan hewan buas lainnya.

Kekurangan:

- 1) Perhatian siswa sulit dikuasai dan lebih cenderung susah diatur
- 2) Pemberian materi bersifat satu arah
- 3) Menggunakan peralatan yang mahal dan lebih kompleks serta membutuhkan ahli dalam mengoperasikannya.

### **3. Motivasi Belajar**

#### **a. Pengertian Motivasi Belajar**

Kata "motivasi belajar" tersusun dari kata "motivasi" dan kata "belajar". Motivasi berasal dari kata "motif" yang mana kata ini berarti upaya yang mendorong seseorang untuk mengerjakan sesuatu. Motivasi juga diartikan sebagai penggerak seseorang melakukan aktivitas tertentu apabila ada kebutuhan atau saat mendesak.<sup>27</sup>

Hamalik berpendapat "motivasi adalah perubahan hati seseorang yang muncul Ketika seseorang tersebut ingin mencapai sesuatu tujuan". Sudirman mengungkapkan bahwa "motivasi belajar merupakan faktor psikis yang bersifat non-intelektual. Peranannya yang khas adalah dalam pemuatan gairah, merasa senang dan semangat untuk belajar".

---

<sup>27</sup> Sudirman AM, "Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar" (Jakarta: PT Ghraindo, 1994), hal 73.

Seseorang juga harus mempunyai motivasi belajar dalam dirinya agar memperoleh suatu hasil yang diinginkan.<sup>28</sup>

Menurut Makmun "motivasi ialah keadaan dimana seseorang mencurahkan kekuatan, tenaga, dan pikirannya untuk mencapai suatu tujuan yang mana hal ini dilakukan secara sadar maupun tidak sadar". Sedangkan Sardiman mengatakan "motivasi belajar adalah dorongan seseorang untuk mencapai tujuan atau target yang dituju dalam kegiatan belajar".<sup>29</sup> Dalam proses pembelajaran, motivasi sangat diperlukan untuk mendorong semangat siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran siswa.

Kurangnya motivasi merupakan permasalahan yang akan selalu di hadapi oleh setiap guru Ketika mengajar. Pada saat siswa jenuh, kurang memperhatikan, mengantuk dan bosan saat pembelajaran di kelas, guru akan memberikan motivasi kepada para siswa agar mereka dapat fokus Kembali pada materi pembelajaran di kelas.<sup>30</sup> Siswa yang memiliki motivasi pada dirinya, maka ia:

- 1) Menunjukkan keaktifan, penuh minat, keingintahuan dan penasaran selama proses pembelajaran.
- 2) Menyimak penjelasan guru dengan fokus dan teliti.
- 3) Meluangkan waktu untuk belajar dan membaca.
- 4) Aktif bertanya dan menjawab pertanyaan guru.

---

<sup>28</sup> Sadirman AM. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta, PT Raja Grafindo Persada, 1994), hlm. 73.

<sup>29</sup> Surdiman, "Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar" (Jakarta: PT Ghrafindo, 2007).

<sup>30</sup> Saiful Bhasri, "Psikologi Belajar" (Jakarta: Rhineka, 2002), hal 182.

5) Menyelesaikan tugas yang diberikan guru selama di kelas.<sup>31</sup>

#### **b. Faktor-Faktor Motivasi Belajar Siswa**

Damyati dan Mujiono berpendapat motivasi belajar bisa dipengaruhi beberapa faktor, yaitu:

##### 1) Impian

Impian atau cita-cita seseorang akan mempengaruhi motivasi belajarnya, hal ini dibuktikan dengan bersemangatnya siswa dalam mencapai apa yang dia impikan.

##### 2) Kemampuan Belajar

Kemampuan belajar yang dimaksud di sini adalah faktor psikis siswa. Kemampuan belajar ini berwujud daya ingat, daya tangkap, pengamatan, pola fikir, fantasi dan penyelesaian masalah siswa. Siswa yang memiliki kemampuan belajar lebih biasanya cenderung suka belajar.

##### 3) Kondisi dan Keadaan Siswa

Bahkan pada masa kanak-kanak dan remaja, siswa masih merupakan manusia normal. Kondisi fisik dan kondisi psikis seseorang jika dilihat dari luar sangat dipengaruhi oleh keadaan batin dan batin orang tersebut. Siswa yang merasa rendah diri karena kelelahan dapat dikenali dari penampilan luarnya, seperti mengantuk yang memerah atau kekuatan fisiknya yang menurun.

---

<sup>31</sup> Muhammad Ali, "Penelitian kejuruan Prosedur Dan Strategi" (Bandung: Angkasa, 1984), hal 138.

#### 4) Lingkungan Kelas

Meskipun lingkungan berada di luar siswa, namun merupakan faktor penting dalam meningkatkan motivasi siswa. Siswa senantiasa dihadapkan pada tiga lingkungan utama: masyarakat, sekolah dan rumah. Lingkungan tersebut merupakan faktor yang dapat menentukan kemajuan seorang siswa atau menghambat semangatnya.

#### 5) Kemampuan Guru

Sebagai guru yang menyampaikan pengetahuan Ketika pembelajaran berlangsung, guru diharapkan menguasai materi, menyajikan isi dengan baik, dan mampu menarik perhatian siswa. Oleh karena itu guru juga perlu mengawasi kondisi setiap siswa dan mengatur dan menyesuaikan model dan metode pembelajaran.<sup>32</sup>

### 4. Hasil Belajar

#### a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah keterampilan dan *skill* yang diperoleh siswa setelah melakukan kegiatan belajar. Hasil belajar ini berupa sikap dan cara berpikir siswa yang berubah setelah pembelajaran di kelas.<sup>33</sup> Asep dan Haris menyatakan "hasil belajar adalah jenis pencapaian pada ranah kognitif, psikomotorik dan afektif setelah menjalani proses pembelajaran pada jangka waktu tertentu".<sup>34</sup> Sujana sebaliknya

---

<sup>32</sup> Dimiyati and Mudjiono, "Belajar Dan Pembelajaran" (Jakarta: Rineka Cipta, 2009), pp. 89–92.

<sup>33</sup> Nada sujana, "Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar" (Bandung: PT Remaja Roesta karya, 2005), Hal. 22

<sup>34</sup> Arfi Riwayhu, "Pengaruh Sikap Siswa Dan Minat Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V Sekolah Dasar Di Kabupaten Lamandau", Jurnal Keguruan Dasar, tahun 2015.

mengartikan "hasil belajar sebagai perubahan yang tampak pada tingkah laku siswa setelah proses pembelajaran".

Menurut S. Nasution "hasil belajar adalah perubahan yang terjadi pada diri seseorang yang telah mengikuti pembelajaran yang berupa pengetahuan, kebiasaan, keterampilan, pemahaman, penguasaan, dan sikap dari orang yang belajar".<sup>35</sup>

Hamdan & Khader berpendapat bahwa "hasil pembelajaran merupakan alat yang berfungsi sebagai tolok ukur dan memberikan wawasan mengenai kinerja siswa dan tingkat kinerja akademik, serta merupakan kunci untuk mengevaluasi dan meningkatkan rencana pembelajaran di masa depan".<sup>36</sup>

#### **b. Indikator Hasil Belajar**

Ada beberapa indikator dari hasil belajar dikatakan berhasil dalam kegiatan pembelajaran. yaitu:

- 1) Ranah kognitif mencakup ranah pengetahuan, analisis pemahaman, evaluasi dan kreasi siswa.
- 2) Ranah psikis mencakup ranah reaksi, penerimaan dan menentukan nilai siswa.
- 3) Ranah keterampilan psikomotorik mencakup keterampilan motorik siswa.

---

<sup>35</sup> Darwan Sah, "Strategi Belajar Mengajar" (Jakarta: Diadit Media, 2009), hlm 43.

<sup>36</sup> Tahreed Abu Khamdan, Fahri Kader, "Alignment of Intended Learning Outcomes with Quellmalz Taxonomy and Assessment Practices in Early Childhood Education Courses. *International Journal of Humanities and Social Science*", Journal of Education and Practice Vol. 5, No.29, (2014) h. 43-50.

### **c. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Berikut ini beberapa faktor internal yang mempengaruhi hasil belajar terdiri dari biologis dan psikis.

#### 1) Faktor Biologis.

Faktor biologis ini adalah semua keadaan yang berhubungan dengan kondisi fisik dari siswa baik kondisi fisik normal maupun Kesehatan siswa.

#### 2) Faktor Psikologis.

Faktor ini berkaitan dengan psikologi dari siswa yang mencakup kondisi mental, bakat, kemauan, daya ingat dan konsentrasi siswa.

Adapun faktor eksternal yang mempengaruhi hasil belajar adalah:

#### 1) Faktor Keluarga dan Lingkungan Rumah.

Faktor ini merupakan lingkungan pertama yang dikenal oleh siswa. Lingkungan inilah yang menentukan perkembangan awal Keguruan siswa dan penentu keberhasilan belajar dan awal pola hubungan siswa.

#### 2) Faktor Lingkungan Sekolah.

Faktor-faktor tersebut tergantung pada kondisi belajar siswa, antara lain jumlah guru yang seimbang sesuai mata pelajaran, kualitas dan kompetensi, sarana prasarana pendukung, teman dan lain yang dapat berdampak.

### 3) Faktor Lingkungan Masyarakat.

Lingkungan masyarakat juga dapat mempengaruhi hasil belajar antara lain dengan dibentuknya organisasi informal di sekitarnya seperti sanggar, karang taruna, dan kursus yang dapat memperluas pengetahuan dan pengalamannya. Hubungan siswa dengan siswa lain juga menentukan keberhasilan belajarnya.

### 4) Faktor Waktu.

Waktu adalah faktor penting yang berdampak besar bagi keberhasilan belajar. Hal ini dikarenakan siswa harus bisa mengatur dan menyeimbangkan jadwal yang digunakan untuk belajar dalam kesehariannya, dengan menyeimbangkan waktu siswa akan dapat belajar tanpa bertabrakan dengan kegiatan lainnya.<sup>37</sup>

## 5. Pengaruh Media Audiovisual Terhadap Hasil Belajar

Pengaruh metode pembelajaran audiovisual mempunyai peran dalam perkembangan hasil belajar. Dengan memanfaatkan elemen visual dan audio, metode ini mampu memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih menyeluruh dan mendalam. Visualisasi konsep melalui gambar, video, dan materi multimedia bertujuan menjembatani penyampaian materi yang lebih baik dan memicu daya ingat siswa. Proses belajar yang melibatkan secara *multisensorik* dapat membantu siswa mendapatkan pemahaman lebih baik dalam

---

<sup>37</sup> Tursan Khakim, "Belajar Secara Efektif" (Jakarta: Puspa Shwara, 2008), hlm. 11.

pembelajaran. Selain itu, metode ini memotivasi siswa dan menarik minat.

## **6. Pengaruh Motivasi Terhadap Hasil Belajar**

Dalam KBBI, "motivasi diartikan sebagai dorongan pada diri seseorang, baik disadari maupun tidak, dorongan ini bertujuan untuk mencapai sebuah tujuan tertentu yang telah di rencanakan".<sup>38</sup> Ketika motivasi belajar rendah, siswa cenderung apatis, kehilangan konsentrasi, dan cepat menyerah saat belajar sehingga berujung pada kesulitan belajar. Motivasi belajar terletak pada diri siswa dan tidak dapat langsung dirasakan oleh orang lain; yang dapat diamati adalah wujud atau wujud dari motivasi belajar yang sudah ada.

Motivasi belajar sangat berpengaruh pada hasil belajar siswa. Motivasi terjadi dikarenakan ada keinginan siswa untuk mencapai apa yang sebenarnya dituju, dan untuk mencapainya siswa harus bekerja keras.

## **7. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Audiovisual dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa**

Pentingnya metode pembelajaran audiovisual dan motivasi belajar terhadap hasil belajar tidak dapat dipandang remeh dalam konteks keguruan modern. Metode pembelajaran audiovisual, yang menggabungkan elemen visual dan audio, dapat memperkuat pemahaman konsep-konsep kompleks melalui penggunaan gambar,

---

<sup>38</sup> Alwi Hasan, "Kamus Besar Bahasa Indonesia" (Jakarta: Depdiknas, 2005), p. 27

video, dan suara. Pendekatan ini dapat merangsang berbagai Indera siswa, memudahkan pemahaman, dan meningkatkan retensi informasi. Di samping itu, motivasi belajar memiliki peran penting dalam membangun dan membentuk perilaku dan pola pikir siswa terhadap pembelajaran. Siswa yang termotivasi cenderung lebih fokus, tekun, dan bersedia mengatasi tantangan pembelajaran. Ketika metode pembelajaran audiovisual dikombinasikan dengan tingkat motivasi yang tinggi, hasil belajar dapat mencapai tingkat optimal. Keduanya saling melengkapi dan berkaitan, memberikan ruang pembelajaran yang menarik, yang pada akhirnya dapat meningkatkan pencapaian keterampilan siswa secara menyeluruh.

## **B. Perspektif teori dalam Islam**

### **1. Media Pembelajaran**

Dilihat dari pandangan Islam, media mengacu pada pembawa pesan dari pengirim pesan ke penerima. Selain sebagai sistem transportasi atau distribusi, media juga disebut perantara. Istilah “mediator” mungkin mencerminkan pemahaman bahwa semua sistem pembelajaran memainkan peran mediasi. Ringkasnya, media adalah sarana yang melaluinya pesan-pesan pembelajaran disampaikan atau dikomunikasikan. Hal ini dapat kita lihat dari beberapa ayat dalam Al-Quran yang menjelaskan tentang media pembelajaran, yaitu:

اقْرَأْ كِتَابَكَ كَفَىٰ بِنَفْسِكَ الْيَوْمَ عَلَيْكَ حَسِيبًا

“Bacalah kitabmu, cukuplah dirimu sendiri pada hari ini sebagai penghitung atas dirimu” (Al-Isra/17 :14).<sup>39</sup>

وَأَنَّ لَيْسَ لِلْإِنْسَانِ إِلَّا مَا سَعَىٰ وَأَنَّ سَعْيَهُ سَوْفَ يُرَىٰ

“Dan bahwasanya seorang manusia tiada memperoleh selain apa yang diusahakannya, Dan bahwasanya usaha itu kelak akan diperlihatkan (kepada-Nya)” (Q.S An-Najm: 39-40).<sup>40</sup>

Makna ayat ini adalah Allah SWT adalah guru pertama yang mendidik manusia dan memberi mereka kemampuan untuk merenungkan dan memahami hakikat manusia. Keunggulan manusia atas segala makhluk, termasuk malaikat, terletak pada ilmu dan kemampuannya berpikir. Ini sendiri merupakan ibadah terbesar. Guru sesungguhnya adalah Allah, namun Al-Qur'an adalah media pembelajarannya.<sup>41</sup>

## 2. Media Pembelajaran Audiovisual

Dalam pandangan Islam terdapat beberapa ayat al-Qur'an yang menjelaskan tentang media audiovisual, diantaranya adalah:

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُمْ مِنْ بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ وَالْأَبْصَارَ وَالْأَفْئِدَةَ ۗ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ

"Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam Keadaan tidak mengetahui sesuatu pun, dan Dia memberi kamu pendengaran, penglihatan dan hati, agar kamu bersyukur" (An-Nahl: 78).<sup>42</sup>

<sup>39</sup> QS Al-Isra 14

<sup>40</sup> QS an-Najm 39-40

<sup>41</sup> Edwin Yansah, "Penggunaan Media Audiovisual Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Di Kelas V MIN Merduati Kota Banda Aceh", (Banda Aceh, UIN Ar-Raniry, 2016).

<sup>42</sup> QS. An-Nahl 78.

Ayat an-nahl di atas menjelaskan bahwa Allah SWT memberikan manusia karunia berupa pendengaran dan penglihatan. Dengan karunia penglihatan dan pendengaran itu manusia mampu memahami pembelajaran menggunakan media audio, visual dan audiovisual. Manusia dengan ini wajib bersyukur atas karunia dan nikmat kepada Allah SWT.

### 3. Motivasi Belajar

Motivasi dalam perspektif Al-Qur'an mencerminkan bahwa Allah adalah motivator terbaik. Hal ini dapat kita lihat dengan banyaknya ayat-ayat al-quran yang mengungkapkan dan memberikan motivasi kepada hamba-hamba-Nya. Dalam konteks pembelajaran, kita dapat menemukan petunjuk-petunjuk tersebut dalam Al-Qur'an di antaranya:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَانشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

"Wahai orang-orang yang beriman! Apabila dikatakan kepadamu, "Berilah kelapangan di dalam majelis-majelis, maka lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan, "Berdirilah kamu," maka berdirilah, niscaya Allah akan mengangkat (derajat) orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Dan Allah Maha teliti apa yang kamu kerjakan" (Al-Mujadalah: 11).<sup>43</sup>

لَهُ مُعَقِّبَاتٌ مِّنْ بَيْنِ يَدَيْهِ وَمِنْ خَلْفِهِ يَحْفَظُونَهُ مِنْ أَمْرِ اللَّهِ إِنَّ اللَّهَ لَا يُغَيِّرُ مَا بِقَوْمٍ حَتَّىٰ يُغَيِّرُوا مَا بِأَنفُسِهِمْ وَإِذَا أَرَادَ اللَّهُ بِقَوْمٍ سُوءًا فَلَا مَرَدَ لَهُ وَمَا لَهُمْ مِنْ دُونِهِ مِنْ آلٍ

"Baginya (manusia) ada malaikat-malaikat yang selalu menjaganya bergiliran, dari depan dan belakangnya. Mereka menjaganya atas perintah Allah. Sesungguhnya Allah tidak akan mengubah keadaan suatu kaum sebelum mereka mengubah keadaan diri mereka sendiri. Dan apabila Allah menghendaki keburukan terhadap suatu kaum, maka

<sup>43</sup> QS Al-Mujadalah 11.

tak ada yang dapat menolaknya dan tidak ada pelindung bagi mereka selain Dia" (Ar-Ra'd: 11).<sup>44</sup>

#### 4. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah hasil yang didapatkan setelah kegiatan belajar dilakukan yang tujuannya mencapai perubahan dalam tingkah laku berdasarkan interaksi seseorang dengan lingkungannya.<sup>45</sup> Seperti halnya pada zaman Nabi Adam AS, sebagai manusia pertama yang diciptakan Allah SWT, ia diajarkan nama-nama benda kepada Adam lalu Allah meminta Adam untuk menyebutkan nama benda-benda tersebut dan mereka menceritakan kepada kita bahwa mereka telah menguji kemampuannya. Disebutkan dalam firman Allah pada surat Al-Baqarah 31, yakni:

وَعَلَّمَ آدَمَ الْأَسْمَاءَ كُلَّهَا ثُمَّ عَرَضَهُمْ عَلَى الْمَلَائِكَةِ فَقَالَ أَنْبِئُونِي بِأَسْمَاءِ هَؤُلَاءِ إِنْ كُنْتُمْ صَادِقِينَ

“Dan Dia mengajarkan kepada Adam Nama-nama (benda-benda) seluruhnya, kemudian mengemukakannya kepada Para Malaikat lalu berfirman: "Sebutkanlah kepada-Ku nama benda-benda itu jika kamu mamang benar orang-orang yang benar” (Al-Baqarah: 31).<sup>46</sup>

#### C. Kerangka Berpikir

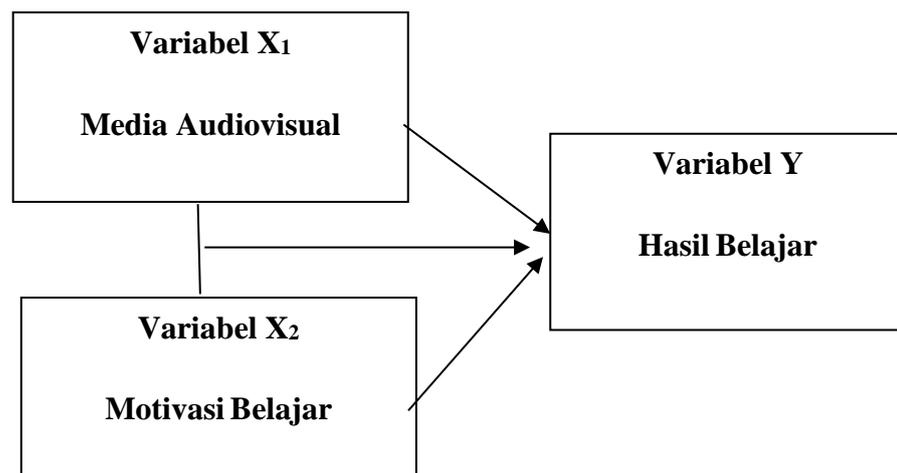
Dalam penelitian ini, peneliti mendeskripsikan dua variabel independen dan satu variabel dependen. Media pembelajaran audiovisual dan motivasi belajar merupakan variabel bebas dan mewakili insentif yang mempengaruhi hasil belajar sebagai variabel terikat. Jika media pembelajaran audiovisual secara parsial berpengaruh

<sup>44</sup> QS Ar-Ra'd 11.

<sup>45</sup> Mardian. "*Psikologi Keguruan*", (Medan: Perdana Publishing, 2012). hlm. 48

<sup>46</sup> QS. Al-Baqarah 31.

terhadap keberhasilan belajar dan motivasi belajar berpengaruh secara parsial terhadap keberhasilan belajar. Juga secara bersama-sama atau bersamaan memberikan motivasi belajar mengenai media pembelajaran audiovisual dan hasil belajar.



**Gambar 2.1 Kerangka Berpikir**

Keterangan:

- 1) H1: variabel media pembelajaran audiovisual ( $X_1$ ) berpengaruh pada variabel hasil belajar ( $Y$ )
- 2) H2: variabel motivasi belajar ( $X_2$ ) berpengaruh pada variabel hasil belajar ( $Y$ )
- 3) H3: variabel media audiovisual ( $X_1$ ) dan variabel motivasi belajar ( $X_2$ ) berpengaruh pada variabel hasil belajar ( $Y$ )

#### **D. Hipotesis Penelitian**

Hipotesis penelitian disini diartikan sebagai asumsi sementara hasil dari hasil penelitian yang akan diteliti dan kebenaran akan asumsi ini harus dibuktikan secara ilmiah melalui penelitian. Hipotesis dibagi

menjadi dua jenis: hipotesis nol ( $H_0$ ) dan hipotesis alternatif ( $H_1$ ). Hipotesis nol adalah asumsi sementara yang beranggapan bahwa variabel independen tidak mempengaruhi variabel dependen. Sebaliknya, hipotesis satu atau hipotesis alternatif adalah asumsi yang beranggapan bahwa variabel independen mempengaruhi variabel dependen.<sup>47</sup>

$H_0$ :

- 1) Media pembelajaran Audiovisual tidak berpengaruh terhadap hasil belajar siswa SMPN 4 Tuban
- 2) Motivasi belajar tidak berpengaruh terhadap hasil belajar siswa SMPN 4 Tuban
- 3) Media pembelajaran audiovisual dan motivasi belajar tidak berpengaruh terhadap hasil belajar siswa SMPN 4 Tuban.

$H_1$ :

- 1) Media pembelajaran Audiovisual berpengaruh terhadap hasil belajar siswa SMPN 4 Tuban.
- 2) Motivasi belajar berpengaruh terhadap hasil belajar siswa SMPN 4 Tuban.
- 3) Media pembelajaran audiovisual dan motivasi belajar berpengaruh terhadap hasil belajar siswa SMPN 4 Tuban.

---

<sup>47</sup> Tarmudi dan Harani, "Metode Statistika Pendekatan Teoritis dan Aplikatif" (Malang: UIN Malang, 2008), hal 247

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Pendekatan dan Jenis Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh dari media pembelajaran audiovisual dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa SMPN 4 Tuban. Dalam penelitian ini penulis menggunakan pendekatan kuantitatif yang bertujuan untuk menuju dan mengkaji hipotesis yang ada. Dengan menggunakan metode penelitian berjenis *korelasional*, penulis bertujuan untuk menguji dan mengkaji bagaimana pengaruh variabel independen (variabel media pembelajaran audiovisual dan variabel motivasi belajar) terhadap variabel dependen (variabel hasil belajar).

Sedangkan penulis menggunakan studi *korelasional* dimana peneliti mengukur dua variabel atau lebih dan mengevaluasi hubungan statistik (korelasi). Penelitian kuantitatif berjenis *korelasional* adalah penelitian yang digunakan untuk mengetahui hubungan antara dua variabel atau lebih tanpa mempengaruhi variabel tersebut sehingga tidak dapat dimanipulasi.

#### **B. Lokasi**

Penelitian ini akan dilakukan di SMPN 4 Tuban dengan alamat Jl. Prof. Dr. KH Fathurrahman Kafrawi No.1, Kuthi, Bogorejo, Kec. Merakurak, Kabupaten Tuban, Jawa Timur 62355. Pemilihan tempat pelaksanaan penelitian ini di SMPN 4 Tuban karena sekolah ini termasuk sekolah yang sudah terakreditasi A dan memenuhi persyaratan variabel (pembelajaran audiovisual) dari penelitian ini.

### C. Variabel

Dalam penelitian ini terdapat 3 variabel yang terdiri dari 2 variabel independen dan 1 variabel dependen. 2 variabel independen dalam penelitian ini adalah variabel media audiovisual ( $X_1$ ) dan variabel motivasi belajar ( $X_2$ ) sedangkan variabel dependen yaitu variabel hasil belajar ( $Y$ ).

### D. Populasi dan Sampel

#### 1. Populasi

Menurut Scaldi, "populasi mencakup seluruh sekelompok orang, hewan yang hidup bersama di suatu tempat dan menjadi subjek penarikan kesimpulan dari hasil akhir penelitian secara terencana",<sup>48</sup> populasi penelitian ini adalah siswa kelas SMPN 4 Tuban.

#### 2. Sampel

Sampel adalah Sebagian kecil dari keseluruhan populasi yang dipilih dan diambil sebagai sumber data yang mewakili keseluruhan populasi tersebut. Ada 2 syarat yang harus kita perhatikan Ketika pengambilan sampel, pertama adalah jumlah sampel yang diambil harus cukup dan bisa mewakili keseluruhan populasi penelitian. Menurut hukum statistika, dalam menentukan jumlah subjek yang akan diteliti, semakin besar atau banyak dari jumlah sampel yang diambil dalam suatu penelitian, maka statistiknya akan semakin kuat dan mencerminkan keadaan dari populasi tersebut. Banyaknya sampel yang digunakan

---

<sup>48</sup> Sukardi, "Metode Penelitian Keguruan: komputer dan praktiknya" (Jakarta: Bumi Aksara, 2003), hlm.53

dalam suatu penelitian juga bergantung pada status populasi penelitian. Jika populasinya homogen maka ukuran sampelnya bisa kecil; jika populasinya heterogen maka ukuran sampelnya harus representatif (mewakili seluruh anggota populasi).<sup>49</sup>

## **E. Data dan Sumber Data**

### **1. Data**

Data yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah data kuantitatif yang berupa data numerik yang dapat langsung diukur dan diolah dalam penelitian. Ada beberapa jenis data yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu:

#### **a. Data Primer**

Dalam penelitian ini salah satu sumber data yang dibutuhkan adalah data primer. Data primer ini diambil dari sumber data asli yang bersumber langsung dari data asli di lokasi penelitian diadakan. Penelitian ini mengumpulkan data primer dengan cara menggunakan kuesioner yang akan dibagikan kepada para siswa yang menjadi koresponden dalam penelitian ini.

#### **b. Data Sekunder**

Selain data primer dalam penelitian ini juga menggunakan data sekunder, data sekunder adalah data yang tidak

---

<sup>49</sup> Prof. Sukardi, "Metodologi Penelitian Keguruan Kompetensi dan Praktiknya" (Jakarta, PT Bumi Aksara, 2003), hlm. 55

menyumbangkan data secara langsung dalam pengumpulan data penelitian. Misalnya melalui orang lain atau dokumen. Sumber data penelitian ini adalah siswa SMPN 4 Tuban.

## **F. Instrumen Penelitian**

Ibnu Hajar menekankan pentingnya instrumen penelitian sebagai alat pengukuran atau pengukuran yang objektif untuk memperoleh informasi kuantitatif tentang berbagai karakteristik variabel agar pengumpulan data lebih sistematis.<sup>50</sup> Dalam pengumpulan data penulis menggunakan beberapa alat penelitian, antara lain:

Angket digunakan dalam mengumpulkan data atau informasi variabel independen penelitian ini berupa variabel media audiovisual dan motivasi belajar dengan menggunakan indikator berbasis teori yang relevan. Dalam penelitian ini menggunakan pengukuran skala likert sebagai jawaban dari instrumen kuesioner yang akan dibagikan kepada koresponden. Skala ini digunakan untuk menghitung jawaban dari angket berdasarkan 4 alternatif jawaban. Dengan kata lain, Sangat Setuju (SS) bernilai 4, Setuju (S) bernilai 3, Tidak Setuju (TS) bernilai 2, dan Sangat Tidak Setuju (STS) adalah skor 1. Dalam metode ini, responden diminta memberikan tanggapan berdasarkan hal-hal berikut untuk mengisi dan memilih kuesioner yang mencakup pemilihan skala tingkat kesepakatan yang sesuai. Berikut tabel dan ketentuan dari skor penilaian menggunakan skala likert, yakni:

---

<sup>50</sup> Malida Camelia Nazari. "Pengaruh media pembelajaran dan minat belajar siswa terhadap hasil belajar IPS Kelas VII di SMP NU Bulu lawang". 2022. Ph.D. Thesis. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.

**Tabel 3.1 Skor Jawaban Skala Liket**

<b>Alternatif Jawaban</b>	<b>Skor Pertanyaan</b>
Sangat Setuju (SS)	5
Setuju (S)	4
Ragu-ragu (R)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

Berikut ini indikator media pembelajaran audiovisual menurut Riyana:

**Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Media Pembelajaran Audiovisual**

<b>Dimensi</b>	<b>Indikator</b>	<b>Nomor butir</b>
Kejelasan	• Membuat pembelajaran jadi bermakna	1
	• Membuat pembelajaran mudah diingat	2, 5
	• Membuat pembelajaran mudah dipahami	3
	• Membuat pembelajaran dipahami secara utuh	4
Stand Alone (berdiri sendiri)	• Dapat digunakan secara mandiri	7
	• Tidak tergantung pada bahan ajar lain	6
User Friendly (bersahabat/ akrab dengan pemakainya)	• Mudah dimengerti • Dapat dioperasikan	8,9 10
Representasi Isi	• Dapat menjelaskan materi pembelajaran	11,12
Visualisasi dengan media	• Mengandung teks, animasi dan suara	13,14,15
Menggunakan kualitas resolusi yang tinggi	• Menggunakan resolusi gambar yang tinggi	16,17
	• Dapat digunakan pada semua komputer	20
Dapat digunakan secara klasikal atau individual	• Dapat digunakan dalam pembelajaran individu	18
	• Dapat digunakan dalam pembelajaran kelompok	19

Berikut ini indikator motivasi belajar menurut Karunia Eka L. & Mokhammad Ridwan Y

**Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Motivasi Belajar Siswa**

Dimensi	Indikator	Nomor butir
Perasaan Senang	• Memiliki rasa senang untuk mempelajari bidang studi IPS	1
	• Tidak ada paksaan dalam belajar IPS	2
	• Merasa betah selama dikelas saat jam pelajaran IPS	3
	• Senang dengan pembelajaran IPS yang menerapkan media pembelajaran	4
	• Guru yang menyenangkan & cara penyampaian yang bervariasi	5
Ketertarikan	• Mempunyai rasa antusias dalam mempelajari pelajaran IPS	6
	• Bertanya tentang hal yang tidak Dimengerti	7
	• Mencatat hal-hal penting dari penjelasan guru	8
	• Rajin dalam belajar	9
Perhatian siswa	• Kesiapan dalam mengikuti pembelajaran	10
	• Mendengarkan dan memperhatikan saat guru menjelaskan	11
	• Tetap belajar walau tidak ada ujian dan tanpa disuruh	12
Partisipasi atau keterlibatan siswa	• Membantu teman yang kurang memahami materi yang disampaikan guru	13
	• Berperan aktif dalam pembelajaran IPS	14
	• Berani berpendapat	15

## G. Validasi dan Rehabilitasi Instrumen

### a) Uji Validasi

Validitas merupakan pengukuran yang digunakan untuk menguji validitas atau kemanjuran instrumen penelitian yang akan

digunakan. Menurut Iskandar Baba, "uji validasi adalah uji yang digunakan untuk mengukur seberapa akurat suatu instrumen dapat mengukur variabel yang akan diteliti". Sugiyono menjelaskan "instrumen dikatakan valid jika pengukuran yang digunakan untuk mengumpulkan dan mengolah data valid dan dapat mengukur apa yang seharusnya diukur".<sup>51</sup> Dalam penelitian ini uji validasi ini digunakan untuk mengukur kevalidan instrumen media audiovisual dan minat belajar, dalam penelitian ini menggunakan validasi dengan rumus koefisien *product moment* dengan rumus berikut.

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[N \sum X^2 - (\sum X)^2][N \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Keterangan:

$r_{xy}$ : sebagai koefisien korelasi antara variabel X dan variabel Y

N: sebagai jumlah respondennya

$\sum XY$ : sebagai jumlah perkalian antara variabel X dan variabel Y

$\sum X$ : sebagai jumlah skor variabel X

$\sum Y$ : sebagai jumlah skor variabel Y

Cara menentukan valid atau tidaknya suatu instrumen yaitu dengan ketentuan berikut:

- a. Jika  $r_{hitung} \geq r_{tabel}$  dengan taraf signifikan 0,05, maka instrumen tersebut dikatakan valid.

---

<sup>51</sup> Sugiono, Metode Penelitian Keguruan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D, (Bandung: Alfabeta, 2015), hlm. 363.

- b. Jika  $r_{hitung} \leq r_{tabel}$  dengan taraf signifikan 0,05, maka instrumen tersebut dikatakan tidak valid.

Dalam penelitian ini menggunakan teknik korelasi yang didasarkan pada ketentuan jika  $r_{hitung} \geq r_{tabel}$  dengan taraf signifikan 5% maka item (soal kuesioner) dinyatakan valid. Sedangkan  $r_{hitung} \leq r_{tabel}$  maka butir soal tidak valid dan juga tidak memenuhi persyaratan yang berlaku. Aturan dasar dari pengambilan keputusan uji validitas ini menggunakan SPSS dengan membandingkan nilai signifikansi dengan probabilitas 0,05. Jika nilai sig. (2-tailed) < 0,05 dan Pearson Correlate bernilai positif maka item angket soal tersebut valid, dan jika nilai Sig. (2-tailed) < 0,05 maka item soal angket tersebut tidak valid.<sup>52</sup>

Berikut merupakan hasil perhitungan uji validitas instrumen pada masing-masing variabel:

1) Uji Validasi Instrumen Variabel Media Audiovisual ( $X_1$ )

Uji Validitas dalam penelitian menggunakan jumlah keseluruhan dari populasi sebanyak 99 siswa dengan menggunakan SPSS Ver.26. Kriteria dalam uji validitas ini menggunakan taraf 0,05 (5%) dengan nilai  $r_{tabel} = 0,367$ , sedangkan untuk  $df = 31 - 2 = 29$  dan  $\alpha = 0,05$  dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

---

<sup>52</sup> Nurul Qamariah, "Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Menggunakan Google Form Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital Siswa Kelas X SMK Negeri 9 Padang Semester Ganjil Tahun Ajaran 2018/2019", (Padang: Universitas Putra Indonesia, 2019),41-42.

**Tabel 3.4 Hasil Uji Validasi Instrumen Media Audiovisual**

<b>Butir soal</b>	<b>R hitung</b>	<b>R tabel</b>	<b>Keterangan</b>
1	0,491	0,367	Valid
2	0,685	0,367	Valid
3	0,679	0,367	Valid
4	0,620	0,367	Valid
5	0,499	0,367	Valid
6	0,521	0,367	Valid
7	0,387	0,367	Valid
8	0,710	0,367	Valid
9	0,793	0,367	Valid
10	0,663	0,367	Valid
11	0,762	0,367	Valid
12	0,594	0,367	Valid
13	0,567	0,367	Valid
14	0,596	0,367	Valid
15	0,596	0,367	Valid
16	0,619	0,367	Valid
17	0,585	0,367	Valid
18	0,516	0,367	Valid
19	0,689	0,367	Valid
20	0,537	0,367	Valid

## 2) Uji Validasi Instrumen Variabel Motivasi Siswa ( $X_2$ )

Uji validitas dalam penelitian menggunakan jumlah keseluruhan dari populasi sebanyak 99 siswa dengan menggunakan SPSS Ver.26. Kriteria dalam uji validitas ini menggunakan taraf 0,05 (5%) dengan nilai r tabel = 0,367, sedangkan untuk  $df = 31 - 2 = 29$  dan  $\alpha = 0,05$  dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

**Tabel 3.5 Hasil Uji Validasi Instrumen Motivasi Belajar**

Butir soal	R hitung	R tabel	Keterangan
1	0,807	0,367	Valid
2	0,622	0,367	Valid
3	0,628	0,367	Valid
4	0,884	0,367	Valid
5	0,588	0,367	Valid
6	0,727	0,367	Valid
7	0,653	0,367	Valid
8	0,550	0,367	Valid
9	0,725	0,367	Valid
10	0,789	0,367	Valid
11	0,681	0,367	Valid
12	0,533	0,367	Valid
13	0,665	0,367	Valid
14	0,792	0,367	Valid
15	0,817	0,367	Valid

**b). Uji Reliabilitas**

Reliabilitas adalah ukuran sejauh mana tidak ada kesalahan untuk membenarkan pengukuran yang konsisten dari berbagai elemen dalam suatu instrumen.<sup>53</sup> Instrumen yang reliabel adalah instrumen yang dapat digunakan berkali-kali untuk mengukur objek yang sama dan tetap menghasilkan data yang sama. Reabilitas penting dalam penelitian ini, instrumen di uji menggunakan rumus Alpha Crombach yaitu:

$$r_{11} = \frac{k}{k-1} \times \left\{ 1 - \frac{\sum S_i}{S_t} \right\}$$

<sup>53</sup> Ali Anwar, Statistik Untuk Penelitian Keguruan dan Aplikasinya dengan SPSS dan Excel, (Kediri: IAIT Pres, 2009), hlm. 13.

Keterangan:

$R_{11}$ : reliabilitas instrumen

k: jumlah banyak item pertanyaan

$\sum S_i$ : varian total

$S_i$ : jumlah varian butir

Menurut Ghozali, suatu Instrumen dapat dinyatakan reliabel apabila nilai Alpha Cronbach  $\geq$  dari 0,6. Begitu pun sebaliknya jika Alpha Cronbach  $\leq$  0,6 maka instrumen tersebut tidak reliabel atau tidak dapat diandalkan. Berikut ini adalah hasil dari uji reliabilitas instrumen media pembelajaran audiovisual dan motivasi belajar siswa:

**Tabel 3.6 Hasil Reliabilitas Instrumen Media Audiovisual dan Motivasi Belajar**

<b>Variabel</b>	<b><i>Alpha Cronbach</i></b>	<b>Keterangan</b>
Media audiovisual	0,905	Reliabel
Motivasi belajar	0,922	Reliabel

Berdasarkan tabel tersebut nilai Alpha Cronbach pada variabel media audiovisual sebesar 0,870 sedangkan nilai Alpha Cronbach pada variabel motivasi belajar siswa sebesar 0,895. Disimpulkan dari instrumen variabel yang digunakan sudah reliabel. Karena nilai Alpha Cronbach pada instrumen variabel lebih besar dari 0,6.

## H. Teknik Pengumpulan Data

### 1) Angket

Angket adalah serangkaian pertanyaan yang ditulis dan dirancang untuk memperoleh data dari responden dalam arti laporan tentang seseorang atau sesuatu yang mereka ketahui yang harus merekaanggapi.<sup>54</sup>

### 2) Observasi

Observasi merupakan sebuah metode atau teknik pengumpulan data atau informasi dengan cara mengamati dan merekam Ketika kegiatan sedang berlangsung. Observasi dalam penelitian ini digunakan sebagai pengamat independen terhadap subjek penelitian. Observasi dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui gambaran umum sekolah yang dijadikan tempat penelitian dan pengaruh supervisi terhadap perlakuan yang dilaksanakan.

### 3) Dokumen

Dokumen meneliti data berupa arsip yang berhubungan dengan tempat lokasi penelitian dilakukan seperti Contoh: visi & misi sekolah, sarana dan prasarana, kondisi sekolah, sejarah berdiri, kurikulum sekolah, kondisi siswa, guru dan para staf sekolah dll.<sup>55</sup> Dokumen penelitian ini digunakan untuk mengetahui hasil belajar IPS siswa SMPN 4 Tuban. Selain itu, data biografi seperti profil sekolah dan data

---

<sup>54</sup> Hamni Fadlilah. "Instrumen penelitian dan urgensinya dalam penelitian kuantitatif". Al-Masharif: Jurnal Ilmu Ekonomi Dan Keislaman, 2016, hal 59-75.

<sup>55</sup>Neliwati, "Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif" (Medan: PT Widya Puspita, 2018), hal 179.

siswa juga tercatat di SMPN 4 Tuban. Tujuannya adalah untuk memperoleh data yang relevan dengan penelitian ini.

## I. Analisis Data

### 1. Uji Asumsi Klasik

Pengujian asumsi klasik dilakukan dengan cara menggunakan model analisis regresi berganda pada variabel independen dan variabel dependen. Variabel independen pada penelitian ini adalah media audiovisual dan motivasi belajar. Sedangkan variabel dependen adalah hasil belajar siswa.

#### a. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk menguji apakah setiap variabel dalam penelitian yang diteliti tersebut terdistribusi normal. Model regresi yang baik dalam penelitian adalah yang datanya mendekati normal atau normal. Untuk mengukur tingkat normalitas data dapat digunakan rumus Chi-Square sebagai berikut:

$$X^2 = \frac{\sum(f_0 - f_e)^2}{f_e}$$

$X^2$  = nilai chi kuadrat

$f_0$  = frekuensi yang diperoleh

$f_e$  = frekuensi yang dibayangkan

Setelah Anda mendapatkan hasil chi-kuadrat, Anda dapat membandingkannya dengan daftar harga chi-kuadrat menggunakan alfa 0,05. Jika  $x^2 <$  maka data terdistribusi normal.

$X^2$  dengan derajat kebebasan  $dk = k-1$ . Peneliti menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov dengan menggunakan SPSS (*Statistical Product and Service Solution*) ver 26 for windows untuk menguatkan hasil pengujian di atas.

b. Uji Multikolinearitas

Tujuan dari uji multikolinearitas ini adalah untuk menguji apakah terdapat korelasi yang tinggi atau sempurna antar variabel independen dalam model regresi. Nilai toleransi dan faktor inflasi varians (VIF) yang dihasilkan menunjukkan metode mana yang dapat digunakan untuk merepresentasikan multikolinearitas. Dasar pengambilan keputusan pada uji multikolinearitas ini adalah multikolinearitas terjadi ketika nilai toleransi  $< 0,10$  dan nilai VIF  $> 10$ .<sup>56</sup>

c. Uji Autokorelasi

Uji autokorelasi bertujuan untuk menguji apakah terdapat korelasi antara eror sisa periode  $t$  dengan eror periode  $t-1$  (waktu sebelumnya) pada model regresi linier. Durbin-Watson (DW) digunakan untuk menentukan apakah terdapat autokorelasi. Pengujian dapat dilakukan dengan menggunakan informasi  $0 < d < dl$  (dalam hal ini tidak terdapat autokorelasi positif dan keputusan ditolak),  $dl < d < du$  (dalam hal ini tidak terdapat

---

<sup>56</sup> Muhammad Ali Gunawan, "Statistik Penelitian Bidang Keguruan, Psikologi dan Sosial". (Yogyakarta: Parama Publishing, 2015)

autokorelasi positif dan keputusan tidak diambil),  $4 - dl < d <$ ;  $4$  (tidak ada autokorelasi negatif, sehingga keputusan ditolak),  $4 - kamu < d <$ ;  $4 - dl$  (tidak ada autokorelasi negatif, keputusan ditolak) bukan keputusan),  $du < d <$ ;  $4 - Anda$  (dalam hal ini tidak ada autokorelasi positif atau negatif dan keputusan tidak ditolak).<sup>57</sup>

#### d. Uji Heterokedastisitas

Menurut Ghozali, "uji heterokedastisitas digunakan untuk mengukur ada tidaknya ketimpangan varians antara observasi yang satu dengan observasi yang lain dalam suatu model regresi".<sup>58</sup> Model regresi ini cocok digunakan bila tidak terjadi heterokedastisitas. Untuk mendeteksi ada tidaknya heterokedastisitas, terdapat metode yang dapat dilakukan dengan melakukan uji Glejser dengan meregresi nilai absolut dari residual variabel independen. Heterokedastisitas dikatakan tidak terjadi jika nilai probabilitas Sig lebih besar dari 0,05, begitu pula sebaliknya jika nilai probabilitas Sig kurang dari 0,05. 0,05 menunjukkan heterokedastisitas. Selain uji Glejser, Anda dapat memeriksa apakah terjadi heterokedastisitas dengan melihat grafik scatter plot.

---

<sup>57</sup> Dyah Nirnala Arum Janie, "Statistik Deskriptif & Regresi Linier Berganda dengan SPSS". (Semarang: Semarang University, 2012).

<sup>58</sup> Imam Ghozali, Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program SPSS (Semarang: BP Universitas Diponegoro, 2011), p. 139.

Menurut Imam Gozali, dasar analisis scatter plot adalah sebagai berikut:

- a. Heterokedastisitas terjadi apabila terdapat pola tertentu, misalnya titik-titik yang membentuk pola teratur (bergelombang, melebar kemudian menyempit).
- b. Jika titik-titik di atas dan di bawah angka 0 terdistribusi pada sumbu Y tanpa pola yang jelas, maka tidak terjadi heterokedastisitas.

## 2. Uji Analisis Regresi Linier Berganda

Uji analisis regresi linear berganda ini adalah sebuah metode analisis data yang bertujuan untuk menganalisis penelitian dengan regresi berganda. metode uji regresi berganda ini digunakan apabila dalam penelitian terdapat satu variabel terikat (Y) dengan 2 atau lebih variabel bebas (X). dalam penelitian ini variabel terikat berupa hasil belajar siswa ( $Y_1$ ) dan 2 variabel bebas metode audiovisual ( $X_1$ ) dan motivasi belajar ( $X_2$ ).

Adapun rumus regresi linier berganda yaitu:

$$Y = a + b_1 X_1 + b_2 X_2 + e$$

Keterangan:

Y = variabel dependen hasil belajar

a = bilangan konstanta

$b_1$  = koefisien regresi untuk  $X_1$

$b_2$  = koefisien regresi untuk  $X_2$

$X_1$  = media audiovisual

$X_2$  = motivasi belajar

$e$  = standar eror atau gangguan pada statistis yang tidak bisa diamati

### 3. Uji Hipotesis

#### a. Uji Parsial

Uji-t atau sering disebut uji parsial adalah pengujian yang dilakukan untuk melihat apakah variabel independen dalam penelitian mempunyai pengaruh yang signifikan atau tidak dengan variabel dependen. Menurut Ghozali, "teknik yang digunakan untuk uji t adalah dengan membandingkan nilai t statistik dengan nilai tabel". Jika nilai t hitung lebih besar dari nilai pada t tabel maka hipotesis alternatifnya adalah variabel independen berpengaruh signifikan terhadap variabel dependen. Penelitian ini menggunakan dua variabel bebas (media audiovisual dan motivasi belajar) dan satu variabel terikat (hasil belajar).

#### b. Uji Simultan

Uji f atau yang sering disebut uji simultan sering juga disebut dengan *concurrent test* adalah pengujian yang dilakukan untuk membuktikan kebenaran suatu hipotesis penelitian, baik secara keseluruhan maupun secara simultan. Uji simultan ini biasa digunakan untuk mengetahui apakah variabel  $x$  (variabel independen) pada penelitian mempunyai pengaruh secara simultan atau bersamaan terhadap variabel  $y$  (variabel dependen). Pada

penelitian ini menggunakan 2 variabel independen yaitu media audiovisual dan motivasi belajar dan 1 variabel dependen yaitu hasil belajar.

## **J. Prosedur Penelitian**

- 1) Tahap Persiapan
  - a) Menentukan objek dan judul penelitian
  - b) Survei dan observasi lapangan
  - c) Pengajuan judul dan variabel penelitian
  - d) Mencari sumber Pustaka
  - e) Penyusunan rancangan proposal penelitian
  - f) Permintaan surat izin penelitian
  - g) Konsultasi dan bimbingan proposal penelitian
- 2) Tahap Pelaksanaan Penelitian
  - a) Mencari dan mengumpulkan data penelitian
  - b) Mengelompokkan dan klasifikasi data
  - c) Analisis data
  - d) Menguji kevalidan dan keabsahan data
  - e) Mengumpulkan data hasil penelitian dan konsultasi
- 3) Tahap Penyelesaian
  - a) Menyusun dan merangkai laporan penelitian
  - b) Revisi

## **BAB IV**

### **PAPARAN DATA DAN HASIL PENELITIAN**

#### **A. Paparan Data**

##### **1. Profil SMPN 4 Tuban**

- a) Nama Madrasah : SMPN 4 Tuban
- b) Kepala Sekolah : Widiyatmiko
- c) NPSN : 20505089
- d) Status Sekolah : Negeri
- e) Bentuk Keguruan : SMP
- f) Status Kepemilikan : Pemerintah Daerah
- g) Kurikulum : Kurikulum Merdeka
- h) Waktu Operasional : 6 Hari (Senin-Sabtu)
- i) Akreditasi : A
- j) Tanggal Sk Pendirian : 22-11-1985  
sekolah
- k) Sk Pendirian : 0594/10/1985
- l) Sk Izin Operasional : 800/062/414.101.3/2023
- m) Tanggal Sk Operasional : 02-01-2023  
sekolah
- n) Alamat : Jl. Prof. Dr. KH. Fatkhurrahman Kafrawi
- o) Desa / Kelurahan : Bogorejo
- p) Kecamatan : Kec. Merakurak
- q) Kabupaten : Kab. Tuban
- r) Provinsi : Prov. Jawa Timur
- s) Kode Pos : 62351
- t) No Tlp : 0356711182

## 2. Visi dan Misi

### a) Visi:

“Terwujudnya Lulusan Berakhlak Mulia, Berprestasi dan Berbudaya Lingkungan”

### b) Misi:

1. Mewujudkan pribadi yang bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa.
2. Meningkatkan pelaksanaan pembiasaan aktivitas keagamaan secara optimal
3. Menumbuhkembangkan sikap berkepedulian sosial tinggi, saling menghormati, saling menghargai, saling membantu, toleransi, dan budaya.
4. Mewujudkan sikap disiplin dan berbudi pekerti luhur melalui keteladanan sikap, perilaku dan tindakan.
5. Menjadikan warga sekolah yang peduli terhadap kelestarian, keserasian, kemanfaatan, dan keseimbangan lingkungan.
6. Mewujudkan sekolah yang bersih, hijau dan meminimalisir hasil sampah yang tidak bermanfaat serta dilaksanakannya kantin sehat.
7. Mewujudkan perolehan asesmen yang optimal.
8. Menumbuhkan daya saing yang tinggi dalam melanjutkan keguruan ke jenjang satu tingkat lebih tinggi.
9. Meningkatkan kualitas diri dalam meraih prestasi akademik maupun non akademik.
10. Mewujudkan suasana proses pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan.
11. Meningkatkan kualitas sumber daya manusia yang profesional dan menguasai IPTEK
12. Melaksanakan pengembangan fasilitas dan sarana prasarana keguruan yang memadai dan inovatif.

13. Melaksanakan pembiayaan keguruan dengan prinsip berkeadilan secara transparan dan akun tabel.

### 3. Fasilitas

a) Ruang Kelas	: 24
b) Ruang Ibadah	: 1
c) Ruang UKS	: 1
d) Ruang TU	: 1
e) Ruang Konseling	: 1
f) Ruang OSIS	: 1
g) Olahraga	: 2
h) Gudang	: 3
i) Toilet	: 5
j) Ruang Guru	: 1
k) Perpustakaan	: 1
l) Ruang kepala sekolah	: 1
m) Laboratorium	: 5

### 4. Data Guru dan Siswa

**Tabel 4.1 Jumlah Guru dan Tenaga Guru SMPN 4 Tuban**

Gender	Guru	Tenaga Guru
Laki-laki	11	9
Perempuan	25	7
<b>Total</b>	<b>36</b>	<b>16</b>

## B. Deskripsi Variabel

### 1. Deskripsi Variabel Media Audiovisual

Variabel motivasi belajar memiliki 7 indikator (kejelasan, *stand alone*, bersahabat, representasi isi, visualisasi media, kualitas resolusi, klasikal atau individual) yang telah dijabarkan ke dalam 20 butir pertanyaan dan

diukur menggunakan skala likert. Masing-masing pertanyaan diukur dengan skor 1-5 sehingga akan diperoleh skor harapan minimum 20 (1x20) dan skor maksimum 100 (5x20) Berdasarkan jumlah skor dengan penggunaan skala likert responden pada variabel media audiovisual dalam pengisian kuesioner terhadap 99 siswa SMPN 4 Tuban tahun 2024-2025 didapatkan nilai tertinggi yaitu 100 dan nilai terendah yaitu 20 untuk 20 item pertanyaan. Untuk memudahkan penentuan kategorisasi dimana menetapkan kriteria terlebih dahulu, pada penelitian ini jumlah kategori yang digunakan berjumlah 3 kategori yaitu rendah, sedang, dan tinggi. Adapun distribusi frekuensi motivasi belajar siswa disajikan dalam tabel berikut:

**Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi Variabel Media Audiovisual**

No	Interval	Frekuensi	Persentase	Kategori
1	20-46	13	13,1%	Rendah
2	46-74	79	79,8%	Sedang
3	74-100	7	7,1%	Tinggi
Total		99	100%	

Berdasarkan tabel 4.2 diatas, distribusi frekuensi variabel hasil belajar terdiri dari 3 kelas interval. Dari jumlah keseluruhan siswa yaitu 99 siswa, Siswa yang termasuk kategori rendah sebanyak 13 siswa dengan presentasi 13,1%, untuk siswa kategori sedang sebanyak 79 siswa atau 79,8% dan untuk kategori tinggi sebanyak 7 siswa atau 7,1%. Dapat dikategorikan pemahaman siswa SMPN 4 Tuban dalam media audiovisual untuk mata pelajaran IPS rata-rata memiliki kategori sedang yaitu perolehan nilai 46-74.

## 2. Deskripsi Variabel Motivasi Belajar

Variabel motivasi belajar memiliki 4 indikator (perasaan senang, ketertarikan, perhatian siswa dan partisipasi atau keterlibatan siswa) yang telah dijabarkan ke dalam 15 butir pertanyaan dan diukur menggunakan skala likert. Masing-masing pertanyaan diukur dengan skor 1-5 sehingga akan diperoleh skor harapan minimum 15 (1x15) dan skor maksimum 75 (5x15) Berdasarkan jumlah skor dengan penggunaan skala likert responden pada variabel media audiovisual dalam pengisian kuesioner terhadap 99 siswa SMPN 4 Tuban tahun 2024-2025 didapatkan nilai tertinggi yaitu 75 dan nilai terendah yaitu 15 untuk 15 item pertanyaan. Untuk memudahkan penentuan kategorisasi dimana menetapkan kriteria terlebih dahulu, pada penelitian ini jumlah kategori yang digunakan berjumlah 3 kategori yaitu rendah, sedang, dan tinggi. Adapun distribusi frekuensi motivasi belajar siswa disajikan dalam tabel berikut:

**Tabel 4.3 Distribusi Frekuensi Variabel Motivasi Belajar**

No	Interval	Frekuensi	Persentase	Kategori
1	15-35	14	14,1%	Rendah
2	35-55	60	60,6%	Sedang
3	55-75	25	25,3%	Tinggi
Total		99	100%	

Berdasarkan tabel 4.3 diatas, distribusi frekuensi variabel hasil belajar terdiri dari 3 kelas interval. Dari jumlah keseluruhan siswa yaitu 99 siswa, Siswa yang termasuk kategori rendah sebanyak 14 siswa dengan presentasi

14,15%, untuk siswa kategori sedang sebanyak 60 siswa atau 60,6% dan untuk kategori tinggi sebanyak 25 siswa atau 25,25%. Dapat dikategorikan Siswa SMPN 4 Tuban dalam motivasi belajar untuk mata pelajaran IPS memiliki kategori sedang yaitu perolehan nilai 35-55.

### 3. Deskripsi Variabel Hasil Belajar

Berdasarkan hasil analisis belajar siswa yang diukur dengan hasil nilai rapor PTS semester pada mata pelajaran IPS siswa SMPN 4 Tuban secara keseluruhan diperoleh nilai tertinggi, sedang dan terendah yang berdasarkan 3 tingkat perhitungan kategorisasi. Adapun hasil belajar siswa disajikan dalam tabel berikut:

**Tabel 4.4 Distribusi Frekuensi Variabel Hasil Belajar**

No	Interval	Frekuensi	Persentase	Kategori
1	75-81	30	30,3%	Rendah
2	82-88	37	37,4%	Sedang
3	89-95	32	32,3%	Tinggi
Total		99	100%	

Berdasarkan tabel 4.4 diatas, distribusi frekuensi variabel hasil belajar terdiri dari 3 kelas interval. Dari jumlah keseluruhan siswa yaitu 99 siswa, Siswa yang termasuk kategori rendah sebanyak 30 siswa dengan presentasi 30,3%, untuk siswa kategori sedang sebanyak 37 siswa atau 37,4% dan untuk kategori tinggi sebanyak 32 siswa atau 32,3%. Dapat dikategorikan Siswa SMPN 4 Tuban dalam motivasi belajar untuk mata pelajaran IPS memiliki kategori sedang yaitu perolehan nilai 82-88.

## C. Uji Asumsi Klasik

### 1. Uji Normalitas

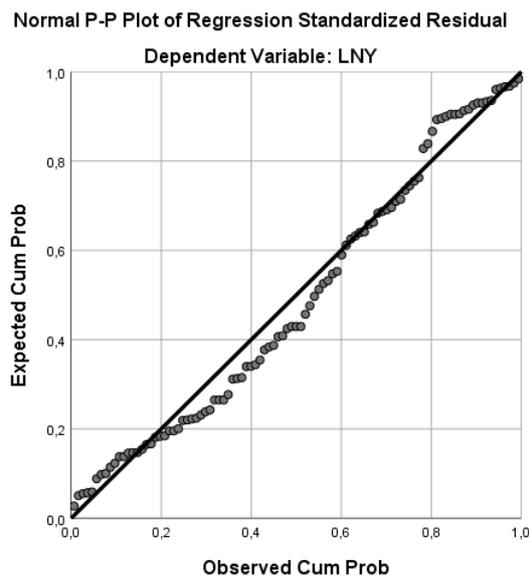
Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan uji normalitas milik Kolmogorov-Smirnov dengan jumlah responden sebanyak 99 siswa. Uji Kolmogorov-Smirnov adalah uji statistik *non-parametrik* yang digunakan untuk menguji kesamaan jenis distribusi pada dua sampel yang berasal dari dua populasi yang berbeda. Uji ini berguna ketika Kita ingin memastikan apakah dua kelompok data memiliki distribusi yang serupa atau berbeda secara signifikan. Uji normalitas Kolmogorov-Smirnov berasumsi jika nilai signifikan  $> 0,05$  maka hasil nilai residual berdistribusi normal dan begitu juga sebaliknya jika nilai signifikan  $< 0,05$  maka nilai residual tidak berdistribusi normal. Berikut hasil analisis uji normalitas dengan signifikan Kolmogorov-Smirnov menggunakan SPSS *ver 26 for windows*.

**Tabel 4.5 Hasil Uji Normalitas**

#### One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		99
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	,0000000
	Std. Deviation	,05428858
Most Extreme Differences	Absolute	,087
	Positive	,087
	Negative	-,087
Test Statistic		,087
Asymp. Sig. (2-tailed)		,062 <sup>c</sup>

Berdasarkan hasil uji normalitas Kolmogorov-Smirnov di atas bahwa hasil nilai signifikansi yaitu 0,62 berarti lebih besar dari 0,05 maka dikatakan atau disimpulkan nilai residual terdistribusi normal. Kemudian dapat dilihat dari hasil p-plot sebagai berikut:



**Gambar 4.1 Hasil Uji Normalitas P Plot**

Hasil pengujian kedua dengan menggunakan uji p-plot dapat dilihat pada gambar 4.1 di atas. Persebaran titik pada gambar relatif mendekati garis lurus, sehingga dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa data residual variabel media audiovisual dan motivasi belajar terhadap hasil belajar terdistribusi normal sehingga bisa dilakukan uji regresi linier berganda

## 2. Uji Linieritas

Pengujian linieritas dimaksudkan untuk mengetahui bahwa rata-rata yang diperoleh dari data kelompok responden dalam garis-garis lurus. Kriteria pengujiannya adalah kelinieran dipenuhi oleh data jika

angka signifikansi yang diperoleh  $> 0,05$ . Angka signifikansi yang lebih besar dari 0,05 menunjukkan hubungan yang linier secara signifikansi antara variabel independen dengan dependen.

**Tabel 4.6 Hasil Uji Linearitas**

			Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Hasil * Motivasi	Between Groups	(Combined)	204,685	19	10,773	,455	,972
		Linearity	,280	1	,280	,012	<b>,914</b>
		Deviation from Linearity	204,406	18	11,356	,480	,960
	Within Groups	1,869,497	79	23,665			
	Total	2,074,182	98				

Hasil uji linieritas pada tabel 4.6 diperoleh nilai sig. linearity signifikansi sebesar  $0,914 > 0,05$ , yang berarti terdapat hubungan linier antara variabel independen dengan variabel dependen. Dapat disimpulkan data variabel media audiovisual dan motivasi belajar dengan hasil belajar siswa linier.

### 3. Uji Multilinearitas

Uji multikolinieritas digunakan untuk menguji apakah dalam model regresi ditemukan adanya korelasi antar variabel bebas. Uji multikolinieritas yang baik ialah yang tidak terjadi multikolinieritas. Multikolinieritas dapat dilihat dari nilai tolerance dan Varian Inflation faktor (VIF). Jika nilai tolerance  $> 0,10$  maka tidak terjadi multikolinieritas, dan sebaliknya jika tolerance  $< 0,10$  terjadi multikolinieritas. Dan jika nilai VIF  $> 10,00$  terjadi multikolinieritas,

dan sebaliknya jika nilai VIF  $< 10,00$  maka tidak terjadi multikolinieritas.

**Tabel 4.7 Hasil Uji Multilinearitas**

		Collinearity Statistics	
		Tolerance	VIF
1	Audiovisual	,374	2,673
	Motivasi	,374	2,673

a. Dependent Variable: Hasil Belajar

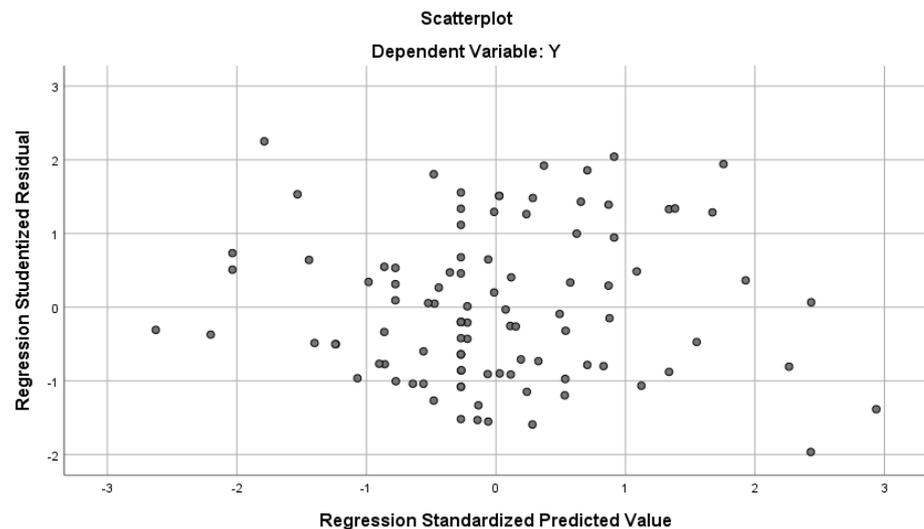
Dari tabel 4.6 dapat dikatakan bahwa nilai tolerance dari semua variabel sebesar 0,374, artinya lebih besar dari 0,10. Dan nilai VIF untuk semua variabel sebesar 2,673 artinya kurang dari 10,00. Maka dapat disimpulkan bahwa dalam regresi ini tidak ada gejala multikolinieritas.

#### 4. Uji Heterokedastisitas

##### 1) Uji Heterokedastisitas scatterplot

Uji heterokedastisitas digunakan untuk menguji apakah model regresi ketidaksabaran variance dari residual satu pengamatan lainnya. Model regresi bisa dikatakan baik apabila tidak terjadi heterokedastisitas antara data, untuk menguji apakah dalam model regresi terjadi ketidaksamaan variance dari residual satu pengamatan ke pengamatan yang lain. Menurut Imam Ghozali (2011: 139) Tidak terjadi heterokedastisitas, jika tidak ada pola yang jelas (bergelombang, melebar kemudian menyempit) pada gambar

scatterplots, serta titik-titik menyebar di atas dan di bawah angka 0 pada sumbu Y



**Gambar 4.2 Hasil Uji Heterokedastisitas Scatterplot**

Hasil uji dari gambar diatas titik-titik atau plot menyebar membentuk gambar mengikuti tingkat arah kurva. Sehingga dapat disimpulkan ada gejala atau terjadi heterokedastisitas. Maka peneliti melakukan beberapa uji heterokedastisitas dengan uji Glejser

## 2) Uji Heterokedastisitas Glejser

Dasar pengambilan keputusan uji heterokedastisitas Glejser. Jika nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 ( $\text{Sig} > 0,05$ ) maka kesimpulannya adalah tidak terjadi heterokedastisitas dalam model regresi. Dan sebaliknya, jika nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 ( $\text{Sig} < 0,05$ ) maka kesimpulannya terjadi heterokedastisitas dalam model regresi. Kemudian dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

**Tabel 4.8 Hasil Uji Heterokedastisitas Glejser**

**Coefficients<sup>a</sup>**

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
(Constant)	77,859	6,226		12,505	,000
1 Audiovisual X1	,168	,118	,235	1,422	,158
Motivasi X2	-,139	,132	-,174	-1,055	,294

a. Dependent Variable: Hasil Belajar

Hasil dari tabel 4.8 diatas dapat diketahui nilai signifikansi (Sig.) untuk variabel media audiovisual ( $X_1$ ) adalah 0,158. Sementara, nilai signifikansi (Sig.) variabel motivasi belajar ( $X_2$ ) adalah 0,294. Dari kedua variabel diperoleh nilai lebih besar dari 0,05 (Sig 0,02 < 0,05) maka disimpulkan tidak adanya heterokedastisitas dalam model regresi.

## 5. Uji Autokorelasi

Uji autokorelasi digunakan untuk mengetahui apakah dalam model regresi linier berganda ada korelasi antara kesalahan pengganggu pada periode t dengan kesalahan pada periode t-1 (sebelumnya). Untuk mengetahui dalam model regresi tersebut terdapat autokorelasi atau tidak, peneliti menggunakan uji Durbin Watson. Uji ini akan menghasilkan nilai D-W hitung (d) dan nilai D-W tabel. Dari D-W tabel dapat diperoleh nilai yaitu:

Tabel Durbin Watson,  $K = 2$  dan  $n = 99$ ,  $dL = 1,65223$ ,  $dU = 1,69298$ ,  $4 - dL = 2,34777$ ,  $4 - dU = 2,30702$ .

**Tabel 4.9 Hasil Uji Autokorelasi**

<b>Model Summary<sup>b</sup></b>					
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Durbin-Watson
1	.094 <sup>a</sup>	.009	.012	4,47351	1,852

a. Predictors: (Constant), Motivasi Belajar (X2), Media Audiovisual (X1)

b. Dependent Variable: Hasil Belajar (Y)

Berdasarkan tabel 4.9 diatas, dapat diketahui bahwa hasil uji autokorelasi menggunakan Durbin Watson dicari pada distribusi nilai tabel durbin Watson berdasarkan  $k/df1$  2 (jumlah variabel bebas atau  $x$ ) dan  $N$  99 yaitu banyaknya data pada sampel dengan signifikansi 5%,  $du$  (1,69298) < Durbin Watson pada tabel 1,852 <  $(4-du)$  2,30702, karena nilai durbin Watson terletak di antara  $du$  dan  $4-du$ , sehingga dapat disimpulkan bahwa dalam hasil penelitian ini tidak ada gejala autokorelasi.

#### **D. Uji Hipotesis**

Penelitian ini menggunakan analisis regresi linier berganda yang bertujuan untuk mengetahui apakah variabel bebas (media audiovisual dan motivasi belajar) secara sendiri-sendiri (parsial) maupun secara bersama-sama (simultan) terhadap variabel terikat (hasil belajar). Oleh karena itu dalam analisis penelitian ini menggunakan uji  $t$  dan uji  $F$ . berikut ini merupakan hasil perhitungan dengan regresi linier berganda dengan menggunakan program SPSS *ver 26 for windows*.

## 1. Uji Parsial

Dalam penelitian ini menggunakan analisis regresi linier bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh parsial (sendiri) yang diberikan variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y). Berikut merupakan hasil uji t menggunakan program SPSS *ver 26 for windows*:

**Tabel 4.10 Hasil Uji Parsial**

		Coefficients <sup>a</sup>				
		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
Model	B	Std. Error	Beta			
1	(Constant)	77,859	6,226		12,505	,000
	Media Audiovisual	,168	,118	,235	7,922	,000
	Motivasi Belajar	,139	,132	,174	4,855	,000

a. Dependent Variable: Hasil Belajar

### 1) Pengaruh Media Audiovisual Terhadap Hasil Belajar

Kriteria pengujian hipotesis dimana  $H_0$  diterima apabila  $T_{hitung} < T_{tabel}$  atau nilai signifikansi  $> 0,05$  dan sebaliknya  $H_0$  ditolak apabila  $T_{hitung} > T_{tabel}$  atau nilai signifikansi  $< 0,05$ . Adapun hipotesis yang digunakan sebagai berikut:

$H_0$ : Media audiovisual tidak berpengaruh terhadap hasil belajar siswa VIII di SMPN 4 Tuban.

$H_a$ : Media audiovisual berpengaruh terhadap hasil belajar siswa VIII di SMPN 4 Tuban

Berdasarkan tabel 4.10 hasil uji t diatas diketahui bahwa variabel media audiovisual mempunyai nilai  $T_{hitung}$  sebesar 7,922

dan sebesar signifikansi 0,000 sedangkan untuk  $T_{tabel}$  diketahui sebesar 1,985. Dapat disimpulkan bahwa  $1,922 > 1,985$  dan nilai signifikansi sebesar  $0,000 < 0,05$ . Artinya, secara parsial media audiovisual berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS SMPN 4 Tuban.

## 2) Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar

Kriteria pengujian hipotesis dimana  $H_0$  diterima apabila  $T_{hitung} < T_{tabel}$  atau nilai signifikansi  $> 0,05$  dan sebaliknya  $H_0$  ditolak apabila  $T_{hitung} > T_{tabel}$  atau nilai signifikansi  $< 0,05$ . Adapun hipotesis yang digunakan sebagai berikut:

$H_0$ : Motivasi belajar tidak berpengaruh terhadap hasil belajar siswa VIII di SMPN 4 Tuban.

$H_a$ : Motivasi belajar berpengaruh terhadap hasil belajar siswa VIII di SMPN 4 Tuban

Berdasarkan tabel 4.10 hasil uji t diatas diketahui bahwa variabel motivasi belajar mempunyai nilai  $T_{hitung}$  sebesar 4,855 dan sebesar signifikansi 0,000 sedangkan untuk  $T_{tabel}$  diketahui sebesar 1,985. Dapat disimpulkan bahwa  $4,855 > 1,985$  dan nilai signifikansi sebesar  $0,000 < 0,05$ . Artinya, secara parsial motivasi belajar berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS SMPN 4 Tuban.

## 2. Uji Simultan

Uji F digunakan agar mengetahui ada atau tidaknya pengaruh secara bersama-sama (simultan) dari variabel bebas terhadap variabel terikat yaitu media audiovisual dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di SMPN 4 Tuban. Adapun hipotesis yang digunakan sebagai berikut:

Ho: Media audiovisual dan motivasi belajar tidak berpengaruh terhadap hasil belajar siswa SMPN 4 Tuban

Ha: Media audiovisual dan motivasi belajar berpengaruh terhadap hasil belajar siswa di SMPN 4 Tuban

Kriteria pengujian Ho diterima apabila  $F_{hitung} < F_{tabel}$  atau nilai signifikansi  $> 0,05$ . Sebaliknya Ho ditolak apabila  $F_{hitung} > F_{tabel}$  atau nilai signifikansinya  $< 0,05$ . Berikut ini adalah jbaran hasil uji simultan (Uji F) dalam bentuk tabel.

**Tabel 4.11 Hasil Uji Simultan**

		ANOVA <sup>a</sup>				
Model		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	43,048	2	21,524	15,101	,000 <sup>b</sup>
	Residual	2031,134	96	21,158		
	Total	2074,182	98			

a. Dependent Variable: Hasil Belajar

b. Predictors: (Constant), Motivasi Belajar, Media Audiovisual

Dari tabel 4.11 diatas dapat diketahui bahwa  $F_{hitung} 15,101 > F_{tabel} 3,09$  nilai signifikansinya  $0,000 < 0,05$ , maka dapat disimpulkan bahwa ditolak dan diterima. Artinya, Media audiovisual dan motivasi Belajar

secara bersama-sama berpengaruh secara positif signifikan terhadap hasil belajar siswa di SMPN 4 Tuban.

### 3. Koefisien Deternasi

Koefisien deternasi digunakan agar peneliti dapat mengetahui secara bersama-sama (simultan) seberapa besar yang diberikan dari variabel bebas terhadap variabel terikat yaitu media audiovisual dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di SMPN 4 Tuban.

**Tabel 4.12 Hasil Uji Koefisien Deternasi**

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.824 <sup>a</sup>	.679	.673	.460

a. Predictors: (Constant), Motivasi Belajar, Media Audiovisual

Berdasarkan tabel 4.12 nilai adjusted R Square (koefisien determinasi) sebesar 0,679 atau 67,9% yang artinya pengaruh variabel independen media audiovisual ( $X_1$ ) dan motivasi belajar ( $X_2$ ) terhadap variabel dependen hasil belajar ( $Y$ ) siswa pada mata pelajaran IPS di SMPN 4 Tuban sebesar 67,9%. Sedangkan sisanya 32,1% lainnya dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak di bahas dalam penelitian. Dalam menentukan variabel bebas yang paling dominan pengaruhnya terhadap variabel terikat dalam model regresi linier berganda variabel yang mempunyai koefisien beta tertinggi terlihat pada variabel media audiovisual dengan nilai 0,235, sedangkan motivasi belajar mempunyai koefisien beta 0,174. Pada persamaan regresi juga diketahui bahwa nilai

R square atau koefisien determinasi sebesar 0,679 yang artinya pengaruh variabel media audiovisual dan motivasi belajar terhadap variabel hasil belajar siswa sebesar 67,9%.

#### 4. Analisis Regresi Linier Berganda

**Tabel 4.13 Analisis Regresi Linier Berganda**

		Coefficients <sup>a</sup>				
		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
Model		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	77,859	6,226		12,505	,000
	Media Audiovisual	,168	,118	,235	7,922	,000
	Motivasi Belajar	,139	,132	,174	4,855	,000

a. Dependent Variable: Hasil Belajar

Berdasarkan pada hasil data tabel 4.13 diperoleh persamaan rumus sebagai berikut:

$$Y = a + b_1 X_1 + b_2 X_2 + e$$

$$Y = 77.859 + 0.168 x_1 + 0.139 x_2 + e$$

$$Y = \text{Rasionalitas Hasil Belajar}$$

a = Konstanta

b = Koefisien regresi variabel independen

X1 = Media pembelajaran

X2 = Fasilitas sekolah

e = eror

Adapun nilai-nilai persamaan regresi tersebut mempunyai makna sebagai berikut:

- a. Konstanta sebesar 77.859 menunjukkan nilai hasil belajar (Y) memiliki nilai 77.859. Apabila tidak dipengaruhi oleh variabel

media pembelajaran (X1) dan variabel fasilitas sekolah (X2), atau dapat dikatakan bahwa variabel X1 dan variabel X2 memiliki nilai (0)

- b. Koefisien regresi sebesar 0.168 menunjukkan bahwa setiap ada peningkatan dari variabel media pembelajaran (X1) sebesar 1 poin, maka hal tersebut akan memberikan kenaikan terhadap variabel Y sebesar 0.168 poin.
- c. Koefisien regresi sebesar 0,139 menunjukkan bahwa setiap ada peningkatan dari variabel fasilitas sekolah (X2) sebesar 1 poin, maka hal tersebut akan memberikan kenaikan terhadap variabel Y sebesar 0,139 poin

## **BAB V**

### **PEMBAHASAN**

Setelah dilakukan penelitian dengan pengambilan, pengolahan, dan analisis data melalui program aplikasi SPSS 26 *for windows*, maka diperoleh hasil serta paparan data yang sesuai dengan pengujian yang telah dilaksanakan. Berdasarkan pada yang telah disajikan dalam uji hipotesis dari data pada bab empat, maka pada bab lima ini dijelaskan lebih lanjut terkait pembahasan dan hasil penelitian dari penelitian yang dilakukan pada bab empat. Berikut hasil pembahasan dari pengolahan data pengaruh pembelajaran media audiovisual dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa pada pelajaran IPS di SMPN 4 Tuban.

#### **A. Pengaruh Media Audiovisual Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS di SMPN 4 Tuban**

Berdasarkan hasil pengolahan data yang telah dilakukan menunjukkan bahwa penggunaan media audiovisual mempunyai pengaruh yang baik terhadap hasil belajar siswa. Pada hasil uji t diketahui bahwa hasil dari variabel media audiovisual mempunyai nilai  $T_{hitung}$  sebesar 7,922 dan sebesar signifikansi 0,000 sedangkan untuk  $T_{tabel}$  diketahui sebesar 7,985. Dapat disimpulkan bahwa  $1,922 > 1,985$  dan nilai signifikansi sebesar  $0,000 < 0,05$ . Pada tabel hasil penelitian distribusi frekuensi terdapat 79 siswa pada variabel media pembelajaran audiovisual dengan kategori sedang. Artinya, secara parsial media audiovisual berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS SMPN 4 Tuban.

Menurut Nurasiyati media audiovisual merupakan media pembelajaran yang digunakan tenaga pengajar untuk menyampaikan materi agar diterima peserta didik melalui indra pendengar dan indra penglihat secara terpadu. Media audiovisual ini termasuk jenis media yang berbasis indra penyerap. Media audiovisual mencakup siaran TV, rekaman VCD, dan pentas drama dan sandiwara.<sup>59</sup>

Djamarah mengemukakan bahwa media audio-visual yaitu media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar.<sup>60</sup> Sementara Febliza dan Afdal menyatakan bahwa media audio-visual adalah sebuah cara pembelajaran dengan menggunakan media yang mengandung unsur suara dan gambar, dimana dalam proses penyerapan materi melibatkan indra penglihatan dan indra pendengaran.<sup>61</sup>

Dengan rutin menggunakan media audiovisual dalam pembelajaran maka hasil belajar IPS akan semakin meningkat. Hal ini disebabkan karena media audiovisual dapat membuat konsep abstrak menjadi lebih konkret, dapat menampilkan gerak sehingga lebih mudah diamati, dapat menampilkan detail dari suatu benda ataupun proses, serta membuat penyajian pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga proses pembelajaran menjadi menyenangkan. Hasil penelitian tersebut sesuai

---

<sup>59</sup> Jepri Nugrawiyati, Media Audio-Visual Dalam Pembelajaran Bahasa Arab, El-Wasathiya, Vol. 06, No. 01, Juni 2018, hlm. 98, diakses melalui

<sup>60</sup> Rohani Ahmad, Media Instruksional Edukatif, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 1997), hlm. 97-98

<sup>61</sup> Najmi Hayati, . Hubungan Penggunaan Media Pembelajaran Audio-Visual Dengan Minat Peserta Didik Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMAN 1 Bangkinang Kota, Al-Hikmah, Vol. 14. No. 02, Oktober 2017, hlm. 162, diakses melalui

<http://journal.uir.ac.id/index.php/alhikmah/article/view/1027>

dengan pendapat Arsyad bahwa penggunaan media audiovisual di dalam proses belajar mengajar dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.<sup>62</sup>

Penelitian lain yang mendukung dilakukan oleh Windasari, yaitu pengaruh positif media pembelajaran berbasis audiovisual terhadap hasil belajar sejarah siswa XI SMA Negeri 2 Bae Kudus.<sup>63</sup> Hal ini menunjukkan bahwa walaupun segala hal dalam pembelajaran dipadatkan dan dibatasi seperti materi dalam mata pelajaran, waktu belajar, dan interaksi antar siswa dengan adanya media audiovisual materi yang diajarkan kepada siswa lebih mudah dipahami. Hal ini juga menjadikan pembelajaran di kelas lebih bervariasi dan tidak monoton.

Penelitian ini diperkuat oleh penelitian yang telah dilakukan oleh Sri Wahyuni dalam penelitian yang berjudul "Pengaruh Media Audiovisual Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS" menyatakan media audiovisual punya pengaruh terhadap hasil belajar siswa.<sup>64</sup> Dari penelitian ini dihasilkan uji t yaitu  $T_{hitung} = 4,877 > T_{tabel} = 2,109$ , sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh media audiovisual terhadap hasil belajar mata pelajaran IPS siswa kelas V SD Negeri Sidoluhur 02 Jaken Pati.

---

<sup>62</sup> Hastuti, A., & Budianti, Y. Pengaruh penggunaan media audiovisual terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ipa kelas ii sdn bantargebang ii kota Bekasi. *Pedagogik: Jurnal Keguruan Guru Sekolah Dasar*, 2(2), 33-38 (2014).

<sup>63</sup> Windasari, T. S., & Syofyan, H. Pengaruh Penggunaan Media Audiovisual Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Keguruan Dasar UNJ*, 10(1), 1-12 (2019).

<sup>64</sup> Wahyuni, S. Pengaruh media audiovisual terhadap hasil belajar mata pelajaran IPS siswa kelas V SD Negeri Sidoluhur 02 Jaken Pati. *Jurnal Ilmiah UIN Wali Songgo*, (2021).

Penelitian lain yang mendukung diperkuat oleh penelitian yang dilakukan oleh Tahan Suci Windasari dan Harlinda Sofyan yang berjudul "Pengaruh Penggunaan Media audiovisual Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas IV SD". Dari penelitian ini didapatkan hasil  $T_{hitung}$  sebesar  $12,515 > T_{tabel} 2,052$  dan nilai signifikansi sebesar  $0,000 < 0,05$ , dengan demikian dapat dinyatakan bahwa media audiovisual berepengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar.

Penelitian lainnya dilakukan oleh Fargil Prasetia dengan penelitian yang berjudul "Pengaruh Media audiovisual terhadap Prestasi Belajar Matematika pada siswa kelas VI SD Negeri Duren Tiga 01 Pagi Jakarta Selatan". Dari hasil pengujian hipotesis statistik diperoleh statistik data nilai  $T_{hitung} 4,48 > T_{tabel} = 2,02$  pada taraf 5%. Hasil ini berarti telah membuktikan kebenaran dari hipotesis dengan demikian disimpulkan terdapat pengaruh media audiovisual terhadap hasil belajar matematika peserta didik.

Penelitian yang mendukung lainnya dilakukan oleh Bambang irwan dengan judul "Hubungan penggunaan media audiovisual dengan hasil belajar siswa pada materi identifikasi unsur-unsur pembangun puisi pada SMP Al Azhar Syifa Budi Pekanbaru". Dari penelitian ini didapatkan hasil  $T_{hitung} 6,484 > T_{tabel} 1,66864$  dan nilai signifikansi  $0,00 < 0,05$ , sehingga dapat disimpulkan dari penelitian ini penggunaan media audiovisual berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada materi identifikasi unsur-unsur pembangun puisi pada SMP Al Azhar Syifa Budi Pekanbaru.

## **B. Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS di SMPN 4 Tuban**

Berdasarkan hasil pengolahan data yang telah dilakukan menunjukkan bahwa motivasi belajar mempunyai pengaruh yang baik terhadap hasil belajar siswa. Pada uji t didapatkan hasil dari variabel motivasi belajar mempunyai nilai  $t_{hitung}$  sebesar 4,855 dan sebesar signifikansi 0,000 sedangkan untuk  $t_{tabel}$  diketahui sebesar 1,985. Dapat disimpulkan bahwa  $4,855 > 1,985$  dan nilai signifikansi sebesar  $0,00 < 0,05$ . Pada tabel hasil penelitian distribusi frekuensi terdapat 60 siswa pada variabel motivasi belajar dengan kategori sedang. Artinya, secara parsial motivasi belajar berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS SMPN 4 Tuban.

Hamalik berpendapat "motivasi adalah perubahan hati seseorang yang muncul Ketika seseorang tersebut ingin mencapai sesuatu tujuan". Sudirman mengungkapkan bahwa "motivasi belajar merupakan faktor psikis yang bersifat non-intelektual. Peranannya yang khas adalah dalam pembuahan gairah, merasa senang dan semangat untuk belajar". Seseorang juga harus mempunyai motivasi belajar dalam dirinya agar memperoleh suatu hasil yang diinginkan.<sup>65</sup>

Menurut Makmun "motivasi ialah keadaan dimana seseorang mencurahkan kekuatan, tenaga, dan pikirannya untuk mencapai suatu tujuan

---

<sup>65</sup> Sadirman AM. Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar, (Jakarta, PT Raja Grafindo Persada, 1994), hlm. 73.

yang mana hal ini dilakukan secara sadar maupun tidak sadar". Sedangkan Sardiman mengatakan "motivasi belajar adalah dorongan seseorang untuk mencapai tujuan atau target yang dituju dalam kegiatan belajar".<sup>66</sup> Dalam proses pembelajaran, motivasi sangat diperlukan untuk mendorong semangat siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran siswa.

Dari hasil yang telah didapatkan dari uji hipotesis membuktikan adanya pengaruh yang positif dari motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa. Dari hasil perolehan dari uji hipotesis menunjukkan bahwa diperoleh hasil indikator yang mendapatkan skor cukup tinggi, yakni pada indikator untuk mengejar cita-cita. Sedangkan untuk perolehan nilai yang rendah, yaitu pada indikator lingkungan kelas. Indikator yang memiliki nilai rendah berkaitan dengan kondisi lingkungan kelas yang mencakup sikap siswa beserta teman-temannya dalam proses pembelajaran. Hal tersebut mendeskripsikan siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan baik disebabkan lingkungan kelas dalam hal ini teman sekelasnya mendukung siswa dalam meningkatkan kemampuan dalam belajar. Sedangkan untuk indikator dengan nilai yang tinggi dapat dikatakan bahwa motivasi belajar siswa adalah untuk mendapatkan cita-cita yang diinginkan dan untuk mendapatkan nilai yang terbaik. Berdasarkan pernyataan di atas bisa diartikan bahwa motivasi belajar mempengaruhi hasil belajar siswa. Adanya motivasi dalam belajar, membuat siswa memiliki dorongan dalam belajar untuk mencapai target dan tujuan karena mereka sadar dan yakin tentang penting dan manfaatnya

---

<sup>66</sup> Surdiman, "Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar" (Jakarta: PT Ghraindo, 2007).

belajar. Untuk siswa, motivasi sangatlah penting untuk menggerakkan perilaku kelarah yang lebih baik sehingga dapat dan mampu menghadapi tantangan, kesulitan, tantangan serta mampu dalam menanggung tekanan dan risiko dalam belajarnya.

Memang menumbuhkan motivasi belajar dalam diri siswa tidak mudah. Mengingat memotivasi belajar penting artinya dalam sebuah pembelajaran sebagai penunjang hasil belajar siswa. Dalam kegiatan belajar, anak memerlukan motivasi. Misalnya seorang anak yang mengikuti ujian, membutuhkan suatu informasi atau ilmu untuk mempertahankan dirinya dalam ujian, agar memperoleh hasil yang baik. Jika dalam ujian nanti anak tidak dapat menjawab, maka akan muncul motif anak akan menyontek karena ingin mempertahankan dirinya, agar tidak dimarahi oleh orang tuanya dikarenakan memperoleh nilai yang buruk dalam ujian tersebut.

Faktor psikologis motivasi belajar mempengaruhi hasil belajar siswa. Kurangnya motivasi belajar siswa mengingat setelah pembelajaran secara daring sehingga siswa kurang semangat pergi ke madrasah. Namun mengingat motivasi belajar mempunyai faktor signifikan terhadap hasil belajar siswa, sehingga dapat dikatakan motivasi belajar siswa yang tinggi dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Siswa yang memiliki motivasi kuat dalam belajar akan lebih memiliki banyak energi untuk belajar dibandingkan yang memiliki motivasi rendah, kecuali yang melakukan kegiatan belajar karena paksaan atau formalitas semata.

Maka dari itu, untuk menumbuhkan motivasi belajar maka disini dibutuhkan peran seorang guru untuk menumbuhkan motivasi belajar kepada siswa secara tepat. Dalam rangka membangun motivasi belajar siswa, guru hendaknya dalam proses belajar mengajar tidak hanya memakai metode pembelajaran yang monoton seperti hanya ceramah atau merangkum yang membuat siswa cepat bosan, terutama pada mata pelajaran IPS yang memang membutuhkan metode mengajar yang lebih beragam. Seperti yang dikemukakan oleh Suyanto pada proses pembelajaran guru hendaknya menggunakan metode mengajar yang sesuai dengan karakteristik siswa, dengan demikian dapat memikat perhatian siswa dalam belajar.<sup>67</sup> Metode pembelajaran yang tepat akan mempengaruhi perkembangan motivasi belajar.

Sama seperti yang dikemukakan oleh Sardiman dalam penelitian Megi dan kawan-kawan yang berjudul Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V Gugus Inti I Kecamatan Kunto Darussalam Kabupaten Rokan Hulu, motivasi adalah dorongan dalam diri seseorang untuk melakukan aksi untuk mencapai target yang diinginkan.<sup>68</sup>

Metode pembelajaran memiliki berbagai macam ragam. Pada setiap metode pula memiliki kekurangan dan kelebihan masing-masing. Sering terjadi dalam proses pembelajaran metode yang digunakan bervariasi dan

---

<sup>67</sup> Putu Sugiasih, 'Pengaruh Peran Guru Sebagai Motivator Terhadap Motivasi Belajar Ekonomi Siswa SMA Se-Kecamatan Seririt Tahun Pelajaran 2014/2015', Jurnal Jurusan Keguruan Ekonomi (JJPE), 5 Nomor 1 (2015).

<sup>68</sup> Megi Andeni, Neni Hermita, and Zufriady, 'Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V Gugus Inti I Kecamatan Kunto Darussalam Kabupaten Rokan Hulu', Jurnal Ilmiah Keguruan Guru Sekolah Dasar, 3 No. 2 (2019).

ada juga yang dalam proses pembelajaran hanya memakai satu metode pembelajaran. Sebagai seorang guru dalam beberapa aspek harus diperhatikan memilih metode pembelajaran diantaranya karakteristik siswa dan guru, keadaan kelas, sarana-prasarana, dan tujuan pembelajaran. Metode pembelajaran ialah cara yang dipakai guru untuk menyampaikan materi belajar. pemakaian metode yang beragam dapat dilakukan agar siswa tidak cepat merasa bosan dalam proses belajar serta dapat meningkatkan motivasi belajar atau minat siswa untuk mengikuti proses pembelajaran di kelas sehingga siswa memiliki hasil belajar yang baik dan tujuan pembelajaran pun tercapai.<sup>69</sup>

Bisa ditarik kesimpulan bahwa motivasi belajar menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa. Semakin besar motivasi dalam diri siswa, maka semakin tinggi juga intensitas belajarnya. Sebaliknya, bila motivasi dalam belajar tidak kuat maka rendah juga hasil belajar yang didapatkan. Berdasar penjabaran tersebut variabel motivasi belajar dan hasil belajar saling berhubungan.

Penelitian ini diperkuat oleh penelitian yang dilakukan oleh Nurul Aulia Sari dan Anggun Tiur Ida Sinaga yang berjudul "Pengaruh Kemandirian Belajar Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Mata Pelajaran Ekonomi Di SMA Swasta Tamansiswa Pematangsiantar". Dari penelitian ini didapatkan nilai  $T_{hitung}$  dari kemandirian belajar  $(2,377) > T_{tabel}$

---

<sup>69</sup> Estiana Embo, 'Pengaruh Penerapan Metode Belajar Terhadap Motivasi Belajar Siswa Di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 4 Makassar' (unpublished Skripsi, Universitas Negeri Makassar, 20117).

(1.985802) dan nilai  $T_{hitung}$  dari motivasi belajar (2.098)  $> T_{tabel}$  (1.985802). dengan demikian diketahui kemandirian belajar dan motivasi siswa berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar di Siswa Kelas Xi Mata Pelajaran Ekonomi Di SMA Swasta Tamansiswa Pematangsiantar.

Penelitian pendukung lain yang memperkuat penelitian ini dilakukan oleh Hetty Julita dan Juliana Margareta Sumila dengan judul penelitian " pengaruh motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa di tengah pandemi covid-19". Hasil penelitian ini menunjukkan  $T_{hitung}$  2,15  $> T_{tabel}$  2,00. maka dapat disimpulkan terdapat pengaruh antara motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD.

Penelitian lainnya dilakukan oleh Risky Nugroho dan Attin Warmi dengan judul "pengaruh motivasi belajar terhadap hasil belajar matematika siswa di SMPN 2 Tirtamulya". Dari penelitian ini diperoleh nilai  $T_{hitung}$  19,349  $> T_{tabel}$  2,110, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara motivasi belajar dan hasil belajar matematika siswa SMPN 2 Tirtamulya.

### **C. Pengaruh Media Audiovisual dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS di SMPN 4 Tuban**

Melihat dari hasil analisis dari penelitian yang telah dilakukan pada variabel media audiovisual dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa, diperoleh nilai secara keseluruhan dapat diketahui dari hasil uji simultan dalam tabel ANOVA dengan hasil *output* penelitian sebesar  $F_{hitung}$  15,101  $> 3,09$  dan nilai signifikansinya  $0,000 < 0,05$ . Pada uji koefisien

determinasi nilai adjusted R Square (koefisien determinasi) sebesar 0,679 atau 67,9% yang artinya pengaruh variabel independen media audiovisual ( $X_1$ ) dan motivasi belajar ( $X_2$ ) terhadap variabel dependen hasil belajar ( $Y$ ) siswa pada mata pelajaran IPS di SMPN 4 Tuban sebesar 67,9%. Artinya, Kondisi media audiovisual dan motivasi belajar secara bersama-sama berpengaruh secara positif signifikan terhadap hasil belajar siswa di SMPN 4 Tuban. maka dapat disimpulkan dalam penelitian ini bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.

Berdasarkan pada hasil data tabel 4.13 diperoleh persamaan rumus sebagai berikut:

$$Y = a + b_1 X_1 + b_2 X_2 + e$$

$$Y = 77.859 + 0.168 x_1 + 0.139 x_2 + e$$

$Y$  = Rasionalitas Hasil Belajar

$a$  = Konstanta

$b$  = Koefisien regresi variabel independen

$X_1$  = Media pembelajaran

$X_2$  = Fasilitas sekolah

$e$  = eror

Adapun nilai-nilai persamaan regresi tersebut mempunyai makna sebagai berikut:

- a. Konstanta sebesar 77.859 menunjukkan nilai hasil belajar ( $Y$ ) memiliki nilai 77.859. Apabila tidak dipengaruhi oleh variabel media pembelajaran ( $X_1$ ) dan variabel fasilitas sekolah ( $X_2$ ), atau dapat dikatakan bahwa variabel  $X_1$  dan variabel  $X_2$  memiliki nilai (0)

- b. Koefisien regresi sebesar 0.168 menunjukkan bahwa setiap ada peningkatan dari variabel media pembelajaran (X1) sebesar 1 poin, maka hal tersebut akan memberikan kenaikan terhadap variabel Y sebesar 0.168 poin.
- c. Koefisien regresi sebesar 0,139 menunjukkan bahwa setiap ada peningkatan dari variabel fasilitas sekolah (X2) sebesar 1 poin, maka hal tersebut akan memberikan kenaikan terhadap variabel Y sebesar 0,139 poin

Media audiovisual berpengaruh secara signifikan yang artinya dapat meningkatkan hasil belajar. Sejalan dengan penelitian dari Purwono bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan yang diikuti dengan peningkatan daya serap setelah menggunakan media audiovisual pada mata pelajaran IPA di SMP Negeri Pacitan.<sup>70</sup> Penelitian lain yang mendukung dilakukan oleh Windasari, yaitu terdapat pengaruh positif media pembelajaran berbasis audiovisual terhadap hasil belajar sejarah siswa XI SMA Negeri 2 Bae Kudus.<sup>71</sup> Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Trisnadewi menunjukkan penerapan pembelajaran inkuiri dengan bantuan media audiovisual dalam pembelajaran IPS dapat meningkatkan hasil belajar pada siswa kelas V.<sup>72</sup>

---

<sup>70</sup> Purwono, J. Penggunaan media audio-visual pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pacitan. *Jurnal teknologi keguruan dan pembelajaran*, 2(2) (2014).

<sup>71</sup> Windasari, T. S., & Syofyan, H. Pengaruh Penggunaan Media Audiovisual Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Keguruan Dasar UNJ*, 10(1), 1-12 (2019).

<sup>72</sup> Trisnadewi, K. A., Darsana, I. W., Wiyasa, I. K. N., & Kes, M. Penerapan Pembelajaran Inkuiri Berbatuan Media Audiovisual Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD No. 3 Tibubeneng, Kuta Utara, Badung. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 2(1) (2014).

Sama dengan teori Muhibbin Syah menyatakan bahwa hasil belajar dapat dipengaruhi dari faktor internal dan eksternal, dan pada penelitian ini masuk dalam faktor eksternal meliputi beberapa hal, yaitu: lingkungan sosial, meliputi: keluarga, teman, guru, masyarakat. Lingkungan non sosial meliputi: kondisi rumah, sekolah, peralatan, alam (cuaca).

Sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Juliani tentang pengaruh penggunaan media audiovisual terhadap pembelajaran bahasa Arab STAIN Bengkulu menemukan bahwa bantuan media audiovisual ternyata sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.<sup>73</sup> Antara penggunaan alat bantu mengajar berupa audiovisual dan motivasi belajar terdapat interaksi yang mempengaruhi hasil belajar siswa. bahwa hasil belajar siswa dalam bidang keterampilan berbicara bahasa Inggris yang diajarkan dengan menggunakan alat bantu audiovisual lebih tinggi dari pada hasil belajar siswa yang diajar dengan metode konvensional. Penggunaan audiovisual juga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran sehingga siswa terlibat langsung secara aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan.<sup>74</sup>

Aina Mulyana memaknai motivasi belajar ialah segala daya dan upaya di dalam diri sendiri untuk menumbuhkan keinginan melakukan kegiatan belajar dan menjamin kegiatan belajar akan berlangsung untuk waktu yang

---

<sup>73</sup> Juliani, R. *Problematika yang dihadapi guru keguruan agama Islam dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran keguruan agama Islam di sekolah menengah atas negeri 5 selama*, Doctoral dissertation, IAIN Bengkulu (2020).

<sup>74</sup> Syahrin, A., & bin As, A. *Pengaruh penggunaan audiovisual dan motivasi belajar terhadap keterampilan berbicara bahasa inggris di SMA Negeri 3 Takengon*. *Kande: Jurnal Ilmiah Keguruan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 1(1), 21-31 (2020).

cukup lama serta mengarah pada tujuan yang hendak dicapai. Waktu belajar siswa sebagian berada di sekolah dan sebagian di rumah. Siswa yang masih di usia peralihan anak-anak ke remaja banyak yang cenderung abai terhadap belajar, maka dari itu peranan guru dirasa penting dalam menumbuhkan motivasi belajar.<sup>75</sup>

Senada dengan pendapat dalam penelitian yang berjudul "Peranan Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa" bisa disimpulkan guru memiliki peran yang sangat penting dalam proses belajar mengajar, peran guru dalam proses belajar meliputi berbagai hal seperti pengajar, motivator, manajer kelas, konsuler, eksplorator, dan supervisor.<sup>76</sup> Selain memberikan transfer ilmu pengetahuan, guru juga diharap dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Karena peran guru dalam meningkatkan motivasi belajar adalah salah satu hal wajib yang harus ada dalam kegiatan belajar. Keterampilan guru bisa menjadi salah satu penumbuh motivasi belajar siswa, antara lain:

1. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran,
2. Lebih terbuka kepada siswa,
3. Penggunaan media di sekitar lingkungan pembelajaran,
4. Memperluas wawasan.

Berdasarkan hasil penelitian telah dijelaskan diatas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar dapat meningkat dengan adanya pengaruh

---

<sup>75</sup> Ifni Oktiani, 'Kreativitas Guru Dalam Memotivasi Belajar Siswa', Jurnal Keguruan, Vol. 5 (2017).

<sup>76</sup> Arianti, 'Peranan Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa', Jurnal Keguruan, Vol. 12, No. 2, (2018).

dari penggunaan media audiovisual serta motivasi belajar siswa. Penggunaan media audiovisual dan motivasi belajar siswa, keduanya merupakan faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa, jika keduanya bersifat positif maka hasil belajar yang didapatkan siswa juga akan meningkat, begitu pun sebaliknya.

## **BAB VI**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Terdapat pengaruh yang positif signifikan antara penggunaan media audiovisual terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di SMPN 4 Tuban. Hal ini menunjukkan dengan penggunaan media audiovisual saat kegiatan belajar mengajar, maka hasil belajar siswa yang akan diperoleh siswa lebih baik dibandingkan dengan menggunakan metode ceramah konvensional. Dapat disimpulkan dari hasil penelitian, penerapan siswa SMPN 4 Tuban dalam media audiovisual untuk mata pelajaran IPS rata-rata memiliki kategori sedang yaitu perolehan nilai 46-74 dengan jumlah 79% dari seluruh siswa.
2. Terdapat pengaruh yang positif signifikan antara motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di SMPN 4 Tuban. Dimana pengaruh kedua variabel ini dipengaruhi dorongan internal (meliputi hasrat dan keinginan berhasil, dorongan dan kebutuhan dalam belajar, serta harapan cita-cita masa depan) dan dorongan eksternal (meliputi dorongan dalam belajar, serta kegiatan yang menarik dalam belajar). Dapat disimpulkan dari hasil penelitian, penerapan Siswa SMPN 4 Tuban dalam motivasi belajar

untuk mata pelajaran IPS memiliki kategori sedang yaitu perolehan nilai 35-55 dengan jumlah 60% dari seluruh siswa.

3. Terdapat pengaruh yang positif signifikan antara penggunaan media audiovisual dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di SMPN 4 Tuban. Dimana pengaruh kedua variabel media audiovisual dan motivasi belajar terhadap variabel hasil belajar siswa sebesar 67,9%. Dari hasil tersebut pengaruh media audiovisual dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa SMPN 4 Tuban untuk mata pelajaran IPS memiliki kategori sedang.

## **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian, saran yang dapat peneliti berikan sebagai berikut:

1. Bagi Universitas Islam Negeri Mulana Malik Ibrahim Malang semoga hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai kajian pustaka bagi pembaca, khususnya bagi mahasiswa UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
2. Bagi Siswa SMPN 4 Tuban melalui penelitian ini, diharapkan siswa semakin termotivasi untuk belajar lebih baik lagi di sekolah maupun di rumah, sehingga pengetahuan dan pengalaman dapat bertambah dengan tujuan meningkatkan hasil belajar.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, A. F. (2022). Pengaruh tatap muka terbatas dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa pada pelajaran IPS di MTsN 6 Blitar (Disertasi doktoral, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim).
- Ahmadi, A. (1991). Sosiologi Keguruan. Jakarta: Rineka Cipta.
- Alfikholisna. (2018). Pengaruh intensitas belajar dan status sosial ekonomi orang tua terhadap hasil belajar mata pelajaran IPS kelas X dan XI Islam Kalipare Malang (Skripsi, UIN Malang).
- Asnawi, M. (2009). Metodologi riset manajemen pemasaran. Malang: UIN Malang Press.
- Asra, A. (2006). Metode penelitian survei. Bogor: Penerbit In Media.
- Bachas, M. (2022). Pengaruh media pembelajaran dan minat belajar siswa terhadap hasil belajar IPS kelas VII di SMP NU Bululawang (Disertasi doktoral, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim).
- Chalpin, J. P. (2006). Kamus lengkap psikologi (K. Kartono, Penerjemah). Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Departemen Pendidikan Nasional RI. (2003). Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2003). Kamus Besar Bahasa Indonesia. Jakarta: Balai Pustaka.
- Djamarah, S. B. (2006). Strategi belajar mengajar. Jakarta: Rineka Cipta.
- Darmawan, D. (2014). Metode penelitian kuantitatif. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mulyasa, E. (2004). Manajemen berbasis sekolah. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Febriari, E. E. (2023). Penggunaan media pembelajaran PowerPoint dan video dalam meningkatkan pemahaman siswa kelas X IPS pada mata

- pelajaran Geografi di SMAN 1 Ngoro Kabupaten Mojokerto (Disertasi doktoral, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim).
- Finch, C. R. (1999). *Curriculum development in vocational and technical education: Planning, content, and implementation*. Boston: Allyn and Bacon.
- Fujiyanto, A., Jayadinata, A. K. (2016). Penggunaan media audiovisual untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi hubungan antar makhluk hidup. *Jurnal Pena Ilmiah*, 1(1), 841–850.
- Gunawan, M. A. (2015). *Statistik penelitian bidang pendidikan, psikologi dan sosial*. Yogyakarta: Parama Publishing.
- Hamalik, O. (2008). *Proses belajar mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hurriyah, F. (2022). Pengaruh media audiovisual dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa di SMPN 4 Tuban (Disertasi doktoral, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim).
- Janie, D. N. A. (2012). Statistik deskriptif & regresi linier berganda dengan SPSS. *Jurnal*, April, 52.
- Komariah, A. (2005). *Visionary leadership menuju sekolah efektif*. Bandung: Bumi Aksara.
- Bungin, M. B. (2006). *Metodologi penelitian kuantitatif: Komunikasi, ekonomi, dan kebijakan publik serta ilmu-ilmu sosial lainnya*. Jakarta: Kencana.
- Usman, M. U. (2000). *Menjadi guru profesional*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Moleong, L. J. (2008). *Metodologi penelitian kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Ahmad, M. (2012). *Efektivitas pembelajaran*. Jakarta: Wordpress.
- Wahid, M. (2008). *Cara menulis proposal dan penelitian lapangan*. Malang: UIN Press.
- Wahid, M. (2017). *Metodologi pembelajaran IPS*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

- Musfiqon. (n.d.). Panduan lengkap metodologi penelitian pendidikan. Jakarta: Prestasi Pustakarya.
- Nasution, H. F. (2016). Instrumen penelitian dan urgensinya dalam penelitian kuantitatif. *Al-Masharif: Jurnal Ilmu Ekonomi dan Keislaman*, 4(1), 59–75.
- Nugroho, Y. A. (2019). Pengaruh religiusitas dan gratitude terhadap motivasi belajar pemuda remaja GBI Setia Bakti Kediri (Disertasi doktoral, Universitas Pelita Harapan).
- Pramesti, I. A. (n.d.). Pengaruh bauran pemasaran 4P (produk, harga, promosi, lokasi) terhadap keputusan orang tua memilih MI Nashrul.
- Prastowo, A. (2011). Metodologi penelitian kualitatif dalam perspektif rancangan penelitian. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Sukardi. (2003). Metodologi penelitian pendidikan: Kompetensi dan praktiknya. Jakarta: Bumi Aksara.
- Qamariah, N. (2019). Pengaruh model pembelajaran inquiry menggunakan Google Form terhadap hasil belajar mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital siswa kelas X SMK Negeri 9 Padang semester ganjil tahun ajaran 2018/2019 (Disertasi doktoral, Universitas Putra Indonesia "YPTK" Padang).
- Qonumi, A. A. (2015). Pengaruh kondisi sosial ekonomi keluarga terhadap kemandirian dan prestasi belajar siswa kelas XI IPS 1 MAN Bojonegoro (Skripsi, UIN Malang).
- Rahmat, A. (2016). Pengantar pendidikan. Yogyakarta: Media Akademi Press.
- Kholidazia, R. (n.d.). Pengaruh motivasi dan kondisi sosial ekonomi orang tua terhadap hasil belajar siswa.
- Sanjaya, W. (2010). Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan. Jakarta: Prenada Media Group.
- Sedarmayanti, & Hidayat, S. (2002). Metodologi penelitian. Bandung: Mandar Maju.

- Slameto. (2015). Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya. Jakarta: Rineka Cipta.
- Soewarni. (1984). Proses belajar mengajar. Jakarta: PT Raja Grafindo.
- Sudjana, N. (2001). Penilaian hasil proses belajar mengajar. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2011). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi, A. (2006). Prosedur penelitian: Pendekatan praktik. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sukardi, H. M. (2021). Metodologi penelitian pendidikan: Kompetensi dan praktiknya (Edisi revisi). Jakarta: Bumi Aksara.
- Supardi. (2011). Dasar-dasar ilmu sosial. Yogyakarta: PT Ombak.
- Supardi. (2013). Sekolah efektif. Jakarta: PT Prajagrafindo Persada.
- Suprijono, A. (2009). Cooperative learning: Teori dan aplikasi PAIKEM. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Sutiono, B. (2022). Penggunaan media pembelajaran interaktif video dan PowerPoint dalam menumbuhkan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPS di MTsN 2 Kota Kediri (Disertasi doktoral, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim).
- Sukmadinata, N. S. (2002). Metode penelitian pendidikan. Bandung: Mandar Maju.
- Wahyuni, S. (n.d.). Pengaruh media audiovisual terhadap hasil belajar mata pelajaran IPS siswa kelas V SD Negeri Sidoluhur 02 Jaken Pati tahun ajaran 2020/2021.
- Trianto. (2010). Model pembelajaran terpadu. Jakarta: Bumi Aksara.
- Triyono. (n.d.). Metodologi penelitian pendidikan. Yogyakarta: Ombak.
- Wena. (1996). Pendidikan sistem ganda. Bandung: Tarsito.

## **LAMPIRAN-LAMPIRAN**

## LAMPIRAN-LAMPIRAN

### Lampiran 1

#### Skor Jawaban Skala Likert

Alternatif Jawaban	Skor Pertanyaan
Sangat Setuju (SS)	5
Setuju (S)	4
Ragu-ragu (R)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

### Lampiran 2

**Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Media Pembelajaran Audiovisual**

Dimensi	Indikator	Nomor butir
Kejelasan	1. Membuat pembelajaran jadi bermakna	1
	2. Membuat pembelajaran mudah diingat	2, 5
	3. Membuat pembelajaran mudah dipahami	3
	4. Membuat pembelajaran dipahami secara utuh	4
Stand Alone (berdiri sendiri)	1. Dapat digunakan secara mandiri	7
	2. Tidak tergantung pada bahan ajar lain	6
User Friendly (bersahabat/ akrab dengan pemakainya)	1. Mudah dimengerti	8,9
	2. Dapat dioperasikan	10
Representasi Isi	1. Dapat menjelaskan materi pembelajaran	11,12
Visualisasi dengan media	1. Mengandung teks, animasi dan suara	13,14,15
Menggunakan kualitas resolusi yang tinggi	1. Menggunakan resolusi gambar yang tinggi	16,17
	2. Dapat digunakan pada semua komputer	20

Dapat digunakan secara klasikal atau individual	1. Dapat digunakan dalam pembelajaran individu	18
	2. Dapat digunakan dalam pembelajaran kelompok	19

### Lampiran 3

**Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Motivasi Belajar Siswa**

Dimensi	Indikator	Nomor butir
Perasaan Senang	1. Memiliki rasa senang untuk mempelajari bidang studi IPS	1
	2. Tidak ada paksaan dalam belajar IPS	2
	3. Merasa betah selama dikelas saat jam pelajaran IPS	3
	4. Senang dengan pembelajaran IPS yang menerapkan media pembelajaran	4
	5. Guru yang menyenangkan & cara penyampaian yang bervariasi	5
Ketertarikan	1. Mempunyai rasa antusias dalam mempelajari pelajaran IPS	6
	2. Bertanya tentang hal yang tidak Dimengerti	7
	3. Mencatat hal-hal penting dari penjelasan guru	8
	4. Rajin dalam belajar	9
Perhatian siswa	1. Kesiapan dalam mengikuti pembelajaran	10
	2. Mendengarkan dan memperhatikan saat guru menjelaskan	11
	3. Tetap belajar walau tidak ada ujian dan tanpa disuruh	12
Partisipasi atau keterlibatan siswa	1. Membantu teman yang kurang memahami materi yang disampaikan guru	13
	2. Berperan aktif dalam pembelajaran IPS	14
	3. Berani berpendapat	15

## Lampiran 4

### Instrumen Penelitian Media Audiovisual

1. Dalam pembelajaran guru menggunakan media audiovisual untuk membuat pembelajaran lebih bermakna
  - a. Sangat Setuju
  - b. Setuju
  - c. Ragu-ragu
  - d. Tidak Setuju
  - e. Sangat Tidak Setuju
2. Guru menggunakan media audiovisual untuk membuat siswa lebih mudah mengingat pembelajaran
  - a. Sangat Setuju
  - b. Setuju
  - c. Ragu-ragu
  - d. Tidak Setuju
  - e. Sangat Tidak Setuju
3. Guru menggunakan media audiovisual untuk membuat siswa lebih mudah memahami pembelajaran
  - a. Sangat Setuju
  - b. Setuju
  - c. Ragu-ragu
  - d. Tidak Setuju
  - e. Sangat Tidak Setuju
4. Penggunaan media audiovisual secara rutin (tiap pertemuan) membuat siswa menerima informasi lebih utuh
  - a. Sangat Setuju
  - b. Setuju
  - c. Ragu-ragu
  - d. Tidak Setuju
  - e. Sangat Tidak Setuju
5. Penggunaan media audiovisual secara rutin (tiap pertemuan) membuat materi pembelajaran tersimpan dalam memori siswa dalam waktu yang lama
  - a. Sangat Setuju
  - b. Setuju
  - c. Ragu-ragu
  - d. Tidak Setuju
  - e. Sangat Tidak Setuju
6. Media audiovisual yang dikembangkan tidak tergantung pada bahan ajar lain
  - a. Sangat Setuju
  - b. Setuju
  - c. Ragu-ragu
  - d. Tidak Setuju
  - e. Sangat Tidak Setuju
7. Media audiovisual tidak digunakan bersama dengan media pembelajaran yang lain
  - a. Sangat Setuju
  - b. Setuju
  - c. Ragu-ragu
  - d. Tidak Setuju
  - e. Sangat Tidak Setuju

8. Menggunakan media audiovisual membuat materi mudah dimengerti oleh siswa
  - a. Sangat Setuju
  - b. Setuju
  - c. Ragu-ragu
  - d. Tidak Setuju
  - e. Sangat Tidak Setuju
9. Media audiovisual dapat membantu siswa memahami materi pembelajaran
  - a. Sangat Setuju
  - b. Setuju
  - c. Ragu-ragu
  - d. Tidak Setuju
  - e. Sangat Tidak Setuju
10. Media audiovisual dapat dioperasikan dengan baik oleh penggunanya
  - a. Sangat Setuju
  - b. Setuju
  - c. Ragu-ragu
  - d. Tidak Setuju
  - e. Sangat Tidak Setuju
11. Materi media audiovisual merepresentasikan materi pembelajaran
  - a. Sangat Setuju
  - b. Setuju
  - c. Ragu-ragu
  - d. Tidak Setuju
  - e. Sangat Tidak Setuju
12. Materi media audiovisual berisi simulasi atau demonstrasi
  - a. Sangat Setuju
  - b. Setuju
  - c. Ragu-ragu
  - d. Tidak Setuju
  - e. Sangat Tidak Setuju
13. Materi media audiovisual mengandung teks pembelajaran
  - a. Sangat Setuju
  - b. Setuju
  - c. Ragu-ragu
  - d. Tidak Setuju
  - e. Sangat Tidak Setuju
14. Materi media audiovisual mengandung animasi yang bergerak
  - a. Sangat Setuju
  - b. Setuju
  - c. Ragu-ragu
  - d. Tidak Setuju
  - e. Sangat Tidak Setuju
15. Materi media audiovisual dilengkapi dengan suara tentang materi pembelajaran
  - a. Sangat Setuju
  - b. Setuju
  - c. Ragu-ragu
  - d. Tidak Setuju
  - e. Sangat Tidak Setuju
16. Materi media audiovisual memiliki tingkat keakurasian yang tinggi
  - a. Sangat Setuju
  - b. Setuju

- c. Ragu-ragu
  - d. Tidak Setuju
  - e. Sangat Tidak Setuju
17. Tampilan materi audiovisual berupa grafis video dan audio
- a. Sangat Setuju
  - b. Setuju
  - c. Ragu-ragu
  - d. Tidak Setuju
  - e. Sangat Tidak Setuju
18. Media audiovisual dapat digunakan dalam pembelajaran individual
- a. Sangat Setuju
  - b. Setuju
  - c. Ragu-ragu
  - d. Tidak Setuju
  - e. Sangat Tidak Setuju
19. Media audiovisual dapat digunakan dalam pembelajaran kelompok
- a. Sangat Setuju
  - b. Setuju
  - c. Ragu-ragu
  - d. Tidak Setuju
  - e. Sangat Tidak Setuju
20. Media audiovisual memiliki resolusi tinggi namun tetap support setiap spech sistem komputer
- a. Sangat Setuju
  - b. Setuju
  - c. Ragu-ragu
  - d. Tidak Setuju
  - e. Sangat Tidak Setuju

#### Lampiran 5

##### **Instrumen Penelitian Motivasi Belajar**

1. Siswa memiliki rasa senang untuk mempelajari bidang studi IPS
  - a. Sangat Setuju
  - b. Setuju
  - c. Ragu-ragu
  - d. Tidak Setuju
  - e. Sangat Tidak Setuju
2. Tidak ada paksaan dalam belajar IPS
  - a. Sangat Setuju
  - b. Setuju
  - c. Ragu-ragu
  - d. Tidak Setuju
  - e. Sangat Tidak Setuju
3. Siswa merasa betah selama dikelas saat jam pelajaran IPS
  - a. Sangat Setuju
  - b. Setuju
  - c. Ragu-ragu
  - d. Tidak Setuju
  - e. Sangat Tidak Setuju
4. Siswa senang dengan pembelajaran IPS yang menerapkan media pembelajaran
  - a. Sangat Setuju
  - b. Setuju

- c. Ragu-ragu
  - d. Tidak Setuju
  - e. Sangat Tidak Setuju
5. Guru yang menyenangkan dan menggunakan penyampaian materi yang bervariasi
- a. Sangat Setuju
  - b. Setuju
  - c. Ragu-ragu
  - d. Tidak Setuju
  - e. Sangat Tidak Setuju
6. Siswa mempunyai rasa antusias dalam mempelajari pelajaran IPS
- a. Sangat Setuju
  - b. Setuju
  - c. Ragu-ragu
  - d. Tidak Setuju
  - e. Sangat Tidak Setuju
7. Siswa aktif bertanya tentang hal yang tidak Dimengerti
- a. Sangat Setuju
  - b. Setuju
  - c. Ragu-ragu
  - d. Tidak Setuju
  - e. Sangat Tidak Setuju
8. Siswa mencatat hal-hal penting dari penjelasan guru
- a. Sangat Setuju
  - b. Setuju
  - c. Ragu-ragu
  - d. Tidak Setuju
  - e. Sangat Tidak Setuju
9. Siswa aktif dan rajin dalam belajar
- a. Sangat Setuju
  - b. Setuju
  - c. Ragu-ragu
  - d. Tidak Setuju
  - e. Sangat Tidak Setuju
10. Siswa merasa siap dalam mengikuti pembelajaran
- a. Sangat Setuju
  - b. Setuju
  - c. Ragu-ragu
  - d. Tidak Setuju
  - e. Sangat Tidak Setuju
11. Siswa mendengarkan dan memperhatikan saat guru menjelaskan
- a. Sangat Setuju
  - b. Setuju
  - c. Ragu-ragu
  - d. Tidak Setuju
  - e. Sangat Tidak Setuju
12. Siswa tetap belajar walau tidak ada ujian dan tanpa disuruh
- a. Sangat Setuju
  - b. Setuju
  - c. Ragu-ragu
  - d. Tidak Setuju
  - e. Sangat Tidak Setuju

13. Membantu teman yang kurang memahami materi yang disampaikan guru
- Sangat Setuju
  - Setuju
  - Ragu-ragu
  - Tidak Setuju
  - Sangat Tidak Setuju
14. Siswa berperan aktif dalam pembelajaran IPS
- Sangat Setuju
  - Setuju
  - Ragu-ragu
  - Tidak Setuju
  - Sangat Tidak Setuju
15. Siswa berani berpendapat
- Sangat Setuju
  - Setuju
  - Ragu-ragu
  - Tidak Setuju
  - Sangat Tidak Setuju

## Lampiran 6

### Hasil Uji Validasi Instrumen Media Audiovisual

Butir soal	R hitung	R tabel	Keterangan
1	0,491	0,367	Valid
2	0,685	0,367	Valid
3	0,679	0,367	Valid
4	0,620	0,367	Valid
5	0,499	0,367	Valid
6	0,521	0,367	Valid
7	0,387	0,367	Valid
8	0,710	0,367	Valid
9	0,793	0,367	Valid
10	0,663	0,367	Valid
11	0,762	0,367	Valid
12	0,594	0,367	Valid
13	0,567	0,367	Valid
14	0,596	0,367	Valid
15	0,596	0,367	Valid
16	0,619	0,367	Valid
17	0,585	0,367	Valid
18	0,516	0,367	Valid
19	0,689	0,367	Valid
20	0,537	0,367	Valid

**Lampiran 7****Hasil Uji Validasi Instrumen Motivasi Belajar**

<b>Butir soal</b>	<b>R hitung</b>	<b>R tabel</b>	<b>Keterangan</b>
1	0,807	0,367	Valid
2	0,622	0,367	Valid
3	0,628	0,367	Valid
4	0,884	0,367	Valid
5	0,588	0,367	Valid
6	0,727	0,367	Valid
7	0,653	0,367	Valid
8	0,550	0,367	Valid
9	0,725	0,367	Valid
10	0,789	0,367	Valid
11	0,681	0,367	Valid
12	0,533	0,367	Valid
13	0,665	0,367	Valid
14	0,792	0,367	Valid
15	0,817	0,367	Valid

**Lampiran 8****Hasil Reliabilitas Instrumen Media Audiovisual dan****Motivasi Belajar Siswa**

<b>Variabel</b>	<b>Alpha Cronbach</b>	<b>Keterangan</b>
Media audiovisual	0,905	Reliabel
Motivasi belajar	0,922	Reliabel



37	Mohammad Satria Eka Rosyadi	4	4	4	2	5	4	4	5	4	4	4	5	5	4	4	4	4	5	4	4	83
38	Syabil Adibrata Selkis	2	4	4	4	5	2	2	4	4	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	4	83
39	Zulfi Zumala Wardani	4	5	5	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	5	4	4	5	4	4	4	85
40	Muhammad Syafiq K.N.M	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	80
41	Eka Emylia Fitriadita	4	4	5	4	4	4	4	4	5	4	5	5	5	5	5	4	5	4	4	4	88
42	M. Rofi'i Rifqi H.	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	80
43	Elliza Nur Aisyeila	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	5	84
44	Aufa Ahmada	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	80
45	Dwi Putri Migunani	4	5	5	4	4	4	4	5	5	4	5	4	4	5	4	4	4	4	5	4	87
46	Nila Ratih Kusnaedi	2	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	5	4	4	5	82
47	Atha Yusna Maulida	4	4	4	4	4	2	2	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	74
48	Aulia Wirda Ningrum	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	97
49	Husna Rihadatun Aisya	4	5	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	91
50	Hanin Jihan Aqila	5	4	4	5	4	4	4	5	4	5	4	4	5	5	5	4	5	4	4	4	88
51	Hasna Arifah Rohadatul Aisy	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	80
52	Waisyatun Ni'mah	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	80
53	Razita Dwi Aprilia	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	80
54	Muhammad Tobron	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	80
55	Labib Irvande Rustiandy	4	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	2	4	5	91
56	Vino Fernando	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	80
57	Ahmad Fathoni	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	80
58	Rahmad Syukur Yanto	5	5	5	5	5	2	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	97
59	Uswatun Hasanah	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	80
60	Rizqi Akbar Saputra	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	80
61	Naufal As Syafi'i	4	5	4	4	4	4	4	5	4	5	4	5	4	4	5	4	4	5	4	4	86
62	M Bahrul Ulum	4	4	4	5	4	5	4	5	4	5	5	4	4	4	4	5	5	4	4	5	88
63	Syafik	5	4	5	5	4	4	4	5	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	86
64	Muhammad Nafiul Muid	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	80
65	Rizky Aditya	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	80
66	Labib Irvande Rustiandy	5	5	3	5	5	4	5	5	5	4	5	5	3	5	5	5	5	5	5	5	94
67	Atha Yusna Maulida	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	80
68	Zulfi Zumala Wardani	4	4	4	4	4	2	4	4	4	5	4	5	4	5	5	4	5	4	5	4	84
69	Uswatun Hasanah	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	98
70	Keisha Nabilah Hafidzah	5	5	5	5	4	2	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	93
71	Dwi Putri Migunani	4	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	96
72	Husna Rihadatun Aisya	4	5	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	93
73	Aulia Wirda Ningrum	4	5	5	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	93
74	Hanin Jihan Aqila	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	82
75	Eka Emylia Fitriadita	5	4	5	4	5	4	4	5	5	4	5	4	5	5	5	4	5	4	5	4	91





50	Hanin Jihan Aqila	4	4	4	4	5	4	4	4	5	5	5	4	5	5	5	67
51	Hasna Arifah Rohadatul Aisy	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60
52	Waisyatun Ni'mah	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60
53	Razita Dwi Aprilia	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60
54	Muhammad Tobron	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60
55	Labib Irvande Rustiandy	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	73
56	Vino Fernando	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60
57	Ahmad Fathoni	4	4	4	4	5	4	4	5	4	4	5	5	5	4	5	66
58	Rahmad Syukur Yanto	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	75
59	Uswatun Hasanah	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	61
60	Rizqi Akbar Saputra	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60
61	Naufal As Syafi'i	5	5	5	5	4	4	4	5	4	5	4	4	4	4	4	66
62	M Bahrul Ulum	4	4	4	4	5	5	4	5	4	4	4	4	5	4	4	64
63	Syafik	5	4	4	5	4	5	5	4	4	5	4	4	4	5	4	66
64	Muhammad Nafiul Muid	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60
65	Rizky Aditya	4	2	4	4	4	4	4	5	4	4	5	4	4	4	4	60
66	Labib Irvande Rustiandy	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	75
67	Atha Yusna Maulida	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60
68	Zulfi Zumala Wardani	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	74
69	Uswatun Hasanah	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	73
70	Keisha Nabilah Hafidzah	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	74
71	Dwi Putri Migunani	4	4	4	5	5	4	4	5	4	4	4	4	5	4	4	64
72	Husna Rihadatun Aisy	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	73
73	Aulia Wirda Ningrum	4	5	4	5	5	5	5	4	5	4	4	4	4	4	4	66
74	Hanin Jihan Aqila	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	61
75	Eka Emylia Fitriadita	4	4	5	5	4	5	5	5	4	5	5	4	5	4	4	68
76	Elliza Nur Aisyeila	4	5	4	4	5	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	63
77	Lucky Cahya Pratama	4	5	5	4	5	4	5	4	4	4	5	4	5	4	4	66
78	Rahmad Syukur Yanto	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	75
79	Muhammad Nurfahmi Raditya	4	5	5	5	5	4	4	4	4	4	5	5	4	5	4	67
80	Syabil Adibrata Selkis	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	73
81	Mohammad Satria Eka Rosyadi	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	2	4	60
82	Vino Fernando	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60
83	M. Roifan	4	4	5	4	4	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	69
84	Galih Setyo Budi Utomo	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	61
85	M.Nurfahmi Raditya	4	4	4	4	5	4	5	4	5	4	4	4	4	4	5	64
86	Aufa Ahmada	5	4	4	5	2	4	4	4	4	4	4	5	2	4	4	59
87	Arina Mahfudoh Asa'adah	4	4	5	5	5	4	5	4	5	5	4	4	5	4	4	67
88	Ardhi Kusuma Efendi	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	75
89	Yulia Syafaroh	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	74

90	Raffa Nur Aditya Pratama	4	5	4	5	5	4	4	5	5	4	4	5	4	4	4	66
91	Rahadyan Fajar Bagaskara	4	4	4	5	5	5	5	4	5	4	5	4	4	4	5	67
92	Muhammad Rizqi Fadhil Firdaus	4	4	2	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	66
93	Nur Zahroh Asyifa Salsabila	4	4	4	4	5	4	4	5	4	4	5	4	4	4	4	63
94	M.Kharis Mukti	5	4	4	4	4	4	5	5	4	4	5	2	2	4	5	61
95	Lia Syafa Atus Sayyida Muthmainnah	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60
96	Inez Eka Agustina	4	4	4	4	5	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	63
97	Lailatul Nur Fadilla	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	75
98	Razita Dwi Aprilia	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60
99	Ahmad Naufal	5	4	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	4	5	4	70

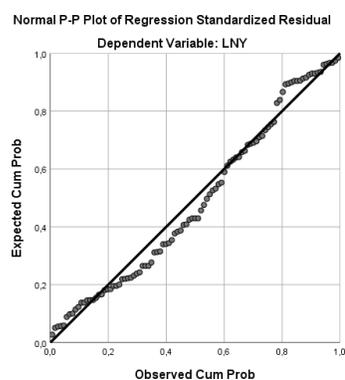
## Lampiran 11

### Hasil Uji Normalitas

#### One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		99
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	,0000000
	Std. Deviation	,05428858
Most Extreme Differences	Absolute	,087
	Positive	,087
	Negative	-,087
Test Statistic		,087
Asymp. Sig. (2-tailed)		,062 <sup>c</sup>

#### Normalitas P Plot



**Lampiran 12**

**Hasil Uji Linearitas**

**ANOVA Table**

		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Hasil * Motivasi	(Combined)	204,685	19	10,773	,455	,972
	Between Groups					
	Linearity	,280	1	,280	,012	<b>,914</b>
	Deviation from Linearity	204,406	18	11,356	,480	,960
Within Groups		1,869,497	79	23,665		
Total		2,074,182	98			

**Lampiran 13**

**Hasil Uji Multilinearitas**

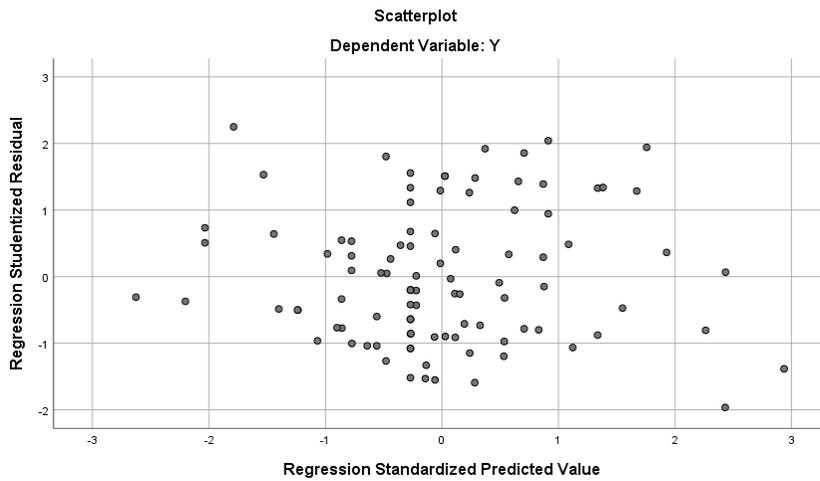
**Coefficients<sup>a</sup>**

Model		Collinearity Statistics	
		Tolerance	VIF
1	Audiovisual	,374	2,673
	Motivasi	,374	2,673

a. Dependent Variable: Hasil Belajar

**Lampiran 14**

**Hasil Uji Heterokedastisitas Scatterplot**



**Lampiran 15****Hasil Uji Heterokedastisitas Glejser****Coefficients<sup>a</sup>**

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.	
	B	Std. Error	Beta			
1	(Constant)	77,859	6,226		12,505	,000
	Audiovisual X1	,168	,118	,235	1,422	,158
	Motivasi X2	-,139	,132	-,174	-1,055	,294

a. Dependent Variable: Hasil Belajar

**Lampiran 16****Hasil Uji Autokorelasi****Model Summary<sup>b</sup>**

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Durbin-Watson
1	,094 <sup>a</sup>	,009	,012	4,47351	1,852

a. Predictors: (Constant), Motivasi Belajar (X2), Media Audiovisual (X1)

b. Dependent Variable: Hasil Belajar (Y)

**Lampiran 17****Hasil Uji Parsial****Coefficients<sup>a</sup>**

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	77,859	6,226		12,505	,000
	Media Audiovisual	,168	,118	,235	7,922	,000
	Motivasi Belajar	,139	,132	,174	4,855	,000

a. Dependent Variable: Hasil Belajar

**Lampiran 18****Hasil Uji Simultan****ANOVA<sup>a</sup>**

Model		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	43,048	2	21,524	15,101	,000 <sup>b</sup>
	Residual	2031,134	96	21,158		
	Total	2074,182	98			

a. Dependent Variable: Hasil Belajar

b. Predictors: (Constant), Motivasi Belajar, Media Audiovisual

**Lampiran 19****Hasil Uji Koefisien Determinasi****Model Summary**

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,824 <sup>a</sup>	,679	,673	,460

a. Predictors: (Constant), Motivasi Belajar, Media Audiovisual

**Lampiran 20****Hasil Analisis Regresi Linier Berganda****Coefficients<sup>a</sup>**

		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	77,859	6,226		12,505	,000
	Media Audiovisual	,168	,118	,235	7,922	,000
	Motivasi Belajar	,139	,132	,174	4,855	,000

**Lampiran 21****Profil SMPN 4 Tuban**

a) Nama Madrasah	: SMPN 4 Tuban
b) Kepala Sekolah	: Widiyatmiko
c) NPSN	: 20505089
d) Status Sekolah	: Negeri
e) Bentuk Guruan	: SMP
f) Status Kepemilikan	: Pemerintah Daerah
g) Kurikulum	: Kurikulum Merdeka
h) Waktu Operasional	: 6 Hari (Senin-Sabtu)
i) Akreditasi	: A
j) Tanggal Sk Pendirian sekolah	: 22-11-1985
k) Sk Pendirian	: 0594/10/1985
l) Sk Izin Operasional	: 800/062/414.101.3/2023
m) Tanggal Sk Operasional sekolah	: 02-01-2023
n) Alamat	: Jl. Prof. Dr. KH. Fatkhurrahman Kafrawi
o) Desa / Kelurahan	: Bogorejo
p) Kecamatan	: Kec. Merakurak
q) Kabupaten	: Kab. Tuban
r) Provinsi	: Prov. Jawa Timur
s) Kode Pos	: 62351
t) No Tlp	: 0356711182

### **Visi dan Misi**

**a) Visi:**

“Terwujudnya Lulusan Berakhlak Mulia, Berprestasi dan Berbudaya Lingkungan”

**b) Misi:**

1. Mewujudkan pribadi yang bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa.
2. Meningkatkan pelaksanaan pembiasaan aktivitas keagamaan secara optimal
3. Menumbuhkembangkan sikap berkepedulian sosial tinggi, saling menghormati, saling menghargai, saling membantu, toleransi, dan budaya.
4. Mewujudkan sikap disiplin dan berbudi pekerti luhur melalui keteladanan sikap, perilaku dan tindakan.
5. Menjadikan warga sekolah yang peduli terhadap kelestarian, keserasian, kemanfaatan, dan keseimbangan lingkungan.
6. Mewujudkan sekolah yang bersih, hijau dan meminimalisir hasil sampah yang tidak bermanfaat serta dilaksanakannya kantin sehat.
7. Mewujudkan perolehan asesmen yang optimal.
8. Menumbuhkan daya saing yang tinggi dalam melanjutkan guruan ke jenjang satu tingkat lebih tinggi.
9. Meningkatkan kualitas diri dalam meraih prestasi akademik maupun non akademik.
10. Mewujudkan suasana proses pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan.
11. Meningkatkan kualitas sumber daya manusia yang profesional dan menguasai IPTEK
12. Melaksanakan pengembangan fasilitas dan sarana prasarana guruan yang memadai dan inovatif.
13. Melaksanakan pembiayaan guruan dengan prinsip berkeadilan secara transparan dan akuntabel.

### Fasilitas

a) Ruang Kelas	: 24
b) Ruang Ibadah	: 1
c) Ruang UKS	: 1
d) Ruang TU	: 1
e) Ruang Konseling	: 1
f) Ruang OSIS	: 1
g) Olahraga	: 2
h) Gudang	: 3
i) Toilet	: 5
j) Ruang Guru	: 1
k) Perpustakaan	: 1
l) Ruang kepala sekolah	: 1
m) Laboratorium	: 5

### Data Guru dan Siswa

Gender	Guru	Tenaga Guru
Laki-laki	11	9
Perempuan	25	7
Total	36	16

## Lampiran 22

## Sertifikat Bebas Plagiasi


**KEMENTERIAN AGAMA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG**  
**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN**  
**PUSAT PENELITIAN DAN ACADEMIC WRITING**

---


  
***Sertifikat Bebas Plagiasi***

**Nomor: 1178/Un.03.1/PP.00.9/05/2025**

**diberikan kepada:**

**Nama : Moch Alim Nur Hidayah**  
**NIM : 200102110122**  
**Program Studi : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial**  
**Judul Karya Tulis : Pengaruh Media Pembelajaran Audiovisual dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS SMPN 4 Tuban, Jawa Timur**

**Naskah Skripsi/Tesis sudah memenuhi kriteria anti plagiasi yang ditetapkan oleh Pusat Penelitian dan Academic Writing, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.**



  
**Malang, 21 Mei 2025**  
**Beby Afwadzi**

**Lampiran 23****Biodata Mahasiswa**

Nama : Moch Alim Nur Hidayah  
Nim : 200102110122  
Tempat, Tanggal Lahir : Tuban, 05 Oktober 2001  
Fakultas/Jurusan : FITK/PIPS  
Tahun Masuk : 2020  
Alamat : Dsn Nggirsapi, RT/RW: 002/002, Ds Sugihwaras, Jenu.  
Tuban  
No Hp : 089524585824  
Email : [alimnh460@mail.com](mailto:alimnh460@mail.com)

**Pendidikan Formal**

1. MI : MI Al-KHAIRAT (Nunukan, Kalimantan Utara)
2. SMP : SMPI SUNAN BEJAGUNG (Tuban, Jawa Timur)
3. MA : MA SUNAN BEJAGUNG (Tuban, Jawa Timur)