

Pengaruh Media Pembelajaran Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa SMK

Diana Langgeng Mustikawati

Universitas Ivet Semarang

Fahmy Zuhda Bahtiar

Universitas Ivet Semarang

Alamat: Jl. Pawiyatan Luhur IV No. 17 Bendan Dhuwur, Gajahmungkur, Kota Semarang, Jawa Tengah 50233

Korespondensi penulis: langgengdana@gmail.com

Abstract. At this time technology can no longer be avoided, various sectors can take advantage of it, including the education sector. The way that can be utilized is by using learning media during the learning process because it will create a comfortable, enjoyable and interesting atmosphere to obtain maximum results. The aim of this research is to explain and identify the influence of using audio-visual learning media on vocational school student learning outcomes. This research aims to determine the effect of audio-visual learning media on vocational school student learning outcomes. To get what is desired, a quantitative research approach is used with experimental types and a Quasi Experimental research design. Data is calculated using statistical calculations (SPSS). In this research, simple linear regression analysis and t test were used. Testing the hypothesis with the t test obtained a t count value of 10.733 it means $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($10.733 > 1.699$) and significance ($0.000 < 0.05$) so it can be concluded that there is an influence of Audio Visual Learning Media on Vocational School Student Learning Outcomes.

Keywords: Audio Visual, Learning Outcomes, Instructional Media

Abstrak. Pada masa ini teknologi sudah tidak dapat dihindari lagi, berbagai sektor sudah dapat memanfaatkannya termasuk sektor Pendidikan. Cara yang dapat dimanfaatkannya yaitu dengan menggunakan media pembelajaran ketika proses pembelajaran berlangsung karena akan menciptakan suasana yang kondusif, menyenangkan, menarik untuk dapat output yang maksimal. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk menjelaskan dan mengidentifikasi pengaruh penggunaan media pembelajaran *audio visual* terhadap hasil belajar siswa SMK. Penelitian ini ditujukan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran audio visual terhadap hasil belajar siswa SMK. Untuk mendapatkan apa yang diinginkan maka digunakannya pendekatan penelitian kuantitatif dengan jenis eksperimen serta desain penelitian *Quasi Experimen*. Data dihitung menggunakan perhitungan statistic (SPSS). Dalam penelitian ini menggunakan analisis regresi linear sederhana dan Uji t. Pengujian hipotesis dengan Uji t diperoleh nilai t hitung sebesar 10.733 ini berarti $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($10.733 > 1.699$) dan signifikansi ($0.000 < 0.05$) maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh Media Pembelajaran Audio Visual terhadap Hasil Belajar Siswa SMK.

Kata kunci: Audio Visual, Hasil Belajar, Media Pembelajaran

LATAR BELAKANG

Pendidikan merupakan pondasi dari sebuah negara. Pendidikan mampu menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas dimana mempunyai pengetahuan dan keterampilan yang baik. Sumber daya manusia yang berkualitas nantinya mampu mengelola sumber daya yang ada di negara tersebut secara maksimal. Upaya yang harus dilakukan untuk meningkatkan dan mengembangkan kualitas sumber daya manusia harus sesuai dengan tuntutan pembangunan yang memerlukan keterampilan, keahlian dan juga peningkatan mutu

yang sesuai dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi adalah dengan menyelenggarakan pendidikan baik secara formal maupun non formal.

Dunia pendidikan terus menerus mengalami perubahan. Banyak hal yang mempengaruhi sistem pendidikan di sekolah, target pencapaian yang harus dicapai tidak lain yaitu hasil belajar. Agar hasil belajar tercapai dengan baik maka diperlukan pembelajaran yang inovatif. Pembelajaran inovatif merupakan proses pembelajaran yang menarik, kreatif. Pada proses pembelajaran inovatif memiliki perbedaan dengan pembelajaran yang lain. Agar pembelajaran inovatif terlaksana dengan baik, maka peran guru penting dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar (Trinova, et al. 2022).

Dalam pendidikan formal tujuan pembelajaran adalah siswa mampu memahami apa yang dipelajari dan mendapatkan hasil belajar yang baik. Hasil belajar merupakan gambaran tentang bagaimana siswa memahami materi yang disampaikan oleh guru. Hasil belajar merupakan *output* nilai yang berbentuk angka atau huruf yang didapat siswa setelah menerima materi pembelajaran melalui sebuah tes atau ujian yang disampaikan guru (Dharmaji, & Astuti, 2023). Dari hasil belajar tersebut guru dapat mengetahui seberapa jauh siswa memahami materi yang dipelajari.

Pembelajaran ialah proses penerimaan pengetahuan dari yang memiliki pengetahuan sempit menjadi memiliki pengetahuan yang luas. Melalui pembelajaran banyak hal yang diperoleh baik dalam hal perilaku individu, keterampilan individu bahkan pengalaman individu pun bertambah. Proses pembelajaran membuat individu belajar bahkan berguna untuk kehidupan sehari-hari, sehingga membuat individu menjadi terarah dan bermanfaat dalam menjalankan kehidupan sehari-hari. Untuk itu semua pencapaian tidak diperoleh begitu saja. Karena zaman sekarang tidak sedikit masalah yang terjadi. Penyampaian proses yang kurang berkualitas merupakan salah satu penyebab masalah proses pembelajaran. Sehingga terciptanya pembelajaran yang tidak terarah bahkan tidak bermakna.

Proses pembelajaran dalam perkembangan yang sangat canggih pada era sekarang seharusnya mampu menciptakan pembelajaran bermakna, dengan adanya hasil pembelajaran yang meningkat dapat menciptakan dan meningkatkan mutu pendidikan. Salah satu proses pembelajaran dengan teknologi menggunakan teknologi multimedia seperti gambar, video, suara. Sehingga dapat tercapai pembelajaran bermakna untuk mendapatkan proses pembelajaran secara maksimal terutama pada hasil belajar siswa.

KAJIAN TEORITIS

Pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik dan bermakna tentunya tidak lepas dari proses pembelajaran tersebut. Salah satu penunjang proses pembelajaran yaitu dengan menggunakan media. Media merupakan salah satu penunjang dari proses pembelajaran menjadi berkesan dan bermakna. Tidak sedikit media yang dapat menunjang proses pembelajaran, peneliti tertarik pada media *Audio Visual*. Menurut Sadiman, 1993, hlm. 6 (dalam Bambang dan Cecep, 2011, hlm. 7) “media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Media *Audio Visual* ialah media instruksional yang sesuai dengan kemajuan ilmu dan teknologi, media tersebut dapat dilihat, didengar dan dapat dilihat dan didengar.

Menurut Haryoko Spto (dalam Arsyad, 2007, hlm.3) mengatakan “media apabila dipahami secara garis besar merupakan manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi dan membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Sehingga media diartikan sebagai alat komunikasi dalam suatu pembelajaran”. Menurut Nurdin & Adriantoni (2016, Kurniawati, & Astuti, (2022) media pembelajaran yaitu segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan dalam komunikasi antara penididik dan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar mengajar.

Menurut Duludu (2017:9) mengemukakan media pembelajaran adalah suatu perantara yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada siswa sehingga siswa tersebut dapat terangsang ketika mengikuti proses pembelajaran. Media audio visual adalah jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang bisa dilihat. Menurut Trisnadewi et al (2014), Purwanti, & Astuti, (2023). Media audio visual merupakan sebuah alat bantu yang digunakan dalam situasi belajar untuk membagikan pengetahuan, sikap, dan ide baik menggunakan tulisan maupun kata yang diucapkan.

Menurut Sofyan (2016) penggunaan media pembelajaran dapat dijadikan salah satu faktor untuk meningkatkan kualitas belajar mengajar. Dengan penggunaan media akan mendapatkan pembelajaran yang menarik, diharapkan siswa dapat meningkatkan hasil belajar. Menurut R. Susanto (2017) yang menyatakan bahwa hasil belajar adalah perubahan tingkah laku pada seseorang yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk kompetensi. Terdapat tiga ranah hasil belajar yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotor.

Menurut Atoel dalam Purwono, dkk (2014) Media audio visual memiliki beberapa kelebihan, berikut kelebihan media audio visual: “(1) Memperjelas penyajian pesan agar

tidak teralalu bersifat *verbalistis* (dalam bentuk kata-kata, tertulis dan lisan), (2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indra, seperti: objek yang terlalu besar digantikan dengan realitas, gambar, film bingkai, film atau model dan (3) Media audio visual dapat berperan dalam pembelajaran tutorial”.

METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini peneliti menggunakan metode quasi eksperimen di dalamnya terdapat kelas kontrol dan kelas eksperimen, kelas tersebut tidak dipilih secara random. Menurut Sukardi (2010, hlm 183) mengemukakan bahwa “desain penelitian adalah semua proses yang diperlukan dalam perencanaan dan pelaksanaan penelitian”.

Sugiyono (2013, hlm.14) mengemukakan bahwa: “Metode penelitian kuantitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis dan bersifat kuantitatif/statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan”. Dalam penelitian ini ada dua kelas yang dijadikan obyek penelitian ialah kelas eksperimen dengan pembelajaran menggunakan media pembelajaran *audio visual* dan kelas kontrol pembelajaran dengan metode ceramah atau tanpa menggunakan media pembelajaran.

Pada kelas eksperimen dilakukan *pretest* dan *posttest* begitu juga di kelas kontrol dilakukan *pretest* dan *posttest*. Pemberian *pretest* untuk mengetahui awal siswa dilakukan di awal pertemuan, sedangkan diakhir pertemuan yaitu pemberian *posttest* setelah materi pembelajaran telah disampaikan dan selesai. Setelah peneliti mendapatkan hasil data dari *pretest* dan *posttest* langkah selanjutnya peneliti mentabulasikan data yang telah terkumpul. Setelah terkumpul data dianalisis, analisis tersebut dilakukan untuk menemukan temuan dari setiap proses penelitian. Tahap ini menganalisis hasil *pretest* di kelas eksperimen dan di kelas kontrol, *posttest* dilakukan di kelas eksperimen dengan hasil belajar siswa setelah pembelajaran menggunakan media *audio visual*, sedangkan di kelas kontrol dengan hasil belajar siswa setelah pembelajaran menggunakan metode ceramah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

1. Uji Validitas

Uji validitas yang dilakukan dengan menggunakan *SPSS 16.0* kemudian membandingkan *r hitung* dari setiap item pertanyaan dengan *r tabel* dengan $n = 30$ dengan taraf signifikan (α) = 0.05 atau 5% dengan asumsi jika $r hitung \leq r tabel$ maka item tersebut adalah valid.

a. Uji Validitas Angket Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual

Tabel 1. Data Uji Validasi Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual

No	No. Item	Nilai r Hitung	Nilai r Tabel	Ket
1	1	0.47781	0.361	Valid
2	2	0.47068	0.361	Valid
3	3	0.6828	0.361	Valid
4	4	0.47943	0.361	Valid
5	5	0.5191	0.361	Valid
6	7	0.60208	0.361	Valid
7	8	0.40245	0.361	Valid
8	9	0.47781	0.361	Valid
9	10	0.47068	0.361	Valid
10	11	0.6826	0.361	Valid
11	13	0.60208	0.361	Valid
12	14	0.40245	0.361	Valid
13	15	0.47781	0.361	Valid
14	16	0.47068	0.361	Valid
15	17	0.6826	0.361	Valid
16	18	0.47943	0.361	Valid
17	19	0.5191	0.361	Valid

b. Uji Validitas Angket Hasil Belajar Siswa SMK

Tabel 2. Data Uji Validitas Hasil Belajar Siswa

No Item	Nilai r Hitung	Nilai r Tabel	Ket
1	0.669	0.361	Valid
2	0.603	0.361	Valid
3	0.513	0.361	Valid
4	0.748	0.361	Valid
5	0.601	0.361	Valid
6	0.511	0.361	Valid
7	0.603	0.361	Valid
8	0.601	0.361	Valid
9	0.603	0.361	Valid
10	0.669	0.361	Valid
11	0.662	0.361	Valid
12	0.669	0.361	Valid
13	0.603	0.361	Valid
14	0.511	0.361	Valid
15	0.662	0.361	Valid
16	0.748	0.361	Valid
17	0.748	0.361	Valid
18	0.511	0.361	Valid
19	0.748	0.361	Valid
20	0.609	0.361	Valid

2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas menunjukkan akurasi, ketepatan dan konsistensi koesioner dalam mengukur variabel. Uji reliabilitas digunakan untuk mengetahui konsistensi alat ukur sehingga alat pengukur yang digunakan dapat diandalkan dan tetap konsisten jika pengukuran tersebut diulang. Dalam menguji reliabilitas ini peneliti menggunakan koefisien korelasi alpha (*Cronbach's Alpha*) menggunakan *SPSS 16.0*. Uji signifikansi dilakukan pada tahap signifikansi 0.05 artinya instrumen dikatakan reliabel jika nilai alpha > dari *r* kritis *product moment*.

a. Uji Reliabilitas Angket Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual

Tabel 3. Reliability Statistics Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual

Cronbach's Alpha	N of items
.855	17

Dari hasil instrumen di atas dapat dilihat bahwa n item yang dianalisis adalah 17 item. Kemudian nilai alpha diperoleh sebesar 0.855 sedangkan nilai *r* kritis pada signifikansi 0.05 dengan jumlah data 30 di dapat sebesar 0.361 karena nilai lebih dari 0.361 maka dapat disimpulkan bahwa butir-butir instrumen penelitian tersebut reliabel.

b. Uji Reliabilitas Angket Hasil Belajar Siswa SMK

Tabel 4. Reliability Statistics Analisis Hasil Belajar Siswa SMK

Cronbach's Alpha	N of items
.917	20

Dari hasil instrumen di atas dapat dilihat bahwa n item yang dianalisis adalah 20 item. Kemudian nilai alpha diperoleh sebesar 0.910 sedangkan nilai *r* kritis pada signifikansi 0.05 dengan jumlah data 30, di dapat sebesar 0.361 karena nilai lebih dari 0.361 maka dapat disimpulkan bahwa butir-butir instrumen penelitian tersebut reliabel.

3. Uji Normalitas

Sebelum menganalisis data, normalitas data harus diukur terlebih dahulu agar lebih jelas tara tersebut normal. Untuk mengukur normalitas penulis menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov*. Uji normalitas *Kolmogorov-Smirnov* bertujuan untuk mengetahui apakah nilai berdistribusi normal atau tidak. Model regresi yang baik adalah memiliki nilai yang berdistribusi normal. Adapun dasar pengambilan keputusan yakni: (1) Jika nilai Signifikansi > 0.05 maka nilai berdistribusi normal dan (2) Jika nilai Signifikansi < 0.05 maka nilai tidak berdistribusi normal.

a. Uji Normalitas Nilai Variabel Media Pembelajaran Audio Visual

Tabel 5. One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test Media Pembelajaran Audio Visual

		Media AudioVisual
N		30
Normal Parameters ^a	Mean	65.50000
	Std. Deviation	1.45626
Most Extreme Differences	Absolute	.134
	Positive	.134
	Negative	-.134
Kolmogorov-Smirnov Z		.736
Asymp. Sig. (2-tailed)		.651

Dari tabel di atas dapat disimpulkan bahwa signifikansi (*Asymp Sig 2-tailed*) lebih dari 0.05 data berdistribusi normal. Untuk variabel Media Pembelajaran Audio Visual nilai signifikansi sebesar $0.651 > 0.05$ berarti data berdistribusi normal.

b. Uji Normalitas Variabel Hasil Belajar Siswa SMK

1. Uji Normalitas Nilai *Pretest* Kelas Eksperimen**Tabel 6. One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test Hasil Belajar Siswa SMK**

		<i>Pretest</i> KelasEksperimen
N		30
Normal Parameters ^a	Mean	56.0000
	Std. Deviation	11.24952
Most Extreme Differences	Absolute	.169
	Positive	.169
	Negative	-.131
Kolmogorov-Smirnov Z		.924
Asymp. Sig. (2-tailed)		.360

Dari tabel di atas dapat disimpulkan bahwa signifikansi (*Asymp Sig 2-tailed*) lebih dari 0.05 data berdistribusi normal. Untuk *Pretest* Kelas Eksperimen nilai signifikansi sebesar $0.360 > 0.05$ berarti data berdistribusi normal.

2. Uji Normalitas Nilai *Pretest* Kelas Kontrol

Tabel 7. One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test Nilai *Pretest* Kelas Kontrol

		<i>Pretest</i> KelasKontrol
N		30
Normal Parameters ^a	Mean	55.6667
	Std. Deviation	11.19832
Most Extreme Differences	Absolute	.224
	Positive	.224
	Negative	-.140
Kolmogorov-Smirnov Z		1.225
Asymp. Sig. (2-tailed)		.099

Dari tabel di atas dapat disimpulkan bahwa signifikansi (*Asymp Sig 2-tailed*) lebih dari 0.05 data berdistribusi normal. Untuk *Pretest* Kelas Kontrol nilai signifikansi sebesar $0.099 > 0.05$ berarti data berdistribusi normal.

3. Uji Normalitas Nilai *Posttest* Kelas Eksperimen

Tabel 8. One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test Nilai *Posttest* Kelas Eksperimen

		<i>Posttest</i> KelasEksperimen
N		30
Normal Parameters ^a	Mean	74.7000
	Std. Deviation	6.32537
Most Extreme Differences	Absolute	.214
	Positive	.214
	Negative	-.129
Kolmogorov-Smirnov Z		1.174
Asymp. Sig. (2-tailed)		.127

Dari tabel di atas dapat disimpulkan bahwa signifikansi (*Asymp Sig 2-tailed*) lebih dari 0.05 data berdistribusi normal. Untuk *Posttest* Kelas Eksperimen nilai signifikansi sebesar $0.127 > 0.05$ berarti data berdistribusi normal.

4. Uji Normalitas Nilai *Posttest* Kelas Kontrol**Tabel 9. One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test Nilai *Posttest* Kelas Kontrol**

		<i>Posttest</i> KelasKontrol
N		30
Normal Parameters ^a	Mean	59.8333
	Std. Deviation	10.21184
Most Extreme Differences	Absolute	.193
	Positive	.193
	Negative	-.118
Kolmogorov-Smirnov Z		1.060
Asymp. Sig. (2-tailed)		.211

Dari tabel di atas dapat disimpulkan bahwa signifikansi (*Asymp Sig 2-tailed*) > 0.05 data berdistribusi normal. Untuk *Posttest* Kelas Eksperimen nilai signifikansi sebesar $0.211 > 0.05$ berarti data berdistribusi normal.

4. Uji Homogenitas

Dalam menganalisis homogenitas nilai variabel Media Pembelajaran Audio Visual digunakan *One Way ANOVA*. Dasar Pengambilan keputusan dari Uji Homogenitas yakni: (1) Jika nilai Signifikansi > 0.05 maka dikatakan bahwa varian nilai tersebut dinyatakan homogen dan (2) Jika nilai Signifikansi < 0.05 maka dikatakan bahwa varian nilai tersebut dinyatakan tidak homogen.

a. Uji Homogenitas Nilai Variabel Media Pembelajaran Audio Visual

Tabel 10. The of Homogeneity of Variances Media Pembelajaran Audio Visual

Levene Statistic	df 1	df 2	Sig.
0.075	1	28	0.786

Dari data di atas terlihat bahwa nilai Signifikansi 0.786 sebagaimana dasar dari uji homogenitas bahwa jika nilai Signifikansi $0.786 > 0.05$ maka data dinyatakan homogen.

b. Uji Homogenitas Nilai Variabel Hasil Belajar Siswa SMK

1. Uji Homogenitas Nilai *Pretest* Kelas Eksperimen**Tabel 11. The of Homogeneity of Variances Nilai *Pretest* Kelas Eksperimen**

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1.229	1	28	0.277

Dari data di atas terlihat bahwa nilai Signifikansi 0.257 sebagaimana dasar dari uji homogenitas bahwa jika nilai signifikansi $0.257 > 0.05$ maka data dinyatakan homogen.

2. Uji Homogenitas Nilai *Pretest* Kelas Kontrol

Tabel 12. *The of Homogeneity of Variances* Nilai *Pretest* Kelas Kontrol

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
0.733	1	28	0.399

Dari data di atas terlihat bahwa nilai Signifikansi 0.399 sebagaimana dasar dari uji homogenitas bahwa jika nilai signifikansi $0.399 > 0.05$ maka data dinyatakan homogen.

3. Uji Homogenitas Nilai *Posttest* Kelas Eksperimen

Tabel 13. *The of Homogeneity of Variances* Nilai *Posttest* Kelas Eksperimen

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1.063	1	28	0.311

Dari data di atas terlihat bahwa nilai Signifikansi 0.311 sebagaimana dasar dari uji homogenitas bahwa jika nilai signifikansi $0.311 > 0.05$ maka data dinyatakan homogen.

4. Uji Homogenitas Nilai *Posttest* Kelas Kontrol

Tabel 14. *The of Homogeneity of Variances* Nilai *Posttest* Kelas Kontrol

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1.353	1	28	.255

Dari data di atas terlihat bahwa nilai Signifikansi 0.255, sebagaimana dasar dari uji homogenitas bahwa jika nilai signifikansi $0.255 > 0.05$ maka data dinyatakan homogen.

5. Uji Hipotesis

a. Uji Regresi Linear Sederhana

Tabel 15. Regresi Linear Sederhana

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	2.760	7.440		.371	.713
Media Audio Visual	1.065	.099	.897	10.733	.000

Dari tabel *Coefficients^a* regresi sederhana di atas dilihat pada kolom B terdapat nilai *constant* yakni 2.760 dan 1.065 sedangkan nilai signifikansi variabel Media Pembelajaran Audio Visual 0.000 maka dapat dikemukakan persamaan regresi liniernya sebagai berikut:

$$Y = a + bx$$

$$Y = 2.760 + 1.065 X$$

Koefisien B dinamakan arah regresi dan menyatakan perubahan rata-rata variabel Media Pembelajaran Audio Visual untuk setiap perubahan variabel Media Pembelajaran Audio Visual sebesar satu unit. Perubahan ini merupakan penambahan jika B bertanda positif dan penurunan jika B bertanda negatif. Hasil perhitungan pada tabel di atas $B = 1.065$ bertanda positif yang berarti setiap kali variabel Media Pembelajaran Audio Visual bertambah satu, maka rata-rata variabel Media Pembelajaran Audio Visual bertambah sebesar 2.760 besarnya nilai Signifikansi $0.000 < 0.005$ sehingga dapat petunjuk untuk menjawab hipotesis dibawah ini :

H_0 : Media Pembelajaran Audio Visual berpengaruh signifikan terhadap Hasil Belajar Siswa SMK

H_1 : Media Pembelajaran Audio Visual tidak berpengaruh signifikan terhadap Hasil Belajar Siswa SMK

Dasar pengambilan keputusan adalah jika signifikansi lebih besar dari 0.05 ($Sig > 0.05$) maka tidak terdapat pengaruh signifikansi, dan jika nilai signifikansi lebih kecil dari 0.05 ($Sig < 0.05$) maka terdapat pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa SMK. Maka dapat disimpulkan bahwa Media Pembelajaran Audio Visual terdapat pengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa SMK.

b. Uji F

Tabel 16. Hasil Uji F

Model	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1 Regression	1316.639	1	1316.639	115.196	.000 ^a
Residual	320.028	28	11.430		
Total	1636.667	29			

Dari tabel *Anova^b* regresi di atas dapat dilihat uji koefisien regresi secara bersama-sama (Uji F) lebih besar dari *F tabel* ($115.196 > 3.32$) dan signifikansi kurang dari $0.05 < (0.00 < 0.05)$ maka H_0 ditolak, jadi dapat disimpulkan bahwa ditolak, jadi dapat disimpulkan bahwa Media Pembelajaran Audio Visual berpengaruh terhadap Hasil Belajar Siswa SMK.

c. Uji t

Tabel 17. Hasil Uji t

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	2.760	7.440		.371	.0713
Media Audio Visual	1.065	.099	.897	10.733	.000

Dari tabel *output Coefficients^a* regresi di atas nilai *t hitung* $> t tabel$ ($10.733 > 1.699$) dan Signifikansi < 0.05 ($0.000 < 0.05$) maka H_0 ditolak, maka dapat disimpulkan bahwa Media Pembelajaran Audio Visual berpengaruh terhadap Hasil Belajar Siswa SMK.

6. Koefisien Determinasi Hipotesis

Tabel 18. Tabel Koefisien Determinasi

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.897 ^a	.804	.797	3.38076

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa untuk pengaruh media pembelajaran audio visual terhadap hasil belajar siswa SMK nilai *R square*-nya sebesar 0.797 ini berarti bahwa variabel media pembelajaran audio visual memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa SMK sebesar 79.7 %. Sedangkan 20.3 % dipengaruhi oleh variabel lain.

PEMBAHASAN

Penelitian yang dilakukan terlihat adanya pengaruh dari penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual terhadap hasil belajar siswa SMK ini dibuktikan dengan hasil peneliti menggunakan regresi linear sederhana untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh Media Pembelajaran Audio Visual terhadap Hasil Belajar Siswa SMK dengan dasar pengambilan keputusan jika signifikansi lebih besar dari 0.05 ($\text{Sig} > 0.05$) maka tidak terdapat pengaruh begitupun sebaliknya jika nilai signifikan lebih kecil dari 0.05 ($\text{Sig} < 0.05$) maka terdapat pengaruh yang signifikan. Pada penelitian ini nilai yang didapat dengan menggunakan *regresi linear sederhana* yang sebelumnya telah melewati uji normalitas, uji homogenitas didapatkan nilai signifikan sebesar 0.000 yang artinya lebih kecil dari 0.05 yakni ($0.000 < 0.05$) ini artinya terdapat pengaruh Media Pembelajaran Audio Visual terhadap Hasil Belajar Siswa SMK.

Pada *Regresi Linear Sederhana* juga terdapat Koefisien B atau juga disebut dengan arah regresi dan menyatakan perubahan rata-rata Variabel Media Pembelajaran Audio Visual untuk setiap perubahan variabel Media Pembelajaran Audio Visual sebesar satu unit. Perubahan ini merupakan penambahan jika B bernilai positif dan penurunan apabila B bernilai negatif. Hasil perhitungan pada tabel nilai $B = 1.065$ bertanda positif. Begitupun juga hasil dari Uji F, membandingkan *F hitung* dengan *F tabel*, dengan dasar pengambilan keputusan jika $F \text{ hitung} > F \text{ tabel}$ dengan signifikan kurang dari 0.05 maka terdapat pengaruh dari Variabel Media Pembelajaran Audio Visual terhadap variabel Hasil Belajar Siswa SMK. Dengan N 30 maka F tabel menunjukkan angka 3.32 hasil penelitian yang dilakukan menunjukkan nilai F hitung = 115.196 ($115.196 > 3.32$) dan signifikan ($0.000 < 0.05$) ini artinya terdapat pengaruh dari Media Pembelajaran Audio Visual terhadap Hasil Belajar Siswa SMK.

Uji *t* juga digunakan pada penelitian ini, dilakukan dengan membandingkan nilai *t hitung* dengan *t tabel*, dengan N 30 maka didapat angka *t tabel* yakni 1.699 dengan dasar pengambilan keputusan jika $t \text{ hitung} > t \text{ tabel}$, dan signifikansi < 0.05 maka terdapat pengaruh Variabel Media Pembelajaran Audio Visual terhadap Variabel Hasil Belajar Siswa SMK. Dimana hasil yang didapat yakni *t hitung* sebesar 10.733 ini berarti $t \text{ hitung} > t \text{ tabel}$ ($10.733 > 1.699$) dan Signifikansi ($0.000 < 0.05$) maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh dari Media Pembelajaran Audio Visual terhadap Hasil Belajar Siswa SMK.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan data yang diperoleh, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh dari Media Pembelajaran Audio Visual terhadap Hasil Belajar Siswa SMK. *Regresi linear sederhana* yang sebelumnya telah melewati uji normalitas, uji homogenitas didapatkan nilai signifikan sebesar 0.000 yang artinya lebih kecil dari 0.05 yakni ($0.000 < 0.05$).

Hasil perhitungan pada tabel nilai $B = 1.065$ bertanda positif serta hasil dari Uji F, membandingkan F_{hitung} dengan F_{tabel} , dengan dasar pengambilan keputusan jika $F_{hitung} > F_{tabel}$ dengan signifikan kurang dari 0.05 dengan $N = 30$ maka F_{tabel} menunjukkan angka 3.32 hasil penelitian yang dilakukan menunjukkan nilai $F_{hitung} = 115.196$ ($115.196 > 3.32$) dan Signifikan ($0.000 < 0.05$).

Dasar pengambilan keputusan jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, dan signifikansi < 0.05 maka hasil yang di dapat yakni t_{hitung} sebesar 10.733 ini berarti $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($10.733 > 1.699$) dan Signifikansi ($0.000 < 0.05$).

Dengan melihat hasil perhitungan yang telah dilakukan, menunjukkan bahwa antara variabel Media Pembelajaran Audio Visual terhadap Hasil Belajar Siswa SMK terdapat pengaruh pada taraf signifikan = 0.05 ini menunjukkan sumbangan yang sangat berarti terhadap Hasil Belajar Siswa SMK adalah sebesar 79.7 %. Sedangkan 20.3 % dipengaruhi oleh variabel lain.

Saran

Berdasarkan hasil yang diperoleh dalam penelitian ini, maka beberapa hal yang disarankan antara lain sebagai berikut:

1. Dalam penyajian atau penyampaian pelajaran hendaknya guru lebih sering memakai media pembelajaran yang akan membuat siswa lebih aktif seperti menggunakan media pembelajaran audio visual. Hal ini bertujuan untuk membiasakan siswa dalam proses belajar mengajar tidak dengan hanya berpusat pada guru, tapi siswa dapat berperan aktif dalam proses belajar mengajar.
2. Bagi siswa lebih meningkatkan cara belajar, tidak hanya mencatat dan mendengarkan dalam hal memahami materi pelajaran.

DAFTAR REFERENSI

- Dharmaji, W. M. R., & Astuti, R. (2023). Improvement of Student Achievement Through Problem Based Differentiated Learning. *JUPI (Jurnal IPA dan Pembelajaran IPA)*, 7(3), 279-288.
- Duludu, U. A. T. . (2017). *kurikulum dan media pembelajaran PLS*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Haryoko Sapto. (2009). Efektivitas Pemanfaatan Media Audio-Visual Sebagai Alternatif Optimalisasi Model Pembelajaran. *Jurnal Edukasi@elektro*, Vol. 5 (1), 1-10.
- Kurniawati, L. W., & Astuti, R. (2022). Pengaruh Penggunaan Google Classroom terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Materi Sistem Ekskresi Kelas XI MIPA di SMA Negeri 1 Plupuh. In *Prosiding Seminar Nasional Daring: Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia* (Vol. 2, No. 1, pp. 1034-1042).
- Nurdin, S., & Adriantoni. (2016). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Purwanti, T. C. D., & Astuti, R. (2023). Application of Project Based Learning Model to Improve Critical Thinking Skills of Students SMA Muhammadiyah 1 Sragen. In *Proceeding of International Conference on Biology Education, Natural Science, and Technology* (Vol. 1, pp. 299-304).
- Purwono, J., Yutmini, S., & Anitah, S. (2014). Penggunaan Media Audio-Visual Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*, Vol. 2 (2), 127–144.
- Sadiman, Arief S. *Media Pendidikan*. (2005). Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Sofyan Rudi. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Berbasis Multimedia Interaktif Pada Subtema Ayo Cintai Lingkungan. *Jurnal Pedadidaktika*, Vol. 3 (2), 272-280.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sukardi. (2010). *Metodologi Penelitian Pendidikan Kompetensi dan Praktiknya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Susanto, R. (2017). Proses Penerapan Keterampilan Manajemen Kelas Dengan Senam Otak Dan Pengaruhnya Terhadap Kesiapan Belajar Dan Hasil Belajar Mata Kuliah Metode Penelitian Mahasiswa PGSD, FKIP Universitas Esa Unggul, Jakarta. *Prosiding Seminar Nasional Multi Disiplin Ilmu & Call For Paper UNISBANK*, Vol. 3 (1), 821–829.
- Trisnadewi, K. A., Darsana, I. W., & Wiyasa, I. K. N. (2014). Penerapan Pembelajaran Inkuiri Berbantu Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD No.3 Tibubeneng Kuta Utara. *E-Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan PGSD*, Vol. 2 (1), 72-80.
- Trinova, Z., Astuti, R., Perdana, I., Rahman, Y., Jhony, C., Haris, I., & Arifin, A. (2022). Influence of Interest and Discipline on Student Learning Outcomes. *Journal of Higher Education Theory & Practice*, 22(18).