



PENGARUH EFEKTIFITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA

Aris¹; Ir. Basri²; Muhammad Yany³

^{1,2,3} Universitas Muhammadiyah Bone

Informasi Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima 16 April 2024

Perbaikan 17 April 2024

Disetujui 22 April 2024

Kata Kunci:

Media Pembelajaran Audio Visual, minat Belajar.

ABSTRAK

Tujuan penulis mengadakan penelitian ini adalah untuk mengetahui bahwa Pengaruh Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa, serta memberikan masukan yang berharga kepada pihak sekolah khususnya XI IPS SMA Negeri 5 Bone, bahwa penggunaan media pembelajaran audio visual dapat berpengaruh minat belajar siswa, dan untuk memperoleh pengalaman praktis dengan bidang penelitian yang bersifat ilmiah yang dapat disumbangkan kepada dunia pendidikan pada khususnya. Variabel dalam penelitian ini terdiri dari dependet variable (variable bebas) dan independent variable (Variabel terikat). Media Pembelajaran Audio Visual sebagai variable bebas dengan simbol X. Minat belajar sebagai variable terikat dengan simbol Y. Penelitian ini termasuk penelitian ex post facto yang bersifat kolerasional. Metode dalam penelitian ini adalah ex post facto dengan pendekatan kuantitatif. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa Kelas XI IPS SMA Negeri 5 Bone yang berjumlah 132 orang. Penelitian ini digunakan sampel sebanyak 64 orang siswa, dengan menggunakan rumus Uji Regresi (Regression Test). Teknik pengumpulan data menggunakan angket Media Pembelajaran Audio Visual, dan minat belajar siswa.

Berdasarkan hasil perhitungan penelitian ini dengan menggunakan uji regresi sederhana menunjukkan bahwa: terdapat pengaruh positif dan signifikan Media Pembelajaran Audio Visual terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi siswa kelas XI IPS SMA Negeri 5 Bone, dibuktikan berdasarkan hasil uji t diperoleh nilai sig. yaitu media audio Visual sebesar $0,179 > 0,05$, sehingga sesuai dengan dasar pengambilan keputusan uji t dapat disimpulkan bahwa tidak ada pengaruh Media Audio Visual terhadap minat belajar. Ditunjukkan oleh nilai $t_{hitung} = < t_{tabel}$ dengan tingkat signifikansi $0,717 > 0,05$ Dalam pembelajaran sangat berpengaruh media audio Visual terhadap minat belajar, sehingga hipotesis diterima ada pengaruh Media Pembelajaran Audio Visual terhadap minat belajar siswa Kelas XI IPS SMA Negeri 5 Bone..

© 2024 BEGIBUNG

*Surat elektronik penulis: hrrhmn73@gmail.com¹; basrimassoeng1@gmail.com²; muhammadyani1401@gmail.com³

PENDAHULUAN

Dalam dunia pendidikan di haruskan dapat membangun, meningkatkan dan mampu memaksimalkan kualitas SDM (Sumber Daya Manusia) sesuai dengan perkembangan teknologi di bidang ilmu pengetahuan sekarang ini. Untuk itu pendidikan ini mempunyai peranan yang sangat kuat. Kualitas dalam sistem pendidikan yang sesuai dengan filosofis bangsa mesti di hadirkan dari sumber daya manusia berdasarkan kebutuhan pembangunan bangsa. (Brier & lia dwi jayanti, 2020).

Minat belajar adalah rasa suka atau keterampilan peserta didik terhadap pelajaran sehingga mendorong peserta didik untuk menguasai pengetahuan dan pengalaman, hal tersebut dapat ditunjukkan melalui partisipasi dan keaktifan dalam mencari pengetahuan dan pengalaman tersebut. Minat mempunyai pengaruh yang sangat besar dalam belajar, karena bila bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat peserta didik maka peserta didik tersebut tidak akan dapat belajar dengan sebaik-baiknya.

Minat bisa tumbuh, karna pada diri nya memiliki dorongan yang kuat. Tetapi minat juga bisa muncul jika terdapat dorongan dari keluarga, masyarakat, bahkan lingkungan sekitar. Sehingga individu itu bisa semangat dalam mencapai suatu hal.

Kegiatan belajar disekolah apa bila seorang siswa atau siswa mempunyai minat belajar yang kuat terhadap salah satu mata

pelajaran, contohnya minat belajar terhadap mata pelajaran ekonomi. Siswa pun akan terus menerus untuk mengikuti pelajaran ekonomi dengan perasaan yang senang dan siswa pun akan mendapatkan nilai yang baik juga, (Abdul Majid, 2021).

Pada dasarnya hal ini adalah suatu prosedur berinteraksi untuk saling transfer informasi atau pengetahuan, kemampuan, saran, keahlian dan lain-lain yang dilakukan antar guru dan siswa. Suatu informasi bisa diketahui oleh orang lain karna adanya komunikasi. Namun dalam komunikasi pada kegiatan belajar selalu timbul penyimpangan akibat komunikasi satu arah, yang biasanya terjadi akibat guru yang kesulitan menyampaikan pesan contohnya informasi yang disampaikan tidak menarik untuk diperhatikan, adanya siswa yang tidak sopan dan yang lainnya. Oleh karena itu, di perlukan adanya bantuan untuk mendukung proses komunikasi yaitu menggunakan sarana media agar kejadian penyimpangan bisa dihindari. Media juga ialah salah satu faktor yang mampu memengaruhi suatu keberhasilan dalam proses belajar.

Pembelajaran adalah aktifitas yang dilakukan berdasarkan kurikulum dari lembaga pendidikan. Dimana hal tersebut bisa membantu peserta didik agar tujuan pendidikan bisa dicapai sesuai dengan ketetapan yang berlaku. Adapun tujuan pendidikan ini merupakan suatu perubahan yang bisa membawa peserta didik

dalam mengubah perilaku seperti kepintaran, karakter, dan berjiwa sosial. (Ningrum, 2018).

Pengaruh merupakan bentuk dari hasil terpenuhinya tugas pokok, ketetapan waktu, siswa yang berpartisipasi, dan tujuan yang tercapai. Dalam kegiatan belajar untuk menentukan hasil dari apa yang telah disampaikan memerlukan proses yang mampu menarik perhatian dimana siswa lebih gampang memahaminya. Sehingga pendidik memerlukan sarana dalam pembelajaran yaitu media. Media adalah fasilitas dalam berkomunikasi untuk mengetahui berbagai macam pesan, bisa secara verbal atau bisa juga secara nonverbal. (Useng, 2018).

Hal ini dapat dibuktikan bahwa media sangat berperan penting dalam kegiatan belajar mengajar. Karena media adalah alat untuk memberitahu suatu pengetahuan, keahlian dan teknik yang baru. Media pembelajaran merupakan suatu sumber belajar dalam menyampaikan informasi yang dapat mendorong siswa untuk mengatasi masalah belajar. Dengan memanfaatkan media pembelajaran mampu membantu siswa yang memiliki perbedaan dalam belajar seperti cara belajarnya, minatnya, kecerdasan, terbatasnya gaya indra, tunarungu, terhambat oleh jarak baik itu jarak tempuh lingkungan ataupun waktu. (Oktiani, 2017).

Media audio-visual adalah media yang bisa menampilkan suatu gambar serta suara secara teratur ketika berkomunikasi dalam

menyampaikan pesan. Media audio-visual ini bisa menampilkan objek serta kejadian yang nyata. Oleh karena itu, media dengan jenis audio – visual yang bisa dalam bentuk film atau video, di harapkan mampu berpengaruh dalam meningkatkan suatu pembelajaran. (Rohmah, 2022).

Manfaat dari media ini memiliki posisi penting dalam pembelajaran. Karena dengan menarik perhatian siswa dalam belajar bisa mengembangkan motivasi siswa untuk belajar, siswa akan mudah paham karena materinya lebih jelas, sehingga diperkirakan tujuan pembelajaran bisa dikuasai oleh peserta didik. Metode mengajar juga perlu bervariasi agar guru tidak merasa bosan serta tidak kehilangan stamina dalam mengajar, bukan hanya berkomunikasi lewat obrolan saja. Jika siswa kebanyakan melakukan kegiatan pembelajaran dan pendidik setiap jam harus mengajar, perlu adanya kegiatan belajar yang lain seperti melakukan pengamatan, memperagakan, mengerjakan dan lain sebagainya.

Dengan adanya media dapat membantu guru untuk mencapai berhasilnya proses belajar mengajar. maka dari itu, materi yang telah disampaikan bisa terlaksana sesuai keinginannya. Media pembelajaran yang bisa diterapkan salah satunya adalah media audio – visual. Dengan menggunakan media ini bisa meningkatkan pengalaman dasar yang ada pada siswa seperti dapat memicu adanya ide baru,

membuat nilai dari pengalaman, dan mampu menunjukkan objek yang nyata.

Dapat dilihat bahwa sekarang ini murid-murid masih belum mampu untuk tau dengan tepat dan cepat apa maksud dari tujuan pembelajaran yang telah dipaparkan oleh pendidik. Dalam pembelajaran khususnya pendidikan ekonomi belum bisa dinyatakan jika Jumlah KKM siswa yang masih tidak mencapai standar pembelajaran, hal ini terjadi karena penggunaan media dalam belajar masih kurang. Hal ini bisa terasa jika dihubungkan dengan perkembangan teknologi.

Sebagaimana yang telah dijelaskan diatas, bahwa minat merupakan suatu kecenderungan perasaan seseorang terhadap sesuatu, maka apabila seorang siswa tekun belajar nilainya akan memuaskan. Apabila siswa mempunyai minat belajar terhadap pelajaran Ekonomi, maka siswa pun akan tekun mempelajari mata pelajaran tersebut yang akhirnya prestasi akan tercapai dengan memuaskan, (Andriyani. 2017).

Maka dari itu, peneliti mengambil judul ” Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Audio-Visual Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa”

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan dengan melalui pendekatan kuantitatif. Selain itu, menggunakan jenis penelitian *ex post facto*.

Metode penelitian ini menyampaikan fakta dengan cara mendeskripsikan dari apa

yang dilihat, diperoleh dan dirasakan hubungan kausalitas ditunjukkan pada penelitian ini, yaitu hubungan sebab akibat, yang dilakukan agar dapat mengetahui ada pengaruh variabel independen (X) media pembelajaran audio visual dan (Y) minat belajar siswa.

Adapun gambar bagan desain penelitian ini, yaitu sebagai berikut:



Penelitian ini di laksanakan di SMA Negeri 5 Bone Jalan Poros Bone -Makassar yang beralamat di Desa Patangkai Kecamatan Lappariaja Kabupaten Bone. Dengan waktu penelitian 13 Juni s.d 27 Juni 2023.

Populasi dalam penelitian adalah semua siswa kelas XI IPS SMA Negeri 5 Bone. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah *simple random sampling* yang dilakukan dengan mengambil secara acak dari populasi Pengambilan secara acak (*random*) kelas yang terpilih sebagai sampel penelitian adalah siswa kelas XI IPS 1 dan siswa kelas XI IPS 2 SMA Negeri 5 Bone dengan jumlah 64 orang siswa yaitu laki-laki sebanyak 27 orang dan 37 orang perempuan. Oleh karena itu, populasi dapat dianggap homogen dan dapat digunakan teknik *simple random sampling* sebagaimana syarat untuk dapat menggunakan, teknik tersebut adalah anggota populasi dianggap homogen. dengan menggunakan Teknik *simple random sampling*. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 1 Sampel Penelitian

N O	kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah Siswa
1	XI IPS.1	13	19	32
2	XI IPS.2	14	18	32
	Jumlah	27	37	64

Sumber : SMA Negeri 5 Bone Tahun Ajaran 2022/2023

Identifikasi variabel dalam penelitian ini ada dua, yaitu: variabel (X) Media pembelajaran power point dan variabel (Y) minat belajar.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah, angket (kuesioner) dan dokumentasi. Kemudian dalam menentukan bobot setiap pernyataan, kuesioner dapat diberikan bobot adalah:

Tabel 2 Skor Skala Likert

Jawaban	Skor	Skor
Sangat Setuju (SS)	5	1
Setuju (S)	4	2
Kurang Setuju (KS)	3	3
Tidak Setuju (TS)	2	4
Sangat Tidak Setuju (STS)	1	5

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah data primer (berupa jawaban siswa terkait kuesioner) dan data sekunder (Gambaran umum lokasi penelitian berupa dokumentasi) diolah menggunakan analisis regresi linear sederhana dengan rumus $Y = a + bX$.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. HASIL

1) Pengukuran Validasi dan Reliabilitas Uji Validasi penggunaan media Pembelajaran Audio Visual, taraf signifikan yang digunakan adalah 0,05% dengan $N = 64$, maka nilai r hitung $>$ r tabel, maka r tabel pada $df (64-2) = 0,254$ sehingga dapat disimpulkan bahwa butir pernyataan pada kuesioner untuk kemajuan teknologi gadget adalah valid. Sedangkan untuk Uji Validasi minat belajar taraf signifikan yang digunakan adalah 0,05% dengan $N = 64$, maka nilai r hitung $>$ r tabel, maka r tabel pada $df (64-2) = 0,254$ sehingga dapat disimpulkan bahwa butir pernyataan pada kuesioner untuk minat belajar siswa adalah valid.

Dalam penelitian ini dalam Uji Reabilitas ini menggunakan nilai *Alpha Cronbach's*, dengan kriteria sebagai berikut :

Tabel 3. nilai *Alpha Cronbach's*

Alpha	Tingkat Reliabilitas
0,81 – 1,00	Sangat Reliabel
0,61 – 0,80	Reliabel
0,41 – 0,60	Cukup Reliabel
0,21 – 0,40	Agak Reliabel
0,00 - 0,22	Kurang Reliabel

Berdasarkan hasil perhitungan dalam penelitian ini, uji reabilitas Media Audio Visual menunjukkan bahwa nilai α hitung $>$ nilai 0,50. Sehingga dapat dinyatakan bahwa butir pertanyaan yang ada pada kuisisioner dapat dikatakan data tersebut reliabel. Sedangkan Uji

Reabilitas Minat belajar nilai alpha hitung > nilai 0,50. Sehingga dapat dinyatakan bahwa butir pertanyaan yang ada pada kuisioner dapat dikatakan data tersebut reliabel.

2) Analisis Deskripsi Variabel

penilaian responden terhadap alternatif Jawaban siswa pada variabel Audio Visual, yaitu : Pernyataan pertama sebagian besar menyatakan setuju yakni sebanyak 40 orang (62,5%). Pernyataan kedua sebagian besar menyatakan setuju yakni sebanyak 32 orang (50,0%). Pernyataan ketiga sebagian besar menyatakan setuju yakni sebanyak 45 orang (70,3%). Pernyataan keempat sebagian besar menyatakan setuju yakni sebanyak 43 orang (67,2%). Pernyataan kelima sebagian besar menyatakan setuju yakni sebanyak 43 orang (67,2%). Pernyataan keenam sebagian besar menyatakan setuju yakni sebanyak 39 orang (60,9%). Pernyataan ketujuh sebagian besar menyatakan setuju yakni sebanyak 41 orang (64,1%). Pernyataan kedelapan sebagian besar menyatakan setuju yakni sebanyak 39 orang (60,9%). Pernyataan kesembilan sebagian besar menyatakan setuju yakni sebanyak 36 orang (56,3%). Pernyataan kesepuluh sebagian besar menyatakan setuju yakni sebanyak 37 orang (57,8%). Pernyataan kesebelas sebagian besar menyatakan setuju yakni sebanyak 39 orang (60,9%). Pernyataan kedua belas sebagian besar menyatakan setuju yakni sebanyak 40 orang (62,5%).

Adapun penilaian responden terhadap indikator pada variabel minat belajar, ialah : Pernyataan pertama sebagian besar menyatakan sangat setuju yakni sebanyak 46 orang (71,9%). Pernyataan kedua sebagian besar menyatakan setuju yakni sebanyak 43 orang (67,2%). Pernyataan ketiga sebagian besar menyatakan setuju yakni sebanyak 41 orang (64,1%). Pernyataan keempat sebagian besar menyatakan setuju yakni sebanyak 37 orang (57,8%). Pernyataan kelima sebagian besar menyatakan sangat setuju yakni sebanyak 40 orang (62,5%). Pernyataan keenam sebagian besar menyatakan setuju yakni sebanyak 30 orang (46,9%). Pernyataan ketujuh guru memberi hadiah, sebagian besar menyatakan sangat setuju yakni sebanyak 33 orang (51,6%). Pernyataan kedelapan sebagian besar menyatakan setuju yakni sebanyak 33 orang (51,6%).

3) Analisis Statistik Inferensial

Dilakukannya uji t untuk mengetahui jauh mana pengaruh antara variabel X dengan variabel Y. jika nilai signifikan (Sig.) lebih kecil dari 0,05 , maka variabel dinyatakan berpengaruh secara signifikan terhadap variabel yang lain.

hasil yang diperoleh ialah nilai constant (a) sebesar 28,081, sedangkan nilai Media Pembelajaran Audio Visual (b/koeffisien regresi) sebesar 0,118.

Adapun analisis data dan hitungan dari regresi linear sederhana Media Audio Visual (X)

dengan minati belajar siswa (Y) diperoleh persamaan regresi $Y = 22,565 + 0,118 X$. Hal ini menunjukkan bahwa variabel berpengaruh positif dan signifikan terhadap variabel Y.

2. PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh Media Audio Visual minat belajar. Media Audio Visual di ukur dengan 6 indikator yang di capai dalam proses pembelajaran yaitu dampak positif : mencari informasi untuk menambah pengetahuan, sebagai alat komunikasi, media pembelajaran yang menyenangkan. Dan dampak negatif : kecanduan Media Audio Visual, menjadi pribadi yang tertutup, meniru hal-hal yang kurang baik. Sedangkan minat belajar di ukur dengan 4 indikator perasaan senang terhadap sesuatu mata Pelajaran, ketertarikan siswa, perhatian siswa, keterlibatan atau keaktifan siswa.

Sesuai Hasil analisis data dan hitungan dari regresi linear sederhana, dimana nilai sig. sebesar 0,179. Karena nilai signifikan sebesar $0,179 > 0,05$, maka sesuai dasar pengambilan keputusan dalam pengujian, Variabel Media Audio Visual tidak berpengaruh terhadap minat belajar siswa. kemudian, dari hasil uji t diperoleh nilai sig. yaitu perilaku belajar sebesar $0,179 > 0,05$, sehingga sesuai dengan dasar pengambilan keputusan uji t dapat disimpulkan bahwa tidak ada pengaruh Media Audio Visual (X) terhadap minat belajar (Y).

Ditunjukkan oleh nilai t hitung = $< t$ tabel dengan tingkat signifikansi $0,717 > 0,05$, Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Poerwati, 2010) yang menyatakan bahwa penggunaan media Audio Visual berpengaruh terhadap Minat belajar siswa ditolak. Tidak berpengaruhnya Media Audio Visual terhadap minat belajar. Berikut ini dipaparkan hasil jawaban responden terhadap kuesioner yang telah disebarakan.

Adapun indikator media audio visual siswa, yakni, saya mendapatkan informasi pengetahuan melalui Media Audio Visual, yang memilih jawaban 5 responden menyatakan kurang setuju (7,8%), 40 responden menyatakan setuju (62,5) dan 19 responden menyatakan sangat setuju (29,7%). saya setuju Media Audio Visual berfungsi sebagai alat komunikasi yang baik dalam belajar, yang memilih jawaban sangat tidak setuju 0 responden (0%), tidak setuju 0 responden (0%), 5 responden menyatakan cukup setuju (7,8%), 32 responden menyatakan setuju (50,0%), dan 27 responden menyatakan sangat setuju (42,2%). saya menggunakan Media Audio Visual sebagai media pembelajaran di kelas, yang memilih jawaban sangat tidak setuju 0 responden (0%), tidak setuju 0 responden (0%), 4 responden menyatakan kurang setuju (6,3%), 45 responden menyatakan setuju (70,3%), dan 15 responden menyatakan sangat setuju (23,4%). saya tidak kecanduan dalam menggunakan Media Audio Visual, yang

memilih jawaban sangat tidak setuju 0 responden (0%), tidak setuju 0 responden (0%), 8 responden menyatakan kurang setuju (12,5%), 43 responden menyatakan setuju (67,2%), dan 13 responden menyatakan sangat setuju (20,3%). Siswa selalu membuat rangkuman materi sebelum ujian, yang memilih jawaban sangat tidak setuju 0 responden (0%), tidak setuju 0 responden (0%), 7 responden menyatakan cukup setuju (10,9%), 39 responden menyatakan setuju (60,9%), dan 18 responden menyatakan sangat setuju (28,1%).

saya tidak meniru hal-hal yang kurang baik Setelah menggunakan Media Audio Visual, yang memilih jawaban sangat tidak setuju 0 responden (0%), tidak setuju 0 responden (0%), 4 responden menyatakan kurang setuju (6,3%), 41 responden menyatakan setuju (64,1%), dan 19 responden menyatakan sangat setuju (29,7%).

saya menggunakan Media Audio Visual mencari informasi Pelajaran, yang memilih jawaban sangat tidak setuju 0 responden (0%), tidak setuju 0 responden (0%), 6 responden menyatakan kurang setuju (9,4%), 39 responden menyatakan setuju (60,9%), dan 19 responden menyatakan sangat setuju (29,7%).

saya saya setuju Media Audio Visual adalah alat komunikasi siswa dengan guru, yang memilih jawaban sangat tidak setuju 0 responden (0%), tidak setuju 1 responden (1,6%), 11 responden menyatakan kurang setuju (17,2%), 36 responden menyatakan setuju (56,%), dan 16 responden menyatakan sangat

setuju (25,0%). Media Audio Visual adalah media yang penting dalam belajar, yang memilih jawaban sangat tidak setuju 0 responden (0%), tidak setuju 0 responden (0%), 18 responden menyatakan kurang setuju (12,5%), 37 responden menyatakan setuju (57,8%), dan 19 responden menyatakan sangat setuju (29,7%).

saya responden saya tidak ketergantungan dalam menggunakan Media Audio Visual, yang memilih jawaban sangat tidak setuju 0 responden (0%), tidak setuju 0 responden (0%), 11 responden menyatakan kurang setuju (17,2%),39 responden menyatakan setuju (60,9%), dan 14 responden menyatakan sangat setuju (21,9%).

saya responden saya tidak tidak sendiri ketika belajar menggunakan Media Audio Visual, yang memilih jawaban sangat tidak setuju 0 responden (0%), tidak setuju 0 responden (0%), 14 responden menyatakan kurang setuju (21,9%),39 responden menyatakan setuju (60,9%), dan 11 responden menyatakan sangat setuju (17,2%).

saya responden saya setuju tidak ada pengaruh negative Setelah menggunakan Media Audio Visual, yang memilih jawaban sangat tidak setuju 0 responden (0%), tidak setuju 0 responden (0%), 14 responden menyatakan kurang setuju (21,9%),40 responden menyatakan setuju (62,5%), dan 10 responden menyatakan sangat setuju (15,6%)

Sedangkan Untuk Jawaban Responden Minat Belajar, ialah : saya semangat ketika belajar IPS, yang memilih jawaban sangat tidak

setuju 0 responden (0%), tidak setuju 0 responden (0%), 0 responden menyatakan kurang setuju (0%), 40 responden menyatakan setuju (28,1%), dan 10 responden menyatakan sangat setuju (71,9%). saya tertarik menjawab pertanyaan guru, yang memilih jawaban sangat tidak setuju 0 responden (0%), tidak setuju 0 responden (0%), 4 responden menyatakan kurang setuju (6,3%), 43 responden menyatakan setuju (67,2%), dan 17 responden menyatakan sangat setuju (26,6%). saya duduk dibangku belakang, tetap memperhatikan penjelasan guru, yang memilih jawaban sangat tidak setuju 0 responden (0%), tidak setuju 0 responden (0%), 3 responden menyatakan kurang setuju (4,7%), 41 responden menyatakan setuju (64,1%), dan 20 responden menyatakan sangat setuju (31,3%). saya aktif bertanya ke guru ketika belajar, yang memilih jawaban sangat tidak setuju 0 responden (0%), tidak setuju 0 responden (0%), 20 responden menyatakan kurang setuju (31,3%), 37 responden menyatakan setuju (57,8%), dan 7 responden menyatakan sangat setuju (10,9%). IPS adalah Pelajaran yang sangat menarik, yang memilih jawaban sangat tidak setuju 0 responden (0%), tidak setuju 0 responden (0%), 2 responden menyatakan kurang setuju (3,1%), 22 responden menyatakan setuju (34,4%), dan 40 responden menyatakan sangat setuju (62,5%). saya mengerjakan soal dengan teliti, yang memilih jawaban sangat tidak setuju 0 responden (0%), tidak setuju 0 responden (0%),

13 responden menyatakan kurang setuju (20,3%), 30 responden menyatakan setuju (46,9%), dan 21 responden menyatakan sangat setuju (32,8%). saya setuju menjawab pertanyaan, guru memberi hadiah, yang memilih jawaban sangat tidak setuju 0 responden (0%), tidak setuju 0 responden (0%), 4 responden menyatakan kurang setuju (20,3%), 27 responden menyatakan setuju (46,9%), dan 33 responden menyatakan sangat setuju (32,8%). saya mengerjakan soal dengan teliti, yang memilih jawaban sangat tidak setuju 0 responden (0%), tidak setuju 0 responden (0%), 23 responden menyatakan kurang setuju (35,9%), 33 responden menyatakan setuju (51,6%), dan 8 responden menyatakan sangat setuju (12,5%)

SIMPULAN DAN SARAN

1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat dikemukakan kesimpulan penelitian sebagai berikut: Teknologi informasi pembelajaran menggunakan media audio Visual tidak berpengaruh dan signifikan terhadap minat belajar siswa Kelas XI IPS SMANegeri 5 Bone. Di tandai nilai signifikan sebesar $179 > 0,05$. Karena nilai signifikan sebesar $0,179 > 0,05$, maka sesuai dasar pengambilan keputusan dalam pengujian, Variabel Media Audio Visual tidak berperuh terhadap minat belajar siswa. Selanjutnya, berdasarkan hasil uji t diperoleh

nilai sig. yaitu media audio Visual sebesar $0,179 > 0,05$, sehingga sesuai dengan dasar pengambilan keputusan uji t dapat disimpulkan bahwa tidak ada pengaruh Media Audio Visual terhadap minat belajar. Ditunjukkan oleh nilai t hitung = $< t$ tabel dengan tingkat signifikansi $0,717 > 0,05$ Dalam pembelajaran sangat berpengaruh media audio Visual terhadap minat belajar.

2. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang di peroleh, ada beberapa saran yang dapat peneliti sampaikan sebagai berikut: Para guru sebaiknya menyesuaikan materi yang akan diajarkan menggunakan media audio Visual dengan jam pelajaran yang ada. Karena penggunaan media audio Visual juga membutuhkan waktu yang lama.

- a. Dalam proses pembelajaran sebaiknya guru menyampaikan masalah dengan semenarik mungkin, sehingga dapat menimbulkan minat siswa dalam memecahkan masalah;
- b. Bagi peneliti selanjutnya, kepada peneliti yang ingin meneliti lebih lanjut tentang pengaruh minat belajar siswa menggunakan teknologi media audio Visual agar kiranya memfokuskan hal-hal yang menarik dari materi.

DAFTAR PUSTAKA

Abdullah, P. M. (2015). Living In The World That Is Fit For Habitation: CCI's

Ecumenical And Religious Relationships. In *Aswaja Pressindo*.

Afiatin, N. (2015). Pengaruh Perhatian Orang Tua Dan Minat Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial. *Faktor Jurnal Ilmiah Kependidikan*, II(1), 1–9.

Amrizal, D., Yusriati, & Perlaya, A. (2020). *Membangun Minat Belajar Melalui Program Bantuan Siswa Miskin Di SMP Negeri 1 Simpang Empat Kabupaten Asahan*. 2001, 29–42.

Arisanti, D., & Subhan, M. (2018). *Pengaruh Penggunaan Media Internet Terhadap Minat Belajar Siswa Muslim Di SMP Kota Pekanbaru*. 3(2), 61–73. [https://doi.org/10.25299/Althariqah.2018.Vol3\(2\).2322](https://doi.org/10.25299/Althariqah.2018.Vol3(2).2322)

Chusna, P. A. (2017). Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak. *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Sosial Keagamaan*, 17(2), 315–330. <https://e-resources.perpusnas.go.id/2093/doi/abs/10.1142/S0192415X20500500>

Daniel. (2019). Hubungan Antara Kecerdasan Emosional Dengan Prestasi Belajar Pada Siswa Kelas II Madrasah Aliyah Negeri (MAN) Pamekasan. *Journal Of Chemical Information And Modeling*, 53(9), 1689–1699.

Erlin, M., Sulisty, S., & Afian, A. (2019). Pengaruh Penggunaan Gadget Dan Lingkungan Teman Sebaya Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas Vii Pada Mata Pelajaran Ips. *Jurnal Riset Pendidikan Ekonomi*, 4(2), 1–7. <https://doi.org/10.21067/Jrpe.V4i2.3907>

Herlambang, S. (2021). Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Minat Belajar Mahasiswa Melalui Media Online Di Masa Pandemi Covid-19. *Optimal*, 18(1), 12–26.

[Http://Dx.Doi.Org/10.1016/J.Encep.2012.03.001](http://dx.doi.org/10.1016/j.encep.2012.03.001)

Pendidikan Universitas Tanjungpura Pontianak, 0–17.

- Kusnawati, E. (2014). *Oleh : Eti Kusnawati*.
- Marleni, L. (2016). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa Kelas Viii Smp Negeri 1 Bangkinang. *Journal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(1), 149–159.
- Marpaung, J. (2018). Pengaruh Penggunaan Gadget Dalam Kehidupan. *Kopasta: Jurnal Program Studi Bimbingan Konseling*, 5(2), 55–64. <https://doi.org/10.33373/kop.v5i2.1521>
- Mesra, P., Kuntarto, E., & Chan, F. (2021). Faktor–Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa Di Masa Pandemi. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 7(3), 177–183. <https://doi.org/10.5281/zenodo.5037881>
- Novita. (2020). *Kemajuan Teknologi Gadget*. 2(2), 70–79.
- Permadi, A. S., Purtina, A., Palangkaraya, M., Raya, P., Tengah, K., Palangkaraya, U. M., Raya, P., & Tengah, K. (2020). Tunas The Effect Of Information Technology Utilization And Communication On Study. *Jurnal Pendidikan Guru Pendidikan Dasar*, 16–21.
- Prasetyo, W. (2020). *Hubungan Penggunaan Gadget Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik Di Smp Negeri 04 Bantar Bolang*. <http://repository.upstegal.ac.id/1338/>
- Rozalia, M. F. (2017). *Hubungan Intensitas Pemanfaatan Gadget Dengan*. 5(September), 722–731.
- Sardini. (2013). Pointianak Artikel Penelitian Oleh Sardini Nim : F01107101 Program Studi Pendidikan Ekonomi. *Pendidikan Ekonomi , Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Tanjungpura Pontianak*, 0–17.
- Syahyudin, D. (2020). Pengaruh Gadget Terhadap Pola Interaksi Sosial Dan Komunikasi Siswa. *Gunahumas*, 2(1), 272–282. <https://doi.org/10.17509/ghm.v2i1.23048>
- Syamsuryadin, S., & Wahyuniati, C. F. S. (2017). Tingkat Pengetahuan Pelatih Bola Voli Tentang Program Latihan Mental Di Kabupaten Sleman Yogyakarta. *Jorpres (Jurnal Olahraga Prestasi)*, 13(1), 53–59. <https://doi.org/10.21831/jorpres.v13i1.12884>
- Wati, A. K., & Muhsin. (2019). Pengaruh Minat Belajar, Motivasi Belajar, Lingkungan Keluarga, Dan Lingkungan Sekolah Terhadap Kesulitan Belajar. *Analysis Journal*, 8(2), 797–813. <https://doi.org/10.15294/eeaj.v8i2.31517>
- Yunitasari, R., & Hanifah, U. (2020). Pengaruh Pembelajaran Daring Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Masa COVID 19. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(3), 232–243. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i3.142>