



## Pengaruh Media Audio Visual Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Agama Hindu Di SDN 2 Banyu Urip Lombok Barat

Ni Wayan Budi Aryani<sup>1</sup>, Siti Zaenab<sup>2</sup>, Desak Putu Saridewi<sup>3</sup>

Institut Agama Hindu Negeri Gde Pudja Mataram  
Email Korespondensi : [wayanbudiaryani@gmail.com](mailto:wayanbudiaryani@gmail.com)

<i>Keywords:</i>	<i>Abstract</i>
<p><i>Audio Visual Media, Learning Motivation, and Student Learning Outcomes.</i></p>	<p><i>This study aims to determine the effect of Audio Visual Media and Learning Motivation on Hinduism Student Learning Outcomes at SDN 2 Banyu Urip West Lombok in the 2023/2024 academic year. It is suspected that students are passive during the learning process so that teachers need to apply audio-visual based learning such as quizzes, word walls, and others. The type of research conducted is associative descriptive research with quantitative descriptive data analysis. Data collection techniques through questionnaires and documentation. The sample of this study amounted to 48 students in classes IV, V, and VI. This research uses Motivation theory, Needs Theory, and Behavioristic Theory. The results showed that the percentage of audiovisual media above audiovisual media got an average score of 85.40 included in the High category with the percentage of audiovisual media scores, which amounted to 56.2%. The average student learning motivation score of 96.31 is included in the very high category, the percentage of student learning motivation scores is 85.4%, the percentage of student learning outcomes on average getting scores between 80-82 is 79% with a high category, Based on the results of this study indicate that there is a joint influence of Audio Visual Media and Learning Motivation Affects Student Learning Outcomes by 18.7%. It is known that the significance value for variable (X1) on variable (Y) is 0.762 and t count 0.304 &gt; 0.00055, so the conclusion is that there is an influence between the Audio Visual Media variable on Student Learning Outcomes, the value of significance for the simultaneous influence of Audio Visual Media and Student Motivation on Student Learning Outcomes is 0.009 &lt; 0.05 and the value of F Count 5.179 &gt; F Table 0.0444 so it can be concluded that the Alternative Hypothesis (Ha) can be accepted.</i></p>

<i>Kata kunci:</i>	<i>Abstrak</i>
<p><i>Media Audio Visual, Motivasi Belajar, dan Hasil Belajar Siswa</i></p>	<p><i>Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Media Audio Visual dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa Agama Hindu di SDN 2 Banyu Urip Lombok Barat tahun Pelajaran 2023/2024 diduga siswa bersikap pasif selama proses pembelajaran sehingga guru perlu menerapkan pembelajaran berbasis audio visual seperti quiziz, wordwall dan lain-lain. Jenis Penelitian yang dilakukan adalah penelitian deskriptif asosiatif dengan analisis data secara deskriptif kuantitatif.</i></p>

	<p><i>Teknik pengumpulan data melalui Kuesioner dan Dokumentasi. Sampel penelitian ini berjumlah 48 siswa pada kelas IV, V dan VI. Penelitian ini menggunakan teori Motivasi, Teori Kebutuhan dan Teori Behavioristik. Hasil penelitian menunjukkan persentase media audio visual di atas media audio visual mendapatkan rata-rata nilai 85,40 termasuk dalam kategori Tinggi dengan presentase skor media audio visual, yaitu sebesar 56,2%. Skor motivasi belajar siswa rata-rata 96,31 termasuk dalam kategori sangat tinggi persentase skor motivasi belajar siswa 85,4% presentase hasil belajar siswa rata-rata mendapatkan nilai antara 80-82 adalah sebesar 79% dengan kategori tinggi, Berdasarkan hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh secara bersama-sama Media Audio Visual Dan Motivasi Belajar Berpengaruh Terhadap Hasil Belajar Siswa sebesar 18,7%. Diketahui nilai signifikansi untuk variabel (X1) terhadap variabel (Y) 0,762 dan t hitung 0,304 &gt; 0,00055 maka kesimpulannya terdapat pengaruh antara variabel Media Audio Visual terhadap Hasil Belajar Siswa, nilai dari signifikansi untuk pengaruh Media Audio Visual dan Motivasi Siswa secara simultan terhadap Hasil Belajar Siswa adalah sebesar 0,009 &lt; 0,05 dan nilai F Hitung 5,179 &gt; F Tabel 0,0444 sehingga dapat disimpulkan bahwa Hipotesis Alternatif (Ha) dapat diterima.</i></p>
--	---

## I. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah proses yang dilakukan secara sadar guna mempersiapkan siswa untuk tanggung jawab mereka di masa depan melalui bimbingan, pembelajaran, dan pelatihan. Pendidikan merupakan hal yang sangat penting dalam kehidupan, yang memberikan hak kepada setiap individu untuk mengakses dan bercita-cita untuk pertumbuhan pendidikan yang berkelanjutan. Pendidikan adalah proses seumur hidup untuk melatih individu agar dapat berkembang dan maju dalam kehidupan. Pendidikan memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Pendidikan sangat penting dalam membantu individu memahami beragam kejadian dan fenomena di masyarakat. Media adalah alat untuk menyampaikan pesan, dan signifikansinya dalam masyarakat kontemporer sangat penting. Media pendidikan secara khusus dirancang untuk mengkomunikasikan informasi dengan tujuan sebuah pembelajaran, (Sadirman, 2010 : 6).

Seorang guru menggunakan media pembelajaran dalam upaya memfasilitasi pemahaman siswa terhadap materi pelajaran; setelah menyelesaikan kursus, siswa akan memiliki pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan untuk materi yang dipelajari. Ada banyak faktor penentu kualitas pendidikan, salah satunya adalah pengajar harus mengidentifikasi dan menyelaraskan materi pembelajaran dengan kebutuhan siswa guna meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Salah satu kategori media pembelajaran adalah media audiovisual yang didalamnya terdapat komponen gambar yang dapat diamati selain komponen pendengaran. Contoh media tersebut antara lain transparansi suara, rekaman video, dan film. Kemampuan media ini diyakini lebih unggul dan menarik. Media audiovisual, yaitu menggunakan indra penglihatan yang dipadukan dengan komentar pendidik (guru) untuk menjelaskan materi pelajaran yang berkaitan

dengan media yang digunakan. Media audio visual dalam pendidikan diartikan sebagai materi yang menyajikan pesan dalam format visual maupun auditori (yang dapat terdengar). Materi-materi ini dirancang untuk melibatkan pikiran, emosi, penglihatan, dan kemauan siswa guna memudahkan proses pembelajaran. Pemanfaatan media pembelajaran audio visual diharapkan dapat meningkatkan kualitas hasil belajar siswa.

Arsyad, (2002 : 89) mengemukakan bahwa Karakteristik anak menurut gaya belajarnya: 1) Gaya belajar visual siswa yang memiliki gaya belajar visual dibedakan oleh fakta bahwa mereka menyimpan informasi lebih efektif ketika disajikan kepada indra mereka melalui media peningkat visual, termasuk diagram, grafik, dan gambar. Seseorang dengan gaya belajar visual dapat memperoleh pengetahuan tambahan dengan membaca buku, majalah, atau surat kabar. 2) Gaya Belajar Auditori siswa dengan gaya belajar auditori mempunyai ciri-ciri sebagai berikut: sering bercakap-cakap ketika belajar, menggerakkan bibir ketika membaca, lebih baik dalam menceritakan cerita, berbicara dengan irama yang sangat baik, dan mudah terganggu oleh kebisingan. Gaya Belajar yang berkarakteristik kinestetik membuat seorang siswa lebih mampu belajar secara fisik, lebih suka mengerjakan proyek, lebih nyaman bermain peran, dan lebih suka bergerak. Alat peraga, seperti perumpamaan dan gambar, merupakan komponen integral dalam proses pembelajaran. Media visual dapat memperkuat ingatan dan memfasilitasi pemahaman (misalnya dengan menguraikan struktur dan organisasi). Selain meningkatkan keterlibatan siswa, alat bantu visual dapat membangun korelasi antara materi pelajaran yang dibahas dalam perkuliahan dan situasi praktis. Visual harus diintegrasikan ke dalam konteks yang bermakna dan siswa harus terlibat dengan visual (gambar) agar menjadi efektif dan agar informasi dapat diproses, (Arsyad, 2002 : 89).

Karena evolusinya, media saat ini hanya dianggap oleh pendidik sebagai alat pengajaran. Alat bantu visual, termasuk namun tidak terbatas pada gambar, model objek, dan alat serupa lainnya, digunakan untuk meningkatkan asimilasi dan retensi belajar siswa dan untuk memberikan pengalaman nyata yang memotivasi pembelajaran. Pada pertengahan abad ke-20, di bawah pengaruh teknologi audio, alat bantu visual yang sebelumnya digunakan untuk mengkonkretkan pengajaran kini ditambah dengan alat audio; oleh karena itu, mereka kemudian disebut sebagai alat bantu *Audio Visual Aids* (AVA), Sadirman Arief (2010 : 8).

Kualitas media dapat dievaluasi berdasarkan kapasitasnya dalam membangkitkan indera penglihatan, pendengaran, sentuhan, rasa, dan penciuman, serta keselarasan media dengan tingkatan hierarki pembelajaran yang ditetapkan oleh Gagne, dan beberapa faktor lainnya. Oleh karena itu, dalam menentukan strategi pembelajaran, klasifikasi media, karakteristik media, dan pemilihan media merupakan komponen yang tidak dapat dipisahkan. Bentuk media yang umum digunakan dalam kegiatan belajar mengajar khususnya di Indonesia adalah sebagai berikut: 1) Media Grafis 2) Media Audio dan 3) Media Proyeksi diam, (Sadirman, Arief 2010 : 28-55).

**Pengaruh Media Audio Visual Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Agama Hindu Di  
SDN 2 Banyu Urip Lombok Barat**  
Ni Wayan Budi Aryani \*

Media audio visual merupakan gabungan antara media audio dan visual beserta kaset audio yang berisi unsur suara dan gambar yang lazim dilihat, seperti slide suara dan rekaman video. Media juga dibagi menjadi dua kategori: 1) Audio Visual Diam, yaitu media yang menyajikan suara dan gambar diam, seperti film suara, rangkaian suara, dan cetakan suara. 2) Audio Visual Gerak, yaitu media yang mampu menghadirkan unsur suara dan video, seperti film bersuara dan kaset video, televisi, OHP, dan komputer, (Syaiful Bahri, 2002:141).

Hasil belajar siswa merupakan hasil dari proses belajar yang dijalannya. Proses pembelajaran menunjang hasil belajar yang dicapai siswa. Hasil belajar merupakan akibat yang dihasilkan dari berlangsungnya proses suatu kegiatan. Pemagangan adalah suatu proses yang dilakukan oleh individu untuk mengubah perilakunya dalam interaksinya dengan lingkungan. Hasil magang adalah upaya yang dilakukan oleh seseorang untuk mengadopsi perilaku baru berdasarkan pengalamannya, (Slameto, 2010 : 54).

Ada beberapa permasalahan yang ditemui baik disekolah ataupun di lingkungan tempat tinggalnya, dilihat dari perkembangan anak pada zaman sekarang lebih banyak menggunakan *gadget* sehingga motivasi ketika siswa berada di sekolah cenderung menurun dan tidak bersemangat, sehingga guru perlu merubah metode pembelajaran atau menggunakan media yang digunakan di dalam kelas yaitu dengan menggunakan media berbasis audio visual. Sehingga pada saat di dalam kelas siswa menjadi tertarik, antusias dan bersemangat untuk mengikuti pembelajaran di dalam kelas. Setelah dilakukan beberapa kali survei di kelas yang akan menjadi sampel penelitian di SDN 2 Banyu Urip, terlihat siswa bersikap pasif selama proses pembelajaran oleh karena itu, guru harus lebih aktif di kelas. Untuk mengatasi permasalahan ini, guru hendaknya memodifikasi proses pembelajaran dengan menggunakan Media Audio Visual.

Ketika guru menggunakan media pembelajaran baru seperti media audio visual atau media yang menggunakan LCD di dalam kelas, diharapkan siswa menjadi lebih terlibat dan bersemangat dalam proses pembelajaran. Dengan menggabungkan video yang selaras dengan materi kelas, siswa dapat meningkatkan pengalaman belajar mereka, dapat juga menggunakan permainan yang berbasis media audio visual seperti *quizziz*, *wordwall* dan lain sebagainya, permainan atau *games* tersebut cukup efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa di dalam kelas dan cocok digunakan dari mulai tingkat kelas 1 sampai dengan kelas 6 di sekolah dasar. Pemanfaatan media audio visual meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa dalam kegiatan pembelajaran sehingga penyerapan materi yang disampaikan dapat secara optimal. Setelah penerapan dilakukan secara berulang kali di kelas menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa yang signifikan melalui penggunaan media audio visual tersebut.

## **II. METODE**

Penelitian ini dilakukan di SDN 2 Banyu Urip. Yang beralamat di Dusun Rincung, Desa Banyu Urip, Kecamatan Gerung, Kabupaten Lombok Barat, Provinsi Nusa Tenggara Barat. Peneliti memilih

**Pengaruh Media Audio Visual Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Agama Hindu Di  
SDN 2 Banyu Urip Lombok Barat  
Ni Wayan Budi Aryani \***

lokasi penelitian di sini dikarenakan peneliti banyak melihat permasalahan yang terjadi di dalam proses pembelajaran terutama dalam pemilihan metode pembelajaran yang tepat. Untuk itu peneliti ingin mencoba menerapkan metode pembelajaran baru di dalam proses pembelajaran agama Hindu yaitu dengan Menggunakan Media Audio Visual dan Motivasi Belajar Pada siswa Siswa Agama Hindu. Sedangkan untuk Waktu pelaksanaan peneliti menggunakan pada saat jadwal Mata Pelajaran Pendidikan Agama Hindu Berlangsung padamasing-masing kelas di SDN 2 Banyu Urip.

Alasan peneliti memilih lokasi tersebut dikarenakan penggunaan media pembelajaran masih dirasa kurang untuk setiap pembelajaran di masing-masing kelas, sehingga peneliti merasa perlu adanya perubahan terkait penggunaan media terhadap pembelajaran di dalam kelas khususnya untuk mata Pelajaran Pendidikan Agama Hindu di SDN 2 Banyu Urip, Kabupaten Lombok Barat.

Adapun yang menjadi populasi didalam penelitian ini adalah siswa dari kelas I, II, III, IV, V, dan VI di SDN 2 Banyu Urip, Kecamatan Gerung Kabupaten Lombok Barat. Populasi penelitian adalah Lembaga di SDN 2 Banyu Urip dengan populasi subjek adalah siswa kelas I, II, III, IV, V, dan kelas VI yang merupakan jumlah keseluruhannya yaitu 88, sedangkan Sampel subjek yaitu siswa dari Kelas IV, V, dan VI di SDN 2 Banyu Urip yang digunakan sebagai sampel pelaksanaan Tindakan, sampel siswa berjumlah 48siswa. sampel pada penelitian ini adalah siswa kelas IV, V, dan VI di SDN 2 Banyu Urip Kecamatan Gerung Kabupaten Lombok Barat yang berjumlah 48 Siswa. Angket dikumpulkan dalam pandangan kerangka instrument dan faktor-faktor yang digunakan. Faktor tersebut adalah Media Audio Visual, Motivasi Belajar.Observasi langsung yaitu pengamatan yang dilakukan secara langsung terhadap gejala-gejala subjek yang diselidiki, baik yang dilakukan terhadap situasi buatan (tanpa menggunakan alat). Sedangkan obsevasi tak langsung yaitu pengamatan terhadap gejala-gejala atau subjek yang diselidiki dengan perantara alat tertentu. Hasil yang diharapkan dari pengamatan ini adalah berupa temuan yang terkait dengan fokus penelitian.

Angket dibedakan menjadi dua jenis yaitu angket tertutup dan angket terbuka. Responden cukup memilih salah satu jawaban yang telah disediakan dengan tanda (√) pada kolom yang telah tersedia sesuai dengan kondisi responden, dalam penelitian ini dilakukan untuk mendapatkan informasi dari variabel Media Audio Visual dan Motivasi. Dalam penelitian ini metode dokumentasi digunakan untuk memperoleh data tentang jumlah siswa di SDN 2 Banyu Urip lebih Khusus lagi Siswa Kelas IV, V, dan VI pada tahun ajaran 2023/2024 serta jumlah guru di SDN 2 Banyu Urip, dan sarana prasarana yang digunakan sebagai media pembelajaran baik berupa laporan, gambar maupun elektronik.

### **III. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Data dalam penelitian ini terdiri dari informasi yang dihimpun dari 48 responden mengenai variabel terikat yaitu Hasil Belajar Siswa Agama Hindu dan variabel bebas yaitu media audio visual dan motivasi belajar siswa. Pengambilan data penelitian ini dilakukan pada tanggal 26

**Pengaruh Media Audio Visual Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Agama Hindu Di  
SDN 2 Banyu Urip Lombok Barat  
Ni Wayan Budi Aryani \***

Sampai dengan 02 April 2024. Data diperoleh dari penyebaran angket dan dokumentasi. Angket digunakan untuk mengetahui variabel pengaruh media audio visual dan motivasi belajar, sedangkan dokumentasi digunakan untuk memperoleh informasi mengenai variabel hasil belajar siswa Agama Hindu. Penyebaran angket dilakukan di dalam kelas IV, V, dan VI yang telah mendapat izin dari masing-masing guru kelas, dan dilakukan pada hari yang bersamaan. Untuk menganalisis hasil uji coba instrument tersebut maka peneliti menggunakan program *IBM SPSS Statistics* v.29 dengan  $N = 48$ , pada taraf signifikan 5% atau 0,05 dengan 0,304.

Tabel 4.1 Hasil kuesioner

No.	Media Audio Visual ( $X_1$ )	Motivasi Siswa ( $X_2$ )	Hasil Belajar Siswa (Y)
1	87	97	81
2	89	98	81
3	88	98	80
4	88	98	81
5	87	98	80
6	89	96	81
7	87	98	81
8	89	98	80
9	89	98	80
10	87	99	80
11	87	99	80
12	87	98	82
13	87	97	81
14	88	97	80
15	86	98	81
16	87	99	80
17	87	99	82
18	87	98	81
19	87	98	81
20	87	98	80
21	87	98	81
22	87	98	80
23	86	98	80
24	86	98	81
25	87	98	80

**Pengaruh Media Audio Visual Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Agama Hindu Di  
SDN 2 Banyu Urip Lombok Barat  
Ni Wayan Budi Aryani \***

26	82	96	79
27	80	96	81
28	83	96	81
29	80	96	80
30	87	96	80
31	84	96	81
32	84	91	79
33	84	94	79
34	84	96	79
35	80	94	80
36	83	95	79
37	86	99	80
38	82	96	80
39	86	92	76
40	82	96	79
41	82	82	79
42	84	89	80
43	88	98	79
44	83	97	80
45	83	90	80
46	86	96	79
47	80	98	80
48	83	95	80
Total	4099	4623	3845

Setelah data dikumpulkan, maka selanjutnya yaitu penyajian data secara deskriptif. Deskripsi hasil yang disajikan dalam penelitian ini yaitu skor tertinggi, skor terendah, *Mean*(M), median (Me), modus (Mo), dan standar deviasi (SD). Selain itu data disajikan dalam bentuk distribusi frekuensi, histogram dari frekuensi, table kecenderungan variabel dan *piechart* untuk setiap variabel penelitian. Pengolahan data yang telah di lakukan dengan bantuan program *IBM SPSS Statistics v.29*.

Dari variabel media audio visual diperoleh dari penyebaran angket (*kuesioner*) yang terdiri dari 20 butir pernyataan dengan jumlah responden sebanyak 48 siswa. Tersedia 5 alternatif jawaban dimana 5 skor tertinggi dan 1 untuk skor terendah. Data yang diperoleh dari angket (*kuesioner*) variabel media audio visual menunjukkan bahwa skor tertinggi adalah 99 dan skor

**Pengaruh Media Audio Visual Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Agama Hindu Di  
SDN 2 Banyu Urip Lombok Barat**  
Ni Wayan Budi Aryani \*

terendah adalah 79. Hasil analisis menggunakan bantuan program *IBM SPSS Statistics* v.29 diperoleh nilai Mean (M) sebesar 85,40, Median (Me) sebesar 89,00, Modus (Mo) 80,00 dan Satndar Vediiasi (SD) sebesar 2,623.

Tabel 4.2 Validasi Instrument Media Audio Visual

butir ke-	rHitung	rTabel	Keterangan
1	0.288	0,248	Valid
2	0.341	0,248	Valid
3	0.851	0,248	Valid
4	0.653	0,248	Valid
5	0.452	0,248	Valid
6	0.534	0,248	Valid
7	0,280	0,248	Valid
8	0,273	0,248	Valid
9	-0,048	0,248	Tidak Valid
10	0.394	0,248	Valid
11	-0,443	0,248	Tidak Valid
12	0.502	0,248	Valid
13	0.665	0,248	Valid
14	0.428	0,248	Valid
15	0.551	0,248	Valid
16	0,082	0,248	Tidak Valid
17	0.717	0,248	Valid
18	0.394	0,248	Valid
19	0.480	0,248	Valid
20	0,139	0,248	Tidak Valid

Sehingga pertanyaan-pertanyaan mengenai butir media audio visual yang hasilnya megatif maka, tidak di gunakan/dihilangkan dalam proses pengambilan data penelitian.

Tabel 4.3 Validasi Instrument Motivasi Belajar

butir ke-	rHitung	rTabel	Keterangan
1	0.531	0,248	Valid
2	0,205	0,248	Tidak Valid
3	0.754	0,248	Valid
4	0.480	0,248	Tidak Valid
5	0.680	0,248	Valid



**Pengaruh Media Audio Visual Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Agama Hindu Di  
SDN 2 Banyu Urip Lombok Barat  
Ni Wayan Budi Aryani \***

6	0.664	0,248	Valid
7	0.326	0,248	Valid
8	0.285	0,248	Valid
9	0,183	0,248	Tidak Valid
10	0.368	0,248	Valid
11	0.402	0,248	Valid
12	0,265	0,248	Valid
13	0.518	0,248	Valid
14	0.474	0,248	Valid
15	0.546	0,248	Valid
16	0.671	0,248	Valid
17	0.503	0,248	Valid
18	0.680	0,248	Valid
19	0.792	0,248	Valid
20	0.542	0,248	Valid

Sehingga pertanyaan-pertanyaan mengenai butir motivasi belajar yang hasilnya megatif maka, tidak di gunakan/dihilangkan dalam proses pengambilan data penelitian.

Untuk lebih jelasnya mengenai bunyi dari setiap pernyataan instrument yang akan digunakan dan dihilangkan atau tidak digunakan selengkapnya ada pada lampiran.

**Reabilitas**

Untuk mengetahui reabilitas dari sebuah instrument yang digunakan, maka dilakukan uji reabilitas dengan menggunakan program *IBM SPSS Statistics v.29 for Windows*. Oleh karena itu instrumen yang digunakan oleh peneliti untuk menggungkap Media audio visual dan Motivasi belajar siswa memiliki reabilitas yang tinggi sehingga dapat digunakan dalam penelitian.

Berikut ini adalah tabel reabilitas dari butir-butir instrument Media Audio Visual dan Motivasi Belajar Siswa:

Tabel 4.4 Reabilitas Instrumen Media Audio Visual

<b>Reliability Statistics</b>	
Cronbach's Alpha	N of Items
.367	20

Tabel 4.5 Reabilitas Instrumen Hasil Belajar Siswa

<b>Reliability Statistics</b>	
Cronbach's Alpha	N of Items
.773	20

**Pengaruh Media Audio Visual Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Agama Hindu Di  
SDN 2 Banyu Urip Lombok Barat  
Ni Wayan Budi Aryani \***

Dari hasil analisis di atas diperoleh koefisien reliabilitas sebesar 0,367 (cukup tinggi) pada instrument Media Audio Visual dan sebesar 0,773 (tinggi) pada instrument Motivasi Belajar Siswa. Sehingga dapat disimpulkan dengan nilai reliabilitas yang tinggi pada kedua instrument yang akan digunakan dalam penelitian ini, maka instrument ini bila dipergunakan dalam penelitian akan mendatangkan hasil yang sama pada setiap percobaan yang berhasil atau dapat dipercaya.

**Hasil Analisis Uji Prasyarat**

**a. Normalitas Data**

Setelah data media audio visual, motivasi belajar, dan hasil belajar siswa diperoleh kemudian dilakukan uji normalitas data. Uji normalitas data dilakukan untuk mengetahui data dari media audio visual, motivasi belajar dan hasil belajar siswa yang didapatkan memiliki distribusi normal atau tidak dikarenakan model regresi yang baik adalah memiliki nilai residual yang berdistribusi normal. Uji normalitas digunakan dalam penelitian ini dengan menggunakan bantuan program *IBM SPSS Statistics v.29 for Windows*. Ringkasan hasil uji normalitas yang digunakan pada penelitian ini dapat dilihat pada tabel sebagai berikut :

Tabel 4.6 Normalitas Data Penelitian  
**One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test**

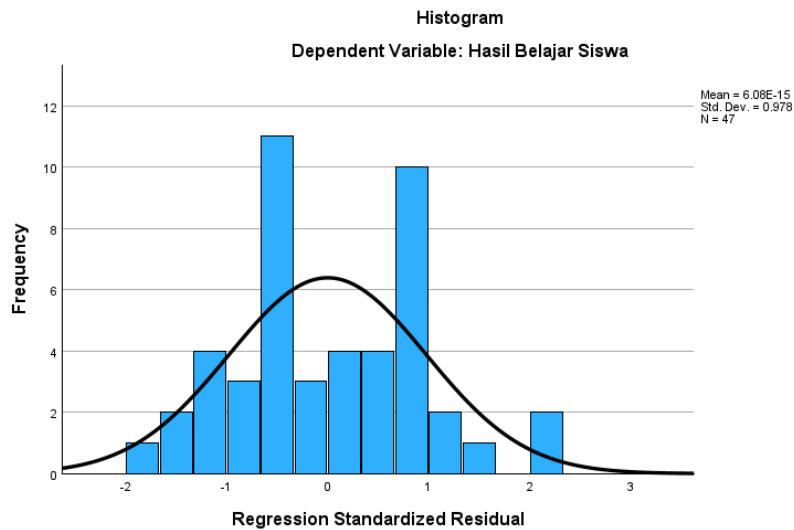
		Unstandardized Residual
N		48
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	.0000000
	Std. Deviation	.89659425
Most Extreme	Absolute	.148
Differences	Positive	.084
	Negative	-.148
Test Statistic		.148
Asymp. Sig. (2-tailed) <sup>c</sup>		.010

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Berdasarkan hasil uji normalitas diketahui nilai signifikan dari data media audio visual, motivasi belajar dan hasil belajar siswa adalah sebesar  $0,10 > 0,05$  maka dapat disimpulkan bahwa nilai residual berdistribusi normal.

Hasil uji normalitas yang digunakan pada penelitian ini juga dapat dilihat pada histogram sebagai berikut :



Berdasarkan histogram di atas, data media audio visual, motivasi belajar, dan hasil belajar siswa berdistribusi normal dikarenakan data telah menyebar mengikuti arah garis diagonal atau grafik histogramnya.

**b. Uji Linieritas**

Selanjutnya setelah melakukan uji normalitas data berdasarkan data media audio visual, motivasi belajar dan hasil belajar siswa yang diperoleh maka, dilanjutkan dengan uji linieritas. Uji linieritas ini bertujuan untuk mengetahui antara variabel bebas dengan variabel terikat apakah terdapat hubungan yang linier atau tidak. Yang dimana variabel bebas yang dimaksud adalah variabel media audio visual dan motivasi belajar sedangkan yang dimaksud dengan variabel terikat adalah hasil belajar siswa. Uji linieritas ini digunakan dalam penelitian ini dengan menggunakan bantuan program *IBM SPSS Statistics v.29 for Windows*. Ringkasan hasil dari uji linieritas antara variabel media audio visual dengan hasil belajar yang digunakan pada penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.7 Hasil Uji Linieritas Media Audio Visual dengan Hasil Belajar Siswa

**ANOVA Table**

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Hasil Belajar Siswa * Media Audio Visual	Between Groups	(Combined)	11.529	7	1.647	1.885	.098
		Linearity	2.604	1	2.604	2.980	.092
		Deviation from Linearity	8.926	6	1.488	1.703	.146

Within Groups	34.950	40	.874		
Total	46.479	47			

Berdasarkan hasil uji linieritas di atas dapat diketahui nilai signifiaksi  $0,146 > 0,05$  . Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang linier secara signifikan antara variabel bebas (Media Audio Visual) terhadap variabel terikat (Hasil Belajar Siswa).

Selanjutnya ringkasan hasil uji linieritas antara variabel motivasi belajar dengan hasil belajar siswa yang digunakan pada penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.8 Hasil Uji Linieritas Motivasi Belajar dengan Hasil Belajar Siswa

**ANOVA Table**

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Hasil Belajar Siswa * Motivasi Belajar	Between Groups	(Combined)	24.542	10	2.454	4.139	<,001
		Linearity	8.619	1	8.619	14.537	<,001
		Deviation from Linearity	15.923	9	1.769	2.984	.009
Within Groups			21.937	37	.593		
Total			46.479	47			

Berdasarkan hasil uji linieritas dapat diketahui nilai signifikan  $0,009 > 0,005$  , maka dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara variabel bebas (motivasi belajar) terhadap variabel terikat (hasil belajar siswa).

**c. Uji Multikolinieritas**

Uji Multikolinieritas bertujuan untuk mengetahui apakah terjadi interkolerasi (hubungan yang sangat kuat) antar variabel independent (bebas) yaitu pada Media Audio Visual dan Motivasi Belajar. Model regresi yang baik adalah ditandai dengan tidak terjadi interkolerasi antara variabel independent (tidak terjadi gejala multikolinieritas). Salah satu cara yang akurat digunakan untuk mendeteksi ada atau tidaknya gejala Multikolinieritas ini dengan menggunakan metode *Tolerance* dan *VIF (Variance Inflation Faktor)*. Uji multikolinieritas ini digunakan dalam penelitian ini dengan menggunakan bantuan program *IBM SPSS Statistics v.29 for Windows*.

Adapun ringkasan dari hasil uji Multikolinieritas antara variabel media audio visual dengan motivasi belajar yang digunakan pada penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut ini :

**Tabel 4.9 Hasil Uji Multikolinearitas  
Coefficients<sup>a</sup>**

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics	
		B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
1	(Constant)	65.977	4.971		13.274	<,001		
	Media Audio Visual	.018	.058	.046	.304	.762	.783	1.277
	Motivasi Belajar	.131	.049	.409	2.694	.010	.783	1.277

a. Dependent Variable: Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan hasil Uji *Multikolinearitas* di atas diketahui bahwa nilai *Tolerance* adalah  $0.783 < 0,10$  maka dapat disimpulkan bahwa tidak terjadi gejala *Multikolinearitas*, dan jika dilihat dari nilai VIF diperoleh nilai sebesar  $1,277 < 10,00$  maka dapat disimpulkan bahwa tidak terjadi gejala *Multikolinearitas*.

#### d. Uji Heteroskedasitas

Selanjutnya dilakukan uji asumsi klasik yang dilakukan adalah uji heteroskedasitas. Tujuan dari uji heteroskedasitas adalah untuk mengetahui adanya penyimpangan saat dilakukan uji regresi linear. Karena syarat dari uji regresi linear adalah tidak boleh adanya heteroskedasitas. Uji Heteroskedasitas digunakan dalam penelitian ini dengan menggunakan bantuan program *IBM SPSS Statistics v.29 for Windows*.

Ringkasan hasil uji heteroskedasitas anatar variabel media audio visual dan motivasi belajaryang digunakan pada penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut :

**Tabel 4.10 Hasil Uji Heteroskedasitas  
Correlations**

	Media Audio Visual	Motivasi Belajar	Hasil Belajar Siswa
--	--------------------	------------------	---------------------

**Pengaruh Media Audio Visual Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Agama Hindu Di  
SDN 2 Banyu Urip Lombok Barat  
Ni Wayan Budi Aryani \***

Spearman's rho	Media Audio Visual	Correlation Coefficient	1.000	.600**	.329*
		Sig. (2-tailed)	.	<,001	.023
		N	48	48	48
	Motivasi Belajar	Correlation Coefficient	.600**	1.000	.419**
		Sig. (2-tailed)	<,001	.	.003
		N	48	48	48
	Hasil Belajar Siswa	Correlation Coefficient	.329*	.419**	1.000
		Sig. (2-tailed)	.023	.003	.
		N	48	48	48

\*\* . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

\* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Berdasarkan uji heteroskedasitas menggunakan uji koefisien korelasi *Rank Spearman* pada Media Audio Visual diketahui nilai signifikansi  $0,23 > 0,05$  maka tidak terdapat masalah heteroskedasitas.

Berdasarkan uji heteroskedasitas menggunakan uji koefisien korelasi *Rank Spearman* pada Motivasi Belajar diketahui nilai signifikansi  $0,03 < 0,05$  maka tidak terdapat masalah heteroskedasitas.

Sehingga dapat disimpulkan terjadi hubungan antara yang signifikan antara Media Audio Visual, Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa.

#### **d. Hasil Uji Hipotesis**

Setelah memenuhi uji asumsi klasik yaitu Uji Normalitas Data, Uji Linearitas, Uji Multikolinearitas dan Uji Heteroskedasitas maka selanjutnya dapat dilakukan Uji Hipotesis dengan cara melakukan Uji t (Uji Parsial) untuk mengetahui seberapa pengaruh masing-masing dari variabel bebas terhadap variabel terikat secara parsial atau sendiri-sendiri dan Uji F (Simultan) untuk mengetahui pengaruh variabel bebas dengan variabel terikat secara bersama-sama.

#### **Uji t (Uji Parsial)**

Uji t bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh variabel independent yaitu variabel Media Audio Visual dan Motivasi Belajar terhadap variabel dependen yaitu Hasil Belajar Siswa yang dilakukan secara (individu). Adapun dasar pengambilan keputusan dari uji t (uji

parsial) ini adalah jika nilai Sig > 0,05 maka kesimpulannya tidak terdapat pengaruh variabel Media Audio Visual dan Motivasi Siswa terhadap Hasil Belajar Siswa secara parsial (individu) dan jika nilai Sig < 0,05 maka kesimpulannya terdapat pengaruh antara variabel Media Audio Visual dan Motivasi Belajar terhadap variabel Hasil Belajar Siswa secara Parsial (individu). Selain itu untuk mengetahui adanya pengaruh secara parsial dapat dilihat melalui perbandingan t hitung dengan t tabelnya.

Adapun rumus yang digunakan untuk mengetahui t tabel yaitu sebagai berikut:

Tabel 4.11 Rumus t tabel Uji t (uji Pasrial)

$$t \text{ tabel} = t(\alpha/2 ; n-k-1)$$

$$t (0,025 ; 48-2-1)$$

$$t (0,025;45)$$

$$=0,00055$$

**Tabel 4.12 Hasil Uji t (Uji Pasrial)**

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

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics	
		B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
1	(Constant)	65.977	4.971		13.274	<,001		
	Media Audio Visual	.018	.058	.046	.304	.762	.783	1.277
	Motivasi Belajar	.131	.049	.409	2.694	.010	.783	1.277

a. Dependent Variable: Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan hasil uji t di atas diketahui nilai signifikansi untuk variabel Media Audio Visual (X1) terhadap variabel Hasil Belajar Siswa (Y)  $0,762 = 0,762$  dan t hitung  $0,304 > 0,00055$  maka kesimpulannya terdapat pengaruh antara variabel Media Audio Visual terhadap Hasil Belajar Siswa.

Berdasarkan hasil uji t di atas diketahui nilai signifikansi untuk variabel Motivasi Belajar (X2) terhadap variabel Hasil Belajar Siswa (Y)  $0,010 < 0,05$  dan t hitung  $0,2694 > t \text{ tabel } 0,00055$  maka dapat disimpulkan terdapat pengaruh variabel Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa.

**Uji F (Simultan)**

**Pengaruh Media Audio Visual Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Agama Hindu Di  
SDN 2 Banyu Urip Lombok Barat  
Ni Wayan Budi Aryani \***

Uji F bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh simultan (secara Bersama-sama) yang diberikan variabel bebas yaitu variabel Media Audio Visual an Motivasi Belajar terhadap variabel terikat yaitu Hasil Belajar Siswa.

**Tabel 4.13 Hasil Uji F (Simultan)  
ANOVA<sup>a</sup>**

Model		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	8.697	2	4.348	5.179	.009 <sup>b</sup>
	Residual	37.782	45	.840		
	Total	46.479	47			

a. Dependent Variable: Hasil Belajar Siswa

b. Predictors: (Constant), Media Audio Visual, Motivasi Belajar

Berdasarkan output di atas diketahui nilai dari signifikansi untuk pengaruh Media Audio Visual dan Motivasi Siswa secara simultan terhadap Hasil Belajar Siswa adalah sebesar  $0,009 < 0,05$  dan nilai F Hitung  $5,179 > F$  Tabel  $0,0444$  sehingga dapat disimpulkan bahwa Hipotesis Alternatif ( $H_a$ ) dapat diterima yang berarti terdapat pengaruh antara Media Audio Visual ( $X_1$ ) dan Motivasi Belajar ( $X_2$ ) secara bersama-sama (simultan) terhadap Hasil Belajar Siswa ( $Y$ ).

Sehingga sesuai dengan Hipotesis yang diajukan maka, dapat disimpulkan “Ada pengaruh yang positif dan signifikan antara media audio visual dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa agama Hindu di SDN 2 Banyu Urip Lombok Barat” diterima.

### Koefisien Determinasi

Koefisien Determinasi berfungsi untuk mengetahui berapa persen pengaruh yang diberikan variabel media audio visual dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa.

Tabel 4.14 Koefisien Determinasi

#### Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.433 <sup>a</sup>	.187	.151	.916

a. Predictors: (Constant), Motivasi Belajar, Media Audio Visual



**Pengaruh Media Audio Visual Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Agama Hindu Di  
SDN 2 Banyu Urip Lombok Barat  
Ni Wayan Budi Aryani \***

Berdasarkan pada tabel di atas diketahui nilai R Square sebesar 0,187 dalam hal ini mengandung arti bahwa pengaruh variabel Media Audio Visual dan Motivasi Siswa secara simultan atau secara bersama-sama terhadap variabel Hasil Belajar Siswa adalah sebesar 18,7% .

## **SIMPULAN**

Berdasarkan analisis data pada hasil dan pembahasan penelitian tentang Pengaruh Media Audio Visual dan Motivasi Siswa terhadap Hasil Belajar Siswa Agama Hindu di SDN 2 Banyu Urip Lombok Barat maka peneliti dapat memberikan kesimpulan sebagai berikut :

1. Ada pengaruh yang positif dan signifikan antara media audio visual terhadap hasil belajar siswa agama Hindu di SDN 2 Banyu Urip Kabupaten Lombok Barat dengan thitung 0,304 > ttabel 0,00055 dan taraf signifikansinya 0,762.
2. Adanya pengaruh yang positif dan signifikan antara motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa agama Hindu di SDN 2 Banyu Urip Kabupaten Lombok Barat dengan thitung 0,2694 > ttabel 0,00055 dengan taraf signifikansinya 0,010 < 0,05.
3. Terdapat pengaruh yang positif antara media audio visual dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa agama Hindu di SDN 2 Banyu Urip Kabupaten Lombok Barat sebesar 0,187 (kontribusi sebesar 18,7%) dinyatakan diterima dengan hasil analisis data yaitu nilai fhitung dan diperoleh dalam penelitian ini sebesar 5,179 berada di atas angka ftabel sebesar 0,0444 atau dengan kata lain bahwa nilai fhitung lebih besar dengan ftabel (5,179 > 0,0444) pada taraf signifikansi 5% sehingga penelitian ini dinyatakan “signifikan”.

Sehingga media audio visual dan motivasi belajar yang positif dan tinggi di sekolah akan mempengaruhi hasil belajar siswa menjadi lebih meningkat, begitu pula sebaliknya media audio visual dan motivasi belajar yang negatif dan rendah akan mempengaruhi hasil belajar siswa tersebut menjadi menurun di sekolah.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Ahmad Zaki, Diyan Yusri. 2020: *Jurnal Ilmu Pendidikan Volume 7 No. 2*, Juli – Desember.
- Anwar, Chairul. 2017. *Teori-teori Pendidikan*. Yogyakarta: IRCiSoD.
- Atoel, Roby. 2011. *Media Audio Visual*, Diperoleh tanggal 23 Januari 2024. Dari <https://google.com>.
- Arsyad, Azhar. 2002. *Media Pembelajaran*, Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- \_\_\_\_\_. 2008. *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Daryanto, 2010. *Media Pembelajaran*, Yogyakarta : Gava Media.
- Devi, Kusumawardani. 2022. *Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Video Animasi Audiovisual Berbasis Animaker Pada Materi Sistem Gerak Manusia*. Vol. 8, No. 1, 2022, pp. 110-115. ISSN: 2459-9522 (Print), 2548-6756 (Online)
- Eka, Diana. 2021. *Pembelajaran Fikih Berbasis Audio-Visual Sebagai Media Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Di Ma Nurul Yaqin Situbondo*. P-Issn (Cetak) : 2477-8338 E-Issn (Online) : 2548-1371. Program Studi Pendidikan Agama Islam. <https://jurnal.yudharta.ac.id/v2/index.php/pai> Volume 6 Nomor 2 Juni 2021.

**Pengaruh Media Audio Visual Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Agama Hindu Di  
SDN 2 Banyu Urip Lombok Barat  
Ni Wayan Budi Aryani \***

- Ghozali. Imam. 2013. *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program SPSS*. Semarang : Badan Penerbit Universitas Diponegoro
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung : Pustaka Setia
- Hosnan, M. (2014). *Pendekatan Sainifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Iskandar. 2008. *Metodologi Penelitian Pendidikan dan Sosial*. Jakarta: GP Press
- Joni Purwono. 2014. *Penggunaan Media Audio-Visual Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pacitan*. Vol.2, No.2, Hal 127 – 144, Edisi April 2014
- Nurgiyantoro, Burhan. 2012. *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: BPFE.
- Novika, Dian .2021 :*Jurnal Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar*, Vol. 2– No. 1, year (2021), page 104-113
- Purwanto. 2009. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Riduwan. 2018 *Metode dan Teknis Menyusun Tesis*. Bandung : Alfabeta CV
- Sadirman, 1986. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- \_\_\_\_\_. 2011. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta : Raja Grafindo
- Sadirman, Arif , Dkk. 2010. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, Dan Pemanfaatnya*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada
- Sigit Prasetyo. 2007. *Karakteristik Media pembelajaran*. Jakarta: PT Rieneka Cipta.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta. Rineka Cipta.
- \_\_\_\_\_. 2013. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Bandung: Rineka Cipta.
- Sudjana, Nana. 2012. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- \_\_\_\_\_. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta
- Suharyadi dan Purwanto, 2004, *Statistika Untuk Ekonomi dan Keuangan Modern*, PT.Salemba Empat, Jakarta
- Sukmawati, Fatma. 2021. *Media Pembelajaran*. Klaten : CV Tahta Media.
- Sunhaji. 2008. *Manajemen Madrasah*. Yogyakarta. Grafindo & Purwokerto. STAIN Press.
- Sunyoto, Danang dan Burhanudin. 2011. *Perilaku Organisasional*. Jakarta. CAPS
- Suprijono. Agus. 2011. *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: Gramedia Pustaka Jaya.
- Syaiful Bahri, Djamarah dkk. 2002. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Uno, Hamzah B. 2009. *Teori Motivasi dan pengukurannya*. Jakarta. Bumi aksara
- Waisnawa Putri, Putu Sthiti. 2020. *Pengaruh Sikap dan Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa Hindu di Sekolah Dasar Negeri 34 Cakranegara*.
- Winarsih, Varia. (2009) *Psikologi Pendidikan*. Medan: Latansa Pers.
- Zaenab, Siti. 2015. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kualitatif Perspektif Kekinian*. Malang : Penerbit Selaras.