

## **Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di SMP Muhammadiyah Waipare**

**Mia Ambarwati<sup>1</sup>, Yuliana Dua Solo<sup>2</sup>, Mariana Sada<sup>3</sup>**

Pendidikan Biologi, Fakultas MIPA, IKIP Muhammadiyah Maumere, Maumere/Kabupaten Sikka, Indonesia<sup>1-3</sup>

\*Email Korespondensi: [miaambarwati00@gmail.com](mailto:miaambarwati00@gmail.com)

Diterima: 03-05-2026 | Disetujui: 08-03-2026 | Diterbitkan: 10-03-2026

### **ABSTRACT**

*This research aims to determine the level of students' learning motivation by developing audio-visual-based learning media. Media is a means to convey messages or information that is intended to be communicated, and audio-visual learning media is one type of learning media used in teaching and learning activities. This audio-visual media has the capability to assist learning activities because it is applied using computer technology that can overcome limitations in students' experiences. Motivation and learning are two interrelated aspects and are a necessity for optimally developing students' abilities. Learning motivation has a strong influence on the success or the learning process of students. This research uses the R&D/Research and Development research method. Then, the data sources in this study were obtained from teachers, students, and expert lecturers, and the instruments used in this research were interviews, observations, and student learning motivation questionnaires.*

**Keywords:** Media development, Audio-visual Media, Learning motivation.

### **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat motivasi belajar siswa dengan mengembangkan media pembelajaran berbasis audio visual. Media adalah sarana untuk menyalurkan pesan atau informasi yang ingin disampaikan dan media pembelajaran audio visual merupakan salah satu media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar. Media audio visual ini memiliki kemampuan dalam membantu kegiatan pembelajaran karena media ini penerapannya menggunakan teknologi komputer yang dapat mengatasi keterbatasan pada pengalaman siswa. Motivasi dan belajar adalah dua hal yang saling berkaitan dan merupakan sebuah kebutuhan untuk mengembangkan kemampuan diri siswa secara optimal. Motivasi belajar memiliki pengaruh yang kuat terhadap keberhasilan ataupun proses belajar siswa. Penelitian ini menggunakan metode penelitian R&D/Research and Development. Kemudian sumber data pada penelitian diperoleh dari guru, peserta didik, dan dosen ahli serta instrumen yang digunakan pada penelitian ini berupa wawancara, observasi, dan angket motivasi belajar siswa.

**Katakunci:** Pengembangan media, Media Audio visual, Motivasi belajar

Bagaimana Cara Sitasi Artikel ini:

Ambarwati, M., Solo, Y. D., & Sada, M. (2026). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di SMP Muhammadiyah Waipare. *Educational Journal*, 1(4), 1133-1147. <https://doi.org/10.63822/eqp1xj90>

## PENDAHULUAN

Pendidikan adalah proses pembelajaran bagi peserta didik agar mengetahui dan dapat menerapkan setiap ilmu yang didapat dari pembelajaran di kelas ke dalam kehidupan sehari-hari. Yuliza (2018) mengungkapkan pendidikan disekolah harus memiliki sistem pembelajaran yang menekankan pada upaya meningkatkan keingintahuan dari peserta didik. Pendidik harus bisa mendesain pembelajaran yang terfokus pada peserta didik supaya aktivitas pembelajaran mereka bisa terus meningkat. Proses pembelajaran di sekolah terus mengalami perubahan. Perkembangan teknologi informasi sangat berpengaruh terhadap dunia pendidikan serta tuntutan global menuntut dunia pendidikan untuk terus selalu menyesuaikan perkembangan teknologi dan usaha dalam peningkatan mutu pendidikan. Dalam proses pembelajaran, motivasi dan belajar menjadi hal yang perlu diperhatikan karena setiap siswa memiliki motivasi yang berhubungan dengan kebutuhan biologis maupun psikologisnya. Adanya motivasi belajar yang datang dari guru dan minat belajar yang tinggi dari peserta didik dapat mempengaruhi meningkatnya hasil belajar peserta didik.

Pada era digital seperti saat ini guru dituntut mampu memanfaatkan teknologi yang ada untuk menyampaikan materi pembelajarannya sebaik mungkin. Guru dapat menggunakan media pembelajaran pada proses pembelajaran salah satunya media audio visual. Syarwah, et al. (2019) dalam penelitiannya mengemukakan bahwa penggunaan media pembelajaran audio visual sangat membantu guru dalam menyampaikan materi serta siswa akan lebih tertarik untuk memperhatikan tayangan yang akan ditampilkan oleh guru. Dengan menggunakan media pembelajaran audio visual menjadikan guru bukanlah satu-satunya sumber belajar untuk siswa melainkan media audio visual juga diharapkan dapat membuat siswa tertarik dan meningkatkan motivasi belajar mereka.

SMP Muhammadiyah Waipare merupakan sekolah swasta dengan sarana dan prasarana yang cukup lengkap. Terdapat LCD dan laboratorium komputer tetapi penggunaannya dalam kegiatan pembelajaran belum maksimal. Berdasarkan wawancara awal yang dilakukan oleh peneliti kepada guru IPA kelas VIII di SMP Muhammadiyah Waipare beliau mengatakan bahwa antusiasme siswa pada kegiatan pembelajaran masih kurang, masih ada siswa yang terlambat mengumpulkan tugas yang diberikan, terlalu sering absen dan ada beberapa siswa yang terlihat kurang tertarik pada kegiatan pembelajaran dan hasil ulangan hariannya pun tidak mencapai KKM sehingga dilakukanlah remedial, di sekolah guru menggunakan metode pembelajaran Discovery Learning dengan media pembelajaran yang digunakan berupa buku, gambar atau poster, PPT dan juga media-media yang didapatkan langsung dari alam.

Berdasarkan hasil wawancara diketahui bahwa tingkat motivasi belajar siswa masih rendah hal ini mungkin disebabkan karena siswa merasa bosan dengan kegiatan pembelajaran yang terlalu monoton. Sehingga diharapkan media pembelajaran audio visual yang digunakan nanti dapat membantu meningkatkan motivasi belajar dalam diri siswa. Berdasarkan uraian tersebut, penulis tertarik untuk melakukan penelitian terkait media pembelajaran yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII Di SMP Muhammadiyah Waipare".

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan maka pertanyaan pada penelitian ini adalah apakah pengembangan media pembelajaran berbasis Audio Visual dapat meningkatkan motivasi belajar siswa SMP Muhammadiyah Waipare?

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan maka pertanyaan pada penelitian ini

-----  
*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa  
di SMP Muhammadiyah Waipare*

(Ambarwati, et al.)

adalah apakah pengembangan media pembelajaran berbasis Audio Visual dapat meningkatkan motivasi belajar siswa SMP Muhammadiyah Waipare?

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode pengembangan (*research and development/R&D*) dengan memanfaatkan media audio visual sebagai media pembelajaran yang bertujuan untuk menghasilkan sebuah media yang interaktif. Desain penelitian ini digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji kelayakan dari produk. Prosedur penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis audio visual dengan merujuk pada model *Research and Development* dilaksanakan melalui tahapan berikut menurut Sugiyono (2009):

### 1. Studi Pendahuluan

Peneliti melakukan studi pendahuluan untuk mengetahui potensi dan masalah. Potensi yang dimaksud disini adalah sesuatu yang bila di kembangkan akan memiliki nilai tambah. Dan masalah ialah penyimpangan dari hal apa yang sudah diharapkan. Dari hasil observasi awal serta wawancara yang telah dilakukan di awal dengan guru IPA SMP Muhammadiyah Waipare dalam kegiatan pembelajaran peserta didik terkadang merasa kurang antusias dengan pelajaran karena media yang digunakan terlalu monoton sehingga membuat siswa merasa bosan. Untuk itu diperlukan media pembelajaran audio visual yang diharapkan dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa.

### 2. Pengumpulan Data

Setelah potensi dan masalah telah didapatkan maka selanjutnya perlu dilakukan pengumpulan berbagai informasi yang bisa digunakan untuk bahan perencanaan produk pembelajaran yang diharapkan dapat mengatasi masalah tersebut. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi, wawancara, dan pemberian kuesioner.

### 3. Desain Produk

Desain produk yang dimaksud disini adalah desain produk awal yang akan divalidasi. Hasil dari kegiatan ini ialah desain produk awal yang lengkap dan siap untuk divalidasi dan di uji kelayakannya. Langkah yang dilakukan pada kegiatan ini adalah membuat media pembelajaran dengan memperhatikan komponen media berbasis audio visual yang sesuai dengan indikator pembelajaran.

### 4. Validasi Desain

Validasi desain adalah kegiatan yang dilakukan untuk menilai produk yang dibuat dalam hal ini berupa media audio visual sudah layak digunakan atau tidak. Adapun validator untuk memvalidasi media pembelajaran berbasis audio visual yakni dosen dari IKIP Muhammadiyah Maumere yang ahli di bidang teknologi pengajaran.

### 5. Perbaikan Desain

Setelah media tersebut divalidasi maka akan diketahui kekurangan dan kelebihan. Lalu, akan dilakukan perbaikan desain untuk melengkapi kekurangan tersebut. Hasil dari revisi ini diharapkan dapat tersusunnya suatu media pembelajaran berbasis audio visual yang menarik dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

### 6. Uji Coba

Desain produk yang telah dikembangkan dapat langsung diuji coba setelah melewati proses validasi

dan revisi. Uji coba dilakukan pada kelas terbatas dengan tujuan untuk mendapatkan informasi apakah produk yang telah dikembangkan telah efektif untuk digunakan atau tidak.

### **Sumber Data**

Sumber data primer adalah sumber data yang langsung memberikan data kepada peneliti. Sumber data primer didapatkan dengan menggunakan instrumen observasi, pedoman wawancara, dan kuesioner. Sumber data sekunder merupakan sumber yang tidak langsung memberikan data kepada peneliti seperti data yang didapatkan dari dokumen dokumen, arsip tertulis yang masih berhubungan dengan objek yang akan diteliti.

### **Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data adalah langkah yang paling penting, karena tujuan utama dari penelitian adalah untuk mendapatkan data. Dalam penelitian deskriptif kualitatif pengumpulan data dilakukan pada kondisi alamiah, sumber data primer, dan teknik pengumpulan data lebih banyak terdapat pada observasi, wawancara mendalam, pemberian kuesioner, dan dokumentasi.

### **Teknik Analisis Data**

Analisis data pada penelitian deskriptif kualitatif dilakukan pada saat pengumpulan data berlangsung dan setelah pengumpulan data pada periode waktu tertentu. Qodrat (2019) mengemukakan bahwa teknik analisis data dalam penelitian kualitatif meliputi reduksi data, triangulasi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

## **HASIL PENELITIAN**

### **Hasil Pengembangan Media Audio Visual**

Produk yang dikembangkan disini adalah media pembelajaran audio visual dengan materi sistem ekskresi manusia yang ditujukan untuk siswa kelas VIII-D SMP Muhammadiyah Waipare. Media pembelajaran yang dikembangkan ini diharapkan dapat memenuhi kriteria praktis dan valid. Oleh sebab itu, untuk mendapatkan media pembelajaran yang memenuhi kriteria tersebut maka penelitian ini menggunakan desain penelitian berupa R&D dan dilaksanakan melalui beberapa tahap yaitu:

#### 1) Studi Pendahuluan

Tahapan awal pada pengembangan media ini adalah studi pendahuluan yaitu pengumpulan informasi studi pustaka yang dilakukan untuk mendapatkan informasi tentang pembelajaran IPA, dan media audio visual. Dan studi lapangan dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui keadaan sekolah yang telah dipilih sebagai lokasi penelitian. Dari wawancara awal yang telah dilakukan kepada guru mata pelajaran IPA menunjukkan bahwa guru lebih sering menggunakan metode pembelajaran ceramah dan media pembelajaran yang digunakan pun berupa gambar, ppt, dan media pembelajaran yang langsung didapatkan di alam. Siswa belum pernah menggunakan media pembelajaran audio visual pada pembelajaran IPA meski sarana dan prasarana di sekolah terbilang cukup lengkap dan terdapat LCD proyektor dan komputer tetapi penggunaannya masih belum optimal.

#### 2) Pengumpulan Data

Pada tahap ini peneliti menentukan media yang akan dikembangkan yaitu media audio visual. Media ini dipilih karena dapat dikembangkan secara interaktif dan bisa disajikan secara menarik dengan menyisipkan gambar serta video. Dan ditahap ini peneliti mulai mengumpulkan objek berupa gambar, potongan video dan materi pembelajaran. Di tahap ini juga peneliti mulai membuat kisi-kisi instrumen penelitian. Kisi-kisi instrumen yang sudah selesai dibuat kemudian dikembangkan menjadi instrumen penelitian. Instrumen penelitian yang digunakan yaitu pedoman observasi, lembar wawancara, dan angket kuesioner yang bertujuan untuk mengetahui tingkat motivasi belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran berbasis audio visual.

### 3) Desain Produk

Pada tahap ini dilakukan pembuatan media pembelajaran audio visual dengan pengumpulan materi yang dilakukan dengan mengkaji melalui buku pelajaran yang relevan serta memasukan gambar dan potongan video yang telah dikumpulkan melalui internet. Selanjutnya menyusun KI dan KD yang sudah disesuaikan dengan materi pembelajaran. Hasil identifikasi tampilan media yang dikembangkan antara lain: a. Tampilan awal media pembelajaran akan menampilkan judul materi pembelajaran yaitu "Sistem Ekskresi Manusia", kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran dimulai dari menit 00.00 – 00.43. b. Tampilan isi berisi tentang materi sistem ekskresi manusia yang meliputi pengertian, dan gangguan yang menyerang sistem ekskresi manusia dan cara mencegahnya yang dimulai dari menit ke 00.45 06.08. c. Tampilan penutup meliputi ucapan terima kasih.

### 4) Validasi Desain

Validasi dilakukan untuk mengetahui secara sistematis produk media yang telah dikembangkan sudah layak digunakan atau tidak. Validasi ini dilaksanakan oleh dosen Fakultas Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, IKIP Muhammadiyah Maumere yang telah ahli dibidang teknologi pendidikan. Hasil validasi secara rinci dapat dilihat pada hasil validasi ahli media dan ahli materi.

### 5) Perbaikan Desain

Pada kegiatan ini perbaikan dilakukan berdasarkan hasil revisi oleh dosen validator IKIP Muhammadiyah Maumere. Perbaikan diantara lain meliputi pemilihan bahasa, dan gambar yang digunakan agar materi yang disampaikan kepada siswa bisa tersalurkan.

### 6) Uji Coba

Pada tahap uji coba dilakukan pada peserta didik kelas VII-D SMP Muhammadiyah Waipare sebanyak 18 siswa. Tujuan uji coba ini dilakukan adalah untuk mengetahui respon ketertarikan siswa terhadap media pembelajaran audio visual. Uji coba ini dilakukan dengan menggunakan wawancara serta observasi yang mana hasil uji coba ini dapat dilihat pada hasil wawancara dan observasi terhadap siswa

## Hasil Validasi

### 1) Hasil Validasi Ahli Media

Sebelum media digunakan, media pembelajaran berbasis audio visual yang telah dikembangkan akan divalidasi terlebih dahulu oleh ahli media. Tahap validasi merupakan tahapan terakhir dalam desain penelitian pengembangan. Validasi media dilaksanakan oleh dosen Fakultas Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, IKIP Muhammadiyah Maumere yang telah ahli dibidang

teknologi pendidikan. Validasi oleh ahli media ini bertujuan untuk mendapatkan informasi dan masukan supaya media pembelajaran berbasis audio visual yang dikembangkan dapat menjadi produk yang berkualitas secara aspek penyajian dan desain tampilannya. Terdapat 4 aspek yang dinilai yaitu aspek materi, aspek ilustrasi, aspek kualitas dan tampilan media, aspek daya tarik. Skor maksimal dari masing-masing item pernyataan dilembar validasi adalah 4 sedangkan skor minimumnya adalah 1. Untuk mengukur tingkat kevalidan dari produk pengembangan digunakan kriteria penilaian oleh Fithriyah & As'ari (2012) sebagai berikut:

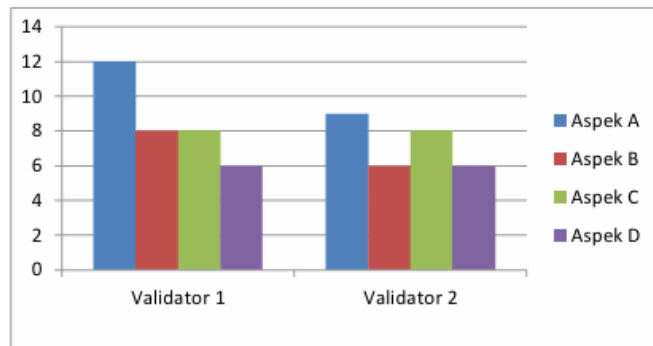
**Tabel 1 Kriteria Kevalidan Media Pembelajaran**

Persentase (%)	Kriteria Kevalidan	Keterangan
80 – 100	Sangat Valid	Tidak Revisi
66 – 79	Valid	Tidak Revisi
56 – 65	Cukup Valid	Tidak Revisi
40 – 55	Kurang Valid	Revisi
30 – 39	Tidak Valid	Revisi

Hasil validasi oleh validator ahli media lebih lengkapnya dapat dilihat pada lampiran 4. Hasil validasi ahli media kemudian akan dihitung skor rata-rata. Rumus rata-rata dapat diketahui dengan menjumlahkan nilai keseluruhan data dan dibagi banyaknya data, lalu dibawa kebentuk persentase dengan membagi skor rata-rata dan skor ideal lalu dikalikan dengan 100%. Adapun ringkasan hasil validasi ahli media tersaji dalam Tabel 2 dan grafik 1.

**Tabel 2 Ringkasan Hasil Validasi Ahli Media**

No	Validator	Aspek				Skor
		A	B	C	D	
1	Validator 1	12	8	8	6	34
2	Validator 2	9	6	8	6	28
Jumlah Rata-Rata		31				
Persentase		86 %				
Kategori Media		Sangat Valid				



**Gambar 1. Grafik Hasil Validasi Ahli Media**

Berdasarkan tabel dan grafik tersebut bisa dilihat bahwa media pembelajaran berbasis audio visual yang dikembangkan telah melewati proses revisi dan validasi oleh 2 dosen ahli media. Pada Tabel 4.3 berisi ringkasan hasil validasi ahli media untuk setiap aspek yang dikembangkan. Validator 1 memberikan skor 34 dan validator 2 memperoleh skor yaitu 29 dengan. Saran perbaikan yang diberikan saat validasi berlangsung meliputi pemberian gambar dan juga teks dan kesesuaian desain. Secara umum, komentar yang diberikan oleh validator ahli media menyatakan bahwa media pembelajaran yang telah dikembangkan ini sudah baik. Setelah melewati proses revisi dan validasi tersebut media pembelajaran audio visual ini pun dinyatakan valid dan layak untuk digunakan di kelas VIII-D SMP Muhammadiyah Waipare. Peneliti melakukan wawancara dengan guru IPA kelas VIII, untuk mendapatkan informasi mengenai tanggapan guru tentang media pembelajaran berbasis audio visual untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru dapat disimpulkan sebagai berikut:

*“Media pembelajaran audio visual yang digunakan dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Hal ini dapat meminimalisir kesalahan persepsi terhadap hal yang telah disampaikan oleh guru. Media tersebut juga telah menyajikan materi dengan jelas dan menarik serta dipaparkan dengan kalimat yang mudah dipahami sehingga mudah diterima oleh siswa. Media pembelajaran audio visual ini membantu siswa berpikir kritis dan memungkinkan siswa untuk mencari informasi dan mengerjakan tugasnya secara mandiri. Berkat penggunaan media ini pada saat pembelajaran membuat motivasi siswa meningkat dan nilai rata-rata siswa juga mengalami kenaikan dari sebelumnya dan hanya beberapa siswa saja yang harus melakukan remedial.”*

## 2) Hasil Validasi Ahli Materi

Sebelum digunakan, media pembelajaran berbasis audio visual yang telah dikembangkan divalidasi terlebih dahulu oleh ahli materi. Materi yang divalidasi ini meliputi penilaian terhadap RPP. Validasi ini dilaksanakan oleh dosen Fakultas Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, IKIP Muhammadiyah Maumere yang ahli dibidang pendidikan MIPA. Dengan pemberian skor maksimum 4 dan minimum 1. Validasi ini bertujuan untuk mendapatkan informasi, kiritik dan masukan supaya materi pelajaran dari media pembelajaran berbasis audio visual yang dikembangkan

dapat menjadi produk yang berkualitas secara aspek materi, pembelajaran dan kebahasaan. Berikut adalah ringkasan hasil validasi Ahli materi.

**Tabel 3 Ringkasan Hasil Validasi Ahli Meteri**

No.	Validator	Skor Total	Rata rata	Persentase
1.	Validator 1	52		
2.	Validator 2	56	54	90 %
Kategori Validasi		Sangat Valid		
Media				

Hasil validasi oleh ahli materi menunjukkan rata-rata persentase kevalidan mencapai 90 % hal ini menunjukkan bahwa materi pembelajaran yang telah dikembangkan sangat valid untuk digunakan. Pada validator pertama memberikan skor 52 dan validator 2 memberikan skor 56. Berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi maka materi pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan valid dan layak untuk digunakan pada kegiatan pembelajaran.

### 3) Hasil Motivasi Belajar Siswa

Setelah melewati proses revisi dan validasi media ini pun dinyatakan valid untuk digunakan. Pengembangan media pembelajaran berbasis audio visual dilakukan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VIII di SMP Muhammadiyah Waipare. Hal ini dilakukan dengan cara menggunakan media pembelajaran berbasis audio visual dalam proses pembelajaran di kelas VIII-D. Adapun indikator motivasi belajar siswa ialah adanya kemauan atau hasrat untuk berhasil, belajar dijadikan sebagai kebutuhan, mempunyai harapan yang tinggi di masa depan, adanya pemberian penghargaan dalam proses pembelajaran.

Pengambilan data pada penelitian ini dilakukan dengan cara observasi saat penggunaan media dalam kegiatan belajar berlangsung, pengisian kuesioner untuk siswa dengan responden berjumlah 18 orang dan wawancara yang dilakukan setelah penggunaan media dengan narasumber sebanyak 5 orang siswa.

#### a. Hasil Observasi

Observasi dilakukan untuk mendapatkan data mengenai meningkatnya motivasi belajar siswa saat mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas dengan menggunakan media pembelajaran berbasis audio visual. Data hasil observasi disajikan berikut ini:

- 1) Siswa memiliki hasrat atau kemauan untuk berhasil. Hal ini terlihat dari siswa yang bertanya kepada guru ketika mengalami kesulitan saat kegiatan belajar.
- 2) Siswa menjadikan belajar sebagai kebutuhan. Hal ini pun terlihat saat keterlibatan siswa ketika menjawab pertanyaan-pertanyaan pada saat proses belajar mengajar berlangsung.
- 3) Pembelajaran menggunakan media audio visual membuat siswa memiliki harapan yang tinggi di masa depan hal ini terlihat pada saat pembelajaran beberapa siswa dapat menghubungkan isi materi pembelajaran dengan keadaan lingkungan sekitar.

-----  
*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa  
 di SMP Muhammadiyah Waipare*

(Ambarwati, et al.)

b. Hasil wawancara siswa

Selain melakukan wawancara dengan guru, peneliti juga melakukan wawancara dengan siswa. Siswa yang menjadi narasumber sebanyak 5 orang. Wawancara dengan siswa dilakukan untuk mendapatkan tanggapan siswa terhadap media pembelajaran berbasis audio visual yang telah dikembangkan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Hasil wawancara dengan siswa dapat disimpulkan sebagai berikut:

*“Siswa selalu menyiapkan diri sebelum kegiatan pembelajaran berlangsung misalnya dengan mengambil buku pelajaran di perpustakaan dan menyiapkan alat tulis di meja. Media pembelajaran audio visual yang digunakan menarik dan membuat siswa lebih tertarik memperhatikan materi yang dijelaskan. Siswa selalu puas dengan nilai yang di dapat. Tetapi jika nilai yang di dapat kecil mereka langsung meminta remedial ke guru. Media pembelajaran berbasis audio visual yang digunakan membuat siswa lebih memahami materi karena terdapat gambar-gambar dan potongan video mengenai organ sistem ekskresi. Pada saat proses belajar menggunakan media pembelajaran audio visual tidak terdapat kendala yang menghambat siswa belajar dan mereka merasa antusias.”*

c. Hasil Angket Motivasi Belajar Siswa

Data angket pada penelitian ini tentang tingkat motivasi belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran berbasis audio visual. Angket ini diberikan kepada siswa kelas VIII-D SMP Muhammadiyah Waipare berjumlah 18 orang. Kemudian hasil angket yang diperoleh akan dianalisis dan dideskripsikan untuk mengetahui tingkat motivasi belajar siswa. Peneliti menyebarkan angket motivasi belajar dengan 20 butir pernyataan dan ada 5 alternatif jawaban yang telah disediakan dengan skor tertinggi 5 dan skor terendah 1. Skor total dihitung dari skor terendah 20 (1 X 20) sampai skor tertinggi 100 (5 X 20). Skor yang diperoleh dihitung dalam bentuk persentase menurut Sahara, dan Kristiana (2014)

$$x = \frac{a}{b} \times 100.$$

Keterangan:

- x = skor per individu
- a = skor yang diperoleh
- b = skor maksimal

**Tabel 4 Indikator Angket Motivasi Belajar Siswa**

No.	Indikator Motivasi	No. Pernyataan
1.	Adanya kemauan atau hasrat untuk berhasil	5, 6, 7, 8, 9, 15, 20
2.	Belajar dijadikan sebagai kebutuhan	1, 2, 3, 4, 10
3.	Mempunyai harapan yang tinggi di masa depan	19
4.	Adanya pemberian penghargaan dalam proses pembelajaran	18

Hasil dari angket ini akan diketahui bagaimana peningkatan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA dengan menggunakan media pembelajaran audio visual. Untuk keberhasilan peningkatan motivasi terhadap pembelajaran IPA berarti 80% siswa harus mencapai skor tinggi atau sangat tinggi. Adapun kriteria Motivasi siswa sebagai berikut:

**Tabel 5 Kriteria Motivasi Belajar Siswa**

Persentase (%)	Kriteria
85 – 100	Sangat Tinggi
69 – 84	Tinggi
53 – 68	Sedang
37 – 52	Rendah
20 – 36	Sangat Rendah

Deskripsi data hasil angket motivasi belajar setelah menggunakan media pembelajaran audio visual yang telah dikembangkan pada proses pembelajaran adalah sebagai berikut:  
Tabel 4.7 Distribusi Hasil Angket Motivasi Belajar Siswa

No. Responden	Skor
1	74
2	82
3	72
4	90
5	78
6	78
7	78
8	69
9	82
10	82
11	83
12	68
13	75
14	80
15	69
16	80
17	88
18	87
<b>Total Skor</b>	<b>1415</b>

Hasil jawaban responden kemudian dicari skor rata-ratanya dengan rumus sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 \text{Rata-rata skor} &= \frac{\text{total skor}}{\text{jumlah item}} \times 100\% \\
 &= \frac{1415}{20} \times 100\% \\
 &= 70,75\%
 \end{aligned}$$

Berdasarkan perhitungan tersebut diperoleh skor rata-rata motivasi belajar siswa dengan menggunakan media audio visual mencapai nilai 70,75%. Maka dapat disimpulkan bahwa secara keseluruhan motivasi belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran berbasis audio visual tinggi dan siswa juga dapat memahami dengan baik materi yang dipaparkan melalui video.

### **Pembahasan**

Media pembelajaran audio visual untuk materi sistem ekskresi dikembangkan berdasarkan analisis kebutuhan di lapangan. Pada studi pendahuluan diketahui motivasi belajar IPA kelas VIII-D di SMP Muhammadiyah Waipare masih tergolong rendah dan salah satu penyebabnya ialah kurang bervariatifnya penggunaan media pembelajaran untuk menarik perhatian siswa. Dalam kegiatan pembelajaran motivasi

dan belajar saling berkaitan. Motivasi belajar memiliki pengaruh yang kuat terhadap keberhasilan ataupun proses belajar siswa.

Hal ini sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Kahraman (2014) yang menyebutkan bahwa salah satu cara untuk memaksimalkan pembelajaran adalah dengan menggunakan media audio visual. Hal ini karena dalam media audio visual terdapat banyak potongan gambar serta video yang diharapkan dapat menarik minat dan perhatian siswa. Media audio visual dapat meningkatkan motivasi belajar siswa serta berimbas pada meningkatnya hasil belajar siswa (Sumarti, et al. 2014).

Pada penelitian ini dilakukan 6 tahapan dalam mengembangkan media pembelajaran menurut Sugiyono (2009) yaitu studi pendahuluan, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, perbaikan desain, uji coba. Produk media pembelajaran ini divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Hasil validasi dengan ahli media mendapatkan skor 86% dan kategori sangat valid untuk digunakan. Sementara hasil validasi dengan ahli materi menunjukkan presentase rata-rata sebesar 90% dan materi pembelajaran sangat valid untuk digunakan. Sesuai hasil validasi tersebut maka media pembelajaran berbasis audio visual yang telah dikembangkan dinyatakan layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung peneliti menayangkan materi dan melakukan observasi guna mengetahui tingkat motivasi belajar siswa. Falahudin (2014) menyatakan bahwa pada proses pembelajaran penggunaan media pembelajaran dapat membantu meningkatkan minat, dan motivasi serta memberikan pengaruh psikologis terhadap kegiatan pembelajaran. Hasil penggunaan media pembelajaran audio visual yang telah dikembangkan dapat membantu siswa untuk aktif mengikuti kegiatan pembelajaran dan media ini juga membuat siswa lebih fokus dalam memperhatikan materi. Hal ini terlihat dari keterlibatan siswa ketika menjawab pertanyaan-pertanyaan pada saat proses belajar mengajar berlangsung.

Hasil wawancara dengan 5 orang siswa menyatakan bahwa media pembelajaran audio visual menyajikan materi dengan jelas dan menarik materi karena terdapat gambar-gambar dan potongan video mengenai organ sistem ekskresi sehingga mudah dipahami, dan memungkinkan siswa untuk mencari informasi dan mengerjakan tugasnya secara mandiri. Guru IPA juga menyatakan media ini meningkatkan motivasi belajar siswa karena nilai rata-rata pelajaran IPA setelah kegiatan pembelajaran menggunakan media audio visual dilakukan mengalami peningkatan daripada materi sebelumnya.

Berdasarkan hasil perhitungan rata-rata angket motivasi siswa dengan proses pembelajaran menggunakan media audio visual berada dalam kategori “tinggi” dengan presentase rata-rata sebesar 70,75%. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis audio visual yang telah dikembangkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA. Hal ini sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Pradilasari, et al. (2019) bahwa penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran itu sangat penting, karena dengan adanya media maka materi yang akan disampaikan lebih jelas dan mudah untuk dipahami serta dapat memotivasi siswa agar lebih bersemangat dalam belajar.

## **SIMPULAN DAN SARAN**

### **Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa: 1) Hasil validasi pengembangan media pembelajaran berbasis audio visual dinyatakan dalam kategori valid dengan jumlah skor rata-rata validasi ahli media mencapai 31 dengan persentase 86% dan hasil validasi

ahli materi mencapai skor rata-rata 54 dengan persentase 95%. Media pembelajaran yang telah dikembangkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa hal ini dapat dilihat dari hasil observasi dan wawancara terhadap guru serta siswa yang menyatakan media ini menarik dan membuat siswa paham dengan materi yang dipaparkan serta hasil skor rata-rata angket motivasi belajar yang mencapai nilai 70,75% dan termasuk kategori tinggi. 2) Penggunaan media pembelajaran audio visual pada mata pelajaran IPA dapat meningkatkan motivasi belajar siswa SMP Muhammadiyah Waipare. Siswa mendapatkan pengalaman pembelajaran baru dengan menggunakan media audio visual yang sesuai dengan perkembangan jaman dan teknologi.

### Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan di SMP Muhammadiyah Waipare, maka peneliti mempunyai beberapa saran yang diharapkan dapat memberikan dampak positif, yaitu: 1) Untuk guru mata pelajaran IPA diharapkan dapat menggunakan media pembelajaran yang lebih bervariasi saat proses pembelajaran salah satunya ialah dengan menggunakan media pembelajaran berbasis audio visual agar dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. 2) Untuk siswa agar lebih aktif dan memperhatikan dalam proses pembelajaran sehingga guru mampu mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. 3) Untuk peneliti selanjutnya diharapkan agar mampu mengembangkan dan mengevaluasi penelitian serupa dengan sampel yang lebih luas sehingga bisa menjadi media pembelajaran yang interaktif dan dapat menjadi sebuah rujukan.

### DAFTAR PUSTAKA

- Aini, L. (2018). Implementasi Media Audio Visual Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Anak Tunarungu Di Sekolah Luar Biasa PKK Provinsi Lampung. Skripsi. Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Auliyah, S. (2017). Penggunaan Media Gambar Pada Pelajaran IPA Di Kelas III SDN NO 13/I Muara Bulian. Skripsi. Jambi: Universitas Jambi
- Anisa, D. et al. (2017). "Analisis Motivasi Belajar Siswa Kelas VIIB SMPN 17 Kota Jambi Pada Mata Pelajaran IPA". Jurnal Inovasi Pendidikan Sains. 8, (2). Asih, 2015. (2015). Motivasi Belajar Siswa di SMP Negeri 15 Yogyakarta. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Cleopatra, M. (2015). "Pengaruh Gaya Hidup Dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Matematika". Jurnal Formatif. Fakultas Teknik Matematika dan IPA Universitas Indraprasta PGRI. ISSN 2088-351X, 5, (2).
- Febriana, I. (2019). Efektivitas Penerapan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Fiqih Di MTS Ma'arif NU Probolinggo Lampung Timur. Skripsi. Lampung: Institut Agama Islam Negeri Metro.
- Fitrhriyah, I. & As'ari, A.R. (2012). Pengembangan Media Pembelajaran Buku Saku Materi Luas Permukaan Bangun Ruang Untuk Jenjang SMP. Jurnal Matematika. 1 (3): 3
- Fitriyah, U. (2019). Peningkatan Hasil Belajar IPA Pada Topik Klasifikasi Materi Dan Perubahannya Melalui Eksperimen Pada Siswa Kelas VII SMP N 7 Kota Salatiga Tahun Pelajaran 2018/2019. Skripsi. Salatiga: Institut Agama Islam Negeri Salatiga.
- Fujiyanto, A. Jayadinata, A.K, dan Kurnia, D. (2016). "Penggunaan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Hubungan Antarmakhluk Hidup". Jurnal Pena Ilmiah:1, (1).

- Hasan, H. (2016). "Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Ketuntasan Belajar IPS Materi Perkembangan Teknologi Produksi, Komunikasi, Dan Transportasi Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 20 Banda Aceh". *Jurnal Pesona Dasar*. ISSN 2337-9227, 3, (4).
- Mahnun, N. (2012). *Media Pembelajaran (Kajian Terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya Dalam Pembelajaran)*. *Jurnal Pemikiran Islam*: 37, (1).
- Muttaqien, F. (2017). "Penggunaan Media Audio-Visual Dan Aktivitas Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Vocabulary Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas X (Quasy Experiment: SMAN 8 Garut). *Jurnal Wawasan Ilmiah*. ISSN 1978-8444, 8, (1).
- Nahdiah. (2014). *Penggunaan Media Audio Visual Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII Pada Mata Pelajaran Fiqih Di MTS Fatahillah Buncit Jakarta Selatan*. Skripsi. Jakarta: Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah.
- Panjaitan, S. (2017). "Meningkatkan Hasil Belajar IPA Melalui Media Gambar Pada Siswa kelas II A SDN 78 Pekanbaru". *Jurnal Primary*. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau, ISSN 2303-1514, 6, (1).
- Purwono, J. Yutmini, S. Anita, S. (2014). "Penggunaan Media Audi-Visual Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pacitan". *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*. ISSN 2354-6441, 2, (2).
- Qodrat, M. (2019). *Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VII Mts Al-Hikmah Bandar Lampung*. Skripsi. Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, Bandar Lampung.
- Ramadhan, M.P. (2017). *Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV MIN 7 Bandar Lampung Tahun Ajaran 2017/1018*. Skripsi. Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Ridwan. (2016). *Penggunaan Media Audio Visual Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Peninggalan Sejarah Di Kelas V MIN Miruk Aceh Besar*. Skripsi. Aceh: Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam, Banda Aceh.
- Rani, T.M. (2018). *Pengaruh Penggunaan Model Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar IPA Pada Pembelajaran Terpadu Peserta Didik Di Kelas IV sd Ismaria Al-Qur'aniyyah Rajabasa*. Skripsi. Lampung: FKIP Universitas Lampung
- Sahara, R.W & Kristiana D. (2014). *Upaya Peningkatan Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Problem Based Learning Dengan Authentic Assesment*. (online), 15 Halaman. Tersedia: <http://eprints.umpo.ac.id/596/>
- Salsabila, F. (2020). *Analisis Motivasi Belajar IPA Peserta Didik Pada Pembelajaran E-Learning Class Di SMPIT Nidaul Hikmah Salatiga Selama Pandemi Covid-19*. Skripsi. Salatig: Institut Agama Islam Negeri Salatiga.
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta. Widiarti, E. (2018). *Pengaruh Motivasi Belajar Dan Kesiapan Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas X Ilmu-Ilmu Sosial Di SMA Negeri 2 Banguntapan, Bantul*. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Yuliza, V. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Biologi Berbasis Flipchart Pada Peserta Didik SMP Kelas VII*. Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung
- Zahrina, N.E. (2016). *Penggunaan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Mata Pelajaran IPS Pada Siswa Kelas V Di MI Al Falah Pagu Wates Kabupaten Kediri*. Skripsi. Malang: Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.