

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL DAN PEMBELAJARAN  
VIRTUAL MATERI TADZHIIJUL MAYYIT TERHADAP MOTIVASI BELAJAR  
SISWA PADA MASA PANDEMI COVID-19**

**MISBAHUDDIN<sup>1</sup>, SYARIFUDIN<sup>2</sup>. OOM MUKAROMAH<sup>3</sup>**

<sup>1,2,3</sup>UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten

e-mail: [Miezbah.295@gmail.com](mailto:Miezbah.295@gmail.com)<sup>1</sup>, [Syarifudin@uinbanten.ac.id](mailto:Syarifudin@uinbanten.ac.id)<sup>2</sup>,  
[oommukaromah@uinbanten.ac.id](mailto:oommukaromah@uinbanten.ac.id)<sup>3</sup>

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui : 1) pengaruh penggunaan media audio visual terhadap motivasi belajar siswa kelas IX dalam belajar materi tadhijjul mayyit di MTs Al-Maghfiroh. 2) pengaruh pembelajaran virtual terhadap motivasi belajar siswa kelas IX dalam belajar materi tadhijjul mayyit di MTs Al-Maghfiroh. 3) pengaruh penggunaan media audio visual dan pembelajaran virtual secara bersamaan terhadap motivasi belajar siswa kelas IX dalam belajar materi tadhijjul mayyit di MTs Al-Maghfiroh. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan metode analisis regresi linier berganda. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan kuesioner. data diproses dengan menggunakan bantuan aplikasi program *Statistical Product and Service Solution (SPSS) versi 22.0 for Windows*. Penelitian ini menggunakan 40 responden sebagai sampel penelitian. Hasil pengolahan data berdasarkan analisis regresi linier berganda  $Y = 4,097 + 0,628X_1 + 0,430X_2$ , artinya motivasi belajar siswa dipengaruhi oleh penggunaan media audio visual dan pembelajaran virtual. Dari hasil uji uji t variabel  $X_1$  menunjukkan bahwa t hitung > t tabel ( $3,748 > 2,02619$ ) dan nilai signifikansi  $0,001 < 0,05$  menunjukkan terdapat pengaruh yang signifikan pada variabel  $X_1$ . Variabel  $X_2$  menunjukkan bahwa t hitung > t tabel ( $3,330 > 2,02619$ ) dan nilai signifikansi  $0,00 < 0,05$ , hal ini menunjukkan terdapat pengaruh yang signifikan pada variabel  $X_2$ . Hasil analisis secara simultan menunjukkan bahwa terdapat F hitung > F tabel ( $28,632 > 3,245$ ) dan nilai signifikansi  $0,000 < 0,05$  artinya terdapat pengaruh yang signifikan. Selanjutnya berdasarkan nilai koefisien determinasi ( $R^2$ ) sebesar 0,607 ini berarti 60,70% motivasi belajar siswa dipengaruhi oleh penggunaan media audio visual dan pembelajaran virtual dan 39,30% dipengaruhi oleh faktor lain. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa adanya pengaruh penggunaan media audio visual dan pembelajaran virtual terhadap motivasi belajar siswa kelas IX di MTs Al-Maghfiroh.

**Kata kunci** : Audio Visual, Pembelajaran Virtual, Motivasi Belajar.

**ABSTRACT**

This study aims to determine: 1) the effect of the use of audio-visual media on the learning motivation of class IX students in learning the material for taking care of corpses at Al-Maghfiroh Junior High School. 2) the effect of virtual learning on the learning motivation of grade IX students in learning material about taking care of corpses at Al-Maghfiroh Junior High School. 3) the effect of using audio-visual media and virtual learning simultaneously on the learning motivation of class IX students in learning the material for taking care of corpses at Al-Maghfiroh Junior High School. This study uses quantitative research methods with multiple linear regression analysis method. The method of data collection in this study was using a questionnaire. The data was processed using the application of the Statistical Product and Service Solution (SPSS) version 22.0 for Windows. This study used 40 respondents as the research sample. The results of data processing based on multiple linear regression analysis  $Y = 4.097 + 0.628X_1 + 0.430X_2$ , meaning that students' learning motivation is influenced by the use of audio-visual media and virtual learning. From the results of the t-test of the  $X_1$  variable,

it shows that  $t \text{ count} > t \text{ table}$  ( $3.748 > 2.02619$ ) and a significance value of  $0.001 < 0.05$ , indicating that there is a significant effect on the X1 variable. Variable X2 shows that  $t \text{ count} > t \text{ table}$  ( $3.330 > 2.02619$ ) and a significance value of  $0.00 < 0.05$ , this shows that there is a significant effect on the X2 variable. Simultaneous analysis results show that there is an  $F \text{ count} > F \text{ table}$  ( $28,632 > 3,245$ ) and a significance value of  $0.000 < 0.05$ , meaning that there is a significant effect. Furthermore, based on the value of the coefficient of determination ( $R^2$ ) of 0.607, this means that 60.70% of students' learning motivation is influenced by the use of audio-visual media and virtual learning and 39.30% is influenced by other factors. So it can be concluded that there is an effect of using audio-visual media and virtual learning on the learning motivation of grade IX students at Al-Maghfiroh Junior High School.

**Keywords:** Audio Visual, Virtual Learning, Learning Motivation.

## **PENDAHULUAN**

Setiap manusia dituntut untuk menuntut ilmu sebagai bekal kehidupan yang berguna bagi diri sendiri maupun untuk orang lain. Baik ilmu pengetahuan umum maupun agama. Pendidikan agama Islam sebagai bagian yang tak terpisahkan dari mata rantai pendidikan global mempunyai ciri khas kurikulum tersendiri. Salah satu ciri khas dari kurikulum pendidikan Islam adalah unsur sosial atau kemasyarakatan. Dengan demikian hendaknya sebuah pendidikan Islam berupaya membekali seorang peserta didik dengan keterampilan sosial.

Salah satu keterampilan sosial yang termasuk ibadah dengan mengandung nilai sosial kemasyarakatan dan menuntut penekanan aspek afeksi dan praktik adalah perawatan jenazah (tajhizul mayyit). dalam Islam adalah ibadah yang hukumnya adalah fardhu kifayah. Fardhu kifayah dapat dipandang sebagai ibadah yang mengandung nilai sosial nan tinggi karena ada unsur ketergantungan serta kebersamaan antar satu muslim dan yang lainnya.

Tata cara mengurus jenazah (tajhizul mayyit) adalah salah satu kompetensi dasar dalam pelajaran Fiqih yang mempunyai keunikan tersendiri. Hal ini karena kompetensi ini memerlukan pemahaman yang dapat diperdalam dengan praktik pemberian pemahaman ini secara teoritis diberikan dengan interaksionalisme simbolik yang bertujuan untuk memberikan pedoman umum terhadap individu tentang bagaimana seseorang berperilaku dalam suatu aktivitas sosial. Pada mata pelajaran fikih yang mengajarkan keterampilan dalam melaksanakan praktik ajaran agama sangat diperlukan media yang bervariasi, mengingat secara pedagogis agama Islam yang diajarkan bukan hanya untuk dihafal guna menjadi ilmu pengetahuan saja, tetapi untuk dipahami dan diaplikasikan atau diamalkan pada masyarakat.

MTs Al-Maghfiroh memiliki salah satu visi dimana lulusan atau siswa al-maghfiroh harus bisa bersatu dengan masyarakat yaitu dengan keunggulannya menguasai di bidang Tajhizul Mayyit, dimana tajhizul mayyit merupakan salah satu materi atau target lulusan yang harus tercapai dan dimiliki oleh siswa MTs Al-Maghfiroh.

Sebelum penelitian tindakan, media yang digunakan guru di kelas IX MTs Al-Maghfiroh pada mata pelajaran fiqih masih menggunakan metode ceramahanpa menggunakan alat bantu media pembelajaran, sehingga siswa merasa jenuh, tidur didalam kelas dan tidak memperhatikan guru banyak mengobrol pada saat memberikan materi tajhizul mayyit.

Mengingat daya nalar peserta didik yang berbeda-beda maka materi yang mampu diserap peserta didik juga berbeda-beda. Alangkah baiknya jika semua materi disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik. Bertolak dari hal tersebut diharapkan pendidik mampu menciptakan kenyamanan peserta didik saat mengikuti proses pembelajaran di dalam kelas, agar pembelajaran berjalan selaras dan menyenangkan. Pada hakikatnya seorang pendidik (guru) adalah seorang fasilitator baik dalam aspek kognitif, afektif dan psikomotorik sehingga peranan guru adalah menyediakan fasilitas dan menciptakan suasana yang kondusif untuk belajar serta mampu mendorong siswa untuk belajar. Sebagai fasilitator berarti guru tidak

berperan sepenuhnya dalam proses pembelajaran, melainkan melibatkan siswa untuk turun aktif melakukannya secara langsung.

Dengan demikian peneliti berusaha untuk mengubah mindset pembelajaran fiqih khususnya dalam materi tajhizul mayyit yang sulit menjadi mudah, membosankan menjadi menyenangkan, dan yang pasif diharapkan bisa menjadi aktif. Peneliti akan mencoba menerapkan sebuah pembelajaran yang menggunakan media audio visual. Hingga dapat menumbuhkan minat belajar peserta didik karena pembelajaran lebih menarik, memperjelas makna bahan pembelajaran, dapat menimbulkan kesan ruang dan waktu, penggambarannya bersifat 3 dimensi, suara yang dihasilkan dapat menimbulkan realita pada gambar dalam bentuk ekspresi murni, film dan video tersebut berwarna akan dapat menambah realita objek yang diperagakan sehingga peserta didik lebih mudah memahaminya, metode mengajar akan lebih bervariasi, membuat lebih aktif melakukan kegiatan pembelajaran seperti: mengamati, melakukan dan mendemonstrasikan. Kelemahannya sendiri adalah: peserta didik tidak akan dapat mengikuti dengan baik jika video diputar terlalu cepat, sesuatu yang sudah lewat akan sulit untuk di ulang kecuali memutar kembali, keterangan yang diucapkan sewaktu waktu secara tidak sengaja akan mengganggu konsentrasi peserta didik. banyak menuntut guru untuk lebih kreatif, banyak waktu untuk persiapan, dan perlu berkorban secara materil.

Untuk mendukung kegiatan dan menciptakan suasana yang kondusif bagi peserta didik pada saat pandemic maka diberikan pembelajaran secara virtual saat proses pembelajaran. Pembelajaran virtual memiliki dampak positif yang banyak diantaranya menciptakan suasana santai dan menyenangkan saat belajar, peserta didik merasa terlepas dari situasi kelas yang formal, peserta didik bisa mengurangi kejenuhan di dalam kelas karena berbagai faktor. Sehingga dengan cara demikian diharapkan dapat menarik peserta didik untuk belajar fiqih khususnya materi tajhizul mayyit ini.

Oleh karena itu diperlukan suatu media agar tercipta proses pembelajaran yang interaktif, inspiratif, menyenangkan, memotivasi, mandiri serta peserta didik dapat berpartisipasi secara aktif. media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan dan kemauan siswa sehingga bisa mendorong terjadinya proses pembelajaran pada siswa. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan minat dan keinginan yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap pebelajar. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pengajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan serta isi pelajaran pada saat itu.

Kata “media” berasal dari bahasa latin “medius” yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar (Syaiful, 2013:120). Education Association (EA) mendefinisikan sebagai benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar, dapat mempengaruhi efektivitas program (Asnawir, 2002:11). Dari definisi-definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa pengertian media merupakan sesuatu yang bersifat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemauan audien (siswa) sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya. Penggunaan media secara kreatif akan memungkinkan audien (siswa) untuk belajar lebih baik dan dapat meningkatkan performan mereka sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. sebagaimana pembelajaran efektif yang mempunyai tiga prinsip salah satunya yaitu pembelajaran memerlukan partisipasi aktif para murid. Motivasi belajar akan meningkat kalau mereka terlibat aktif (mempraktikan) dalam mempelajari hal-hal yang kongkret, bermakna, dan relevan dalam konteks kehidupannya (Ratna, 2007:42)

Berdasarkan uraian tersebut, perlu diadakannya media pembelajaran yang menarik Baik secara audio maupun visual. Media tersebut diharapkan mampu memberikan kemudahan bagi siswa untuk memahami materi dan menghafalkan bacaan shalat jenazah. Konten yang ada pada

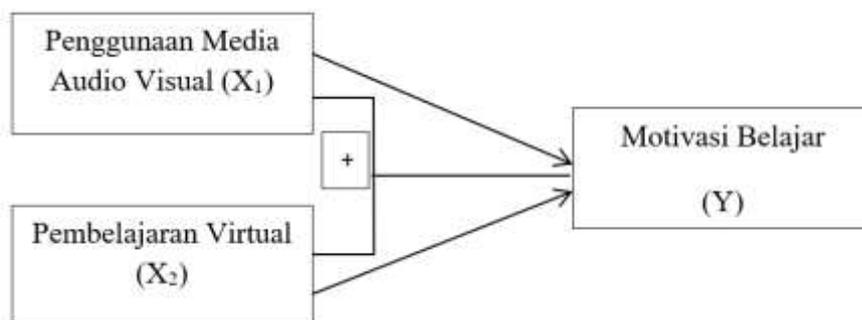
Copyright (c) 2022 SECONDARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Menengah

media memiliki informasi dalam bentuk lafadz, bacaan, suara (audio) yang saling terintegrasi dan evaluasi didalamnya serta melibatkan respon pengguna secara aktif sehingga dapat memaksimalkan pemahaman mengenai *tajhizul mayyit* atau mengurus jenazah.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif yang berarti menghimpun data, mengolah menganalisis dan menafsirkan angka-angka hasil perhitungan statistic. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IX Madrasah Tsanawiyah Al-Maghfiroh yang berjumlah 40 siswa. Yaitu seluruh siswa kelas IX. Adapun alasan memilih sampel Kelas IX di Madrasah Tsanawiyah Al-Maghfiroh adalah terdapat materi *Tajhizul Mayyit* pada kelas IX.

Penelitian ini termasuk kedalam penelitian asosiatif kausal. Menurut Husein Umar penelitian asosiatif kausal merupakan penelitian yang bertujuan untuk menganalisis hubungan antar satu variabel dengan variabel lainnya atau bagaimana suatu variabel memengaruhi variabel lainnya (Husein, 2003:30) dengan kata lain desai kausal berguna untuk mengukur hubungan-hubungan antar variabel riset atau berguna untuk menganalisis bagaimana suatu variabel memengaruhi variabel lainnya. Dalam penelitian ini yang dianalisis adalah pengaruh penggunaan media audio visual dan pembelajaran virtual terhadap motivasi belajar. Desain penelitian dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :



Gambar 1. Desain penelitian

Dalam penelitian ini penulis menggunakan beberapa teknik pengumpulan data diantaranya adalah Observasi, wawancara, angket, dokumentasi dan tes. Untuk mencapai hasil analisis yang menuju sasaran, maka dalam menganalisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah serangkaian analisis diantaranya adalah uji korelasi berganda, Analisis Koefisien Determinasi, Uji t, Uji F. adapun hipotesis yang diajukan sebagai berikut.

- Merumuskan hipotesis uji nol ( $H_0$ ) dan Hipotesis alternative ( $H_1$ ) :  
 $H_0 : b_1 \ \& \ b_2 = 0$ , Tidak terdapat pengaruh signifikan antara variable ( $X_1$ ) dan variable ( $X_2$ ) terhadap variable ( $Y$ )
- $H_1 : b_1 \ \& \ b_2 \neq 0$ , Terdapat pengaruh signifikan antara variable ( $X_1$ ) dan variable ( $X_2$ ) terhadap variable ( $Y$ )

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

#### 1. Uji Korelasi Ganda

**Tabel 1. Uji Korelasi Ganda**

| Model | Korelasi (R) | Kofisien determinasi | Keterkaitan KD | Std. kesalahan estimasi |
|-------|--------------|----------------------|----------------|-------------------------|
| 1     | 0,779        | 0,607                | 0,586          | 2,828                   |

Berdasarkan tabel diatas dapat disimpulkan bahwa hasil analisis korelasi ganda  $R^2$  antara penggunaan media audio visual dan pembelajaran virtual terhadap motivasi belajar sebesar 0,779 hal ini menunjukkan bahwa terjadi hubungan yang sangat kuat antara penggunaan media audio visual dan pembelajaran virtual terhadap motivasi belajar.

#### 2. Uji Regresi Linier Ganda

Regresi linier ganda didasarkan pada hubungan fungsional ataupun kausal dua variabel independent dengan satu variabel dependent. Analisis regresif digunakan untuk memprediksi seberapa jauh perubahan nilai variabel dependent dan juga untuk mengetahui arah hubungan antara variabel independent dengan dependen apakah variabel independent berhubungan positif atau negative, apabila nilai variabel independent mengalami kenaikan atay penurunan. Manfaat dari hasil analisis regresi linier ganda adalah untuk membuat keputusan apakah naik dan turunnya variable dependen dapat dilakukan melalui peningkatan variabel independent atau tidak. Hasil analisis regresi linier ganda dapat dilihat pada tabel berikut :

**Tabel 2. Uji Regresi Linier Ganda**

| Model                               | Kofisien tidak baku |                   | Kofisien baku | $t_{hitung}$ | Sig   |
|-------------------------------------|---------------------|-------------------|---------------|--------------|-------|
|                                     | B                   | Standar kesalahan | Beta          |              |       |
| 1 (Konstanta)                       | 4,097               | 3,696             |               | 1,108        | 0,275 |
| Penggunaan media audio visual       | 0,628               | 0,168             | 0,559         | 3,748        | 0,001 |
| Pembelajaran virtual                | 0,430               | 0,129             | 0,428         | 3,330        | 0,002 |
| Variabel terikat : motivasi belajar |                     |                   |               |              |       |

Berdasarkan tabel diatas maka dapat dijelaskan melalui persamaan regresi linier ganda sebagai berikut :

$$Y = 4,097 + 0,628X_1 + 0,430X_2$$

berdasarkan persamaan regresi diatas nilai konstanta variabel motivasi belajar adalah sebesar 4,097 hal ini berarti jika tidak ada variabel penggunaan media audio visual dan pembelajaran virtual maka motivasi belajar akan tetap sebesar 4,097.

#### 3. Koefisien Determinasi

Uji koefisien determinasi digunakan untuk mengetahui seberapa besar kontribusi variabel independen terhadap variabel dependen, dengan kata lain koefisien determinasi menunjukkan seberapa besar persentase variabel dependen dapat dijelaskan oleh variabel

independen. Koefisien ini disebut koefisien penentu, karena varians yang terjadi pada variabel dependen dapat dijelaskan melalui varians yang terjadi pada variabel independent. Hasil pengujian koefisien determinasi melalui SPSS dapat dilihat pada tabel berikut :

**Tabel 3. Koefisien Determinasi**

| Model | R                 | R Square | Adjusted R Square | Std. Error of the Estimate |
|-------|-------------------|----------|-------------------|----------------------------|
| 1     | .779 <sup>a</sup> | .607     | .586              | 2.82781                    |

a. Predictors: (Constant), Total\_X2, Total\_X1

b. Dependent Variable: Total\_Y

Berdasarkan hasil output SPSS dengan model summary diatas diperoleh R2 sebesar 0,607. Selanjutnya digunakan perhitungan koefisien determinasi untuk mengetahui besarnya sumbangan variabel penggunaan media audio visual dan pembelajaran virtual dalam menerangkan variabel motivasi belajar. Sebanyak 60,70% pemberian penggunaan media audio visual dan pembelajaran virtual memengaruhi motivasi belajar. Sisanya sebesar 39,30% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak dimasukkan dalam penelitian ini.

#### 4. Uji Hipotesis

Hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

$H_0 : \beta_1 \leq 0$  : tidak dapat pengaruh yang signifikan antara pemberian penggunaan media audio visual terhadap motivasi belajar

$H_1 : \beta_1 > 0$  : terdapat pengaruh yang signifikan antara pemberian penggunaan media audio visual terhadap motivasi belajar

$H_0 : \beta_2 \leq 0$  : tidak dapat pengaruh yang signifikan antara pemberian pembelajaran virtual terhadap motivasi belajar

$H_1 : \beta_2 > 0$  : terdapat pengaruh yang signifikan antara pemberian pembelajaran virtual terhadap motivasi belajar

#### 5. Uji t

Uji t adalah uji yang dipakai untuk mengetahui masing-masing variabel independen. Uji ini perlu dilakukan agar dapat mengetahui apakah penggunaan media audio visual memengaruhi motivasi belajar dan apakah pembelajaran virtual memengaruhi motivasi belajar. Hasil uji dengan SPSS adalah sebagai berikut :

**Tabel 4. Uji T**

| Model                               | Kofisien tidak baku |                   | Kofisien baku | $t_{hitung}$ | Sig   |
|-------------------------------------|---------------------|-------------------|---------------|--------------|-------|
|                                     | B                   | Standar kesalahan | Beta          |              |       |
| 1 (Konstanta)                       | 4,097               | 3,696             |               | 1,108        | 0,275 |
| Penggunaan media audio visual       | 0,628               | 0,168             | 0,559         | 3,748        | 0,001 |
| Pembelajaran virtual                | 0,430               | 0,129             | 0,428         | 3,330        | 0,002 |
| Variabel terikat : motivasi belajar |                     |                   |               |              |       |

Untuk menguji pemberian penggunaan media audio visual memengaruhi motivasi belajar dilakukan dengan langkah-langkah berikut :

a. Menentukan t tabel

Menentukan taraf nyata/tingkat signifikansi = 0,05 derajat bebas

$$\begin{aligned} T_{\text{tabel}} &= t (\alpha : 2 : n-k-1) \\ &= t (0,05 : 2 : 40 - 2 - 1) \\ &= t (0,025 : 37) \\ &= 2,02619 \end{aligned}$$

b. Menentukan besarnya t hitung

Besarnya dicari dengan bantuan aplikasi SPSS maka diperoleh hasil sebesar 3,748 dan 3,330

c. Kriteria pengujian

H<sub>0</sub> diterima bila : t hitung ≤ t tabel atau nilai signifikansi ≥ 0,05

H<sub>0</sub> ditolak bila : t hitung ≥ t tabel atau nilai signifikansi ≤ 0,05

Karena nilai t hitung > t tabel (3,748 > 2,02619 dan nilai signifikansi < 0,05 maka H<sub>0</sub> diterima.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh X<sub>1</sub> terhadap Y

Karena nilai t hitung > t tabel (3,330 > 2,02619 dan nilai signifikansi < 0,05 maka H<sub>0</sub> diterima.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh X<sub>2</sub> terhadap Y

## 6. Uji F

Uji F ini digunakan untuk mengetahui apakah variabel-variabel independent berpengaruh secara simultan terhadap variabel dependen, atau untuk mengetahui apakah model regresi dapat digunakan untuk memprediksi variabel dependen atau tidak. Nilai taraf signifikansi sebesar 0,05 atau 5%. Dasar pengambilan keputusan jika nilai F hitung ≤ F tabel dan sig F > 0,05 maka menerima H<sub>0</sub> dan menolak H<sub>1</sub> artinya variabel penggunaan media audio visual dan pembelajaran virtual secara bersama-sama tidak berpengaruh terhadap motivasi belajar. Namun jika nilai F hitung > F tabel dan sig F < 0,05 maka menerima H<sub>1</sub> dan menolak H<sub>0</sub> artinya variabel penggunaan media audio visual dan pembelajaran virtual secara bersama-sama berpengaruh terhadap motivasi belajar. Hasil uji F dapat dilihat sebagai berikut :

**Tabel 5. Uji F**

| Model |            | Sum of Squares | df | Mean Square | F      | Sig.              |
|-------|------------|----------------|----|-------------|--------|-------------------|
| 1     | Regression | 457.905        | 2  | 228.952     | 28.632 | .000 <sup>b</sup> |
|       | Residual   | 295.870        | 37 | 7.996       |        |                   |
|       | Total      | 753.775        | 39 |             |        |                   |

a. Dependent Variable: Total\_Y

b. Predictors: (Constant), Total\_X2, Total\_X1

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa nilai signifikansi untuk pengaruh X<sub>1</sub> dan X<sub>2</sub> secara simultan terhadap Y adalah 0,000 < 0,05 dan nilai F hitung 28,632 > F tabel (3,245) sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh X<sub>1</sub> dan X<sub>2</sub> Secara simultan terhadap Y.

## Pembahasan

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis penelitian yang telah dilakukan sebelumnya didapatkan hasil penelitian ini adalah sebagai berikut :

### 1. Pengaruh penggunaan media audio visual terhadap motivasi belajar

Berdasarkan pada pengujian hipotesis pertama didapatkan hasil uji statistik secara parsial antara penggunaan media audio visual terhadap motivasi belajar menunjukkan bahwa nilai t hitung > t

tabel yaitu  $3,748 > 2,02619$  dengan nilai signifikansi  $0,001 < 0,05$ . Hal ini menunjukkan bahwa variabel penggunaan media audio visual berpengaruh secara signifikan terhadap motivasi belajar siswa di MTs Al-Maghfiroh

### **2. Pengaruh pembelajaran virtual terhadap motivasi belajar**

Berdasarkan pada pengujian hipotesis kedua didapatkan hasil uji statistic secara parsial antara pembelajaran virtual terhadap motivasi belajar menunjukkan bahwa nilai  $t$  hitung  $> t$  tabel yaitu  $3,330 > 2,02619$  dengan nilai signifikansi  $0,00 < 0,05$ . Hal ini menunjukkan bahwa variabel pembelajaran virtual berpengaruh secara signifikan terhadap motivasi belajar siswa di MTs Al-Maghfiroh

### **3. Pengaruh penggunaan media audio visual dan pembelajaran virtual secara bersama-sama terhadap motivasi belajar**

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis ketiga didapatkan hasil analisis korelasi ganda ( $r$ ) antara penggunaan media audio visual dan pembelajaran virtual terhadap motivasi belajar sebesar  $0,779$ . Hal ini menunjukkan bahwa terjadi hubungan yang sangat kuat antara penggunaan media audio visual dan pembelajaran virtual terhadap motivasi belajar. Besarnya kontribusi variabel bebas ditentukan oleh koefisien determinasi sebesar  $0,607$  atau  $60,70\%$  yang berarti bahwa sebesar variabel penggunaan media audio visual dan pembelajaran virtual dipengaruhi oleh variabel motivasi belajar, sedangkan sisanya sebesar  $39,30\%$  dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak dimasukkan kedalam penelitian. Hasil ini dibuktikan dengan nilai  $F$  hitung  $> F$  tabel yaitu  $28,632 > 3,245$  dan nilai signifikansi  $0,000 < 0,05$ . Maka dapat diambil kesimpulan bahwa penggunaan media audio visual dan pembelajaran virtual secara bersama-sama atau simultan berpengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar.

Peningkatan hasil belajar siswa yang dibelajarkan dengan bantuan media audio visual juga didukung dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Gul dkk pada tahun 2014. Penelitian dilakukan terhadap siswa SMP Kelas 9 di Pakistan mengenai fungsi bantuan media audio visual terhadap kognitif siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) menunjukkan bahwa penggunaan media audio visual meningkatkan hasil pembelajaran daripada menggunakan metode tradisional. Peneliti juga menyarankan kepada guru untuk mengeksplor penggunaan media audio visual dalam mengajar.

Menurut (Nurhayati, 2020), media dalam pembelajaran mampu mengarahkan perhatian peserta didik maka munculnya motivasi dalam belajar dampaknya pada hasil belajar serta keaktifannya. Fungsi penting adanya motivasi belajar adalah siswa mendapat dorongan baik berasal dari dirinya sendiri ataupun orang lain sehingga siswa lebih bersemangat saat kegiatan belajar, seperti menurut (Emda, 2018) menjelaskan mengenai motivasi mempunyai kedudukan penting untuk pencapaian tujuan proses pembelajaran yang sudah ditetapkan, motivasi bukan semata-mata muncul dari diri sendiri siswa namun guru juga terlibat untuk memotivasi belajar siswa.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian yang dikemukakan, maka kesimpulan yang dapat dikemukakan dalam penelitian ini adalah terdapat pengaruh yang positif dan signifikan dari penggunaan media audio visual dan pembelajaran virtual secara bersama-sama terhadap motivasi belajar siswa di MTs Al-Maghfiroh II dibuktikan dengan  $F$  hitung  $> F$  tabel yaitu  $28,632 > 3,245$ . Kombinasi penggunaan media audio visual dan pembelajaran virtual akan memberikan dampak yang signifikan terhadap motivasi belajar. Kontribusi dari kedua variabel independen tersebut secara simultan yaitu sebesar  $60,70\%$  terhadap motivasi belajar siswa.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, R. (2017). Pembelajaran Dalam Perspektif Kreativitas Guru Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 4(1), 35. <https://doi.org/10.22373/lj.v4i1.1866>
- Asnawir dan Basyiruddin Usman. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Intermedia
- Emda, A. (2018). Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 5(2), 172. <https://doi.org/10.22373/lj.v5i2.2838>
- Gul, Shala., Kiyani, Almas., Chuadry, Muhammad Asif., & Liaqut, Sumaira. 2014. Role of Audio Visual Aids on The Cognition of Students At Secondary Level. *International Journal of Innovation and Applied Studies, Innovative Space of Scientific Research Journals*, (9(3): 1147,
- Husein Umar. 2003. *Metode Riset Akuntansi Terapan*. Jakarta : Ghalia Indonesia
- Muhammad, M. (2016). Pengaruh Motivasi dalam Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 4(2), 1–11.
- Nurhayati, E. (2020). Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Quiziz pada Masa Pencegahan Penyebaran Covid-19. *Jurnal Paedagogy*, 7(3), 145. <https://doi.org/10.33394/jp.v7i3.2645>
- Ratna Megawangi. 2007. *Character Parenting Space*. Bandung: Mizan Meida Utama
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan*. Alfabeta.
- Syaiful Bahri Djamarah dan Azwan Zain. 2013. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Renika Cipta