



PENGARUH MEDIA AUDIO VISUAL TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS IV SDN 1 KOMPA

Neng Eva Nasifah¹, Dhea Adela²

¹ Elementary School Teacher Education, Nusa Putra University, Indonesia

² Magister of Education, Nusa Putra University, Indonesia

Email: neng.eva_sd23@nusaputra.ac.id



DOI: <https://doi.org/10.34125/jmp.v11i4.3140>

Sections Info

Article history:

Submitted: 13 June 2026

Final Revised: 21 June 2026

Accepted: 6 August 2026

Published: 21 August 2026

Keywords:

Audiovisual Media

Learning Motivation

Elementary School



ABSTRACT

This study aimed to examine the effect of audiovisual media on elementary school students' learning motivation. The study was motivated by the low level of students' learning motivation during classroom instruction, highlighting the need for instructional media that can enhance students' interest and engagement in the learning process. This research employed a quantitative approach using a pre-experimental method with a One-Group Pretest-Posttest Design. The sample consisted of 18 fourth-grade elementary school students. Data were collected using a learning motivation questionnaire that had been tested for validity and reliability. The validity test indicated that all questionnaire items were valid, with the calculated correlation coefficients exceeding the critical correlation value. The reliability test yielded a Cronbach's Alpha coefficient of 0.863, indicating that the instrument was reliable. The normality test, conducted using the Kolmogorov-Smirnov test, produced a significance value of 0.200 (> 0.05), indicating that the data were normally distributed. The findings revealed that the mean score of students' learning motivation increased from 49.61 before the implementation of audiovisual media to 75.44 after its implementation. Furthermore, the paired-samples t-test showed a significance value (Sig. 2-tailed) of 0.001 (< 0.05), indicating that the null hypothesis (H_0) was rejected and the alternative hypothesis (H_a) was accepted. Therefore, it can be concluded that the use of audiovisual media has a significant positive effect on elementary school students' learning motivation. The findings suggest that audiovisual media can serve as an effective instructional medium for enhancing students' learning motivation.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media audiovisual terhadap motivasi belajar siswa di sekolah dasar. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya motivasi belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran sehingga diperlukan media pembelajaran yang mampu meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode pre-eksperimental desain One Group Pretest-Posttest. Sampel penelitian berjumlah 18 siswa kelas IV. Teknik pengumpulan data menggunakan angket motivasi belajar yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Hasil uji validitas menunjukkan seluruh butir pernyataan valid dengan nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$, sedangkan hasil uji reliabilitas memperoleh nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,863 yang menunjukkan instrumen reliabel. Uji normalitas menggunakan Kolmogorov-Smirnov memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,200 $> 0,05$, sehingga data berdistribusi normal. Hasil analisis menunjukkan rata-rata motivasi belajar siswa sebelum penggunaan media audiovisual sebesar 49,61 dan meningkat menjadi 75,44 setelah penggunaan media audiovisual. Berdasarkan hasil uji paired sample t-test, diperoleh nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,001 $< 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media audiovisual berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar siswa di sekolah dasar. Penggunaan media audiovisual dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

Kata kunci: media audio visual, motivasi belajar, sekolah dasar

PENDAHULUAN

Motivasi belajar menjadi fondasi penting dalam proses pendidikan, mendorong siswa untuk mencapai tujuan akademik dan mengembangkan potensi diri secara optimal. Belajar sendiri didefinisikan sebagai upaya sadar untuk mengubah perilaku melalui pengalaman, yang mencakup peningkatan aspek kognitif, psikomotor, dan afektif (Paling et al., 2024). Ketika siswa memiliki motivasi yang kuat, mereka cenderung menunjukkan inisiatif, ketekunan, dan kemandirian dalam memahami materi pelajaran (Simorangkir & Pangestie, 2022). Sebaliknya, kondisi tanpa motivasi atau amotivasi dapat menghambat proses belajar, bahkan menyebabkan penurunan hasil akademik dan kehadiran siswa di sekolah (Bureau et al., 2022; Howard et al., 2021). Oleh karena itu, menciptakan lingkungan belajar yang mampu menumbuhkan dan mempertahankan motivasi siswa menjadi krusial untuk mencapai tujuan pembelajaran yang efektif (Setyosari, 2017).

Sejalan dengan pentingnya motivasi belajar dalam proses pendidikan, upaya untuk menumbuhkan motivasi belajar peserta didik masih menjadi tantangan dalam penyelenggaraan pembelajaran di sekolah dasar. Berbagai kondisi di lapangan menunjukkan bahwa masih terdapat peserta didik yang kurang antusias mengikuti pembelajaran, kurang memperhatikan penjelasan guru, serta belum berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan belajar. Kondisi tersebut dipengaruhi oleh berbagai faktor, salah satunya adalah penggunaan media pembelajaran yang belum bervariasi. Pembelajaran yang masih berpusat pada guru dengan penyajian materi yang monoton menyebabkan peserta didik mudah merasa bosan sehingga motivasi belajar mereka cenderung menurun. Oleh karena itu, diperlukan pemanfaatan media pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

Kondisi tersebut juga ditemukan di SDN 1 Kompa. Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di SDN 1 Kompa, motivasi belajar siswa kelas IV masih tergolong rendah. Hal tersebut terlihat dari kurangnya perhatian siswa saat pembelajaran berlangsung, rendahnya partisipasi dalam kegiatan belajar, serta kurangnya antusiasme dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang bervariasi masih belum optimal sehingga proses pembelajaran cenderung berlangsung secara konvensional.

Melihat kondisi tersebut, diperlukan suatu inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Salah satu alternatif yang dapat diterapkan adalah pemanfaatan media audiovisual. Perkembangan teknologi pendidikan memberikan peluang bagi guru untuk memanfaatkan berbagai media pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif. Media audiovisual merupakan media pembelajaran yang memadukan unsur visual dan audio sehingga mampu menyajikan materi secara lebih konkret, menarik, dan mudah dipahami oleh peserta didik. Penyajian materi melalui gambar, video, animasi, dan suara dapat membantu meningkatkan perhatian, konsentrasi, serta keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Perkembangan teknologi pada era digital saat ini memungkinkan penggunaan berbagai media digital yang dapat memberikan variasi dan membuat pembelajaran lebih menarik (Putri, 2023). Media audio-visual, yang dapat menampilkan perpaduan gambar bergerak dan suara secara bersamaan (Syarifuddin & Utari, 2022; Safitri & Kasriman, 2022), sangat efektif untuk menangkap perhatian siswa dan menyederhanakan konten yang rumit agar lebih nyata dan mudah dimengerti. Ini sejalan dengan karakteristik anak-anak usia sekolah dasar memiliki kemampuan kognitif di tahap operasional konkret, sehingga lebih mudah mencerna konsep yang bersifat nyata (Marinda, 2020; Imanulhaq & Ichsan, 2022).

Berbagai penelitian terdahulu menunjukkan bahwa media audiovisual memiliki pengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa. Penelitian Ainiyyah dkk. (2023) menunjukkan bahwa

penggunaan media audiovisual berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar siswa. Penelitian Afrita dkk. (2023) juga menemukan bahwa media audiovisual mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik secara signifikan. Selain itu, Faris dkk. (2024), Rahman dkk. (2024), dan Lestari dkk. (2024) menyimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang interaktif dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media audiovisual terhadap motivasi belajar siswa kelas IV sekolah dasar. Hasil penelitian diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan bagi guru dalam memilih media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *pre-experimental one-group pretest-posttest*. Pada desain ini, satu kelompok subjek diberikan angket motivasi belajar sebelum perlakuan (*pretest*), kemudian diberikan perlakuan menggunakan media audiovisual jenis video pembelajaran, dan selanjutnya diberikan angket kembali setelah perlakuan (*posttest*) untuk mengetahui perubahan motivasi belajar siswa.

Populasi dalam penelitian ini peserta didik SDN 1 Kompa kelas IV dengan jumlah 18 siswa. Teknik pengambilan sampel menggunakan sampling jenuh, sehingga seluruh anggota populasi dijadikan sebagai sampel penelitian.

Instrumen penelitian berupa angket media audiovisual dan motivasi belajar yang terdiri atas 20 butir pernyataan dengan skala Likert lima tingkat. Sebelum digunakan, instrumen telah melalui validasi ahli (*expert judgment*) serta uji validitas dan reliabilitas. Analisis data dilakukan melalui uji normalitas menggunakan Kolmogorov-Smirnov, dilanjutkan dengan *paired sample t-test* untuk menguji hipotesis, serta uji *effect size* Cohen's *d* untuk mengetahui besar pengaruh penggunaan media audio-visual terhadap motivasi belajar siswa.

Indikator motivasi belajar dalam angket penelitian ini disusun melalui adaptasi dari beberapa teori, yaitu teori motivasi belajar menurut Hamzah B. Uno (2023), Sardiman A.M. (2011), teori kebutuhan berprestasi dari McClelland (1987), teori minat belajar menurut Slameto (2010), serta teori media pembelajaran audio-visual menurut Azhar Arsyad (2014). Selanjutnya indikator-indikator tersebut dioperasionalkan menjadi beberapa subindikator yang disesuaikan dengan konteks penelitian mengenai penggunaan media audio-visual.

Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis statistik kuantitatif. Instrumen penelitian terlebih dahulu diuji validitas dan reliabilitasnya untuk memastikan kelayakan sebagai alat pengumpulan data. Selanjutnya, dilakukan uji normalitas sebagai prasyarat analisis parametrik. Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan *paired-samples t-test* untuk mengetahui perbedaan motivasi belajar siswa sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) penggunaan media audiovisual. Selain itu, besarnya pengaruh penggunaan media audiovisual terhadap motivasi belajar siswa dianalisis menggunakan uji *Cohen's d*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket media audiovisual dan angket motivasi belajar peserta didik. Sebelum digunakan dalam penelitian, instrumen terlebih dahulu melalui validasi ahli (*expert judgment*) untuk menilai kesesuaian isi instrument. Selanjutnya, instrumen diuji validitasnya untuk mengetahui kelayakan setiap butir pernyataan dalam mengukur variabel yang diteliti.

Uji coba instrumen dilakukan pada 30 peserta didik kelas V SDN 1 Kompa. Berdasarkan hasil uji validitas, diperoleh bahwa seluruh butir pernyataan memiliki nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$

sebesar 0,361 Dengan demikian, seluruh butir pernyataan dinyatakan valid dan layak digunakan sebagai instrumen penelitian. Setelah instrumen dinyatakan valid, selanjutnya dilakukan uji reliabilitas untuk mengetahui tingkat konsistensi instrumen. Uji reliabilitas dilakukan menggunakan SPSS 27. Dari perhitungan tersebut diperoleh nilai *Alpha-Cronbach* dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Hasil Uji Reliabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.863	20

Berdasarkan hasil uji reliabilitas menggunakan SPSS 27, diperoleh nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,863. Nilai tersebut lebih besar dari batas minimum reliabilitas, yaitu 0,70. Dengan demikian, instrumen angket motivasi belajar dinyatakan reliabel dan layak digunakan.

Setelah data penelitian terkumpul, dilakukan uji normalitas sebagai syarat sebelum pengujian hipotesis. Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data penelitian berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dilakukan menggunakan metode *Kolmogorov-Smirnov*. Data dinyatakan berdistribusi normal apabila nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* > 0,05, sedangkan jika *Asymp. Sig. (2-tailed)* < 0,05 maka data tidak berdistribusi normal. Hasil uji normalitas menggunakan SPSS disajikan pada Tabel berikut.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas (*Kolmogorov-Smirnov*)

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test			Unstandardized Residual
N			18
Normal Parameters ^{a,b}	Mean		.0000000
	Std. Deviation		7.06987277
Most Extreme Differences	Absolute		.165
	Positive		.114
	Negative		-.165
Test Statistic			.165
Asymp. Sig. (2-tailed) ^c			.200 ^d
Monte Carlo Sig. (2-tailed) ^e	Sig.		.213
	99% Confidence Interval	Lower Bound	.203
		Upper Bound	.224

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

d. This is a lower bound of the true significance.

e. Lilliefors' method based on 10000 Monte Carlo samples with starting seed 2000000.

Berdasarkan Tabel 2, diperoleh nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* sebesar 0,200 Nilai tersebut lebih besar dari 0,05, sehingga data penelitian dinyatakan berdistribusi normal. Dengan demikian, data telah memenuhi salah satu syarat untuk dilakukan pengujian hipotesis menggunakan statistik parametrik, yaitu *Paired Sample t-Test*.

Setelah data dinyatakan berdistribusi normal, selanjutnya dilakukan uji *Paired Sample t-Test* untuk mengetahui perbedaan motivasi belajar peserta didik sebelum dan sesudah penggunaan media audiovisual. Kriteria yang digunakan untuk uji hipotesis terkait menolak atau menerima H_0 berdasarkan *Paired Sample T Test* atau *Sig (2-tailed)*. Kriteria tersebut adalah sebagai berikut:

- Jika nilai *Sig. (2-tailed)* < *Alpha* penelitian (0,05) maka H_0 diterima dan H_a ditolak.
- Jika nilai *Sig. (2-tailed)* > *Alpha* penelitian (0,05) maka H_0 diterima dan H_a ditolak.

Hasil uji *Paired Sample T Test* dengan bantuan SPSS dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Uji t (Paired Sample T Test)

Paired Samples Test									
		Paired Differences				Significance			
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference	t		df	
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest - Posttest	-25.833	13.993	3.298	-32.792	-18.875	-7.833	17	<.001
									<.001

Berdasarkan hasil uji *Paired Sample t-Test* pada Tabel 3, diperoleh nilai signifikansi (*Sig. 2-tailed*) sebesar 0,001. Nilai tersebut lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan media audiovisual memberikan pengaruh terhadap motivasi belajar siswa.

Untuk mengetahui besarnya pengaruh penggunaan media audiovisual terhadap motivasi belajar siswa, dilakukan uji effect size menggunakan rumus *Cohen's d*. Hasil perhitungan *Cohen's d* disajikan pada Tabel berikut:

Tabel 4. Hasil Uji effect size (Cohen's d)

Komponen	Nilai
Mean Difference	25,833
SD Difference	13,993
Cohen's d	1,846
Kategori	Efek Besar (Large Effect)

Berdasarkan Tabel 4, diperoleh nilai *Cohen's d* sebesar 1,846. Mengacu pada kriteria Cohen (1988), nilai tersebut termasuk kategori efek besar (*large effect*) karena $> 0,8$. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan media audiovisual memberikan pengaruh yang besar terhadap motivasi belajar siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa media audiovisual berpengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar siswa kelas IV SDN 1 Kompa. Pengaruh tersebut ditunjukkan oleh adanya peningkatan motivasi belajar siswa berdasarkan perbandingan hasil pretest dan posttest setelah penerapan media audiovisual. Hasil uji *paired sample t-test* menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,001 ($< 0,05$) sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Selain itu, hasil uji *effect size* memperoleh nilai *Cohen's d* sebesar 1,846, yang termasuk kategori efek besar. Dengan demikian, media audiovisual efektif digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV SDN 1 Kompa.

REFERENSI

- Afnita, N., Sari, D. P., Arafat, A., Putra, F. W., & Wandu, J. I. (2023). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran Audio Visual. *Jurnal Pendidikan (Teori Dan Praktik)*, 7(2), 126-130. <https://doi.org/10.26740/jp.v7n2.p126-130>
- Ainiyyah, S., & By, U. (2023). *Syafira ainiyyah -Pengaruh Media Audiovisual Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS Kelas V*.
- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*, Edisi Revisi Cet 17. Jakarta: Rajawali Pers.
- Bureau, J., Trecourt, J., & Mageau, G. A. (2022). Amotivation in education: A systematic review. *Educational Psychology Review*, 34(2), 527-563.
- Faris, A., dkk. (2025). Penggunaan media pembelajaran digital dalam meningkatkan motivasi belajar

- | siswa. | Pendas: | Jurnal | Ilmiah | Pendidikan | Dasar. |
|---|---------|--------|--------|------------|--------|
| https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/35793 | | | | | |
| Lestari, E. P., Widayati, M., Veteran, U., & Nusantara, B. (2024). <i>Penerapan Model Problem Based Learning Dengan Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Menulis Karangan Deskripsi</i> . 9(2), 182–201. | | | | | |
| Marinda, L. (2020). Teori perkembangan kognitif Jean Piaget dan implikasinya dalam pendidikan. <i>Jurnal Pendidikan Agama Islam</i> , 17(1), 1–15. | | | | | |
| McClelland, D. C. (1987). <i>Human Motivation</i> , Cambridge University Press, Cambridge. | | | | | |
| Paling, S., Sari, R., Bakar, R. M., Yhani, P. C. C., Mukadar, S., Lidiawati, L., & Indah, N. (2024). <i>Belajar dan pembelajaran</i> . Penerbit Mifandi Mandiri Digital. | | | | | |
| Putri, R. A. (2023). Pengaruh Teknologi dalam Perubahan Pembelajaran di Era Digital. <i>Journal of Computers and Digital Business</i> , 2(3), 105–111.
https://doi.org/https://doi.org/10.56427/jcbd.v2i3.233 | | | | | |
| Rahman, I., Amaliyah, N., Amaliyah, A. M., & Denggo, C. R. (2024). <i>PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA: KAJIAN STUDI LITERATUR</i> . 2(2), 77–86. | | | | | |
| Sardiman, A. M. (2011). <i>Interaksi dan motivasi belajar mengajar</i> . | | | | | |
| Safitri, E., & Kasriman, K. (2022). Kelebihan dan kekurangan media audio-visual dalam pembelajaran. <i>Jurnal Teknologi Pendidikan</i> , 24(2), 112–120. | | | | | |
| Slameto, B. (2010). <i>Faktor-faktor yang mempengaruhi</i> . Jakarta: Rineka Cipta, 56-57. | | | | | |
| Setyosari, P. (2017). <i>Pembelajaran yang efektif</i> . Bumi Aksara. | | | | | |
| Simorangkir, E. K., & Pangestie, E. P. (2022). Hubungan Antara Motivasi Belajar Siswa dengan Hasil Belajar Siswa. <i>Jurnal Bimbingan Dan Konseling Pandohop</i> , 2(2), 21 –29. | | | | | |
| Syarifuddin, H., & Utari, N. (2022). Media pembelajaran audio-visual: Definisi dan contoh. <i>Jurnal Teknologi Pendidikan</i> , 24(3), 221–230. | | | | | |
| Uno, H. B. (2023). <i>Teori motivasi dan pengukurannya: Analisis di bidang pendidikan</i> . Bumi Aksara. | | | | | |

Copyright holder:

© Author

First publication right:

Jurnal Manajemen Pendidikan

This article is licensed under:

CC-BY-SA