

**PENGARUH KETERSEDIAAN MEDIA AUDIO VISUAL TERHADAP KEAKTIFAN  
BELAJAR PKn SISWA KELAS VIII  
SMP NEGERI 2 BANGOREJO BANYUWANGI**

**Harjianto**

Universitas PGRI Banyuwangi  
hr.bwin@gmail.com

**ABSTRACT**

This research aimed to measure the effect of the availability of audio-visual media to the 8th grade students' learning civics education activities SMPN 2 Bangorejo Banyuwangi. This research is an ex-post-facto research design, In determining the respondents the researchers used proportional random sampling method with the number of respondents 50 students. This research uses simple linear regression analysis of the predictor. To determine the effect of independent variables on the dependent variables, can be seen on the probability of the inefficiency of the regression analysis. The analysis is done by the SPSS program. The finding of this research known that the value of  $t=3.858$  with the significant value  $0,000 < 0,05$ ,  $H_0$  rejected and  $H_1$  accepted which means there is a real effect (significant) of visual media availability to the students' learning activeness. The influence of the availability of audio visual media to the students' learning activities is 23.7%. This means that there is impact on availability of audio-visual media to 8<sup>th</sup> grade students' learning activities SMPN 2 Bangorejo Banyuwangi.

**Key words: Availability of Audio-Visual Media, Learning Activeness**

**PENDAHULUAN**

Perkembangan teknologi berpengaruh terhadap dunia pendidikan, yang mengharuskan siswa memiliki pengetahuan yang luas dan juga memiliki prestasi. Kenyataan ini membawa konsekuensi bahwa sekolah secara terus-menerus perlu melakukan peningkatan kualitas dan fasilitas yang ada di sekolah. Salah satu bentuk fasilitas pembelajaran yang dapat memberikan kontribusi terhadap kualitas, kemampuan, keterampilan, dan keaktifan siswa adalah ketersediaan serta pemanfaatan media baik *audio* maupun *visual*.

SMP Negeri 2 Bangorejo berada di Kecamatan Bangorejo Kabupaten Banyuwangi, memiliki 15 ruang belajar yang dilengkapi dengan fasilitas *audio visual*, yang terdiri dari 5 ruang belajar kelas VII, 5 ruang belajar untuk kelas VIII

dan, 5 ruang belajar untuk kelas VIII dengan jumlah total peserta didik sebanyak 506 orang, yang terdiri dari 180 siswa kelas VII, 155 siswa kelas VIII, dan 171 siswa kelas IX.

Dalam proses pembelajaran di SMP Negeri 2 Bangorejo, guru menggunakan fasilitas media *audio visual* yang ada. Tugas guru dalam pembelajaran yang baik adalah dapat menunjukkan daya tarik suatu bidang studi kepada siswa sehingga siswa menjadi aktif, kreatif dalam pembelajaran di kelas. Pembelajaran suatu bidang studi bisa kehilangan daya tariknya jika kualitas pembelajaran yang rendah. Kualitas pembelajaran selalu terkait dengan penggunaan metode pembelajaran dan media yang optimal untuk mencapai tujuan pembelajaran

Keberhasilan dalam proses belajar mengajar dapat dilihat dari hasil belajar siswa yang berupa nilai atau dapat

ditentukan dengan melihat keaktifan siswa selama mengikuti proses belajar mengajar. Keaktifan tentunya bukan sekedar aktif atau ramai, namun keaktifan yang berkualitas, ditandai dengan banyaknya respon dari siswa, banyaknya pertanyaan atau jawaban seputar materi yang dipelajari atau ide-ide yang mungkin muncul berhubungan dengan konsep materi yang dipelajari.

Berdasarkan latar belakang di atas maka dipandang penting untuk melakukan penelitian dalam rangka untuk mengukur pengaruh ketersediaan media audio visual terhadap keaktifan belajar PKn siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Bangorejo Banyuwangi.

## **KAJIAN PUSTAKA**

Keaktifan siswa di dalam kelas bisa dibagi menjadi dua yaitu keaktifan jasmani dan keaktifan rohani. Menurut Sriyono (1992) aktifan jasmani dan rohani yang dilakukan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar adalah sebagai berikut:

1. Keaktifan indera; pendengaran, penglihatan, peraba, dan sebagainya. Peserta didik harus dirangsang agar dapat menggunakan alat inderanya sebaik mungkin. Mendikte dan menyuru mereka menulis sepanjang jam pelajaran akan menjemukan. Demikian pula dengan menerangkan terus tanpa menulis sesuatu di papan tulis. Maka pergantian dari membaca ke menulis, menulis ke menerangkan dan seterusnya akan lebih menarik dan menyenangkan.
2. Keaktifan akal; akal peserta didik harus aktif atau dikatitkan untuk memecahkan masalah, menimbang, menyusun pendapat dan mengambil keputusan.
3. Keaktifan ingatan; pada saat proses belajar mengajar peserta didik harus aktif menerima bahan pelajaran yang disampaikan oleh guru, dan menyimpannya dalam otak. Kemudian

pada suatu saat ia siap dan mampu mengutarakan kembali.

4. Keaktifan emosi dalam hal ini peserta didik hendaklah senantiasa berusaha mencintai pelajarannya, karena dengan mencintai pelajarannya akan menambah hasil belajar peserta didik itu sendiri

Oemar Hamalik (2011) membagi keaktifan belajar menjadi delapan kelompok, sebagai berikut.

1. Kegiatan-kegiatan visual: membaca, melihat gambar-gambar, mengamati eksperimen, demonstrasi, pameran, mengamati orang lain bekerja, atau bermain.
2. Kegiatan-kegiatan lisan (oral): mengemukakan suatu fakta atau prinsip, menghubungkan suatu kejadian, mengajukan pertanyaan, memberi saran, mengemukakan pendapat, berwawancara, atau diskusi.
3. Kegiatan-kegiatan mendengarkan: mendengarkan penyajian bahan, mendengarkan percakapan atau diskusi kelompok, mendengarkan suatu permainan instrument musik, atau mendengarkan siaran radio.
4. Kegiatan-kegiatan menulis: menulis cerita, menulis laporan, memeriksa karangan, membuat sketsa, atau rangkuman, mengerjakan tes, atau mengisi angket.
5. Kegiatan-kegiatan: menggambar, membuat grafik, diagram, peta, atau pola.
6. Kegiatan-kegiatan metrik: melakukan percobaan, memilih alat-alat, melaksanakan pameran, membuat model, menyelenggarakan permainan (simulasi), menari, atau berkebun.
7. Kegiatan-kegiatan mental: merenungkan, mengingat, memecahkan masalah, menganalisis faktor-faktor, menemukan hubungan-hubungan, atau membuat keputusan.
8. Kegiatan-kegiatan emosional: minat, membedakan, berani, tenang, dan sebagainya. Kegiatan-kegiatan dalam kelompok ini terdapat pada semua

kegiatan tersebut di atas, dan bersifat tumpang tindih

Dalam proses pembelajaran setiap siswa memiliki kelebihan dan kekurangan dalam penguasaan materi. Ada siswa yang cepat, sedang, bahkan lambat dalam menyerap materi yang disampaikan. Guru perlu memahami setiap permasalahan yang ada di kelas dan mampu memanfaatkan media *audio visual* yang ada dengan baik sehingga proses belajar mengajar lebih menarik. Namun dalam pelaksanaannya ada beberapa kendala yang dihadapi oleh guru saat mengajar dengan menggunakan media *audio visual* diantaranya:

1. Media *audio visual* tidak dapat digunakan dimana saja dan kapan saja, karena media *audio visual* cenderung tetap di tempat
2. Dalam menggunakan *video* Sering dianggap siswa sebagai hiburan.
3. Kegiatan melihat *video* adalah kegiatan pasif

Oleh Karena itu guru diharapkan memahami dan menentukan dalam hal klasifikasi media pembelajaran, pemilihan media, dan karakteristik media pembelajaran baik *audio* maupun *visual*.

Ada beberapa hal yang harus diperhatikan dalam penggunaan *audio-visual* untuk pembelajaran yaitu:

- a. Guru harus mempersiapkan unit pelajaran terlebih dahulu, kemudian baru memilih media *audio-visual* yang tepat untuk mencapai tujuan pengajaran yang diharapkan.
- b. Mempersiapkan kelas, yang meliputi persiapan siswa dengan memberikan penjelasan global tentang isi film, video atau televisi yang akan diputar dan persiapan peralatan yang akan digunakan demi kelancaran pembelajaran.
- c. Guru juga harus mengetahui durasi media *audio-visual* misalnya dalam bentuk film ataupun *video*, dimana keduanya yang harus disesuaikan dengan jam pelajaran

- d. Aktivitas lanjutan, setelah pemutaran film atau video selesai, sebaiknya guru melakukan refleksi dan tanya jawab dengan siswa untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi tersebut

*Audio visual* merupakan media perantara yang penyerapannya melalui pandangan dan pendengaran sehingga membangun kondisi yang dapat membuat siswa aktif dalam pembelajaran. Metode pembelajaran menggunakan media *audio visual* merupakan salah satu cara untuk menuju proses pembelajaran yang efektif, menyenangkan, dan bermakna bagi siswa.

Menurut Sukiman (2012), pengertian media pembelajaran berbasis *audio-visual* adalah media penyaluran pesan dengan memanfaatkan indera pendengaran dan penglihatan. Di antara jenis media *audio visual* ini adalah media film, video, LCD Proyektor, DVD/VCD, dan televisi (TV).

Sedangkan Menurut Ronald Anderson (1994), media *audio-visual* disebut juga sebagai media *video*, *video* merupakan media yang digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Dalam media *video* terdapat dua unsur yang saling bersatu yaitu *audio* dan *visual*. Adanya unsur *audio* memungkinkan siswa untuk dapat menerima pesan pembelajaran melalui pendengaran, sedangkan unsur *visual* memungkinkan penciptakan pesan belajar melalui bentuk visualisasi. Media *video* adalah merupakan rangkaian gambar elektronik yang disertai oleh unsur suara *audio* juga mempunyai unsur gambar yang dituangkan melalui pita video (*video tape*). Rangkaian gambar elektronik tersebut kemudian diputar dengan suatu alat yaitu *video cassette recorder* atau *video player*".

Selanjutnya Andre Rinanto (1982) menjabarkan kegunaan-kegunaan media *audio visual*, yaitu:

1. Mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki siswa: pengalaman yang dimiliki setiap siswa berbeda, ditentukan oleh faktor keluarga dan masyarakat. Perbedaan tersebut

merupakan hal yang tidak mudah diatasi apabila di dalam pengajaran guru hanya menggunakan bahasa verbal sebab siswa sulit dibawa ke obyek pelajaran. Dengan menghadirkan media *audio visual* di kelas, maka semua siswa dapat menikmatinya.

2. Melampaui batasan ruang dan waktu. Tidak semua hal bisa dialami langsung oleh siswa, hal tersebut disebabkan oleh: 1) obyek yang terlalu besar misalnya gunung atau obyek yang terlalu kecil misalnya bakteri, dengan bantuan media *audio visual* kita bisa menampilkannya di dalam kelas; 2) gerakan-gerakan yang terlalu lambat misalnya pergerakan amoeba atau gerakan-gerakan yang terlalu cepat misalnya pergerakan awan, dapat diikuti dengan menghadirkan media *audio visual* di dalam kelas; (3) rintangan-rintangan untuk mempelajari musim, iklim, dan geografi misalnya proses terbentuknya bumi dapat disajikan di kelas dengan bantuan media *audio visual*.

3. Memungkinkan terjadinya interaksi langsung antara anak didik dengan lingkungannya. Misalnya saat guru menerangkan tentang masalah gunung meletus, apabila disampaikan dengan bahasa verbal, maka kontak langsung antara siswa dengan obyek akan sulit sehingga diperlukan media *audio visual* untuk menghadirkan situasi nyata dari obyek tersebut untuk menimbulkan kesan yang mendalam pada diri siswa.

Andre Rinanto (1982) menambahkan, bahwa dengan bantuan media *audio visual* dalam proses belajar mampu dengan cepat meningkatkan taraf kecerdasan dan mengubah sikap pasif dan statis ke arah sikap aktif dan dinamis.

Dengan demikian ketersediaan media *audio visual* yang dimanfaatkan oleh guru dan siswa dalam proses belajar memiliki manfaat yaitu: a). Pembelajaran lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar. b). Bahan

pelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran. c). Metode mengajar akan lebih bervariasi. d). Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru.

## METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan penulis dalam penelitian ini adalah dengan metode penelitian *Ex Post Facto*. Sukardi (2003), menjelaskan “penelitian *Ex post Facto* merupakan penelitian di mana rangkaian variabel-variabel bebas telah terjadi, ketika peneliti mulai melakukan pengamatan terhadap variabel terikat”. Ciri utama dalam penelitian *ex post facto* dijelaskan oleh Natsir (1999) sebagai berikut “sifat penelitian *ex post facto* yaitu tidak ada kontrol terhadap variabel. Variabel dilihat sebagaimana adanya”. Hal ini lebih lanjut diterangkan Arikunto (2002) yaitu, “pada penelitian ini, peneliti tidak memulai prosesnya dari awal, tetapi langsung mengambil hasil”. Perlakuan pada penelitian *ex post facto* telah terjadi sebelum peneliti melakukannya. Peneliti tidak melakukan kontrol terhadap perlakuan tersebut. Dalam hal ini peneliti hanya mengambil data mengenai pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat yang diteliti yaitu pengaruh ketersediaan media *audio visual* terhadap keaktifan belajar PKn siswa.

Teknik yang digunakan dalam penentuan responden yaitu *Proporsional Random Sampling* karena populasi yang ada jumlahnya lebih dari 100 dan responden yang diambil dalam penelitian ini sejumlah 50 siswa. Metode yang digunakan dalam penentuan tempat penelitian ini adalah *purposive sampling area* yaitu di SMP Negeri 2 Bangorejo Kecamatan Bangorejo Kabupaten Banyuwangi. SMP Negeri 2 Bangorejo merupakan salah satu sekolah yang dalam

proses pembelajarannya menggunakan media pembelajaran baik audio maupun visual.

Secara garis besar data yang peneliti peroleh ada dua macam data yaitu: 1). Data tentang ketersediaan media *audio visual*; 2). Data tentang keaktifan belajar siswa dalam matapelajaran PKn.

Angket dipergunakan penulis adalah angket langsung tipe bebas tertutup, maksudnya angket diberikan secara langsung kepada responden tanpa perantara dan itemnya menggunakan pilihan yang sudah tersedia. Sedangkan jenis interview yang digunakan yaitu bebas terpimpin yang bersifat langsung dan berencana, jenis data yang diperoleh adalah data kuantitatif.

Untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh antara ketersediaan media *audio visual* terhadap keaktifan belajar siswa maka dalam penelitian ini menggunakan analisis data regresi linier sederhana satu prediktor, yang dapat dilihat paada persamaan regresi sebagai berikut:

$$Y = a + bX$$

Keterangan:

Y = Keaktifan Belajar Siswa

X = Ketersediaan Media *Audio Visual*

a = Konstanta Regresi

bX = Nilai Turunan atau peningkatan variabel bebas.

Pengaruh keseluruhan variabel bebas terhadap variabel tergantung, dapat dilihat pada probabilitas koefisiensi regresi dari analisis regresi pada bagian ANOVA dari analisis regresi. Kedua analisis tersebut dilakukan dengan program SPSS versi 16.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Responden dalam penelitian ini yaitu siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Bangorejo. Pengambilan sampel dilakukan dengan menggunakan *Technique Proporsional Random Sampling* yang terdiri dari kelas VIIA, VIIB, VIIC, VIID, dan VIIE sejumlah 50 siswa.

Data yang diperoleh berupa data kualitatif, kemudian diubah ke dalam data kuantitatif dengan maksud untuk memudahkan proses penganalisisan dan pengkategorian dengan menggunakan metode statistik.

### A. Hasil uji Validitas dan Reliabilitas

Untuk menguji apakah alat ukur atau instrument yang digunakan memenuhi syarat-syarat alat ukur yang baik, sehingga menghasilkan data yang sesuai dengan apa yang diukur, maka terlebih dahulu dilakukan pengujian data melalui uji validitas dan reliabilitas data.

#### 1) Hasil Validitas Variabel Ketersediaan Media *Audio Visual* (X)

Kuesioner penelitian variabel ketersediaan media audio visual (X) terdiri atas 8 item. Hasil perhitungan korelasi untuk skor setiap butir pernyataan dengan total skor Ketersediaan Media *Audio Visual* (X) dapat dilihat dalam tabel berikut.

Tabel 1. Hasil Perhitungan Validitas Ketersediaan Media *Audio Visual* (X)

Item Pertanyaan	Total	Nilai Batas	Kesimpulan
item_1	0.650	0.279	Valid
item_2	0.468	0.279	Valid
item_3	0.491	0.279	Valid
item_4	0.352	0.279	Valid
item_5	0.580	0.279	Valid
item_6	0.453	0.279	Valid
item_7	0.659	0.279	Valid
item_8	0.343	0.279	Valid

Hasil pengujian validitas item kuesioner menunjukkan bahwa seluruh item pernyataan dalam setiap Variabel (X) memiliki nilai korelasi di atas 0,279 sebagai nilai batas. Sehingga dapat dikatakan bahwa item angket ketersediaan media audio visual (X) valid dan dapat

digunakan untuk mengukur variabel yang diteliti.

2) Hasil Validitas Variabel Keaktifan Belajar Siswa (Y)  
Kuesioner penelitian Variabel Keaktifan Belajar Siswa (Y) terdiri atas 8 item. Hasil perhitungan korelasi untuk skor setiap butir pernyataan dengan total skor Variabel Keaktifan Belajar Siswa (Y) dapat dilihat dalam table berikut.

Tabel 2 Hasil Perhitungan Validitas Keaktifan Belajar Siswa (Y)

Item Pertanyaan	Total	Nilai Batas	Kesimpulan
item_1	0.670	0.279	Valid
item_2	0.663	0.279	Valid
item_3	0.572	0.279	Valid
item_4	0.412	0.279	Valid
item_5	0.609	0.279	Valid
item_6	0.396	0.279	Valid
item_7	0.806	0.279	Valid
item_8	0.422	0.279	Valid

3) Hasil Uji Reliabilitas

Uji Reliabilitas digunakan untuk mengukur tingkat kekonsistenan tanggapan responden terhadap item pernyataan angket berdasarkan pemahaman responden terhadap pertanyaan-pertanyaan dalam kuesioner yang diajukan. Uji Reliabilitas dilakukan dengan metode Alpha. Hasil perhitungan koefisien reliabilitas untuk masing-masing variabel diberikan pada tabel berikut.

Tabel 3. Hasil Pengujian Reliabilitas

No	Variabel	Cronbach's Alpha	N of Items	Keterangan
1	Ketersediaan Media Audio Visual	0.692	8	Reliabel
2	Keaktifan Belajar Siswa	0.692	8	Reliabel

Hasil uji keandalan instrumen penelitian variabel ketersediaan media audio visual menunjukkan koefisien *reliability alpha* (rhitung) 0.692 lebih besar dari ( $r_{kritis}$ ), 0.60, sehingga dapat disimpulkan bahwa 8 item instrumen penelitian yang mengukur variabel ketersediaan media audio visual reliabel, sehingga dapat digunakan dalam pengujian hipotesis.

Hasil uji keandalan instrumen penelitian keaktifan belajar siswa menunjukkan koefisien *reliability alpha* (rhitung) 0.692 lebih besar dari ( $r_{kritis}$ ), 0.60, sehingga dapat disimpulkan bahwa 8 item instrumen penelitian yang mengukur variabel hasil belajar reliabel, sehingga dapat digunakan dalam pengujian hipotesis.

## B. Pengujian Asumsi Klasik

### 1) Uji Normalitas

Pada penelitian ini uji normalitas menggunakan *Uji Kolmogorov-Smirnov*. Hasil perhitungan uji normalitas residual dari persamaan taksiran yang diperoleh nilai  $X = 0.52 > 0.05$ , dan  $Y = 0.18 > 0.05$ . Hasil pengujian normalitas model regresi menunjukkan bahwa nilai residual dari model berdistribusi normal.

Tabel 4. *One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test*

		Ketersediaan Media Audio Visual	Keaktifan Belajar siswa
N		50	50
Normal Parameters <sup>a</sup>	Mean	19.80	19.12
	Std. Deviation	1.565	2.471
Most Extreme Differences	Absolute	.191	.217
	Positive	.122	.102
	Negative	-.191	-.217
Kolmogorov-Smirnov Z		1.349	1.531
Asymp. Sig (2-tailed)		.052	.018

a. Test distribution is Normal

## 2) Uji Multikolinearitas

Multikolinearitas menunjukkan kondisi variabel independen dalam model regresi yang saling berkorelasi sempurna. Hal ini menjadikan persamaan regresi yang diperoleh tidak tepat dalam menjelaskan pengaruh X terhadap Y.

Tabel 5. *Coefficients<sup>a</sup>*

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics	
	B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
1 (Constant)	3.907	3.955		.988	.328		
Ketersediaan Media Audio Visual	.768	.199	.487	3.858	.000	1.000	1.000

a. Dependent Variable: Keaktifan Belajar Siswa

Oleh karena nilai *Variance Inflation Factor* (VIF) lebih kecil dari 10, maka bisa disimpulkan bahwa antar variabel tidak terjadi persoalan multikolinearitas sehingga layak digunakan.

homogen yang mengakibatkan nilai taksiran yang diperoleh tidak lagi efisien. Pengujian homogenitas varian dari residual model regresi dalam penelitian ini menggunakan pendekatan uji Korelasi *Rank Spearman*

## 3) Uji Heteroskedastisitas

*Heteroskedastisitas* merupakan indikasi bahwa varians residual tidak

Tabel 6. Correlations

		Ketersediaan Media Audio Visual	Keaktifan Belajar Siswa	ABS RES
Ketersediaan Media Audio Visual	Pearson Correlation	1	.487**	-.256
	Sig. (2-Tailed)		.000	.099
	N	50	50	50
Keaktifan Belajar Siswa	Pearson Correlation	.487**	1	-.119
	Sig. (2-Tailed)	.000		.411
	N	50	50	50
ABS_RES	Pearson Correlation	-.236	-.119	1
	Sig. (2-Tailed)	.099	.411	
	N	50	50	50

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

Berdasarkan tabel di atas, diperoleh hasil bahwa korelasi *rank spearman* antara X dengan  $U_i$  adalah 0,099, dapat diamati dengan cara yang sama untuk korelasi *rank spearman* antara  $U_i$  dengan variabel-variabel bebas lainnya. Misalkan nilai signifikansi ( $\alpha$ ) yang digunakan adalah 5%, maka masalah heteroskedastisitas dapat dikatakan tidak terjadi karena nilai korelasi *rank spearman* lebih besar dari 0,05

Hasil pengujian *heteroskedastisitas* menunjukkan bahwa varian dari residua homogen (tidak terdapat *heteroskedastisitas*). Kesimpulan yang diambil berdasarkan hasil korelasi X dengan nilai absolut dari residual (error) tidak signifikan pada level 5%. Diperoleh nilai signifikansi korelasi untuk ketersediaan media audio visual sebesar 0.099 (nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 sebagai batas tingkat kekeliruan).

### C. Hasil Analisis Regresi

Hipotesis penelitian ini berkaitan dengan pengaruh ketersediaan media audio visual terhadap keaktifan belajar siswa. Untuk menguji hipotesis yang digunakan analisis regresi. Analisis regresi masuk dalam kelompok statistik parametrik yang mensyaratkan data yang digunakan memiliki skala pengukuran interval. Oleh karena data penelitian diperoleh melalui penyebaran angket kepada responden dengan skala pengukuran data kuesioner berupa data interval, maka untuk memenuhi syarat data yang digunakan dalam analisis regresi berganda yang digunakan terlebih dahulu dilakukan transformasi data menjadi skala interval.

Selanjutnya untuk mengetahui hubungan ketersediaan media audio visual terhadap keaktifan belajar PKn siswa dilakukan perhitungan analisis regresi. Hasil perhitungan dengan menggunakan alat bantu SPSS versi 16 diperoleh hasil penghitungan diperoleh koefisien regresi dan nilai konstanta seperti pada tabel berikut:

Tabel 7. Coefficients<sup>a</sup>

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients Beta	t	Sig.	Collinearity Statistics	
	B	Std. Error				Tolerance	VIF
1 (Constant)	3.907	3.955		.988	.328		
Ketersediaan Media Audio Visual	.768	.199	.487	3.858	.000	1.000	1.000

a. Dependent Variable: Keaktifan Belajar Siswa

Pada tabel *coefficients* pada kolom B pada Constant (a) adalah 3.907, sedang nilai trust (b) adalah 0.768 sehingga persamaan regresinya:

$$Y = a + bX$$

$$Y = 3.907 + 0.768X$$

Y = Keaktifan Belajar Siswa

X = Ketersediaan Media *Audio Visual*

Koefisien b dinamakan koefisien arah regresi dan menyatakan perubahan rata-rata variabel Y untuk setiap perubahan variabel X sebesar satu satuan. Perubahan ini merupakan pertambahan bila b bertanda positif dan penurunan bila b bertanda negatif. Sehingga dari persamaan tersebut dapat diterjemahkan.

- a. Konstanta sebesar 3.907 menyatakan bahwa jika ada ketersediaan media audio visual maka nilai keaktifan belajar siswa sebesar 3.907
- b. Koefisien regresi X sebesar 0.768 menyatakan bahwa setiap penambahan 1

nilai ketersediaan media audio visual, maka nilai keaktifan belajar siswa bertambah sebesar 0.768.

#### D. Hasil Pengujian Hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan untuk mengetahui pengaruh seluruh variabel independen terhadap variabel dependen menggunakan uji F dan pada tahap kedua dilakukan uji secara parsial untuk melihat kebermaknaan masing-masing variabel independen dalam model regresi yang diperoleh menggunakan uji t.

##### 1. Pengujian Ketepatan Model (Uji Statistik F)

Uji F digunakan untuk pengujian koefisien regresi secara keseluruhan untuk menguji keberartian model yang mempengaruhi hubungan antara variabel independen dan variabel dependen. Pengujian signifikansi persamaan regresi yang akan diperoleh dilakukan dengan menggunakan uji F.

Tabel 8. Anova<sup>b</sup>

Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1 Regression	70.840	1	70.840	14.885	.000 <sup>a</sup>
Residual	228.440	48	4.759		
Total	299.280	49			

a. Predictor: (Constant), Ketersediaan Media Audio Visual

b. Dependent Variable: Keaktifan Belajar Siswa

Berdasarkan hasil perhitungan di atas diperoleh nilai F sebesar 14.885 dengan signifikansi p sebesar 0,000. Jika dilihat dari nilai signifikansi sebesar 0,000 (sangat kecil) lebih kecil dari 0,05 adalah signifikan pada  $\alpha = 5\%$ . Persamaan regresi dapat dinyatakan signifikan yang berarti bahwa secara bersama ketersediaan media audio visual berpengaruh terhadap keaktifan belajar siswa.

##### 2. Pengujian Hipotesis Secara Parsial (Uji Statistik T)

Setelah diketahui bahwa terdapat pengaruh secara simultan maka dilakukan pengujian lebih lanjut untuk mengetahui variabel yang berpengaruh secara signifikan. Untuk keperluan itu dilakukan pengujian koefisien regresi secara parsial dengan menggunakan statistik Uji T. Penentuan hasil pengujian (penerimaan/ penolakan H<sub>0</sub>) dapat dilakukan dengan membandingkan t dengan nilai signifikansinya

Berdasarkan Uji t dalam tabel 6 di atas menunjukkan tingkat signifikansi untuk variabel ketersediaan media audio

visual adalah 0,000 yakni lebih kecil dari 0,05. Hal ini berarti bahwa ketersediaan media audio visual secara parsial berpengaruh signifikan terhadap keaktifan belajar PKn siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Bangorejo Banyuwangi dengan tingkat signifikansi 5%.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ketersediaan media audio visual terdapat hubungan positif terhadap keaktifan belajar siswa. Hal ini dapat

diinterpretasi bahwa semakin baik tingkat ketersediaan media audio visual maka akan meningkatkan keaktifan belajar siswa.

### 3. Koefisien Determinan ( $R^2$ )

Untuk mengetahui korelasi berganda dan besarnya pengaruh ketersediaan media audio visual terhadap keaktifan belajar siswa dapat dilihat nilai korelasi dan koefisien determinasi ( $R^2$ ).

Tabel 9. Model Summary<sup>b</sup>

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Change Statistics					Durbin-Watson
					R Square Change	F Change	df1	df2	Sig. F Change	
1	.487 <sup>a</sup>	.237	.221	2.182	.237	14.885	1	48	.000	2.791

b. Predictors: (Constant), Ketersediaan Media Audio Visual

c. b Dependent Variable: Keaktifan Belajar Siswa

Besarnya pengaruh ketersediaan media audio visual terhadap keaktifan belajar siswa dapat dilihat dari nilai korelasi koefisien determinasi ( $R^2$ ). Hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa secara simultan hubungan ketersediaan media audio visual terhadap keaktifan belajar siswa menunjukkan pengaruh sebesar 0.237 (23.7%). Sehingga pengaruh ketersediaan media audio visual terhadap keaktifan belajar siswa masuk dalam kategori rendah

## PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis dapat diketahui bahwa terdapat pengaruh baik secara simultan maupun parsial antara (variabel bebas) ketersediaan media audio visual terhadap (variabel terikat) keaktifan belajar PKn siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Bangorejo Banyuwangi

Berdasarkan hasil uji F tampak bahwa tingkat signifikansi F adalah 0,000 yang berarti lebih kecil dari 0,05. Hal ini

berarti bahwa ketersediaan media audio visual berpengaruh signifikan terhadap keaktifan belajar siswa dengan tingkat signifikansi 95%.

Besarnya pengaruh ketersediaan media audio visual terhadap keaktifan belajar siswa adalah 23.7% ( $R^2$ ). Hal ini berarti bahwa keaktifan belajar siswa selain dipengaruhi oleh ketersediaan media audio visual 23.7%, juga dipengaruhi oleh faktor-faktor lainnya diluar faktor yang diteliti dan dianalisis dalam penelitian ini yaitu sebesar 76.3%, sehingga dapat dikatakan bahwa ketersediaan media audio visual berpengaruh terhadap keaktifan belajar siswa.

Hasil pengujian hipotesis (X) menunjukkan bahwa ketersediaan media audio visual memiliki pengaruh signifikan terhadap keaktifan belajar siswa, dengan tingkat signifikansi t untuk variable ketersediaan media audio visual adalah 0,000 yang berarti lebih kecil dari 0,05.

## **SIMPULAN**

Hasil analisis statistik dengan SPSS Versi 16 dapat diketahui nilai  $t$  hitung = 3.858 dengan nilai signifikansi  $0,000 < 0,05$ , Maka  $H_0$  ditolak  $H_1$  diterima. Hal ini berarti ada pengaruh nyata (signifikan) ketersediaan media visual terhadap keaktifan belajar siswa. Besarnya pengaruh ketersediaan media audio visual terhadap keaktifan belajar siswa sebesar 23.7%.

Berdasarkan hasil penelitian di atas maka simpulan yang dapat disampaikan adalah ada pengaruh ketersediaan media *audio visual* terhadap keaktifan belajar PKn siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Bangorejo Banyuwangi.

Dengan adanya pengaruh signifikan ketersediaan media *audio visual* terhadap keaktifan belajar siswa, maka guru perlu memanfaatkan media *audio visual* yang ada di sekolah dengan maksimal, guna meningkatkan keaktifan dan kemampuan siswa dalam menerima materi yang diberikan.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Azhar, Arsyad. 1996. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Anderson, Ronald.H. 1994. *Pemilihan dan Pengembangan Media Video Pembelajaran*. Jakarta: Grafindo Pers.
- Bretz, Rudy. 1971. *A Taxonomy of Communication Media. Education Technology Publication*, Englewood. Cliffs, N.J.
- Pratiwi, Bunga, dkk. 2013. *Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa*. Jurnal Bioterdidik. FKIP UNILA. 2013
- Daryanto. 1993. *Media Visual Untuk Pengajaran Teknik*. Bandung: Tarsito.
- Hadi, Sutrisno. 1990. *Analisis Regresi*. Yogyakarta, Andi Offset.
- Hamalik, Oemar. 2011. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara

- Iskandar. 2008. *Metodologi Penelitian Pendidikan dan Sosial (Kuantitatif dan Kualitatif)*. Jakarta: GP Press.
- Muhammad Ali. 2008. *Guru Dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo
- Mustika, Nova, dkk. 2014. *Pengaruh Pemakaian Media Audio Visual dan Minat Menulis Cerpen terhadap Keterampilan Menulis Cerpen: Eksperimen Kuasi Pada Siswa Kelas XII Iis SMA Negeri 5 Pariaman*. Ejournal Bunghatta. 2014
- Riyana, Cepi. 2012. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama
- Rinanto, Andre. 1982. *Peranan Media Audiovisual dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Kanisius
- Sadiman, Arief. 1990. *Media Pendidikan, Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatan*. Jakarta: Rajawali
- Sriyono, 1992. *Teknik Belajar Mengajar dalam CBSA*. Jakarta : PT Rineka Cipta
- Sukardi. 2003. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sukiman, 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pedagogia.