



PENGARUH MEDIA AUDIO VISUAL TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM KELAS IV MIS-AL IHSAN

Afiliasi : Universitas Muslim Nusantara Al Washliyah^{1,2}

Dessy Liana Saputri[✉](1), Umar Darwis(2)

Cp: dessylianasyahputri20@gmail.com¹, umarmilenia@gmail.com²

First Received: (08 Maret 2022)

Final Proof Received: (28 Maret 2022)

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh Media Audio Visual terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam kelas IV MIS Al Ihsan. Penelitian ini menggunakan penelitian deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV MIS Al Ihsan, sampel pada penelitian ini berjumlah 30 responden. Penelitian ini menggunakan teknik sampel jenuh. Teknik pengumpulan data terdiri dari observasi dan angket. Teknik analisis data yang digunakan adalah uji instrumen yaitu uji validitas dan uji reliabilitas, serta metode analisis yang terdiri dari uji regresi linear sederhana, uji t, dan uji koefisien determinasi. Hasil penelitian ini diperoleh persamaan $Y = 25,911 + (0,678)X$, dimana variabel Audio Visual mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap variabel Minat Belajar. Hasil uji secara parsial variabel Audio Visual berpengaruh positif dan signifikan terhadap Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam, dimana diketahui bahwa nilai $t_{hitung} 10,085 > t_{tabel} 2,048$ dan nilai signifikan $0,000 < 0,05$. Hasil uji koefisien determinasi menunjukkan bahwa nilai R square diperoleh nilai sebesar 0.784, artinya presentase Audio Visual Terhadap Minat Belajar sebesar 78.4%, sedangkan sisanya sebesar 21.6% yang dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti oleh penelitian ini.

Kata kunci: Audio Visual, Minat Belajar, Ilmu Pengetahuan Alam.

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of Audio Visual Media on Student Interest in Natural Science Subjects for class IV MIS Al Ihsan. This study uses descriptive research with a quantitative approach. The population in this study were all fourth grade students of MIS Al Ihsan, the sample in this study amounted to 30 respondents. This study uses a saturated sample technique. Data collection techniques consist of observation and questionnaires. The data analysis technique used is the instrument test, namely the validity test and reliability test, as well as the analytical method consisting of a simple linear regression test, t test, and the coefficient of determination test. The results of this study obtained the equation $Y = 25,911 + (0,678)X$, where the Audio Visual variable has a significant influence on the variable interest in learning. Partial test results Audio Visual variables have a positive and significant effect on Learning Interest in Natural Science Subjects, where it is known that the $t_{count} 10,085 > t_{table} 2,048$ and the significant value is $0.000 < 0.05$. The results of the coefficient of determination test show that the value of R square obtained is 0.784, meaning that the percentage of Audio Visual on Learning Interest is 78.4%, while the remaining 21.6% is influenced by other variables not examined by this study.

Keywords: Audio Visual, Interest in Learning, Natural Science.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting dan berguna bagi diri manusia. Tidak seorang pun yang dilahirkan di dunia ini serta merta dalam keadaan pandai dan terampil untuk memecahkan masalah dalam kehidupannya tanpa melalui proses pendidikan. Oleh karena itu pendidikan merupakan suatu system teratur yang mengembangkan misi cukup luas yaitu segala sesuatu yang berhubungan dengan pengembangan fisik, keterampilan, pikiran, perasaan, kemampuan, serta dituntut harus menyelesaikan perkembangan teknologi yang sedang terjadi terhadap peningkatan kualitas pendidikan, terutama dalam memanfaatkan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi untuk dunia pendidikan saat ini, khususnya dalam persiapan pembelajaran dengan memanfaatkan media pembelajaran sebagai motivasi dalam meningkatkan minat belajar siswa.

Minat adalah suatu keadaan dimana seseorang mempunyai perhatian terhadap sesuatu dan disertai keinginan untuk mengetahui dan mempelajari maupun membuktikan lebih lanjut. Minat belajar bagi siswa merupakan factor terpenting bagi keberhasilan dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Karena dengan adanya minat akan menumbuhkan semangat belajar dan rasa senang terhadap apa yang dipelajari khususnya pada mata pelajaran sains. Sebaliknya, tanpa adanya minat yang kuat maka hasrat rasa ingin tahu juga hilang dan akan mengakibatkan kegagalan. Oleh karena itu minat belajar merupakan masalah penting untuk dibangkitkan oleh guru mengenai mata pelajaran ilmu pengetahuan alam.

Menurut Djamarah dan Zain (2008:116) minat adalah kecendrungan yang menetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa aktivitas atau suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal tanpa ada yang menyuruh. Harun Iskandar (2010:47) menjelaskan bahwa minat adalah perasaan yang menyatakan bahwa satu aktivitas, pekerjaan atau objek itu berharga atau berarti bagi individu. Sedangkan menurut Hilfard dalam Slameto (2010:57) menjelaskan bahwa minat adalah kecendrungan yang tetap untuk memperlihatkan dan mengenang beberapa kegiatan. Kegiatan yang diminati seseorang diperhatikan terus-menerus yang disertai dengan rasa senang. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa minat belajar adalah kecenderungan individu untuk memiliki rasa senang tanpa ada paksaan sehingga dapat menyebabkan perubahan pengetahuan, keterampilan dan tingkah laku.

Ilmu pengetahuan alam atau sains merupakan mata pelajaran yang mengajarkan tentang gejala alam dan perubahan-perubahan yang sangat bermanfaat bagi manusia, dengan kata lain pembelajaran IPA bertujuan untuk mengembangkan potensi diri siswa melalui pemberian pengalaman dengan cara menjelajahi dan memahami alam sekitar secara ilmiah. IPA juga merupakan mata pelajaran di sekolah Dasar/Madrasah. Pembelajaran IPA di sekolah dasar hendak membuka kesempatan untuk memupuk rasa ingin tahu anak didik secara alamiah. Hal ini akan membantu mereka mengembangkan kemampuan bertanya dan mencari bukti serta mengembangkan cara berfikir ilmiah. Dalam pembelajaran IPA guru memerlukan sebuah media pembelajaran untuk menunjang kelangsungan dalam pembelajaran yang berlangsung. Oleh karena itu guru hendaknya berupaya mewujudkan proses pembelajaran pada materi IPA yang kreatif, inovatif, efektif dan menyenangkan sehingga dalam suasana pembelajaran menjadi lebih kondusif. Menurut BSNP (2006:161) Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan ilmu yang berhubungan dengan cara mencari tahu tentang alam sekitar secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsip-prinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan.

Trianto (2010:136) berpendapat bahwa Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan bagian dari ilmu pengetahuan atau sains yang berasal dari bahasa inggris yaitu *science*. Kata *science* berasal dari bahasa Latin *scientia* yang berarti saya tahu. Menurut Yumarlin (2013:75) yang berpendapat bahwa mata pelajaran IPA diharapkan menjadi wahana bagi peserta didik untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar, serta prospek pengembangan lebih lanjut dalam menerapkannya di dalam kehidupan sehari-hari. Berdasarkan pendapat di atas, Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan mata pelajaran yang dipelajari oleh siswa

sekolah dasar yang diharapkan berguna untuk diri sendiri, lingkungan dan memberikan pengetahuan tentang diri sendiri dan alam sekitar, mata pelajaran IPA juga diharapkan menumbuhkan rasa ingin tahu, jujur, dan peduli terhadap lingkungan pada diri siswa. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) diperlukan dalam kehidupan sehari-hari untuk memenuhi kebutuhan manusia melalui pemecahan masalah-masalah yang dapat diidentifikasi.

Media adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan dari orang yang memberi pesan kepada orang yang menerima pesan baik berupa perangkat keras maupun perangkat lunak. Media merupakan dasar yang sangat diperlukan yang bersifat melengkapi dan merupakan bagian yang sangat penting demi berhasilnya proses pendidikan dan usaha pengajaran di sekolah. Media pembelajaran merupakan alat komunikasi yang mengefektifkan proses belajar mengajar. Selain itu media adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pembelajaran di sekolah pada umumnya. Media pembelajaran yang baik adalah media yang mampu mengaktifkan siswa dalam memberi tanggapan, umpan balik, dan mendorong siswa untuk melakukan praktik-praktik yang benar. Media pembelajaran terdiri dari beberapa bentuk, salah satu jenis media pembelajaran yang digunakan adalah media audio visual.

Audio visual merupakan media pembelajaran yang menggunakan indra pengelihatan dan pendengaran. Audio visual dapat memperlancar pemahaman dan juga dapat menumbuhkan minat siswa dalam belajar serta dapat membuat materi pelajaran yang diajarkan menjadi lebih konkrit. Dengan menghadirkan audio visual, maka semua anak didik dapat menikmati media tersebut sekaligus menyerap ilmu melalui media itu. Selanjutnya, audio visual dapat menghadirkan benda-benda, beberapa objek dan gerakan-gerakan tertentu yang sekiranya sulit menghadirkan hal-hal tersebut langsung didalam kelas. Menurut Azhar Arsyad (2010:13) Media audio visual merupakan media perantara atau penggunaan materi dan penyerapannya melalui pandangan dan pendengaran. Usman dan Nurdin (2002:67) mengatakan bahwa audio visual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. AECT mengemukakan bahwa komunikasi media audio visual telah mensistesisikan konsep-konsep komunikasi, system, unsure-unsur, atau komponen-komponen dalam suatu system, dan rancangan system, serta konsep teori belajar.

Pada hasil observasi peneliti menemukan hasil bahwa media audio visual ini masih jarang dilakukan walaupun guru sudah berusaha semaksimal mungkin menggunakan media audio visual dalam menyampaikan proses belajar mengajar. Hal ini tentu sangat disayangkan, dikarenakan dengan menggunakan metode pembelajaran melalui media audio visual ini dapat meningkatkan pemahaman para siswa terhadap mata pelajaran yang diberikan. Kemudian peneliti melakukan observasi singkat kepada para siswa kelas IV MIS Al Ihsan, disana juga peneliti menemukan bahwa para siswa kebanyakan memang sudah kurang berminat dalam mempelajari IPA, alasan mereka yaitu mereka merasa pelajaran IPA terlalu ribet dan sulit dipahami karena penjelasan yang disampaikan oleh guru sulit mereka pahami. Mereka hanya memahami sedikit saja pada saat pelajaran disampaikan kepada mereka. Para siswa merasa baik gambar atau film tentang pelajaran yang disampaikan oleh guru mereka terasa membosankan. Akan tetapi mereka juga mengatakan bahwa menggunakan penjelasan melalui audio visual lebih enak dibandingkan dengan membaca buku. Dari hal tersebut dapat peneliti pahami bahwa jika penyampaian pembelajaran melalui media audio visual dilakukan dengan maksimal, dibuat oleh guru yang kreatif dan selalu berinovasi maka kemungkinan besar minat siswa kelas IV mengenai pembelajaran IPA ini akan semakin meningkat.

Sehubungan dengan permasalahan tersebut, ditemukan masing-masing permasalahan yang berkaitan dengan media audio visual pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam kelas IV SD Al Ihsan, yaitu meliputi penggunaan media audio visual yang kurang maksimal dilakukan oleh guru dalam proses belajar, kurangnya kreatifitas guru dalam menggunakan media audio visual sebagai alat dalam penyampaian mata pelajaran IPA, serta rendahnya minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA yang menunjukkan hanya sedikit siswa yang nilai ulangan tengah semester mencapai nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Maksimal),

ementara itu 22 siswa dari 30 siswa yang duduk dikelas IV MIS Al Ihsan tidak mendapatkan nilai yang tuntas atau sebanyak 73.33% siswa tidak tuntas.

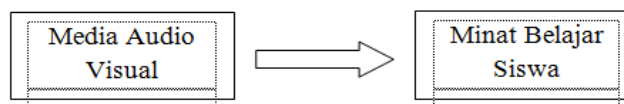
METODE

Penelitian ini dilaksanakan di SD MIS Al-Ihsan yang beralamatkan di Kec. Percut Sei Tuan Jalan Satria Timur Dusun 1 Desa Amplas Kab. Deli Serdang Sumatra Utara. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Februari 2021 sampai dengan September 2021. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif. Penelitian deskriptif kuantitatif merupakan penelitian yang berdasarkan pada data yang diperoleh dari sampel penelitian dan dianalisis sesuai dengan metode statistik dan uji statistik yang digunakan dalam penelitian. Penelitian deskriptif dalam penelitian ini dimaksudkan untuk mendapatkan gambaran mengenai Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV MIS Al Ihsan Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam.

Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV MIS Al Ihsan yang berjumlah 30 orang siswa. Mengingat banyaknya jumlah siswa kelas IV MIS Al Ihsan kurang dari 100 orang, maka sampel pada penelitian ini diambil dari seluruh populasi yang berjumlah 30 orang siswa. Teknik pengambilan sampel yang digunakan pada penelitian ini adalah teknik sampel jenuh. Menurut Sugiyono (2017:68) teknik sampel jenuh merupakan teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel.

Variabel adalah obyek penelitian, atau apa yang menjadi titik perhatian suatu penelitian. Berdasarkan penelitian ini, variabel penelitian terdiri atas dua variabel, yaitu variabel bebas dan variabel terikat:

- a. Variabel bebas (variabel *independent*) merupakan variabel yang mempengaruhi atau menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat (*dependent*) variabel bebas dalam penelitian ini yaitu Media Audio Visual (X).
- b. Variabel terikat (variabel *dependent*) merupakan variabel yang dipengaruhi atau menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini yaitu Minat Belajar Siswa (Y).



Gambar 1. Hubungan antara variabel X dan variabel Y

Menurut Nur dan Bambang (2014), “Definisi operasional adalah penentuan *construct* sehingga menjadi variabel yang dapat diukur”.

Tabel 1. Defenisi Operasional Variabel

Variabel	Defenisi Variabel	Indikator	Skala
Media Audio Visual (X)	Media audio visual diartikan sebagai sarana atau media yang menggabungkan bentuk suara dan gambar bergerak yang digunakan untuk membantu penyampaian materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru sehingga siswa dapat menerimanya dengan baik.	1. Gambar 2. Simbol 3. Garis	Likert
Minat Belajar (Y)	Minat belajar adalah kecenderungan individu untuk memiliki rasa senang tanpa ada paksaan sehingga dapat menyebabkan perubahan pengetahuan, keterampilan dan tingkah laku	1. Perasaan Senang 2. Keterlibatan Siswa 3. Ketertarikan 4. Perhatian Siswa	Likert

Sumber : Data diolah Peneliti, 2021.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini, dapat dilihat pada uraian sebagai berikut:

1. Observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari

berbagai proses biologis dan psikologis. Dua diantaranya yang terpenting adalah proses-proses pengamatan dan ingatan. Observasi dilakukan di kelas, untuk melihat perkembangan minat siswa dalam proses belajar yang terjadi.

2. Kuesioner/Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Peneliti menggunakan angket untuk mendapatkan data tentang tingkat penggunaan media pembelajaran di MIS-Al Ihsan. Untuk menilai butir-butir pernyataan pada kuesioner adalah dengan memberikan skor pada setiap butir pernyataan dengan menggunakan skala Likert.

Pada prinsipnya meneliti adalah melakukan pengukuran, maka harus ada alat ukur yang baik. Alat ukur dalam penelitian biasanya dinamakan instrumen penelitian. Menurut Sugiyono (2018:148), instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Adapun instrumen dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Daftar angket yang merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan kepada sumber data secara tertulis. Dalam hal peneliti mengedarkan angket kepada siswa untuk memperoleh data media dan minat belajar. Instrumen yang digunakan adalah angket.
2. Panduan observasi yaitu mengadakan pengamatan dilapangan yang dilakukan oleh penulis untuk mencatat data dengan jalan meneliti langsung di lapangan guna mempelajari dan mencatat secara sistematis data yang diperlukan.
3. Format dokumentasi adalah cara pengumpulan data dengan mencatat langsung dengan lewat arsip-arsip atau dokumen tertulis yang ada di MIS-Al Ihsan.

Menurut Priyatno (2011:42), uji validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Uji validitas digunakan untuk mengetahui apakah terdapat item pernyataan pada kuesioner yang harus diganti/dibuang karena dianggap tidak relevan. Perhitungan yang digunakan untuk mengukur validitas kuesioner adalah dengan menghitung korelasi antar data pada masing-masing pernyataan dengan skor total.

$$r_{xy} = \frac{n \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{[N \sum x^2 - (\sum x)^2][N \sum y^2 - (\sum y)^2]}}$$

Keterangan:

R_{xy} : Validitas Instrumen

N : Jumlah skor

$\sum x$: Jumlah skor X

$\sum y$: Jumlah skor Y

$\sum xy$: Jumlah skor X dan Y

Menurut Priyatno (2011:69), uji reliabilitas digunakan untuk mengetahui konsistensi alat ukur, apakah alat ukur yang digunakan dapat diandalkan dan tetap konsisten jika pengukuran tersebut diulang. Pengukuran reliabilitas dilakukan dengan membagikan kuesioner pada responden kemudian hasil skornya diukur korelasinya antar skor jawaban pada butir pertanyaan yang sama dengan bantuan SPSS menggunakan uji *Cronbach Alpha* (α). Hasil dari uji statistik *Cronbach Alpha* (α) akan menentukan instrumen yang digunakan dalam penelitian ini reliabel digunakan atau tidak. Butir pertanyaan akan ditentukan reabilitasnya sebagai berikut:

1. Jika *Cronbach's Alpha* > 0,6 maka dinyatakan reliabel.
2. Jika *Cronbach's Alpha* < 0,6 maka dinyatakan tidak reliabel.

Rumus *Cronbach Alpha* sebagai berikut:

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma_i^2}{\sigma_t^2} \right)$$

Keterangan :

r_{11} : Reliabilitas yang dicari

n : Jumlah item pernyataan yang diuji

$\sum \sigma_t^2$: Jumlah varian skor tiap-tiap item
 σ_t^2 : Varian total

Penelitian ini menggunakan model regresi linear sederhana. Regresi linear sederhana didasarkan pada hubungan fungsional ataupun kausal suatu variabel independen dengan satu variabel dependen. Variabel bebas dalam penelitian adalah Audio Visual. Variabel terikat berupa Minat Siswa. Model regresi dinyatakan dalam persamaan:

$$Y = a + bX + e$$

Keterangan :

Y : Minat Siswa
a : Konstanta
b : Koefisien regresi audio visual terhadap minat siswa
X : Audio Visual
e : Error

Uji t pada dasarnya menunjukkan seberapa jauh pengaruh suatu variabel independen secara individual dalam menerangkan variasi variabel dependen. Untuk menguji apakah media audio visual berpengaruh terhadap minat siswa, caranya adalah dengan melakukan pengujian terhadap regresi setiap variabel antara variabel bebas terhadap variabel terikat yang akan diteliti apakah diterima atau ditolak.

$$t = \frac{\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

Keterangan :

t = t hitung
r = Koefisien korelasi
 r^2 = Koefisien determinasi
n = Jumlah sampel

Uji koefisien determinasi digunakan untuk melihat seberapa besar pengaruh variabel bebas yaitu Audio Visual (X) terhadap variabel terikat yaitu Minat Siswa (Y). Adapun rumus determinasi sebagai berikut.

$$D = r^2 \times 100\%$$

Keterangan:

D = Koefisien Determinasi
 r^2 = Koefisien Korelasi

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti mengolah data angket dalam bentuk data yang terdiri dari 9 pernyataan untuk variabel Audio Visual (X) dan 12 pernyataan untuk variabel Minat Belajar (Y). Angket yang disebarkan ini diberikan kepada 30 siswa Kelas IV MIS AI Ihsan. Angket yang dibagikan kepada responden berisi tentang pernyataan untuk mengetahui hubungan media Audio Visual dengan Minat Belajar siswa Kelas IV MIS AI Ihsan. Angket/kuesioner disajikan dalam kuesioner tertutup, sehingga responden cukup memilih salah satu alternatif jawaban yang telah disediakan dengan cara mencentang jawaban yang sesuai.

Berikut ini hasil pengolahan data dari jawaban responden untuk masing-masing item pernyataan, diperoleh nilai-nilai frekuensi jawaban responden tentang variabel Audio Visual sebagai berikut:

Uji Validitas

Uji validitas terlebih dahulu dilakukan dengan menyebarkan kuesioner kepada 10 responden diluar penelitian. Adapun yang menjadi penelitian diluar penelitian ini adalah siswa kelas V MIS AI-Ihsan, dengan taraf signifikan 5% atau 0,05 dengan derajat bebas $df = n-2$, $df = 10-2$, maka r_{tabel} sebesar 0,631.

Tabel 2. Hasil Uji Validitas Audio Visual (X)

No Butir	r_{hitung}	r_{tabel}	Status
1	0,757	0,631	Valid
2	0,766	0,631	Valid
3	0,811	0,631	Valid
4	0,829	0,631	Valid
5	0,766	0,631	Valid
6	0,829	0,631	Valid
7	0,877	0,631	Valid
8	0,676	0,631	Valid
9	0,769	0,631	Valid

Sumber: Data diolah menggunakan SPSS 22.0 (2021)

Tabel di atas menunjukkan bahwa mayoritas angket pada masing-masing item dari variabel Audio Visual memiliki nilai valid, dapat dilihat dari $r_{hitung} > r_{tabel}$, maka dengan demikian dapat dijadikan instrumen dalam penelitian.

Tabel 3. Hasil Uji Validitas Minat Belajar (Y)

No Butir	r_{hitung}	r_{tabel}	Status
1	0,821	0,631	Valid
2	0,792	0,631	Valid
3	0,785	0,631	Valid
4	0,777	0,631	Valid
5	0,697	0,631	Valid
6	0,776	0,631	Valid
7	0,635	0,631	Valid
8	0,741	0,631	Valid
9	0,763	0,631	Valid
10	0,769	0,631	Valid
11	0,773	0,631	Valid
12	0,729	0,631	Valid

Sumber: Data diolah menggunakan SPSS 22.0 (2021).

Tabel di atas menunjukkan bahwa mayoritas kuesioner pada masing-masing item dari variabel Minat Belajar memiliki nilai valid, dapat dilihat dari $r_{hitung} > r_{tabel}$, maka dengan demikian dapat dijadikan instrumen dalam penelitian.

Uji Reliabilitas

Setelah dilakukan uji validitas, maka selanjutnya adalah mengukur reliabilitas dari butir pernyataan dengan menggunakan metode *cronbach alpha* yang disajikan dalam tabel berikut ini:

Tabel 4. Hasil Uji Reliabilitas

No	Variabel	Cronbach Alpha	Keterangan
1	Audio Visual	0,922	Reliabel
2	Minat Belajar	0,950	Reliabel

Sumber: Data diolah menggunakan SPSS 22.0 (2021)

Berdasarkan hasil uji reliabilitas terhadap masing-masing kuesioner pengukur variabel penelitian diatas terlihat bahwa masing-masing kuesioner memiliki nilai cronbach alpha $> 0,60$ sehingga dapat disimpulkan bahwa kuesioner yang digunakan dalam penelitian ini reliabel.

Regresi Linier Sederhana

Penelitian ini menggunakan regresi linier sederhana untuk mengetahui pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat. Hasil perhitungan regresi linear sederhana yang

diperoleh dengan menggunakan bantuan program SPSS 22,0 dapat dilihat pada tabel tersebut.

Tabel 5. Hasil Uji Analisis Regresi Linear Sederhana

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	25,911	5,078		20,071	,000
	Audio Visual	,678	,127	,886	10,085	,000

a. Dependent Variable: Minat Belajar

Sumber: Data diolah menggunakan SPSS 22.0 (2021)

Pada hasil perhitungan regresi pada tabel menunjukkan bahwa perhitungan diperoleh nilai konstanta (a) 25.911 dan (b) sebesar 0,678 sehingga diperoleh persamaan regresi linear sederhana $Y = 25.911 + (0,678)X$, dimana variabel audio Visual mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap variabel Minat Belajar. Hal ini dapat dilihat dari keterangan berikut:

1. Konstanta (a) sebesar 25.911 menunjukkan bahwa tanpa adanya variabel Audio Visual terhadap Minat Belajar Siswa MIS Al-Ihsan adalah sebesar 25.911.
2. Audio Visual (X) sebesar 0,678 menunjukkan bahwa variabel Audio Visual berpengaruh positif dan signifikan terhadap Minat Belajar, artinya setiap terjadi peningkatan variabel Audio Visual, maka akan berpengaruh positif terhadap peningkatan Minat Belajar.

Uji t

Uji t dilakukan untuk mengetahui apakah secara parsial Audio Visual (X) berpengaruh secara signifikan atau tidak terhadap Minat Belajar (Y). Berdasarkan hasil pengelolaan data dengan SPSS versi 22.0 maka diperoleh hasil uji statistik t sebagai berikut:

Tabel 6. Hasil Uji t (Parsial)

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	25,911	5,078		20,071	,000
	Audio Visual	,678	,127	,886	10,085	,000

a. Dependent Variable: Minat Belajar

Sumber: Data diolah menggunakan SPSS 22.0 (2021)

Pada hasil perhitungan uji t dan tabel mengetahui pengaruh variabel independen secara parsial terhadap variabel dependen adalah variabel Audio Visual (X) memiliki nilai t_{hitung} sebesar 10,085 dengan tingkat signifikan 0,000, sedangkan t_{tabel} sebesar 2.048 dengan taraf signifikan 0,05 dan $df = n - 2$, jadi $30 - 2 = 28$. Karena $t_{hitung} 10.085 > t_{tabel} 2.048$ dan nilai signifikan $0,000 < 0,05$, maka H_a diterima dan H_o ditolak artinya Audio Visual berpengaruh positif dan signifikan terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA.

Uji Koefisien Determinasi (R-Square)

Untuk melihat seberapa besar kontribusi variabel bebas terhadap variabel terikat digunakan koefisien determinasi (R^2).

Tabel 7. Hasil Uji Koefisien Determinasi

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,886 ^a	,784	,776	1,69991

a. Predictors: (Constant), Audio Visual

Sumber: Data diolah menggunakan SPSS 22.0 (2021)

Pada hasil perhitungan tabel diatas bahwa R Square menunjukkan koefisien determinasi adalah sebesar 0.784, artinya presentase Audio Visual Terhadap Minat Belajar

sebesar 78.4%, sedangkan sisanya sebesar 21.6% yang dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti oleh penelitian ini.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian dapat diketahui bahwa Audio Visual berpengaruh positif dan signifikan terhadap Minat Belajar Siswa. Sebelum dilakukan penelitian, terlebih dahulu dilakukan uji validitas yang diuji kepada 10 responden diluar penelitian. Tujuannya adalah agar dapat mengetahui tingkat kevalidan dalam penelitian. Hasil perhitungan regresi menunjukkan bahwa perhitungan diperoleh nilai konstanta (a) 25.911 dan (b) sebesar 0,678 sehingga diperoleh persamaan regresi linear sederhana $Y = 25.911 + (0,678)X$, dimana variabel Audio Visual mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap variabel Minat Belajar.

Hasil perhitungan uji t menunjukkan bahwa perhitungan diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 10,085 dengan tingkat signifikan 0,000, sedangkan t_{tabel} sebesar 2.048 dengan taraf signifikan 0,05 dan $df = n-2$, jadi $30-2 = 28$. Karena $t_{hitung} 10.085 > t_{tabel} 2.048$ dan nilai signifikan $0,000 < 0,05$, maka H_a diterima dan H_o ditolak artinya Audio Visual berpengaruh positif dan signifikan terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA. Hasil perhitungan uji determinasi menunjukkan bahwa R Square adalah sebesar 0.784, artinya presentase Audio Visual Terhadap Minat Belajar sebesar 78.4%, sedangkan sisanya sebesar 21.6% yang dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti oleh penelitian ini.

Dari hasil penelitian diatas dapat diketahui bahwa media Audio Visual merupakan salah satu sarana alternatif dalam proses melakukan pembelajaran. Audio visual berbasis teknologi dapat digunakan sebagai sarana alternatif dalam mengoptimalkan proses pembelajaran. Seperti yang kemukakan Sanjaya (2010:172) Audio Visual adalah jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang dapat dilihat, misalnya rekaman video, film, slede suara, dan lain sebagainya. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Yusantika dkk (2018) mengenai Pengaruh Media Audio Dan Audio Visual Terhadap Kemampuan Menyimak Siswa Kelas IV. Menyatakan bahwa terdapat pengaruh media audio dan audio visual terhadap kemampuan menyimak.

Hasil penelitian ini didukung juga oleh teori Susanto (2013:58) menjelaskan bahwa minat adalah dorongan dalam diri seseorang atau faktor yang menimbulkan ketertarikan atau perhatian secara efektif yang menyebabkan dipilihnya suatu objek atau kegiatan yang menguntungkan, menyenangkan, dan lama-lama akan mendatangkan kepuasan dalam dirinya. Dengan demikian minat belajar merupakan kecenderungan individu untuk memiliki rasa senang tanpa ada paksaan sehingga dapat menyebabkan perubahan pengetahuan, keterampilan dan tingkah laku. Penelitian ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Erlando Doni Sirait (2016) mengenai Pengaruh Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Matematika. Menyatakan bahwa Minat Belajar berpengaruh signifikan terhadap prestasi belajar matematika.

Hasil penelitian ini juga didukung oleh teori Yumarlin (2013:75) yang berpendapat bahwa mata pelajaran IPA diharapkan menjadi wahana bagi peserta didik untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar, serta prospek pengembangan lebih lanjut dalam menerapkannya di dalam kehidupan sehari-hari. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan mata pelajaran yang dipelajari oleh siswa sekolah dasar yang diharapkan berguna untuk diri sendiri, lingkungan dan memberikan pengetahuan tentang diri sendiri dan alam sekitar, mata pelajaran IPA juga diharapkan menumbuhkan rasa ingin tahu, jujur, dan peduli terhadap lingkungan pada diri siswa. Penelitian ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Irawati (2021) mengenai Pengaruh Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar IPA. Menyatakan bahwa ada pengaruh signifikan gaya terhadap hasil belajar IPA kelas IV SDN 9 Mataram.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, maka peneliti menyimpulkan hasil penelitian sebagai berikut:

1. Hasil perhitungan regresi diperoleh nilai konstanta (a) 25.911 dan (b) sebesar 0,678 sehingga diperoleh persamaan regresi linear sederhana $Y = 25.911 + (0,678)X$, dimana variabel Audio Visual mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap variabel Minat Belajar.
2. Hasil perhitungan uji t diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 10,085 dengan tingkat signifikan 0,000, sedangkan t_{tabel} sebesar 2.048 dengan taraf signifikan 0,05 dan $df = n-2$, jadi $30-2 = 28$. Karena $t_{hitung} 10.085 > t_{tabel} 2.048$ dan nilai signifikan $0,000 < 0,05$, maka H_a diterima dan H_o ditolak artinya Audio Visual berpengaruh positif dan signifikan terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA.
3. Hasil perhitungan uji determinan diperoleh nilai R Square sebesar 0.784, artinya presentase Audio Visual Terhadap Minat Belajar sebesar 78.4%, sedangkan sisanya sebesar 21.6% yang dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti oleh penelitian ini.

Saran

Berdasarkan kesimpulan bahwa media audio visual terbukti berpengaruh dalam meningkatkan minat belajar pada pembelajaran IPA pada siswa kelas IV, maka peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Kepada Guru agar dapat mempermudah proses pembelajaran dalam menyampaikan materi yang akan disampaikan mengenai pembelajaran IPA, merencanakan pembelajaran dengan baik, membimbing siswa saat berdiskusi bersama kelompoknya, serta meningkatkan wawasan dan keterampilan mengenai media audio visual melalui pengoperasian komputer, sehingga akan sangat memudahkan guru dalam menyampaikan pelajaran agar tercipta kondisi pembelajaran yang kondusif.
2. Kepada siswa disarankan agar lebih membaca materi terlebih dahulu sebelum proses pembelajaran, sehingga telah memiliki sedikit gambaran mengenai video yang akan disampaikan oleh guru.
3. Pada penelitian selanjutnya hendaknya agar menjadikan penelitian ini sebagai bahan referensi untuk mengatasi kelemahan-kelemahan saat menggunakan media audio visual. Dengan demikian yang akan dilaksanakannya dapat memberikan hasil yang lebih baik

REFERENSI

- Arsyad, A. (2010). *Media pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- BSNP. (2006). *Standar Kompetensi Mata Pelajaran IPA SD/MI*. Jakarta: Dirjen.
- Djamarah & Zain. (2008). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Indriantoro, N dan Supomo, B. (2014). *Metodologi Penelitian Bisnis Untuk Akuntansi & Manajemen*. Edisi 1. Cetakan ke-12. Yogyakarta: BPFE.
- Iskandar, H. (2010). *Tumbuhkan Minat Kembangkan Bakat*. St Book.
- Priyatno, D. (2011). *Buku Saku SPSS*. Cetakan Pertama. Yogyakarta: Mediakom.
- Sanjaya, W. (2010). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media Group
- Slameto. (2010). *Belajar & Faktor – Faktor Yang Mempengaruhi Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, R & D)*. Bandung : Alfabeta.
- Trianto. (2010). *Model Pembelajaran Inovatif-Progresif Konsep, Landasan, dan Implementasi Pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Kencana.
- Usman & Nurdin. (2002). *Konteks Implementasi Berbasis Kurikulum*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.
- Yumarlin MZ. (2013). “Pengembangan Permainan Ular Tangga untuk Kuis Mata Pelajaran Sins Sekolah Dasar”. Vol.3, No.1 & pp. 1-1.