

## Pengaruh Media Pembelajaran Audiovisual Digital Library Terhadap Motivasi Belajar Siswa di SMA Negeri 2 Solok

Celine Diva Amelia<sup>1</sup>, Ike Sylvia<sup>2\*</sup>

<sup>1,2</sup>Universitas Negeri Padang

\*Corresponding author, e-mail: [ikesylvia@fis.unp.ac.id](mailto:ikesylvia@fis.unp.ac.id).

### Abstrak

Motivasi merupakan hal yang sangat penting untuk menunjang proses pembelajaran dimana terkadang siswa belum mampu memperlihatkan motivasi intrinsik dalam pembelajaran sehingga hal tersebut dapat mengganggu proses pembelajaran. Untuk mengatasi permasalahan tersebut peneliti menggunakan media pembelajaran audiovisual *digital library* untuk membangun sendiri motivasi belajar siswa terhadap pembelajaran. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh media pembelajaran audiovisual *digital library* terhadap motivasi belajar siswa di SMA Negeri 2 Solok. Penelitian ini menggunakan teori Behavioristik oleh Edward Lee Thorndike (1874-1949) yang juga termasuk salah satu tokoh penting yang turut berjasa mengembangkan teori belajar *behavioristic*. Jenis penelitian ini adalah eksperimen dengan rancangan penelitian *The Posttest Only Control Group Design*. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI Soshum di SMA Negeri 2 Solok. Sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *systematic sampling*, dimana dalam observasi awal tingkat motivasi kelas XI F9 sangat rendah dibandingkan kelas lainnya sedangkan untuk kelas XI F8 memiliki tingkat motivasi yang tinggi dibandingkan kelas lainnya oleh karena itu dari empat kelas dipilih dua kelas yaitu XI F9 adalah kelas eksperimen sebanyak 33 orang siswa dan XI F8 adalah kelas kontrol sebanyak 36 orang siswa. Teknik analisis data penelitian ini adalah uji hipotesis melalui uji t pada taraf 0,05. Hasil penelitian ini uji t dilakukan untuk skor setiap komponen dari angket motivasi belajar siswa. Dimana hasil dari  $t_{hit} = 3,274$  dan  $t_{tabel} = 1,667$ , berarti  $t_{hit} > t_{tabel} = 3,274 > 1,667$  oleh karena itu, hipotesis diterima jika “Terdapat Pengaruh Dari Media Pembelajaran Audiovisual *Digital Library* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Di SMA Negeri 2 Solok. Dengan demikian dapat disimpulkan jika media pembelajaran audiovisual *digital library* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada materi konflik sosial.

**Kata kunci:** Digital library; Media Audiovisual; Motivasi.

### Abstract

Motivation is a crucial factor in supporting the learning process, where sometimes students may not exhibit intrinsic motivation in their learning, which can disrupt the learning process. To address this issue, researchers utilized digital audiovisual library learning media to self-build students' motivation towards learning. Therefore, this study aims to determine whether digital audiovisual library learning media influences students' learning motivation at SMA Negeri 2 Solok. This research adopts the Behaviorist theory by Edward Lee Thorndike (1874-1949), who is also a significant figure in the development of behavioristic learning theory. The research design is an experiment using The Posttest Only Control Group Design. The population of this study consists of grade XI Social Science students at SMA Negeri 2 Solok. The sample uses systematic sampling technique, where an initial observation showed that the motivation level of class XI F9 was significantly lower compared to other classes, while class XI F8 had higher motivation compared to others. Therefore, out of four classes, two classes were selected: XI F9 (experimental class) with 33 students and XI F8 (control class) with 36 students. Data analysis technique in this study is hypothesis testing using t-test at 0.05 significance level. The results of the t-test for each component of students' learning motivation questionnaire showed  $t_{hit} = 3.274$  and  $t_{tabel} = 1.667$ , meaning  $t_{hit} > t_{tabel} = 3.274 > 1.667$ , therefore, the hypothesis is accepted that "There is an Influence of Digital Audiovisual Library Learning Media on Students' Learning Motivation at SMA Negeri 2 Solok". Thus, it can be concluded that digital audiovisual library learning media can enhance students' motivation in social conflict material.

**Keywords:** Audiovisual Media; Digital Library; Motivation.

**How to Cite:** Amelia, C.D. & Sylvia, I. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Audiovisual Digital Library Terhadap Motivasi Belajar Siswa di SMA Negeri 2 Solok. *Naradidik: Journal of Education & Pedagogy*, 3(3), 301-308.

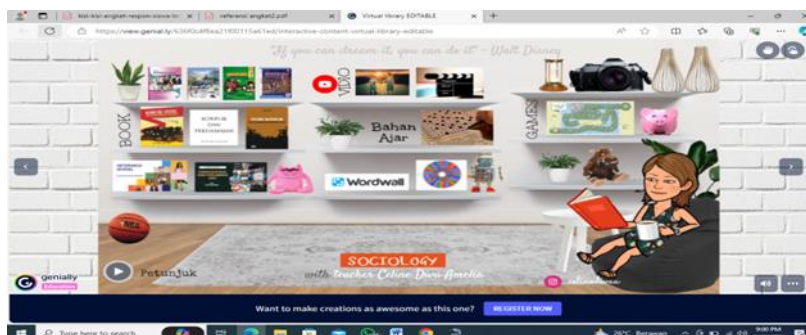


This is an open access article distributed under the Creative Commons 4.0 Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited. ©2024 by author.

## Pendahuluan

Pendidikan memiliki signifikansi yang sangat penting dan harus dilakukan oleh setiap individu. Namun, pada kenyataannya, masih banyak permasalahan yang dihadapi dalam bidang pendidikan. Melalui pendidikan, potensi individu dapat dikembangkan hingga mencapai tingkat optimal, dengan tujuan agar setiap individu dapat berpartisipasi secara hormat dalam pembangunan masyarakat, serta mencapai kualitas kehidupan yang lebih baik (Angrayni, 2019). Berdasarkan UU No. 20 Tahun 2003 Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana dan proses pembelajaran sedemikian rupa sehingga peserta didik secara aktif mengembangkan kemampuannya sendiri untuk memperoleh kekuatan spiritual dalam bidang keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia. dan mereka sendiri untuk memperoleh keterampilan bermasyarakat, bangsa dan bernegara. Pembelajaran menggunakan teknologi merupakan sebuah cara yang digunakan oleh seorang pendidik untuk membimbing peserta didik dalam mencapai tujuan pendidikan, dapat melalui penggunaan perangkat dan media pendukung yang disebut "hardware", serta yang lebih penting adalah penggunaan perangkat lunak atau "software". Dengan menggunakan teknologi dalam proses pendidikan, diharapkan peserta didik dapat menerima materi pembelajaran dengan antusias dan bukan merasa terpaksa (Arif, 1997). Dalam konteks pendidikan, media memiliki peran strategis dan signifikan dalam menentukan keberhasilan proses belajar-mengajar. Kehadirannya secara langsung memberikan dinamika yang berpengaruh terhadap peserta didik (Arsyad, 2003).

Media pembelajaran berperan sebagai stimulus untuk merangsang pikiran, perasaan, keterampilan, dan perhatian siswa dalam proses belajar-mengajar di kelas. Dalam proses pembelajaran terjadi komunikasi antara guru dan siswa murid. Guru bertindak sebagai pengirim informasi sedangkan siswa bertindak sebagai penerima informasi. Proses ini akan berjalan dengan baik jika keduanya berjalan lancar. Untuk menyempurnakan komunikasi antara pemberi dan penerima informasi agar tercipta komunikasi yang efektif, diperlukan alat atau media komunikasi (Hasan et al, 2021). Penggunaan media pembelajaran yang inovatif, yang disesuaikan dengan materi yang diajarkan, menjadi sangat penting karena dapat menciptakan suasana belajar yang menarik, menyenangkan, dan menghindarkan siswa dari kejenuhan. Salah satu opsi media pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran adalah media pembelajaran audiovisual. Media pembelajaran audiovisual memiliki daya tarik yang tinggi bagi siswa, karena penggunaannya dapat membuat pembelajaran lebih interaktif. Sebagai hasilnya, siswa menjadi lebih tertarik untuk berinteraksi langsung dengan media yang digunakan selama proses pembelajaran. Bentuk media pembelajaran audio visual dalam penelitian ini adalah penggunaan media *digital library* yang dapat diakses melalui aplikasi Genial.ly. Dalam media *digital library* ini editor dapat memasukan buku digital, media pembelajaran interaktif, video pembelajaran, games dll. Berikut tampilan dari media audiovisual *digital library* yang dapat diakses dari aplikasi Genial.ly:



Gambar 1. Media Pembelajaran Audiovisual *Digital Library*

Sumber: <https://genially.com>

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SMA Negeri 2 Solok, dimana peneliti menyebarkan angket untuk mengetahui seberapa besar pengaruh media pembelajaran audiovisual terhadap motivasi belajar siswa, yang dapat dilihat dari hasil angket motivasi belajar siswa dibawah ini.

**Tabel 1. Hasil Data Angket Motivasi Belajar Siswa di SMA Negeri 2 Solok**

| No | Indikator Penilaian Motivasi Belajar                                      | SS     | S      | KS     | TS    | STS   |
|----|---|--------|--------|--------|-------|-------|
| 1  | Tekun dalam menghadapi tugas dan dapat terus bekerja sampai tugas selesai | 36,4%  | 60,6%  | 3%     | 0%    | 0%    |
| 2  | Ulet dan tidak mudah putus asa saat menghadapi kesulitan                  | 42,4%  | 53,05% | 4,55%  | 0%    | 0%    |
| 3  | Memungkinkan untuk memiliki minat terhadap berbagai masalah               | 21,25% | 75,75% | 3,05%  | 0%    | 0%    |
| 4  | Lebih sering bekerja sendiri  | 27,25% | 51,5%  | 21,2%  | 0%    | 0%    |
| 5  | Cepat bosan dengan kerja rutin  | 0%     | 1,5%   | 22,75% | 47%   | 28,8% |
| 6  | Bisa mempertahankan pendapatnya jika sudah yakin                          | 19,7%  | 27,25% | 19,7%  | 12,1% | 21,2% |
| 7  | Tidak akan melepaskan sesuatu yang dianggap penting                       | 0%     | 51,5%  | 21,2%  | 18,2% | 9,1%  |
| 8  | Sering menacari dan memecahkan masalah                                    | 18,15% | 50%    | 25,75% | 1,5%  | 4,55% |

Berdasarkan angket yang disebarkan langsung oleh peneliti kepada siswa kelas XI F9 dan Kelas XI F8 di SMA Negeri 2 Solok dan berdasarkan data diatas maka peneliti tertarik untuk melihat bagaimana pengaruh penggunaan media pembelajaran audiovisual *digital library* terhadap motivasi belajar siswa di SMA Negeri 2 Solok. Dengan angket tersebut sudah terjawab jika hasil dari data diatas sangat sesuai dengan tujuan penelitian pada penelitian ini yaitu untuk melihat apakah ada pengaruh media pembelajaran audiovisual *digital library* terhadap motivasi belajar siswa. Menurut Mc.Donald dalam Sardiman (2007) motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya "feeling" dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan. Motivasi dapat juga dikatakan serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi-kondisi tertentu, sehingga seseorang mau dan ingin melakukan sesuatu, dan bila ia tidak suka, maka akan berusaha untuk meniadakan atau mengelakkan perasaan yang tidak suka itu. Motivasi, menurut Najati (2018) adalah kekuatan penggerak yang mengarahkan aktivitas dan tingkah laku seseorang ke tujuan tertentu. dimana dengan adanya sebuah motivasi, itu akan menumbuhkan minat anak untuk melakukan sesuatu.

Berdasarkan uraian di atas maka peneliti menganggap betapa pentingnya fungsi pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran. Peneliti mencoba menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan keberagaman karakteristik yang dimiliki siswa, yaitu dengan menggunakan media Audio Visual. Media Audio Visual adalah sarana/prasarana yang penyerapannya melalui pandangan dan pendengaran yang digunakan untuk membantu memotivasi siswa sehingga tercapainya tujuan belajar. Dalam hasil penelitian sebelumnya dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Pada Materi Koloid Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa" (Pradilasari, Gani, & Khaldun, 2020) dimana hasil penelitiannya menyatakan jika media pembelajaran berbasis audio visual sangat layak digunakan dalam proses belajar mengajar serta dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, dan pada penelitian Lia Pradilasari ini menggunakan variabel bebas lain nya yaitu hasil belajar, dan juga jenis penelitiannya yaitu penelitian pengembangan (research and development). Dan dikembangkan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Sedangkan dalam penelitian ini peneliti menggunakan jenis penelitian eksperimen dan juga dengan variabel bebas nya adalah motivasi belajar siswa. Berdasarkan pengamatan awal yang peneliti lakukan dan berdasarkan penyebaran angket yang dilakukan secara langsung oleh peneliti banyak sekali peserta didik yang kurang motivasinya dalam proses pembelajaran, salah satu penyebab hal ini dapat terjadi yaitu kurangnya variasi yang dilakukan oleh guru dalam proses mengajar sehingga siswa merasa bosan dalam proses pembelajaran. Uji yang digunakan pada penelitian ini adalah uji t dengan uji prasyarat yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Dimana semua uji tersebut dilakukan guna mencapai tujuan penelitian yaitu untuk mengetahui apakah ada pengaruh

penggunaan media pembelajaran audiovisual *digital library* terhadap motivasi belajar siswa di SMA N 2 Solok.

## Metode Penelitian

Dalam penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah penelitian yang menggunakan data kuantitatif berupa angka untuk memprediksi kondisi populasi atau kecenderungan yang akan datang. Penelitian kuantitatif adalah penelitian yang menitikberatkan pada kedalaman informasi dan dapat mengumpulkan data sebanyak mungkin dari populasi yang besar. Penelitian kuantitatif memungkinkan generalisasi tentang hasil, yang diukur melalui analisis statistik (Mukhid, 2021). Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode quasi eksperimen dengan variabel terikat yaitu motivasi belajar siswa, variabel bebas yaitu media Audio Visual.

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 2 Solok, Sumatera Barat. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI Soshum dimana teknik pengumpulan sampel nya secara *systematic sampling*. *Systematic sampling* adalah penyeleksian sampel dari populasi sejak awal dan mengikuti pemilihan sampel berdasarkan uraian elemen .Jumlah sampel yang akan diteliti sebanyak 69 orang peserta didik. Hipotesis pada penelitian ini yaitu hipotesis nol ( $H_0$ ): Tidak ada pengaruh Media Pembelajaran Audiovisual *Digital Library* Terhadap Motivasi Belajar Siswa di SMA Negeri 2 Solok, dan hipotesis kerja ( $H_a$ ): Terdapat pengaruh Media Pembelajaran Audiovisual *Digital Library* Terhadap Motivasi Belajar Siswa di SMA Negeri 2 Solok. Penelitian ini menggunakan dua kelas sampel, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol.

**Tabel 2. Jumlah Siswa Kelas XI Soshum Fase F di SMA Negeri 2 Solok Tahun Ajaran 2023/2024**

| No | Kelas   | Jumlah siswa |
|----|---------|--------------|
| 1  | XI F 8  | 36 siswa     |
| 2  | XI F 9  | 33 siswa     |
| 3  | XI F 10 | 27 siswa     |

Sumber: Data Sekolah SMA Negeri 2 Solok

Pada kelas eksperimen pembelajaran menggunakan media pembelajaran audiovisual, sedangkan pada kelas kontrol dengan medel konvensional. Berdasarkan tujuan penelitian yang ingin mengungkapkan bahwa terdapat pengaruh dari penggunaan media pembelajara audiovisual digital library terhadap motivasi belajar siswa di SMA N 2 Solok, maka desain penelitian yang digunakan adalah *the posttest only control group desain*. Teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti yaitu teknik penyebaran angket. Menurut Hadjar dalam Syahrum (2014) Angket (Qustionary) merupakan sekumpulan pertanyaan maupun pernyataan yang ditujukan oleh peneliti kepada responden yang bertujuan untuk memperoleh informasi yang ingin didapatkan. Teknis analisis data pada penelitian ini menggunakan analisis deskriptif persentase, uji normalitas, uji homogenitas dan uji t yang mana uji t atau uji hipotesis dilakukan guna untuk melihat apakah terdapat pengaruh media pembelajaran audiovisual *digital library* terhadap motivasi belajar siswa. Setelah diketahui kelas sampel berdistribusi normal dan memiliki varians dan homogen, setelah itu dapat dilakukan uji t terhadap hasil data angket motivasi belajar yang diperoleh. Uji t ini bertujuan untuk menarik kesimpulan dari hasil penelitian dilakuakan Uji Hipotesis dengan tujuan untuk melihat apakah terdapat pengaruh media pembelajaran audiovisual *digital library* terhadap motivasi belajar siswa.

## Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini terdiri dari dua variabel yaitu media pembelajaran audiovisual sebagai variabel bebas (X) dan motivasi belajar siswa sebagai variabel terikat (Y). berdasarkan hasil penelitian yang telah peneliti lakukan dapat diperoleh data dari siswa di SMA N 2 Solok berdasarkan angket yang telah peneliti sberkan sebganyak 69 orang siswa dengan pilihan jawaban sangat setuju (SS), setuju (S), kurang setuju (KS), tidak setuju (TS), dan sangat tidak setuju (STS).

Berdasarkan data yang diporeleh menggunakan aplikasi SPSS 22 uji prasyarat yang dilakukan adalah uji normalitas dimana hasilnya menunjukan nilai yang signifikansi dari variabel X dan variabel Y yaitu sebesar 0,200 yang mana nilai tersebut lebih besar dibandingkan dengan 0,05 yang artinya sebaran data pada variabel media audiovisual dan motivasi belajar siswa terdistribusi normal. Selanjutnya yaitu uji reabilitas, yang mana hasil nya menunjukkan nilai cronbach" alpha variabel X sebesar 0,847 dan nilai cronbach" alpha variabel Y sebesar 0,851 atau lebih besar dari 0,344. Jadi kedua item tersebut dinilai reliabel. Selanjutnya uji homogenitas yang bertujuan untuk mengetahui jika dua atau lebih kelompok data sampel berasal dari populasi yang memiliki varians yang sama atau homogen. Dari data hasil angket motivasi belajar siswa di



kelas eksperimen dan kelas kontrol dinilai homogen karena nilai sig pada data ialah 0,249 yang mana hasil tersebut lebih besar dibandingkan 0,05. Lalu di lanjutkan dengan uji t atau uji hipotesis yang mana nilai thitung =3,274 dan nilai t tabel =1,667, syarat diterimanya hipotesis jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$ . oleh karena itu dapat disimpulkan jika hipotesis diterima karena nilai thitung lebih besar dari nilai ttabel.

Berikut merupakan Hasil dari uji Normalitas dan Homogenitas:

**Tabel 2 Hasil Uji Normalitas**

| Kelas      | N  | Sig   | Distribusi |
|------------|----|-------|------------|
| Eksperimen | 33 | 0,200 | Normal     |
| Kontrol    | 36 | 0,200 | Normal     |

Sumber: SPSS 22

Berdasarkan tabel diatas, hasil uji normalitas menunjukkan nilai signifikan kelas eksperimen 0,200 dan kelas kontrol 0,200 lebih besar dari 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa residual dari model penelitian berdistribusi normal, dengan demikian syarat normalitas terpenuhi.

**Tabel 3 Hasil Uji Normalitas**

**Test of Homogeneity of Variances**

MOTIVASI BELAJAR SISWA

| Levene Statistic | df1 | df2 | Sig. |
|------------------|-----|-----|------|
| 1.350            | 1   | 67  | .249 |

Sumber: SPSS 22

Dari tabel diatas dapat diambil kesimpulan jika data angket motivasi belajar pada sampel kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah homogen karena nilai Sig pada data diatas adalah 0,249 yang mana lebih besar dari pada 0,05.

**Tabel 4 Hasil Uji t Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

|                        |                             | Independent Samples Test                |      |                              |        |                 |                 |                       |       |   |  |
|------------------------|-----------------------------|---|------|------------------------------|--------|-----------------|-----------------|-----------------------|-------|---|--|
|                        |                             | Levene's Test for Equality of Variances |      | t-test for Equality of Means |        |                 |                 |                       |       | 95% Confidence Interval of the Difference |  |
|                        |                             | F                                       | Sig. | t                            | df     | Sig. (2-tailed) | Mean Difference | Std. Error Difference | Lower | Upper                                     |  |
| MOTIVASI BELAJAR SISWA | Equal variances assumed     | 1.350                                   | .249 | 3.274                        | 67     | .002            | 4.646           | 1.419                 | 1.814 | 7.479                                     |  |
|                        | Equal variances not assumed |   |      | 3.255                        | 63.869 | .002            | 4.646           | 1.428                 | 1.794 | 7.499                                     |  |

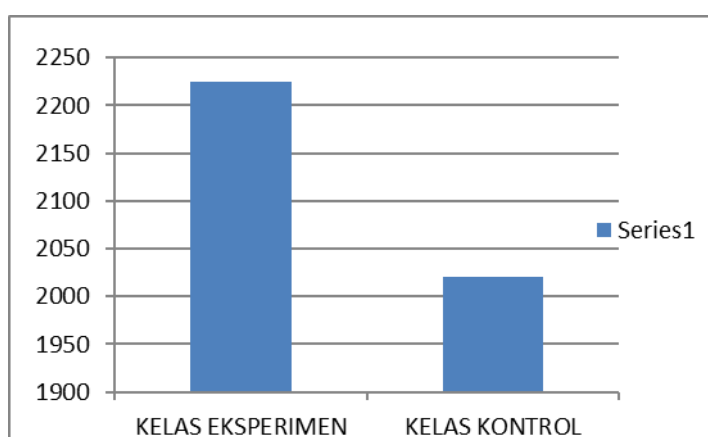
Sumber: SPSS 22

Pada perhitungan uji hipotesis secara umum, didapat nilai ttabel dengan taraf nyata 0,05 dan df 67 dimana ttabel = 1,667 dan thitung = 3,274. Hal ini berarti  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak. Dengan demikian, maka kesimpulannya hipotesis diterima. Dari data diatas motivasi belajar siswa jika menggunakan media pembelajaran audiovisual digital library dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif siswa. Ini karena variasi dan ketepatan penggunaannya dapat meningkatkan semangat belajar, mendorong siswa untuk belajar secara mandiri dan memungkinkan mereka berinteraksi langsung dengan lingkungan sekitar (Sadiman & Rahardjo, 1993). Manfaat dari penggunaan media pembelajaran adalah sebagai berikut: materi akan lebih mudah dipahami dan memungkinkan siswa untuk mengontrol dan mencapai tujuan pembelajaran, kemauan belajar menjadi lebih menarik sehingga menimbulkan motivasi untuk belajar, dan metode pembelajaran akan lebih variatif melalui komunikasi verbal guru penjelasan (Ambarini, 2018). Menurut Kemp (1985) dalam Arsyad (2002) berikut adalah beberapa temuan penelitian yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran bermanfaat yaitu Penyampaian pembelajaran lebih konsisten, Pembelajaran dapat lebih menarik, pembelajaran lebih interaktif, efektivitas waktu, meningkatkan hasil belajar, fleksibel dalam hal waktu dan lokasi, meningkatkan optimism peserta didik dan pembelajaran dapat lebih menarik.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan pada siswa kelas XI Soshum di SMA N 2 Solok dimana penelitian dilakukan dengan cara melakukan penyebaran angket kepada peserta didik setelah mereka belajar menggunakan media pembelajaran audiovisual *digital library* bisa dikatakan baik karena mereka juga merasa senang ketika peneliti memulai proses pembelajaran dengan menggunakan media audiovisual. Media

audiovisual *digital library* ditampilkan di kelas dan proses pembelajaran pun dimulai, proses pembelajaran terjadi cukup baik dan mereka merasa senang ketika peneliti mulai melakukan evaluasi dengan menampilkan games quiz yang bisa diakses melalui *digital library*.

Tingginya motivasi belajar pada kelas eksperimen dibandingkan dengan kelas kontrol secara keseluruhan disebabkan karena pada kelas eksperimen siswa diberi perlakuan dengan penggunaan media pembelajaran audiovisual *digital library*. Dimana dalam strategi ini siswa dilibatkan secara aktif dalam proses pembelajaran dengan memperlihatkan media pembelajaran audio visual saat proses pembelajaran, kemudian peneliti juga memberikan evaluasi berupa kuis dan games yang juga berbasis audio dan visual. Artinya salah satu tujuan pembelajaran sosiologi dengan menggunakan media audio visual *digital library* telah tercapai. Pada kelas eksperimen dan kelas kontrol ini peneliti menggunakan dua kali pertemuan, dimana pada pertemuan pertama peneliti melakukan proses pembelajaran menggunakan media audiovisual *digital library* dengan materi konflik, lalu pada pertemuan kedua peneliti membagikan angket terkait variabel penelitian yaitu media pembelajaran audio visual dan motivasi belajar siswa. Sedangkan pada kelas kontrol siswa tidak diberi perlakuan dengan media pembelajaran audiovisual *digital library*, tetapi dengan metode ceramah (konvensional) dimana peran guru dalam proses belajar mengajar lebih besar dibandingkan dengan siswa. Artinya proses berfikir siswa tidak berkelanjutan dan siswa mudah lupa dengan materi yang disampaikan oleh guru, oleh sebab itu rata-rata kelas kontrol rendah.



**Gambar 1. Diagram Perbandingan Motivasi Belajar Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

Dilihat dari diagram di atas dapat dilihat jika hasil motivasi belajar kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol, karena dalam kelas eksperimen diberikan perlakuan penggunaan media pembelajaran audiovisual *digital library*, sedangkan di kelas kontrol tidak ada perlakuan tersebut. Jadi dapat disimpulkan jika media pembelajaran audiovisual *digital library* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Dari pernyataan di atas hasil temuan yang didapatkan dari hasil penyebaran angket di kelas XI Soshum SMAN 2 Solok terkait motivasi belajar siswa sesuai dengan teori behavioristic yang mana kunci dari teori tersebut adanya hubungan erat antara guru dan siswa dengan rangkaian stimulus respon yang dapat ditunjukkan dengan penggunaan media pembelajaran audiovisual *digital library* guna meningkatkan motivasi belajar siswa. Berdasarkan Teori belajar behavioristik yang menganggap tingkah laku manusia berhubungan erat dengan rangkaian stimulus-respons atau interaksi antara dorongan dan respons. Menurut Edward Lee Thorndike (1874-1949) dalam [Mardiyani \(2022\)](#) juga termasuk salah satu tokoh penting yang turut berjasa mengembangkan teori belajar behavioristik. Edward Lee Thorndike mengemukakan beberapa prinsip atau hukum yang mempengaruhi proses belajar dalam teori belajar behavioristiknya. Tiga prinsip belajar berikut dapat dikaitkan dengan motivasi belajar siswa di sekolah ([Ormrod, Anderman, & Anderman, 2023](#)). *Pertama*, Hukum Efek (*Law of Effect*), menurut hukum ini, reaksi yang diikuti oleh efek yang memuaskan atau memperkuat cenderung diulang, sedangkan reaksi yang diikuti oleh efek yang tidak menyenangkan cenderung dihindari. Penerapan hukum efek dalam hal motivasi belajar siswa berarti menggunakan penghargaan atau reward yang sesuai ketika siswa mencapai hasil belajar yang baik. Siswa dapat lebih termotivasi untuk belajar lebih banyak dengan memberikan pujian atau pengakuan atas apa yang mereka lakukan dimana pada saat dilakukannya penelitian peneliti memberikan reward kepada siswa berupa bingkisan kepada siswa yang menang dalam games dan kuis. *Kedua*, Hukum Latihan (*Law of Exercise*) dimana menurut hukum ini, semakin sering suatu tindakan atau respons dilakukan dalam situasi yang sama atau serupa, semakin kuat hubungan antara stimulus dan respons tersebut. Dalam konteks motivasi belajar, penerapan hukum latihan berarti memberikan siswa kesempatan yang cukup untuk berlatih dan mengulang pelajaran secara teratur. Latihan yang terorganisir dan teratur memperkuat hubungan antara upaya belajar

siswa dan hasil yang mereka capai, yang pada gilirannya dapat meningkatkan keinginan siswa untuk terus belajar, dimana dalam pembelajaran yang dilakukan peneliti memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan pendapat mereka terkait dengan materi pembelajaran konflik sosial. *Ketiga*, Hukum Kesiapan (*Law of Readiness*), yang mana hukum ini menyatakan bahwa siswa yang siap secara fisik, mental, dan emosional untuk belajar cenderung belajar dengan lebih baik. Ini termasuk kesiapan fisik (seperti kesehatan dan energi), mental (seperti fokus dan konsentrasi), dan emosional (seperti ketertarikan dan motivasi untuk belajar) dimana sesuai dengan hukum ini peneliti melihat jika saat melakukan proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran audiovisual *digital library* terlihat senang dan santai serta semangat untuk mengikuti proses pembelajaran tersebut. Dalam hal motivasi belajar siswa di sekolah, guru dan pendidik dapat meningkatkan kesiapan siswa dengan menyediakan lingkungan belajar yang mendukung, memberikan materi pelajaran yang sesuai dengan tingkat pemahaman siswa, dan membuat hubungan antara materi pelajaran dan kepentingan atau pengalaman hidup siswa. Dengan menerapkan prinsip-prinsip pembelajaran Thorndike secara benar, sekolah dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, memperkuat hubungan antara upaya belajar dan hasil yang dicapai, serta menciptakan lingkungan belajar yang mendukung motivasi belajar efektif siswa.

## Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dengan menggunakan media audiovisual *digital library* pada materi konflik sosial pada siswa kelas XI Soshum SMA Negeri 2 Solok dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran audiovisual *digital library* berpengaruh baik terhadap motivasi belajar sosiologi siswa dalam melihat kemampuan siswa memahami konsep dalam indikator memberikan contoh dalam bentuk yang lain dengan mengaitkannya sesuai fenomena yang terjadi di sekitar masyarakat. Hal ini dapat di buktikan pada perhitungan uji hipotesis secara umum, didapat nilai ttabel dengan taraf nyata 0,05 dan df 67 dimana ttabel = 1,667 dan t hitung = 3,274. Hal ini berarti thitung > ttabel maka hipotesis nol (H0) ditolak. Dengan demikian, maka kesimpulannya hipotesis diterima.

Motivasi belajar sosiologi siswa untuk kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran audiovisual *digital library* lebih tinggi dari pada motivasi belajar sosiologi siswa kelas kontrol. Hasil penelitian yang dilakukan ternyata penggunaan media pembelajaran audiovisual *digital library* baik digunakan pada materi konflik sosial karena untuk memahami materi konflik sosial dibutuhkan contoh yang bisa diingat oleh siswa. Dengan media audiovisual ini lah contoh-contoh yang relevan tadi bisa di tampilkan dalam bentuk video, film ataupun presentasi intraktif. Hal ini terjadi karena, pada kelas kontrol siswa kesulitan dalam mengemukakan kembali informasi dengan bahasa sendiri, ini disebabkan siswa pada kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran metode ceramah, terbiasa menggunakan bahasa buku teks yang bukan hasil pemahaman siswa. Sedangkan pada kelas eksperimen menggunakan media pembelajaran audio visual, yang mengarahkan siswa belajar dengan intraktif dimana disini peran siswa yang lebih besar dibandingkan guru. Karena dalam hal ini peran guru hanya sebagai motivator dan fasilitator dalam proses pembelajaran. Disamping itu pembelajaran menggunakan media audiovisual *digital library* memberi ruang bebas untuk siswa dalam mengeluarkan dan berbagi pendapat dengan sesamanya terhadap pertanyaan yang diberikan oleh guru.

## Daftar Pustaka

- Ambarini, R., Setyaji, A., & Ayu Zahraini, D. (2018). Interactive media in English for Math at kindergarten: supporting learning, language and literacy with ICT. *Arab World English Journal* 4(4), 227–241. doi: 10.24093/awej/call4.18.
- Angrayni, A. (2019). Problematika Pendidikan di Indonesia. IAIN Ambon.
- Arif, M. (1997). *Teknologi Pendidikan*. Kediri: STAIN Kediri Press.
- Arsyad, A. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Hasan, M. et al. (2021). *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Grup.
- Kemp, J. E., & Dayton, D. K. (1985). *Planning and Producing Instructional Media*. London: Harper & Row.
- Mardiyani, K. (2022). Tujuan dan Penerapan Teori Behaviorisme dalam Pembelajaran. *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Kearifan Lokal* 2(5), 260–271.
- Mukhid, A. (2021). *Metodologi penelitian pendekatan kuantitatif*. Surabaya: Jakad Media Publishing.
- Ormrod, J. E., Anderman, E. M., & Anderman, L. H. (2023). *Educational psychology: Developing learners*. Pearson. New Jersey: One Lake Street, Upper Saddle River.
- Pradilasari, L., Gani, A. & Khaldun, I. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Pada Materi Koloid Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa SMA. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia* 7(1):9–15. doi: 10.24815/jpsi.v7i1.13293.

- 
- Sadiman, A. & Rahardjo, R. (1993). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatan*. Jakarta: Grafindo Pers.
- Sardiman, S. (2007). *Interaksi dan Motivasi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Syahrum, S. & Salim, S. (2014). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Citapustaka Media.