PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL TERHADAP MOTIVASI BELAJAR MAHASISWA SEKOLAH TINGGI KATOLIK SANTO YAKOBUS MERAUKE

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Keagamaan Katolik

Oleh:

FERDINANDUS WULI

NIM : 1502009

NIRM : 15.10.421.0240.R

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN KEAGAMAAN KATOLIK

SEKOLAH TINGGI KATOLIK SANTO YAKOBUS

MERAUKE

2020

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL TERHADAP MOTIVASI BELAJAR MAHASISWA SEKOLAH TINGGI KATOLIK SANTO YAKOBUS MERAUKE

SKRIPSI

Oleh:

FERDINANDUS WULI

NIM : 1502009

NIRM : 11.10.421:0147:R

Telah disetujui oleh:

Pembimbing,

Dedimus Berangka. S. Pd., M. Pd.
NIDN: 2721128601

Merauke, 11 Maret 2020

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL TERHADAP MOTIVASI BELAJAR MAHASISWA SEKOLAH TINGGI KATOLIK SANTO YAKOBUS MERAUKE

oleh:

FERDINANDUS WULI

NIM : 1502009
NIRM : 15. 10. 421. 0240. R

Telah Dipertahankan Di Hadapan Sidang Dewan Penguji Skripsi
PadaTanggal, 16 Maret 2020

DEWAN PENGUJI SKRIPSI

	Nama	**Tanda Tangan**
Ketua	: Dedimus Berangka. S.Pd., M.Pd	.....
Anggota	: 1. Steven Ronald Ahlaro, S,Pd., M.Pd.	.....
	2.. Drs. Xaverius Wonmut, M.Hum.	.....
	3. Dedimus Berangka, S.Pd., M.Pd.	.....

Merauke, 16 Maret 2020
Program Studi Pendidikan Keagamaan Katolik
Sekolah Tinggi Katolik Santo Yakobus Merauke

Ketua

Dr. DonatusWea, S.Ag., Lic. Iur.

PERSEMBAHAN

Skripsi ini kupersembahkan untuk:

1. Kedua orang tuaku yang tercinta; Alm. Petrus Pale dan Wilhelmina Mude yang telah mendidik serta menghidupi dan membiayai saya selama masa studi.
2. Paman dan bibi yang terkasih; Domitius Ndale dan Herlina Basik-Basik yang telah memberi perhatian serta dukungan kepada saya selama masa studi.
3. Saudara dan saudariku yang tercinta; Maria Mone, Kristin Soa dan Berta Jaru yang telah mendukung dan mendoakan saya dalam proses dan selesainya penulisan ini.
4. Almamaterku tercinta: Sekolah Tinggi Katolik Santo Yakobus Merauke.
5. Dosen-dosenku yang telah berjasa dalam mendidik dan mengajar selama masa studiku, sehinggga sampai pada saatnya saya berhasil menyelesaikan penulisan ini.
6. Mahasiswa-mahasiswi Sekolah Tinggi Katolik Santo Yakobus Merauke yang telah bersedia menjadi sampel penelitian, sekaligus memberikan informasi yang menjadi konsistensi penelitian terhadap penulisan skripsi ini

MOTTO

"Aku Berpasrah Pada Panggilan

Karena Tuhan menghendakinya"

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang saya susun, sebagai syarat memperoleh gelar sarjana merupakan hasil karya tulis saya sendiri. Adapun bagian-bagian tertentu dalam penulisan skripsi ini yang saya kutip dari hasil karya orang lain telah dituliskan sumbernya secara jelas sesuai dengan norma, kaidah, dan etika penulisan ilmiah. Saya bersedia menerima sanksi pencabutan gelar akademik yang saya peroleh dan sanksi-sanksi lainnya sesuai dengan peraturan yang berlaku, apabila dikemudian hari ditemukan adanya plagiat dalam skripsi ini.

Merauke, 16 Maret 2020



Penulis,

Ferdinandus Wuli

NIM:1502009

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis haturkan kepada Tuhan Yang Maha Kuasa, sebab atas berkat dan rahmat-Nya, penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi dengan judul "Pengaruh Penggunaan Media Audio VisualTerhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Sekolah TinggiKatolik Santo Yakobus Merauke".

Ada dua (2) alasan yang memberikan inspirasi bagi penulis untuk memilih judul ini. Pertama, pengaruh penggunaan media audio visual yang baik dalam proses perkuliahan atau belajar mahasiswa. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan dan kemauan mahasiswa sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri mereka. Kedua, motivasi belajar yang dimiliki oleh mahasiswa Sekolah Tinggi Katolik Santo Yakobus Merauke masih sangat memprihatinkan. Maka berdasarkan dua (2) factor tersebut, gambaran umum dari skripsi ini tentunya akan mengulas secara teoritis dan ilmiah tentang pengaruh penggunaan media audio visual oleh mahasiswa terhadap motivasi belajar mahasiswa Sekolah Tinggi Katolik Santo Yakobus Merauke.

Penulis berharap tulisan ini dapat bermanfaat bagi semua orang, khususnya pihak-pihak yang memberikan perhatian terhadap motivasi belajar mahasiswa. Penulisan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Penulis dengan tulus hati menyampaikan terima kasih kepada:

1. Dr. Donatus Wea, S.Ag., Lic.Iur. Selaku ketua lembaga Sekolah Tinggi Katolik St. Yakobus.
2. Dedimus Berangka. S.Pd.,M.Pd, selaku dosen pembimbing dan dosen penguji.
3. Dosen dan karyawan yang telah mendidik, mengajar dan membantu penulis selama menjalani masa studi di Sekolah Tinggi Katolik Santo Yakobus Merauke.
4. Teman-teman angkatan 2015, yang selalu memberi sumbangsih dan pikiran dan input dalam proses penulisan proposal skripsi ini.
5. Orang tua dan saudara-saudariku yang memberikan dukungan baik secara moril maupun materil dalam menyelesaikan pendidikan dari tingkat Sekolah Dasar hingga di Perguruan Tinggi.
6. Teman, sahabat, kenalan serta semua pihak yang selalu membantu penulis namun penulis tidak bisa menyebutkan namanya satu persatu.

Akhirnya, penulis menyadari bahwa ada berbagai kekurangan dan keterbatasan pengetahuan dalam penyusunan skripsi ini. Maka, dengan rendah hati penulis mengharapkan saran dan kritik dari berbagi pihak untuk lebih memberikan bobot ilmiah terhadap isi tulisan ini.

Merauke, 16 Maret 2020

Penulis,



Ferdinandus Wuli

NIM:1502009

ABSTRAK

Skripsi ini berjudul Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Sekolah Tinggi Katolik Santo Yakobus Merauke. Penelitian ini bertujuan untuk: 1) mengetahui adanya pengaruh media audio visual terhadap motivasi belajar. 2) mengetahui besarnya pengaruh media pembelajaran audio visual terhadap motivasi belajar dan 3) meningkatkan efektivitas penggunaan media audio visual dalam meningkatkan motivasi belajar pada mahasiswa.

Jenis penelitian ini adalah kuantitatif dengan model analisis regresi. Sampel dari penelitian ini adalah mahasiswa-mahasiswi Sekolah Tinggi Katolik Santo Yakobus Merauke sebanyak 60 orang. Instrument yang digunakan ialah angket dengan bentuk skala sikap deferensial semantic dengan jumlah butir instrument penelitian variabel media audio visual sebanyak 30 soal dan motivasi belajar sebanyak 30 soal. Dari hasil validitas dengan taraf signifikansi 0,05 dengan N 60 orang dengan nilai kritis 0,22 pada variabel media audio visual diperoleh sebanyak 29 item valid dan pada variable motivasi belajar diperoleh 27 item valid. Sedangkan dari hasil uji realibilitas untuk variabel X diperoleh koefisien Alfa sebesar 0,829 yang berarti dalam penelitian ini reliable atau dapat dipercaya dan untuk variabel Y diperoleh koefisien Alfa sebesar 0,740 dengan demikian dapat disimpulkan bahwa butir-butir instrument dalam variabel Y yakni motivasi belajar dalam penelitian ini reliable atau dapat dipercaya.

Dari hasil penelitian dan analisis data nilai F_{hitung} pada tabel anova, diperoleh signifikasi sebesar 0,000 yang berarti 0,000<0,05. Dengan demikian Ha diterima dan Ho ditolak yang menunjukkan bahwa media audio visual berpengaruh terhadap motivasi belajar mahasiswa STK St. Yakobus Merauke. Besarnya pengaruh media audio visual terhadap motivasi belajar diketahui berdasarkan pada tabel model *summary* diperoleh nilai koefisien determinasi sebesar 0,512.Dapat disimpulkan bahwa variabel bebas berpengaruh sebesar 51,2% terhadap variabel terikat. Dan cara meningkatkan efektivitas penggunaan media audio visual untuk meningkatkan motivasi belajar mahasiswa, mengenal keunggulan dan kelemahan media/Mengenal gaya belajar, menentukan pilihan materi, menyiapkan skenario tayangan, dan menyiapkan lembar tugas

Berdasarkan hasil penelitian ini disarankan perlu peningkatan efektifitas penggunaan media audio visual dalam pembelajaran di kampus maupun di luar kampus, pihak lembaga menambah penyediaan media audio visual agar para mahasiswa pun dapat menggunakannya untuk menambah wawasan dan keterampilan dalam setiap proses pembelajaran.

Kata Kunci **:** Media Audio Visual, Motivasi Belajar, Mahasiswa.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL i
LEMBAR PERSETUJUAN ii
HALAMAN PENGESAHAN iii
PERSEMBAHAN iv
MOTTO v
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA vi
KATA PENGANTAR vii
ABSTRAK ix
DAFTAR ISI x
DAFTAR TABEL xiii
DAFTAR GAMBAR xiv
DAFTAR SINGKATAN xv
DAFTAR LAMPIRAN xvi
BAB I PENDAHULUAN 1
A. Latar Belakang 1
B. Identifikasi Masalah 5
C. Pembatasan Masalah 6
D. Rumusan Masalah 6
E. Tujuan Penelitian 7
F. Manfaat Penulisan 7
G. Sistematika Penulisan 7
BAB II KAJIAN TEORI 8
A. Media Audio Visual 8
1. Pengertian Media 8
2. Jenis-jenis Media 9

3. Audio Visual sebagai media pembelajaran 14
4. Kelebihan dan kekurangan media Audio Visual 20
B. Gerejadan Media Digital 27
1. Media sebagai anugerah Allah 27
2. Peluang dan tantangan era digital bagi Gereja 29
3. Tanggung jawab bersama atas media 30
4. Media Evangelisasi 33
C. Motivasi Belajar 37
1. Pengertian Motivasi 37
2. Ciri mahasiswa bermotivasi tinggi 39
3. Fungsi Motivasi 40
D. Penelitian Relevan 42
E. Kerangka Pikir 42
F. Hipotesis 44
BAB III METODOLOGI PENELITIAN 45
A. Jenis Penelitian 45
B. Desain Penelitian 45
C. Lokasi Dan Waktu Penelitian 46
D. Populasi Dan Sampel 47
E. Teknik Dan Instrumen Pengumpulan Data 48
F. Kisi-kisi atau Pedoman Instrumen Pengumpulan Data 51
G. Pengembangan Instrumen 54
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN 61
A. Gambaran Umum Tempat Penelitian 61
1. Sejarah Singkat Berdirinya STK St. Yakobus Merauke 61
2. Visi Dan Misi STK St. Yakobus Merauke 64
3. Keadaan Geografis STK St. Yakobus Merauke 64
4. Struktur Organisasi STK St. Yakobus Merauke 66
5. Data Persentase Mahasiswa STK ST. Yakobus

Berdasarkan Etnis dan jenis kelamin 67
B. Analisis Data Penelitian 69
1. Deskripsi data 69
a. Media audio visual 69
b. Motivasi belajar 71
2. Uji Persyaratan Analisis 72
a. Uji Normalitas Data 72
b. Uji Linieritas 73
c. Uji Heterokedastisitas 74
d. Uji Autokorelasi 75
e. Uji Hipotesis 75
C. Pembahasan 78
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN 84
1. Kesimpulan 84
2. Saran 85
DAFTAR PUSTAKA 87
LAMPIRAN 88

DAFTAR TABEL

3.1 Distribusi Populasi 47
3.2 Distribusi Sampel 48
3.3 Skor Alternatif Jawaban Variabel X dan Y 51
3.4 Kisi-kisi Instrumen Variabel Media Audio Visual 51
3.5 Kisi-kisi Instrumen Variabel Motivasi Belajar 52
3.6 Uji Reliabilitas Variabel Media Audio Visual 56
3.7 Uji Reliabilitas Variabel Motivasi Belajar 56
3.8 Kriteria Media Audio Visual 57
3.9 Kriteria Motivasi Belajar 68
4.1 Rangkuman Statistik Media Audio Visual dan Motivasi Belajar 69
4.2 Distribusi Frekuensi Skor Skala Media Audio Visual 69
4.3 Distribusi Frekuensi Skor Skala Motivasi Belajar 71
4.4 Anova 73
4.5 Model Summary 75
4.6 Korelasi 76
4.7 Anova 76
4.8 Model Summary 77

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1.Data Persentase Mahasiswa Sekolah Tinggi Katolik Santo Yakobus berdasarkan etnis 67

Gambar 4.2.Data Persentase Mahasiswa Sekolah Tinggi Katolik Santo Yakobus berdasarkan jenis kelamin 68

Gambar 4.3.Diagram Kriteria dan Persentase Penggunaan Media Audio Visual 70

Gambar 4.4: Diagram Kriteria dan Presentase Motivasi Belajar Mahasiswa 71

Gambar 4.5: Normal P-P Plot Regresi 72

Gambar 4.6: Scatlerplot 74

DAFTAR SINGKATAN

A. Singkatan Dokumen Gereja

I. M : Inter Merifica

R. M : Redemptoris Missi

E. N : Evangelii Nuntiandi (EN)

B. Singkatan Lain-lain

KBBI : Kamus Besar Bahasa Indonesia

KWI : Konferensi Wali Gereja Indonesia

Ha : Hipotesis Alternatif

Ho : Hipotesis Nihil

SD : Sekolah Dasar

SMP : Sekolah Menengah Pertama

PT : Perguruan Tinggi

RI : Republik Indonesia

BAN : Badan Akreditasi Nasional

TIK : Teknologi Informasi Dan Komunikasi

ITU : *International Telecommunication Union*

VCD : *Video Compact Disc*

CD : *Compact Disc*

DVD : *Digital Versatile Disc* atau *Digital Video Disc*

LCD : *Liquid Crystal Display*

SPSS : *Statistical Package for the Social Sciences*

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1: Surat Ijin Penelitian 89

Lampiran 2:Angket Penelitian 90

Lampiran 3: Analisis Data Validitas Variabel Media Audio Visual..... 95

Lampiran 4: Analisis Data Validitas Variabel Motivasi Belajar 97

Lampiran 5: Distribusi Nilai Rtabel Signifikansi 5% dan 1% 99

Lampiran 6: Tabel Durbin-Watson (DW)..... 100

Lampiran 7: Tabel Frekuensi Media Audio Visual 101

Lampiran 8: Tabel Frekuensi Motivasi Belajar 102

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Media audio visual adalah media (sarana komunikasi) yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Beberapa contoh media audio visual meliputi televisi, video, film, atau demonstrasi langsung. Media audio visual dapat dibedakan lagi menjadi audio visual diam dan audio visual gerak. Audio visual diam adalah media yang menampilkan suara dan gambar diam (tidak bergerak), misalnya film bingkai suara *sound* sistem, film rangkai suara, dan cetak suara. Audio visual gerak adalah media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak. Media audio visual gerak seperti film adalah yang paling banyak dikembangkan untuk keperluan pembelajaran, hiburan, berita ataupun komersial seperti iklan, biasa dikemas dalam bentuk VCD, DVD atau format yang lain untuk mendukung proses belajar.

Vernom A. Magnesen dalam Iswarahadi (2006: 19), menyatakan bahwa kita belajar, “10% dari apa yang dibaca; 20% dari apa yang didengar, 30% dari apa yang dilihat, 50% dari apa yang dilihat dan didengar, 70% dari apa yang dikatakan, 90% dari apa yang dilakukan”. Berpijak kepada konsep di atas, bahwa pembelajaran dengan mempergunakan teknologi audio visual akan meningkatkan kemampuan belajar sebesar 50%. Artinya bahwa media audio visual bila digunakan dengan baik dan efektif serta bertangungjawab akan memberikan banyak dampak positif diantaranya meningkatkan motivasi belajar. Motivasi belajar yang baik akan

memberikan dampak yang baik juga terhadap hasil belajar khususnya bagi mahasiswa. Mahasiswa Sekolah Tinggi Katolik Santo Yakobus sebagian telah memanfaatkan sarana teknologi yang disediakan oleh pihak lembaga maupun sarana teknologi yang mereka miliki seperti *handphone* dan laptop untuk mencari tugas kuliah, bahan persentasi dan untuk belajar mandiri mencari pengetahuan-pengetahuan yang tidak didapatkan dalam kelas perkuliahan. Sarana-sarana teknologi ini diharapkan memiliki pengaruh yang baik dalam menunjang pengetahuan (*knowledge*), ketrampilan (*skill*), semangat atau motivasi untuk belajar bagi setiap mahasiswa yang menggunakan sarana tersebut.

Wuitt,W. (2001) mengatakan motivasi adalah suatu kondisi atau status internal (kadang-kadang diartikan sebagai kebutuhan, keinginan, atau hasrat) yang mengarahkan perilaku seseorang untuk aktif bertindak dalam rangka mencapai suatu tujuan. Sartain (dalam Purwanto, 2007: 61) mengatakan bahwa motivasi adalah suatu organisme yang mengarahkan tingkah laku terhadap suatu tujuan.

Dengan adanya motivasi belajar, mahasiswa akan belajar lebih keras, ulet, tekun, dan memiliki konsentrasi penuh dalam proses pembelajaran. Dorongan motivasi dalam belajar merupakan salah satu hal perlu dibangkitkan dalam upaya pembelajaran di kampus maupun di rumah. Penelitian Wasty Soemanto (2003) menyebutkan, pengenalan seseorang terhadap prestasi belajarnya adalah penting, karena dengan mengetahui hasil-hasil yang sudah dicapai maka mahasiswa akan lebih berusaha meningkatkan prestasi belajarnya. Dengan demikian peningkatan prestasi belajar baik bila ada motivasi belajar yang baik pula dan hal ini perlu didukung

dengan sarana belajar yang lengkap dan salah satunya media audio visual yang disediakan lembaga maupun media audio visual yang mereka miliki. Semakin efektif dan efesien mereka dalam menggunakan media audio visual dalam perkuliahan dan belajar maka motivasi belajar akan semakin baik.

Hal ini didukung oleh hasil penelitian yang lakukan oleh Sandra Oktadinata (2011), menunjukkan bahwa: (1) Motivasi belajar siswa yang menggunakan media *Audio Visual* lebih tinggi daripada siswa yang tidak menggunakan media *Audio Visual*. Hal tersebut ditunjukkan dari hasil uji-t pada data angket setelah perlakuan yang memperoleh t_{hit} = 2,356 lebih besar dari $t_{tabel\ 5\%}$= 1,677 dan *p* = 0,023; (2) Hasil belajar siswa yang menggunakan media *Audio Visual* lebih tinggi daripada siswa yang tidak menggunakan media *Audio Visual*. Hal tersebut ditunjukkan dari hasil uji-t pada nilai *posttest* yang memperoleh t_{hit} = 5,150 lebih besar dari $t_{tabel5\%}$ = 1,677 dan *p* = 0,000. Dengan demikian penggunaan media *Audio Visual* berpengaruh terhadap peningkatan motivasi belajar dan hasil belajar siswa.

Proses perkuliahan dan belajar mahasiswa yang tidak disertai media audio visual terkadang mengakibatkan proses berjalan monoton dan pasif. Kurangnya pembelajaran yang aktif, kreatif, variatif dan inovatif misalnya pada saat presentasi (menggunakan powerpoint), mahasiswa tidak menggunakan leptop dan LCD yang telah disediakan oleh lembaga, mahasiswa cenderung membaca teks *"hand out"* saat mempresentasikan di depan kelas baik tugas mandiri maupun berkelompok. Persoalan ini membuat mahasiswa lain tidak memiliki motivasi belajar dalam menerima materi dari mahasiswa yang menyajikannya atau tidak adanya dorongan

untuk mengikuti proses perkuliahan di dalam kelas. Persoalan lainnya adalah begitu banyak layanan yang disediakan pada berbagai jejaring sosial yang sangat mudah untuk diakses, perhatian dan konsentrasi mahasiswa selalu tertuju pada layanan yang ada seperti Facebook, Whatsapp, Instagram, Youtube, Game dan lain-lain. Akibatnya, mahasiswa tidak lagi serius dan aktif saat mengikuti proses perkuliahan atau belajar dan tak mungkin bisa mengakibatkan daya serap materi dan daya saing mahasiswa dalam proses perkuliahan dan belajar menjadi berkurang.

Motivasi belajar mahasiswa juga berperan penting karena motivasi merupakan suatu dorongan yang menggerakan mahasiswa untuk mau mengikuti proses perkuliahan atau tidak. Motivasi berprestasi merupakan daya penggerak dalam kegiatan dan keberhasilannya tergantung pada usaha pribadi dan kemampuan yang dimiliki. Pernyataan tersebut dapat diartikan mahasiswa yang tidak memiliki motivasi akan cenderung bermalas-malasan untuk mendengarkan dan memperhatikan apa yang disampaikan oleh dosen di kelas. Berbeda dengan mahasiswa yang memiliki motivasi tinggi, mereka biasanya cenderung rajin, dan selalu memperhatikan apa yang disampaikan oleh dosen selama proses perkuliahan berlangsung. Bukan hanya itu tetapi mahasiswa mampu berkreasi dalam mengembangkan gagasan-gagasan dalam proses perkuliahan melalui pendalaman berbagai referensi.

Pemanfaatan media audio visual dalam pembelajaran sangatlah diperlukan dalam rangka mengoptimalkan proses pembelajaran, yang pada gilirannya akan dapat meningkatkan hasil belajar. Media audio visual sebagai salah satu produk multimedia dewasa ini begitu populer, karena mampu mempresentasikan informasi secara

menarik kepada mahasiswa. Bertitik tolak dari pentingnya media dalam dunia pendidikan sementara lemahnya sumber daya untuk membuat media pembelajaran, maka solusi yang efektif yang dapat dilakukan adalah dengan menggunakan media audio visual sebagai bagian dari media pembelajaran dalam upaya meningkatkan motivasi belajar dan kualitas pembelajaran untuk memperoleh hasil belajar yang baik. Oleh karena itu penulis merasa tertarik untuk meneliti "Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Sekolah Tinggi Katolik Santo Yakobus Merauke".

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasikan masalah tersebut sebagai berikut:

1. Kurangnya penggunaan media audio visual dalam proses perkuliahan oleh mahasiswa.
2. Mahasiswa kurang efektif dan efisien dalam menggunakan media audio visual baik yang disediakan oleh Lembaga maupun milik pribadi.
3. Kurangnya daya serap materi dan daya saing mahasiswa dalam proses perkuliahan.

C. Pembatasan Masalah

Pada penelitian ini, permasalahan hanya dibatasi pada penggunaan media audio visual oleh mahasiswa dalam proses perkuliahan dan belajar terhadap motivasi belajar mahasiswa Sekolah Tinggi Katolik Santo Yakobus Merauke.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah disampaikan di atas, maka rumusan masalahnya adalah sebagai berikut:

1. Apakah ada pengaruh penggunaan media pembelajaran audio visual terhadap motivasi belajar?
2. Seberapa besar pengaruh penggunaan media audio visual terhadap motivasi belajar mahasiswa?
3. Bagaimana meningkatkan efektivitas penggunaan media audio visual untuk meningkatkan motivasi belajar mahasiswa?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui adanya pengaruh media audio visual terhadap motivasi belajar mahasiswa Sekolah Tinggi Katolik Santo Yakobus Merauke
2. Untuk mengetahui besarnya pengaruh media pembelajaran audio visual terhadap motivasi belajar pada mahasiswa Sekolah Tinggi Katolik Santo Yakobus Merauke.

3. Untuk meningkatkan efektivitas penggunaan media audio visual dalam meningkatkan motivasi belajar mahasiswa.

F. Manfaat Penulisan

Manfaat dari penulisan ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis: meningkatkan penggunaan media pembelajaran audio visual terhadap motivasi belajar siswa.
2. Manfaat praktis.
   a. Menggunakan media pembelajaran audio visual dalam setiap proses perkuliahan.
   b. Mengembangkan kreativitas mahasiswa dalam memanfaatkan teknologi terutama penggunaan media audio visual dalam proses perkuliahan.

G. Sistematika Penulisan

Dalam penulisan ini bab I pendahuluan; tentang latar belakang, identifikasi masalah, pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan penulisan, manfaat penulisan, sistematika penulisan. Dalam bab II kajian teoritis; tentang media audio visual, gereja dan media digital dan motivasi belajar. Sedangkan dalam bab III metode penelitian; jenis penelitian, prosedur penelitian, lokasi dan waktu penelitian, populasi dan sampel penelitian, teknik pengumpulan data dan teknik analisis data. Bab IV hasil penelitian dan pembahasan; gambaran umum tempat penelitian, analisis data penelitian dan pembahasan. Bab V penutup; kesimpulan dan saran.

BAB II

KAJIAN TEORITIS

A. Media Audio Visual

1. Pengertian Media

Secara sederhana, istilah media bisa dijelaskan sebagai alat komunikasi sebagaimana defenisi yang selama ini diketahui, Iswarahadi (dalam Laughey, 2007: 81). Terkadang pengertian media ini cenderung lebih dekat terhadap sifatnya yang massa karena terlihat dari berbagai teori yang muncul dalam komunikasi massa. Namun, semua defenisi yang ada memiliki kecendrungan yang sama bahwa ketika disebutkan kata "media", yang muncul bersamaan dengan itu adalah sarana disertai dengan teknologinya. Sedangkan, menurut (kamus besar bahasa Indonesia: 2002) media adalah alat atau sarana komunikasi seperti koran, majalah, radio, televisi, film, poster, dan spanduk. Media disebut juga alat-alat audio visual, artinya alat yang dapat dilihat dan didengar yang dipakai dengan maksud untuk membuat cara berkomunikasi lebih efektif dan efisien. Media merupakan kata jamak dari kata medium yang berasal dari bahasa Latin yang berarti "antara". Pada umumnya, defenisi media selalu didasarkan pada proses komunikasi. Media merupakan perantara bagi pengirim (sender) dan penerima (receiver) dalam melakukan pertukaran informasi, dengan penggunaan alat-alat ini orang dapat berkomunikasi lebih hidup serta interaksinya bersifat multi arah.

Media adalah alat yang dapat membantu proses komunikasi yang berfungsi memperjelas makna pesan yang disampaikan sehingga tujuan dapat tercapai dengan lebih baik, lebih sempurna. Pemanfaatan media memiliki beberapa tujuan yaitu:

a. Untuk memotivasi perilaku tertentu *(to motivate)*

b. Menyampaikan informasi *(to inform)*

c. Pembelajaran *(to instruct)*

Media memungkinkan pemakainya dapat mengatasi hambatan berupa ruang dan waktu dalam memperoleh informasi dan ilmu pengetahuan. Media tertentu seperti media audio visual dapat memberikan pengalaman belajar langsung kepada pemakainya. Medium televisi dapat mengungkapkan peristiwa yang berlangsung di tempat yang cukup jauh. Medium lain seperti halnya film dan video memiliki potensi dalam mengungkapkan kembali peristiwa-peristiwa yang telah terjadi di masa lalu.

2. Jenis-Jenis Media

Rusman (2012:143) membagi media dalam 3 jenis, yaitu: 1) media visual, 2) media audio, 3) media audio visual.

a. Media Visual

Media visual adalah media yang hanya mengandalkan indra penglihatan tanpa suara. Media visual dibedakan menjadi media yang tidak diproyeksikan dan diproyeksikan.

1) Media yang tidak diproyeksikan

a) Media realia adalah benda nyata. Benda tersebut tidak harus dihadirkan, tetapi dapat melihat langsung ke obyek.

b) Model adalah benda tiruan dalam wujud tiga dimensi yang merupakan representasi atau pengganti dari benda yang sesungguhnya. Penggunaan model untuk mengatasi kendala tertentu sebagai pengganti realia.

c) Media grafis tergolong media visual yang menyalurkan pesan melalui simbol-simbol visual. Fungsi dari media grafis adalah menarik perhatian, memperjelaspesan, dan mengilustrasikan suatu fakta atau konsep yang mudah terlupakan jika hanya dilakukan melalui penjelasan verbal. Jenis-jenis media grafis adalah:

(1) Gambar atau foto: bentuk ini merupakan yang paling umum digunakan.

(2) Sketsa: gambar sederhana atau draft kasar yang melukiskan bagian pokok tanpa detail. Sketsa dapat menarik perhatian, menghindarkan verbalisme, dan memperjelas pesan.

(3) Diagram atau skema: gambar sederhana yang menggunakan garis dan simbol untuk menggambarkan struktur atau konsep dari obyek tertentu secara garis besar.

(4) Bagan atau *chart:* menyajikan ide atau konsep yang sulit sehingga lebih mudah dicerna. Selain itu bagan mampu memberikan ringkasan butir-butir penting dari pesan. Dalam bagan sering dijumpai bentuk grafis lain, seperti: gambar, diagram, kartun, atau lambang verbal.

(5) Grafik: gambar sederhana yang menggunakan garis, titik, simbol verbal atau bentuk tertentu yang menggambarkan data kuantitatif.

2) Media Proyeksi

a) Tranparansi OHP/LCD

Perangkat media transparansi meliputi perangkat lunak *(overheadtransparency* atau OHT) dan perangkat keras (Overhead *Projector/*OHP/komputer).

b) Film bingkai atau slide

Adalah film transparan yang umumnya berukuran 35 mm dan diberi bingkai 2x2 inci. Dalam satu paket berisi beberapa film bingkai yang terpisah satu sama lain. Manfaat film bingkai hampir sama dengan transparansi OHP, hanya kualitas visual yang dihasilkan lebih bagus. Sedangkan kelemahannya adalah biaya produksi dan peralatan lebih mahal serta kurang praktis. Untuk menyajikan dibutuhkan proyektor slide. Di zaman sekarang media jenis ini sudah banyak ditinggalkan dan kurang begitu popular karena kurang praktis dan biaya produksi yang cukup mahal.

b. Media Audio

Adalah media yang hanya mengandalkan kemampuan suara saja (indera pendengaran), media audio tersebut antara lain:

1) Radio

Radio merupakan perlengkapan elektronik yang dapat digunakan untuk menangkap sinyal transmisi yang dipancarkan dan mengubahnya dalam bentuk suara. Radio dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang cukup

efektif di daerah-daerah pedalaman dimana jaringan telekomunikasi seluler dan jaringan internet belum terjangkau secara efektif.

2) Kaset dan Audio

Pada saat ini media audio sangat banyak sekali ragamnya. Dulu kita hanya bisa mendengarkan suara dari kaset pita atau piringan hitam dan kaset CD, namun sekarang audio player sudah sangat beragam mulai dari Walkman, Mp3 Player, Mp4 Player, *Ipad* dan Ipod. Format audio yang ditawarkan pun semakin hari semakin bertambah sesuai dengan kebutuhan dan tujuan. Dulu orang hanya mengenal format audio mp3, mpg atau wav, namun sekarang sudah ada puluhan format audio yang tersedia dengan kualitas yang semakin baik sehingga kita bisa mendengarkan musik atau suatu rekaman kapanpun dan dimanapun.

c. Media Audio-Visual

Adapun media audio visual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Beberapa contoh media audio visual meliputi televisi, video, film, atau demonstrasi langsung. Media audio visual dapat dibedakan lagi menjadi audio visual diam dan audio visual gerak.

1) Media Audio Visual diam

   Audio visual diam adalah media yang menampilkan suara dan gambar diam (tidak bergerak). Misalnya, film bingkai suara *sound* sistem, film rangkai suara, dan cetak suara.

2) Media Audio Visual gerak

   Audio Visual gerak adalah media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak. Media audio visual gerak seperti film adalah yang paling banyak dikembangkan untuk keperluan pembelajaran, hiburan, berita ataupun komersial seperti iklan, biasa dikemas dalam bentuk VCD, DVD, atau format yang lain. Saat ini media audio visual gerak mengalami perkembangan sangat pesat melalui jaringan internet dan komputer. Media ini memiliki semua kelebihan yang dimiliki oleh media lain. Selain mampu menampilkan teks, gerak, suara dan gambar secara kompleks, jaringan internet dan komputer juga dapat digunakan secara interaktif, bukan hanya searah tapi dua arah secara langsung. Bahkan komputer yang disambung dengan internet dapat memberikan keleluasaan belajar menembus ruang dan waktu serta menyediakan sumber belajar yang hampir tanpa batas.

3. Audiovisual sebagai media pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa latin merupakan bentuk jamak dari *medium* yang secara harafiah berarti “perantara” atau “pengantar” yaitu perantara atau pengantar

sumber pesan dengan penerima pesan. Secara khusus, kata tersebut dapat diartikan sebagai alat komunikasi yang digunakan untuk membawa informasi dari satu sumber kepada penerima. Dikaitkan dengan pembelajaran, media dimaknai sebagai alat komunikasi yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membawa informasi berupa materi ajar dari pengajar kepada peserta didik sehingga peserta didik menjadi lebih tertarik dan termotivasi untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Dalam hal ini berarti dosen sebagai pembawa dan pewarta pesan sedangkan mahasiswa sebagai penerima pesan, meskipun proses pembelajaran tidak sepenuhnya dapat dimaknai sebagai proses transfer pengetahuan atau pesan saja. Berikut pendapat beberapa para ahli dalam Iswarahadi (2006:143) tentang pengertian media pembelajaran:

1) Schramm (1977)

   Media pembelajaran adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran.

2) Briggs (1977)

   Media pembelajaran adalah sarana fisik untuk menyampaikan isi atau materi pembelajaran seperti: buku, film, video dan sebagainya.

3) *National Education Association* (1969)

   Media pembelajaran adalah sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang-dengar, termasuk teknolgi perangkat keras.

Dari ketiga pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri peserta didik. Menurut

Brown (1973) media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dapat mempengaruhi terhadap efektivitas pembelajaran. Namun, satu hal yang perlu diingat bahwa peranan media tidak akan terlihat apabila penggunaannya tidak sejalan dengan isi dan tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Secanggih dan semenarik apapun media tersebut, tidak dapat dikatakan menunjang pembelajaran apabila keberadaannya menyimpang dari isi dan tujuan pembelajarannya.

b. Fungsi Media dalam pembelajaran

Hamalik (dalam Arsyad, 2016: 19) mengungkapkan bahwa pemakaian media pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap mahasiswa. Ada dua fungsi utama media pembelajaran yang perlu kita ketahui. Yaitu media adalah sebagai alat bantu pembelajaran, dan fungsi kedua media adalah sebagai sumber belajar.

1) Media sebagai alat bantu

   Setiap materi ajar memiliki tingkat kesukaran yang bervariasi. Pada satu sisi ada materi ajar yang tidak memerlukan alat bantu, tetapi di lain pihak ada materi ajar yang sangat memerlukan alat bantu berupa media pembelajaran. Materi ajar dengan tingkat kesukaran yang tinggi tentu sukar dipahami oleh siswa. Tanpa bantuan media, maka materi ajar menjadi sukar dicerna dan dipahami oleh setiap siswa. Hal ini akan semakin terasa apabila materi ajar tersebut abstrak dan rumit/kompleks.

Sebagai alat bantu, media mempunyai fungsi melicinkan jalan menuju tercapainya tujuan pembelajaran. Hal ini dilandasi keyakinan bahwa kegiatan pembelajaran dengan bantuan media mempertinggi kualitas kegiatan belajar mahasiswa dalam tenggang waktu yang cukup lama. Itu berarti, kegiatan belajar mahasiswa dengan bantuan media akan menghasilkan proses dan hasil belajar yang lebih baik daripada tanpa bantuan media.

2) Media sebagai sumber belajar

Sumber belajar adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan sebagai tempat bahan pembelajaran untuk belajar peserta didik tersebut berasal. Sumber belajar dapat dikelompokan menjadi lima kategori, yaitu manusia, buku perpustakaan, media massa, alam lingkungan, dan media pendidikan. Media pendidikan, sebagai salah satu sumber belajar, ikut membantu dosen dalam memudahkan tercapainya pemahaman materi ajar oleh mahasiswa, serta dapat memperkaya wawasan mahasiswa. Secara rinci manfaat media pembelajaran:

a) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh mahasiswa.
b) Media pembelajaran dapat melampaui batasan ruang kelas.
c) Media pembelajaran memungkinkan adanya interaksi langsung antara peserta didik dengan lingkungannya.
d) Media menghasilkan keseragaman pengamatan.
e) Media dapat menanamkan konsep dasar yang benar, konkret,dan realistis.

f) Media membangkitkan keinginan dan minat baru.

g) Media membangkitkan motivasi dan merangsang anak untuk belajar.

h) Media memberikan pengalaman yang integral/menyeluruh dari yang konkret sampai dengan abstrak.

c. Pemilihan Media Pembelajaran

Benni Agus Pribadi (dalam musfiqon, 2012: 187) mengemukakan faktor-faktor yang memengaruhi pemilihan media pembelajaran adalah sebagai berikut:

1) Tujuan

Media yang dipilih hendaknya menunjang pencapaian tujuan pembelajaran. Tidak ada suatu media yang untuk semua tujuan, suatu media hanya cocok untuk tujuan pembelajaran tertentu, tetapi mungkin tidak cocok untuk yang lain. Pengguna harus memperhatikan tujuan instruksional umum dan khusus (ITU dan TIK) dalam memilih media pembelajaran agar media yang digunakan mendukung pencapaian tujuan pembelajaran.

2) Ketepatgunaan

Hendaknya dipilih ketepatan dan kegunaannya untuk menyampaikan pesan yang hendak dikomunikasikan/diinformasikan. Media apapun yang berhak digunakan, sasaran akhirnya adalah untuk memudahkan belajar peserta didik. Kemudahan belajar peserta didik haruslah dijadikan acuan utama dalam pemilihan dan penggunaan suatu media.

3) Tingkat kemampuan mahasiswa/peserta didik

Media yang dipilih hendaknya disesuaikan dengan tingkat kemampuan siswa/peserta didik, pendekatan terhadap pokok masalah, besar kecilnya kelompok atau jangkauan penggunaan media tersebut. Guru dalam memilih media mempertimbangkan aspek perkembangan peserta didiknya. Apakah media yang dia gunakan sesuai dengan tingkat usia dan tingkat pendidikan peserta didiknya.

4) Biaya

Dalam hal ini biaya yang dikeluarkan untuk menggunakan suatu media pembelajaran hendaknya seimbang dengan hasil yang diharapkan. Jangan sampai biaya mahal yang dikeluarkan tidak sesuai dengan pencapaian tujuan yang diharapkan.

5) Ketersediaan

Dosen perlu mempertimbangkan apakah media yang diperlukan tersedia atau tidak? Jika tidak ada apakah ada pengganti (barang substitusi) yang relevan? Kadang kala media yang sesuai dan kontekstual dengan apa yang dibutuhkan oleh peserta didik tidak selalu yang mahal dan yang modern melainkan media yang tersedia di alam sekitar. Semuanya tergantung bagaimana dosen mampu menggunakan media tersebut secara kreatif dan semenarik mungkin.

6) Mutu teknis

Kualitas media harus dipertimbangkan, jika media yang tersedia sudah rusak atau kurang jelas jelas/terganggu sehingga mengganggu proses transfer informasi

(tidak menarik, detail kurang bisa dipahami) lebih baik kalau media tersebut tidak digunakan.

Dengan melihat pada realitas yang ditemukan pada proses pembelajaran, maka pencapaian belajar secara efektif akan dicapai apabila:

a) Mengenal keunggulan dan kelemahan media/Mengenal Gaya Belajar

Setiap media pasti memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing. Tidak ada media yang unggul dalam segalanya dalam konteks proses pembelajaran. Hal terpenting disini adalah tujuan apa yang hendak dicapai, baru kemudian media yang dipilih mengikuti tujuan tersebut. Misalnya penggunaan teknologi auditif bukan berarti lebih buruk daripada media audio visual, karena ada beberapa materi pembelajaran yang akan lebih baik ditayangkan dengan mempergunakan teknologi auditif untuk merangsang imajinasi siswa, dan melatih kepekaan pendengaran.

Setiap mahasiswa memiliki gaya belajarnya masing-masing entah saat belajar secara pribadi di rumah maupun secara bersama di lingkungan kampus. Melalui gaya belajar ini mahasiswa diharapkan mampu untuk mencapai tujuan pembelajaran dalam materi yang disampaikan baik dalam bentuk tugas kelompok maupun secara mandiri.

b) Menentukan pilihan materi

Apakah materi yang dibahas sesuai dengan penggunaan media auditif, visual, atau audio visual? Misalnya untuk melatih kepekaan siswa dalam memahami percakapan bahasa Inggris, akan lebih baik kalau dipergunakan media auditif,

sementara untuk mengetahui ragam budaya masyarakat berbagai bangsa tentu lebih relevan dengan mempergunakan tayangan audio visual.

c) Menyiapkan skenario tayangan

Hal ini menyangkut model tayangan yang akan disajikan sehingga menjadi menarik, serta mampu mengembangkan *berbagai aspek kemampuan* (potensi) dalam diri siswa. Tidak kalah pentingnya, adalah bagaimana membuat anak tetap fokus kepada tayangan yang disajikan, dan mengukur apa yang telah dilakukan siswa. Oleh karena itu guru perlu mempersiapkan media dengan cermat dan yang penting adalah guru mampu menguasai media dan alat-alat yang digunakan selama proses pembelajaran berlangsung.

d) Menyiapkan lembar tugas

Lembaran tugas yang dikerjakan siswa ketika selesai menyaksikan tayangan pembelajaran membantu agar siswa mampu mendalami media yang ditayangkan.Jika hal ini tidak dilakukan guru dapat melakukannya secara lisan melalui pertanyaan panduan atau pertanyaan reflektif. Ini berfungsi agar siswa mampu menggali nilai-nilai dan pesan-pesan yang ingin disampaikan dalam media tersebut. Jika tidak maka media tidak akan memberikan dampak yang signifikan dalam pencapaian tujuan pembelajaran.

4. Kelebihan dan kekurangan media Audio Visual

Azhar Arsyad (dalam Sukiman, 2012:188) menguraikan kelebihan dan kekurangan media audio visual, yaitu:

a. Media Visual

1) Kelebihan media visual
   a) Repeatable, dapat dibaca berkali-kali dengan menyimpannya atau mengelipingnya.
   b) Analisa lebih tajam, dapat membuat orang benar-benar mengerti isi berita dengan analisa yang lebih mendalam dan dapat membuat orang berpikir lebih spesifik tentang isi tulisan.
   c) Dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh peserta didik.
   d) Media visual memungkinkan adanya interaksi peserta didik dengan lingkungan sekitarnya.
   e) Dapat menanamkan konsep yang benar
   f) Dapat membangkitkan keinginan dan minat baru
   g) Dapat meningkatkan daya tarik dan perhatian mahasiswa
2) Kekurangan media visual
   a) Lambat dan kurang praktis
   b) Tidak adanya audio, media visual hanya berbentuk tulisan tentu tidak dapat didengar. Sehingga kurang mendetail materi yang disampaikan

c) Visual yang terbatas, media ini hanya dapat memberikan visual berupa gambar yang mewakili isi berita

d) Biaya produksi cukup mahal karena media cetak harus menyetak dan mengirimkannya sebelum dapat dinikmati oleh masyarakat.

b. Media Audio

1) Kelebihan media audio

a) Harga murah dan variasi program lebih banyak dari pada TV

b) Sifatnya mudah untuk dipindahkan

c) Dapat digunakan bersama-sama dengan alat perekam radio, sehingga dapat diulang atau diputar kembali

d) Dapat merangsang partisipasi aktif pendengaran siswa, serta dapat mengembangkan daya imajinasi seperti menulis, menggambar dan sebagainya.

2) Kekurangan media audio

a) Memerlukan suatu pemusatan pengertian pada suatu pengalaman yang tetap dan tertentu, sehingga pengertiannya harus didapat dengan cara belajar yang khusus.

b) Media audio yang menampilkan simbol digit dan analog dalam bentuk auditif adalah abstrak, sehingga pada hal-hal tertentu memerlukan bantuan pengalaman visual.

c) Karena abstrak, tingkatan pengertiannya hanya bisa dikontrol melalui tingkatan penguasaan perbendaharaan kata-kata atau bahasa, serta susunan kalimat.

d) Media ini hanya akan mampu melayani secara baik bagi mereka yang sudah mempunyai kemampuan dalam berpikir abstrak.

e) Penampilan melalui ungkapan perasaan atau simbol analog lainnya dalam bentuk suara harus disertai dengan perbendaharaan pengalaman analog tersebut pada si penerima.

3. Media Audio Visual

a. Kelebihan media audio visual gerak

1) Kelebihan dan kekurangan film

a) Kelebihan atau manfaat film

(1) Film dapat menggambarkan suatu proses, misalnya proses pembuatan suatu ketrampilan tangan dan sebagainya.

(2) Dapat menimbulkan kesan ruang dan waktu.

(3) Penggambarannya bersifat 3 dimensional

(4) Suara yang dihasilkan dapat menimbulkan realita pada gambar dalam bentuk ekspresi murni

(5) Dapat menyampaikan suara seorang ahli sekaligus melihat penampilannya

(6) Kalau film dan video tersebut berwarna akan dapat menambah realita objek yang diperagakan

(7) Dapat menggambarkan teori sain dan animasi.

b) Kekurangan-kekurangan film

(1) Film bersuara tidak dapat diselingi dengan keterangan-keterangan yang diucapkan sewaktu film diputar, penghentian pemutaran akan mengganggu konsentrasi audien

(2) Audien tidak akan dapat mengikuti dengan baik kalau film diputar terlalu cepat

(3) Apa yang telah lewat sulit untuk diulang kecuali memutar kembali secara keseluruhan

(4) Biaya pembuatan dan peralatannya cukup tinggi dan mahal

2) Kelebihan dan kekurangan video

a) Kelebihan video

(1) Dapat menarik perhatian untuk periode-periode yang singkat dari rangsangan lainnya

(2) Dengan alat perekam pita video sejumlah besar penonton dapat memperoleh informasi dari ahli atau spesialis

(3) Menghemat waktu dan rekaman dapat diputar berulang-ulang

(4) Keras lemah suara dapat diatur dan disesuaikan bila akan disisipi komentar yang akan didengar

(5) Dosen bisa mengatur dimana dia akan menghentikan gerakan gambar tersebut jika diperlukan

b) Kekurangan video

(1) Perhatian penonton sulit dikuasai, pastisipasi mereka jarang dipraktekan

(2) Sifat komunikasinya yang bersifat satu arah haruslah diimbangi dengan pencairan bentuk umpan balik yang lain

(3) Kurang mampu menampilkan detail dari objek yang disajikan secara sempurna

(4) Memerlukan peralatan yang mahal dan kompleks.

b. Kelebihan dan kekurangan media audio visual diam

1) Kelebihan dan kekurangan film bingkai

a) Kelebihan film bingkai

(1) Materi pelajaran yang sama dapat disebarkan secara serentak

(2) Perhatian anak-anak dapat dipusatkan

(3) Dapat dilakukan secara klasikal maupun individu

(4) Penyimpanannya mudah (praktis)

(5) Mudah direvisi atau diperbaiki

(6) Relatif sederhana dan murah

(7) Program dibuat dalam waktu singkat

b) Kekurangan film bingkai

(1) Film bingkai yang terdiri dari gambar-gambar lepas mudah hilang jika penyimpanan kurang baik

(2) Hanya mampu menyajikan objek-objek secara diam

(3) Penggunaan program memerlukan ruangan yang gelap

(4) Lebih mahal biayanya

Dari pendapat beberapa para ahli di atas, penulis menyimpulkan bahwa media merupakan komponen yang sangat penting dalam proses pembelajaran, mengingat hadirnya media pembelajaran bukan hanya sekedar sebagai alat bantu tetapi merupakan bagian yang tidak terpisahkan dalam proses pembelajaran. Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, khususnya teknologi informasi, sangat berpengaruh terhadap penyusunan dan implementasi strategi pembelajaran. Melalui kemajuan tersebut mahasiswa dapat menggunakan berbagai media sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran. Dengan menggunakan media audio visual dalam proses perkuliahan dan pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar untuk memperoleh hasil belajar yang baik.

B. Gereja dan Media Digital

Perkembangan media digital dari waktu ke waktu terus semakin maju, canggih, dan memberi daya tarik bagi masyarakat. Perkembangan itu tidak hanya menawarkan aneka macam produk media komunikasi, tetapi juga telah menciptakan suatu gaya hidup sendiri. Terhadap perkembangan itu, Gereja turut memberikan tanggapan yang menunjukan sikap Gereja terhadap media Digital.

Tanggapan Gereja secara eksplisit dinyatakan melalui Dokumen *Inter Merifica* (IM) Konsili Vatikan II, Ensiklik Paus Paulus 1975 tentang *Evangelii Nuntiandi* (EN) dan Ensiklik Yohanes Paulus II tentang *Redemptoris Missi* (RM). Dan sejak tahun 1967, setiap tahun Bapa Suci memberikan Surat Gembala dalam rangka Hari Komunikasi Sosial Sedunia.

1. Media Sebagai Anugerah Allah

Terhadap perkembangan itu, Gereja menyatakan sikap syukurnya. “Terima kasih kepada teknik-teknik yang begitu mengagumkan. Hidup manusia telah mengambil dimensi-dimensi baru: ruang dan waktu telah ditaklukan, dan manusia seolah-olah menjadi warga Negara dari dunia yang membagikan dan menyaksikan peristiwa-peristiwa yang paling baru dan langsung dapat dilihat oleh keseluruhan bangsa manusia. Terhadap tranformasi itu, media komunikasi sosial sudah sangat berjasa.” Demikianlah diungkapkan oleh Paus Paulus VI. Paus melihat bahwa perkembangan teknologi komunikasi itu adalah anugerah Allah yang diberikan kepada umat manusia. Allah menggunakan pemikiran-pemikiran dan kreativitas

manusia untuk mengembangkan media komunikasi yang menghubungkan manusia satu sama lain, yang memperluas komunikasi langsung yang terbatas oleh ruang dan waktu, menjadi komunikasi yang tanpa batas ruang dan waktu.

Sekitar tahun 1960-1970-an, media komunikasi yang disebut-sebut oleh Paus adalah film, radio, dan televisi. Kemudian sekitar tahun 1980-1990-an, muncul telepon yang semakin meningkatkan komunikasi antarpribadi yang sangat cepat tanpa batas waktu dan ruang. Setelah tahun 2000-an, perkembangan media komunikasi yang sangat berpengaruh bagi kehidupan adalah internet. Internet menyerupai sebuah forum baru sebagaimana dipahami dulu pada zaman Romawi Kuno, yakni sebuah ruang yang terbuka untuk umum tempat percaturan politik, kegiatan bisnis, ritual keagamaan, tempat interaksi kehidupan sosial kota, dan juga panggung tempat dipertontonkan segi-segi yang paling baik maupun yang paling buruk dari kodrat manusia. Dengan adanya internet, telepon tidak hanya sekedar untuk menulis, tetapi menjadi sarana yang dikombinasikan dan tak terpisahkan dengan internet. Dengan internet, telepon dan komputer dapat menyampaikan kata-kata dan gambar secara langsung ke wilayah-wilayah terjauh dan terpencil di dunia, sesuatu yang tidak pernah terpikirkan oleh generasi-generasi sebelumnya.

Perkembangan yang berbasis internet telah melahirkan era dan budaya baru. Kalau sebelumnya kita kenal era komunikasi modern, dimana-mana alat-alat komunikasi modern digunakan dan tak terpisahkan dari kehidupan untuk mendukung perkembangan komunikasi. Kini sejak adanya internet, lahirlah era baru yaitu era digital. Dalam era digital, komunikasi antar pribadi dikembangkan melalui jejaring

sosial. Media tidak lagi hanya untuk berkomunikasi, tetapi juga untuk berbagi informasi dan pengetahuan. Jaringan sosial pun bisa dibangun melalui milis, jejaring sosial, newsgroup, Blog-web, video on demand, dan podcasting. Demikianlah media komunikasi berkembang dengan pesatnya. Media digital bukanlah menjadi kebutuhan, tetapi telah menjadi bagian dari kehidupan manusia.

2. Peluang dan Tantangan era digital bagi Gereja

Kita bisa melihat dalam satu genggaman alat tersedia berbagai macam konten, baik dari gambar, film, video, artikel, dan lain sebagainya. Rheingold, seorang ahli media, pun memercayai bahwa telah terjadi apa yang disebut “social side effects”, dimana ada keterkaitan antara ruang internet, ruang sosial, dan kenyataan sosial pada umumnya. Cara berkomunikasi mengalami perubahan yang berbeda. Segala informasi, berita, hiburan, dan lain sebagainya terasa lebih personalis, mendatangi langsung digenggaman orang-orang. Kita menyadari, sekarang orang mengakses segala informasi dengan cara baru, melalui portal atau situs-situs internet, perangkat telepon genggam, blog, podcast, instant messaging, dan video on demand. Cara baru dalam berkomunikasi inilah yang perlu menjadi peluang Gereja untuk semakin mewartakan Injil. Era digital dengan revolusi teknologi dan medianya harus dimanfaatkan sedemikianrupa oleh Gereja. Kita menyadari bahwa sejak Paus Yohanes XXIII sampai Benedictus XVI, ada kesadaran bahwa kemajuan zaman dan ilmu pengetahuan dilihat sebagai anugerah Tuhan yang perlu dimanfaatkan sebagai sarana pewartaan Gereja. Dalam era digital inilah, ketika lanskap media berubah, ada

banyak kesempatan yang semestinya diamanatkan untuk karya pewartaan, kesaksian dan dialog yaitu dialog dengan orang miskin, antaragama, dan antar budaya.

3. Tanggung jawab bersama atas media

Menghadapi tantangan dari media komunikasi yang semakin hari semakin kompleks dan berpengaruh dalam kehidupan berkeluarga, anak-anak dan kaum muda, siapa yang bertanggung jawab? Paus menyebut beberapa pihak yang harus bertanggung jawab baik terhadap media komunikasi maupun terhadap akibat yang ditimbulkannya. Pihak-pihak itu diantaranya para pekerja di bidang komunikasi sosial, orang tua, guru, masyarakat, dan Gereja.

a. Industri Media Komunikasi

Media komunikasi tidak lepas dari industri media tersebut. Dalam industri tersebut ada pengusaha, karyawan, wartawan, aktor, peneliti, sponsor, dan pihak-pihak lain yang memiliki kepentingan didalamnya. Kepada mereka semua, Paus, khususnya Paus Yohanes Paulus II, mengingatkan bahwa mereka semua memiliki tanggung jawab moral yang serius terhadap keluarga-keluarga yang merupakan bagian sangat besar sebagai penonton. Mereka harus memajukan nilai-nilai moral dan spiritual yang sehat, dan menjauhi “apa saja yang mungkin dapat merugikan keluarga dalam kehidupan, stabilitas, keseimbangan, dan kebahagiaannya”, termasuk “erotik atau kekerasan, pembelaan perceraian, atau sikap anti sosial antara kaum muda”. Oleh karena itu media tidak boleh hanya mengedepankan nilai komersial bagi dirinya sendiri, tetapi turut memperjuangkan nilai-nilai universal: kebenaran, keadilan, cinta

kasih, dan kebebasan. Demi nilai-nilai itu kita berani mengkritik ketidakadilan, kepalsuan, perendahan martabat, dan segala bentuk kekerasan yang bersumber dari kepentingan pribadi atau kelompok.

b. Orang tua

Paus mengingatkan berkali-kali kepada orang tua untuk turut mendampingi anak-anaknya dalam penggunaan media komunikasi. Orang tua adalah pendidik utama, adalah orang pertama yang harus mengajar anak-anak tentang seluk-beluk media. Orang tua dipanggil untuk mendidik keturunannya dalam menggunakan media secara moderat, kritis, waspada, dan bijaksana dalam keluarga (bdk. FC no. 76). Jika mereka melakukan ini dengan konsisten, kehidupan keluarga akan sangat diperkaya. Orang tua perlu mengatur penggunaan media, dengan tegas membatasi waktu bagi anak-anak untuk mengikuti acara media, membuat hiburan sebagai pengalaman keluarga menaruh sejumlah media di luar jangkauan mereka dan secara berkala tidak menggunakan media demi kegiatan-kegiatan keluarga. Namun yang lebih penting, orang tua memberi contoh yang baik kepada anak-anak dengan cara menggunakan media secara selektif dan bijaksana. Anak dibantu untuk membuat pilihan cerdas dan dapat dipertanggung jawabkan atas program yang tersedia (MKS 14). Keluarga-keluarga harus berbicara terang-terangan kepada produsen, pemasang iklan, dan otoritas publik tentang apa yang mereka inginkan dan tidak inginkan (MKS 38).

c. Pemerintah

Pemerintah haruslah menjadi mitra masyarakat, bukan mitra pengusaha media komunikasi. Sebagai mitra masyarakat, pemerintah yang ikut dalam pengambilan

kebijakan dalam media komunikasi hendaknya mendukung penghormatan terhadap integritas budaya-budaya tradisional, menolak agenda-agenda yang memusuhi nilai-nilai dasar dalam keluarga dan agenda-agenda yang hendak menggantikan nilai-nilai itu dengan nilai sekuler yang merendahkan martabat pribadi dan keluarga.

d. Gereja

Gereja telah melihat perkembangan yang begitu pesat dalam dunia media komunikasi, juga telah melihat pengaruhnya bagi masyarakat dalam kehidupan sehari-hari. Peran Gereja tidak hanya menerima dan mensyukuri perkembangan tersebut. Peran Gereja yang lebih penting adalah mengarahkan agar media komunikasi menjadi usaha yang membantu setiap orang untuk tumbuh berkembang menjadi pribadi yang dewasa dalam kepribadian, sosialitas, dan kerohanian. Gereja mendukung apa yang baik dan benar, namun Gereja dengan tegas harus menolak pemberitaan yang hanya menguntungkan sepihak dan mengorbankan pihak yang lain. Di tengah arus media komunikasi, Gereja tidak berdiri netral, tetapi berpihak pada nilai-nilai yang menjunjung tinggi martabat manusia dan nilai yang sejalan dengan nilai-nilai injili di mana kebenaran, keadilan, cinta kasih, dan kebebasan ditegakan. Dengan demikian di tengah arus derasnya informasi, Gereja berdiri sebagai guru yang mengajarkan apa yang baik dan benar dan berdiri sebagai nabi yang mengkritisi pesan yang tidak selaras dengan kehendak Tuhan.

4. Media Evangelisasi

Melihat perkembangan media komunikasi, para pemimpin Gereja tidak hanya bersyukur karena ini memberikan sumbangan besar bagi manusia dalam berkomunikasi atau dalam menyebarkan pikiran, ungkapan, gambaran, informasi, dan publisitas, tetapi juga melihat adanya peluang dan terobosan baru untuk karya Gereja, terutama karya Evangelisasi. Melihat manfaat yang begitu besar, Gereja menyatakan sikapnya secara eksplisit dalam dekrit Konsili Vatikan II tentang *Inter Mirifica*. "Pada hakikatnya Gereja berhak menggunakan dan memiliki semua jenis media sejauh diperlukannya atau berguna bagi pendidikan Kristen dan bagi seluruh karyanya demi keselamatan manusia" (IM 3). Kemudian Paus Paulus VI lebih tegas lagi sikapnya terhadap media komunikasi. "Gereja akan merasa bersalah di hadirat Tuhan, jika tidak mempergunakan alat-alat yang luar biasa ampuh.

Ada lima kepentingan yang dirumuskan secara jelas dalam instruksi Pastoral *Aetatis Novae* (Zaman Baru), yaitu media untuk melayani perkembangan pribadi manusia; media untuk melayani dialog dengan dunia; media untuk mengabdi persatuan Gereja; dan media untuk melayani evangelisasi baru. Tanpa meninggalkan sarana tradisional seperti kesaksian hidup, katekese, liturgi, dan devosi, evangelisasi perlu ditempuh dengan cara-cara modern melalui media komunikasi. Penggunaan media komunikasi modern untuk evangelisasi ditegaskan secara eksplisit oleh Paus Yohanes Paulus II dalam beberapa surat gembalanya pada Hari Komunikasi Sosial Sedunia. Kita tahu pada era komunikasi global ini, atap rumah sudah ditandai dengan

hutan transmisi dan antenna yang mengirimkan dan menerima pesan dari beraneka ragam ke dan dari tempat penjuru dunia.

Akhirnya pada era digital, internet menjadi forum baru bagi pewartaan Injil. Yang dimaksudkan forum adalah sebuah ruang yang terbuka untuk umum tempat percaturan politik, kegiatan bisnis, ritual keagamaan, interaksi kehidupan sosial kota, dan juga panggung tempat dipertontonkan segi-segi yang paling baik maupun yang paling buruk dari kodrat manusia. Cara memperlihatkan Kristus di media baru ini tidak berarti sekedar memasukan isi religius secara terbuka ke dalam berbagai pentas dunia, tetap menjadi saksi setia dalam iman dan kasih, serta mengomunikasikan pilihan-pilihan atau keputusan-keputusan yang selaras dengan Injil.

Internet menyediakan informasi yang bercorak "kelimpahan", "keterjangkauan" (aksessibilitas), dan "kelangsungan" (immediacy). Informasi tidak hanya berupa tulisan, tetapi juga berupa gambar, animasi video, dan produk auditif. Keheningan adalah suatu elemen yang tak terpisahkan di dalam komunikasi. Tanpa keheningan, kata-kata yang kaya akan pesan tak dapat hadir. Dalam diam dan keheningan, kita dapat mendengarkan dengan lebih baik dan lebih mampu memahami diri sendiri; gagasan-gagasan dapat lahir dan mencapai kedalaman makna; kita menjadi mampu untuk mengerti dengan lebih baik apa yang sesungguhnya ingin kita sampaikan, apa yang kita sampaikan dari orang lain, dan memilih bagaimana kita mengekspresikan diri kita.

Walaupun perjumpaan itu virtual, tetapi sungguh terjadi dan sangat nyata. Gereja harus menggunakan bahasa dan cara pikir itu untuk pengembangan katekese.

Maka Paus Benedictus XVI sangat berharap agar para imam sebagai pelaku utama katekese belajar media baru untuk mendukung pelayanan pastoral di dunia digital, khususnya pelayanan sabda. Dengan menggunakan teknologi komunikasi, para imam dapat memperkenalkan kehidupan menggereja kepada umat dan membantu orang-orang zaman sekarang menemukan wajah Kristus.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli di atas, penulis dapat memberi sedikit tanggapan bahwa Gereja bersifat terbuka terhadap hadirnya media komunikasi karena Gereja menyadari pentingnya sarana teknologi dan komunikasi untuk menunjang kehidupan yang semakin maju. Media komunikasi juga menjadi sarana pewartaan untuk seruan profetis/kenabian. Gereja juga menghimbau agar pemakaian sarana komunikasi digunakan secara efektif dan efisien untuk terciptanya kesejahteraan bersama (Bonum commune). Adanya kerja sama antara Gereja dan orang-orang yang memiliki kompetensi di bidang komunikasi, memungkinkan umat Kristiani dapat memperoleh informasi dan penjelasan secara langsung berkaitan dengan iman kekristenan. Setiap orang yang mengupload video, gambar/foto, dan audio ke media sosial misalnya facebook dan youtube merupakan salah satu bentuk pewartaan dalam dunia digital. Dan orang-orang tersebut yang dengan caranya sendiri berani dan mampu untuk mewartakan sangat diapresiasi oleh Gereja.

Dalam kurun waktu 20 tahun terakhir, ilmu pengetahuan dan teknologi sangat mewarnai kehidupan umat manusia di dunia modern. Sebagai mana tercatat dalam dukungan GS yang secara khusus menyoroti kegiatan manusia di seluruh dunia tertulis: manusia selalu telah berusaha mengembangkan hidupnya dengan jerih payah

dan berkat pembawaannya. Tetapi zaman sekarang ini, terutama berkat ilmu pengetahuan dan teknologi, ia telah dan tetap masih memperluas kedaulatannya hampir atas alam semesta. Pertama-tama berkat bantuan upaya-upaya aneka macam pertukaran (komunikasi) antarbangsa yang meningkat, keluarga manusia lambat-laun makin mengakui dan membentuk diri sebagai satu masyarakat di seluruh dunia. Dengan demikian banyak harta nilai, yang dulu oleh manusia terutama diharapkan dari kekuatan-kekuatan atas duniawi, sekarang sudah diusahakannya melalui kegiatannya sendiri. Adapun Gereja, yang menjaga khazanah sabda Allah, yakni sumber kaidah-kaidah di bidang religius dan kesusilaan, memang tidak selalu siap menjawab pertanyaan-pertanyaan itu semua. Tapi ingin memadukan cahaya perwahyuan dengan keahlian semua orang, supaya menjadi teranglah jalan yang belum lama ini mulai ditempuh oleh masyarakat manusia.

C. Motivasi Belajar

1. Pengertian Motivasi

.Wuitt,W. (2001:52) mengatakan motivasi adalah suatu kondisi atau status internal (kadang-kadang diartikan sebagai kebutuhan, keinginan, atau hasrat) yang mengarahkan perilaku seseorang untuk aktif bertindak dalam rangka mencapai suatu tujuan. Sartain (dalam Purwanto, 2007: 61) mengatakan bahwa motivasi adalah suatu organisme yang mengarahkan tingkah laku terhadap suatu tujuan. Menurut Handoko (1992: 59), untuk mengetahui kekuatan motivasi belajar siswa, dapat dilihat dari beberapa indikator sebagai berikut :

a. Kuatnya kemauan untuk berbuat
b. Jumlah waktu yang disediakan untuk belajar
c. Kerelaan meninggalkan kewajiban atau tugas yang lain
d. Ketekunan dalam mengerjakan tugas.

Sedangkan menurut Sardiman (2001:81) motivasi belajar memiliki indikator sebagai berikut:

a. Tekun menghadapi tugas.
b. Ulet menghadapi kesulitan (tidak lekas putus asa)
c. Menunjukan minat terhadap bermacam-macam masalah orang dewasa
d. Lebih senang bekerja mandiri
e. Cepat bosan pada tugas rutin
f. Dapat mempertahankan pendapatnya.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, motivasi dapat diartikan sebagai kekuatan (energi) seseorang yang dapat menimbulkan tingkat kemauan dalam melaksanakan suatu kegiatan. Kemauan baik yang bersumber dari dalam diri individu itu sendiri (motivasi intrinsik) maupun dari luar individu (motivasi ekstrinsik). Seberapa kuat motivasi yang dimiliki individu akan banyak menentukan kualitas perilaku yang ditampilkannya, baik dalam konteks belajar, bekerja maupun dalam kehidupan lainnya.

Faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi berprestasi (Sukadi, 2006) mengatakan bahwa ada beberapa faktor yang mempengaruhi motivasi berprestasi, yaitu sebagai berikut:

a) Pengalaman pada tahun-tahun pertama kehidupan. Adanya perbedaan pengalaman masa lalu pada setiap orang menyebabkan terjadinya variasi terhadap tinggi rendahnya kecenderungan untuk berprestasi pada diri seseorang.
b) Latar belakang budaya tempat seseorang dibesarkan.

   Bila dibesarkan dalam budaya yang menekankan pada pentingnya keuletan, kerja keras, sikap inisiatif dan kompetitif, serta suasana yang selalu mendorong individu untuk memecahkan masalah secara mandiri tanpa dihantui perasaan takut gagal, maka dalam diri seseorang akan berkembang hasrat berprestasi yang tinggi.
c) Peniruan tingkah laku (modelling)

   Melalui modelling, anak mengambil atau meniru banyak karakteristik dari model, termasuk dalam kebutuhan untuk berprestasi jika model tersebut memiliki motivasi tersebut dalam derajat tertentu.

d) Lingkungan tempat proses pembelajaran berlangsung

Iklim belajar yang menyenangkan, tidak mengancam, memberi semangat dan sikap optimisme bagi mahasiswa dalam belajar, cenderung akan mendorong seseorang untuk tertarik belajar, memiliki toleransi terhadap suasana kompetisi dan tidak khawatir akan kegagalan.

e) Harapan orangtua terhadap anaknya

Orangtua yang mengharapkan anaknya bekerja keras dan berjuang untuk mencapai sukses akan mendorong anak tersebut untuk bertingkahlaku yang mengarah kepada pencapaian prestasi.

2. Ciri Mahasiswa Bermotivasi Tinggi

Menurut Sardiman (1996:82) mahasiswa yang memiliki motivasi tinggi memiliki beberapa ciri-ciri, antara lain sebagai berikut:

a. Tekun menghadapi tugas
b. Ulet menghadapi kesulitan/tidak cepat putus asa.
c. Tidak memerlukan dorongan dari luar untuk berprestasi sebaik mungkin.
d. Lebih senang kerja mandiri.
e. Cepat bosan pada tugas-tugas yang rutin.
f. Dapat mempertahankan pendapatnya.
g. Tidak mudah melepaskan hal yang sudah diyakininya.

3. Fungsi Motivasi

Motivasi mempunyai fungsi yang penting dalam belajar, karena motivasi akan menentukan intensitas usaha belajar yang dilakukan mahasiswa. Sardiman (1996:84) mengemukakan ada tiga fungsi motivasi, yaitu:

a. Mendorong manusia untuk berbuat.

   Motivasi dalam hal ini merupakan motor penggerak dari setiap kegiatan yang akan dikerjakan.

b. Menuntun arah perbuatan, yakni ke arah tujuan yang hendak dicapai, dengan demikian motivasi dapat memberi arah, dan kegiatan yang harus dikerjakan sesuai dengan rumusan tujuannya.

c. Menyeleksi perbuatan, yakni menentukan perbuatan-perbuatan apa yang harus dikerjakan yang serasi guna mencapai tujuan, dengan menyisihkan perbuatan-perbuatan yang tidak bermanfaat bagi tujuan tersebut.

Motivasi diperlukan dalam menentukan intensitas usaha belajar bagi para mahasiswa. Menurut Djamarah (2013:123) ada tiga fungsi motivasi, yakni :

f) Motivasi sebagai pendorong perbuatan. Motivasi berfungsi sebagai pendorong untuk memengaruhi sikap apa yang seharusnya peserta didik ambil dalam rangka belajar.

g) Motivasi sebagai penggerak perbuatan. Dorongan psikologis melahirkan sikap terhadap peserta didik itu merupakan suatu kekuatan yang tak terbendung yang kemudian terjelma dalam bentuk gerakan psikofisik.

h) Motivasi sebagai pengarah perbuatan. Peserta didik yang mempunyai motivasi dapat menyeleksi mana perbuatan yang harus dilakukan dan perbuatan yang perlu diabaikan.

Dari beberapa pendapat para ahli di atas, penulis memberi tanggapan bahwa ada beberapa hal yang perlu ditingkatkan yaitu selama proses perkuliahan mahasiswa merasa kurang percaya diri atas kemampuan dirinya sendiri sehingga takut salah dan malu bertanya pada teman atau dosennya. Beberapa alternatif pemecahan yang dapat dilakukan oleh dosen antara lain: dosen hendaknya memotivasi mahasiswa supaya mempunyai rasa percaya diri dan kemauan untuk dapat mengemukakan pendapat dan mengambil keputusan. Motivasi dapat diartikan sebagai kekuatan seseorang yang dapat menimbulkan tingkat kemauan dalam melaksanakan suatu kegiatan. Kemauan baik yang bersumber dari dalam diri individu itu sendiri (motivasi intrinsik) maupun dari luar individu (motivasi ekstrinsik). Seberapa kuat motivasi yang dimiliki individu akan banyak menentukan kualitas perilaku yang ditampilkannya, baik dalam konteks belajar, bekerja maupun dalam kehidupan lainnya.

Proses pembelajaran akan berhasil manakala mahasiswa mempunyai motivasi dalam belajar. Untuk memperoleh hasil belajar yang optimal, dosen dituntut kreatif membangkitkan motivasi belajar mahasiswa. Karena dengan kreativitas seorang dosen dapat menjadikan mahasiswa tergugah dalam proses perkuliahan.

D. Penelitian Relevan

Sebagai bahan perbandingan akan hasil penelitan dari penulisan ini, maka pentinglah penulis memaparkan contoh penelitian lain yang relevan dengan penelitian

penulis sendiri. Variabel yang dingkat untuk dijadikan bahan perbandingan dari judul ini ialah Audio visual dan relevan dengan penelitian dari Petrus Ragawatu. Peneliti melaksanakan penelitian di SMP Negeri 2 Merauke pada bulan November sampai dengan Desember Tahun 2015, dengan judul tulisan "Pengaruh Pelaksanaan Katekese Audio Visual Terhadap Perwujudan Iman Siswa-siswi Katolik Kelas VII SMP Negeri 2 Merauke. Variabel lain adalah penelitian dari Maria Gabriela Solarbesain. Peneliti melaksanakan penelitian di SD Internasional Okki Anim-Ha Merauke pada bulan November sampai Desember Tahun 2012, dengan judul tulisan "Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Pendidikan Agama Katolik (PAK) Dengan Media Audio Visual Di SD Internasional Okki Anim-Ha Merauke". Penelitian lainnya adalah dari Ahmad Fujiyanto, dkk. Peneliti melaksanakan penelitian di SDN Ketib Kecamatan Sumedang Utara Kabupaten Sumedang pada tahun 2016 dengan judul tulisan "Penggunaan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Hubungan Antar Makhluk Hidup".

E. Kerangka Pikir

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri peserta didik. Menurut Brown (1973:68) media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dapat mempengaruhi terhadap efektivitas pembelajaran. Namun, satu hal yang perlu diingat bahwa peranan media tidak

akan terlihat apabila penggunaannya tidak sejalan dengan isi dan tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Secanggih dan semenarik apapun media tersebut, tidak dapat dikatakan menunjang pembelajaran apabila keberadaannya menyimpang dari isi dan tujuan pembelajarannya.

Motivasi mempunyai fungsi yang penting dalam belajar, karena motivasi akan menentukan intensitas usaha belajar yang dilakukan mahasiswa. Sardiman (1996:84) mengemukakan ada tiga fungsi motivasi, yaitu:

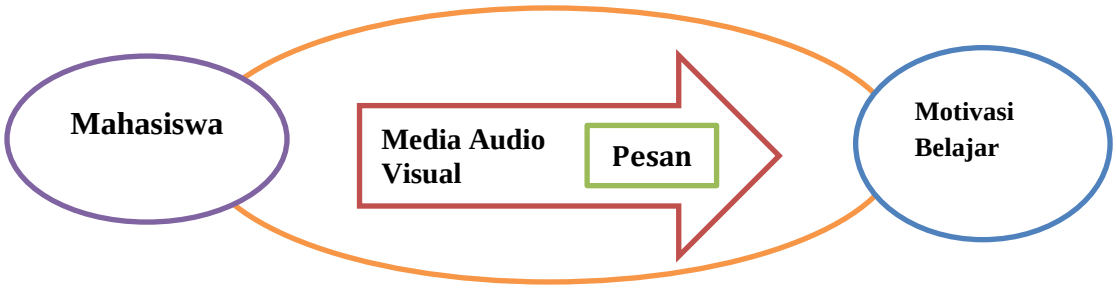
a. Mendorong manusia untuk berbuat. Motivasi dalam hal ini merupakan motor penggerak dari setiap kegiatan yang akan dikerjakan.
b. Menuntun arah perbuatan, yakni ke arah tujuan yang hendak dicapai, dengan demikian motivasi dapat memberi arah, dan kegiatan yang harus dikerjakan sesuai dengan rumusan tujuannya.
c. Menyeleksi perbuatan, yakni menentukan perbuatan-perbuatan apa yang harus dikerjakan yang serasi guna mencapai tujuan, dengan menyisihkan perbuatan-perbuatan yang tidak bermanfaat bagi tujuan tersebut.

Motivasi diperlukan dalam menentukan intensitas usaha belajar bagi para mahasiswa. Menurut Djamarah (2013:123) ada tiga fungsi motivasi, yakni :

a) Motivasi sebagai pendorong perbuatan. Motivasi berfungsi sebagai pendorong untuk memengaruhi sikap apa yang seharusnya peserta didik ambil dalam rangka belajar.

b) Motivasi sebagai penggerak perbuatan. Dorongan psikologis melahirkan sikap terhadap peserta didik itu merupakan suatu kekuatan yang tak terbendung yang kemudian terjelma dalam bentuk gerakan psikofisik.

c) Motivasi sebagai pengarah perbuatan. Peserta didik yang mempunyai motivasi dapat menyeleksi mana perbuatan yang harus dilakukan dan perbuatan yang perlu diabaikan



F. Hipotesis

Berdasarkan kajian teori dan kerangka pikir, dapat diajukan hipoesis penelitian sebagai berikut:

Ha:Ada pengaruh antara penggunaan media pembelajaran audio visual dalam proses perkuliahan terhadap motivasi belajar pada mahasiswa Sekolah Tinggi Katolik Santo Yakobus Merauke.

Ho:Tidak ada pengaruh antara penggunaan media pembelajaran audio visual dalam proses perkuliahan terhadap motivasi belajar pada mahasiswa Sekolah Tinggi Katolik Santo Yakobus Merauke.

BAB III

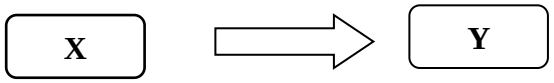
METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Dalam penelitian ini penulis mau melihat pengaruh antara variabel x (Penggunaan Media Pembelajaran Audio visual) terhadap variabel y (Motivasi belajar pada mahasiswa Sekolah Tinggi Katolik Santo Yakobus Merauke.). Berdasarkan maksud tersebut, maka penulis menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan model analisis regresi. Disebut kuantitatif karena data penelitian berupa angka-angka dan Analisis regresi merupakan studi ketergantungan satu atau lebih variabel bebas terhadap variabel tidak bebas.

B. Desain Penelitian

Desain penelitian ini menggunakan prinsip dasar penelitian *Ex Post Facto*. Riduwan (2007: 50) Penelitian *Ex Post Facto* merupakan suatu penelitian yang dilakukan untuk meneliti atau mengkaji suatu kejadian atau peristiwa yang telah ada dengan melihat ke belakang faktor-faktor yang relevan yang mempengaruhi atau menimbulkan kejadian atau peristiwa tersebut. Logika dasarnya sama dengan penelitian eksperimen, yaitu jika X maka Y, hanya saja dalam penelitian ini tidak ada manipulasi (*treatment*) terhadap variabel bebas (*independen*). Desain penelitiannya adalah sebagai berikut:



Keterangan:

X : Penggunaan media pembelajaran audio visual

Y : Motivasi belajar pada mahasiswa STK St. Yakobus Merauke

C. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

   Dalam penelitian ini penulis mengambil tempat atau lokasi di Sekolah Tinggi Katolik Santo Yakobus Merauke., yang beralamat di Jalan Missi 2 Merauke. Penulis memilih Sekolah Tinggi Katolik Santo Yakobus Merauke sebagai lokasi penelitian karena penulis merupakan mahasiswa Sekolah Tinggi Katolik Santo Yakobus Merauke. Penulis sendiri merasa prihatin terhadap motivasi dan prestasi belajar mahasiswa sehingga penulis ingin mencari jalan keluar dengan cara meningkatkan penggunaan media audio visual dalam setiap proses perkuliahan dan pembelajaran.

2. Waktu Penelitian

   Penelitian ini akan dilaksanakan pada bulan November 2019-Januari 2020. Dengan demikian penelitian diperkirakan akan memakan waktu kurang lebih tiga bulan mulai dari pengumpulan sampai pengolahan data dari angket penelitian.

D. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah keseluruhan dari mahasiswa yang terdiri dari beberapa angkatan/semester. Berikut tabel distribusi populasi:

Tabel 3.1 Distribusi Populasi

No	Semester	Jumlah
1	III	24
2	V	25
3	VII	33
4	IX	8
	Jumlah	90

Sumber: BAAK STK St. Yakobus Merauke Tahun 2020

2. Sampel

Sampel dalam penelitian ini akan mengambil 60 mahasiswa-mahasiswi Sekolah Tinggi Katolik Santo Yakobus Merauke, yang ditentukan secara acak. Jumlah kelas sebanyak 4 ruangan yang terdiri dari semester I-III-V-VII, namun penulis akan mengambil sampel penelitian dari semester III-V-VII dan IX. Teknik pengambilan sampel akan menggunakan metode *simple random sampling*. Sugiyono (2012: 122) dikatakan *simple* (sederhana) karena pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu. Berikut tabel distribusi sampel:

Tabel 3.2 Distribusi sampel

No	Semester	Jumlah
1	III	22
2	V	15
3	VII	15
4	IX	8
	Jumlah	60

E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

1. Variabel Penelitian

Dalam penelitian ini terdapat dua variabel yang akan diukur. Terdiri dari variabel bebas (*independen*) dan variabel terikat (*dependen*). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah "Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual" sedangkan variabel terikatnya ialah "Motivasi Belajar".

2. Defenisi Konseptual Variabel

Konseptual untuk variabel penggunaan media pembelajaran audio visual (X) adalah media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri peserta didik. Schramm (dalam Iswarahadi, 2006:143)

Sedangkan defenisi untuk variabel motivasi belajar (Y) adalah motivasi dapat diartikan sebagai kekuatan (energi) seseorang yang dapat menimbulkan tingkat kemauan dalam melaksanakan suatu kegiatan. Kemauan baik yang bersumber dari dalam diri individu itu sendiri (motivasi intrinsik) maupun dari luar individu

(motivasi ekstrinsik). Seberapa kuat motivasi yang dimiliki individu akan banyak menentukan kualitas perilaku yang ditampilkannya, baik dalam konteks belajar, bekerja maupun dalam kehidupan lainnya. Wuitt, W. (2001:52).

3. Defenisi Operasional Variabel

a. Media Pembelajaran Audio Visual

Media audio visual dapat diukur dengan beberapa kriteria sebagai berikut:

1) Jenis-jenis media
2) Fungsi media dalam pembelajaran
3) Pemilihan media pembelajaran
4) Kelebihan dan kekurangan media audio visual

b. Motivasi Belajar

Motivasi belajar dapat diukur berdasarkan kriteria-kriteria untuk menentukan intensitas usaha belajar yang dilakukan mahasiswa, yaitu: Sardiman (2001:81)

a. Tekun menghadapi tugas.
b. Tangguh menghadapi kesulitan.
c. Lebih senang bekerja mandiri.
d. Cepat bosan pada tugas rutin.
e. Dapat mempertahankan pendapatnya.

4. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh penulis, mencakup:

1. Angket

   Angket adalah seperangkat pertanyaan tertulis yang diberikan kepada subjek penelitian untuk dijawab sesuai dengan keadaan subjek yang sebenarnya. Hal-hal yang dapat dijaring dengan menggunakan kuisioner adalah hal-hal mengenai diri responden, dengan asumsi bahwa respondenlah yang paling mengetahui tentang dirinya.

2. Studi Dokumentasi

   Studi dokumentasi adalah teknik pengumpulan data yang tidak langsung ditujukan pada subjek penelitian, namun melalui dokumen. Dokumen yang digunakan dapat berupa buku harian, surat pribadi, laporan, notulen rapat, catatan kasus dalam pekerjaan sosial dan dokumen lainnya.

5. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan untuk pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode angket dengan bentuk skala sikap deferensial semantik. Skala diferensial semantik atau skala perbandingan semantik berisikan serangkaian karakteristik bipolar (dua kutub) untuk mengungkapkan indikator dari variabel bebas dan variabel terikat (Riduwan, 2012:92). Instrumen ini bersifat

tertutup, artinya jawaban untuk pernyataan sudah disediakan pada kolom jawaban. Responden tinggal memilih salah satu alternatif jawaban yang sesuai.

Instrumen penelitian berupa angket yang digunakan adalah skala sikap diferensial dengan jumlah butir instrumen penelitian variabel media audio visual sebanyak 30 soal dan motivasi belajar sebanyak 30 soal. Setiap butir pernyataan memiliki gradasi Selalu (S), Kadang-kadang (K), Jarang (J) dan Tidak Pernah (STS). Setiap pernyataan diberi skor S = 4, K = 3, J = 2, T = 1.

Tabel 3.3 Skor alternative jawaban variabel x dan y

Alternatif Jawaban	Skor
Selalu-Tidak pernah	4-1

F. Kisi-kisi Instrumen Pengumpulan Data

Tabel 3.4 Kisi-kisi Instrumen Variabel Media Audio Visual

No	Sub Variabel	Indikator	No Item
1.	Jenis-jenis media	▪ Media visual ▪ Media audio ▪ Media audio visual	1, 2, 47 4, 5, 7, 9, 50
2	Fungsi media dalam pembelajaran	▪ Media sebagai alat bantu ▪ Media sebagai sumber belajar	12, 13, 15 53, 17

3.	Pemilihan media pembelajaran	▪ Tujuan ▪ Ketepatgunaan ▪ Tingkat kemampuan mahasiswa/peserta didik	21, 23, 24 26, 27, 30, 31
4.	Kelebihan dan kekurangan media audio visual	▪ Kelebihan dan kekurangan media audio visual	33, 56 ,36, 37, 39, 41, 42, 43, 44, 46
JUMLAH TOTAL			**30**

Tabel 3.5 : Kisi-kisi Instrumen Variabel Motivasi Belajar

No.	Sub variabel	Indikator	Item soal
1.	Motivasi belajar	▪ Indikator motivasi belajar (menurut Handoko) ▪ Indikator motivasi belajar (menurut Sardiman) ▪ Faktor yang mempengaruhi motivasi	3, 48, 49 10, 51, 52 16, 54, 55
2.	Ciri mahasiswa bermotivasi tinggi	▪ Ciri-ciri mahasiswa bermotivasi tinggi	34, 57,

4	Tekun menghadapi tugas	▪ Mengerjakan tugas kuliah kelompok ▪ Mengerjakan tugas kuliah mandiri	6, 8 11, 14
5	Tangguh menghadapi kesulitan belajar.	▪ Tidak lekas putus asa dalam belajar	18, 19
6	Lebih senang bekerja mandiri	▪ Membaca buku di perpustakaan ▪ Mencari bahan belajar di internet ▪ Memilih belajar daripada bermain	20, 22 25, 28 29, 32
7	Cepat bosan pada tugas rutin	▪ Bosan dengan model tugas kuliah yang sama	35, 38
8	Dapat mempertahankan pendapatnya	▪ Mampu mempertahankan argumen pribadi saat presentasi	40, 45
JUMLAH TOTAL			**30**
3.	Fungsi Motivasi	▪ Beberapa fungsi motivasi	58, 47, 60

G. Pengembangan Instrumen

1. Uji Coba Terpakai

Uji coba instrumen ini bersifat uji coba terpakai dalam arti peneliti hanya satu kali menyebarkan instrumen untuk dipakai dalam mengumpulkan data penelitian. Butir instrumen yang sudah diisi oleh responden akan diuji tingkat validitas dan reliabilitasnya, butir soal yang memiliki nilai validitas dan reliabilitasnya rendah akan dibuang dan tidak dipakai dalam analisa data. Sedangkan yang memenuhi syarat dalam uji validitas dan reliabilitas akan dipakai untuk menguji hipotesis.

2. Uji Validitas

Zainal Arifin (2012: 314) sebelum anda menggunakan suatu tes, anda hendaknya mengukur terlebih dahulu derajat validitasnya berdasarkan kriteria tertentu. Dengan kata lain, untuk melihat apakah tes tersebut valid (sahih). Oleh karena itu agar kesimpulan tidak keliru dan tidak memberikan gambaran yang jauh berbeda dari keadaan yang sebenarnya diperlukan uji validitas dari alat ukur yang digunakan dalam penelitian.

Validitas adalah seberapa jauh alat ukur dapat mengungkap dengan benar gejala atau sebagian gejala yang hendak diukur, artinya tes tersebut mengukur apa yang seharusnya diukur. Pengujian validitas dalam penelitan ini perhitungannya dibantu dengan program SPSS 16.0 *for windows*

Di dalam penelitian ini, suatu item instrumen atau soal dapat digunakan sebagai alat pengumpul data yang baik jika tingkat validitasnya tinggi hingga sangat

tinggi. Apabila kriteria validitas item atau soal cukup atau rendah berarti item pernyataan tidak dipakai atau perlu perbaikan sebelum diujicobakan lagi.

Dalam uji coba terpakai menggunakan validitas butir dengan taraf signifikansi 0,05 dengan N 60 orang, maka butir yang memiliki koefisien korelasi lebih besar atau sama dengan 0,25 dianggap valid dan layak digunakan dalam penelitian ini.

Hasil validitas butir pada variabel media audiovisual, dari 30 butir yang diuji hasil validitas yang diperoleh adalah 0,25-0,54. Dari hasil akhir uji validitas, terdapat 1 butir tidak valid karena di bawah 0,25, yakni 0,22, sedangkan 29 butir dinyatakan valid karena 0,25-0,54. Dengan demikian 29 butir pernyataan dinyatakan valid.

Pada variabel motivasi belajar, dari 30 butir yang diuji hasil validitas yang diperoleh adalah 0,08-0,58. Dari hasil akhir uji validitas, terdapat 3 butir tidak valid karena di bawah 0,25, yakni, 0,08, 0,09, 0,20, sedangkan 27 butir dinyatakan valid karena 0,27-0,54. Dengan demikian 27 butir pernyataan dinyatakan valid.

3. Uji Reliabilitas

Zainal Arifin (2012: 326) reliabilitas suatu tes adalah tingkat atau derajat konsistensi tes yang bersangkutan. Reliabilitas berkenaan dengan pertanyaan, apakah suatu tes teliti dan dapat dipercaya sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan. Suatu tes dapat dikatakan reliabel jika selalu memberikan hasil yang sama bila diteskan pada kelompok yang sama pada waktu atau kesempatan yang berbeda.

Uji reliabilitas dilakukan untuk mendapatkan tingkat ketepatan alat pengumpul data yang digunakan. Besar koefisien relibilitas berkisar antara 0,00 sampai dengan 1,00. Jika koefisien semakin mendekati 1,00 maka hasil pengukuran mendekati taraf sempurna. Dalam penelitian ini, uji reliabilitas menggunakan perhitungan dengan formula Alpha Cronbach menggunakan bantuan program SPSS 16.0 *for windows*.

a. Uji reliabilitas media audio visual

Tabel. 3.6. Uji Reliabilitas Varibael X

Cronbach's Alpha	N of Items
0.829	30

Sumber: Hasil pengolahan data SPSS 16.0

Dari hasil analisis menggunakan program SPSS 16.0 *for windows* terdapat nilai Alfa sebesar 0,829. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa butir-butir instrumen dalam variabel X yakni media audio visual dalam penelitian ini reliabel atau dapat dipercaya.

b. Uji reliabilitas Motivasi belajar

Tabel. 3.7. Uji Reliabilitas Varibael Y

Cronbach's Alpha	N of Items
0.740	30

Sumber: Hasil pengolahan data SPSS 16.0

Dari hasil analisis menggunakan program SPSS 16.0 *for windows* terdapat nilai Alfa sebesar 0,740. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa butir-butir instrumen dalam variabel Y yakni motivasi belajar dalam penelitian ini reliabel atau dapat dipercaya.

4. Deskripsi Data

Analisis deskriptif dilakukan untuk memperoleh nilai rata-rata variabel dengan mengklasifikasikan data variabel menurut tingkat tertentu. Deskripsi data tersebut meliputi rata-rata (*mean*), standar deviasi, rentang skor (*range*), skor minimum dan maksimum, nilai tengah (*median*), nilai yang sering muncul (*modus*), skor total (*sum*) dan frekuensi dari skala yang digunakan dalam penelitian ini. Deskripsikan data tersebut berdasarkan kategori dari setiap variabel.

a. Media audio visual

Penentuan kategori pada variabel media audio visual adalah sebagai berikut:

- Skor tertinggi yang dicapai 4 x 30 = 120
- Skor terendah yang dicapai 1 x 30 = 30
- Hasil dari skor tertinggi dikurangi skor terendah 120-30 = 90
- Hasil dibagi 5 sesuai dengan intervalnya 90:4 = 23

Tabel. 3.8. Kriteria Media audio visual

Kriteria	Interval
Sangat baik	102 – 125
Baik	78 – 101
Cukup	54 – 77
Kurang	30 – 53

Sumber: Hasil pengolahan data 2020

b. Motivasi belajar

Penentuan kategori pada variabel motivasi belajar adalah sebagai berikut:

- Skor tertinggi yang dicapai 4 x 30 = 120
- Skor terendah yang dicapai 1 x 30 = 30
- Hasil dari skor tertinggi dikurangi skor terendah 120-30 = 90
- Hasil dibagi 4 sesuai dengan intervalnya 90:4 = 23

Tabel. 3.9. Kriteria Motivasi Belajar

Kriteria	Interval
Sangat baik	102 – 125
Baik	78 – 101
Cukup	54 – 77
Kurang	30 – 53

Sumber: Hasil pengolahan data 2020

5. Uji Persyaratan Analisis

Setelah alat ukur telah diuji validitas dan realibilitasnya, maka tahap selanjutnya ialah uji persyaratan analisis data yang dilakukan dengan uji normalitas data, uji linieritas dan uji heterokedastisitas dengan teknik analisis regresi sederhana.

Dalam penelitian ini data yang digunakan adalah data skala ordinal yaitu data mengenai penggunaan media Audio visual dan motivasi belajar.

a. Uji Normalitas Data

Uji normalitas distribusi frekuensi dilakukan untuk mengetahui normal atau tidaknya distribusi data yang menjadi syarat untuk menentukan jenis analisis statistik selanjutnya (Riduwan, 2010: 217). Uji normalitas ini juga menjadi salah satu indikator untuk mengetahui bahwa data yang diperoleh dari hasil penelitian benar-benar representatif, sehingga data hasil analisis dari sampel layak untuk digeneralisasikan pada populasi. Peneliti dalam menganalisis data untuk mengetahui normalitas data menggunakan bantuan program komputer SPSS versi 16.0 *for windows*.

b. Uji Linieritas

Uji linieritas regresi dilakukan untuk mengukur tingkat pengaruh, memprediksi besarnya arah pengaruh itu serta meramalkan besarnya variabel dependen jika nilai variabel independen diketahui (Riduwan, 2010: 220). Dalam menganalisis linieritas regresi ini, peneliti menggunakan bantuan program komputer SPSS versi 16.0 *for windows*, dengan kriteria jika nilai *linearity* di bawah atau sama dengan 0,05 maka kelinieran terpenuhi.

c. Uji H**eterokedastisitas**

Duwi Priyanto (2009:74) Heterokedastisitas adalah keadaan dimana terjadinya ketidaksamaan varian dari residual pada model regresi. Model regresi yang baik mensyaratkan tidak adanya masalah heterokedastistas. Heterokedastisitas menyebabkan penaksir atau estimator menjadi tidak efisien dan nilai koefisien determinasi akan menjadi sangat tinggi. Untuk mendeteksi ada tidaknya heterokedastisitas dengan melihat pola titik-titik pada scatterplot regresi. Jika titik-titik menyebar dengan pola yang tidak jelas di atas dan di bawah angka 0 pada sumbu Y maka tidak terjadi masalah heterokedastisitas. Analisis uji heterokedastisitas ini menggunakan bantuan program komputer SPSS versi 16.0 *for windows*.

d. Uji Autokorelasi

Uji atokorelasi adalah keadaan dimana terjadi korelasi dari residual untuk pengamatan satu dengan pengamatan yang lain yang disusun menurut tingkatan waktu yang ada. Ciri tidak adanya masalah autokorelasi yakni bila model regresi tidak ada masalah.

e. Uji Hipotesis

Teknik dalam pengujian hipotesis penelitian ini menggunakan teknik analisis regresi sederhana dengan bantuan program SPSS versi 16.0 *for windows* dengan melihat nilai signifikansi pada tabel *Anova* dan *Coefficients* kemudian membandingkannya dengan taraf signifikansi (α) 5% (0,05).

Stanislaus (2009:233) Analisis Regresi sederhana (*simple regression analisis*) digunakan untuk memprediksi nilai suatu variabel dependen y berdasarkan nilai

variabel independen x. Analisis regresi juga dapat digunakan untuk melihat pengaruh variabel independen x terhadap variabel dependen y. Variabel independen x sering disebut sebagai variabel prediktor, sedangkan variabel dependen y sering disebut sebagai variabel respons. Adapun ketentuan penerimaan atau penolakan, ialah apabila nilai signifikansi kurang dari atau sama dengan (≤) 0,05 maka Ha diterima dan Ho ditolak, dan apabila signifikansi lebih dari 0,05 (>) maka Ha ditolak dan Ho diterima.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Tempat Penelitian

1. Sejarah Singkat Berdirinya Sekolah Tinggi Katolik Santo Yakobus Merauke

Sekolah Tinggi Katolik St. Yakobus Merauke merupakan satu-satunya lembaga Pendidikan Agama Katolik yang mendidik para calon guru Agama Katolik di wilayah Papua Selatan. Pada awalnya bernama Sekolah Tinggi Pastoral dengan Program Studi Pastoral jenjang Diploma Tiga (D3). Gagasan awal mendirikan Sekolah Tinggi Pastoral (STP) mendapat respon dari umat dan uskup agung Merauke dalam Musyawarah Pastoral (MUSPAS) Keuskupan Agung Merauke (KAME) pada tahun 2001. Berdasarkan uraian di atas, maka dimulainya proses pendirian Sekolah Tinggi Pastoral (STP) St. Yakobus. Pemilihan nama pelindung Santo Yakobus karena salah satu inisiator atau penggagas pendirian sekolah ini adalah uskup agung Merauke Mgr. Jacobus Duivenvoorde MSC.

Proses awal ialah persiapan bangunan fisik sekolah, maka didapatlah gedung milik sekolah KPG (Kelas Persiapan Guru) yang saat ini Sekolah Tinggi Katolik Santo Yakobus Merauke tempati (gedung lama). Status gedung tersebut adalah milik Keuskupan Agung Merauke, maka oleh keuskupan dihibahkan kepada Sekolah Tinggi Katolik Santo Yakobus Merauke (waktu itu STP). Proses selanjutnya adalah persiapan yayasan sebagai payung institusi sekaligus pengelola. Keuskupan Agung Merauke memiliki Yayasan Pendidikan dan Persekolahan Katolik (YPPK), maka disepakatilah bahwa STP Santo Yakobus bernaung di bawah YPPK Merauke. Selanjutnya pada tahun 2003, Sekolah Tinggi Pastoral menjalin kerja sama dengan Universitas Sanata Dharma Yogyakarta untuk tahap penjajakan awal dan persiapan pembukaan program studi Pendidikan dan Pengajaran Agama Katolik. Universitas Sanata Dharma mengirimkan satu tim yang terdiri dari beberapa orang dosen pakar bidang pendidikan dan kateketik untuk melakukan studi kelayakan dan sekaligus konsultan pembukaan program studi yang baru ini.

Sejak awal berdirinya, sebagai institusi yang baru saja berdiri sekolah ini bernaung di bawah Universitas Sanata Dharma Yogyakarta. Lambat laun, dirasa perlu bahwa STP Santo Yakobus harus menjadi sekolah tinggi yang independen dan mandiri, maka ijin operasional sekolah ini berada di bawah direktorat jenderal Bimbingan Masyarakat Katolik Kementerian Agama RI. Seiring dengan perubahan dan tuntutan zaman, Sekolah Tinggi Pastoral pada tahun 2005 berubah menjadi Sekolah Tinggi Katolik Santo Yakobus Merauke dan memayungi dua program studi

yakni Program Studi Pendidikan dan Pengajaran Agama Katolik dan Program Studi Bahasa Inggris dengan jenjang strata satu.

Program Studi Pendidikan Agama Katolik menginduk kepada Direktorat Jenderal Bimbingan Masyarakat Katolik Kementerian Agama RI sedangkan Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris bekerjasama dengan Universitasi Tridharma Balikpapan. Dalam perjalanannya, Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris harus ditutup karena berakhirnya kerjasama dengan pihak penyelenggara dan karena terbentur dengan regulasi yang ada. Hingga saat ini Sekolah Tinggi Katolik Santo Yakobus Merauke baru menyelenggarakan satu program studi yaitu Pendidikan dan Pengajaran Agama Katolik. Perencanaan tahap selanjutnya, Sekolah Tinggi Katolik Santo Yakobus Merauke akan membuka program-program studi lain yang relevan seperti Pendidikan Profesi Guru (PPG), Pastoral Konseling, Manajemen Pastoral dan Teologi. Sejak berdirinya hingga saat ini, Sekolah Tinggi Katolik Santo Yakobus Merauke sudah berhasil meluluskan beberapa angkatan. Untuk program studi Pendidikan Bahasa Inggris sudah berhasil meluluskan 3 angkatan, sementara program studi Pendidikan dan Pengajaran Agama Katolik, hingga tahun 2019 sudah meluluskan 9 angkatan dengan jumlah lulusan sarjana sebanyak 224 orang.

Pada tahun 2012 Sekolah Tinggi Katolik Santo Yakobus Merauke mengajukan permohonan akreditasi ke Badan Akreditasi Nasional perguruan tinggi. Baru pada tahun 2014 asesor BAN PT mengunjungi Sekolah Tinggi Katolik Santo Yakobus Merauke. Pada bulan Agustus tahun 2014 keluar surat keputusan BAN PT dengan nomor SK No.280/SK/BAN-PT.Akred/ S/VIII/2014, dengan demikian Sekolah

Tinggi Katolik Santo Yakobus Merauke sudah memilliki status terakreditasi C. Pada tahun 2019 Sekolah Tinggi Katolik Santo Yakobus Merauke kembali mengajukan proses reakreditasi program studi dan hasilnya keluar pada tanggal 18 Desember 2019 dengan SK Nomor 4828/SK/BAN-PT/Akred/S/XII/2019 dengan predikat akreditasi B. (*Sumber: BAAK STK St. Yakobus Merauke Tahun 2020)*

2. Visi Dan Misi Sekolah Tinggi Katolik Santo Yakobus Merauke

a. Visi

Menjadi lembaga pendidikan tinggi agama katolik yang unggul dan kompetitif dalam pengembangan pendidikan keagamaan katolik di wilayah Papua Selatan berdasarkan iman katolik dan nilai-nilai kemanusiaan.

b. Misi

1) Menyelenggarakan pendidikan dan pengajaran untuk menyediakan tenaga pendidik dan pengajar yang menjadi penggerak dalam proses pembangunan dalam bidang keagamaan dan kemasyarakatan.
2) Melaksanakan kajian ilmiah di bidang pendidikan keagamaan Katolik.
3) Melaksanakan pengabdian kepada masyarakat dalam bidang pendidikan keagamaan Katolik untuk masyarakat di sekolah dan di luar sekolah (paroki, kelompok kategorial, dan lembaga pembinaan) sesuai konteks setempat.

Sumber: BAAK STK St. Yakobus Merauke Tahun 2020

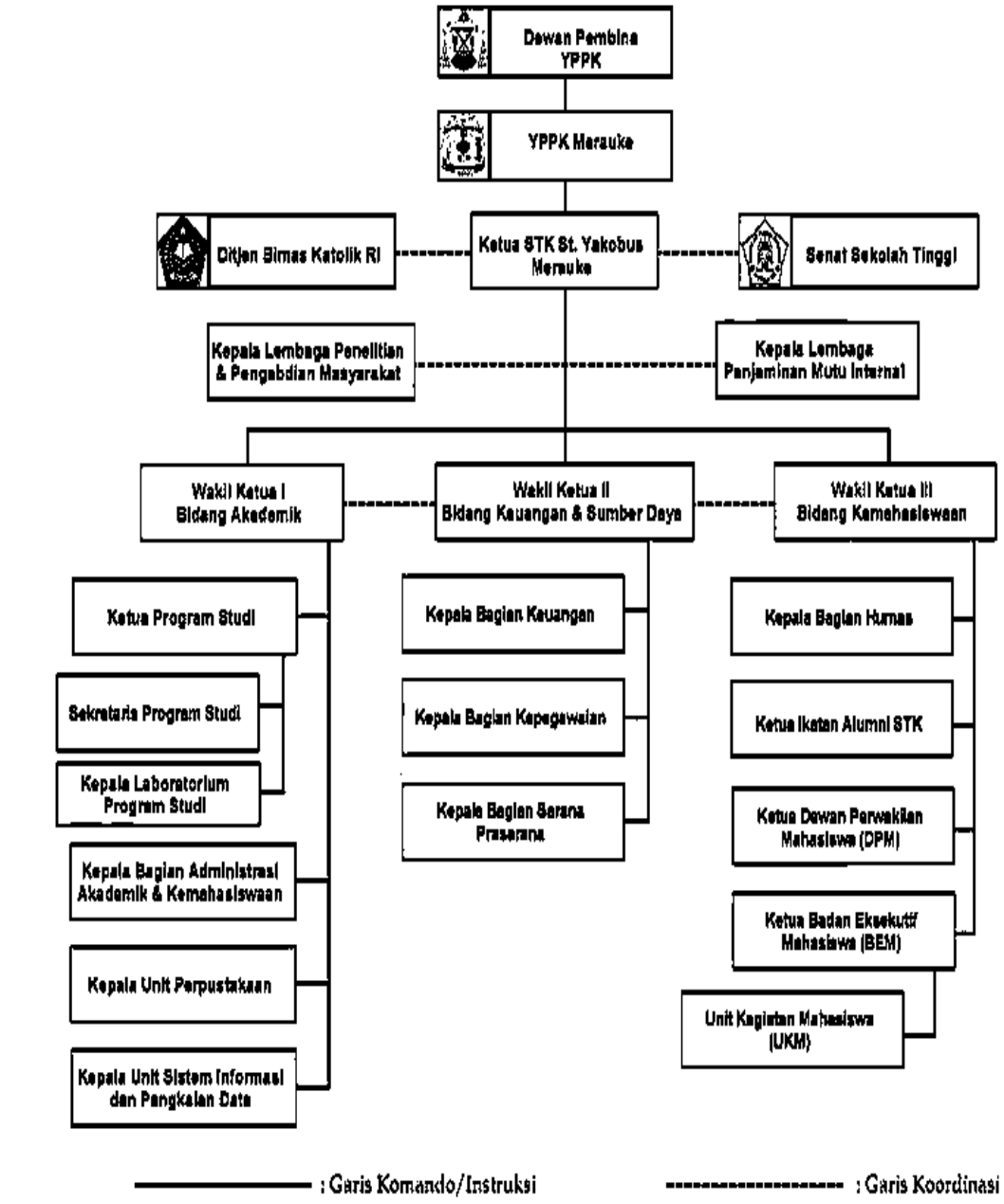
3. Keadaan Geografis Sekolah Tinggi Katolik Santo Yakobus Merauke

Sekolah Tinggi Katolik Santo Yakobus Merauke beralamat di jalan Missi II Merauke. Lembaga Sekolah Tinggi Katolik Santo Yakobus Merauke adalah sebuah lembaga pendidikan tinggi yang bergerak dalam menghasilkan out put berupa guru agama Katolik dan katekis atau pekerja pastoral. Lembaga ini didirikan atas dasar SK Dirjen Bimas Katolik Kementerian Agama R.I no. DJ. IV/HK. 005/150/2006. Adapun letak geografis kampus Sekolah Tinggi Katolik St. Yakobus adalah:

a. Sebelah Timur berbatasan dengan SMP YPPK Santo Mikael.
b. Sebelah Barat berbatasan dengan rumah bapak Patar Simanjuntak.
c. Sebelah Selatan berbatasan dengan kompleks pemukiman suku Mandobo.
d. Sebelah Utara berbatasan dengan toko cahaya intan.

Berdasarkan uraian di atas, kaitan atau hubungan dengan analisis penelitian ini adalah mahasiswa memiliki ketertarikan untuk melanjutkan jenjang perkuliahan di lembaga ini. Lembaga ini mendidik atau melahirkan para alumni yang berintegritas dan professional sebagai seorang petugas pastoral dan pendidik agama Katolik.

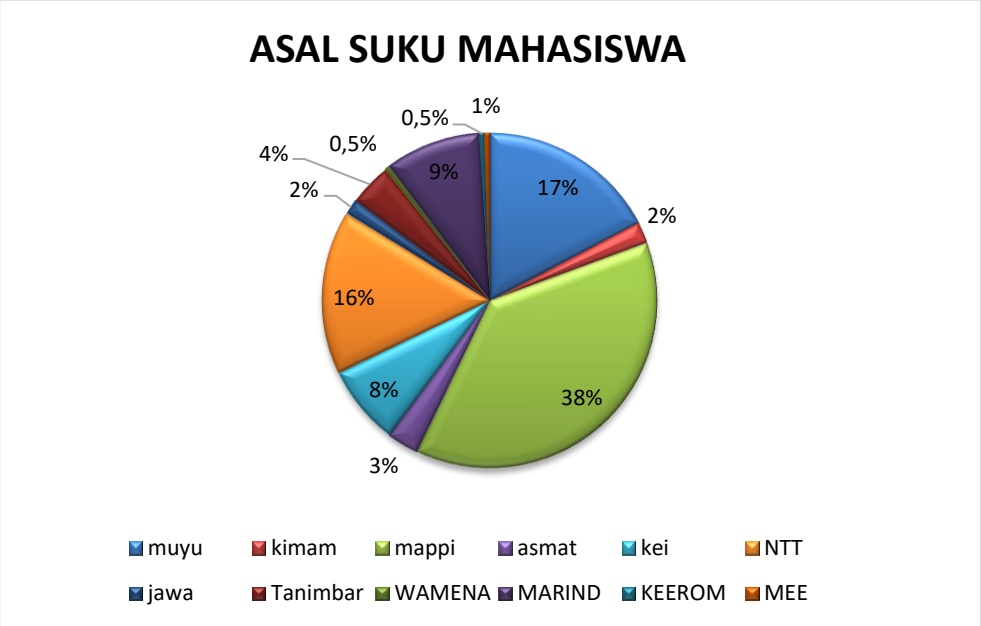
4. Struktur Organisasi Sekolah Tinggi Katolik Santo Yakobus Merauke



Sumber: BAAK STK St. Yakobus Merauke Tahun 2020

5. Data Persentase Mahasiswa Sekolah Tinggi Katolik Santo Yakobus Merauke Berdasarkan Etnis dan Jenis Kelamin

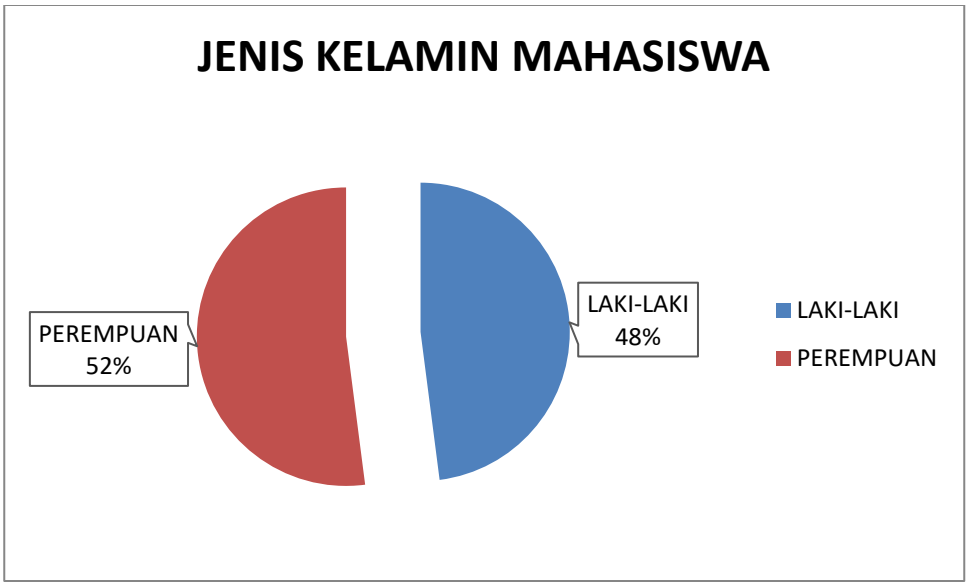
Gambar 4.1. Data Persentase Mahasiswa Berdasarkan Etnis



Sumber: Data BAAK Semester Genap T.A 2019/2020

Dari diagram di atas dapat kita lihat dan simpulkan bahwa jumlah mahasiswa-mahasiswi Sekolah Tinggi Katolik Santo Yakobus Merauke yang asal suku lebih dominan yaitu suku Mappi dan Muyu. Lembaga ini menampung mahasiswa dari berbagai etnis yang menandakan bahwa keberagaraman suku dan ras menjadi suatu kekuatan dalam persaudaraan dan kekeluargaan demi menggapai suatu tujuan menjadi tenaga pastoral dan pendidik agama katolik.

Gambar 4.2: Data Persentase Jenis Kelamin Mahasiswa



Sumber: Data BAAK Semester Genap T.A 2019/2020

Pada gambar 4.2 di atas, menunjunjukkan persentasi jenis kelamin mahasiswa aktif Sekolah Tinggi Katolik Santo Yakobus Merauke semester genap tahun akademik 2019/2020. Diagram di atas menunjukkan bahwa persentase perempuan berjumlah 52% dan persentase laki-laki berjumlah 48%. Dari hasil persentasi tersebut dapat disimpulkan bahwa jumlah persentasi mahasiswa perempuan lebih banyak dari pada jumlah mahasiswa laki-laki.

B. Analisis Data Penelitian

1. Deskripsi Data

Tabel.4.1. Rangkuman Statistik Media Audio Visual dan Motivasi Belajar

Statistics			
		Media_Audiovisual	Motivasi_Belajar
N	Valid	60	60
	Missing	0	0
Mean		92.9000	85.5167
Median		93.0000	85.0000
Mode		94.00[a]	82.00
Std. Deviation		10.12749	11.32493
Variance		102.566	128.254
Range		47.00	54.00
Minimum		69.00	62.00
Maximum		116.00	116.00
Sum		5574.00	5131.00
a. Multiple modes exist. The smallest value is shown			

Sumber: Hasil pengolahan data SPSS 16.0

a. Media audio visual

Dari tabel statistik dapat dilihat N valid 60 anak dengan jumlah instrumen 30 butir diketahui bahwa rata-rata skor doa bersama harga *mean* 92.90 dengan standar deviasi 10.12. Untuk *range* adalah 47.00 dengan skor minimum adalah 69.00 dan skor maksimum 116.00. Sedangkan nilai tengah dari media audio visual (*median*) adalah 93.00 serta nilai *mode* adalah 94.00. Selanjutnya distribusi frekuensi data disajikan pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.2. Distribusi Frekuensi Skor Skala Media Audio Visual

Kriteria	Interval	Frekuensi	Persentase
Sangat baik	102 – 125	11	18,33%

Baik	78 – 101	45	75%
Cukup	54 – 77	4	6,67%
Kurang	30 – 53	0	0%
		60	100%

Sumber: Hasil pengolahan data 2020



Sumber: Hasil pengolahan data 2020

Gambar. 4.3. Diagram Kriteria dan Persentase Penggunaan Media Audio Visual

Pada tabel 4.2 dan diagram di atas menunjukkan tingkat frekuensi mahasiswa dalam menggunakan media audio visual tergolong baik. Mahasiswa menggunakan media audio visual untuk belajar mandiri di rumah atau belajar bersama di lingkungan kampus STK. Hal ini juga dapat dilihat dari jumlah mahasiswa dengan N valid 60 orang menyatakan baik sebanyak 45 orang (75 %), sangat baik 11 orang (18,33 %), sedangkan anak yang menyatakan cukup sebanyak 4 orang (6,67 %).

b. Motivasi belajar

Dari tabel statistik dapat dilihat N valid 60 anak dengan jumlah instrumen 30 butir diketahui bahwa rata-rata skor doa bersama harga *mean* 85.51 dengan standar deviasi 11.32. Untuk *range* adalah 54.00 dengan skor minimum adalah 62.00 dan skor maksimum 116.00. Sedangkan nilai tengah dari motivasi belajar (*median*) adalah 85.51 serta nilai *mode* adalah 82.00. Selanjutnya distribusi frekuensi data disajikan pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.3. Distribusi Frekuensi Skor Skala Motivasi Belajar

Kriteria	Interval	Frekuensi	Persentase
Sangat baik	102 – 125	5	8,33%
Baik	78 – 101	44	73,34%
Cukup	54 – 77	11	18,33%
Kurang	30 – 53	0	0%
		60	100%

Sumber: Hasil pengolahan data 2020



Sumber: Hasil pengolahan data 2020

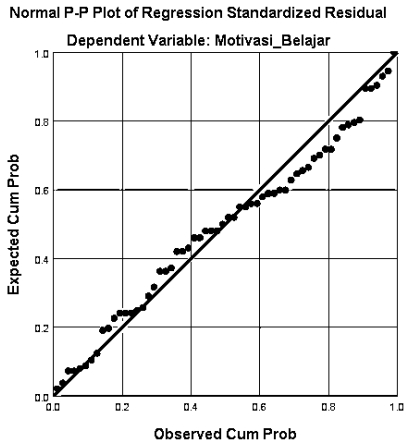
Gambar. 4.4. Diagram Kriteria dan Persentase Motivasi Belajar Mahasiswa

Pada tabel 4.2 dan diagram di atas menunjukkan tingkat frekuensi motivasi belajar mahasiswa tergolong baik. Mahasiswa memiliki motivasi untuk belajar mandiri di rumah atau belajar bersama di lingkungan kampus STK. Hal ini juga dapat dilihat dari jumlah mahasiswa dengan N valid 60 orang menyatakan baik sebanyak 44 orang (73,34 %), sangat baik 5 orang (8,33 %), sedangkan anak yang menyatakan cukup sebanyak 11 orang (18,33 %).

2. Uji Persyaratan Analisis

Uji persyaratan dilakukan dengan bantuan program komputer SPSS 16.0 *for windows* uji persyaratan mencakup uji normalitas dengan melihat tabel *Normal Probability Plot*, uji linieritas dengan melihat tabel anova dan uji Homokedastisitas dengan melihat tabel *scater plot*.

a. Uji Normalitas Data



Sumber: Hasil pengolahan data SPSS 16.0

Gambar. 4.3. Normal P-P Plot Regresi

Uji normalitas ini menjadi salah satu indikator untuk mengetahui bahwa data yang diperoleh dari sampel penelitian benar-benar representatif terhadap populasi. Dari hasil pengujian normalitas berdasarkan *Normal Probability Plot* terlihat bahwa sebaran data disekitar garis lurus dan titik-titik data membentuk pola linear sehingga konsisten dengan distribusi normal. Dengan demikian data pada variabel motivasi belajar adalah normal, artinya data-data yang diperoleh dari sampel penelitian benar-benar layak dan baik untuk ditindaklanjuti dengan pengujian-pengujian yang lain.

b. Uji Linieritas

Uji linieritas dilakukan untuk mengetahui apakah variabel bebas dan variabel terikat mempunyai hubungan yang linier atau tidak. Linieritas hubungan variabel bebas dengan variabel terikat dapat dilakukan melalui uji F dengan taraf signifikasi 0,05.

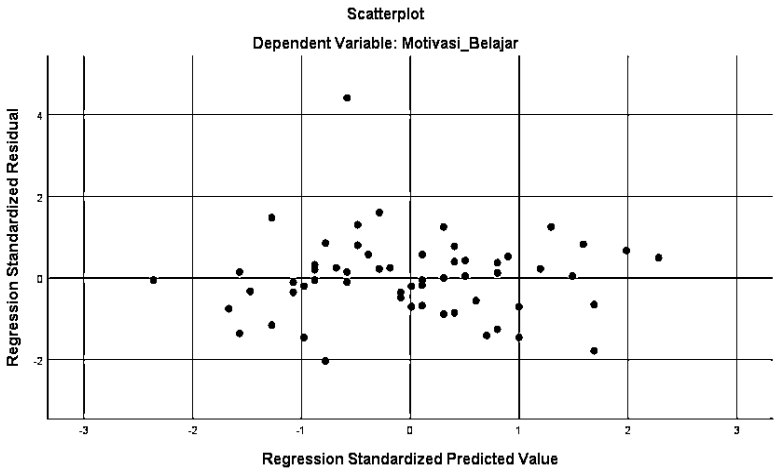
Tabel 4.4. Anova

ANOVA Table							
			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Motivasi_Belajar * Media_ Audiovisual	Between Groups	(Combined)	5597.817	32	174.932	2.399	.011
		Linearity	3876.065	1	3876.065	53.146	**.000**
		Deviation from Linearity	1721.752	31	55.540	.762	.769
	Within Groups		1969.167	27	72.932		
	Total		7566.983	59			

Sumber: Hasil pengolahan data SPSS 16.0

Data di atas menunjukkan kelinieran data media audio visual (Y) untuk tiap kelompok berdasarkan motivasi belajar (X). Pengujian kelinieran menggunakan statistik F dan hasil sigifikansinya dapat dilihat pada baris *linearity*. Pada hasil di atas dapat dilihat bahwa hasil signifkansi yang diperoleh adalah 0,000 yang berarti 0,000 < 0,05 maka kelinieran terpenuhi.

c. Uji H**eterokedastisitas**



Sumber: Hasil pengolahan data SPSS 16.0

Gambar. 4.4. Scatlerplot

Uji *Heteroskedastisitas* dimaksudkan untuk menguji apakah dalam model regresi terjadi ketidaksamaan *variance* dari residual satu pengamatan ke pengamatan yang lain. Deteksi ada tidaknya problem *Heteroskedastisitas* adalah dengan media *grafik scatteplot*, apabila grafik membentuk pola khusus maka model terdapat *Heteroskedastisitas.* Dari hasil pengolahan data dengan menggunakan program SPSS 22 *for windows* pada gambar di atas, tidak ada pola yang jelas, serta titik-titik

menyebar di atas dan di bawah angka 0 pada sumbu Y, dan dengan demikian tidak terjai *Heteroskedastisitas.*

d. **Uji Autokorelasi**

Deteksi Autokorelasi Positif: Jika dw < dL maka terdapat autokorelasi positif, Jika dw > dU maka tidak terdapat autokorelasi positif, Jika dL < dw < dU maka pengujian tidak meyakinkan atau tidak dapat disimpulkan.

Tabel 4.5. Model Summary

Model Summary[b]										
				Std.	Change Statistics					Durbin
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Error of the Estimate	R Square Change	F Change	df1	df2	Sig. F Change	- Watson
1	.716[a]	.512	.504	7.977	.512	60.909	1	58	.000	1.922
a. Predictors: (Constant), Media_Audio_Visual										
b. Dependent Variable: Motivasi_Belajar										

Sumber: Hasil pengolahan data SPSS 16.0

Diketahui k (variabel penelitian) = 2 t (jumlah sampel) = 60, DW (nilai hitung) = 1,922, DL = 1,5144, DU = 1,6518, maka DW > DL, maka tidak terdapat autokorelasi positif (tidak terdapat masalah autokorelasi). Artinya data penelitian ini memenuhi syarat uji autokorelasi untuk dianalisis lebih lanjut melalui analisis model regresi.

e. Uji Hipotesis

Analisis regresi digunakan untuk mengetahui sejauh mana pengarauh antar variabel bebas (x) yaitu media audio visual dengan variabel terikat (y) yaitu motivasi

belajar. Hipotesis diuji dengan menggunakan taraf signifikansi (α) 5%. Kriteria penguji signifikansi adalah sebagai berikut: jika $F_{hitung} \geq F_{tabel}$ maka Ho ditolak yang berarti signifikan. Pengujian hipotesisnya sebagai berikut:

Tabel 4.6. Korelasi

Correlations			
		Motivasi_ Belajar	Media_Audio _Visual
Pearson Correlation	Motivasi_Belajar	1.000	.716
	Media_Audio_Visual	.716	1.000
Sig. (1-tailed)	Motivasi_Belajar	.	.000
	Media_Audio_Visual	.000	.
N	Motivasi_Belajar	60	60
	Media_Audio_Visual	60	60

Sumber: Hasil pengolahan data SPSS 16.0

Dari data table di atas, diketahu nilai r (korelasi) sebesar 0,716. Hasil ini menandakan bahwa ada hubungan korelasi yang kuat dan positif antar variabel media audio visual (X) dan motivasi belajar (Y).

Tabel.4.7. Anova

ANOVA[a]						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	3876.065	1	3876.065	60.909	.000[b]
	Residual	3690.919	58	63.637		
	Total	7566.983	59			
a. Dependent Variable: Motivasi_Belajar						
b. Predictors: (Constant), Media_Audio_Visual						

Sumber: Hasil pengolahan data SPSS 16.0

Nilai F_{hitung} pada tabel anova di atas sebesar 60,909 dengan memiliki df_2 sebesar 58. Untuk menguji hipotesis yang diajukan apakah diterima atau di tolak

dengan memiliki ketentuan bahwa signifikansi yang di bawah atau sama dengan 0,05 berarti Ha diterima dan Ho ditolak. Namun bila signifikansi di atas 0,05 maka Ha ditolak dan Ho diterima. Berdasarkan hasil signifikansi pada tabel anova di atas diperoleh signifikasi sebesar 0,000 yang berarti 0,000<0,05. Dengan demikian Ha diterima dan Ho ditolak yang menunjukkan bahwa media audio visual berpengaruh terhadap motivasi belajar mahasiswa.

Tabel.4.8. Model Summary

Model Summary[b]										
				Std.	Change Statistics					Durbin
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Error of the Estimate	R Square Change	F Change	df 1	df 2	Sig. F Change	- Watson
1	.716[a]	.512	.504	7.977	.512	60.909	1	58	.000	1.922
a. Predictors: (Constant), Media_Audio_Visual										
b. Dependent Variable: Motivasi_Belajar										

Sumber: Hasil pengolahan data SPSS 16.0

Untuk mengetahui seberapa besar presentase pengaruh media audio visual terhadap motivasi belajar mahasiswa Sekolah Tinggi Katolik Santo Yakobus Merauke, maka digunakan R Square. Dari tabel model *summary* di atas diperoleh nilai koefisien determinasi sebesar 0,512. Dapat disimpulkan bahwa variabel bebas berpengaruh sebesar 51,2% terhadap variabel terikat, sedangkan 48,8% dipengaruhi variabel lain yang tidak diteliti dan nilai R Square di atas 5% (0,05) maka dapat disimpulkan kemampuan variabel independen dalam menjelaskan variasi variabel sudah baik.

C. Pembahasan

1. Pengaruh penggunaan media pembelajaran audio visual terhadap motivasi belajar mahasiswa.

Dari hasil penelitian dan analisis data diketahui bahwa nilai F_{hitung} pada tabel anova di atas sebesar 60,909 dengan memiliki df_2 sebesar 58. Analisis nilai F_{hitung} pada tabel anova, diperoleh signifikasi sebesar 0,000 yang berarti 0,000<0,05. Dengan demikian Ha diterima dan Ho ditolak yang menunjukkan bahwa media audio visual berpengaruh terhadap motivasi belajar mahasiswa STK St. Yakobus Merauke.

Hasil penelitian ini diperkuat teori ahli bernama Hamalik (dalam Arsyad, 2016: 19) mengungkapkan bahwa pemakaian media pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap mahasiswa. Sebagai alat bantu, media mempunyai fungsi melicinkan jalan menuju tercapainya tujuan pembelajaran. Hal ini dilandasi keyakinan bahwa kegiatan pembelajaran dengan bantuan media audio visual dapat meningkatkan motivasi belajar serta mempertinggi kualitas kegiatan belajar mahasiswa dalam tenggang waktu yang cukup lama. Itu berarti, kegiatan belajar mahasiswa dengan bantuan media audio visual akan menghasilkan proses dan hasil belajar yang lebih baik.

Dengan demikian penulis menyimpulkan bahwa dari hasil penelitan dan analisis data ini, media audio visual mempunyai pengaruh terhadap motivasi belajar mahasiswa baik pada saat perkuliahan maupun saat belajar secara pribadi ataupun

kelompok di rumah karena pemakaian media audio visual dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru.

2. Besar pengaruh penggunaan media audio visual terhadap motivasi belajar mahasiswa.

Dari pengujian hipotesis diperoleh hasil bahwa nilai signifikansi sebesar 0,000 yang berarti Ha diterima dan Ho ditolak. Ini berarti terdapat pengaruh yang sangat signifikan dari media audio visual terhadap motivasi belajar mahasiswa. Pada tabel model *summary* diperoleh nilai koefisien determinasi sebesar 0,512. Dapat disimpulkan bahwa variabel bebas berpengaruh sebesar 51,2% terhadap variabel terikat, sedangkan 48,8% dipengaruhi variabel lain yang tidak diteliti.

Dari hasil penelitian ini, secara teoritis media audio visual memiliki pengaruh yang cukup besar terhadap motivasi belajar mahasiswa bila dibandingkan dengan variabel lainnya yang ditunjukkan dengan nilai sebesar 48,8%. Bertolak dari pembahasan di atas dapat dikatakan bahwa penelitian ini memiliki kekuatan dari segi variabel bebas atau *independen* yaitu media audio visual memiliki pengaruh yang cukup besar dan signifikan terhadap variabel terikat *dependen* yaitu motivasi belajar mahasiswa Sekolah Tinggi Katolik Santo Yakobus Merauke.

Media audio visual merupakan komponen yang sangat penting dalam proses perkuliahan dan pembelajaran mahasiswa, mengingat hadirnya media pembelajaran bukan hanya sekedar sebagai alat bantu tetapi merupakan bagian yang tidak terpisahkan dalam proses perkuliahan dan pembelajaran. Kemajuan ilmu pengetahuan

dan teknologi, khususnya teknologi informasi, sangat berpengaruh terhadap penyusunan dan implementasi strategi perkualiahan dan pembelajaran mahasiswa. Melalui kemajuan tersebut mahasiswa dapat menggunakan berbagai media audio visual sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar mereka.

Motivasi belajar diperlukan dalam menentukan intensitas usaha belajar bagi para mahasiswa. Menurut Djamarah (2002:123) terdapat tiga fungsi motivasi dalam belajar, yakni :

a) Motivasi sebagai pendorong perbuatan. Motivasi berfungsi sebagai pendorong untuk memengaruhi sikap apa yang seharusnya mahasiswa ambil dalam rangka belajar.
b) Motivasi sebagai penggerak perbuatan. Dorongan psikologis melahirkan sikap terhadap mahasiswa itu merupakan suatu kekuatan yang tak terbendung yang kemudian terwujud dalam bentuk gerakan psikofisik.
c) Motivasi sebagai pengarah perbuatan. Peserta didik yang mempunyai motivasi dapat menyeleksi mana perbuatan yang harus dilakukan dan perbuatan yang perlu diabaikan.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa dengan adanya motivasi belajar yang kuat dalam diri mahasiswa untuk lebih semangat dalam belajar sehingga mahasiswa dapat lebih mudah menguasai materi pembelajaran. Untuk meningkatkan motivasi dalam diri mahasiswa perlu dilakukan dorongan dengan cara lebih meningkatkan penggunaan media audio visual. Dengan adanya cara

seperti ini maka mahasiswa dapat terdorong untuk belajar lebih aktif sehingga memiliki prestasi yang baik. Salah satu hal yang mendasari motivasi mahasiswa adalah dapat dilihat dari tingkat kehadiran mahasiswa dalam kegiatan belajar mengajar, keaktifan mahasiswa dalam mengikuti kegiatan perkuliahan sesuai dengan tanggung jawabnya sebagai seorang mahasiswa.

3. Cara meningkatkan efektivitas penggunaan media audio visual untuk meningkatkan motivasi belajar mahasiswa.

Hasil analisis data pada nilai F_{hitung} pada tabel anova yang menyatakan bahwa media audio visual berpengaruh terhadap motivasi belajar mahasiswa STK St. Yakobus Merauke diperkuat dengan hasil deskripsi data yang menunjukkan bahwa tingkat frekuensi mahasiswa dalam menggunakan media audio visual dalam belajar tergolong baik yakni sebesar 75% dan memiliki motivasi belajar yang baik ditunjukkan dengan nilai persentase sebesar 73,34%. Artinya media audio visual yang mereka gunakan untuk proses memperlancar atau mendukung kegiatan belajar mereka memiliki pengaruh dan mendorong dalam meningkatkan motivasi belajar mahasiswa baik di kampus maupun saat mereka belajar secara atau kelompok di rumah.

Dari hasil penelitian ini, diperkuat teori ahli yang menyatakan bahwa cara yang efektif dalam penggunaan media audio visual untuk meningkatkan motivasi belajar adalah :

a. Mengenal keunggulan dan kelemahan media/Mengenal Gaya Belajar

Setiap media pasti memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing. Tidak ada media yang unggul dalam segalanya dalam konteks proses pembelajaran. Hal terpenting disini adalah tujuan apa yang hendak dicapai, baru kemudian media yang dipilih mengikuti tujuan tersebut. Misalnya penggunaan teknologi auditif bukan berarti lebih buruk daripada media audio visual, karena ada beberapa materi pembelajaran yang akan lebih baik ditayangkan dengan mempergunakan teknologi auditif untuk merangsang imajinasi siswa, dan melatih kepekaan pendengaran.

Setiap mahasiswa memiliki gaya belajarnya masing-masing entah saat belajar secara pribadi di rumah maupun secara bersama di lingkungan kampus. Melalui gaya belajar ini mahasiswa diharapkan mampu untuk mencapai tujuan pembelajaran dalam materi yang disampaikan baik dalam bentuk tugas kelompok maupun secara mandiri.

b. Menentukan pilihan materi

Apakah materi yang dibahas sesuai dengan penggunaan media auditif, visual, atau audio visual? Misalnya untuk melatih kepekaan siswa dalam memahami percakapan bahasa Inggris, akan lebih baik kalau dipergunakan media auditif, sementara untuk mengetahui ragam budaya masyarakat berbagai bangsa tentu lebih relevan dengan mempergunakan tayangan audio visual.

c. Menyiapkan skenario tayangan

Hal ini menyangkut model tayangan yang akan disajikan sehingga menjadi menarik, serta mampu mengembangkan *berbagai aspek kemampuan* (potensi) dalam diri siswa. Tidak kalah pentingnya, adalah bagaimana membuat anak tetap fokus

kepada tayangan yang disajikan, dan mengukur apa yang telah dilakukan siswa. Oleh karena itu guru perlu mempersiapkan media dengan cermat dan yang penting adalah guru mampu menguasai media dan alat-alat yang digunakan selama proses pembelajaran berlangsung.

d. Menyiapkan lembar tugas

Lembaran tugas yang dikerjakan siswa ketika selesai menyaksikan tayangan pembelajaran membantu agar siswa mampu mendalami media yang ditayangkan. Jika hal ini tidak dilakukan guru dapat melakukannya secara lisan melalui pertanyaan panduan atau pertanyaan reflektif. Ini berfungsi agar siswa mampu menggali nilai-nilai dan pesan-pesan yang ingin disampaikan dalam media tersebut. Jika tidak maka media tidak akan memberikan dampak yang signifikan dalam pencapaian tujuan pembelajaran, Benni Agus Pribadi (dalam musfiqon, 2012: 187).

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penyampaian informasi yang hanya melalui bahasa verbal selain dapat menimbulkan verbalisme dimana mahasiswa hanya mengetahui tentang kata tanpa memahami dan mengerti makna yang terkandung dalam kata tersebut juga kesalahan persepsi dan minat mahasiswa untuk menangkap pesan yang disampaikan, padahal untuk memahami sesuatu perlu keterlibatan mahasiswa baik fisik maupun psikis. Oleh karena itu peranan media pembelajaran sangat diperlukan dalam suatu kegiatan belajar mengajar. Dapat menggunakan film, televisi, atau gambar untuk memberikan informasi yang lebih baik kepada peserta didik.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

B. Kesimpulan

1. Berdasarkan nilai F_{hitung} pada tabel anova di atas sebesar 60,909 dengan memiliki df_2 sebesar 58. Analisis nilai F_{hitung} pada tabel anova, diperoleh signifikasi sebesar 0,000 yang berarti 0,000<0,05. Dengan demikian Ha diterima dan Ho ditolak yang menunjukkan bahwa media audio visual berpengaruh terhadap motivasi belajar mahasiswa STK St. Yakobus Merauke.
2. Hasil hipotesis diperoleh hasil bahwa nilai signifikansi sebesar 0,000 yang berarti Ha diterima dan Ho ditolak. Ini berarti terdapat pengaruh yang sangat signifikan dari media audio visual terhadap motivasi belajar mahasiswa. Pada tabel model *summary* diperoleh nilai koefisien determinasi sebesar 0,512. Dapat disimpulkan bahwa variabel bebas berpengaruh sebesar 51,2% terhadap variabel terikat, sedangkan 48,8% dipengaruhi variabel lain yang tidak diteliti.
3. Hasil analisis data pada nilai F_{hitung} pada tabel anova yang menyatakan bahwa media audio visual berpengaruh terhadap motivasi belajar mahasiswa STK St. Yakobus Merauke diperkuat dengan hasil deskripsi data yang menunjukkan bahwa tingkat frekuensi mahasiswa dalam menggunakan media audio visual dalam belajar tergolong baik yakni sebesar 75% dan memiliki motivasi belajar yang baik ditunjukkan dengan nilai persentase sebesar 73,34%. Artinya media audio visual yang mereka gunakan untuk proses memperlancar atau

mendukung kegiatan belajar mereka memiliki pengaruh dan mendorong dalam meningkatkan motivasi belajar mahasiswa baik di kampus maupun saat mereka belajar secara atau kelompok di rumah.

C. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, penulis memberikan beberapa saran yang diharapkan dapat berguna dalam meningkatkan penggunaan media audio visual dalam setiap proses perkuliahan di Sekolah Tinggi Katolik Santo Yakobus Merauke:

1. Bagi lembaga Sekolah Tinggi Katolik Santo Yakobus Merauke: Hasil penelitian ini menunjukan ada pengaruh (x) terhadap (y) dengan tingkat frekuensi mahasiswa dalam menggunakan media audio visual dalam belajar tergolong baik yakni sebesar 75% dan memiliki motivasi belajar yang baik ditunjukan dengan nilai presentase sebesar 73,34%. Oleh karena itu, diharapkan penggunaan media audio visual dapat lebih ditingkatkan dalam proses perkuliahan di dalam kelas dengan tetap memperhatikan pedoman-pedoman yang ada.
2. Bagi mahasiswa-mahasiswi Sekolah Tinggi Katolik Santo Yakobus Merauke: berdasarkan hasil deskripsi data menunjukan bahwa tingkat frekuensi penggunaan media audio visual oleh mahasiswa tergolong baik dan memiliki motivasi yang baik pula maka sangat diharapkan agar mahasiswa tetap menjaga, memakai dan memelihara terkait penggunaan media audio visual dalam setiap proses perkuliahan di kelas maupun di rumah.

3. Agar mahasiswa semakin terampil dalam menggunakan media audio visual dalam perkuliahan dan pembelajaran, penulis usulkan agar dilanjutkan kembali pendampingan dan pelatihan komputer bagi mahasiswa Sekolah Tinggi Katolik Santo Yakobus Merauke sebagaimana pernah dilaksanakan, bimbingan secara persuasif oleh dosen untuk memotivasi mahasiswa agar terlibat dalam kegiatan pendampingan dan pelatihan komputer dan Lembaga perlu meninggkatan penyediaan media pembelajaran audio visual di kampus Sekolah Tinggi Katolik santo Yakobus Merauke.

DAFTAR PUSTAKA

Arsyad, Azhar. 2016. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada

BAAK STK St. Yakobus Merauke Tahun 2020

Depdiknas RI. 2002. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta : Balai Pustaka.

Djamarah & Zain. (2013). *Strategi Belajar Mengajar.* Jakarta. Rineka Cipta.

Handoko, T. Hani, 1992. Manajemen personal dan sumber daya manusia, edisi kedua, cetak ke empat. Penerbit Yogyakarta: UGM.

Komkat KWI. 2015. *Hidup di era Digital.* Yogyakarta: Kanisius.

Musfiqon. (2012). *Pengembangan Media & Sumber Pembelajaran*. Jakarta. Prestasi Pustaka Raya.

Purwanto, M.N. 2007. *Psikologi Pendidikan.* Bandung : Remaja Rosdakarya.

Riduwan. 2012. *Belajar Mudah Penelitian.* Bandung: Alfabeta.

Rusman, 2012. *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung: Alfabeta.

Sardiman, Am.1996. *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar Pedoman Bagi Guru Dan Calon Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.

———— . 2001. *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.

————. 2001. *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Grafindo.

Sadiman, Arief S Dkk. (2005). *Media Pendidikan*. Jakarta. Rajawali Press.

Sandra Oktadinata .2011. *Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Peningkatan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Kelas Xi Pada Standar Kompetensi Memperbaiki Sistem Starter Dan Pengisian Di Smk Muhammadiyah 4 Klaten Tengah.* Skripsi: Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.

Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kombinasi.* Bandung: Alfabeta.

Sukadi, (2006). *Guru Powerfull Guru masa Depan.* Bandung.

Wuitt,W.(2001). *Motivation To Learn. An Overview*. Educational Psychology Interactive. Valdosta: Saldosta State University.

Y . I. Iswarahadi, SJ. 2003. *Beriman Dengan Bermedia.* Yogyakarta: Kanisius.

———— 2006. *Kekuatan Audio Visual Dalam Pewartaan.* Makalah Pertemuan Komkat Regio Jawa Th. 2007, Wisma Micericordia Malang.

LAMPIRAN

Lampiran 1

Surat Ijin Penelitian

SEKOLAH TINGGI KATOLIK SANTO YAKOBUS MERAUKE
STATUS TERAKREDITASI
Berdasarkan Keputusan BAN-PT No.280/SK/BAN-PT.Akred/S/VIII/2014
Jl. Missi II. Merauke. Papua. Telp/Fax: (0971) 3330264, HP: 082397442993. Email: stkyakobus@gmail.com

Nomor : 130/STK/XI/2019
Lampiran : ---------
Perihal : Rekomendasi Penelitian

Kepada Yth:
Ketua Program Studi Pendidikan
Keagamaan Katolik (PKK) STK St.Yakobus Merauke
di
Tempat

Dengan hormat,

Mahasiswa/i Sekolah Tinggi Katolik Santo Yakobus Merauke diharuskan melaksanakan penelitian di luar kampus dalam rangka penulisan skripsi sesuai dengan tema yang akan digumuli. Untuk memenuhi tujuan tersebut kami mengutus mahasiswa:

Nama	: Ferdinandus Wuli
NIM	: 1502009
NIRM	: 15.10.421.0240.R
Tempat Tanggal Lahir	: Merauke, 07 Februari 1997
Alamat	: Jln.Missi II Merauke
Program Studi	: Pendidikan Keagamaan Katolik (PKK)
Semester	: IX (sembilan)

ke **Program Studi Pendidikan Keagamaan Katolik Sekolah Tinggi Katolik St.Yakobus Merauke** untuk mengumpulkan data yang berkaitan dengan tema skripsi: "PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL OLEH MAHASISWA TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PADA MAHASISWA SEKOLAH TINGGI KATOLIK ST.YAKOBUS MERAUKE". Oleh karena itu kami meminta kesediaan Bapak memberikan data-data yang diperlukannya, untuk menunjang penyusunan skripsinya.

Demikian penyampaian kami, atas bantuan dan kerja samanya kami haturkan limpah terima kasih.

Merauke, 11 November 2019
Ketua STK St.Yakobus Merauke

Rikardus Kristian Sarang, S.Fil.,M.Pd. (Plt)

TEMBUSAN :

1. WAKET I STK St.Yakobus Merauke di Merauke
2. WAKET III STK St.Yakobus Merauke di Merauke

Lampiran 2

Angket Penelitian

Semester : …

I. Petunjuk Pengisian

A. Bacalah secara cermat dan teliti sebelum menjawab pernyataan.
B. Isilah setiap pernyataan yang ada sesuai dengan apa yang Anda ketahui dan alami dengan memberi tanda *check list* (√) pada kolom yang tersedia, contoh pengisisan:
   1. Saya mengikuti kegiatan koor lingkungan.
      Selalu !____!____!____! ___! Tidak pernah

   Artinya:

   1 Bila anda memberikan tanda check list dekat dengan "selalu" berarti anda selalu mengikuti kegiatan koor lingkungan.
   2 Bila anda memberikan tanda check list di antara kolom "selalu" dan "tidak pernah" berarti anda jarang mengikuti kegiatan koor lingkungan.
   3 Bila anda memberikan tanda check list dekat dengan kolom "tidak pernah" berarti anda kadang-kadang mengikuti kegiatan koor lingkungan.
   4 Bila anda memberikan tanda check list setelah "kadang-kadang tidak" berarti anda tidak pernah mengikuti kegiatan koor lingkungan

C. Anda langsung menjawab di lembar angket ini.
D. Pastikan bahwa hanya ada satu jawaban (√) di setiap butir pertanyaan dan pastikan bahwa setiap butir pertanyaan telah terisi semua tanpa ada yang terlewatkan.
E. Terimakasih atas kerja sama dan partsipasinya.

A. Isilah pernyataan di bawah ini pada kolom yang disediakan

1. Saya senang menggunakan media visual dalam pembelajaran di kelas.

   Selalu !____!____!____!____! Tidak pernah

2. Saya menggunakan gambar saat presentasi di depan kelas

   Selalu !____!____!____!____! Tidak pernah

3. Saya berusaha dengan tekun belajar untuk mendapatkan nilai yang baik

   Selalu !____!____!____!____! Tidak pernah

4. Saya menggunakan media audio untuk merekam suara saat dosen menjelaskan materi

   Selalu !____!____!____!____! Tidak pernah

5. Saya menggunakan media audio dalam pembelajaran di dalam kelas

   Selalu !____!____!____!____! Tidak pernah

6. Saya pro aktif untuk mengerjakan tugas secara berkelompok dengan leptop/komputer.

   Selalu !____!____!____!____! Tidak pernah

7. Media audio visual membuat saya menjadi lebih tertarik dalam pembelajaran

   Selalu !____!____!____!____! Tidak pernah

8. Saya mencatat hal-hal yang saya anggap baru dan penting di dalam buku

   Selalu !____!____!____!____! Tidak pernah

9. Saya sering menggunakan media audio visual setiap kali presentasi tugas di depan kelas

   Selalu !____!____!____!____! Tidak pernah

10. Saya sering berkonsultasi dengan dosen wali terkait hambatan yang dialami selama proses perkuliahan.

    Selalu !____!____!____!____! Tidak pernah

11. Saya selalu disiplin dalam mengerjakan tugas mandiri yang diberikan dosen

    Selalu !____!____!____!____! Tidak pernah

12. Dengan bantuan media audio visual saya mendapatkan proses dan hasil belajar yang lebih baik

    Selalu !____!____!____!____! Tidak pernah

13. Saya menggunakan media audio visual untuk membantu saya dalam belajar mandiri di rumah/kos.

    Selalu !____!____!____!____! Tidak pernah

14. Saya mengumpulkan tugas mandiri tepat pada waktunya

    Selalu !____!____!____!____! Tidak pernah

15. Dengan bantuan media pembelajaran audio visual saya mendapatkan ilmu dan pengetahuan yang baru

    Selalu !____!____!____!____! Tidak pernah

16. Saya bertanya kepada teman terkait materi yang tidak saya pahami.

    Selalu !____!____!____!____! Tidak pernah

17. Saya memiliki kemauan yang kuat untuk berbuat sesuatu.

    Selalu !____!____!____!____! Tidak pernah

18. Jika mendapat hambatan saya tidak lekas putus asa dalam belajar

    Selalu !____!____!____!____! Tidak pernah

19. Saya biasa berbagi cerita ke teman terkait kendala-kendala yang dihadapi saat belajar

    Selalu !____!____!____!____! Tidak pernah

20. Jika ada jam kosong, saya menyempatkan diri untuk membaca buku di perpustakaan

    Selalu !____!____!____!____! Tidak pernah

21. Dengan membaca buku di perpustakaan saya mendapatkan pengetahuan baru.

    Selalu !____!____!____!____! Tidak pernah

22. Jam kuliah kosong, saya mencari bahan kuliah di internet.

Selalu !____!____!____!____! Tidak pernah

23. Saya mengalami kesulitan jika media audio visual yang digunakan dosen tidak sesuai dengan tingkat pemahaman saya.

    Selalu !____!____!____!____! Tidak pernah

24. Biaya yang saya keluarkan untuk menyediakan media pembelajaran audio visual sesuai dengan pencapaian tujuan yang diharapkan

    Selalu !____!____!____!____! Tidak pernah

25. Saya mencari bahan belajar di internet

    Selalu !____!____!____!____! Tidak pernah

26. Saya tekun dalam mengerjakan tugas.

    Selalu !____!____!____!____! Tidak pernah

27. Saya memakai media pembelajaran yang tersedia di alam sekitar

    Selalu !____!____!____!____! Tidak pernah

28. Di internet saya mendapatkan fitur-fitur yang lengkap terkait Mata kuliah yang saya dapat.

    Selalu !____!____!____!____! Tidak pernah

29. Saya lebih memilih belajar daripada bermain.

    Selalu !____!____!____!____! Tidak pernah

30. Melalui media visual daya tarik dan perhatian saya terhadap perkuliahan pun semakin meningkat.

    Selalu !____!____!____!____! Tidak pernah

31. Saya dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang saya miliki jika dalam pembelajaran terdapat media visual .

    Selalu !____!____!____!____! Tidak pernah

32. Di rumah, saya memiliki jadwal harian untuk belajar dan beraktivitas

    Selalu !____!____!____!____! Tidak pernah

33. Tidak adanya audio atau visual, saya mengalami kesulitan jika hanya membaca berita atau melihat gambar.

    Selalu !____!____!____!____! Tidak pernah

34. Saya cepat bosan pada tugas-tugas kuliah yang rutin.

    Selalu !____!____!____!____! Tidak pernah

35. Saya merasa bosan dengan model dan metode tugas kuliah yang sama

    Selalu !____!____!____!____! Tidak pernah

36. Media audio mengembangkan daya imajinasi saya untuk menulis dan menggambar

    Selalu !____!____!____!____! Tidak pernah

37. Media audio membantu saya mengingat materi kembali.

    Selalu !____!____!____!____! Tidak pernah

38. Saya menginginkan model tugas kuliah yang bervariasi

    Selalu !____!____!____!____! Tidak pernah

39. Untuk memahami materi melalui media audio saya harus memusatkan perhatian pada pengalaman yang tetap dan tertentu

    Selalu !____!____!____!____! Tidak pernah

40. Saya mampu mempertahankan argumen pribadi saat presentasi

    Selalu !____!____!____!____! Tidak pernah

41. Saya merasa lebih terbantu jika dalam pembelajaran disisipkan dengan video atau animasi

    Selalu !____!____!____!____! Tidak pernah

42. Saya dapat belajar banyak hal melalui video seperti proses pembuatan suatu ketrampilan tangan.

    Selalu !____!____!____!____! Tidak pernah

43. Saya akan merasa terhibur jika ada animasi-animasi lucu yang ditayangkan bersama slide power point.

    Selalu !____!____!____!____! Tidak pernah

44. Saya merasa terganggu jika sementara menonton film tiba-tiba dihentikan pemutarannya.

    Selalu !____!____!____!____! Tidak pernah

45. Saya memperkuat argument dengan pendapat atau teori yang ada di dalam audio visual atau buku.

    Selalu !____!____!____!____! Tidak pernah

46. Saya merasa terganggu jika media pembelajaran tidak dipakai pada saat perkuliahan

    Selalu !____!____!____!____! Tidak pernah

47. Media gambar membuat saya menjadi lebih fokus dalam proses perkuliahan

    Selalu !____!____!____!____! Tidak pernah

48. Saya merasa termotivasi jika ada kompetisi persaingan di dalam kelas

    Selalu !____!____!____!____! Tidak pernah

49. Dosen sering memotivasi agar saya dapat menerima tantangan dan bekerja keras.

    Selalu !____!____!____!____! Tidak pernah

50. Media audio visual berfungsi membangkitkan motivasi dan minat saya dalam belajar

    Selalu !____!____!____!____! Tidak pernah

51. Saya meniru karakteristik kepribadian dari orang-orang yang berprestasi.

    Selalu !____!____!____!____! Tidak pernah

52. Saya memiliki tingkat kemauan yang baik yang bersumber dari dalam dan luar diri saya.

    Selalu !____!____!____!____! Tidak pernah

53. Media yang saya gunakan seimbang dengan tujuan yang saya harapkan

    Selalu !____!____!____!____! Tidak pernah

54. Saya lebih senang untuk kerja mandiri.

    Selalu !____!____!____!____! Tidak pernah

55. Saya tekun untuk mengerjakan tugas yang diberikan dosen

    Selalu !____!____!____!____! Tidak pernah

56. Belajar dengan media visual membuat saya mengingat materi perkuliahan lebih lama.

    Selalu !____!____!____!____! Tidak pernah

57. Jika mengalami kesulitan saya tidak cepat putus asa

    Selalu !____!____!____!____! Tidak pernah

58. Saya dapat menyeleksi mana perbuatan yang harus dilakukan dan perbuatan yang perlu diabaikan

    Selalu !____!____!____!____! Tidak pernah

59. Motivasi mendorong saya untuk melakukan kegiatan yang akan dikerjakan.

    Selalu !____!____!____!____! Tidak pernah

60. Dengan motivasi saya dapat mengambil sikap dan kebijakan yang optimal.

    Selalu !____!____!____!____! Tidak pernah

Lampiran 3

Analisi Data Validitas Variabel Media Audio Visual

NO	NAMA	MEDIA AUDIO VISUAL																														Σ
		Jenis-jenis Media								Fungsi media dalam pembelajaran					Pemilihan media pembelajaran							Kelebihan dan kekurangan Media Audio Visual										
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	
1	AA	3	4	4	4	3	3	3	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	3	2	2	3	2	3	3	4	2	2	4	2	3	97
2	AB	4	3	4	2	2	4	4	4	3	3	3	4	4	3	4	2	4	4	3	2	4	2	2	2	4	3	3	4	3	3	96
3	AC	4	3	4	3	3	4	4	3	3	4	3	4	3	3	4	3	2	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	3	4	104
4	AD	3	3	4	3	3	4	4	2	2	4	4	4	3	2	3	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	3	3	3	4	103
5	AE	4	2	4	1	1	2	3	3	4	3	3	4	3	4	3	3	2	3	3	2	2	2	3	3	3	4	3	3	2	4	86
6	AF	2	3	2	3	3	3	2	3	3	2	2	2	3	3	2	2	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	2	3	4	3	80
7	AG	4	4	4	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	114
8	AH	4	3	4	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	3	4	4	4	3	4	4	3	4	110
9	AI	4	3	4	2	3	4	4	4	3	3	4	4	4	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	3	4	3	3	4	3	3	102
10	AJ	4	3	4	3	4	4	4	4	3	3	4	4	3	4	4	3	4	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	4	105
11	AK	1	1	4	1	4	4	4	4	4	4	4	4	1	4	4	1	4	1	4	4	4	1	1	1	4	4	4	4	4	4	93
12	AL	4	3	3	2	2	4	3	4	3	3	4	3	3	3	4	3	3	4	4	2	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	101
13	AM	4	3	3	3	3	3	3	4	4	3	4	4	4	3	4	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	4	4	3	3	4	102
14	AN	4	2	3	2	3	4	2	4	3	2	2	4	2	3	3	3	4	4	4	2	4	4	2	4	3	3	2	3	3	2	90
15	AO	3	3	3	4	4	4	3	3	3	2	4	4	4	4	4	4	3	4	4	2	2	3	1	4	4	4	3	4	3	3	100
16	AP	4	4	3	1	2	3	3	4	3	3	3	4	2	2	4	4	3	3	3	1	3	4	3	3	3	2	2	4	3	3	89
17	AQ	3	3	2	2	2	3	4	3	4	2	4	2	3	3	4	4	3	4	2	3	2	4	3	3	3	2	2	2	3	3	87
18	AR	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	120
19	AS	2	3	3	1	1	3	4	3	3	2	4	3	3	4	4	4	4	3	3	1	2	3	3	3	4	4	3	3	3	4	90
20	AT	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	116
21	AU	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	113
22	AV	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	2	3	3	3	3	3	2	2	4	4	3	4	3	2	2	3	4	3	2	98
23	AW	1	4	4	1	1	1	4	4	4	4	4	2	2	4	3	3	4	2	2	2	3	3	3	2	3	4	4	2	3	4	87
24	AX	3	4	3	4	2	4	3	2	4	2	3	2	2	3	2	4	2	3	4	2	3	2	3	4	2	3	4	1	1	3	84
25	AY	3	3	4	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	3	4	4	4	3	4	4	111
26	AZ	4	4	4	4	3	3	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	113
27	BA	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	3	4	4	3	3	3	3	4	3	4	4	4	4	4	3	109
28	BB	3	3	4	1	1	2	3	2	2	4	4	4	4	2	4	1	2	4	2	1	2	4	4	2	2	1	2	2	3	3	78
29	BC	1	1	3	1	1	4	3	4	2	1	4	3	1	2	1	3	2	1	4	4	1	3	3	4	2	1	2	3	2	4	71

30	BD	4	4	4	4	4	4	2	2	3	1	2	4	3	2	3	2	2	2	2	3	1	2	2	2	3	3	4	4	2	3	83
31	BE	4	3	3	4	4	3	4	3	4	3	4	3	3	3	4	4	3	4	3	4	4	4	3	4	3	3	3	3	4	4	105
32	BF	4	3	3	4	4	4	4	3	2	3	4	2	2	1	1	1	2	2	2	4	3	2	2	2	3	3	2	2	2	3	79
33	BG	4	3	3	3	2	3	3	2	3	4	4	2	3	2	1	3	4	3	2	3	4	2	1	2	3	4	2	3	2	1	81
34	BH	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	2	3	2	2	3	3	2	3	2	1	2	3	3	3	2	1	2	3	3	3	85
35	BI	4	4	4	4	3	3	3	4	3	4	2	3	2	2	2	3	3	2	4	3	2	3	3	2	3	2	1	2	3	4	87
36	BJ	2	2	3	3	2	3	4	3	4	2	2	3	4	3	2	3	4	2	3	3	3	3	4	4	4	2	3	2	3	4	89
37	BK	4	3	4	4	4	4	3	3	4	3	4	3	3	2	2	2	2	2	3	4	2	1	2	3	4	3	3	3	2	2	88
38	BL	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	3	3	3	2	3	4	4	4	3	2	3	3	3	4	4	4	4	106
39	BM	4	3	4	4	3	1	2	2	2	3	2	3	2	4	4	4	3	3	2	3	4	4	4	2	3	2	4	2	3	4	90
40	BN	4	3	3	2	4	4	4	4	3	3	2	4	4	2	3	4	2	3	4	4	4	2	3	2	2	3	4	4	2	3	95
41	BO	3	3	3	3	3	2	2	2	3	2	4	4	3	2	3	4	2	2	3	2	4	4	4	2	3	2	3	4	4	3	88
42	BP	4	3	2	2	2	2	3	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4	3	2	3	3	3	2	3	4	3	3	4	4	96
43	BQ	4	3	4	2	3	2	3	4	4	4	4	4	4	3	3	2	3	2	2	1	2	4	4	3	4	2	3	4	2	2	91
44	BR	3	3	3	4	4	3	3	4	4	2	4	3	4	3	4	2	3	4	4	2	4	3	2	3	4	3	4	4	4	4	101
45	BS	2	2	3	4	3	4	3	4	2	3	4	3	3	4	3	4	4	4	4	3	4	2	3	4	3	4	4	4	3	2	99
46	BT	4	3	4	3	4	3	4	4	3	4	2	4	3	3	4	4	3	3	4	4	4	2	3	4	3	2	4	4	3	4	103
47	BU	3	4	3	2	2	3	4	4	3	3	2	3	4	4	3	4	3	3	2	3	4	3	2	3	3	4	4	2	3	3	93
48	BV	4	4	4	4	1	1	3	4	3	3	2	3	3	1	4	2	4	4	4	3	4	4	1	1	3	3	4	2	4	4	91
49	BW	4	3	4	3	3	3	2	3	4	4	4	2	3	4	4	4	3	2	3	2	4	3	2	3	3	4	4	3	4	4	98
50	BX	4	3	4	3	4	4	3	3	2	3	3	4	4	3	2	2	2	3	4	4	4	3	4	3	2	3	4	4	3	4	98
51	BY	3	4	4	3	3	4	2	3	4	4	4	2	3	4	3	4	4	3	2	3	4	3	2	4	3	4	3	3	2	4	98
52	BZ	4	3	4	4	3	3	2	3	4	4	4	3	4	2	3	2	3	4	3	4	3	3	4	4	3	3	2	3	3	2	96
53	CA	4	3	4	3	4	2	3	4	3	4	3	2	4	4	4	4	3	4	3	4	3	2	3	3	4	4	4	4	4	4	104
54	CB	4	4	3	4	3	3	4	3	4	4	4	4	3	2	3	3	4	4	2	2	3	4	4	4	2	3	4	3	3	3	100
55	CC	4	4	4	4	2	3	4	4	2	3	4	4	4	3	4	2	3	4	4	3	4	4	4	3	3	4	3	4	3	4	105
56	CD	3	4	4	4	2	3	4	3	4	3	4	2	3	3	4	3	4	2	3	3	4	4	4	3	3	4	2	3	3	3	98
57	CE	4	4	4	2	3	4	2	2	3	4	4	2	3	3	4	4	4	4	4	3	2	3	3	4	4	3	4	4	2	3	99
58	CF	3	3	4	4	2	4	4	2	4	3	3	2	3	4	3	2	4	2	3	4	3	2	3	4	1	3	2	1	2	4	88
59	CG	4	3	4	2	2	3	4	4	4	2	3	4	3	2	3	4	4	2	3	3	4	4	2	4	3	3	2	3	4	3	95
60	CH	3	4	3	3	2	3	4	3	2	4	2	3	4	3	2	1	1	3	2	3	3	3	4	4	4	4	4	4	3	4	92
Validitas		**0.38**	**0.29**	**0.36**	**0.26**	**0.49**	**0.29**	**0.38**	**0.45**	**0.22**	**0.37**	**0.32**	**0.36**	**0.58**	**0.49**	**0.60**	**0.42**	**0.43**	**0.42**	**0.48**	**0.29**	**0.53**	**0.34**	**0.31**	**0.38**	**0.51**	**0.51**	**0.49**	**0.54**	**0.54**	**0.29**	5770
Sign. 5%		0,25	0,25	0,25	0,25	0,25	0,25	0,25	0,25	0,25	0,25	0,25	0,25	0,25	0,25	0,25	0,25	0,25	0,25	0,25	0,25	0,25	0,25	0,25	0,25	0,25	0,25	0,25	0,25	0,25	0,25	

Lampiran 4

Analisi Data Validitas Variabel Motivasi Belajar

No	NAMA	Motivasi Belajar																														Σ
		Upaya meningkatkan Motivasi Belajar									Ciri mahasiswa bermotivasi Tinggi		Fungsi Motivasi			Tekun Menghadapi tugas				Tekun Menghadapi Kesulitan Belajar		Lebih senang bekerja Mandiri						Cepat Bosan dengan tugas rutin		Dapat mempertahankan pendapatnya		
		31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	
1	AA	4	3	2	4	2	3	3	3	2	2	2	4	3	2	3	2	2	3	4	4	4	4	4	2	2	2	2	3	4	4	88
2	AB	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	2	3	3	4	3	3	4	3	3	4	4	4	4	91
3	AC	3	4	3	3	3	3	4	4	4	3	4	3	4	4	4	3	4	3	3	3	4	4	3	4	4	4	4	3	3	3	105
4	AD	4	3	3	3	4	3	4	3	4	3	3	3	4	4	3	3	4	4	3	4	3	3	4	4	3	4	4	3	3	4	104
5	AE	3	2	4	3	3	2	3	4	3	2	3	4	4	3	2	2	2	2	3	3	2	3	2	3	3	3	4	2	3	3	85
6	AF	3	4	2	3	4	2	3	4	2	2	3	2	3	3	3	3	3	2	3	2	1	4	2	3	3	2	2	3	4	4	84
7	AG	4	4	3	1	1	4	4	2	2	2	3	2	3	2	4	1	4	4	4	4	1	4	1	4	4	4	1	4	4	4	89
8	AH	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	116
9	AI	3	3	3	2	2	3	3	4	4	4	4	4	4	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	2	93
10	AJ	3	4	3	3	2	3	3	4	4	3	4	4	4	3	3	1	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	105
11	AK	1	4	4	1	1	4	4	4	1	4	4	4	4	1	1	1	4	4	4	4	1	4	4	4	4	4	1	1	4	4	90
12	AL	4	4	4	4	3	3	3	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	3	3	4	2	3	4	3	3	2	4	4	3	4	104
13	AM	3	3	4	3	4	3	3	4	3	3	3	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	4	3	3	3	4	3	3	3	2	100
14	AN	4	1	4	4	2	3	4	4	2	3	3	2	3	2	4	2	3	3	3	2	3	3	2	2	4	4	3	2	4	3	88
15	AO	4	3	3	1	2	3	3	3	3	2	4	4	4	3	3	3	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	98
16	AP	4	1	3	4	4	1	2	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	1	2	3	2	2	3	3	4	2	4	94
17	AQ	2	4	3	4	3	2	2	4	3	4	3	2	3	2	3	2	3	3	3	2	2	2	3	4	4	2	3	2	2	4	85
18	AR	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	120
19	AS	3	3	2	3	2	3	3	3	3	4	3	3	4	4	3	3	3	33	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	4	4	125
20	AT	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	118
21	AU	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	115
22	AV	3	3	2	4	2	2	4	4	4	2	4	4	3	2	4	2	2	2	3	4	3	3	2	3	4	2	4	2	3	3	89
23	AW	2	3	2	4	4	4	3	1	2	1	1	3	2	4	2	4	2	3	4	2	2	4	3	2	3	1	2	3	4	1	78
24	AX	3	3	2	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	2	3	3	4	4	3	3	2	3	2	3	4	4	3	3	98
25	AY	3	4	3	3	3	3	4	4	4	3	3	4	3	2	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	106
26	AZ	3	3	3	3	4	4	4	3	3	4	4	3	3	4	4	3	3	3	3	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	105
27	BA	4	3	4	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	4	3	3	4	106
28	BB	3	1	2	4	3	3	2	2	2	1	3	4	1	4	2	2	2	1	4	4	1	3	3	2	2	1	4	4	4	3	77
29	BC	4	1	2	4	4	1	2	1	3	1	1	1	3	2	4	4	4	2	4	1	1	4	1	1	2	3	4	4	4	3	76
30	BD	2	2	2	2	2	3	3	1	2	1	1	2	2	2	3	2	4	2	4	4	4	2	3	2	3	2	3	2	2	3	72

31	BE	4	3	3	3	3	3	3	2	4	4	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	4	2	2	3	4	3	2	2	2	91
32	BF	3	2	2	2	2	2	3	3	3	3	2	3	2	3	2	2	2	3	1	1	3	2	3	2	2	3	2	3	2	1	69
33	BG	3	3	2	4	4	3	4	3	3	2	1	1	1	2	3	4	3	2	3	2	3	2	1	1	2	4	4	4	3	4	81
34	BH	3	4	4	4	4	4	3	2	3	2	3	2	3	4	2	2	1	3	4	2	3	3	2	3	1	2	3	3	3	4	86
35	BI	2	3	4	2	3	3	4	2	2	3	4	2	3	4	2	2	3	4	3	2	3	4	2	3	4	4	3	4	2	3	89
36	BJ	4	4	4	4	4	2	3	3	3	2	2	3	3	4	2	1	1	2	1	2	1	1	1	3	3	2	3	2	3	2	75
37	BK	4	4	3	3	2	2	1	2	2	2	3	4	4	4	3	4	3	4	2	2	3	2	3	4	4	3	4	3	4	2	90
38	BL	3	2	3	3	3	3	1	4	4	4	3	3	4	3	2	1	2	3	3	4	4	4	3	4	3	2	4	3	2	4	91
39	BM	4	4	4	3	3	4	2	4	4	4	3	1	2	2	3	4	2	4	4	3	3	3	2	3	4	4	4	3	2	4	96
40	BN	3	3	3	3	2	3	3	2	4	4	3	4	3	4	4	4	3	2	1	2	3	4	4	2	3	4	2	3	4	2	91
41	BO	2	4	4	3	3	4	4	3	2	3	4	2	3	2	2	2	4	4	4	4	4	4	3	2	3	4	2	3	2	4	94
42	BP	3	2	4	3	3	4	4	3	3	3	3	2	1	2	3	1	1	4	3	4	4	2	2	4	3	4	3	3	3	4	88
43	BQ	3	2	3	4	4	4	4	4	3	2	3	2	3	4	2	3	4	2	3	4	2	3	4	2	3	4	4	4	3	2	94
44	BR	3	2	4	4	4	4	3	4	3	3	3	2	3	4	3	4	2	3	4	2	3	3	4	3	3	2	4	3	2	3	94
45	BS	4	3	4	4	3	2	4	4	4	4	4	3	4	2	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	2	3	4	4	4	3	4	104
46	BT	4	3	2	3	4	2	3	4	4	2	3	1	2	1	2	2	2	2	3	4	3	4	3	4	3	2	4	4	4	4	88
47	BU	2	3	2	3	2	3	4	3	3	4	3	2	2	2	3	4	3	3	2	4	4	4	4	3	3	3	4	3	3	4	92
48	BV	4	3	4	2	1	3	4	3	3	4	2	3	2	2	3	4	4	3	4	4	4	4	2	4	4	4	2	3	4	4	97
49	BW	3	4	2	3	2	3	4	3	3	4	2	3	2	2	4	4	4	3	4	4	4	4	2	4	4	4	2	3	4	4	98
50	BX	4	4	3	4	3	4	3	4	3	2	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	3	4	109
51	BY	4	4	2	3	4	3	4	4	2	3	4	4	4	3	4	2	3	2	3	4	3	3	3	4	4	2	3	2	3	3	96
52	BZ	4	2	3	4	4	4	3	2	3	2	2	3	4	4	3	2	3	4	3	4	4	3	2	2	3	4	4	3	2	3	93
53	CA	4	4	4	4	4	4	2	3	3	4	4	4	4	2	2	3	4	4	2	3	4	3	4	4	4	3	4	2	3	4	103
54	CB	4	4	2	3	4	4	2	3	4	4	4	3	4	2	2	3	3	4	2	3	3	4	4	4	3	4	3	2	3	3	97
55	CC	3	4	2	3	4	3	2	3	4	3	4	2	3	3	4	3	3	4	4	4	4	2	4	3	4	3	4	3	4	2	98
56	CD	3	3	4	4	3	4	2	3	3	4	4	2	3	4	3	2	3	4	4	3	4	2	3	4	3	2	3	4	3	3	96
57	CE	4	3	4	4	2	3	4	3	4	1	3	3	4	3	2	1	3	3	4	2	3	3	4	4	2	3	4	3	2	2	90
58	CF	3	4	3	4	4	2	3	4	3	2	4	2	3	4	4	3	2	1	2	4	2	3	3	3	4	2	3	3	3	3	90
59	CG	2	4	4	3	2	3	4	3	2	3	4	2	3	4	4	4	4	4	3	4	3	4	2	1	2	3	4	3	4	3	95
60	CH	4	4	4	3	2	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	2	3	4	3	4	4	4	4	4	4	3	2	3	4	3	105
Validitas		**0.32**	**0.37**	**0.33**	**0.08**	**0.09**	**0.41**	**0.25**	**0.46**	**0.42**	**0.58**	**0.58**	**0.43**	**0.58**	**0.20**	**0.39**	**0.37**	**0.49**	**0.46**	**0.27**	**0.49**	**0.42**	**0.41**	**0.49**	**0.48**	**0.51**	**0.41**	**0.25**	**0.36**	**0.27**	**0.41**	5684
Sign. 5%		0,25	0,25	0,25	0,25	0,25	0,25	0,25	0,25	0,25	0,25	0,25	0,25	0,25	0,25	0,25	0,25	0,25	0,25	0,25	0,25	0,25	0,25	0,25	0,25	0,25	0,25	0,25	0,25	0,25	0,25	

Lampiran 5

Distribusi Nilai Rtabel Signifikansi 5% Dan 1%

DISTRIBUSI NILAI r_{tabel} SIGNIFIKANSI 5% dan 1%

N	The Level of Significance		N	The Level of Significance	
	5%	1%		5%	1%
3	0.997	0.999	38	0.320	0.413
4	0.950	0.990	39	0.316	0.408
5	0.878	0.959	40	0.312	0.403
6	0.811	0.917	41	0.308	0.398
7	0.754	0.874	42	0.304	0.393
8	0.707	0.834	43	0.301	0.389
9	0.666	0.798	44	0.297	0.384
10	0.632	0.765	45	0.294	0.380
11	0.602	0.735	46	0.291	0.376
12	0.576	0.708	47	0.288	0.372
13	0.553	0.684	48	0.284	0.368
14	0.532	0.661	49	0.281	0.364
15	0.514	0.641	50	0.279	0.361
16	0.497	0.623	55	0.266	0.345
17	0.482	0.606	60	0.254	0.330
18	0.468	0.590	65	0.244	0.317
19	0.456	0.575	70	0.235	0.306
20	**0.444**	0.561	75	0.227	0.296
21	0.433	0.549	80	0.220	0.286
22	0.432	0.537	85	0.213	0.278
23	0.413	0.526	90	0.207	0.267
24	0.404	0.515	95	0.202	0.263
25	0.396	0.505	100	0.195	0.256
26	0.388	0.496	125	0.176	0.230
27	0.381	0.487	150	0.159	0.210
28	0.374	0.478	175	0.148	0.194
29	0.367	0.470	200	0.138	0.181
30	0.361	0.463	300	0.113	0.148
31	0.355	0.456	400	0.098	0.128
32	0.349	0.449	500	0.088	0.115
33	0.344	0.442	600	0.080	0.105
34	0.339	0.436	700	0.074	0.097
35	0.334	0.430	800	0.070	0.091
36	0.329	0.424	900	0.065	0.086
37	0.325	0.418	1000	0.062	0.081

Lampiran 6

Tabel Durbin-Watson (DW)
α = 5%

n	k=1		k=2		k=3		k=4		k=5	
	dL	dU	dL	dU	dL	dU	dL	dU	dL	dU
6	0.6102	1.4002								
7	0.6996	1.3564	0.4672	1.8964						
8	0.7629	1.3324	0.5591	1.7771	0.3674	2.2866				
9	0.8243	1.3199	0.6291	1.6993	0.4548	2.1282	0.2957	2.5881		
10	0.8791	1.3197	0.6972	1.6413	0.5253	2.0163	0.3760	2.4137	0.2427	2.8217
11	0.9273	1.3241	0.7580	1.6044	0.5948	1.9280	0.4441	2.2833	0.3155	2.6446
12	0.9708	1.3314	0.8122	1.5794	0.6577	1.8640	0.5120	2.1766	0.3796	2.5061
13	1.0097	1.3404	0.8612	1.5621	0.7147	1.8159	0.5745	2.0943	0.4445	2.3897
14	1.0450	1.3503	0.9054	1.5507	0.7667	1.7788	0.6321	2.0296	0.5052	2.2959
15	1.0770	1.3605	0.9455	1.5432	0.8140	1.7501	0.6852	1.9774	0.5620	2.2198
16	1.1062	1.3709	0.9820	1.5386	0.8572	1.7277	0.7340	1.9351	0.6150	2.1567
17	1.1330	1.3812	1.0154	1.5361	0.8968	1.7101	0.7790	1.9005	0.6641	2.1041
18	1.1576	1.3913	1.0461	1.5353	0.9331	1.6961	0.8204	1.8719	0.7098	2.0600
19	1.1804	1.4012	1.0743	1.5355	0.9666	1.6851	0.8588	1.8482	0.7523	2.0226
20	1.2015	1.4107	1.1004	1.5367	0.9976	1.6763	0.8943	1.8283	0.7918	1.9908
21	1.2212	1.4200	1.1246	1.5385	1.0262	1.6694	0.9272	1.8116	0.8286	1.9635
22	1.2395	1.4289	1.1471	1.5408	1.0529	1.6640	0.9578	1.7974	0.8629	1.9400
23	1.2567	1.4375	1.1682	1.5435	1.0778	1.6597	0.9864	1.7855	0.8949	1.9196
24	1.2728	1.4458	1.1878	1.5464	1.1010	1.6565	1.0131	1.7753	0.9249	1.9018
25	1.2879	1.4537	1.2063	1.5495	1.1228	1.6540	1.0381	1.7666	0.9530	1.8863
26	1.3022	1.4614	1.2236	1.5528	1.1432	1.6523	1.0616	1.7591	0.9794	1.8727
27	1.3157	1.4688	1.2399	1.5562	1.1624	1.6510	1.0836	1.7527	1.0042	1.8608
28	1.3284	1.4759	1.2553	1.5596	1.1805	1.6503	1.1044	1.7473	1.0276	1.8502
29	1.3405	1.4828	1.2699	1.5631	1.1976	1.6499	1.1241	1.7426	1.0497	1.8409
30	1.3520	1.4894	1.2837	1.5666	1.2138	1.6498	1.1426	1.7386	1.0706	1.8326
31	1.3630	1.4957	1.2969	1.5701	1.2292	1.6500	1.1602	1.7352	1.0904	1.8252
32	1.3734	1.5019	1.3093	1.5736	1.2437	1.6505	1.1769	1.7323	1.1092	1.8187
33	1.3834	1.5078	1.3212	1.5770	1.2576	1.6511	1.1927	1.7298	1.1270	1.8128
34	1.3929	1.5136	1.3325	1.5805	1.2707	1.6519	1.2078	1.7277	1.1439	1.8076
35	1.4019	1.5191	1.3433	1.5838	1.2833	1.6528	1.2221	1.7259	1.1601	1.8029
36	1.4107	1.5245	1.3537	1.5872	1.2953	1.6539	1.2358	1.7245	1.1755	1.7987
37	1.4190	1.5297	1.3635	1.5904	1.3068	1.6550	1.2489	1.7233	1.1901	1.7950
38	1.4270	1.5348	1.3730	1.5937	1.3177	1.6563	1.2614	1.7223	1.2042	1.7916
39	1.4347	1.5396	1.3821	1.5969	1.3283	1.6575	1.2734	1.7215	1.2176	1.7886
40	1.4421	1.5444	1.3908	1.6000	1.3384	1.6589	1.2848	1.7209	1.2305	1.7859
41	1.4493	1.5490	1.3992	1.6031	1.3480	1.6603	1.2958	1.7205	1.2428	1.7835
42	1.4562	1.5534	1.4073	1.6061	1.3573	1.6617	1.3064	1.7202	1.2546	1.7814
43	1.4628	1.5577	1.4151	1.6091	1.3663	1.6632	1.3166	1.7200	1.2660	1.7794
44	1.4692	1.5619	1.4226	1.6120	1.3749	1.6647	1.3263	1.7200	1.2769	1.7777
45	1.4754	1.5660	1.4298	1.6148	1.3832	1.6662	1.3357	1.7200	1.2874	1.7762
46	1.4814	1.5700	1.4368	1.6176	1.3912	1.6677	1.3448	1.7201	1.2976	1.7748
47	1.4872	1.5739	1.4435	1.6204	1.3989	1.6692	1.3535	1.7203	1.3073	1.7736
48	1.4928	1.5776	1.4500	1.6231	1.4064	1.6708	1.3619	1.7206	1.3167	1.7725
49	1.4982	1.5813	1.4564	1.6257	1.4136	1.6723	1.3701	1.7210	1.3258	1.7716
50	1.5035	1.5849	1.4625	1.6283	1.4206	1.6739	1.3779	1.7214	1.3346	1.7708
51	1.5086	1.5884	1.4684	1.6309	1.4273	1.6754	1.3855	1.7218	1.3431	1.7701
52	1.5135	1.5917	1.4741	1.6334	1.4339	1.6769	1.3929	1.7223	1.3512	1.7694
53	1.5183	1.5951	1.4797	1.6359	1.4402	1.6785	1.4000	1.7228	1.3592	1.7689
54	1.5230	1.5983	1.4851	1.6383	1.4464	1.6800	1.4069	1.7234	1.3669	1.7684
55	1.5276	1.6014	1.4903	1.6406	1.4523	1.6815	1.4136	1.7240	1.3743	1.7681
56	1.5320	1.6045	1.4954	1.6430	1.4581	1.6830	1.4201	1.7246	1.3815	1.7678
57	1.5363	1.6075	1.5004	1.6452	1.4637	1.6845	1.4264	1.7253	1.3885	1.7675
58	1.5405	1.6105	1.5052	1.6475	1.4692	1.6860	1.4325	1.7259	1.3953	1.7673
59	1.5446	1.6134	1.5099	1.6497	1.4745	1.6875	1.4385	1.7266	1.4019	1.7672
60	1.5485	1.6162	1.5144	1.6518	1.4797	1.6889	1.4443	1.7274	1.4083	1.7671
61	1.5524	1.6189	1.5189	1.6540	1.4847	1.6904	1.4499	1.7281	1.4146	1.7671
62	1.5562	1.6216	1.5232	1.6561	1.4896	1.6918	1.4554	1.7288	1.4206	1.7671
63	1.5599	1.6243	1.5274	1.6581	1.4943	1.6932	1.4607	1.7296	1.4265	1.7671
64	1.5635	1.6268	1.5315	1.6601	1.4990	1.6946	1.4659	1.7303	1.4322	1.7672
65	1.5670	1.6294	1.5355	1.6621	1.5035	1.6960	1.4709	1.7311	1.4378	1.7673
66	1.5704	1.6318	1.5395	1.6640	1.5079	1.6974	1.4758	1.7319	1.4433	1.7675
67	1.5738	1.6343	1.5433	1.6660	1.5122	1.6988	1.4806	1.7327	1.4486	1.7676
68	1.5771	1.6367	1.5470	1.6678	1.5164	1.7001	1.4853	1.7335	1.4537	1.7678
69	1.5803	1.6390	1.5507	1.6697	1.5205	1.7015	1.4899	1.7343	1.4588	1.7680
70	1.5834	1.6413	1.5542	1.6715	1.5245	1.7028	1.4943	1.7351	1.4637	1.7683

Lampiran 7

Tabel Frekuensi Media Adio Visual

Media_Audiovisual					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	69.00	1	1.7	1.7	1.7
	76.00	1	1.7	1.7	3.3
	77.00	2	3.3	3.3	6.7
	78.00	1	1.7	1.7	8.3
	80.00	2	3.3	3.3	11.7
	82.00	2	3.3	3.3	15.0
	83.00	2	3.3	3.3	18.3
	84.00	3	5.0	5.0	23.3
	85.00	2	3.3	3.3	26.7
	86.00	1	1.7	1.7	28.3
	87.00	3	5.0	5.0	33.3
	88.00	2	3.3	3.3	36.7
	89.00	1	1.7	1.7	38.3
	90.00	2	3.3	3.3	41.7
	91.00	1	1.7	1.7	43.3
	92.00	2	3.3	3.3	46.7
	93.00	3	5.0	5.0	51.7
	94.00	4	6.7	6.7	58.3
	96.00	3	5.0	5.0	63.3
	97.00	3	5.0	5.0	68.3
	98.00	2	3.3	3.3	71.7
	99.00	1	1.7	1.7	73.3
	100.00	1	1.7	1.7	75.0
	101.00	4	6.7	6.7	81.7
	102.00	1	1.7	1.7	83.3
	103.00	2	3.3	3.3	86.7
	105.00	1	1.7	1.7	88.3
	106.00	1	1.7	1.7	90.0
	108.00	1	1.7	1.7	91.7
	109.00	1	1.7	1.7	93.3
	110.00	2	3.3	3.3	96.7
	113.00	1	1.7	1.7	98.3
	116.00	1	1.7	1.7	100.0
	Total	60	100.0	100.0	

Lampiran 8

Tabel Frekuensi Motivasi Belajar

Motivasi_Belajar					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	62.00	1	1.7	1.7	1.7
	63.00	1	1.7	1.7	3.3
	66.00	4	6.7	6.7	10.0
	71.00	1	1.7	1.7	11.7
	74.00	2	3.3	3.3	15.0
	76.00	2	3.3	3.3	18.3
	78.00	1	1.7	1.7	20.0
	80.00	5	8.3	8.3	28.3
	81.00	4	6.7	6.7	35.0
	82.00	6	10.0	10.0	45.0
	84.00	1	1.7	1.7	46.7
	85.00	3	5.0	5.0	51.7
	86.00	4	6.7	6.7	58.3
	87.00	2	3.3	3.3	61.7
	88.00	3	5.0	5.0	66.7
	90.00	1	1.7	1.7	68.3
	91.00	1	1.7	1.7	70.0
	92.00	2	3.3	3.3	73.3
	93.00	3	5.0	5.0	78.3
	94.00	1	1.7	1.7	80.0
	95.00	2	3.3	3.3	83.3
	96.00	1	1.7	1.7	85.0
	97.00	2	3.3	3.3	88.3
	98.00	2	3.3	3.3	91.7
	105.00	1	1.7	1.7	93.3
	106.00	1	1.7	1.7	95.0
	107.00	1	1.7	1.7	96.7
	108.00	1	1.7	1.7	98.3
	116.00	1	1.7	1.7	100.0
	Total	60	100.0	100.0	