

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

Dedimus Berangka¹

Ferdinandus Wuli²

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh media audio visual terhadap motivasi belajar mahasiswa dan mengetahui besarnya pengaruh media audio visual terhadap motivasi belajar mahasiswa. Jenis penelitian 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 semantik 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 0,25 pada variabel media audio visual diperoleh sebanyak 29 item valid dan pada variabel motivasi belajar diperoleh 27 item valid. Pada variabel media audio visual terdapat nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,829 dan pada variabel motivasi belajar terdapat nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,740 dengan N of Items 30. Hasil analisis data pada variabel media audio visual 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%. Dari hasil penelitian dan analisis data diketahui bahwa nilai F_{hitung} pada tabel anova sebesar 60,909 dengan memiliki df_2 sebesar 58. Analisis nilai F_{hitung} pada tabel anova, diperoleh signifikansi sebesar 0,000 yang berarti $0,000 < 0,05$. Dengan demikian H_a diterima dan H_o ditolak yang menunjukkan bahwa media audio visual berpengaruh terhadap motivasi belajar mahasiswa STK St. Yakobus Merauke sebesar 0,512 atau 51,2. Berdasarkan hasil penelitian penulis menyarankan agar dosen dan mahasiswa harus meningkatkan penggunaan media audio visual dalam perkuliahan dan pembelajaran, lembaga perlu meningkatkan penyediaan media pembelajaran audio visual di kampus Sekolah Tinggi Katolik St. Yakobus Merauke guna mendukung proses belajar mahasiswa.

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

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah gejala yang bersifat umum (universal) dan merupakan suatu proses dalam usaha untuk memanusiakan atau

¹ Dosen Sekolah Tinggi Katolik St. Yakobus Merauke

² Mahasiswa Sekolah Tinggi Katolik St. Yakobus Merauke

membudayakan manusia. Menurut kodratnya manusia dapat dididik dan sejak semula pendidikan berlangsung dengan sendirinya, sesuai dengan perkembangan zaman. Berbicara mengenai pendidikan pasti tidak terlepas dari media audio visual sebagai media pembelajaran. 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 pembelajaran merupakan satu bentuk kegiatan komunikasi karena dengan menggunakan media pembelajaran kita sebenarnya berusaha untuk menyampaikan pesan.

Penggunaan media audio visual dalam kegiatan belajar mengajar juga merupakan salah satu bentuk variasi untuk meningkatkan motivasi belajar. 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 positif terhadap suatu tujuan yang ingin dicapai. Teori tersebut didukung oleh hasil penelitian yang dilakukan oleh Sandra Oktadinata (2011), menunjukkan bahwa motivasi belajar mahasiswa yang menggunakan media audio visual lebih tinggi daripada mahasiswa 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 $p = 0,023$, dengan demikian penggunaan media audio visual berpengaruh terhadap peningkatan motivasi dan hasil belajar.

Motivasi belajar membantu mahasiswa untuk belajar lebih keras, ulet, tekun, dan konsentrasi. Mahasiswa yang memiliki motivasi tinggi, biasanya cenderung rajin, dan selalu memperhatikan apa yang disampaikan oleh dosen selama proses perkuliahan berlangsung. Bukan hanya itu, mahasiswa juga mampu berkreasi dalam mengembangkan gagasan-gagasan dalam proses perkuliahan melalui pendalaman berbagai referensi.

Hal ini bisa menjadi indikator bahwa pemanfaatan media audio visual dalam pembelajaran sangatlah diperlukan dalam rangka mengoptimalkan proses pembelajaran, yang pada gilirannya akan dapat meningkatkan hasil belajar. Bertitik tolak dari pentingnya media dalam proses belajar mengajar mahasiswa dalam upaya meningkatkan motivasi belajar maka penelitian ini mengangkat judul tentang “Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual

Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Sekolah Tinggi Katolik Santo Yakobus Merauke”.

PENGERTIAN MEDIA AUDIO VISUAL DAN MOTIVASI BELAJAR

1. Pengertian Media

Laughey dalam Iswarahadi (2003: 81), mengartikan media sebagai alat komunikasi sebagaimana definisi yang selama ini diketahui, 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 (KBBI, 2002). Media adalah alat yang dapat membantu proses komunikasi yang berfungsi memperjelas makna pesan yang disampaikan sehingga tujuan dapat tercapai dengan lebih baik, lebih sempurna.

Menurut 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 sebagai sumber belajar.

2. 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 realita 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.

2) Media Proyeksi

- a) Transparansi OHP/LCD. Perangkat media transparansi meliputi perangkat lunak (*over head transparency* atau OHT) dan perangkat keras (*Over head Projector*).
- 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.

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*.

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.

2. Motivasi Belajar

a. Pengertian Motivasi Belajar

Motivasi berasal dari kata Latin, *Movere* yang berarti dorongan atau daya gerak. Motivasi adalah suatu tenaga yang terdapat dalam diri manusia yang menimbulkan, mengarahkan dan mengorganisasikan tingkah lakunya (Handoko, 1992: 9). Saefullah (2012: 290), menguraikan motivasi menurut para ahli yakni menurut Syamsu, motivasi adalah keadaan dalam diri seseorang yang mendorongnya untuk bertindak melakukan sesuatu dalam mencapai tujuannya. Menurut Whittaker sebagaimana yang dikutip Sudarsono, motivasi adalah keadaan internal yang mengaktifkan atau memberi kekuatan pada dirinya dan mengarahkan dalam mencapai tujuan yang diinginkannya.

Menurut Nasution, motivasi adalah segala daya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu yang ingin dicapainya. Menurut Abu Ahmad dan Widodo Supriyono, motivasi sebagai faktor batin seseorang yang berfungsi menimbulkan, mendasari dan mengarahkan perbuatan belajar. Dalam kegiatan belajar, motivasi dapat dikatakan dan menjamin kelangsungan kegiatan belajar sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar dapat tercapai. Dengan demikian, motivasi adalah energi dalam diri seseorang yang mendorongnya untuk bertindak dan berbuat serta menciptakan kondisi-kondisi tertentu yang memampukannya untuk mencapai tujuan yang diinginkannya.

b. Fungsi Motivasi Dalam Belajar

Motivasi mempunyai fungsi yang sangat penting dalam belajar mahasiswa, karena motivasi akan menentukan intensitas usaha belajar yang

dilakukan oleh mahasiswa. Motivasi menjadi acuan dalam belajar secara kontinyu tanpa mengenal putus asa serta dapat mengesampingkan hal-hal yang dapat mengganggu kegiatan belajar. Selain itu, motivasi sangat penting karena dapat menggerakkan perilaku mahasiswa ke arah yang positif sehingga mampu menghadapi segala tuntutan, kesulitan serta menanggung resiko dalam belajar. Dengan motivasi yang tinggi dalam diri mahasiswa maka akan timbul minat yang besar dalam mengerjakan tugas, membangun sikap dan kebiasaan belajar yang sehat melalui penyusunan jadwal belajar dan melaksanakannya dengan tekun.

Hsiang-Yung Feng, (2013), menekankan pentingnya motivasi dalam belajar dan pengajaran seorang mahasiswa. Motivasi mempunyai peranan yang strategis dalam aktivitas belajar seseorang. Tidak ada motivasi berarti tidak ada kegiatan belajar. Menurut Winkel dalam Yamin (2007: 223), fungsi motivasi belajar tidak hanya memberikan kekuatan pada daya-daya belajar dalam diri mahasiswa, tetapi juga menumbuhkan sikap disiplin dalam menentukan arah dan tujuan yang hendak dicapai dalam belajar. Hamalik (2012: 161), menguraikan fungsi motivasi khususnya dalam belajar yakni mendorong timbulnya kelakuan atau suatu perbuatan dalam belajar, motivasi berfungsi sebagai pengarah untuk pencapaian tujuan yang diinginkan.

c. Jenis-Jenis Motivasi Belajar

Jenis-jenis motivasi belajar, menurut Sardiman dalam Saefullah (2012: 296), motivasi dibagi menjadi dua tipe atau kelompok yaitu intrinsik dan ekstrinsik. Motivasi intrinsik merupakan motif-motif yang aktif atau berfungsi tanpa perlu rangsangan dari luar, karena dalam diri setiap individu sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu. Motivasi intrinsik mengacu pada fakta bahwa individu tersebut bisa termotivasi untuk bertindak laku bukan karena adanya kekuatan eksternal, melainkan karena tingkah laku itu sendiri cukup memberikan kepuasan bagi individu.

Motivasi ekstrinsik merupakan motif-motif yang aktif dan berfungsi karena adanya perangsang dari luar. Motivasi ini timbul akibat pengaruh dari luar individu, apakah karena ajakan atau suruhan dari orang lain sehingga dengan keadaan demikian seseorang mau melakukan sesuatu. Dengan kata lain motivasi ekstrinsik menekankan bahwa tingkah

laku individu dimotivasi oleh kekuatan-kekuatan eksternal berupa tujuan-tujuan tertentu yang ingin dicapai individu.

Hal senada juga disampaikan oleh Dimiyati dan Mudjiyono (2009: 90), motivasi intrinsik merupakan dorongan yang timbul dari dalam diri seseorang. Motivasi ini timbul akibat seseorang tersebut senang melakukannya dan atas dasar kebutuhannya. Sedangkan Motivasi ekstrinsik merupakan dorongan terhadap perilaku seseorang yang ada di luar perbuatan yang dilakukannya. Orang berbuat sesuatu, karena dorongan dari luar. Apa yang dikerjakan semata hanya karena kewajiban, menghindari hukuman yang diabcamkan dan sebagainya.

METODE PENELITIAN

Penulis menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan model analisis regresi. Disebut kuantitatif karena data penelitian berupa angka-angka dan analisis regresi yang merupakan studi ketergantungan satu atau lebih variabel bebas terhadap variabel tidak bebas. Lokasi tempat penelitian di Sekolah Tinggi Katolik Santo Yakobus Merauke, jalan Missi II Merauke. Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah mahasiswa aktif semester III sampai dengan semester VII Tahun Akademik 2019/2020 berjumlah 90 orang. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 60 orang.

Waktu penelitian terhitung mulai bulan November 2019 sampai dengan Januari 2020. Teknik pengumpulan data menggunakan angket 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 $S = 4$, $K = 3$, $J = 2$, $T = 1$. Pengembangan intrumen dalam penelitian ini adalah uji coba terpakai, uji validitas dan uji reliabilitas. Uji persyaratan analisis menggunakan uji normalitas data, uji linieritas, uji heterokedastisitas dan uji autokorelasi. Uji hipotesis menggunakan taraf signifikansi (α) 5%.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Pengembangan Instrumen

a. Uji Validitas

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 0,22-0,54. 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 0,22, yakni, 0,08, 0,09, 0,20, sedangkan 27 butir dinyatakan valid karena 0,27-0,54. Dengan demikian 27 butir pernyataan dinyatakan valid.

b. Uji Reliabilitas

Dari hasil analisis menggunakan program SPSS 22.0 *for windows* pada variabel media audio visual terdapat nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,829 dengan *N of Items* 30 dan pada variabel motivasi belajar terdapat nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,740 dengan *N of Items* 30. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa butir-butir instrumen dalam variabel media audio visual dan motivasi belajar dalam penelitian ini reliabel atau dapat dipercaya.

2. Analisis Data

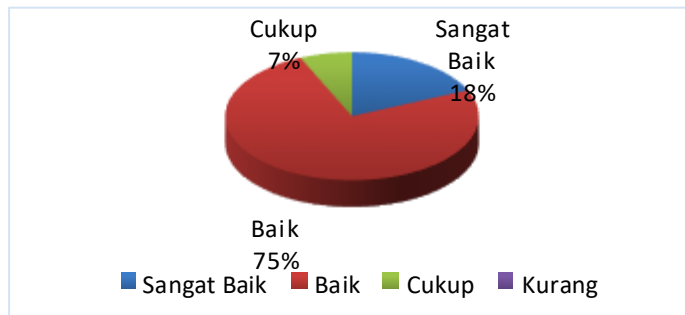
a. Deskripsi Data

1) Media audio visual

Tabel. 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%
Jumlah N dan %		60	100%

Sumber: Hasil pengolahan data 2020



Sumber: Hasil pengolahan data 2020

Gambar. Kriteria dan Persentase Penggunaan Media Audio Visual

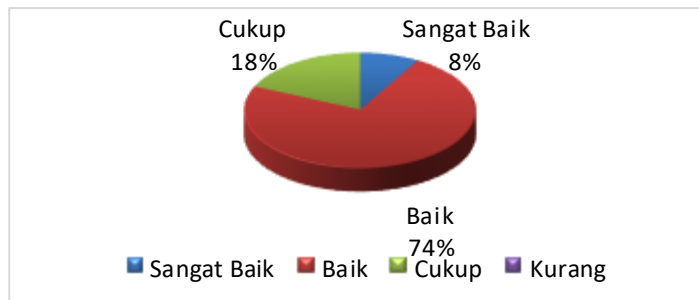
Pada tabel dan diagram di atas menunjukkan tingkat frekuensi mahasiswa dalam menggunakan media audio visual untuk belajar mandiri di rumah atau belajar bersama di lingkungan kampus STK St. Yakobus Merauke tergolong baik. Pernyataan ini didukung oleh hasil data bahwa dari jumlah mahasiswa dengan N valid 60 orang menyatakan baik sebanyak 45 orang (75 %), sangat baik 11 orang (18,33 %), sedangkan anak yang menyatakan cukup sebanyak 4 orang (6,67 %).

2) Motivasi belajar

Tabel. 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%
Jumlah N dan %		60	100%

Sumber: Hasil pengolahan data 2020



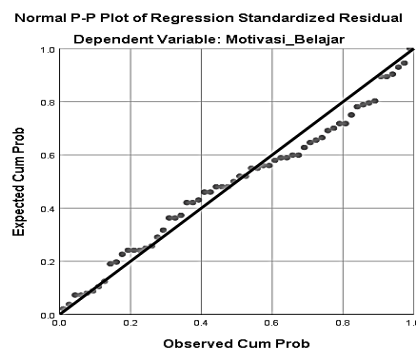
Sumber: Hasil pengolahan data 2020

Gambar. Kriteria dan Persentase Motivasi Belajar Mahasiswa

Pada tabel dan diagram di atas menunjukkan bahwa motivasi belajar mahasiswa untuk belajar mandiri di rumah atau belajar bersama di lingkungan kampus STK St. Yakobus Merauke. 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 %).

3. Uji Persyaratan Analisis

a. Uji Normalitas Data



Sumber: Hasil pengolahan data SPSS 22.0

Gambar. Normal P-P Plot Regresi

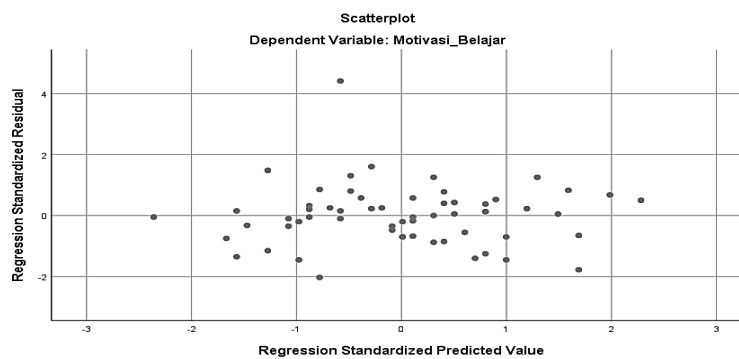
Uji normalitas ini menjadi salah satu indikator untuk mengetahui bahwa data yang diperoleh dari sampel penelitian benar-benar representatif terhadap populasi. Dari hasil pengujian normalitas berdasarkan *Normal Probability Plot* terlihat bahwa sebaran data di sekitar garis lurus dan

titik-titik data membentuk pola linear sehingga konsisten dengan distribusi normal. Dengan demikian data pada variabel motivasi belajar adalah normal.

b. Uji Linieritas

Uji kelinieran data media audio visual untuk tiap kelompok berdasarkan motivasi belajar menggunakan statistik F dan hasil sigifikansinya dapat dilihat pada baris *linearity*. Dari hasil analisis data didapatkan hasil signifikansi sebesar 0,000 yang berarti $0,000 < 0,05$ maka kelinieran terpenuhi.

c. Uji Heterokedastisitas



Sumber: Hasil pengolahan data SPSS 22.0

Gambar. Scatterplot

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 scatterplot*, 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 terjadi *Heteroskedastisitas*.

d. Uji Autokorelasi

Hasil uji autokorelasi pada table model *summary* 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.

4. Uji Hipotesis

Hasil analisis data pada tabel korelasi diketahui nilai r (korelasi) sebesar 0,716. Hasil ini menandakan bahwa ada hubungan korelasi yang kuat dan positif antar variabel media audio visual terhadap motivasi belajar. Pada tabel anova didapat nilai F_{hitung} di atas sebesar 60,909 dengan memiliki df_2 sebesar 58. Untuk menguji hipotesis yang diajukan apakah diterima atau ditolak dengan memiliki ketentuan bahwa signifikansi yang di bawah atau sama dengan 0,05 berarti H_a diterima dan H_o ditolak. Namun bila signifikansi di atas 0,05 maka H_a ditolak dan H_o diterima. Berdasarkan hasil signifikansi pada tabel anova di atas diperoleh signifikansi sebesar 0,000 yang berarti $0,000 < 0,05$.

Dengan demikian H_a diterima dan H_o ditolak yang menunjukkan bahwa media audio visual berpengaruh terhadap motivasi belajar mahasiswa. 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* 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. Karena nilai *R Square* di atas 5% (0,05) maka dapat disimpulkan kemampuan variabel independen dalam menjelaskan variasi variabel sudah baik.

5. Pembahasan

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

Dari hasil penelitian dan analisis data diketahui bahwa nilai F_{hitung} pada tabel anova sebesar 60,909 dengan memiliki df_2 sebesar 58. Analisis nilai F_{hitung} pada tabel anova, diperoleh signifikansi sebesar 0,000 yang berarti $0,000 < 0,05$. Dengan demikian H_a diterima dan H_o ditolak yang

menunjukkan bahwa media audio visual berpengaruh terhadap motivasi belajar mahasiswa Sekolah Tinggi Katolik St. Yakobus Merauke.

Hasil penelitian ini diperkuat teori para ahli seperti 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.

b. Besaran pengaruh penggunaan media audio visual terhadap motivasi belajar mahasiswa.

Dari pengujian hipotesis diperoleh hasil bahwa nilai signifikansi sebesar 0,000 yang berarti H_a diterima dan H_o 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. Kajian secara ilmiah menunjukkan 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 perkuliahan 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. mendorong timbulnya kelakuan atau suatu perbuatan dalam belajar. Motivasi berfungsi sebagai pengarah untuk mencapai tujuan yang diinginkan dalam belajar serta motivasi sebagai penggerak dalam menentukan cepat atau lambatnya suatu pekerjaan dalam belajar di kerjakan. Dengan motivasi yang tinggi dalam diri mahasiswa maka akan timbul minat yang besar dalam mengerjakan tugas, membangun sikap dan kebiasaan belajar yang sehat melalui penyusunan jadwal belajar dan melaksanakannya dengan tekun (Hamalik, 2012: 161).

SIMPULAN DAN SARAN

1. Simpulan

- a. 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 signifikansi sebesar 0,000 yang berarti $0,000 < 0,05$. Dengan demikian H_a diterima dan H_o ditolak yang menunjukkan bahwa media audio visual berpengaruh terhadap motivasi belajar mahasiswa STK St. Yakobus Merauke.
- b. Hasil hipotesis diperoleh hasil bahwa nilai signifikansi sebesar 0,000 yang berarti H_a diterima dan H_o ditolak. Ini berarti terdapat pengaruh yang sangat signifikan dari media audio visual terhadap motivasi belajar mahasiswa sebesar 0,512 atau 51,2% terhadap variabel terikat, sedangkan 48,8% dipengaruhi variabel lain yang tidak diteliti.

2. Saran

- a. Bagi dosen Sekolah Tinggi Katolik Santo Yakobus Merauke, diharapkan penggunaan media audio visual dapat lebih ditingkatkan dalam proses perkuliahan di dalam kelas dengan tetap memperhatikan pedoman-pedoman yang ada serta meningkatkan pendampingan mahasiswa bimbingan untuk memotivasi mereka agar tetap semangat dalam belajar.
- b. Bagi mahasiswa-mahasiswi Sekolah Tinggi Katolik Santo Yakobus Merauke, diharapkan agar mahasiswa meningkatkan penggunaan

media audio visual dengan bijak khususnya dalam setiap proses perkuliahan di kelas maupun di rumah.

- c. Lembaga perlu meningkatkan penyediaan media pembelajaran audio visual di kampus Sekolah Tinggi Katolik santo Yakobus Merauke guna mendukung proses belajar mahasiswa.

Referensi

- Arsyad, Azhar. 2016. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Depdiknas RI. 2002. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta : Balai Pustaka.
- Dimiyati & Mudjiono. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Handoko, M. 1992. *Motivasi Daya Penggerak Tingkah Laku*. Kanisius: Jogjakarta.
- Hsiang Yung Feng, et.al. 2013. *The Relationship Of Learning Motivation And Achievement In Efl: Gender As An Intermediated Variable*, Vol. 2 No. 2.
- Yamin, Martinis. 2007. *Kiat Membelajarkan Mahasiswa*. Jakarta: Gunung Persada Press.
- Hamalik, Oemar. 2012. *Proses Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Purwanto, M.N. 2007. *Psikologi Pendidikan*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Rusman, 2012. *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung: Alfabeta.
- Saefullah, K. H. U. 2012. *Psikologi Perkembangan dan Pendidikan*. Pustaka Setia: Bandung.
- 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.
- Wuitt,W. 2001. *Motivation To Learn. An Overview*. Educational Psychology Interactive. Valdosta: Valdosta State University.
- Y . I. Iswarahadi, SJ. 2003. *Beriman Dengan Bermedia*. Yogyakarta: Kanisius.