

**PENGARUH KOMPETENSI GURU DALAM PENGGUNAAN MEDIA  
AUDIO VISUAL UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI SISWA DI  
SMAN 1 MALANGKE, KE.MALANGKE, KAB. LUWU UTARA**



**SKRIPSI**

*Diajukan untuk Memenuhi Salah  
Satu Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan Tekn  
ologi Pendidikan  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Muhammadiyah Makassar*

**WAHYUNI  
105310182011**

**JURUSAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR  
2015**

## MOTTO DAN PERSEMBAHAN

### *MOTTO*

*Jangan pernah takut atau minder dengan ucapan seseorang yang hanya membuat kamu pesimis untuk melakukan sesuatu, tapi takutlah pada dirimu jika kamu hendak melakukan sesuatu tetapi tanpa adanya keberanian dari dalam dirimu, tanamkan keberanian dalam diri untuk menghilangkan segala pesimis yang akan membuatmu ragu dan mundur untuk mencapai anganmu.*

*“Sesungguhnya kebenaran itu adalah dari Tuhanmu, sebab itu jangan sekali-kali kamu termasuk orang-orang yang ragu”*

*(QS. Al Baqarah : 147)*

### *PERSEMBAHAN*

Dengan mengucap rasa syukur kepada Allah SWT, Kupersembahkan karya sederhana ini untuk :

*Ayahanda Jasmani dan Ibunda Murni tercinta yang telah merawat dan mendidiku dengan segala pengorbanan, ketulusan dan juga keikhlasannya yang tiada tara dan tak mungkin mampu aku membalasnya peluk ciumku untukmu ayahbunda tersayang . Penulis mengucapkan terima kasih kepada Saudara penulis Wahyu dan adik-adikku tercinta Indah, Anita dan Rahmadani atas do'a, motivasi dan dukungan yang selalu diberikan kepada saya. Seluruh Keluarga besarku yang senantiasa membantu dan memberiku semangat juga mendo'akanku. Sahabat sejatiku Sukmawati, S. Or dan Tenri Angke, Amd yang selalu ada dalam suka dan juga dukaku. Seseorang yang menjadi tempatku untuk menceritakan keluh-kesahku dan juga sukaku dalam menjalani hari-hari, terima kasih PonNya'. Teman -teman seperjuanganku Tekpen 2011, dan semua teman-temanku yang tidak bisa aku sebutkan satu persatu.*

## ABSTRAK

**Wahyuni**, 2015. *Pengaruh kompetensi guru dalam penggunaan media audio visual untuk meningkatkan motivasi siswa di SMAN 1 Malangke Kecamatan Kabupaten Luwu Utara*. Jurusan Teknologi Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar yang dibimbing oleh Syarifuddin Cn. Sida, dan Andi Adam.

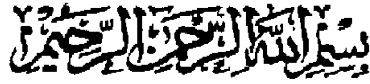
Penelitian ini merupakan jenis penelitian deskriptif kuantitatif karena peneliti ingin mengetahui ada tidaknya pengaruh kompetensi guru dalam penggunaan media audio visual dengan motivasi siswa. Subjek penelitian ini adalah siswa/siswi kelas X 12 orang, kelas XI 10 orang, kelas XII 10 orang dan guru 6 orang SMAN 1 Malangke Kecamatan Malangke Kabupaten Luwu Utara, dengan jumlah sampel 38 orang dengan taraf kesalahan 5%.

Kompetensi guru dalam penggunaan media audio-visual, yaitu suatu kemampuan atau kecakapan seorang guru dalam menjalankan atau mengoperasikan suatu sistem pembelajaran. Kompetensi guru dalam penggunaan media audio-visual juga merupakan pengetahuan, keterampilan, dan perilaku yang harus dimiliki, dihayati, dikuasai, dan diaktualisasikan oleh guru pada penggunaan media salah satunya media audio-visual. Motivasi siswa adalah segala sesuatu yang mendorong seseorang atau peserta didik untuk melakukan sesuatu. Motivasi dapat menentukan baik-tidaknya dalam mencapai tujuan sehingga semakin besar kesuksesan belajarnya. Motivasi dalam belajar adalah faktor yang penting karena hal tersebut merupakan keadaan yang mendorong keadaan siswa untuk melakukan belajar

Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai korelasi  $r_{xy} = 0.990$  dan nilai  $Df = 38$  diperoleh "r" tabel (rt) pada taraf signifikansi 5% sebesar 0.320 Sedangkan pada taraf signifikansi 1% sebesar 0.413 dengan demikian  $r_{xy}$  lebih besar dari "r" tabel sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh positif yang signifikan antara Kompetensi guru dalam penggunaan media audio visual dengan meningkatnya motivasi siswa di SMAN 1 Malangke Kecamatan Malangke Kabupaten Luwu Utara .

Kata kunci : **Kompetensi Guru, Penggunaan Media Audio Visual, Motivasi Siswa.**

## KATA PENGANTAR



Segala puji bagi Allah, Tuhan semesta alam, atas segala Rahmat dan HidayahNya sehingga peneliti dapat menyusun skripsi dengan judul “Pengaruh Kompetensi Guru Dalam Penggunaan Media audio-visual Untuk Meningkatkan Motivasi Siswa di SMAN 1 Malangke Kecamatan Malangke Kabupaten Luwu Utara”.

Skripsi ini dapat tersusun berkat bantuan dari banyak pihak. Peneliti menyadari masih banyak kekurangan dalam penyusunan skripsi ini. Pada kesempatan ini, dengan segala hormat peneliti ingin menyampaikan terima kasih kepada :

1. Kedua orang tuaku Ayahanda Jasmani dengan Ibunda Murni yang tercinta dengan kesabaran mereka mendidik penulis dari kecil hingga dewasa, dukungan moral dan materil yang diberikannya selama ini hingga penulis mencapai gelar sarjana ini
2. Dr. H. Irwan Akib, M.Pd. Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar
3. Dr. Andi Sukri Syamsuri, M. Hum. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
4. Andi Adam, S.Pd, M.Pd. Ketua Prodi Teknologi pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.
5. Alim Bahri, S.Pd, M.Pd. Sekertaris Prodi Teknologi pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.

6. Dr. Syarifuddin Cn. Sida, M.Pd. Dosen Pembimbing I, dan Andi Adam, S.Pd, M.Pd. Dosen pembimbing II.
7. Kepala Sekolah, Guru-Guru dan Pengawai di SMAN 1 Malangke
8. Bapak I putu Sudiharta, S.Pd. Guru pengampu.
10. Teman-teman seperjuangan dan semua pihak tidak terkecuali yang telah membantu penyusunan skripsi.

Peneiliti hanya dapat memohon semoga segala bantuan yang telah diberikan mendapat pahala yang setimpal oleh Allah SWT. Akhir kata peneliti berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua. Amin, ya robbal alamin.

Malangke, 08 Agustus 2015

Wahyuni

## DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL .....	i
LEMBAR PENGESAHAN .....	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING .....	iii
SURAT PERNYATAAN .....	iv
SURAT PERJANJIAN .....	v
MOTTO DAN PERSEMBAHAN .....	vi
ABSTRAK .....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI .....	x
DAFTAR TABEL .....	xii
DAFTAR BAGAN .....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xiv
 BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	5
C. Tujuan Penelitian .....	5
D. Manfaat Penelitian .....	5

## BAB II KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS

A. Kajian Pustaka .....	8
B. Kerangka Pikir .....	36
C. Hipotesis Penelitian .....	38

## BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian .....	39
B. Variabel dan Desain Penelitian .....	39
C. Devinisi Oprasional Variabel .....	41
D. Populasi dan Sampel .....	42
E. Teknik Pengumpulan Data .....	45
F. Teknik Analisis Data .....	46

## BAB IV HASIL PENELITIAN

A. Latar Belakang Objek Penelitian .....	48
B. Deskripsi Data .....	52
C. Hasil Penelitian dan Pembahasan.....	54

## BAB V SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan .....	61
B. Saran .....	62

DAFTAR PUSTAKA .....	63
----------------------	----

LAMPIRAN .....	65
----------------	----

RIWAYAT HIDUP	
---------------	--

## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
2.1 Keadaan Populasi .....	43
2.2 Keadaan sampel .....	45
3.3 Skor Angket .....	46
4.1 Data Ruang Kelas .....	48
4.2 Data Kondisi Ruang.....	49
4.3 Data Jumlah Guru dan Pegawai.....	49
4.4 Data Pendidikan Guru.....	50
4.5 Data Guru Dan Pegawai.....	50
4.6 Daftar Nama Guru .....	52
4.7 Daftar Nama Pengawai.....	53
4.8 Skor Angket Kompetensi Guru dalam Penggunaan Media Audio Visual dan Motivasi Siswa.....	54
4.9 Analisis Korelasi Variabel X (Angket Kompetensi Guru dalam Pebgunaan Media Audio Visual) dan Variabel Y (Motivasi Siswa).....	56
4.10 Pedoman Pemberian Interpretasi Koefisien Korelasi.....	58



**DAFTAR BAGAN**

Bagan	Halaman
2.1 Kerangka Pikir .....	37

**DAFTAR LAMPIRAN**

1. Angket.....	66
2. Hasil Perhitungan Angket.....	70
3. Skor Angket dan Nilai Siswa.....	72
4. Analisis Korelasi Variabel X dan Variabel Y.....	74
5. Analisis Interpretasi Data.....	76
6. Dokumentasi Penelitian.....	77
7. Tabel Nilai Koefisien Korelasi “r” Product Moment.....	81
8. Persuratan.....	

**DAFTAR RIWAYAT HIDUP**

**WAHYUNI**, Lahir di Desa Tolada Kecamatan Malangke Kabupaten Luwu Utara, pada Tanggal 08 Agustus 1993, Anak Ke Dua Dari 5 Bersaudara dari Pasangan Jasmani dan Murni. Penulis pernah menempuh pendidikan di SDN 393 Tolada Desa Tolada Kecamatan Malangke Kabupaten Luwu Utara lulus pada Tahun 2005. Kemudian melanjutkan pendidikan ke SMP Negeri 2 Malangke Kecamatan Malangke Kabupaten Luwu Utara lulus tahun 2008. Setelah menyelesaikan pendidikan di Sekolah menengah Pertama Penulis melanjutkan pendidikan di sekolah menengah atas di SMA Negeri I Malangke dan lulus pada Tahun 2011, dan pada tahun 2011 terdaftar sebagai mahasiswi pada Universitas Muhammadiyah Makassar, Program Studi Teknologi Pendidikan Penulis melanjutkan pendidikan pada program sarjana sampai sekarang.

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Sehingga dalam melaksanakan prinsip penyelenggaraan pendidikan harus sesuai dengan tujuan pendidikan nasional yaitu; mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Seperti diketahui di era globalisasi pendidikan merupakan salah satu kebutuhan sehingga tidak dapat dipisahkan dari kehidupan sehari-hari. Ketertinggalan bangsa Indonesia di bidang pendidikan dibandingkan negara-negara tetangga menyebabkan pemerintah terdorong untuk memacu diri untuk memiliki standar internasional. Dorongan tersebut bahkan dicantumkan di dalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas pasal 50 ayat (3) yang berbunyi, "Pemerintah dan/atau pemerintah daerah menyelenggarakan sekurang-kurangnya satu satuan pendidikan pada semua jenjang

pendidikan, untuk dikembangkan menjadi satuan pendidikan yang bertaraf internasional”(sabt.11-4-15, <http://cfbe.grouply.com>).

Mutu pendidikan selalu menjadi topik pembicaraan yang menarik untuk dikaji sejak dahulu hingga saat sekarang, bahkan pada tahun-tahun terakhir ini. Hal ini mengindikasikan bahwa semakin tingginya perhatian bangsa Indonesia dalam mencermati setiap gerak langkah pembangunan dalam negeri ini, termasuk dalam bidang pendidikan.

Mutu pembelajaran di sekolah sangat bergantung pada komponen yang ada didalamnya berfungsi baik. Jika salah satu komponen tidak berfungsi dengan baik, maka pengajaran tersebut tentu tidak akan maksimal. Salah satu komponen pengajaran yang tidak kalah pentingnya dari komponen lainnya dalam rangka memaksimalkan proses belajar mengajar adalah media pengajaran. Media merupakan hal kehadirannya dalam proses belajar mengajar sangat penting, karena media berfungsi merangsang minat dan kegairahan belajar anak. Selain itu, media dapat menjadi alat bantu bagi guru untuk menyampaikan pesan kepada siswa. Seperti yang dikemukakan oleh Sulaiman (1981:1) “Media pengajaran meskipun sederhana akan sangat membantu mengefektifkan komunikasi pengajaran”. Sejalan dengan itu, Rosdiana (1988:108) mengemukakan “Media merupakan alat yang diperlukan untuk memberi motivasi kepada siswa sekaligus membantu menjelaskan materi secara efektif”.

Pesatnya perkembangan teknologi pada saat ini sangat cepat dan hampir menyeluruh disemua kalangan dan semua bidang. Salah satu bidang yang tidak dapat terlepas dari teknologi adalah bidang pendidikan. Dengan adanya perkembangan teknologi dibidang pendidikan akan menjadikan pendidikan pada saat ini bisa lebih

maju dan berkembang sehingga masyarakat bisa hidup lebih kreatif dan berpendidikan. Akan tetapi permasalahan yang sering muncul adalah bagaimana memanfaatkan teknologi yang ada disekitar kita untuk menunjang pendidikan yang ada (<http://skripsi.htm>. Skripsi Afifuddin, Yogyakarta).

Setiap materi pelajaran memiliki tingkat kesukaran yang bervariasi. Pada satu sisi terdapat materi pelajaran yang tidak memerlukan alat bantu dalam penyampaiannya, tapi di sisi lain terdapat materi pelajaran yang sangat memerlukan alat bantu dalam penyampaiannya, berupa media pembelajaran. Materi pelajaran dengan tingkat kesukaran yang tinggi sangat sulit dipahami oleh peserta didik. Penjelasan guru yang bersifat verbal menyebabkan mereka semakin tidak mengerti akan materi pelajaran dan sering kali mengakibatkan kebosanan siswa. Oleh karena itu dibutuhkan media pembelajaran yang dapat membantu siswa agar lebih mudah mencerna materi pelajaran secara optimal.

Teknologi yang sedang berkembang sekarang ini, diharapkan juga dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran. Alat bantu yang sering digunakan adalah visual, yaitu berupa gambar, model, obyek dan bentuk visual lainnya. Dengan masuknya pengaruh audio pada pertengahan abad XX, maka alat visual dalam proses pembelajaran dilengkapi penggunaannya dengan alat audio yang kemudian dikenal sebagai media audio visual. Penggunaan alat audio visual diharapkan mempermudah siswa dalam mencerna pelajaran. Hal ini juga sesuai dengan pernyataan dari Konfusius yang telah dimodifikasi oleh Melvin L. Silberman yang mengatakan bahwa Yang saya dengar, saya lupa. Yang saya dengar dan lihat, saya sedikit ingat.

Media merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa sedemikian rupa sehingga terjadi proses belajar. Salah satu contoh media yaitu media audio-visual. Media *audio* yaitu media yang hanya melibatkan indera pendengaran dan hanya mampu memanipulasi kemampuan suara semata sedangkan media *visual* yaitu media yang hanya melibatkan indera penglihatan. termasuk dalam jenis media ini adalah media cetak-verbal, media cetak-grafis, dan media *visual non-cetak*. Sehingga media *audio visual* dapat diartikan yaitu media yang melibatkan indera pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam suatu proses.

Jadi, media merupakan alat perantara yang diciptakan untuk menyalurkan pesan dengan tujuan agar pemakai dapat lebih mudah dalam mencapai suatu tujuan, sehingga dapat disimpulkan bahwa media audio visual digunakan dalam upaya peningkatan atau mempertinggi mutu proses kegiatan belajar mengajar. Agar dapat mengoptimalkan peranan media pembelajaran yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang lebih efisien.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan oleh peneliti di sekolah SMAN 1 Malangke. Kec. Malangke. Kab. Luwu Utara yang dilakukan secara wawancara dengan guru dan siswa, informasi yang di dapatkan peneliti bahwa hasil belajar siswa di bawah standar KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal), yang mana standar KKM adalah 70 sedangkan hasil belajar siswa dibawah rata-rata standar KKM yaitu hanya mencapai 69 hal ini disebabkan oleh beberapa faktor yaitu karena kurangnya dana yang ada di SMAN 1 Malangke sehingga sarana dan prasarana yang ada disekolah masih terbatas, cara mengajar guru yang monoton, kurangnya pemanfaatan atau penggunaan media pada

saat melakukan proses belajar mengajar didalam kelas sehingga dapat menyebabkan siswa tidak aktif, jenuh dan bosan pada saat mengikuti proses belajar tersebut dan pada akhirnya akan berpengaruh pada hasil belajar siswa.

### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang terdapat di atas, maka rumusan masalah yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah apakah ada pengaruh kompetensi guru dalam penggunaan media audio\_visual dengan peningkatan motivasi siswa di SMAN 1 Malangke, Kec. Malangke, Kab. Luwu Utara?

### **C. Tujuan Penelitian**

Karena tujuan merupakan sasaran yang ingin dicapai, maka adapun tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui adanya pengaruh kompetensi guru dalam penggunaan media audio-visual dengan peningkatan motivasi siswa di SMAN 1 Malangke. Kec. Malangke. Kab. Luwu Utara.

### **D. Manfaat Penelitian**

Kegiatan penelitian dapat dibagi dalam suatu sifat yaitu kegiatan yang bersifat teoritis artinya kegiatan yang berhubungan dengan ilmu pengetahuan secara teori dan kegiatan yang bersifat praktis artinya untuk memecahkan masalah yang sedang dihadapi.

Manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:



## 1. Manfaat Teoretis

- a. Sebagai suatu karya ilmiah, penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangsih pada ilmu pengetahuan tentang pengembangan *media audio visual* sebagai media pembelajaran yang tepat, efektif, inovatif serta dapat meningkatkan motivasi siswa pada berbagai jenis pembelajaran.
- b. Untuk mengetahui secara nyata tentang efektivitas penggunaan *media audio-visual*.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi Guru

Penelitian diharapkan memberi masukan bagi guru dalam melaksanakan proses belajar mengajar terutama dalam pemilihan model belajar yang tepat untuk siswa.

### b. Bagi Siswa

Untuk mendorong agar siswa lebih aktif dan bisa mengembangkan potensi yang ada untuk menyelesaikan suatu masalah dalam pembelajaran, siswa dapat belajar menurut kemampuan dan minatnya, serta memiliki sumber belajar yang luas.

### c. Bagi Sekolah

Agar mampu meningkatkan kualitas proses belajar mengajar di sekolah dalam mencapai keberhasilan pendidikan, tersedianya

sumber belajar alternatif yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran secara interaktif, serta mendukung pengembangan teknologi di lingkungan sekolah.

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Kajian Pustaka

##### 1. Hasil Penelitian yang Relevan

Penelitian mengenai pengaruh penggunaan media pembelajaran terhadap peningkatan motivasi belajar siswa sudah pernah dilakukan oleh Asriani (2008) dengan judul “Pengaruh penggunaan media pembelajaran audio visual pada mata pelajaran Bahasa Indonesia terhadap peningkatan motivasi belajar siswa kelas XII di SMPN 4 Palu Kab. Sulawesi Tengah” hasilnya yaitu hasil analisis dengan rumus korelasi *produk moment* diperoleh  $t$  hitung 0,396 lebih besar dari pada  $t$  table yakni 0,442 atas dasar taraf signifikan. ( Asriani, 2008)

Menurut Prasetyawan, Harnendro dalam skipsi (2013), pembelajaran kompetensi permesinan di SMK Slamet Riyadi Gemolong dirasa kurang maksimal. Siswa kurang tertarik terhadap pembelajaran kompetensi permesinan dikarenakan metode pembelajaran masih menggunakan ceramah biasa yang dilakukan oleh guru. Sehingga mempengaruhi tingkat pemahaman dan juga hasil belajar siswa. Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kompetensi permesinan siswa kelas X SMK Slamet Riyadi Gemolong. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus kegiatan. Dimana setiap siklusnya terdiri dari perencanaan, tindakan, observasi dan juga refleksi. Hasil analisis data yang telah dilakukan menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar siswa yang di tandai dengan meningkatnya pula hasil belajar siswa dari siklus I ke siklus II. Hasil

belajar siswa pada siklus I dari 29 jumlah keseluruhan siswa sebanyak 25 siswa yang mengikuti tes, 4 siswa tidak masuk sekolah dengan tanpa keterangan, 18 siswa telah tuntas dan sebanyak 7 siswa belum tuntas, dengan nilai rata-rata kelas 69,92. Hasil belajar siswa pada siklus II dari 29 jumlah keseluruhan **siswa** 26 siswa yang mengikuti, 3 siswa tidak masuk dengan tanpa keterangan. Sebanyak 20 siswa tuntas dan 6 siswa yang belum tuntas, dengan nilai rata-rata kelas sebesar 78,30. Siswa dinyatakan tuntas apabila nilai mencapai KKM yaitu sebesar 70. Pada siklus I ketuntasan klasikal belajar siswa sebesar 72 % dan pada siklus II ketuntasan belajar siswa sebesar 76,92 %. Dari hasil analisis data yang dilakukan pada siklus I ke siklus II ada peningkatan hasil belajar. Nilai rata-rata siswa pada siklus I sebesar 69,92 dan pada siklus II sebesar 78,30. Ketuntasan belajar siswa pada siklus I sebesar 72% dan pada siklus II sebesar 76,92 %. Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media audio visual dalam pembelajaran kompetensi permesinan mata pelajaran dasar kompetensi kejuruan siswa kelas X SMK Slamet Riyadi Gemolong dapat meningkatkan motivasi siswa dan dapat pula meningkatkan hasil belajar siswa. Mengingat penggunaan media audio visual pada pembelajaran kompetensi permesinan mata pelajaran dasar kompetensi permesinan dapat meningkatkan hasil belajar siswa, hendaknya guru harus memiliki kompetensi yang baik dalam penggunaan media khususnya pada media audio visual sebagai variasi dalam pembelajaran sehingga pada saat proses pembelajaran sedang berlangsung siswa tidak merasa jenuh dan bosan dalam mengikuti pembelajaran di kelas.

## **2. Kompetensi Guru**

### **a. Pengertian Kompetensi**

Pengertian Kompetensi Berdasar pada arti etimologi kompetensi diartikan sebagai kemampuan yang dibutuhkan untuk melakukan atau melaksanakan pekerjaan yang dilandasi oleh pengetahuan, keterampilan dan sikap kerja. Sehingga dapatlah dirumuskan bahwa kompetensi diartikan sebagai kemampuan seseorang yang dapat terobservasi mencakup atas pengetahuan, keterampilan dan sikap kerja dalam menyelesaikan suatu pekerjaan atau tugas sesuai dengan standar performa yang ditetapkan. Kompetensi adalah seperangkat ilmu serta ketrampilan mengajar guru di dalam menjalankan tugas profesionalnya sebagai seorang guru sehingga tujuan dari pendidikan bisa dicapai dengan baik dan lebih efisien.

Menurut Kamus Umum Bahasa Indonesia karangan WJS Purwadarminto (1999: 405), pengertian kompetensi adalah kekuasaan untuk menentukan atau memutuskan suatu hal. Pengertian dasar kompetensi adalah kemampuan atau kecakapan.

Sedangkan kompetensi menurut Spencer Dan Spencer dalam Palan (2007) adalah sebagai karakteristik dasar yang dimiliki oleh seorang individu yang berhubungan secara kausal dalam memenuhi kriteria yang diperlukan dalam menduduki suatu jabatan. Kompetensi terdiri dari 5 tipe karakteristik, yaitu; (1) motif (kemauan konsisten sekaligus menjadi sebab dari tindakan), (2) faktor bawaan (karakter dan respon yang konsisten), (3) konsep diri (gambaran diri), (4) pengetahuan (informasi dalam bidang tertentu) dan (5) keterampilan (kemampuan untuk melaksanakan tugas).

Hal tersebut sejalan dengan pendapat Becker and Ulrich dalam Suparno (2005:24) bahwa *competency refers to an individual's knowledge, skill, ability or personality characteristics that directly influence job performance*. Artinya, kompetensi mengandung aspek-aspek pengetahuan, ketrampilan (keahlian) dan kemampuan ataupun karakteristik kepribadian yang mempengaruhi kinerja.

Hal tersebut berbeda dengan pendapat Fogg (2004:90) yang membagi Kompetensi. Kompetensi menjadi 2 (dua) kategori yaitu kompetensi dasar dan yang membedakan, kompetensi dasar (*Threshold*) dan kompetensi pembeda (*differentiating*) menurut kriteria yang digunakan untuk memprediksi kinerja suatu pekerjaan. Kompetensi dasar (*Threshold competencies*) adalah karakteristik utama, yang biasanya berupa pengetahuan atau keahlian dasar seperti kemampuan untuk membaca, sedangkan kompetensi *differentiating* adalah kompetensi yang membuat seseorang berbeda dari yang lain.

Menurut **Keputusan Kepala Badan Kepegawaian Negeri Nomor: 46A Tahun 2003. (2004:47)** tentang pengertian Kompetensi adalah : "kemampuan dan karakteristik yang dimiliki oleh seorang Pegawai Negeri Sipil berupa pengetahuan, keterampilan, dan sikap perilaku yang diperlukan dalam pelaksanaan tugas jabatannya, sehingga Pegawai Negeri Sipil tersebut dapat melaksanakan tugasnya profesional, efektif dan efisien".

Berdasarkan definisi tersebut bahwa kata "*underlying characteristic*" mengandung makna kompetensi adalah bagian kepribadian yang mendalam dan melekat kepada seseorang serta perilaku yang dapat diprediksi pada berbagai keadaan dan tugas pekerjaan. Sedangkan kata "*causally related*" berarti kompetensi adalah

sesuatu yang menyebabkan atau memprediksi perilaku dan kinerja. Sedangkan kata "*criterion-referenced*" mengandung makna bahwa kompetensi sebenarnya memprediksi siapa yang berkinerja baik dan kurang baik, diukur dari kriteria atau standar yang digunakan.

Dari pengertian di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa kompetensi yaitu sifat dasar yang dimiliki atau bagian keperibadian yang mendalam dan melekat kepada seseorang serta perilaku yang dapat diprediksi pada berbagai keadaan dan tugas pekerjaan sebagai dorongan untuk mempunyai prestasi dan keinginan berusaha agar melaksanakan tugas dengan efektif.

#### **b. Pengertian Guru**

Guru adalah salah satu komponen manusiawi dalam proses belajar-mengajar, yang ikut berperan dalam usaha pembentukan sumber daya manusia yang potensial di bidang pembangunan. Oleh karena itu, guru yang merupakan salah satu unsur bidang kependidikan harus berperan serta secara aktif dan menempatkan kedudukannya sebagai tenaga profesional, sesuai dengan tuntutan masyarakat yang semakin berkembang. Dalam arti, khusus dapat dikatakan bahwa pada setiap diri guru itu terletak tanggung jawab untuk membawa para siswanya pada suatu kedewasaan atau taraf kematangan tertentu. Dalam rangka ini guru tidak semata-mata sebagai "pengajar" yang melakukan *transfer of knowledge*, tetapi juga sebagai "pendidik" yang melakukan *transfer of values* dan sekaligus sebagai "pembimbing" yang memberikan pengarahan dan menuntun siswa dalam belajar. Berkaitan dengan ini, sebenarnya guru memiliki peranan yang unik dan sangat kompleks di dalam proses belajar-mengajar, dalam

usahanya untuk mengantarkan siswa atau anak didik ke taraf yang dicita-citakan. (Sardiman A.M 2014;125)

Guru adalah satu komponen manusiawi dalam proses belajar mengajar yang berperan dalam usaha pembentukan sumber daya manusia yang potensial di bidang pembangunan (Rustopo dan Sutrisno, 1993 : 193). Menurut SK Mendikbud RI No. 0424/U/1993 tentang pembakuan tipe sekolah padasatuan pendidikan dasar pasal 1 ayat (5), menyebutkan bahwa Guru adalah tenaga kependidikan yang khusus diangkat dengan tugas utama mengajar, pada jenjang pendidikandasar.

Sedangkan menurut WJS Purwadarminta (1984:109) memberikan pengertian bahwa guru adalah orang yang pekerjaannya mengajar. Menurut Usman (1990 : 1) guru merupakan profesi yang memerlukan keahlian khusus sebagai pengajar. Sedangkan di pihak lain yang dikemukakan oleh Mulyono (1928 :288) guru adalah orang yang pekerjaannya (mata pencahariannya, profesi) mengajar, sedangkan menurut NEA (National Education Association) yaitu persatuan guru-guru Amerika Serikat, guru diartikan sebagai semua petugas yang langsung terlibat dalam tugas-tugas pendidikan (Roestiyah, 1989 : 177). Jadi kesimpulannya guru adalah orang dewasa yang bertanggung jawab memberikan bimbingan atau bantuan kepada anak didik dalam perkembangannya dari segi fisik maupun psikis agar mencapai kedewasaan, mampu berdiri sendiri sebagai makhluk sosial dan sebagai makhluk individu yang sanggup berdiri sendiri.

Guru sebagai pendidik dan pengajar anak, guru diibaratkan seperti ibu kedua yang mengajarkan berbagai macam hal yang baru dan sebagai fasilitator anak supaya dapat belajar dan mengembangkan potensi dasar dan kemampuannya secara optimal,



hanya saja ruang lingkupnya guru berbeda, guru mendidik dan mengajar di sekolah negeri ataupun swasta.

Menurut Undang-undang No. 14 tahun 2005 Guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah. Pengertian guru diperluas menjadi pendidik yang dibutuhkan secara dikotomis tentang pendidikan. Pada bab XI tentang pendidik dan tenaga kependidikan. Dijelaskan pada ayat 2 yakni pendidik merupakan tenaga profesional yang bertugas merencanakan dan melaksanakan proses pembelajaran. Hasil motivasi berprestasi, melakukan bimbingan dan pelatihan serta melakukan penelitian dan pengabdian kepada masyarakat terutama bagi pendidik pada perguruan tinggi.

Guru adalah salah satu unsur penting yang harus ada sesudah siswa. Apabila seorang guru tidak punya sikap profesional maka murid yang di didik akan sulit untuk tumbuh dan berkembang dengan baik. Hal ini karena guru adalah salah satu tumpuan bagi negara dalam hal pendidikan. Dengan adanya guru yang profesional dan berkualitas maka akan mampu mencetak anak bangsa yang berkualitas pula. Kunci yang harus dimiliki oleh setiap pengajar adalah kompetensi.

### **c. Kompetensi Guru**

Dalam dunia pendidikan, kompetensi guru cukup penting dan berpengaruh terhadap keberhasilan belajar siswa, kemampuan dan kecakapan guru dalam proses pembelajaran sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa terutama dalam

penggunaan media. peranan guru cukup besar akan tetapi keberhasilan sejati jika siswa memiliki motivasi dan semangat yang tinggi dalam dirinya sendiri. Peran guru sebagai motivator dan fasilitator dalam pembelajaran agar menciptakan pembelajaran sukses. Pembelajaran sukses merupakan aktivitas pembelajaran yang dapat memberikan dampak positif yaitu meningkatkan pengetahuan, keterampilan dan sikap orang belajar.

Dalam pembelajaran terjadi tindakan dan perilaku yang kompleks dan beragam. Guru menemukan berbagai karakteristik siswa. Guru menyadari bahwa dalam pembelajaran terdapat berbagai masalah-masalah belajar. Hal itu dapat disebabkan oleh beberapa faktor baik, faktor intern (dari dalam siswa) maupun faktor ekstern (dari luar siswa).

Pada dasarnya, terdapat seperangkat tugas yang harus dilaksanakan oleh guru berhubungan dengan profesinya sebagai pengajar, tugas guru ini sangat berkaitan dengan 4 kompetensi tersebut. Pada hakikatnya guru merupakan profesi, yang mana profesi itu sendiri merupakan pekerjaan yang didasarkan pada pendidikan intelektual khusus, yang bertujuan memberi pelayanan dengan terampil kepada orang lain dengan mendapat imbalan tertentu. Sedangkan profesional sering diartikan sebagai suatu keterampilan teknis yang berkualitas tinggi yang dimiliki oleh seseorang. (Iskandar,2009)

Kompetensi Guru juga merupakan seperangkat pengetahuan, keterampilan, dan perilaku yang harus dimiliki, dihayati, dikuasai, dan diaktualisasikan oleh Guru dalam melaksanakan tugas keprofesionalan. Berdasarkan Peraturan Pemerintah (PP) Nomor 74 Tahun 2008 tentang Guru, dinyatakan bahwa kompetensi yang harus dimiliki oleh Guru meliputi kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial, dan

kompetensi profesional yang diperoleh melalui pendidikan profesi. Berikut akan dijelaskan tentang ke empat kompetensi diatas :

a. Kompetensi Pedagogik

Kompetensi pedagogik merupakan kemampuan yang berkenaan dengan pemahaman peserta didik dan pengelola pembelajaran yang mendidik dan dialogis. Secara substantif kompetensi ini mencakup kemampuan pemahaman terhadap peserta didik, perancangan dan pelaksanaan pembelajaran, evaluasi hasil belajar, dan pengembangan peserta didik untuk mengaktualisasikan berbagai potensi yang dimilikinya.

Secara rinci masing-masing elemen kompetensi pedagogik tersebut dapat dijabarkan menjadi subkompetensi dan indikator esensial sebagai berikut:

- 1) Memahami peserta didik. Subkompetensi ini memiliki indikator esensial: memahami peserta didik dengan memanfaatkan prinsip-prinsip perkembangan kognitif, memahami peserta didik dengan memanfaatkan prinsip-prinsip kepribadian, dan mengidentifikasi bekal-ajar awal peserta didik.
- 2) Merancang pembelajaran, termasuk memahami landasan pendidikan untuk kepentingan pembelajaran. Subkompetensi ini memiliki indikator esensial: menerapkan teori belajar dan pembelajaran, menentukan strategi pembelajaran berdasarkan karakteristik peserta didik, kompetensi yang ingin dicapai, dan materi ajar, serta menyusun rancangan pembelajaran berdasarkan strategi yang dipilih.
- 3) Melaksanakan pembelajaran. Subkompetensi ini memiliki indikator esensial: menata latar (setting) pembelajaran, dan melaksanakan pembelajaran yang kondusif.

- 4) Merancang dan melaksanakan evaluasi pembelajaran. Subkompetensi ini memiliki indikator esensial: melaksanakan evaluasi (assessment) proses dan hasil belajar secara berkesinambungan dengan berbagai metode: menganalisis hasil penilaian proses dan hasil belajar untuk menentukan tingkat ketuntasan belajar (mastery level), dan memanfaatkan hasil penilaian pembelajaran untuk perbaikan kualitas program pembelajaran secara umum.
- 5) Mengembangkan peserta didik untuk mengaktualisasikan berbagai potensi yang dimilikinya. Subkompetensi ini memiliki indikator esensial: memfasilitasi peserta didik untuk pengembangan berbagai potensi akademik; dan memfasilitasi peserta didik untuk mengem-bangkan berbagai potensi nonakademik.

b. Kompetensi Kepribadian

Kompetensi kepribadian merupakan kemampuan personal yang mencerminkan kepribadian yang mantap, stabil, dewasa, arif, dan berwibawa, menjadi teladan bagi peserta didik, dan berakhlak mulia. Secara rinci setiap elemen kepribadian tersebut dapat dijabarkan menjadi sub kompetensi dan indikator esensial sebagai berikut:

- 1) Memiliki kepribadian yang mantap dan stabil. Subkompetensi ini memiliki indikator esensial: bertindak sesuai dengan norma hukum; bertindak sesuai dengan norma sosial; bangga sebagai pendidik; dan memiliki konsistensi dalam bertindak sesuai dengan norma.

- 2) Memiliki kepribadian yang dewasa. Subkompetensi ini memiliki indikator esensial: menampilkan kemandirian dalam bertindak sebagai pendidik dan memiliki etos kerja sebagai pendidik.
- 3) Memiliki kepribadian yang arif. Subkompetensi ini memiliki indikator esensial: menampilkan tindakan yang didasarkan pada kemanfaatan peserta didik, sekolah, dan masyarakat dan menunjukkan keterbukaan dalam berpikir dan bertindak.
- 4) Memiliki kepribadian yang berwibawa. Subkompetensi ini memiliki indikator esensial: memiliki perilaku yang berpengaruh positif terhadap peserta didik dan memiliki perilaku yang disegani.
- 5) Memiliki akhlak mulia dan dapat menjadi teladan. Subkompetensi ini memiliki indikator esensial: bertindak sesuai dengan norma religius (imtaq, jujur, ikhlas, suka menolong), dan memiliki perilaku yang diteladani peserta didik.

c. Kompetensi Profesional

Kompetensi professional merupakan kemampuan yang berkenaan dengan penguasaan materi pembelajaran bidang studi secara luas dan mendalam yang mencakup penguasaan substansi isi materi kurikulum matapelajaran di sekolah dan substansi keilmuan yang menaungi materi kurikulum tersebut, serta menambah wawasan keilmuan sebagai guru.

Secara rinci masing-masing elemen kompetensi tersebut memiliki subkompetensi dan indikator esensial sebagai berikut:

- 1) Menguasai substansi keilmuan yang terkait dengan bidang studi. Subkompetensi ini memiliki indikator esensial: memahami materi ajar yang ada dalam kurikulum

sekolah; memahami struktur, konsep dan metode keilmuan yang menaungi atau kohe-ren dengan materi ajar; memahami hubungan konsep antarmata pelajaran terkait; dan menerapkan konsep-konsep keilmuan dalam kehidupan sehari-hari.

- 2) Menguasai langkah-langkah penelitian dan kajian kritis untuk me-nambah wawasan dan memperdalam pengetahuan/materi bidang studi.

d. Kompetensi Sosial

Kompetensi sosial berkenaan dengan kemampuan pendidik sebagai bagian dari masyarakat untuk berkomunikasi dan bergaul secara efektif dengan peserta didik, sesama pendidik, tenaga kependidikan, orangtua/wali peserta didik, dan masyarakat sekitar. Kompetensi ini memiliki subkompetensi dengan indikator esensial sebagai berikut:

- 1) Mampu berkomunikasi dan bergaul secara efektif dengan peserta didik. Subkompetensi ini memiliki indikator esensial: berkomunikasi secara efektif dengan peserta didik.
- 2) Mampu berkomunikasi dan bergaul secara efektif dengan sesama pendidik dan tenaga kependidikan.
- 3) Mampu berkomunikasi dan bergaul secara efektif dengan orang tua/wali peserta didik dan masyarakat sekitar.

Menurut Mulyasa kompetensi adalah perpaduan dari pengetahuan, keterampilan, nilai dan sikap yang direfleksikan dalam kebiasaan berfikir dan bertindak. Menurut Muhaimin, kompetensi adalah seperangkat tindakan intelegen penuh tanggung jawab yang harus dimiliki seseorang sebagai syarat untuk dianggap mampu melaksanakan

tugas-tugas dalam bidang pekerjaan tertentu. Sifat intelegen harus ditunjukkan sebagai kemahiran, ketetapan, dan keberhasilan bertindak. Sifat tanggung jawab harus ditunjukkan sebagai kebenaran tindakan baik dipandang dari sudut ilmu pengetahuan, teknologi maupun etika. Menurut Muhibbin Syah kompetensi adalah kemampuan atau kecakapan.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa pengertian kompetensi guru adalah pengetahuan, keterampilan dan kemampuan yang dikuasai oleh seseorang yang telah menjadi bagian dari dirinya, sehingga ia dapat melakukan perilaku kognitif, afektif dan psikomotorik dengan sebaik-baiknya. Selanjutnya menurut Muhibbin Syah, dikemukakan bahwa kompetensi guru adalah kemampuan seorang guru dalam melaksanakan kewajiban-kewajibannya secara bertanggung jawab dan layak. Kompetensi guru juga dapat diartikan sebagai kebulatan pengetahuan, keterampilan dan sikap yang ditampilkan dalam bentuk perilaku cerdas dan penuh tanggung jawab yang dimiliki seorang guru dalam menjalankan profesinya .

Jadi kompetensi profesional guru dapat diartikan sebagai kemampuan dan kewenangan guru dalam menjalankan profesi keguruannya. Guru yang kompeten dan profesional adalah guru pandai dalam melaksanakan profesinya. Berdasarkan uraian di atas kompetensi guru dapat didefinisikan sebagai penguasaan terhadap pengetahuan, keterampilan, nilai dan sikap yang direfleksikan dalam kebiasaan berpikir dan bertindak dalam menjalankan profesi sebagai guru.

### **3. Pengertian Media Audio-visual**

#### **a. Pengertian Media**

Proses pembelajaran merupakan proses komunikasi. Dalam suatu proses komunikasi selalu melibatkan tiga komponen pokok, yaitu komponen pengirim pesan (guru), komponen penerima pesan (siswa), dan komponen pesan itu sendiri yang biasanya berupa materi pelajaran. Kadang-kadang dalam proses pembelajaran terjadi kegagalan komunikasi. Untuk menghindari semua itu, maka guru dapat menyusun strategi pembelajaran dengan memanfaatkan berbagai media dan sumber belajar.

Kata media berasal dari bahasa Latin *Medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar. Tetapi secara lebih khusus, pengertian media dalam proses pembelajaran diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Media juga dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa, sehingga dapat terdorong terlibat dalam proses pembelajaran. Secara umum media merupakan kata jamak dari "medium", yang berarti perantara atau pengantar. Kata media berlaku untuk berbagai kegiatan atau usaha, seperti media dalam penyampaian pesan, media pengantar magnet atau panas dalam bidang teknik. Istilah media digunakan juga dalam bidang pengajaran atau pendidikan sehingga istilahnya menjadi media pendidikan atau media pembelajaran.

Menurut Anitah (2008:11) media pembelajaran dapat diartikan sebagai sesuatu yang mengantarkan pesan pembelajaran antara pemberi pesan kepada penerima pesan.

Media pembelajaran adalah suatu cara, alat, atau proses yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari sumber pesan kepada penerima pesan yang berlangsung



dalam proses pendidikan. Ramiszowski mengungkapkan *“media” as the carriers on messages, from some transmitting source which may be a human being or inanimate object), to the receiver of the message (which in our case is the learner)*. Penggunaan media dalam pembelajaran atau disebut juga pembelajaran bermedia dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

Menurut wilkinson, ada beberapa hal yang perlu di perhatikan dalam pemilihan media pembelajaran, yakni:

a. Tujuan

Media yang dipilih hendaknya menunjang tujuan pembelajaran yang dirumuskan. Tujuan yang dirumuskan ini adalah kriteria yang paling cocok, sedangkan tujuan pembelajaran yang lain merupakan kelengkapan dari kriteria utama.

b. Ketepatangunaan

Jika materi yang akan dipelajari adalah bagian-bagian yang penting dari benda, maka gambar seperti bagan dan slide dapat digunakan. Apabila yang dipelajari adalah aspek-aspek yang menyakut gerak, maka media film atau video akan lebih tepat. Wilkinson menyatakan bahwa penggunaan bahan-bahan yang bervariasi menghasilkan dan meningkatkan pencapain akademik.

c. Keadaan siswa

Media akan efektif digunakan apabila tidak tergantung dari beda interindividual antara siswa. Misalnya kalau siswa tergolong tipe auditif/visual maka siswa yang tergolong auditif dapat belajar dengan media visual dari siswa yang tergolong visual dapat juga belajar dengan menggunakan media auditif.

d. ketersediaan

Walaupun suatu media dinilai sangat tepat untuk mencapai tujuan pembelajaran, media tersebut tidak dapat digunakan jika tidak tersedia. Menurut wilkinson, media merupakan alat mengajar dan belajar, peralatan tersebut harus tersedia ketika dibutuhkan untuk memenuhi keperluan siswa dan guru.

e. Biaya

Biaya yang dikeluarkan untuk memperoleh dan menggunakan media, hendaknya benar-benar seimbang dengan hasil-hasil yang akan dicapai. Menurut Canei, R. Springfield, dan Clark., C. (1998 : 62) dasar pemilihan alat bantu visual adalah memilih alat bantu yang sesuai dengan kematangan, minat dan kemampuan kelompok, memilih alat bantu secara tepat untuk kegiatan pembelajaran, mempertahankan keseimbangan dalam jenis alat bantu yang dipilih, menghindari alat bantu yang berlebihan, serta mempertanyakan apakah alat bantu tersebut diperlukan dan dapat mempercepat pembelajaran atau tidak.

**b. Pengertian Media Audio**

Media Audio (media dengar) adalah media yang isi pesannya hanya diterima melalui indera pendengaran. Dengan kata lain, media jenis ini hanya melibatkan indera dengar dan memanipulasi unsur bunyi atau suara semata (Setyosari dan Sihkabuden, 2005: 148; Yudhi Munadi, 2008). Suara adalah fenomena fisik yang dihasilkan oleh getaran suatu benda yang berupa sinyal analog dengan amplitude yang berubah secara kontinyu terhadap waktu. Suara dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (1995: 966) di antaranya berarti bunyi yang dikeluarkan dari mulut manusia, bunyi binatang, ucapan (perkataan), dan bunyi bahasa (bunyi ujar). Dari itu, dilihat dari sifat pesan yang diterima, media audio ini bisa menyampaikan pesan verbal maupun non verbal. Pesan verbal berupa bahasa lisan atau kata-kata, sedangkan pesan non verbal berwujud bunyi-bunyian dan vokalisasi, seperti gerutuan, gumam, musik, dan lain-lain.

Ciri utama media ini adalah pesan yang disalurkan melalui media audio dituangkan dalam lambang-lambang auditif baik verbal maupun non verbal.

Hakekat dari jenis-jenis media dalam kelompok ini adalah berupa pesan yang disampaikan atau dituangkan kedalam simbol-simbol auditif (verbal dan/atau non-verbal), yang melibatkan rangsangan indera pendengaran. Secara umum media audio memiliki karakteristik atau ciri sebagai berikut: mampu mengatasi keterbatasan ruang dan waktu (mudah dipindahkan dan jangkauannya luas), pesan/program dapat direkam dan diputar kembali sesukanya, dapat mengembangkan daya imajinasi dan merangsang partisipasi aktif pendengarnya, dapat mengatasi masalah kekurangan guru, sifat komunikasinya hanya satu arah, sangat sesuai untuk pengajaran musik dan bahasa, dan pesan/informasi atau program terikat dengan jadwal siaran (pada jenis media radio).

### **c. Pengertian Media Visual**

Di dalam dunia pendidikan tentu kita mengenal media pembelajaran, media pembelajaran merupakan saluran atau jembatan dari pesan- pesan pembelajaran yang disampaikan oleh sumber pesan kepada penerima pesan. Kemudian media dapat di bagi dalam berbagai macam, salah satunya adalah media visual.

Media visual merupakan penyampaian pesan atau informasi secara teknik dan kreatif yang mana menampilkan gambar, grafik serta tata dan letaknya jelas, sehingga penerima pesan dan gagasan dapat diterima sasaran. Apabila dikaitkan antara media visual dan pembelajaran maka pembelajaran itu akan menarik, efektif dan efisien apabila menggunakan media visual sebagai media pembelajarannya. Media visual merupakan sumber belajar yang berisikan pesan atau materi pelajaran yang di buat secara menarik dalam bentuk kombinasi gambar, teks, gerak dan animasi yang di sesuaikan dengan usia peserta didik yang dapat menarik peserta didik dalam belajar, sehingga pembelajaran akan menyenangkan dan tidak menjenuhkan.

Adapun manfaat media visual dalam pembelajaran sebagai berikut:

1. Media visual dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh peserta didik. Pengalaman tiap peserta didik berbeda-beda tergantung dari factor-faktor yang menentukan kekayaan pengalaman anak, seperti ketersediaan buku, kesempatan melancong, dan sebagainya. media pembelajaran dapat mengatasi hal tersebut. Jika peserta didik tidak mungkin dibawa ke objek langsung yang dipelajari, maka obyeknya lah yang di bawa ke peserta didik. Obyek yang di maksud bias dalam bentuk nyata, miniature, model, maupun

bentuk gambar-gambar yang dapat disajikan secara audio visual dan audial.

2. Media visual memungkinkan adanya interaksi langsung antara peserta didik dengan lingkungannya.
3. Media visual dapat menanamkan konsep dasar, yang benar, konkrit dan realistis.
4. Media visual membangkitkan keinginan dan minat baru.
5. Media visual akan mengakibatkan perubahan efektif, kognitif dan psikomotorik.
6. Meningkatkan daya tarik dan perhatian siswa.

Dengan demikian media visual sangatlah berperan penting dalam proses belajar mengajar. Karena media visual memiliki peran yaitu memudahkan dalam penyampaian materi kepada peserta didik. Peserta didik akan terbantu dalam memahami materi yang kompleks. Pemanfaatan media visual juga berperan bagi peserta didik.

Media visual adalah penyimpangan pesan atau informasi secara teknik dan kreatif mana menampilkan gambar, grafis serta tata dan letaknya jelas, sehingga pesan dan gagasan dapat diterima sasaran.

#### **d. Pengertian Media Audio-visual**

Media Audio-visual, yaitu jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang bisa dilihat, misalnya rekaman video, berbagai ukuran film, slide suara, dan lain sebagainya. Kemampuan media ini dianggap lebih baik dan lebih menarik, sebab mengandung kedua unsur jenis media yang pertama dan kedua. Media visual yang menggabungkan penggunaan suara memerlukan pekerjaan tambahan

untuk memproduksinya. Salah satu pekerjaan penting yang diperlukan dalam media audio-visual adalah penulisan naskah dan *storyboard* yang memerlukan persiapan yang banyak, rancangan, dan penelitian. Yang didalamnya terdapat media audio dan visual seperti televisi, headphone, video player, radio cassette, dan alat perekam. Pada awal pelajaran media harus mempertunjukkan sesuatu yang dapat menarik perhatian semua siswa. Hal ini diikuti dengan salinan logis keseluruhan program yang dapat membangun rasa berkelanjutan-sambung-menyambung dan kemudian menuntut kepada kesimpulan atau rangkuman. Media audio visual adalah media yang bisa didengar dan dilihat secara bersamaan. Media ini menggerakkan indra pendengaran dan penglihatan secara bersamaan. Contohnya: media drama, pementasan, film, televisi dan media yang sekarang menjamur, yaitu VCD. Internet termasuk dalam bentuk media audio visual, tetapi lebih lengkap dan menyatukan semua jenis format media, disebut Multimedia karena berbagai format ada dalam internet.

Menurut Wina Sanjaya (2010:43) media *audio visual* yaitu jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang bisa dilihat, misalnya rekaman video, film, *slide* suara, dan lain sebagainya. Kemampuan media ini dianggap lebih baik dan menarik.

Media *audio visual* terdiri atas *audio visual* diam, yaitu media yang menampilkan suara dan gambar diam seperti film bingkai suara (*sound slide*), film rangkai suara. *Audio visual* gerak, yaitu media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak seperti film suara dan *video cassette*. Dan dilihat dari segi keadaannya, media *audio visual* dibagi menjadi *audio visual* murni yaitu unsur suara maupun unsur gambar berasal dari suatu sumber seperti film *audio*

*cassette*. Sedangkan *audio visual* tidak murni yaitu unsur suara dan gambarnya berasal dari sumber yang berbeda, misalnya film bingkai suara yang unsur gambarnya bersumber dari *slide proyektor* dan unsur suaranya berasal dari *tape recorder*.

Dalam hal ini, media audio visual yang digunakan yaitu film atau video. Video sebenarnya berasal dari bahasa Latin, *video-vidi-visum* yang artinya melihat (mempunyai daya penglihatan); dapat melihat (K. Prent dkk., Kamus Latin-Indonesia, 1969: 926). Kamus Besar Bahasa Indonesia (1995: 1119) mengartikan video dengan: 1) bagian yang memancarkan gambar pada pesawat televisi; 2) rekaman gambar hidup untuk ditayangkan pada pesawat televisi. Senada dengan itu, Peter Salim dalam *The Contemporary English-Indonesian Dictionary* (1996:2230) memaknainya dengan sesuatu yang berkenaan dengan penerimaan dan pemancaran gambar. Tidak jauh berbeda dengan dua definisi tersebut, Smaldino (2008: 374) mengartikannya dengan “*The storage of visuals and their display on television-type screen*” (penyimpanan/perekaman gambar dan penayangannya pada layar televisi). Dari beberapa definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa video itu berkenaan dengan apa yang dapat dilihat, utamanya adalah gambar hidup (bergerak; motion), proses perekamannya, dan penayangannya yang tentunya melibatkan teknologi.

Azhar Arsyad (2002:13) menyatakan film atau gambar hidup merupakan gambar-gambar dalam frame dimana frame demi frame diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar terlihat gambar itu hidup.

Film bergerak dengan cepat dan bergantian sehingga memberikan visual yang kontinu. Sama halnya dengan film, video dapat menggambarkan suatu objek yang bergerak bersama-sama dengan suara alamiah atau suara yang sesuai. Kemampuan film dan video melukiskan gambar hidup dan suara memberinya daya tarik sendiri. Kedua jenis media ini pada umumnya digunakan untuk tujuan-tujuan hiburan, dokumentasi, dan pendidikan. Mereka dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep-konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, menyingkat atau memperpanjang waktu dan mempengaruhi sikap.

Dapat diketahui bahwa ternyata dengan berkembangnya teknologi sekarang ini, dapat mempermudah para pendidik dalam mengembangkan proses belajar mengajar, sehingga pendidik dapat menyampaikan informasi tepat pada targetnya. Dengan adanya media, peserta didik menjadi lebih terfokus pada informasi yang disampaikan oleh pendidik selain itu juga peserta didik dapat mengetahui kegunaan media itu tanpa di bimbing oleh guru mereka pun, sehingga wawasannya lebih luas. Seperti media audio visual yang dapat memperjelas hal-hal yang abstrak dan memberikan gambaran yang lebih realistik dan juga menumbuhkan minat motivasi belajar.

#### **4. Pengertian Motivasi Siswa**

Kata "motif", diartikan sebagai daya upaya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Motif dapat dikatakan sebagai daya penggerak dari dalam dan di dalam subjek untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu demi mencapai suatu tujuan. Bahkan motif dapat diartikan sebagai suatu kondisi intern (kesiapsiagaan). Berawal dari



kata "motif" itu, maka motivasi dapat diartikan sebagai daya penggerak yang telah menjadi aktif. Motif menjadi aktif pada saat-saat tertentu, terutama bila kebutuhan untuk mencapai tujuan sangat dirasakan atau mendesak. (Sardiman A.M 2014:73)

Menurut Mc. Donald, motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya "feeling" dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan. Dengan pengertian yang dikemukakan Mc. Donald ini mengandung tiga elemen penting.

1. Bahwa motivasi itu mengawali terjadinya perubahan energi pada diri setiap individu manusia. Perkembangan motivasi akan membawa beberapa perubahan energi di dalam sistem "*neurophysiological*" yang ada pada organisme manusia. Karena menyangkut perubahan energi manusia (walaupun itu muncul dari dalam diri manusia), penampakannya akan menyangkut kegiatan fisik manusia.
2. Motivasi ditandai dengan munculnya, rasa atau feeling, afeksi seseorang. Dalam hal ini motivasi relevan dengan persoalan kejiwaan, afeksi dan emosi yang dapat menentukan tingkah-laku manusia.
3. Motivasi akan dirangsang karena adanya tujuan. Jadi motivasi dalam hal ini sebenarnya merupakan respons dari suatu aksi, yakni tujuan. Motivasi memang muncul dari dalam diri manusia, tetapi kemunculannya karena terangsang atau terdorong oleh adanya unsur lain, dalam hal ini adalah tujuan. Tujuan ini akan menyangkut soal kebutuhan.

Dengan ke tiga elemen di atas, maka dapat dikatakan bahwa motivasi itu sebagai sesuatu yang kompleks. Motivasi akan menyebabkan terjadinya suatu

perubahan energi yang ada pada diri manusia, sehingga akan bergayut dengan persoalan gejala kejiwaan, perasaan dan juga emosi, untuk kemudian bertindak atau melakukan sesuatu. Semua ini didorong karena adanya tujuan, kebutuhan atau keinginan.

Motivasi adalah segala sesuatu yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Motivasi dapat menentukan baik-tidaknya dalam mencapai tujuan sehingga semakin besar kesuksesan belajarnya. Motivasi dalam belajar adalah faktor yang penting karena hal tersebut merupakan keadaan yang mendorong keadaan siswa untuk melakukan belajar. Persoalan mengenai motivasi dalam belajar adalah bagaimana cara mengatur agar motivasi dapat ditingkatkan. Demikian pula, dalam kegiatan belajar mengajar seorang anak didik akan berhasil jika mempunyai motivasi untuk belajar.

Dalam perkembangannya, motivasi dapat dibedakan menjadi dua macam, yaitu: (a) Motivasi Intrinsik, yaitu motivasi yang bersumber dari dalam diri seseorang yang atas dasar kesadarannya sendiri untuk melakukan suatu pekerjaan belajar. (b) Motivasi Ekstrinsik, yaitu motivasi yang datang dari luar diri siswa yang menyebabkan siswa tersebut melakukan kegiatan belajar.

Menurut Supriyono (2003), motivasi adalah kemampuan untuk berbuat sesuatu sedangkan motif adalah kebutuhan, keinginan, dorongan untuk berbuat sesuatu. Motivasi seseorang di pengaruhi oleh stimuli kekuatan, intrinsik yang ada pada individu yang bersangkutan. Stimuli eksternal mungkin dapat pula mempengaruhi motivasi tetapi motivasi itu sendiri mencerminkan reaksi individu terhadap stimuli tersebut.

Motivasi belajar merupakan unsur pendukung dalam dalam proses pembelajaran. Menurut Hamalik (2001), motivasi adalah suatu perubahan energi

sesorang yang ditandai oleh timbulnya perasaan komponen dan reaksi untuk mencapai tujuan.

Ada beberapa hal yang dapat diusahakan untuk menumbuhkan motivasi dalam kegiatan belajar di sekolah. (Sardiman A.M 2014:92-95)

#### 1. Memberi angka

Angka dalam hal ini sebagai simbol dari nilai kegiatan belajarnya. Banyak siswa yang justru untuk mencapai angka/nilai yang baik. Sehingga yang dikejar hanyalah nilai ulangan atau nilai raport yang baik. Angka-angka yang baik itu bagi para siswa merupakan motivasi belajar yang sangat kuat. Yang perlu diingat oleh guru, bahwa pencapaian angka-angka tersebut belum merupakan hasil belajar yang sejati dan bermakna. Harapannya angka-angka tersebut dikaitkan dengan nilai afeksinya bukan sekedar kognitifnya saja.

#### 2. Hadiah

Hadiah dapat menjadi motivasi belajar yang kuat, dimana siswa tertarik pada bidang tertentu yang akan diberikan hadiah. Tidak demikian jika hadiah diberikan untuk suatu pekerjaan yang tidak menarik menurut siswa

#### 3. Kompetisi

Persaingan, baik yang individu atau kelompok, dapat menjadi sarana untuk meningkatkan motivasi belajar. Karena terkadang jika ada saingan, siswa akan menjadi lebih bersemangat dalam mencapai hasil yang terbaik.

#### 4. Ego-involvement

Menumbuhkan kesadaran kepada siswa agar merasakan pentingnya tugas dan menerimanya sebagai tantangan sehingga bekerja keras adalah sebagai salah satu

bentuk motivasi yang cukup penting. Bentuk kerja keras siswa dapat terlibat secara kognitif yaitu dengan mencari cara untuk dapat *meningkatkan motivasi*.

#### 5. Memberi Ulangan

Para siswa akan giat belajar kalau mengetahui akan diadakan ulangan. Tetapi ulangan jangan terlalu sering dilakukan karena akan membosankan dan akan jadi rutinitas belaka.

#### 6. Mengetahui Hasil

Mengetahui hasil belajar bisa dijadikan sebagai alat motivasi belajar anak. Dengan mengetahui hasil belajarnya, siswa akan terdorong untuk belajar lebih giat. Apalagi jika hasil belajar itu mengalami kemajuan, siswa pasti akan berusaha mempertahankannya atau bahkan termotivasi untuk dapat meningkatkannya.

#### 7. Pujian

Apabila ada siswa yang berhasil menyelesaikan tugasnya dengan baik, maka perlu diberikan pujian. Pujian adalah bentuk *reinforcement* yang positif dan memberikan motivasi yang baik bagi siswa. Pemberiannya juga harus pada waktu yang tepat, sehingga akan memupuk suasana yang menyenangkan dan mempertinggi motivasi belajar serta sekaligus akan membangkitkan harga diri.

#### 8. Hukuman

Hukuman adalah bentuk *reinforcement* yang negatif, tetapi jika diberikan secara tepat dan bijaksana, bisa menjadi alat motivasi belajar anak. Oleh karena itu, guru harus memahami prinsip-prinsip pemberian hukuman tersebut.

Menurut Sardiman A.M (2014:85) Sehubungan dengan hal tersebut ada tiga fungsi motivasi:

Mendorong manusia berbuat, jadi sebagai penggerak atau motor yang melepaskan energi. Motivasi dalam hal ini merupakan motor penggerak dari setiap kegiatan yang akan dikerjakan.

1. Menentukan arah perbuatan, yakni kearah tujuan yang hendak dicapai. Dengan demikian motivasi dapat memberikan arah dan kegiatan yang harus dikerjakan sesuai dengan rumusan tujuannya.
2. Menyelesaikan perbuatan, yakni menentukan perbuatan-perbuatan apa yang harus dikerjakan yang serasi guna mencapai tujuan, dengan menyisihkan perbuatan-perbuatan yang tidak bermanfaat bagi tujuan tersebut. Seseorang siswa yang akan menghadapi ujian dengan harapan dapat lulus, tentukan akan melakukan kegiatan belajar dan tidak akan menghabiskan waktunya untuk bermain kartu atau membaca komik, sebab tidak serasi dengan tujuan.

Dalam kegiatan belajar-mengajar peranan motivasi baik instrinsik maupun ekstrinsik sangat diperlukan. Dengan motivasi, pelajar dapat mengembangkan aktivitas dan inisiatif, dapat mengarahkan dan memelihara ketekunan dalam melakukan kegiatan belajar.

Dalam kaitan itu perlu diketahui bahwa cara dan jenis menumbuhkan juga motivasi adalah bermacam-macam. Tetapi untuk motivasi ekstrinsik kadang-kadang tepat, dan kadang-kadang juga bisa kurang sesuai. Hal ini guru harus hati-hati dalam menumbuhkan dan memberi motivasi bagi kegiatan belajar para anak didik.

Motivasi selalu berkaitan dengan soal kebutuhan. Ada beberapa jenis kebutuhan antara lain:

1. Kebutuhan untuk menyenangkan orang lain

2. Kebutuhan untuk mencapai hasil
3. Kebutuhan untuk mengatasi kesulitan

Sehubungan dengan itu, timbullah beberapa teori motivasi yang berpangkal pada kebutuhan, yakni kebutuhan filosofis, ingin rasa aman, cinta kasih, mewujudkan diri sendiri. Disamping itu ada teori-teori yaitu insting fisiologis dan psikoanalitik.

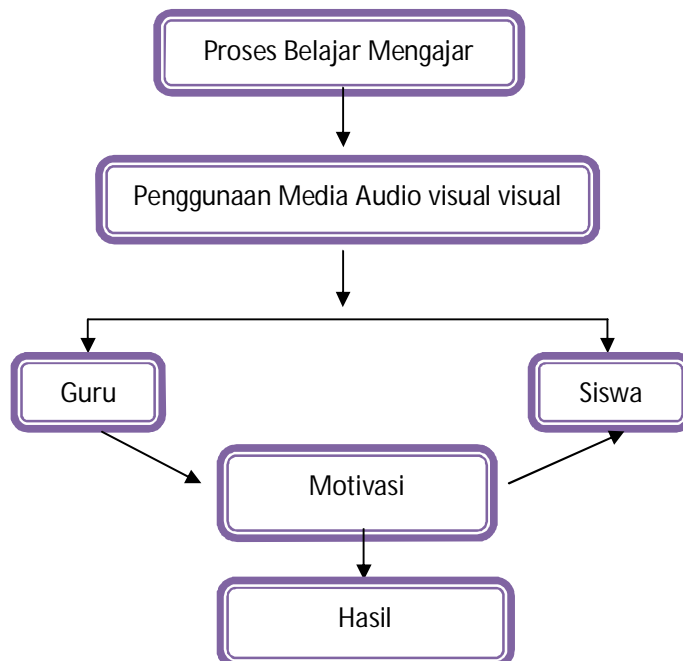
## **B. Kerangka Pikir**

Berdasarkan hasil kajian konsep dan hasil penelitian terdahulu yang relevan tentang pengaruh kompetensi guru dalam penggunaan media audio-visual untuk meningkatkan motivasi siswa di SMAN 1 Malangke, Kec. Malangke, Kab. Luwu Utara, diidentifikasi bahwa proses belajar mengajar dengan menggunakan media pembelajaran audio-visual dapat meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat meningkatkan pula hasil belajar yang akan dicapainya. Pokok bahasan dengan menggunakan media audio-visual dapat lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat meningkatkan motivasi siswa pada proses pembelajaran karena siswa tidak hanya mendengarkan uraian guru yang selama ini mungkin cara mengajarnya monoton yang hanya cara mengajarnya dengan metode ceramah tanpa memanfaatkan media yang ada di sekolah, tetapi lebih banyak melakukan kegiatan belajar seperti aktivitas mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain. Ketertarikan siswa terhadap pembelajaran diharapkan dapat timbul karena penggunaan media pembelajaran yang lebih bervariasi yang nantinya akan menimbulkan motif untuk mencapai tujuan pembelajaran dan memotivasi siswa untuk meningkatkan hasil belajarnya. Bisa dipastikan bahwa ketika siswa dapat mengikuti pembelajaran

secara aktif, maka kephahaman siswa terhadap materi tergolong tinggi, yang mana dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar.

Dengan demikian dalam melaksanakan proses belajar mengajar dengan penggunaan media pembelajaran yaitu khususnya dengan media audio visual yang dilakukan oleh guru diharapkan dapat memberi pengaruh yang positif bagi siswa dalam kegiatan proses pembelajaran khususnya untuk meningkatkan motivasi siswa dalam belajar sehingga akan berpengaruh pula pada peningkatan hasil belajar siswa yang lebih baik lagi.

Kerangka pikir penelitian ini pada hakekatnya merupakan garis besar yang digunakan untuk menopang dan mengarahkan penelitian dalam mengumpulkan data dan menarik kesimpulan, lebih jelas dapat dilihat pada gambar 2.1 skema kerangka fikir sebagai berikut:



**Gambar 2.1 Skema Kerangka Fikir**

### C. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah dan tujuan yang diharapkan tersebut, maka penelitian menentukan hipotesis penelitian ini adalah adanya Pengaruh kompetensi guru dalam penggunaan media audio-visual dengan peningkatan motivasi siswa di SMAN 1 Malangke. Kec. Malangke. Kab. Luwu Utara.

$$H_a : \beta > 0$$

$$H_o : \beta \leq 0$$

Keterangan :

$H_a$  = Ada pengaruh yang signifikan terhadap kompetensi guru dalam penggunaan media audio visual dengan peningkatan motivasi siswa di SMAN 1 Malangke. Kec. Malangke. Kab. Luwu Utara.

$H_o$  = Tidak ada pengaruh yang signifikan terhadap kompetensi guru dalam penggunaan media audio visual dengan peningkatan motivasi siswa di SMAN 1 Malangke. Kec. Malangke. Kab. Luwu Utara.



## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Jenis Penelitian**

Penelitian ini merupakan jenis penelitian deskriptif kuantitatif yang merupakan suatu proses menemukan pengetahuan yang menggunakan data berupa angka sebagai alat menemukan keterangan mengenai apa yang ingin kita ketahui. (S. Margono:2010:107)

#### **B. Variabel dan Desain Penelitian**

##### **1. Variabel Penelitian**

Menurut Sugiyono (2012:60) variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang diterapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya. Variabel adalah penelitian atau apa yang menjadi titik perhatian atau penelitian. Dengan demikian variabel merupakan bagian penting dari suatu penelitian, karena merupakan objek penelitian atau titik perhatian penelitian.

Pada umumnya variabel dapat diklasifikasikan menjadi dua, yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Menurut Sugiyono (2012:61) variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat. Sedangkan variabel terikat menurut pendapat Sugiyono (2012:61) adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi sebab akibat, karena adanya variabel bebas.

Sedangkan menurut Kerlinger (dalam Darmadi Hamid,2011:20) menyebutkan bahwa variabel adalah konstruk (*constucted*) atau sifat yang akan dipelajari seperti tingkat aspirasi, penghasilan, pendidikan, status sosial, jenis kelamin, golongan gaji, produktivitas kerja dan lain-lain. Pada bagian lain Kerlinger menyebutkan bahwa variabel dapat dikatakan sebagai suatu sifat yang diambil dari suatu nilai yang berbeda. Dengan demikian variabel itu merupakan sesuatu yang bervariasi.

## 2. Desain Penelitian

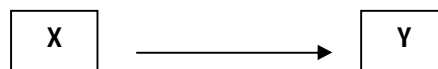
Desain penelitian adalah keseluruhan rencana untuk suatu kegiatan penelitian, termasuk empat ide utama: Strategi, kerangka konseptual, tentang siapa atau apa yang diteliti, dan perangkat yang digunakan untuk mengumpulkan dan menganalisis bahan-bahan empiris. Desain menempatkan peneliti pada dunia nyata. Ketika permasalahan telah ditetapkan, desain berada diantara masalah penelitian dan data. Persoalan dalam desain adalah data apa yang dibutuhkan, bagaimana dan dari siapa data tersebut yang akan dikumpulkan.

Desain penelitian atau rancang bangun penelitian merupakan rencana dan struktur penyelidikan yang disusun sedemikian rupa sehingga peneliti akan dapat memperoleh jawaban untuk pertanyaan-pertanyaan penelitiannya (Kerlinger, 1986). Rencana itu merupakan suatu skema menyeluruh yang mencakup program penelitian. Adapun struktur kerangka, pengaturan, atau konfigurasi unsur-unsur struktur yang berhubungan dengan cara-cara yang jelas dan tertentu pula.

Menurut Bogdan dan Taylor (1975) desain penelitian kualitatif dilakukan sebelum ke lapangan, yakni dimana peneliti mempersiapkan diri sebelum terjun

ke lapangan. Namun demikian, kedua pakar tersebut mengingatkan bahwa desain penelitian kualitatif berbeda dari metodologi yang lainnya, misalnya dalam riset kuantitatif dimana peneliti telah menetapkan secara apriori sebelumnya mengenai tujuan dan *interest* dari riset yang akan dilakukannya (Nurul Zuriah,2009:106).

Adapun bentuk desain penelitian ini adalah sebagai berikut:



Keterangan :

X = Kompetensi guru dalam penggunaan media audio-visual

Y = Motivasi Siswa

### C. Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional variabel pada penelitian ini adalah:

#### 1. Kompetensi Guru dalam Penggunaan Media Audio-visual

Kompetensi guru dalam penggunaan media audio-visual, yaitu suatu kemampuan atau kecakapan seorang guru dalam menjalankan atau mengoperasikan suatu sistem pembelajaran. Kompetensi guru dalam penggunaan media audio-visual juga merupakan pengetahuan, keterampilan, dan perilaku yang harus dimiliki, dihayati, dikuasai, dan diaktualisasikan oleh guru pada penggunaan media salah satunya media audio-visual. Media audio-visual merupakan suatu sistem media pembelajaran yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang bisa dilihat, misalnya rekaman video, berbagai ukuran film, slide suara, dan lain sebagainya.

## 2. Motivasi Siswa

Motivasi siswa adalah segala sesuatu yang mendorong seseorang atau peserta didik untuk melakukan sesuatu. Motivasi dapat menentukan baik-tidaknya dalam mencapai tujuan sehingga semakin besar kesuksesan belajarnya. Motivasi dalam belajar adalah faktor yang penting karena hal tersebut merupakan keadaan yang mendorong keadaan siswa untuk melakukan belajar. Persoalan mengenai motivasi dalam belajar adalah bagaimana cara mengatur agar motivasi dapat ditingkatkan. Demikian pula, dalam kegiatan belajar mengajar seorang anak didik akan berhasil jika mempunyai motivasi untuk belajar.

### **D. Populasi dan Sampel**

#### 1. Populasi

Populasi adalah seluruh data yang menjadi perhatian peneliti dalam suatu ruang lingkup dan waktu yang ditentukan. Jadi, populasi berhubungan dengan data, bukan faktor manusianya. Kalau setiap manusia memberikan suatu data, maka banyaknya atau ukuran populasi akan sama dengan banyaknya manusia (Nurul Zuriah,2009:116).

Menurut Sugiyono (2012:117) mengemukakan “populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian dapat ditarik kesimpulannya”. Hal ini berarti bahwa populasi merupakan

keseluruhan dari objek atau subjek yang diteliti berkaitan dengan permasalahan peneliti.

Adapun populasi dalam penelitian ini yaitu semua guru yang ada di SMAN 1 Malangke sebanyak 27 orang dan seluruh siswa SMAN 1 Malangke yaitu, kelas X sebanyak 156 orang, kelas XI sebanyak 101 orang, dan kelas XII sebanyak 135 orang, dengan tabel sebagai berikut:

Tabel 2.1 Jumlah Keseluruhan Guru dan Siswa

No	Responden	Jenis Kelamin		Jumlah
		Laki-laki	Perempun	
1	2	3	4	5
1	Guru	10	17	27 Orang
2	Kelas X.1	25	10	35 Orang
3	Kelas X.2	24	16	40 Orang
4	Kelas X.3	23	17	40 Orang
5	Kelas X.4	24	17	41 Orang
6	Kelas XI IPA 1	13	19	32 Orang
7	Kelas XI IPS 1	9	17	26 Orang
8	Kelas XI IPS 2	13	9	22 Orang
9	Kelas XI IPS 3	13	8	21 Orang
10	Kelas XII IPA 1	10	22	22 Orang
11	Kelas XII IPA 2	10	21	31 Orang
12	Kelas XII IPS 1	11	14	25 Orang
13	Kelas XII IPS 2	11	12	23 Orang
14	Kelas XII IPS 3	10	14	24 Orang
<b>Jumlah</b>		<b>205</b>	<b>214</b>	<b>419</b>

## 2. Sampel

Menurut Nurul Zuriah dalam buku “Metodologi Penelitian Sosial dan Pendidikan” (2009:119), Sampel sering didefinisikan sebagai bagian dari populasi, sebagai contoh (*master*) yang diambil dengan menggunakan cara-cara tertentu. Oleh karena itu, sampel dalam suatu penelitian timbul disebabkan karena 2 (dua) hal berikut.

- a. Peneliti bermaksud mereduksi objek penelitian sebagai akibat dari besarnya jumlah populasi sehingga harus meneliti sebagian saja dari populasi.
- b. Peneliti bermaksud mengadakan generalisasi dari hasil-hasil kepenelitiannya, dalam arti mengenakan kesimpulan-kesimpulan kepada objek, gejala, atau kejadian yang lebih luas.

Sampel adalah sebagian dari populasi yang memiliki sifat-sifat dan karakteristik yang sama, sehingga betul-betul mewakili populasi. Adapun proporsi yang dipergunakan adalah seperti yang dikemukakan oleh Suharsimi Arikunto bahwa: “Apabila subjeknya kurang dari 100, lebih baik diambil semua sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi, selanjutnya jika jumlah subjeknya besar dapat diambil antara 10-15 % atau 20-25 % atau lebih.

Pada dasarnya penentuan sampel dalam penelitian ini adalah untuk memperoleh informasi atau keterangan-keterangan mengenai hal yang diteliti dengan cara meneliti

sebagian populasi yang telah dipilih dan dianggap dapat mewakili semua populasi yang ada.

*Sampling* adalah suatu proses menyeleksi porsi dari populasi untuk dapat mewakili populasi (Nursalam, 2003:97). Pada penelitian ini penarikan sampel ditentukan dengan menggunakan teknik *purposive sampling* yaitu penunjukan langsung. Artinya peneliti menunjuk langsung kelas yang diambil sebagai sampel yaitu kelas X sebanyak 12 siswa, kelas XI sebanyak 10 siswa, kelas XII sebanyak 10 siswa dan mengambil sampel Guru sebanyak 6 orang sehingga jumlah sampel sebanyak 38 orang dengan tabel berikut:

**Tabel 2.2 jumlah sampel**

No	Responden	Jenis kelamin		Jumlah
		Laki-laki	Perempuan	
1	Guru	3	3	6
2	Kelas X	6	6	12
3	Kelas XI	3	7	10
4	Kelas XII	2	8	10
Jumlah		14	24	38

*Sumber : TU SMAN 1 Malangke, Tanggal : 08 februari 2015*

### **E. Teknik Pengumpulan Data**

Untuk mendapatkan data yang akurat dalam penelitian ini, penulis menggunakan cara sebagai berikut:

## 1) Kuesioner (Angket)

Kuesioner (Angket) merupakan pertanyaan-pertanyaan penelitian yang direka khusus untuk mengumpulkan data kajian. Teknik pengumpulan data yang efisien bila peneliti tahu dengan pasti variabel yang akan diukur dan tahu apa yang bisa diharapkan dari siswa. Dengan demikian, penulis gunakan angket tertutup dapat berupa pertanyaan/ Pernyataan tertutup yang diberikan kepada siswa SMAN 1 Malangke, Kec. Malangke, Kab. Luwu Utara.

Tabel 3.3

Skor Angket

Positif		Negative	
Jawaban	Skor	Jawaban	Skor
Selalu	4	Selalu	4
Sering	3	Sering	3
Kadang-Kadang	2	Kadang-Kadang	2
Tidak Pernah	1	Tidak Pernah	1

## 2) Observasi

Observasi adalah melakukan pengamatan dan pencatatan langsung yang sistematis terhadap keaktifan siswa, aspek motivasi selama proses pembelajaran.

**F. Teknik Analisis Data**



Menurut Sugiyono (2013:228) analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil angket dan dokumentasi dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang terpenting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri dan orang lain.

Dengan demikian penulis gunakan teknik analisis statistik deskriptik kuantitatif yaitu untuk memperoleh gambaran tentang penggunaan media audio-visual pada peningkatan motivasi siswa dalam pembelajaran. Maka akan digunakan pengujian dengan “Korelasi product moment”, dengan rumus korelasi sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{\sum xy}{\sqrt{(\sum x^2)(\sum y^2)}}$$

Keterangan:

$r_{xy}$  = Koefisien korelasi antara variabel x dan variabel y.

$\sum xy$  = Jumlah hasil kali antara deviasi skor-skor X (yaitu x) dan deviasi skor-skor Y (yaitu y).

$\sum x^2$  = Jumlah kuadrat dari deviasi tiap skor X.

$\sum y^2$  = Jumlah kuadrat dari deviasi tiap skor Y.

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Latar Belakang Objek Penelitian

##### Profil Sekolah

1. Nama Sekolah : SMA Negeri 1 Malangke
  - a. Alamat : Jl. Dg. Mangatta Desa Tolada Kec. Malangke Kab. Luwu Utara
  - b. Kab. / Kota : Malangke
  - c. No. Tlp / HP :
2. Nama Kepala Sekolah : Sudirman, SE. M. Si  
No. Telp. / Hp :
3. NIP : 19621231
4. Jenjang Akreditasi : Baik
5. Tahun didirikan : 1977
6. Tahun Beroperasi : 1977
7. Kepemilikan Tanah : Milik Sendiri
8. Status Tanah : Hak Pakai
9. Luas Tanah : 6903 M<sup>2</sup>
10. Status bangunan : Pemerintah
  - a. Surat Ijin Bangunan :
  - b. Luas Seluruh Bangunan : 2992 M<sup>2</sup>

Tabel. 4.1 Data Ruang Kelas

Ruang	Jumlah Ruang Kelas Asli (d)				Jumlah ruang lainnya yang digunakan untuk kelas	Jumlah Ruang Yang Digunakan Untuk Ruang Kelas
	Ukuran	Ukuran	Ukuran	Jumlah		
	7 X 9 m <sup>2</sup>	>63 m <sup>2</sup>	<63 m <sup>2</sup>	(d) = (a+b+c)		

Kelas					(e)	
	14 Ruang	-	-	14 Ruang	0	14 Ruang

Tabel. 4.2

## Data kondisi Ruang

Ruang	Jumlah Ruang	Jml Ruang Yang Kondisinya Baik	Jml Ruang Yang Kondisinya Rusak	Kategori Kerusakan
Ruang Kelas	14	14	-	
Ruang Perpustakaan	1	1	-	
Ruang Lab. IPA	-	-	-	
Ruang Keterampilan	-	-	-	
Ruang Lab. Bahasa	-	-	-	
Ruang Lab. Komputer	-	-	-	
Ruang Multimedia	-	-	-	
Ruang BK / BP	1	1	-	
Ruang OSIS	1	1	-	
Ruang Guru	1	1	-	
Ruang Kepsek	1	1	-	
Ruang Wakasek	-	1	-	
Ruang Tata Usaha	1	1	-	
WC KM Guru	2	3	-	

WC KM Siswa	4	4	-	
Gudang	1	1	-	
Mushallah	1	1	-	
Aula	-	-	-	
Ruang Ganti	1	1	-	

Tabel. 4.3

## Data Jumlah Guru dan Pegawai

No	Data Guru dan Pegawai	Jumlah, Status Guru dan Pegawai				Jumlah
		P N S		GTT/NON PNS		
		L	P	L	P	
1	Guru	4	7	6	10	27
2	Pegawai	-	1	3	4	8

Tabel. 4.4

## Data Pendidikan Guru

Status Guru	Tingkat Pendidikan									Keterangan
	SD	SLTP	SMU	D1	D2	D3	S1	S2	S3	
Guru Tetap	-	-	-	-	2	-	23	1	-	
Guru Tdk Tetap	-	-	-	-	-	-	3	-	-	
Guru Bantu	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
Staf Tata Usaha Tetap	-	-	6	-	-	-	2	-	-	

Staf Tata Usaha Tidak Tetap	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
--------------------------------	---	---	---	---	---	---	---	---	---	--

Tabel. 4.5

## Data Guru dan Pegawai

Jumlah Guru dan Staf	Golongan				Jumlah	Keterangan
	I	II	III	IV		
Guru Tetap (PNS)	-	-				
Guru Tidak Tetap/Guru Bantu	-	-	-	-	-	
Guru PNS dipekerjakan (DPK)	-	-	-	-	-	
Staf tata Usaha		-	1	-	1	
Staf tata Usaha Tidak Tetap	-	-	-	-	-	

**11. Visi**

Terwujudnya Insan yang Berkualitas, Berdaya Saing, Berakhlak Mulia dan Peduli Terhadap Lingkungan yang berlandaskan IPTEK dan IMTAQ.

**12. Misi :**

1. Menumbuhkembangkan penghayatan dan pengamalan ajaran agama yang dianut melalui pembinaan keagamaan dan peningkatan kesadaran serta toleransi keagamaan.
2. Meningkatkan kompetensi dan profesionalisme tenaga pendidik dan tenaga kependidikan.

3. Meningkatkan prestasi akademik dan non akademik peserta didik, pendidik dan tenaga kependidikan melalui kegiatan lomba Science, Olahraga dan Seni.
4. Menumbuhkembangkan semangat kedisiplinan, profesionalisme, loyalitas, dan etos kerja kepada seluruh warga sekolah.
5. Menciptakan suasana lingkungan sekolah yang artistic, tertib, rindang, sejuk, aman, dan nyaman untuk kegiatan pembelajaran.
6. Menciptakan suasana damai dan harmonis terhadap warga sekolah dan masyarakat melalui pola pendekatan budaya "saling menghormati".
7. Meningkatkan pelaksanaan evaluasi dan penilaian.
8. Meningkatkan pelaksanaan budaya mutu sekolah.

## B. Deskripsi Data

### 1. Daftar Nama- Nama Guru SMAN 1 Malangke Kecamatan Malangke Kabupaten Luwu Utara

Jumlah guru di SMAN 1 Malangke Kecamatan Malangke Kabupaten Luwu Utara seluruhnya berjumlah 27 orang dengan latar belakang pendidikan yang berbeda seperti yang terlihat pada tabel berikut:

**Table 4.6**

*Daftar Nama Guru Di Sman 1 Malangke*

<b>NO. URUT</b>	<b>NAMA / NIP</b>	<b>JABATAN</b>
<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>
1	SUDIRMAN , SE, M. Si	Kepala Sekolah
2	I PUTU SUDIHARTA, SE	Wakasek
3	MARIAM, SE	Bendahara
4	ST. NURBAYA, S. Ag	Guru Agama Islam
5	MASDARIAH, S. Pd	<i>Guru Biologi</i>
6	MARPIATI, S.Si. S. Pd	<i>Guru Kimia</i>
7	SARIANTI, S. Pd	<i>Guru Kimia</i>
8	Drs. ISMUN	<i>Guru Sosiologi</i>
9	Drs. HERMANUS KANIS	<i>Guru Geografi</i>
10	Dra. HUDAYAH	<i>Guru Bahasa Indonesia</i>
11	MURHAENI, SE	<i>Guru Ekonomi</i>

12	FAUZIAH, S. Pd	<i>Guru Kimia</i>
13	MASRURI, S. Pd	<i>Guru Matematika</i>
14	MUNIRA HALIM, S. Ag	<i>Guru Agama Islam</i>
15	SUMIATI, SS	<i>Guru Bahasa Indonesia</i>
16	RIRIN BUDIANI, S. Pd	<i>Guru Bahasa Inggris</i>
17	SUGIANA, S. Pd	<i>Guru Biologi</i>
18	HARNIATI, S. Pd	<i>Guru Sejarah</i>
<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>
19	IRWAN, S. Pd	<i>Guru Olahraga</i>
20	ABDUL RAHMAN, S. Pd	<i>Guru Olahraga</i>
21	MUNTIAH, S. Pd	<i>Guru Matematika</i>
22	NURCHADIJAH, S. Pd	<i>Guru Sejarah</i>
23	H Aidul RUMMA, S. Pd	<i>Guru PKN</i>
24	YONAS, S. Pd	<i>Guru Fisika</i>
25	SALEHA, S. Pd	<i>Guru Bahasa Inggris</i>
26	A. Ayu Prastika, S.Pd	<i>Guru Sosiologi</i>
27	MISRANG, S. Pd	<i>Guru BK</i>

**Sumber : Tata usaha SMAN 1 Malangke**

**Tabel 4.7**

**Daftar Pengawai Di Sman 1 Malangke**



No Urut	NAMA PENGAWAI	JABATAN
1	JUSMAWATI	<i>Kepala Tata Usaha</i>
2	MARLINA	<i>Tata Usaha</i>
3	RASMAYA	<i>Operator</i>
4	AMIRUDDIN	<i>Pustakawan</i>
5	NARWIS	<i>Security</i>
6	RABASIAH	<i>Tata Usaha</i>
7	ALEXANDER PERI PALANNA	<i>Tata Usaha</i>
8	DARMAWATI	<i>Tata usaha</i>

*Sumber : Tata Usaha SMAN 1 Malangke*

### **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Adapun hasil Angket yang disebarakan kepada siswa mengenai kompetensi Guru Dalam Penggunaan Media Audio Visual (X) dan Motivasi Siswa (Y) di SMAN 1 Malangke dapat dilihat pada tabel berikut :

**Table 4.8**  
**Skor Angket kompetensi Guru dalam Penggunaan**  
**media audio visual dan Motivasi Siswa**

Responden	Skor Angket	Nilai Siswa
	X	Y
<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>
1	70	80
2	70	70
3	70	60
4	60	60
5	80	65
6	70	85
7	75	70
8	80	75
9	70	75
10	66	60
11	70	70
12	70	80

13	70	85
14	80	90
15	80	60
<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>
16	78	85
17	70	85
18	60	70
19	70	70
20	80	85
21	80	70
22	66	65
23	65	70
24	70	70
25	72	75
26	74	77
27	70	80
28	70	90
29	80	70
30	70	70

31	60	65
32	65	70
33	63	83
34	74	70
35	70	70
36	60	90
37	70	70
38	70	65
<b>N = 38</b>	<b><math>\Sigma X = 2688</math></b>	<b><math>\Sigma Y = 2800</math></b>

Berdasarkan tabel di atas diperoleh skor Angket (X) adalah  $\Sigma X = 2688$ , sedangkan skor/nilai siswa (Y) adalah  $\Sigma Y = 2800$ , dengan jumlah responden

N = 38

## **2. Pengaruh Kompetensi Guru dalam Penggunaan Media Audio Visual Dengan Meningkatnya Motivasi Siswa Di SMAN 1 Malangke**

Untuk menguji data antara skor angket kompetensi guru dalam penggunaan media audio visual semua bidang studi Pelajaran dengan motivasi belajar siswa, terlebih dahulu dikorelasikan kedua variabel tersebut, seperti pada tabel di bawah ini:

**Tabel 4.9**

**Analisis Korelasi Variabel X (Kompetensi Guru dalam Penggunaan Media AudiVisual) dan Variabel Y (Motivasi Siswa).**

Responden	X	Y	X <sup>2</sup>	Y <sup>2</sup>	XY
1	2	3	4	5	6
1	70	80	4900	6400	5600
2	70	70	4900	4900	4900
3	70	60	4900	3600	4200
4	60	60	3600	3600	3600
5	80	65	6400	4225	5200
6	70	85	4900	7225	5950
7	75	70	5625	4900	5250
8	80	75	6400	5625	6000
9	70	75	4900	5625	5250
10	66	60	4356	3600	3960
11	70	70	4900	4900	4900
12	70	80	4900	6400	5600
13	70	85	4900	7225	5950
14	80	90	6400	8100	7200
15	80	60	6400	3600	4800
16	78	85	6084	7225	6630
17	70	85	4900	7225	5950
18	60	70	3600	4900	4200
19	70	70	4900	4900	4900
20	80	85	6400	7225	6800
21	80	70	6400	4900	5600
22	66	65	4356	4225	4290

Responden	X	Y	X <sup>2</sup>	Y <sup>2</sup>	XY
1	2	3	4	5	6
23	65	70	4225	4900	4550
24	70	70	4900	4900	4900
25	72	75	5184	5625	5400
26	74	77	5476	5929	5698
27	70	80	4900	6400	5600
28	70	90	4900	8100	6300
29	80	70	6400	4900	5600
30	70	70	4900	4900	4900
31	60	65	3600	4225	3900
32	65	70	4225	4900	4550
33	63	83	3969	6889	5229
34	74	70	5476	4900	5180
35	70	70	4900	4900	4900
36	60	90	3600	8100	5400
37	70	70	4900	4900	4900
38	70	65	4900	4225	4550
<b>N =</b>	<b>ΣX = 2688</b>	<b>ΣY = 2800</b>	<b>ΣX<sup>2</sup> = 191476</b>	<b>ΣY<sup>2</sup> = 209218</b>	<b>ΣXY = 198287</b>

*Sumber data: Hasil pengolahan angket.*

Dari tabel di atas, dapat diketahui  $\sum X = 2688$ ,  $\sum Y = 2800$ ,  $\sum X^2 = 191476$ ,  $\sum Y^2 = 209218$ ,  $\sum XY = 198287$ , dan  $N = 38$ , setelah data disajikan selanjutnya data tersebut dimasukkan kedalam rumus *Korelasi Product Moment* sebagai berikut :

$$r_{xy} = \frac{\sum xy}{\sqrt{(\sum x^2)(\sum y^2)}}$$

$$r_{xy} = \frac{198287}{\sqrt{(191476)(209218)}}$$

$$r_{xy} = \frac{198287}{\sqrt{4006022577}}$$

$$r_{xy} = \frac{198287}{200150}$$

$$r_{xy} = 0.990$$

### 3. Analisis Interpretasi Data

Dari perhitungan korelasi antara variable X dan variable Y, maka angka korelasi antara 2 variabel sebesar 0,990, hal ini menunjukkan bahwa korelasi tersebut bertanda positif.

Untuk melihat interpretasi terhadap angka indeks *korelasi product moment* Secara kasar atau sederhana terletak pada angka 0,80 – 1,00 yang berarti korelasi antara Variabel X dan Variabel Y itu adalah terdapat korelasi sangat kuat seperti yang terlihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.10**

**Pedoman Pemberian Interpretasi Koefisien Korelasi**

Interval koefisien	Tingkat hubungan
0,00 – 0,199	Sangat rendah
0,20 – 0,399	Rendah
0,40 – 0,599	Sedang
0,60 – 0,799	Kuat
0,80 – 1,00	Sangat kuat

Sumber: Sugiyono, 2010:184

#### **4. Pembahasan**

Dalam dunia pendidikan, kompetensi guru cukup penting dan berpengaruh terhadap keberhasilan belajar siswa, kemampuan dan kecakapan guru dalam proses pembelajaran sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa terutama dalam penggunaan media. Peranan guru cukup besar akan tetapi keberhasilan sejati jika siswa memiliki motivasi dan semangat yang tinggi dalam dirinya sendiri. Peran guru sebagai motivator dan fasilitator dalam pembelajaran agar menciptakan pembelajaran sukses. Pembelajaran sukses merupakan aktivitas pembelajaran yang dapat memberikan dampak positif yaitu meningkatkan pengetahuan, keterampilan dan sikap orang belajar. Motivasi adalah segala sesuatu yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Motivasi dapat menentukan baik-tidaknya dalam mencapai tujuan sehingga semakin besar kesuksesan belajarnya. Motivasi dalam belajar adalah faktor yang penting karena hal tersebut merupakan keadaan yang mendorong keadaan siswa untuk melakukan belajar. Persoalan mengenai motivasi dalam belajar adalah bagaimana cara mengatur agar motivasi dapat ditingkatkan. Demikian pula, dalam kegiatan belajar mengajar seorang anak didik akan berhasil jika mempunyai motivasi untuk belajar. Pada penelitian ini menunjukkan bahwa kompetensi guru dalam penggunaan media audio visual sangat memiliki pengaruh yang kuat pada peningkatan motivasi belajar siswa.

Dari perhitungan korelasi antara variable X dan variable Y, maka angka korelasi antara 2 variabel sebesar 0.990, selanjutnya untuk mengetahui adakah pengaruh antara Variabel X dan Variabel Y itu signifikan atau tidak, maka dengan cara memeriksa Tabel Nilai "r" *Product Moment* ternyata bahwa dengan N sebesar 38, pada taraf signifikansi



5% maupun pada taraf signifikansi 1 %. Dengan melihat "rt" diperoleh hasil sebagai berikut:

- Pada taraf signifikansi 5% = 0.320
- Pada taraf signifikansi 1% = 0.413

Ternyata, " $r_{xy}$ " atau " $r_o$ " lebih besar dari " $r$ " tabel atau " $r_t$ " baik pada taraf signifikansi 5% maupun 1% yaitu ( $0.990 > 0.320/0.413$ ). Dengan demikian hipotesa nol ( $H_0$ ) **ditolak**, sedangkan hipotesa alternatif ( $H_a$ ) **diterima**. Ini berarti bahwa terdapat pengaruh/korelasi yang positif dan signifikan antara kompetensi dalam penggunaan media audio visual dengan motivasi siswa .

## BAB V

### SIMPULAN DAN SARAN

#### A. Simpulan

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Hipotesa nol ( $H_0$ ) ditolak, sedangkan hipotesa alternatif ( $H_a$ ) diterima. Ini berarti bahwa terdapat pengaruh/korelasi yang positif dan signifikan antara kompetensi guru dalam penggunaan media audio visual dengan meningkatkan motivasi belajar siswa.
2. Terdapat korelasi positif yang signifikan antara kompetensi guru dalam penggunaan media audio visual dengan meningkatkan motivasi belajar siswa di SMAN 1 Malangke.

#### B. Saran

Dalam penelitian pendidikan ini, penulis ingin memberikan beberapa saran kepada sekolah. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas sekolah khususnya peningkatan motivasi siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar yang dilaksanakan oleh guru dan siswa.

Adapun saran yang diajukan penulis adalah sebagai berikut:

1. Meskipun dalam penelitian ini menunjukkan bahwa Kompetensi guru dalam penggunaan media audio visual berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa dengan persentase yang cukup baik, akan tetapi bukan berarti guru bidang studi maupun siswa merasa puas dengan situasi yang ada. Penulis mengharapkan,

baik guru maupun murid lebih meningkatkan Kompetensi guru dan prestasi belajar yang ada. Sehingga hasil pembelajaran akan lebih maksimal lagi.

2. Meskipun motivasi belajar siswa dapat dikualifikasikan baik, akan tetapi siswa diharapkan lebih meningkatkan motivasi dan prestasi belajar baik secara konseptual maupun praktis. Karena khusus dalam bidang studi pendidikan agama islam, penguasaan siswa tidak hanya terbatas kepada penguasaan konsep, melainkan siswa harus mampu mempraktekkan dan menghayatinya. Dengan demikian, apabila hal tersebut dapat dilaksanakan dengan baik, maka tujuan perestasi belajar akan lebih optimal.
3. Bagi kepala sekolah atau bidang kurikulum, setelah penelitian ini dilakukan, diharapkan pengawasan terhadap guru lebih ditingkatkan. Pembinaan terhadap siswa lebih dimaksimalkan. Karena, tanpa adanya pengawasan yang intens tidak menutup kemungkinan kinerja guru akan menurun. Khusus untuk tenaga pengajar, penulis berharap bisa lebih meningkatkan kualitasnya baik secara personal, profesional, maupun secara sosial. Dengan demikian diharapkan akan memberikan iklim pembelajaran yang harmonis dan berkualitas baik secara akademik maupun non akademik.
4. Meskipun dalam penelitian yang dilakukan penulis tidak memberikan kesimpulan yang negatif, untuk peningkatan kualitas sekolah yang bersangkutan, penulis berpendapat perlu diadakan penelitian lebih lanjut untuk mengetahui faktor lain yang berpengaruh terhadap motivasi siswa dan prestasi belajar siswa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Afifuddin. 2013. *Skripsi*. <http://skripsi.htm>. Yogyakarta. (Diakses pada hari sabtu, 14 februari 2015).
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Corey, 1986 ,Manajemen Strategi dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan, Bandung : Alfabeta.
- Darmadi, Hamid. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Hamzah, Muhammad Nurdin. 2011. *Belajar dengan Pendekatan PAIKEM*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Margono. S. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta
- Pengertian motivasi dan media audiovisual /https://www.mozilla.com/en-us/plugincheck.*
- Prasetyawan, Harnendro. 2013. *Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kompetensi Permesinan Mata Pelajaran Dasar Kompetensi Kejuruan Siswa Kelas X Menggunakan Media Audio Visual*. Skripsi. Jurusan Teknik Mesin, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Semarang.
- Rusman. 2010. *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Sardiman. 2014. *Interaksi dan motivasi belajar dan mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sadiman, Arif S. 2010. *Media pendidikan pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya*. PT. raja grafindo persada. Jakarta.
- Sardiman, A. M. 2006. *Interaksi dan Motivasi Belajar dan Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sardiman, Arief, (dkk). 2009. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Spencer, dan Spencer Dharma. 2009. *Kompetensi profesionalisme guru*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada
- Sugiono. 2013. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta
- Sugiono. 2014. *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta

Sukardi. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan kompetensi dan praktiknya*. Jakarta: Bumi Aksara

Suleiman, A. Hamzah. 1985. *Media Audio Visual*. Jakarta: Penerbit Gramedia.

Tim Penyusun Kamus Besar Bahasa Indonesia. 2001. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.

Undang-undang Republik Indonesia, Nomor 20 Tahun 2003, Tentang Tujuan Pendidikan Nasional.

Zuriah, Nurul. 2009. *Metodologi Penelitian Sosial dan Pendidikan Teori-Aplikasi*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

# LAMPIRAN

## LAMPIRAN I

### ANGKET PENELITIAN PENGGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL

#### A. Pengantar

Tujuan penyebaran angket ini adalah unntuk mendapatkan informasi tentang Efektifitas Penggunaan media audio visual untuk meningkatkan motivasi siswa di SMAN 1 Malangke. Dalam rangka menyelesaikan skripsi, penulis sangat mengharapkan banntuan anda untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan dalam angket ini secara objektif sesuai dengan kenyataan di lapangan. Terimah kasih atas respon dan partisipasio anda.

B. Petunjuk pengisian

1. Bacalah dengan cermat dan teliti pertanyaan-pertanyaan di bawah ini.
2. Beri tanda (X) pada salah satu jawaban yang telah tersedia

Nama :

Nis :

1. Pernahkah guru anda menggunakan media audio visual dalam mengajar?
  - a. Selalu
  - b. Sering
  - c. Kadang-kadang
  - d. Tidak pernah
2. Apakah guru anda menguasai materipembelajaran yang menggunakan media khususnya media audio visual?
  - a. Selalu
  - b. Sering
  - c. Kadang-kadang
  - d. Tidak pernah
3. Apakah saudara menguasai teknologi yang ada khususnya Komputer?
  - a. Sangat menguasai
  - b. Menguasai
  - c. Kurang menguasai
  - d. Tidak menguasai
4. Apakah anda selalu mengerjakan tugas pekerjaan rumah dengan menggunakan alat bantu audio visual?
  - a. Selalu
  - b. Sering
  - c. Kadang-kadang
  - d. Tidak pernah
5. Apakah saudara berkonsentrasi saat mengikuti pembelajaran audio visual pada Mata pelajaran disekolah?
  - a. Selalu
  - b. Sering

- c. Kadang-kadang
  - d. Tidak pernah
6. Apakah penggunaan Media Komputer dalam pembelajaran membuat anda semangat dalam belajar?
    - a. Selalu
    - b. Sering
    - c. Kadang-kadang
    - d. Tidak pernah
  7. Apakah guru anda pernah memberikan tugas yang berhubungan dengan audio visual?
    - a. Selalu
    - b. Sering
    - c. Kadang-kadang
    - d. Tidak pernah
  8. Apakah anda pernah belajar dirumah dengan menggunakan teknologi berupa audio visual?
    - a. Selalu
    - b. Sering
    - c. Kadang-kadang
    - d. Tidak pernah
  9. Apakah saudara pernah menggunakan teknologi audio visual sebagai media dalam pembelajaran di kelas pada Mata pelajaran?
    - a. Selalu
    - b. Sering
    - c. Kadang-kadang
    - d. Tidak pernah
  10. Apakah sarana dan prasarana di sekolah saudara sebagai alat bantu proses belajar mengajar sudah memadai?
    - a. Sangat mendukung
    - b. Mendukung
    - c. Kurang mendukung
    - d. Tidak mendukung
  11. Apakah anda memahami dengan baik materi yang disampaikan oleh guru Mata pelajaran Bahasa Indonesia jika menggunakan alat bantu Komputer?
    - a. Sangat memahami
    - b. Memahami
    - c. Kurang memahami
    - d. Tidak memahami
  12. Apakah pembelajaran media audio visual pada Mata pelajaran selalu mendorong diri sendiri untuk belajar setiap hari?
    - a. Selalu
    - b. Sering



- c. Kadang-kadang
  - d. Tidak pernah
13. Ketika belajar pernahkah saudara menggunakan media slide atau film strip sebagai media pembelajaran?
- a. Selalu
  - b. Sering
  - c. Kadang-kadang
  - d. Tidak pernah
14. Apakah guru anda menguasai materi yang di ajarkan dengan menggunakan media audio visual?
- a. Sangat memahami
  - b. Memahami
  - c. Kurang memahami
  - d. Tidak memahami
15. Apakah dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media audio visual dapat menumbuhkan minat belajar anda?
- a. Selalu
  - b. Sering
  - c. Kadang-kadang
  - d. Tidak memahami
16. Apakah dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media audio visual, guru anda sering memotivasi anda?
- a. Selalu
  - b. Sering
  - c. Kadang-kadang
  - d. Tidak memahami
17. Apakah disekolah anda melaksanakan pembinaan dengan menggunakan audio visual?
- a. Selalu
  - b. Sering
  - c. Kadang-kadang
  - d. Tidak pernah
18. Apakah guru anda dapat menjadi penasehat bagi teman-teman anda dalam menggunakan media audio visual?
- a. Selalu
  - b. Sering
  - c. Kadang-kadang
  - d. Tidak pernah
19. Apakah saudara saling bahu membahu dengan teman dalam menyelesaikan tugas yang di berikan dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media audio visual?
- a. Selalu

- b. Sering
  - c. Kadang-kadang
  - d. Tidak pernah
20. Apakah guru anda menunjukkan kewibawahan untuk mengarahkan anda melakukan tugas-tugasnya di dalam mencapai tujuan pembelajaran dengan menggunakan media audio visual?
- a. Selalu
  - b. Sering
  - c. Kadang-kadang
  - d. Tidak pernah

### LAMPIRAN III

#### HASIL PERHITUNGAN ANGKET (X)

No	Nama Siswa	Skor																			Jumlah
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	
1	ANDI ESSE	2	2	2	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	70
2	ANDI HAWA	4	4	4	4	4	4	4	4	2	2	4	4	4	4	4	4	2	2	2	70
3	MUH. FAHRIL	2	4	4	4	4	2	4	4	4	2	4	4	4	2	4	4	4	4	2	70
4	DANIAWATI	4	2	4	2	2	4	4	4	4	4	2	2	4	2	2	4	2	4	2	60
5	RISNA	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	80
6	RAHMAWATI	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	2	2	4	2	2	70
7	HASIA	4	4	4	2	2	4	4	4	4	4	4	4	4	2	2	2	4	4	4	75
8	MUH. ANSAR	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	80
9	ANDI IKAWATI	4	4	2	2	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	2	4	4	4	70
10	ANDI FAJRI	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	2	2	2	4	2	2	66
11	KHAERUDDIN	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	2	2	3	3	4	2	70
12	MUH. SAENAL	2	2	2	4	4	2	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	70
13	MEGAWATI	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	2	4	4	2	4	4	4	4	2	70
14	TENRI ABENG	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	80
15	INDO INTANG	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	80
16	AHMAD HERIADI	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	78
17	AHRIADI	4	2	4	4	4	4	2	4	4	2	2	4	4	4	4	4	4	2	4	70

No	Nama Siswa	Skor																			
----	------------	------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	Jumlah
18	WAHYUDI	2	2	4	2	4	2	4	4	4	4	2	2	4	2	2	4	4	2	4	2	60
19	MUH. TAKDIR	4	2	4	4	4	4	4	4	2	2	2	4	4	4	4	2	4	4	4	4	70
20	RIDWAN. G	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	80
21	EKA SAFITRI	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	80
22	ARWANDA	1	2	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	2	3	4	4	4	2	2	66
23	RISWANDI	2	3	2	2	2	2	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	2	4	4	65
24	SUKMAWATI	4	4	4	1	2	2	2	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	70
25	WAHYU	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	2	4	4	4	4	4	2	2	72
26	ANITA	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	2	4	4	74
27	HERMANSYAH	2	2	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	2	4	4	4	4	2	4	4	70
28	MUH. NASIR	2	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	2	2	70
29	NURWINA	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	80
30	NAYLA NATANIA	4	4	2	2	4	2	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	2	4	4	70
31	IRWANDI	2	2	2	1	3	2	2	2	2	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60
32	MUH. AKRAM	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	2	2	2	2	4	2	2	2	65
33	HAMSA	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	2	2	2	2	1	2	2	4	4	63
34	NURTANJUNG	2	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	74
35	RESKI	4	4	4	2	4	4	4	2	4	2	4	2	2	4	4	4	4	4	4	4	70
36	MUIZ ZUL FADILA	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	2	2	2	2	3	1	2	2	2	60
37	FEBRIANTI	3	4	2	2	2	3	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	70
38	MURNI	4	4	4	4	4	2	4	4	4	2	2	2	4	4	4	4	2	4	4	2	70

**Lampiran IV****Skor Angket dan Nilai Siswa**

<b>Responden</b>	<b>Skor Angket</b>	<b>Nilai Siswa</b>
	<b>X</b>	<b>Y</b>
<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>
1	70	80
2	70	70
3	70	60
4	60	60
5	80	65
6	70	85
7	75	70
8	80	75
9	70	75
10	66	60
11	70	70
12	70	80
13	70	85
14	80	90
15	80	60

16	78	85
17	70	85
18	60	70
19	70	70
20	80	85
21	80	70
22	66	65
23	65	70
24	70	70
25	72	75
26	74	77
27	70	80
28	70	90
29	80	70
30	70	70
31	60	65
32	65	70
33	63	83
34	74	70
35	70	70

36	60	90
37	70	70
38	70	65
<b>N = 38</b>	<b><math>\Sigma X = 2688</math></b>	<b><math>\Sigma Y = 2800</math></b>

## Lampiran V

### Analisis Korelasi Variabel X (Kompetensi Guru dalam Penggunaan Media AudiVisual) dan Variabel Y (Motivasi Siswa).

Responden	X	Y	X <sup>2</sup>	Y <sup>2</sup>	XY
1	2	3	4	5	6
1	70	80	4900	6400	5600
2	70	70	4900	4900	4900
3	70	60	4900	3600	4200
4	60	60	3600	3600	3600
5	80	65	6400	4225	5200
6	70	85	4900	7225	5950
7	75	70	5625	4900	5250
8	80	75	6400	5625	6000
9	70	75	4900	5625	5250
10	66	60	4356	3600	3960
11	70	70	4900	4900	4900
12	70	80	4900	6400	5600
13	70	85	4900	7225	5950
14	80	90	6400	8100	7200
15	80	60	6400	3600	4800
16	78	85	6084	7225	6630
17	70	85	4900	7225	5950
18	60	70	3600	4900	4200
19	70	70	4900	4900	4900
20	80	85	6400	7225	6800
21	80	70	6400	4900	5600
22	66	65	4356	4225	4290



Responden	X	Y	X <sup>2</sup>	Y <sup>2</sup>	XY
1	2	3	4	5	6
23	65	70	4225	4900	4550
24	70	70	4900	4900	4900
25	72	75	5184	5625	5400
26	74	77	5476	5929	5698
27	70	80	4900	6400	5600
28	70	90	4900	8100	6300
29	80	70	6400	4900	5600
30	70	70	4900	4900	4900
31	60	65	3600	4225	3900
32	65	70	4225	4900	4550
33	63	83	3969	6889	5229
34	74	70	5476	4900	5180
35	70	70	4900	4900	4900
36	60	90	3600	8100	5400
37	70	70	4900	4900	4900
38	70	65	4900	4225	4550
<b>N =</b>	<b>ΣX = 2688</b>	<b>ΣY = 2800</b>	<b>ΣX<sup>2</sup> = 191476</b>	<b>ΣY<sup>2</sup> = 209218</b>	<b>ΣXY = 198287</b>

*Sumber data: Hasil pengolahan angket.*

## Lampiran VI

### Pedoman Pemberian Interpretasi Koefisien Korelasi

Interval koefisien	Tingkat hubungan
0,00 – 0,199	Sangat rendah
0,20 – 0,399	Rendah
0,40 – 0,599	Sedang
0,60 – 0,799	Kuat
0,80 – 1,00	Sangat kuat

Sumber: Sugiyono, 2010:184

## LAMPIRAN VII

Tabel Harga Kritik dari *r Product Moment*

N (1)	Interval	Kepercayaan	N (1)	Interval	Kepercayaan	N (1)	Interval	Kepercayaan
	95 % (2)	99 % (3)		95 % (2)	99 % (3)		95 % (2)	99 % (3)
3	0,997	0,999	26	0,388	0,4906	55	0,266	0,345
4	0,950	<b>0,990</b>	27	0,381	0,487	60	0,254	0,330
5	0,878	0,959	28	0,374	0,487	65	0,244	0,317
6	0,811	0,917	29	0,367	0,470	70	0,235	0,306
7	0,754	0,874	30	0,361	0,463	75	0,227	0,296
8	0,707	0,874	31	0,355	0,456	80	0,220	0,286
9	0,666	0,798	32	0,349	0,449	85	0,213	0,278
10	0,632	0,765	33	0,344	0,442	90	0,207	0,270
11	0,602	0,735	34	0,339	0,436	95	0,202	0,263
12	0,576	0,708	35	0,334	0,430	100	0,195	0,256
13	0,553	0,684	36	0,329	0,424	125	0,176	0,230
14	0,532	0,661	37	0,325	0,418	150	0,159	0,210
15	0,514	0,641	38	0,320	0,413	175	0,148	0,194
16	0,497	0,623	39	0,316	0,408	200	0,138	0,181
17	0,482	0,606	40	0,312	0,403	300	0,113	0,148
18	0,468	0,590	41	0,308	0,396	400	0,098	0,128
19	0,456	0,575	42	0,304	0,393	500	0,088	0,115
20	0,444	0,561	43	0,301	0,389	600	0,080	0,105
21	0,433	0,549	44	0,297	0,384	700	0,074	0,097
22	0,423	0,537	45	0,294	0,380	800	0,070	0,091
23	0,413	0,526	46	0,291	0,276	900	0,065	0,086
24	0,404	0,515	47	0,288	0,372	1000	0,062	0,081
25	0,396	0,505	48	0,284	0,368			
			49	0,281	0,364			
			50	0,297	0,361			

## LAMPIRAN II

### ANGKET PENELITIAN MOTIVASI BELAJAR SISWA

#### Pengantar

Tujuan penyebaran angket ini adalah unntuk mendapatkan informasi tentang pengaruh Penggunaan media visual untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran bahasa indonesia kelas v di SDN 82 Pattene. Dalam rangka menyelesaikan skripsi, penulis sangat mengharapkan banntuan anda untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan dalam angket ini secara objektif sesuai dengan kenyataan di lapangan. Terimah kasih atas respon dan partisipasii anda.

#### C. Petunjuk pengisian

3. Bacalah dengan cermat dan teliti pertanyaan-pertanyaan di bawah ini.
4. Beri tanda **(X)** pada salah satu jawaban yang telah tersedia

Nama :

Nis :

21. Jika guru anda memberi tugas apakah anda merasa termotivasi untuk mengerjakanya?
  - e. Selalu
  - f. Sering
  - g. Kadang-kadang
  - h. Tidak pernah
22. Apakah guru anda pernah bertanya kepahaman anda terhadap pelajaran yang diterangkan?
  - e. Selalu
  - f. Sering
  - g. Kadang-kadang
  - h. Tidak pernah
23. Apakah saudara termotivasi untuk menguasai teknologi yang ada khususnya Komputer?
  - e. Sangat menguasai
  - f. Menguasai
  - g. Kurang menguasai
  - h. Tidak menguasai
24. Apakah anda selalu merasa senang mengerjakan tugas pekerjaan rumah dengan menggunakan alat bantu visual?
  - e. Selalu
  - f. Sering
  - g. Kadang-kadang
  - h. Tidak pernah
25. Apakah saudara merasa senang jika guru anda tidak hadir atau mengajar disekolah?
  - e. Selalu

- f. Sering
  - g. Kadang-kadang
  - h. Tidak pernah
26. Apakah penggunaan Media Komputer dalam pembelajaran Bahasa Indonesia membuat anda semangat dalam belajar?
- e. Selalu
  - f. Sering
  - g. Kadang-kadang
  - h. Tidak pernah
27. Jika guru anda memberikan tugas yang berhubungan dengan media visual apakah anda merasa senang?
- e. Selalu
  - f. Sering
  - g. Kadang-kadang
  - h. Tidak pernah
28. Apakah anda sering belajar dirumah dengan menggunakan teknologi berupa visual?
- e. Selalu
  - f. Sering
  - g. Kadang-kadang
  - h. Tidak pernah
29. Apakah nilai bisa membuat anda lebih termotivasi dan lebih giat lagi dalam mengikuti pembelajaran di kelas pada Mata pelajaran Bahasa Indonesia?
- e. Selalu
  - f. Sering
  - g. Kadang-kadang
  - h. Tidak pernah
30. Apakah anda lebih mudah memahami ketika pembelajaran visual di terapkan?
- e. Sangat memahami
  - f. Sering memahami
  - g. Kadang memahami
  - h. Tidak memahami
31. Apakah anda memahami dengan baik materi yang disampaikan oleh guru Mata pelajaran Bahasa Indonesia jika menggunakan alat bantu Komputer?
- e. Sangat memahami
  - f. Memahami
  - g. Kurang memahami
  - h. Tidak memahami
32. Apakah anda merasa senang apabila guru anda hanya memberi tugas dibandingkan dengan memberi teori?
- e. Selalu
  - f. Sering
  - g. Kadang-kadang
  - h. Tidak pernah

33. Ketika belajar Bahasa Indonesia pernahkah saudara menggunakan media slide atau film strip sebagai media pembelajaran dan apakah itu membuat anda tidak jenuh dalam pembelajaran?
  - e. Selalu
  - f. Sering
  - g. Kadang-kadang
  - h. Tidak pernah
34. Apakah guru anda menguasai materi yang di ajarkan dengan menggunakan media visual?
  - e. Sangat memahami
  - f. Memahami
  - g. Kurang memahami
  - h. Tidak memahami
35. Apakah dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media audio visual dapat menumbuhkan minat belajar anda?
  - e. Selalu
  - f. Sering
  - g. Kadang-kadang
  - h. Tidak memahami
36. Apakah dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media audio visual, guru anda sering memotivasi anda?
  - e. Selalu
  - f. Sering
  - g. Kadang-kadang
  - h. Tidak memahami
37. Apakah disekolah anda melaksanakan pembinaan dengan menggunakan visual?
  - e. Selalu
  - f. Sering
  - g. Kadang-kadang
  - h. Tidak pernah
38. Apakah guru anda dapat menjadi penasehat bagi teman-teman anda dalam menggunakan media visual?
  - e. Selalu
  - f. Sering
  - g. Kadang-kadang
  - h. Tidak pernah
39. Apakah saudara saling bahu membahu dengan teman dalam menyelesaikan tugas yang di berikan dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media visual?
  - e. Selalu
  - f. Sering
  - g. Kadang-kadang
  - h. Tidak pernah
40. Apakah guru anda menunjukkan kewibawahan untuk mengarahkan anda melakukan tugas-tugasnya di dalam mencapai tujuan pembelajaran dengan menggunakan media audio visual?
  - e. Selalu
  - f. Sering

- g. Kadang-kadang
- h. Tidak pernah