

## THE INFLUENCE OF THE USE OF AUDIO VISUAL AND MULTIMEDIA MEDIA AND LEARNING MOTIVATION ON LEARNING OUTCOMES IN SUBJECTS KNOWLEDGE OF TEXTILE MATERIALS CLASS X

### PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL DAN MULTIMEDIA DAN MOTIVASI BELAJAR TERHADAP HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN PENGETAHUAN BAHAN TEKSTIL KELAS X

Chairunisa Wiji Hidayati<sup>1a(\*)</sup>, Atiqoh<sup>2b</sup>, Hari Karyono<sup>3</sup>

<sup>123</sup>Universitas Adibuwana Surabaya

<sup>a</sup>[chairunisawiji5@gmail.com](mailto:chairunisawiji5@gmail.com)

<sup>b</sup>[atiqoh@unipasby.ac.id](mailto:atiqoh@unipasby.ac.id)

<sup>c</sup>[harikaryono@unipasby.ac.id](mailto:harikaryono@unipasby.ac.id)

(\*) Corresponding Author

<sup>a</sup>[chairunisawiji5@gmail.com](mailto:chairunisawiji5@gmail.com)

**How to Cite:** Hidayati. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Dan Multimedia Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Pengetahuan Bahan Tekstil Kelas X doi: 10.36526/js.v3i2.

#### Abstract

Received : 30-06-2023

Revised : 06-08-2023

Accepted : 20-09-2023

#### Keywords:

Audio Visual,

Multimedia,

Learning Motivation,

Learning Autcomes

This study aims to (1) To determine the effect of learning outcomes between the use of audio-visual media and multimedia multimedia in the subject of knowledge of textile materials. (2) To determine the effect of learning motivation with the use of audio-visual media and Multimedia in the subject of knowledge of textile materials. (3) To determine the effect of interaction on learning outcomes between the use of audio-visual media and Multimedia and learning motivation in the subject of knowledge of textile materials. This study used a quantitative approach with a quasi-experimental design. The data collection method for the independent variable uses a questionnaire, while for the learning outcome variable it uses a test or exam score document. To test the validity and reliability of the instrument, the Crunbach alpha formula was used. Meanwhile, to test the hypothesis using a statistical test using a two-way ANOVA with the help of SPSS. Based on the list of instrument tests, hypothesis tests and analytical tests, the instruments and data of this study have met the required statistical test requirements. The results of this study indicate that (1) the application of learning media using multimedia media has a better effect than using audio-visual media. (2) The application of learning media using multimedia media has an influence on learning motivation. (3) The interaction between the use of multimedia media in learning and learning motivation has a significant impact on student learning outcomes.

## PENDAHULUAN

Aspek pendidikan merupakan salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia baik secara intelektual, psikologi maupun aspek sosial. Proses pembelajaran di dalam sekolah maupun yang terjadi di luar sekolah merupakan suatu komunikasi secara dua arah antara guru dan murid. Proses pembelajaran yaitu proses penyampaian informasi atau sumber pesan yang disampaikan oleh tenaga pengajar (guru) melalui saluran/media kepada penerima (peserta didik) (azizah, 2022). Penggunaan media belajar dalam kegiatan belajar mengajar dapat membangkitkan motivasi dan semangat selama berlangsungnya kegiatan belajar dan membawa pengaruh secara psikologi terhadap siswa (effendi, 2021). Pemakaian media dalam kegiatan belajar juga dapat membangkitkan keinginan dan minat belajar yang tinggi. Media belajar dapat membantu memudahkan, meningkatkan pemahaman, penyajian data dengan menarik dan memudahkan menafsirkan materi belajar. Perkembangan teknologi di era Abad 21 semakin pesat, hal ini mendorong semua aspek untuk melakukan pembaharuan dalam proses belajar. Para guru dituntut

untuk mampu menggunakan alat-alat yang sesuai dengan perkembangan zaman yang disediakan. Penggunaan teknologi informasi dan komunikasi di sekolah merupakan suatu keharusan yang dilakukan oleh guru, karena adanya teknologi memudahkan guru dan siswa dalam berinteraksi menyampaikan materi pembelajaran (Mursidi, 2022). Penyampaian materi menggunakan media audio visual dengan menggunakan alat elektronik untuk menyajikan pesan-pesan gambar bergerak, audio dan visual. Penyampaian materi menggunakan media audio visual dengan menggunakan alat elektronik untuk menyajikan pesan-pesan gambar bergerak, audio dan visual. Penggunaan media audio visual bercirikan pemakaian perangkat keras selama proses belajar seperti halnya film bersuara, mesin proyektor dan televisi.

Penggunaan media multimedia mulai banyak diminati dalam bidang pendidikan. Media pembelajaran multimedia menggabungkan beberapa komponen seperti warga, teks, animasi, gambar/grafik, suara dan video yang menunjang dalam memenuhi kebutuhan belajar siswa yang memiliki kognitif yang berbeda (effendi, 2017). Multimedia merupakan bentuk sarana penyajian pokok bahasan dalam proses belajar mengajar, yang bertujuan untuk mempermudah proses belajar mengajar. Salah satu tugas guru adalah menciptakan suasana dan lingkungan belajar yang dapat meningkatkan dan membangkitkan motivasi belajar siswa (Jannah, 2017). Motivasi belajar adalah kecenderungan siswa untuk menemukan aktivitas yang penuh makna, menarik, menyenangkan sehingga mereka merasakan keuntungan dari aktivitas belajar mengajar. Motivasi belajar dapat mempengaruhi apa, kapan dan bagaimana siswa belajar. Kenyataannya, siswa yang termotivasi belajar akan menunjukkan rasa antusias terhadap proses belajar mengajar, memberikan perhatian penuh terhadap apa yang diinstruksikan oleh guru, dan memiliki komitmen tinggi untuk mencapai tujuan belajar.

Kenyataan dilapangan rata-rata siswa tidak antusias mengikuti aktivitas pembelajaran karena guru lebih dominan menggunakan metode ceramah, akibatnya siswa semakin pasif dalam proses pembelajaran yang sedang berlangsung. Terdapat beberapa siswa mengobrol dengan teman sebangku, terdapat siswa yang tidak mencatat saat pembelajaran berlangsung pada materi yang dianggap memiliki tingkat kerumitan yang tinggi (Kadir, 2019). Aspek lain yang terjadi, minimnya penggunaan dan pemanfaatan media pembelajaran yang menunjang proses belajar mengajar, sehingga pembelajaran pengetahuan bahan tekstil kurang mampu diserap secara maksimal oleh siswa dan kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran di dalam kelas. Pengetahuan bahan tekstil merupakan pelajaran kejuruan yang mengenalkan pengetahuan dasar tekstil, penggolongan serat, pengetahuan benang tekstil, pemeliharaan benang tekstil dan busana, konstruksi busana. Untuk itu dibutuhkan penggunaan media audio visual dan multimedia untuk menambah motivasi belajar siswa yang dapat membangkitkan kekuatan usaha belajar, mengarahkan kegiatan belajar, meningkatkan semangat belajar.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh (Susanto,dkk. 2018) dalam penelitiannya yang berjudul "Pengaruh Media Pembelajaran Fisika Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Software Adobe Flash CS3 Profesional Terhadap hasil belajar siswa kelas x di SMA PGRI Pangkalan Kresik Tungkal Jaya". Hasil penelitiannya disimpulkan bahwa ada pengaruh pembelajaran berbasis multimedia interaktif menggunakan Software Adobe flash CS3 Profesional terhadap hasil belajar siswa kelas x di SMA PGRI Pangkalan Kersik Tungkal Jaya (Lusiana, 2022). Berdasarkan uraian latar belakang di atas peneliti ingin fokus meneliti pengaruh penggunaan media audio visual vs multimedia dan motivasi belajar terhadap hasil belajar pada mata pelajaran pengetahuan bahan tekstil. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh hasil belajar antara penggunaan media audio visual vs multimedia, untuk mengetahui pengaruh motivasi belajar dengan penggunaan media audio visual vs multimedia, untuk mengetahui pengaruh interaksi hasil belajar antara penggunaan media audio visual vs multimedia dan motivasi belajar pada mata pelajaran pengetahuan bahan tekstil.

## METODE

Penelitian ini dimaksudkan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media audio visual vs multimedia terhadap motivasi belajar dan hasil belajar. Desain penelitian ini menggunakan desain factorial (factorial design) dimana pada desain ini memperhatikan kemungkinan adanya variabel moderator yang mempengaruhi perlakuan (variabel independen) terhadap hasil (variabel dependen)(Sugiono, 2019). Penelitian ini dilakukan terhadap kelompok-kelompok homogen yang terdiri atas dua kelompok. Kelompok pertama terdiri dari dua kelompok eksperimen di kelas X A SMK Tata Busana Darussalam dan kelas X A SMK Tata Busana Sritanjung dengan menggunakan media audio visual. Sedangkan di kelas lain yaitu X B SMK Tata Busana Darussalam dan kelas X B SMK Tata Busana Sritanjung dilaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media multimedia. Proses pelaksanaan eksperimen pada penelitian ini terdiri dari rangkaian berupa Pretest pada masing-masing kelompok, pemberian perlakuan dan pelaksanaan tes hasil belajar (post test).

Tabel 1.1 Design Penelitian

<b>O<sub>1</sub></b>	<b>X<sub>1</sub></b>	<b>G<sub>1</sub></b>	<b>O<sub>2</sub></b>
<b>O<sub>3</sub></b>	X <sub>2</sub>	G <sub>1</sub>	O <sub>4</sub>
<b>O<sub>5</sub></b>	X <sub>1</sub>	G <sub>2</sub>	O <sub>6</sub>
<b>O<sub>7</sub></b>	X <sub>2</sub>	G <sub>2</sub>	O <sub>8</sub>
<b>O<sub>9</sub></b>	X <sub>1</sub>	G <sub>3</sub>	O <sub>10</sub>
<b>O<sub>11</sub></b>	X <sub>2</sub>	G <sub>3</sub>	O <sub>12</sub>

### Keterangan:

- O<sub>1,3,5,7,9,11</sub> = Pretest untuk mengetahui hasil belajar awal peserta didik  
 O<sub>2,4,6,8,10,12</sub> = Post test untuk mengetahui hasil belajar akhir peserta didik  
 X<sub>1</sub> = Penggunaan media audio visual (perlakuan kelompok eksperimen)  
 X<sub>2</sub> = Penggunaan multimedia (perlakuan kelompok kontrol)  
 G<sub>1</sub> = Motivasi belajar tinggi (moderator)  
 G<sub>2</sub> = Motivasi belajar rendah (moderator)

Penelitian ini dilakukan terhadap kelompok-kelompok homogen yang terdiri atas dua kelompok. Kelompok pertama terdiri dari dua kelompok eksperimen di kelas X A SMK Tata Busana Darussalam dan kelas X A SMK Tata Busana Sritanjung dengan menggunakan media audio visual. Sedangkan di kelas lain yaitu X B SMK Tata Busana Darussalam dan kelas X B SMK Tata Busana Sritanjung dilaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media multimedia Telaumbanua, 2022). Proses pelaksanaan eksperimen pada penelitian ini terdiri dari rangkaian berupa Pretest pada masing-masing kelompok, pemberian perlakuan dan pelaksanaan tes hasil belajar (post test).

Pola rancangan penelitian yang digunakan dapat digambarkan dengan matrik sebagai berikut:

Tabel 1.2 Matrik Pola Rancangan Penelitian

Pengaruh	Media	
	Media Audio Visual (X <sub>1</sub> )	Multimedia (X <sub>2</sub> )
<b>Motivasi belajar</b>		
<b>Tinggi</b>	YX <sub>1MT1</sub> ... YX <sub>1MT1</sub>	YX <sub>2MT2</sub> ... YX <sub>2MT2</sub>
<b>Rendah</b>	YX <sub>1MR1</sub> ... YX <sub>1MR1</sub>	YX <sub>2MR2</sub> ... YX <sub>2MR2</sub>

Data tentang Hasil belajar diperoleh dari pemberian instrument tes motivasi belajar yang dilakukan sebelum pelaksanaan perlakuan di kelas eksperimen dan kelas control. Dari data hasil belajar ini dapat diketahui apakah ada pengaruh penggunaan media antara penggunaan media audio visual dan multimedia dan motivasi belajar terhadap hasil belajar dengan cara analisis menggunakan program SPSS 25.

Setelah serangkaian kegiatan penelitian dilakukan, maka akan diperoleh hasil penelitian yang akan diketahui pengaruh penggunaan media audio visual dan multimedia dan motivasi belajar terhadap hasil belajar di dua sekolah yaitu SMK Darussalam Blokagung dan SMK Sritanjung. Hasil ini yang nantinya akan menjadi sebuah kesimpulan penelitian.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

#### Hasil Uji Validitas dan Reabilitas Instrument Tes Belajar Peserta Didik

Pengujian validitas dan reliabilitas dilakukan pada instrumen tes hasil belajar sebelum diujikan atau diberikan kepada responden/subjek penelitian. Instrumen tes berjumlah 25 butir soal yang telah disusun dan diujikan kepada 20 peserta didik diluar subjek penelitian. Hasil tes tersebut kemudian diuji validitas dan reliabilitasnya sebagai syarat penggunaan instrument tes dalam penelitian. Berikut hasil validitas instrument tes disajikan pada tabel berikut.

Tabel 1.3 Hasil Uji Validitas Instrumen Tes Keterampilan

Nomor Soal	rhitung	Sig.	Keterangan	Nomor Soal	rhitung	Sig.	Keterangan
1	0,863	0,000	Valid	14	0,742	0,000	Valid
2	0,863	0,000	Valid	15	0,863	0,000	Valid
3	0,863	0,000	Valid	16	0,689	0,001	Valid
4	0,863	0,000	Valid	17	0,863	0,000	Valid
5	0,707	0,000	Valid	18	0,742	0,000	Valid
6	0,689	0,0011	Valid	19	0,505	0,023	Valid
7	0,863	0,000	Valid	20	0,863	0,000	Valid
8	0,668	0,001	Valid	21	0,742	0,000	Valid
9	0,742	0,000	Valid	22	0,505	0,023	valid
10	0,863	0,000	Valid	23	0,863	0,000	valid
11	0,567	0,009	Valid	24	0,694	0,001	valid
12	0,418	0,067	Tidak valid	25	0,863	0,000	valid
13	0,436	0,055	Tidak Valid	$r_{tabel}= 0,468; N=20; \alpha= 0,05$			

Berdasarkan tabel diatas diperoleh informasi bahwa sejumlah 20 butir soal tes dinyatakan 23 valid dan 2 soal tes dinyatakan tidak valid. Beberapa soal tes dinyatakan tidak valid, sebelum kami berikan tes pada peserta didik kami lakukan perbaikan dengan memperbaiki struktur kalimat dan opsi pilihan ganda. Nilai signifikansi  $< 0,05$  dan diperoleh nilai  $r_{hitung} > r_{tabel}$ . Nilai  $r_{tabel}$  dengan jumlah peserta tes 20 orang sebesar 0,468, sedangkan nilai  $r_{hitung}$  yang diperoleh dari hasil uji validitas dengan menggunakan SPSS lebih besar dari nilai  $r_{tabel}$  tersebut sehingga dapat dikatakan butir soal tes yang digunakan valid dan memenuhi kriteria.

#### Deskripsi Statistik Hasil Pre Test Subjek Penelitian

Instrumen test post test hasil peserta didik telah dinyatakan valid dan layak digunakan dalam penelitian berdasarkan hasil uji validitas dan reliabilitas, maka selanjutnya instrument tersebut digunakan untuk mengetahui adanya pengaruh penggunaan media sebelum diberi perlakuan. Adapun deskripsi statistik hasil post test peserta didik dikelas eksperimen dan kelas kontrol disajikan pada tabel berikut.

Tabel 1.4 Deskripsi Statistik Hasil Post Test Pada Kelas Eksperimen dan Kontrol

Media Pembelajaran	Hasil Belajar	Mean	Std Deviation	N
Audio Visual	Tinggi	85.50	6.638	22
	Rendah	71.11	10.134	18
	Total	79.03	10.697	40
Multimedia	Tinggi	89.19	5.242	23
	Rendah	77.53	7.803	17
	Total	84.20	8.615	40
Total	Tinggi	87.36	5,682	45
	Rendah	74.23	9.518	35
	Total	81.61	9.996	80

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa rata-rata nilai post test peserta didik di kelas eksperimen memiliki nilai motivasi tinggi sebesar 85,50 nilai ini lebih kecil dibandingkan dengan rata-rata nilai post test pada kelas kontrol dengan nilai motivasi sebesar 89,13 lebih besar dibandingkan nilai rata motivasi kelas eksperimen.

Hasil Uji Homogenitas

Hasil Belajar	Based on	Levene Statis	df1	df2	Sig.
	Mean	2,667	3	76	0,054
	Median	2,458	3	76	0,069
	Median and with adjusted df	2,458	3	57,894	0,072
	trimmed mean	2,722	3	76	0,050

Berdasarkan tabel diatas, menunjukkan bahwa uji homogenitas memperoleh nilai sig 0,054 yang menunjukkan bahwa nilai lebih besar dari 0,05 maka Ho diterima artinya varian data homogen. Dengan begitu syarat uji homogenitas sudah terpenuhi sehingga data penelitian dapat dilanjutkan untuk dianalisis menggunakan anova dua jalur.

### Uji Hipotesis

Pada penelitian ini, variabel bebas yang diuji adalah penggunaan media yang terdiri dari media audio visual dan multimedia siswa kelas X jurusan tata busana, serta motivasi peserta didik yang tergolong dalam kategori tinggi dan rendah. Sedangkan variabel terikatnya adalah hasil belajar peserta didik kelas X jurusan tata busana SMK Darussalam dan SMK Sritanjung. Kriteria Uji yang digunakan adalah jika nilai signifikansinya lebih rendah dari 0,05 maka terdapat pengaruh signifikan, sedangkan jika nilai signifikansinya lebih besar dari 0,05 maka artinya tidak terdapat pengaruh signifikan. Berikut hasil uji hipotesis menggunakan anova dua jalur dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1.5 Hasil Uji Hipotesis Two Way Anova

Source	Type III Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Corrected Model	3900,866	3	1300,289	24,754	0,000
Intercept	514008,853	1	514008,853	9785,441	0,000
Media Pembelajaran	496,661	1	496,661	9,455	0,003
Motivasi	3322,361	1	3322,361	63,249	0,000

<b>Media Pembelajaran* Motivasi</b>	382,279	1	382,279	7,278	0,039
-------------------------------------	---------	---	---------	-------	-------

Berdasarkan *test of between-subjects effects* dapat diketahui hasil uji hipotesis pada penelitian ini. Nilai sig pada bagian media pembelajaran diperoleh nilai sebesar  $0,003 < 0,05$  dengan  $F = 9,455$ , sehingga diartikan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima yaitu terdapat pengaruh antara penggunaan media pembelajaran antara kelas eksperimen menggunakan audio visual dan kelas kontrol menggunakan media multimedia. Hasil anova dua jalur pada bagian motivasi belajar diperoleh nilai sig.  $0,000 < 0,05$  dan  $F = 63,249$ , sehingga dapat diartikan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima yang berarti terdapat pengaruh motivasi belajar antara peserta didik terhadap media pembelajaran.

Hasil *test of between-subjects effects* pada bagian media pembelajaran\*motivasi diperoleh sig 0,039 dengan F sebesar 7,278, Nilai sig.  $0,039 < 0,05$  sehingga dapat dikatakan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima yang artinya terdapat pengaruh interaksi antara pembelajaran menggunakan media audio visual dengan media multimedia dan motivasi terhadap hasil belajar.

## **Pembahasan**

### **A. Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual dan Multimedia terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Bahan Tekstil**

Berdasarkan hasil analisis perhitungan terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar antara yang diajar menggunakan media audio visual vs multimedia peserta didik kelas X jurusan tata busana SMK Darussalam Blokagung dan SMK Sritanjung. Hasil analisis data menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik kelas eksperimen, untuk responden yang memiliki ketertarikan pada penggunaan media audio visual menghasilkan rata-rata 85,50. Sedangkan, analisis berikutnya menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik kelas kontrol, untuk responden yang memiliki ketertarikan pada penggunaan media multimedia menghasilkan rata-rata sebesar 89,13. Hal tersebut membuktikan bahwa ada pengaruh penggunaan media audio visual vs multimedia terhadap hasil belajar siswa kelas x tata busana SMK Darussalam Blokagung dan SMK Sritanjung pada mata pelajaran pengetahuan barang tekstil. Dari nilai hasil perhitungan dapat diketahui bahwa hasil hipotesis pertama ditolak yang artinya terdapat perbedaan yang signifikan hasil peserta didik pada kelas yang diberi perlakuan pembelajaran dengan media pembelajaran audio visual dan multimedia. Adanya pengaruh yang signifikan ini menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik dipengaruhi oleh perlakuan dalam media yang diterapkan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran menggunakan media multimedia memberikan pengaruh motivasi belajar yang lebih baik dari pada menggunakan media audio visual. Peserta didik lebih tertarik dengan penggunaan media multimedia karena materi digital lebih menarik dalam tampilan, mudah dipelajari dan fleksibel sehingga memudahkan peserta didik dalam belajar. Hal ini terjadi pergeseran materi pembelajaran dari media cetak menuju media digital yang tidak dapat dihindari sesuai dengan perkembangan abad 21.

### **B. Pengaruh Motivasi Belajar Dengan Penggunaan Media Audio Visual dan Multimedia Pada Mata Pelajaran Pengetahuan Bahan Tekstil**

Hasil uji hipotesis kedua dapat diartikan terdapat pengaruh motivasi belajar pada peserta didik yang menggunakan media pembelajaran audio visual dan multimedia pada mata pelajaran pengetahuan bahan tekstil. Adanya pengaruh penggunaan media multimedia dalam pembelajaran memberikan dampak terhadap motivasi belajar. Peserta didik lebih terdorong untuk membuka, mempelajari dan memahami materi pengetahuan bahan tekstil secara mandiri. Pada era 4.0 memberikan dampak pada semua aspek, salah satunya yaitu aspek pendidikan (Nurdiansyah, 2015). Pada masa sekarang peserta didik dapat belajar menggunakan smartphone, melalui

smartphone peserta didik dapat dengan mudah mengakses segala informasi yang dibutuhkan melalui genggaman tangan. Komponen isi media multimedia berisikan materi pengetahuan bahan tekstil, macam-macam jenis serat, penggolongan serat tekstil, klasifikasi bahan tekstil yang ditampilkan melalui google site. Penggunaan elemen multimedia dalam pembelajaran dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, relevan dan mudah dipelajari oleh peserta didik. Peserta didik mampu berpartisipasi aktif dalam pembelajaran menimbulkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran. Melalui media google site mampu memberikan kendali kepada peserta didik atas proses pembelajaran khususnya merdeka belajar. Peserta didik dapat memilih untuk menjalankan simulasi, mengeksplorasi isi sesuai dengan kemampuan berfikir secara mandiri. Melalui interaksi multimedia, peserta didik dapat melihat relevansi dan media praktis dari pembelajaran, yang dapat meningkatkan motivasi untuk memahami dan menguasai materi.

### **C. Pengaruh Interaksi Hasil Belajar Antara Penggunaan Media Audio Visual Dan Multimedia Dan Multimedia Belajar Pada Mata Pelajaran Pengetahuan Bahan Tekstil**

Hasil analisis dengan menggunakan analisis uji anava 2 jalur digunakan untuk mengetahui ada tidaknya interaksi antara penggunaan media audio visual dan multimedia dan motivasi belajar terhadap hasil belajar pada mata pelajaran pengetahuan bahan tekstil (susanto dkk, 2018). Hasil pembahasan sebelumnya, dijelaskan secara terpisah bahwa variabel bebas interaksi hasil belajar antara penggunaan media audio visual dan multimedia berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar. Demikian pula motivasi belajar berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar. Hasil uji hipotesis yang ketiga menunjukkan bahwa terdapat pengaruh interaksi antara variabel bebas dan variabel moderator secara bersama-sama terhadap variabel terikat. Penggunaan media audio visual dan multimedia dan motivasi belajar secara bersama-sama dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik.

Interaksi antara penggunaan media multimedia dalam pembelajaran dan motivasi belajar memiliki dampak yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Terdapat ketertarikan pembelajaran dengan menggunakan media multimedia terhadap hasil belajar peserta didik. Peserta didik terdorong menguasai materi yang diajarkan melalui media multimedia. Melalui media tersebut, peserta didik dapat menjawab pertanyaan guru, mempresentasikan materi yang telah dipelajari, menjawab soal dan membangun hubungan antara materi pelajaran dan dunia nyata sehingga meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik.

### **PENUTUP**

Berdasarkan hasil analisis data, pengujian hipotesis dan pembahasan dapat dideskripsikan kesimpulan penelitian sebagai berikut:

1. Penerapan media pembelajaran menggunakan media multimedia memberikan pengaruh yang lebih baik dari pada menggunakan media audio visual. Peserta didik lebih tertarik dengan penggunaan media multimedia karena materi digital lebih menarik dalam tampilan, mudah dipelajari dan fleksibel sehingga memudahkan peserta didik dalam belajar.
2. Penerapan media pembelajaran menggunakan media multimedia memberikan pengaruh dalam motivasi belajar. Peserta didik mampu berpartisipasi aktif dalam kelas menimbulkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran. Melalui interaksi multimedia, peserta didik dapat melihat relevansi dan media praktis dari pembelajaran, yang dapat meningkatkan motivasi untuk memahami dan menguasai materi.
3. Interaksi antara penggunaan media multimedia dalam pembelajaran dan motivasi belajar memiliki dampak yang signifikan terhadap hasil belajar peserta didik. Melalui media tersebut, peserta didik dapat menjawab pertanyaan guru, mempresentasikan materi yang telah dipelajari, menjawab soal dan membangun hubungan antara materi pelajaran dan dunia nyata sehingga meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik..

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Andriani, R. 2019 Motivasi belajar sebagai determinan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran* vol.4 1, Januari 2019, Hal. 80-89
- Arsyad, A. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers
- Arumningtyas, P. 2021. Peningkatan Kedisiplinan Belajar Peserta dDidik Melalui Google Sites. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*. Volume 9 Nomor 1 Tahun 2021 344. ISSN: 2338-9400.
- Atiqoh. 2023. *Desain Bahan Ajar Berbasis Problem Based Learning*. Malang: CV. Seribu Bintang
- Azizah. dan Fatimah, N. 2022. Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Motivasi Belajar IPA Siswa Kelas V SDN Kapopo. *Autentik: Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar*, Vol.6, No.1, Februari 2022. ISSN 2548-9119
- Effendi, D. 2017 . Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Bidang Studi Sejarah Di Mts Daarul Muttaqin Jotang. *Jurnal Historis: Jurnal Kajian, Penelitian & Pengembangan Pendidikan Sejarah* p-ISSN 2549-7332 | e-ISSN 2614-1167 Vol. 2, No. 1, Juni 2017, Hal. 39-44
- Hoerudin, C.W., dan Mustamfida, K. 2022. Media pembelajaran berbasis digital multimedia terhadap motivasi belajar pada siswa pembelajaran pendidikan agama islam. *Insan Kamil: Jurnal Pendidikan Islam*.
- Jannah, R. 2017. Upaya Meningkatkan Keberhasilan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Madrosatuna: Journal of Islamic elementary school*. Vol. 1 (1), November 2017, 47-58. ISSN 2579-5813
- Kadir, A. 2019. Analisa Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Terhadap Prestasi Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Penerapan Rangkaian Elektronika Siswa Kelas XI SMK Negeri 3 Mataram Tahun Pelajaran 2017/2018. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Widya kita*
- Lusianah. dan Wahyuningsih, R. 2022. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa STKIP PGRI Jombang. *Journal Scientific of Mandalika (JSM)*, Vol. 3 No. 9 September 2022. ISSN: 2745-5955, p-ISSN: 2809-0543
- Mursidi, A., Noviandari H. 2022 Influence Of Cooperative Positive Learning On Students With Special Needs At Banyuwangi PGRI University. *Journal of Positive School Psychology* 6 (11), 1718-1729 <https://mail.journalppw.com/index.php/jpsp/article/view/14296>
- Nurdyansyah., Widodo, A. 2015. *Manajemen sekolah berbasis ICT*. Sidoarjo: nizamia learning center
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif, kaulitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sukendra, K. I., dan Atmaja, I.K.S. 2020. *Instrumen Penelitian*. Jombang: mahameru Press
- Sulfemi, W.B., dan Mayasari, N. 2019. Peranan Model Pembelajaran *Value Clarification Technique* Berbantuan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS. *Jurnal Pendidikan*, Volume 20, Nomer 1 (53-68)
- Surjono, H. D. 2017. *Multimedia pembelajaran Interaktif*. Yogyakarta: UNY Press
- Susanto, R., Zulkarnain, A., dan Lubis, P. 2018. Pengaruh Media Pembelajaran Fisika Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Software Adobe Flash CS3 Profesional Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Di SMA PGRI Pangkalan Kresik Tungkal Jaya. *Prosiding Seminar Nasional 21 Universitas Pgrri Palembang 05 Mei 2018*. ISBN 978-602-52451-0-7
- Telaumbanua, A. 2022. Kontribusi Penggunaan Media Pembelajaran Dengan Hasil Belajar Siswa Pada Kelas X Kompetensi Keahlian Teknik Konstruksi Kayu. *Educativu: Jurnal Pendidikan* 1(1) Mei 2022-30. E-ISSN (2829-6222); P-ISSN (2829-8004)