

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA PADA MASA PANDEMI COVID-19

Oleh:

Lucyana Rahmi¹⁾, Alfurqan²⁾

^{1,2}Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Padang

¹email: lucyanarahmi88@gmail.com

²email: alfurqan@fis.unp.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media audio visual terhadap minat belajar siswa pada masa pandemi covid-19. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dengan rancangan Penelitian Eksperimen dengan desain Pre Eksperimen Design: One Group Pretest-Posttest, dengan subjek penelitian 32 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah berupa angket sebanyak 28 pertanyaan. Data yang diperoleh dianalisis dengan menggunakan metode statistika dengan menggunakan uji t-test. Hasil penelitian menunjukkan sebelum menggunakan media audio visual, rata-rata klasikal kelas sebesar 68.16, sedangkan rata-rata klasikal kelas setelah menggunakan media audio visual sebesar 90.53, hal ini menunjukkan bahwa media audio visual mampu memberikan perubahan yang lebih baik 27.1% dibandingkan sebelum menggunakan media audio visual. Sementara dari analisis uji t-test diperoleh nilai t hitung = 35.386 > 2.0423 (t tabel) dan besar nilai signifikansi probability 0.000 < 0.05 yang berarti terdapat pengaruh signifikan penggunaan media audio visual terhadap minat belajar siswa pada masa pandemi covid-19.

Kata Kunci: Media audio visual, minat belajar, covid-19

1. PENDAHULUAN

Saat ini dunia pendidikan global khususnya Indonesia mendapati masalah yang serius yaitu mewabahnya suatu penyakit yang disebabkan oleh virus corona atau lebih dikenal dengan Corona Virus Daseases-19 (Covid-19). Sejak mewabahnya pandemi Covid-19 di Indonesia, pemerintah telah mengeluarkan berbagai kebijakan untuk mengurangi tingkat penyebaran virus corona dengan memberlakukan *social distancing*, *physical distancing* hingga memberlakukan Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) pada beberapa daerah (Ahmad Taufik Hidayat et al., 2021). Kebijakan-kebijakan yang dikeluarkan untuk membatasi penyebaran Covid-19 berdampak pada berbagai bidang kehidupan di seluruh dunia khususnya pendidikan di Indonesia (Herliandry et al., 2020). Dengan adanya pembatasan interaksi, kementerian pendidikan di Indonesia mengeluarkan kebijakan untuk mengurangi penyebaran virus ini.

Kebijakan di bidang pendidikan yaitu dikeluarkannya Surat Edaran Nomor 4 Taun 2020 tentang pelaksanaan kebijakan pendidikan dalam masa darurat penyebaran *coronavirus diseases-19* (Covid-19) oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nadiem Anwar Makarim. Kebijakan tersebut yaitu pembatalan ujian nasional, proses belajar dilaksanakan dari rumah, proses pelaksanaan ujian sekolah, proses kenaikan kelas, proses penerimaan peserta didik baru dan pengalihan dana operasional sekolah atau bantuan operasional pendidikan untuk kepentingan penanggulangan

pandemi Covid-19 (Surat Edaran Mendikbud Nomor 4 Taun 2020, 2020).

Berdasarkan Surat Edaran di atas, maka seluruh jenjang pendidikan dari pra sekolah, tingkat dasar/ibtidaiyah sam perguruan tinggi baik yang berada di bawah Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI maupun yang berada dibawah Kementerian Agama diliburkan. Menindak lanjuti surat edaran tersebut, semua sekolah mengeluarkan kebijakan untuk melaksanakan proses belajar mengajar di rumah. Semua guru dan siswa belajar dari rumah serta proses belajar mengajar diganti dari tatap muka ke pembelajaran *online* guna mencegah penyebaran Covid-19 (Purwanto et al., 2020).

Sistem Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) menjadi solusi dari masalah ini. Istilah Pendidikan jarak jauh (PJJ) tercantum dalam Undang-Undang Nomor 20 Taun 2003 tentang Sistem pendidikan Nasional Pasal 1 yang menyatakan bahwa pendidikan jarak jauh adalah pendidikan yang peserta didiknya terpisah dari pendidik dan pembelajarannya menggunakan berbagai sumber belajar melalui ternologi komunikasi dan media lainnya berbasis daring (Undang – Undang No 20 Taun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, 2003).

Dalam proses belajar yang perlu menjadi perhatian seorang guru adalah bagaimana menciptakan lingkungan kelas yang kondusif, menyenangkan, menggairahkan, menarik untuk belajar sehingga dapat menghasilkan hasil belajar yang maksimal bagi para anak didiknya (Alfurqan, 2020). Dalam proses belajar mengajar, apabila siswa atau sebagian siswa tidak memperhatikan atau tidak

bergairah saat guru menjelaskan dan tidak mengerjakan tugas yang guru berikan, maka dapat dikatakan terjadi kejenuhan atau ketidakjelasan dalam penyajian materi pelajaran tersebut, dengan demikian maka diperlukan suatu lingkungan yang kondusif, dan salah satu upaya untuk menciptakannya adalah dengan penggunaan media pembelajaran. Oleh karena itu dibutuhkan media pembelajaran yang dapat membantu siswa agar lebih mudah memahami dan mencerna materi pelajaran secara maksimal.

Menurut Sadiman (2003), media pembelajaran merupakan salah satu sumber belajar. Jenis media bermacam-macam dari yang sederhana seperti media kartu, sam yang modern seperti komputer, internet, HP, LCD, TV, VCD dan lain-lain. Berdasarkan indera yang digunakan peserta didik dalam memanfaatkan media pembelajaran. Media dapat dibagi menjadi tiga yaitu media audio, media visual, dan media audiovisual. Ketiga media tersebut digunakan dalam proses pendidikan di sekolah untuk membantu peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar.

Indera yang sering digunakan peserta didik untuk menangkap materi pelajaran adalah indera penglihatan dan pendengaran. Sedangkan indera-indera yang lain mempunyai presentase yang kecil dibandingkan dengan indera penglihatan dan pendengaran. Bahkan ada kecenderungan untuk memanfaatkan indera penglihatan dari pada dengan rangsangan indera pendengaran. Media tersebut dapat berupa media audiovisual, yang menggunakan indera penglihatan dan pendengaran salah satu contohnya adalah pemutaran video pembelajaran yang berkaitan dengan materi ajar yang akan disampaikan oleh guru dengan didukung dengan keterangan-keterangan dari pendidik (guru) untuk memperjelas materi yang dihubungkan dengan media yang digunakan. Apabila media pembelajaran ini dapat difungsikan secara tepat dan profesional, maka proses pembelajaran akan dapat berjalan efektif, sehingga peserta didik lebih senang terhadap pelajaran, dapat menambah minat belajarnya, menambah minat untuk berpikir dan belajar sendiri dalam belajar.

Media audio visual adalah jenis media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan melibatkan pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses atau kegiatan. Pesan dan informasi yang dapat disalurkan melalui media ini dapat berupa pesan verbal dan nonverbal yang mengandalkan baik penglihatan maupun pendengaran (Rayandra, 2011). Sementara itu menurut Asra dan Sumiati (2007), media audio visual yaitu media yang dapat dilihat sekaligus dapat didengar, seperti film bersuara, video, televisi, dan *sound slide*.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran audio visual adalah perantara atau pegantar pesan dari pengirim ke penerima pesan dalam kegiatan pembelajaran dengan melibatkan penglihatan dan pendengaran

sekaligus. Media audio visual yang digunakan peneliti disini adalah video yang berisi tentang materi pembelajaran, dengan menggunakan video siswa dapat melihat serta mendengar materi.

Media pembelajaran harus memberikan pengalaman yang menyenangkan dan memenuhi kebutuhan perorangan siswa. Dalam proses pembelajaran media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) menuju penerima (siswa).

Dalam kegiatan interaksi antara siswa dan lingkungan, fungsi media dapat diketahui berdasarkan adanya kelebihan media dan hambatan yang mungkin timbul dalam proses pembelajaran. Tiga fungsi media menurut Daryanto (2016) adalah sebagai berikut:

- Kemampuan fiksatif, artinya dapat menangkap, menyimpan dan menampilkan kembali suatu objek atau kejadian. Dengan kemampuan ini, objek atau kejadian dapat digambar, dipotret, direkam, difilmkan, kemudian dapat disimpan dan pada saat diperlukan dapat ditunjukkan dan diamati kembali seperti kejadian aslinya.
- Kemampuan manipulatif, artinya media dapat menampilkan kembali objek atau kejadian dengan berbagai macam perubahan (manipulasi) sesuai keperluan. Misalnya, diubah ukurannya, kecepatannya, warnanya, dan dapat pula diulang-ulang penyajiannya.
- Kemampuan distributif, artinya media mampu menjangkau audiens yang besar jumlahnya dalam satu kali penyajian secara serempak, misalnya siaran TV, video, atau radio.

Menurut Arsyad (2016) mengatakan bahwa fungsi dan media pembelajaran sebagai berikut:

- Penyampaian pelajaran menjadi lebih baku, hal ini mengakibatkan berkurangnya ragam penafsiran terhadap materi yang disampaikan.
- Pembelajaran bisa lebih menarik, media dapat diasosiasikan sebagai penarik perhatian dan siswa dapat terus terjaga dan fokus.
- Pembelajaran menjadi lebih interaktif, dengan demikian akan menyebabkan siswa lebih aktif di kelas (siswa menjadi lebih partisipatif).
- Lama waktu pembelajaran dapat dipersingkat.
- Kualitas hasil pembelajaran dapat ditingkatkan apabila terjadi sinergis dan adanya integrasi antara materi dan media yang akan disampaikan.
- Pembelajaran dapat diberikan kapanpun dan dimanapun, terutama jika media yang dirancang dapat digunakan secara individu.
- Sikap positif siswa terhadap apa yang mereka pelajari dan terhadap proses pembelajaran dapat ditingkatkan.
- Peran guru dapat berubah kearah yang lebih positif, beban guru dapat sedikit dikurangi dan mengurangi kemungkinan mengulangi penjelasan yang berulang-ulang.

Menurut Sudjana (2015), fungsi media pembelajaran yaitu:

- a. Alat untuk memperjelas bahan pengajaran pada saat guru menyamakan pelajaran. Dalam hal ini media digunakan guru sebagai variasi penjelasan verbal mengenai bahan pengajaran.
- b. Alat untuk mengangkat atau menimbulkan persoalan untuk dikaji lebih lanjut dan dipecahkan oleh siswa dalam proses belajarnya. Paling tidak guru dapat menempatkan media sebagai sumber pertanyaan atau stimulasi belajar siswa.
- c. Sumber belajar bagi siswa. Artinya media tersebut berisikan bahan-bahan yang harus dipelajari para siswa baik individu maupun kelompok.

Berdasarkan uraian di atas penggunaan media dapat disimpulkan bahwa fungsi media pembelajaran adalah untuk memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar, meningkatkan proses dan hasil belajar. Selain itu, media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian siswa sehingga dapat menimbulkan minat belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuannya

Asra dan Sumiati (2007), mengatakan bahwa seorang ahli dalam bidang audio visual mengatakan "perhatian yang semakin luas dalam penggunaan alat-alat audio visual telah mendorong untuk diadakan banyak penyelidikan ilmiah mengenai tempat dan nilai alat-alat audio visual tersebut dalam pendidikan". Penyelidikan itu telah membuktikan, bahwa alat-alat media audio visual jelas mempunyai nilai yang berharga dalam bidang pendidikan, antara lain:

- a. Media audio visual dapat mempermudah orang dalam menyamakan dan memudahkan dalam menerima sesuatu pelajaran atau informasi serta dapat menghindarkan salah pengertian.
- b. Alat-alat media audio visual mendorong keinginan untuk mengetahui lebih banyak lagi tentang hal-hal yang berkaitan dengan materi yang telah disampaikan oleh guru.
- c. Alat-alat media audio visual tidak hanya menghasilkan cara belajar yang efektif dalam waktu yang lebih singkat, tetapi apa yang diterima melalui alat-alat audio visual lebih lama dan lebih baik, yakni tinggal dalam ingatan.
- d. Siswa dapat belajar dan maju sesuai dengan kecepatan masing-masing. Materi pelajaran dapat dirancang sedemikian rupa sehingga mampu memenuhi kebutuhan siswa, baik yang cepat maupun yang lambat membaca dan memahami.

Menurut Sudjana (2009), manfaat menggunakan audio visual dalam pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a. Mempermudah dalam menyamakan dan menerima pembelajaran atau informasi serta dapat menghindari salah pengertian.

- b. Mendorong keinginan untuk mengetahui lebih banyak, hal ini disebabkan karena sifat audio visual yang menarik dengan gambar yang dibuat sedemikian mungkin membuat anak tertarik dan mempunyai keinginan untuk mengetahui lebih banyak.
- c. Mengenalkan pengertian yang didapat, karena selain bisa menampilkan gambar, grafik, diagram ataupun cerita. Sehingga mengenalkan pengertian. Pembelajaran yang di serap melalui pendengaran (audio) sekaligus dengan penglihatan (video) dapat mempercepat daya serap peserta didik dalam memahami pelajaran yang disampaikan.
- d. Tidak membosankan, maksudnya ialah karena sifatnya yang variatif, siswa dalam pembelajaran tidak merasa bosan. Karena sifatnya yang beragam, tiga dimensi atau empat dimensi, dokumenter dan yang lainnya. Hal ini dapat menciptakan sesuatu yang variatif dan tidak membosankan para siswa.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa banyak kegunaan dan manfaat dari media audio visual diantaranya yaitu seperti mempermudah guru dalam menyampaikan pelajaran, mendorong minat siswa untuk mengetahui lebih lagi mengenai pelajaran, materi yang disampaikan melalui media audio visual mudah di ingat dan tinggal dalam ingatan, materi pelajaran dapat dirancang sedemikian rupa, variatif dan tidak membosankan.

Kelebihan dan kekurangan media audio visual berbasis daring:

- a. Kelebihan media audio visual berbasis daring
 - 1) Pesan yang disampaikan pendidik dapat diterima secara merata oleh peserta didik.
 - 2) Media audio visual ini sangat baik dalam menerangkan materi pembelajaran yang berkaitan dengan proses.
 - 3) Dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, sehingga pembelajaran dapat dilakukan kapan saja.
 - 4) Materi yang disampaikan dapat diulang secara terus menerus dan dapat dihentikan sesuai dengan kemauan dan kebutuhan.
 - 5) Memiliki dan dapat merangsang kesan yang dalam kepada peserta didik.
 - 6) Media audio visual dapat mengikuti perkembangan zaman dan kemajuan teknologi, sehingga tidak akan tertinggal oleh zaman.
 - 7) Dari menjadi sarana hiburan bagi peserta didik, sehingga tidak timbul rasa bosan selama proses pembelajaran.

Berdasarkan dari kelebihan media audio visual berbasis daring ini, pendidik dapat menciptakan suasana belajar mengajar yang menyenangkan dan menarik perhatian peserta didik, dengan memanfaatkan media pembelajaran dengan kreatif, inovatif dan variatif. Dengan demikian,

pembelajaran akan berlangsung dengan optimal dan berorientasi pada prestasi peserta didik.

b. Kekurangan media audio visual berbasis daring

Selain banyak kelebihan yang ada, penggunaan media audio visual berbasis daring juga memiliki kekurangan. Diantaranya sebagai berikut:

- 1) Kecenderungan mengabaikan aspek akademis yaitu materi pembelajaran yaitu hanya dari guru (verbalitas).
- 2) Proses belajar mengajar lebih cenderung kepada pelatihan.
- 3) Berubahnya peran pengajar yang semula menguasai teknik pembelajaran tatap muka, kini dituntut untuk melakukan pembelajaran berbasis daring.
- 4) Ada beberapa daerah yang sulit untuk mengakses internet.
- 5) Memerlukan biaya yang cukup besar.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesian minat berarti kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu atau keinginan (KBBI). Sedangkan menurut Semiawan (2008) mengatakan bahwa minat (interest), adalah keadaan mental yang menghasilkan respon terarah kepada sesuatu, situasi atau obyek tertentu yang menyenangkan dan memberikan kepuasan kepadanya. Demikian juga minat dapat menimbulkan sikap yang merupakan suatu kesiapan berbuat bila ada stimulasi sesuai dengan keadaan tersebut.

Gie (2007) memberikan pengertian yang paling mendasar tentang minat yakni minat artinya sibuk, tertarik atau terlibat dengan suatu kegiatan itu. Selain itu Agus Sujanto memberikan pengertian tentang minat yaitu suatu pemusatan perhatian yang tidak disengaja yang telah dengan penuh kemauannya dan yang tergantung dari bakat dan lingkungannya.

Beberapa pengertian minat yang dikemukakan oleh para ahli di atas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa minat adalah suatu pemusatan perhatian yang mengandung unsur-unsur perasaan, kesenangan hati, keinginan yang tidak disengaja yang sifatnya aktif untuk menerima sesuatu dari luar (lingkungan).

Minat memiliki manfaat sebagai pendorong yang kuat dalam menca prestasi. Dengan memiliki minat belajar, peserta didik lebih memperkuat ingatan tentang pelajaran yang diberikan oleh pendidik. Dengan ingatan yang kuat, peserta didik berhasil memahami materi pelajaran yang diberikan oleh pendidik. Sehingga, tidak sulit bagi peserta didik dalam mengerjakan soal atau pertanyaan dari peserta didik. Hal tersebut menghasilkan nilai yang bagus dan meningkatkan prestasi pendidik. Minat belajar menciptakan dan menimbulkan konsentrasi dalam belajar. Peserta didik akan memiliki konsentrasi yang baik apabila dalam dirinya terdapat minat untuk mempelajari hal yang ingin mereka ketahui. Konsentrasi yang terbentuk inilah, yang mempermudah peserta didik memahami materi yang dipelajari.

Menurut Susanto (2013), timbulnya minat pada diri seseorang pada prinsipnya dapat dibedakan menjadi dua jenis yaitu:

a. Minat yang berasal dari pembawaan

Minat yang berasal dari pembawaan timbul dengan sendirinya dari setiap individu, hal ini biasanya dipengaruhi oleh factor keturunan atau bakat alamiah.

b. Minat karena pengaruh dari luar

Minat yang timbul karena pengaruh dari luar diri individu timbul seiring dengan proses perkembangan individu yang bersangkutan. Minat ini sangat dipengaruhi oleh lingkungan, dorongan orang tua dan kebiasaan atau adat.

Agar siswa memiliki minat untuk belajar, guru harus berusaha membangkitkan minat siswa agar proses belajar mengajar yang efektif tercipta di dalam kelas dan siswa menca suatu tujuan sebagai hasil dari belajarnya. Proses belajar mengajar dan hasil belajar siswa sebagian besar ditentukan oleh peranan dan kompetensi guru. guru yang kompeten akan lebih mampu menciptakan lingkungan belajar yang efektif dan akan lebih mampu mengelola kelasnya sehingga hasil belajar siswa berada pada tingkat optimal.

Menurut Susanto (2013), untuk mengetahui berapa besar minat belajar siswa dapat diukur melalui:

- a. Kesukaan, pada umumnya individu yang suka pada sesuatu disebabkan karena adanya minat. Biasanya apa yang paling disukai mudah sekali untuk diingat sama halnya dengan siswa yang berminat pada suatu pelajaran tertentu akan menyukai pelajaran itu. Kesukaan ini tampak dari kegairahan dan inisiatifnya dalam mengikuti pelajaran tersebut. Kegairahan dan inisiatif ini dapat diwujudkan dengan berbagai usahayang dilakukan untuk menguasai ilmu pengetahuan yang terdapat pada mata pelajaran tersebut dan tidak merasa lelah dan putus asa dalam mengembangkan pengetahuan dan selalu bersemangat, serta gembira dalam mengerjakan tugas ataupun soal yang berkaitan dengan pelajaran yang diberikan guru disekolah.
- b. Ketertarikan, seringkali dijumpai beberapa siswa yang merespon dan memberikan reaksi terhadap apa yang disampaikan guru pada saat proses belajar mengajar dikelas. Tanggapan yang diberikan menunjukkan apa yang disampaikan guru tersebut menarik perhatiannya, sehingga timbul rasa ingin tau yang besar.
- c. Perhatian Siswa, semua siswa yang mempunyai minat terhadap pelajaran tertentu akan cenderung memberikan perhatian yang besar terhadap pelajaran itu. Melalui perhatian yang besar ini, seseorang siswa akan mudah memahami inti dari pelajaran tersebut.
- d. Keterlibatan, yakni keterlibatan, keuletan dan kerja keras yang tampak melalui diri siswa menunjukkan bahwa siswa tersebut ada keterlibatannya dalam belajar dimana siswa

tersebut selalu belajar lebih giat, berusaha menemukan hal-hal yang baru berkaitan dengan pelajaran yang diberikan guru disekolah. Dengan demikian siswa akan memiliki keinginan untuk memperluas pengetahuan, mengembangkan diri, memperoleh kepercayaan diri, dan memiliki rasa ingin tau.

Safari (2003), merumuskan indikator minat belajar sebagai berikut:

1. Perasaan senang.
2. Keterlibatan siswa.
3. Perhatian Siswa.
4. Keterlibatan siswa

Berdasarkan penjelasan tentang minat belajar siswa di atas dapat diartikan bahwa minat belajar siswa ditentukan berdasarkan perasaan senang, keterlibatan siswa, ketertarikan, dan perhatian siswa. Peningkatan suatu minat belajar dapat dilihat dari sikap yang dijabarkan mulai dari sebelum sam setelah kegiatan belajar jika faktor diatas mengalami peningkatan maka dapat disimpulkan bahwa siswa mengalami peningkatan minat belajar.

Dengan demikian, minat belajar memiliki peranan penting dalam pembelajaran karena dengan minat belajar yang tinggi akan mempermudah dan memperkuat melekatnya bahan pelajaran dalam ingatan serta dapat mengurangi rasa bosan dalam belajar.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media audio visual terhadap minat belajar siswa pada masa pandemi covid-19. Hasil penelitian diharapkan menjadi inspirasi bagi pendidik di lembaga setingkat sekolah menengah atas dalam melaksanakan pembelajaran daring (*online*) jauh selama masa pandemi Covid-19.

2. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen merupakan penelitian yang dilakukan dengan melakukan manipulasi yang bertujuan untuk mengetahui akibat manipulasi terhadap individu yang diamati. Manipulasi yang dilakukan dapat berupa manipulasi atau tindakan tertentu yang diberikan kepada individu atau kelompok dan setelah itu dapat dilihat pengaruhnya. Eksperimen ini dilakukan untuk mengetahui efek yang ditimbulkan dari suatu perlakuan yang diberikan secara sengaja oleh peneliti. Alasan peneli memilih metode eksperimen Karena metode ini dirasa paling cocok untuk meneliti masalah dari penelitian ini.

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Single Group Pretest – Posttest Design* yaitu dilakukan terhadap satu kelompok tanpa adanya kelompok pembanding (Sugiyono, 2013). Berikut gambar desain dalam penelitian ini.

Tabel 1

Kelas	Pretest	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	O ₁	X	O ₂

Keterangan

O₁ : Hasil Pretest kelas eksperimen

O₂ : Hasil Posttest kelas eksperimen

X : Kelas yang diterapkan media audio visual

Sebelum memberi perlakuan terhadap kelas eksperimen terlebih dahulu diberikan pretest dan setelah diberi perlakuan maka diberikan posttest. Selanjutnya dari Pretest dan Posttest dibandingkan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh media audio visual tersebut di kelas eksperimen.

A. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas X SMA Negeri 1 2X11 Kayutanam yang terdaftar pada Taun Pelajaran 2020/2021 yaitu kelas X IPA 1, X IPA 2, X IPA 3, X ipa 4, X IPS 1, X IPS 2, dan X IPS 3.

2. Sampel

Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling*. Pengambilan sampel ini bertujuan bukan atas dasar strata, random dan daerah, melainkan atas dasar tujuan peneliti (Sugiyono, 2013). Peneliti menetapkan sampel pada penelitian ini adalah siswa kelas X IPA 1 yang berjumlah 32 siswa, hal ini didasarkan kepada desain penelitian yang digunakan oleh penelitian yang digunakan oleh peneliti yaitu *single group pretest posttest design* yang hanya menggunakan satu kelompok eksperimen tanpa adanya kelompok kontrol.

Variabel merupakan suatu objek yang dikaji dalam penelitian, atau sesuatu yang menjadi pusat perhatian bagi peneliti pusat perhatian bagi peneliti kemudian ditarik kesimpulan (Arikunto, 2014)). Variable terbagi dua yaitu:

1. Variabel bebas (*Independent Variabel*)

Variabel bebas merupakan variable yang mempengaruhi atau yang menyebabkan timbulnya variable tetap (*dependent variable*), biasanya disimbolkan dengan variable (X). Variabel bebas pada penelitian ini adalah penggunaan media audio visual.

2. Variabel Tetap (*Dependent Variabel*)

Variabel tetap adalah variable yang dipengaruhi oleh variabel bebas, biasanya disimbolkan dengan (Y). Variabel tetap pada penelitaian ini adalah minat belajar siswa.

B. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap dan sistematis sehingga lebih mudah diolah. Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan dalam penelitian dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik. Pada penelitian ini penulis menggunakan instrument penelitian berupa angket.

C. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah teknik yang digunakan untuk menca hasil maksimal serta untuk memperoleh pengumpulan data, penelitian ini menggunakan alat atau metode pengumpulan data yakni sebagai berikut:

Angket (*Quesioner*)

Ada empat alternatif jawaban dalam angket penelitian ini yaitu:

1. Selalu (SL)
2. Sering (SR)
3. Kadang-kadang (KD)
4. Tidak Pernah (TP)

D. Teknik Penganalisisan Data

Analisis data adalah proses penyederhanaan data dalam bentuk yang lebih mudah dibaca dan diinterpretasikan melalui suatu metode yang digunakan dalam menganalisis data yang diperoleh dari hasil penelitian (Kusnadi, 2008).

Adapun langkah-langkah untuk menganalisis data adalah sebagai berikut:

1. Uji Prasyarat Analisis

a. Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan uji yang dilakukan untuk mengecek apakah data penelitian berasal dari populasi yang sebenarnya normal. Kemudian pengolahannya menggunakan aplikasi software SPSS 16.0 dengan perumusan sebagai berikut:

H_0 = data tidak berdistribusi normal

H_1 = data berdistribusi normal

Pengambilan keputusan :

Jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka H_0 diterima

Jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka H_0 ditolak

Pendeteksian normalitas data apakah berdistribusi normal atau tidak dengan menggunakan uji *Shapiro wilk* menggunakan aplikasi software 16.0.

b. Uji Homogenitas

Uji Homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah kelompok berasal dari populasi yang homogen atau tidak dengan membandingkan kedua variansnya. Uji homogenitas dilakukan pada data variabel sebelum dan setelah perlakuan. Selain itu pengujian homogenitas juga digunakan sebagai pertimbangan pada uji-t. Pengujian homogenitas dilakukan dengan uji *Levene* dengan menggunakan software SPSS 16.0 for windows dengan taraf signifikansi 5%. Adapun pedoman pengambilan keputusannya jika nilai signifikansi $< 0,05$ berarti data tidak homogen dan jika nilai signifikansi $> 0,05$ berarti data tersebut homogen.

2. Uji Hipotesis

a. Uji Analisis Regresi Linier Sederhana

Analisis regresi linier sederhana adalah analisis untuk mengetahui pengaruh atau hubungan secara linier antara variabel independen (X) terhadap variabel dependen (Y), dan untuk memprediksi atau meramalkan suatu nilai variabel dependen berdasarkan variabel independen. Analisis ini dibedakan menjadi regresi linier sederhana dan regresi linier berganda (Priyanto, 2014).

Disini peneliti menggunakan analisis regresi linier sederhana yang dimana, analisis ini digunakan untuk mengetahui pengaruh atau hubungan secara linier antara satu variabel independen dengan satu variabel dependen. Dan dengan menggunakan analisis ini peneliti dapat mengetahui arah hubungan antara variabel independen dengan variabel dependen apakah positif atau negatif dan untuk memprediksi nilai dari variabel dependen apabila nilai variabel independen mengalami kenaikan atau penurunan. Data yang digunakan biasanya berskala interval atau rasio. Dalam penelitian ini perhitungan regresi linier sederhana peneliti menggunakan program *SPSS 16.0 for windows*.

b. Uji t

Uji t pada dasarnya digunakan untuk menunjukkan ada tidaknya pengaruh satu variabel bebas secara individual terhadap variabel terkait. Uji-t digunakan untuk menguji signifikansi hubungan antara variabel X dan Y, apakah variabel independen benar-benar berpengaruh terhadap variabel dependen secara terpisah atau parsial. Untuk menginterpretasikan koefisien variabel bebas (independen) dapat menggunakan *unstandardized coefficient* maupun *standardized coefficient* yaitu dengan melihat nilai signifikansi masing-masing variabel pada tingkat signifikansi $\alpha = 5\%$, adapun prosedurnya sebagai berikut :

H_0 = Tidak ada pengaruh yang signifikan dari penggunaan audiovisual terhadap minat belajar siswa

H_1 = Ada pengaruh yang signifikan dari penggunaan audiovisual terhadap minat belajar siswa

Kriteria pengambilan keputusan :

Jika signifikan nilai $t_{hitung} < t_{tabel}$ dan $\alpha > 0,05$ maka tidak ada pengaruh yang signifikan dari variabel bebas terhadap variabel terikat. Artinya H_0 diterima dan menolak H_1 . Jika signifikan $t_{hitung} > t_{tabel}$ dan $\alpha < 0,05$ maka ada pengaruh yang signifikan antara variabel bebas terhadap variabel terikat. Artinya H_0 di tolak dan menerima H_1 .

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 1 2X11 Kayutanam yang beralamat di Pasar Tengah Kayutanam, Kabupaten Padang Pariaman, Provinsi Sumatera Barat. Pembelajaran di SMA Negeri 1 2X11 Kayutanam ini pada masa pandemi Covid-19 dilakukan secara daring.

Sebelum melakukan penelitian, peneliti terlebih dahulu menyusun angket sebagai instrument utama penelitian yang akan digunakan pada kelas yang dijadikan sampel penelitian. Kemudian angket tersebut diuji coba ditentukan berdasarkan populasi penelitian yang tidak termasuk sampel penelitian. Pada penelitian ini ditetapkan sampel uji coba sejumlah 10 orang yakni siswa kelas X IPA3 SMA Negeri 1 2X11 Kayutanam. Setelah itu dilakukan analisis uji coba untuk menentukan validitas serta reliabilitas angket.

Hasil uji coba instrumen terhadap 10 orang sampel uji coba memakai program SPSS versi 16.0 didapatkan item pertanyaan yang gugur pada variabel X berjumlah 1 item yaitu item pernyataan nomor 15. Selanjutnya pada variabel Y berjumlah 1 item yang gugur yaitu item pernyataan nomor 25. Dengan demikian didapatkan 2 item pernyataan yang tidak valid dari 30 item. Item-item yang tidak valid dikarenakan *Corrected Item-Total Correlation* lebih kecil daripada r tabel dengan tingkat signifikan $\alpha = 0.05$ maka didapat r tabel = 0,632. Sebaliknya item akan valid jika r hitung lebih besar daripada r tabel. Berdasarkan hasil uji coba di atas, maka untuk seterusnya jumlah pernyataan yang akan diajukan kepada responden dalam angket penelitian sebanyak 28 pernyataan.

Hasil uji reliabilitas berdasarkan perhitungan statistik, didapatkan nilai *Cronbach's Alpha* pada variabel X adalah 0,966. Kemudian untuk variabel Y nilai *Cronbach's Alpha* ialah 0,965. Dengan demikian berarti instrumen pada penelitian ini mempunyai reliabilitas yang sangat tinggi. Menurut Arikunto (2016), klasifikasi tingkat reliabilitas digunakan skala seperti tabel berikut:

Tabel 2
Indeks Reliabilitas

No	Indeks Reliabilitas	Klasifikasi
1	$0,00 \leq r_{xy} < 0,20$	Reliabilitas sangat rendah
2	$0,20 \leq r_{xy} < 0,40$	Reliabilitas rendah
3	$0,40 \leq r_{xy} < 0,60$	Reliabilitas sedang
4	$0,60 \leq r_{xy} < 0,80$	Reliabilitas tinggi
5	$0,80 \leq r_{xy} < 1,00$	Reliabilitas sangat tinggi

Sumber : Arikunto (2016)

Setelah data valid dan reliabel kemudian dilaksanakanlah penelitian, dimana peserta didik diberikan *pretest* terlebih dahulu kemudian peneliti menerapkan pembelajaran berbasis daring menggunakan media audio visual melalui aplikasi *whatsapp group* untuk beberapa kali pembelajaran. Setelah itu peneliti memberikan *posttest* kepada peserta didik. Setelah diperoleh data peneliti melakukan pengolahan data sebagai berikut:

1. Uji Prasyarat Analisis

a. Uji Normalitas

Uji normalitas data bertujuan untuk menguji apakah dalam model regresi, variabel terikat dan variabel bebas keduanya memiliki distribusi normal atau tidak. Model regresi yang baik adalah memiliki distribusi data normal atau mendekati normal. Apabila data berdistribusi normal adalah statistik parametrik sedangkan apabila tidak berdistribusi normal statistik yang digunakan adalah statistik non parametrik Untuk menguji apakah distribusi data normal atau tidak dengan tes statistik berdasarkan *Kolmogrov-Smirnov* dan uji *Shapiro wilk* menggunakan aplikasi SPSS software 16.0. Berikut hasil perhitungannya:

Tabel 3
Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality						
Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk			
Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.	

PRETEST	.117	32	.200 [*]	.971	32	.541
POSTTEST	.122	32	.200 [*]	.952	32	.161
a. Lilliefors Significance Correction						
*. This is a lower bound of the true significance.						

Sumber : Olahan data SPSS versi 16.00

Dari tabel *One-Sample Kolmogrov-Smirnov* dan *Shapiro wilk* diperoleh angka probabilitas atau *Sig.* Nilai ini dibandingkan dengan 0.05 (dalam kasus ini menggunakan taraf signifikansi atau $\alpha = 5\%$) untuk pengambilan keputusan dengan pedoman :

- Nilai *Sig.* atau signifikansi atau nilai probabilitas < 0.05, distribusi data adalah tidak normal.
- Nilai *Sig.* atau signifikansi atau nilai probabilitas > 0.05, distribusi data adalah normal.

Dari tabel 4.4 diatas untuk seluruh data kelompok *pretest* dan *posttest* menunjukkan bahwa nilai sig Kolmogrov smirnov maupun Shapiro wilk > 0.05 yaitu pada *pretest* adalah 0.541 dan pada *posttest* adalah 0.161, jadi kesimpulan dari distribusi ini yaitu menyatakan normal. Karena data penelitian berdistribusi normal, maka penelitian dapat dilakukan penelitian selanjutnya dengan menggunakan statistik parametrik.

b. Uji Homogenitas

Uji Homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah kelompok berasal dari populasi yang homogen atau tidak dengan membandingkan kedua variansnya. Uji homogenitas dilakukan pada data variabel sebelum dan setelah perlakuan. Selain itu pengujian homogenitas juga digunakan sebagai pertimbangan pada uji-t. Pengujian homogenitas dilakukan dengan uji levene dengan menggunakan software SPSS 16.0 for windows dengan taraf signifikansi 5%. Adapun pedoman pengambilan keputusannya jika nilai signifikansi < 0.05 berarti data tidak homogeny dan jika nilai signifikansi > 0,05 berarti data tersebut homogeny. Setelah dilakukan pengolahan data , tampilan output dapat dilihat pada table berikut:

Tabel 4

Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances

Minat Belajar

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
2.590	1	62	.113

Sumber : Olahan data SPSS versi 16.00

Dari tabel 4.5 diatas untuk seluruh data kelompok *pretest* dan *posttest* menunjukkan bahwa nilai sig *Levene* > 0.05 yaitu 0.113, jadi kesimpulan dari uji homogenitas ini dinyatakan homogen.

2. Uji Hipotesis

a. Uji Analisis Regresi Linier Sederhana

Analisis regresi linier sederhana adalah analisis untuk mengetahui pengaruh atau hubungan secara linier antara variabel independen (X) terhadap variabel dependen (Y), dan untuk memprediksi atau meramalkan suatu nilai variabel dependen berdasarkan variabel independen. Pengambilan keputusan dalam uji regresi linier sederhana dapat

mengacu pada dua hal yakni membandingkan nilai signifikansi dengan nilai probabilitas yakni 0.05. jika nilai signifikansi < 0.05, artinya variabel X berpengaruh terhadap variabel Y dan jika nilai signifikansi > 0.05 artinya variabel X tidak berpengaruh terhadap variabel Y. Hasil uji regresi linier sederhana disajikan sebagai berikut:

Tabel 5
Anova Hasil Uji Regresi Linier Sederhana
ANOVA^b

Model		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	68.868	1	68.868	11.162	.002 ^a
	Residual	185.101	30	6.170		
	Total	253.969	31			

a. Predictors: (Constant), Penggunaan Media Audio Visual

b. Dependent Variable: Minat Belajar Siswa

Sumber : Olahan data SPSS versi 16.00

Dari tabel 4.8 di atas diketahui bahwa nilai F hitung = 11.162 dengan tingkat signifikansi sebesar 0.002 < 0.05, maka model regresi dapat dipakai untuk memprediksi variabel partisipasi atau dengan kata lain dapat ada pengaruh variabel penggunaan media audio visual (X) terhadap minat belajar siswa (Y).

Tabel 6
Model Summary Regresi Linier Sederhana
Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.521 ^a	.271	.247	2.484

a. Predictors: (Constant), Penggunaan Media Audio Visual

Sumber : Olahan data SPSS versi 16.00

Dari tabel di atas menjelaskan besarnya nilai korelasi/hubungan (R) yaitu sebesar 0.521. Dari output tersebut diperoleh koefisien determinasi (R Square) sebesar 0.271, yang mengandung pengertian bahwa pengaruh variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y) adalah sebesar 27.1%.

b. Uji t

Uji t digunakan untuk menguji signifikansi hubungan antara variabel X dan Y, apakah variabel independen benar-benar berpengaruh terhadap variabel dependen secara terpisah atau parsial. Untuk menginterpretasikan koefisien variabel bebas (independen) dapat menggunakan *unstandardized coefficient* maupun *standardized coefficient* yaitu dengan melihat nilai signifikansi masing-masing variabel pada tingkat signifikansi $\alpha = 5\%$, adapun prosedurnya sebagai berikut :

H0 = Tidak ada pengaruh yang signifikan antara penggunaan media audio visual terhadap minat belajar siswa.

H1 = Ada pengaruh yang signifikan antara penggunaan media audio visual terhadap minat belajar siswa.

Tabel 7
Hasil Uji red Sample t test
red Samples Test

		red Differences					T	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
1	Pretest - Posttest	-22.406	3.582	.633	23.698	21.115	35.386	31	.000

Sumber : Olahan data SPSS versi 16.00

Tabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah 2.0423 diperoleh dari $n-2$ yaitu 32-2 dan dicari dalam t tabel ditemukan hasilnya sejumlah 2.0423 Berdasarkan tabel 4.10 hasil uji red t test didapatkan nilai thitung > ttabel yaitu 35.386 > 2.0423 dan sig 0,000 < 0,05 maka H0 ditolak dan menerima H1. Ini berarti ada pengaruh yang signifikan antara penggunaan media audio visual terhadap minat belajar siswa pada pembelajaran berbasis daring di kelas X IPA 1 SMA Negeri 1 2X11 Kayutanam.

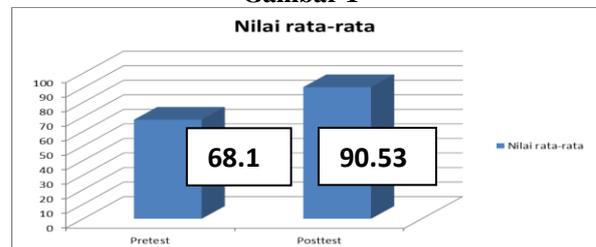
Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 1 2X11 Kayutanam yang beralamat di Pasar Tengah Kayutanam, Kabupaten Padang Pariaman, Provinsi Sumatera Barat. Pembelajaran di SMA Negeri 1 2X11 Kayutanam ini pada masa pandemi Covid-19 dilakukan secara daring.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adanya pengaruh penggunaan media audio visual terhadap minat belajar siswa pada pembelajaran berbasis daring di Kelas X IPA 1 SMA Negeri 1 2X11 Kayutanam. Dari hasil uji t dapat dilihat t hitung sebesar 35.386 > 2.0423 (t tabel) dan besar nilai signifikansi probability 0.000 < 0.05 maka H0 ditolak dan H1 diterima, berarti terdapat pengaruh signifikan penggunaan media audio visual terhadap minat belajar siswa pada pembelajaran berbasis daring di Kelas X IPA 1 SMA Negeri 1 2X11 Kayutanam

Bila dilihat dari angka *mean difference* sebesar 22.406 dan rerate pretest sebesar 68.12, hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media audio visual mampu memberikan perubahan yang lebih baik 27.1% dibandingkan sebelum menggunakan media audio visual. Dilihat dengan grafik perbandingan hasil pretest dan posttest dilihat dari nilai rata-rata:

Gambar 1



Gambar 1: Grafik rata rata nilai Pretest dan Posttest

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan maka dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat perbedaan minat belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media audio visual pada pembelajaran berbasis daring di Kelas X IPA 1 SMA Negeri 1 2X11 Kayutanam.

Media audio visual merupakan sarana, perantara atau pengantar pesan (materi pelajaran) yang disampaikan baik dari guru maupun realita sebenarnya. Meskipun kedudukannya menjembatani antara sumber dengan penerima, pada kenyataannya media audio visual ini dapat memberi stimulus kepada siswa untuk menggiring pengetahuan yang bersifat abstrak, verbal maupun simbol visual menuju ke arah yang kongkret mendekati pada realita sebenarnya. Sebagai langkah awal adalah adanya minat siswa terhadap pembelajaran. Minat dapat dibentuk dari faktor-faktor eksternal, salah satunya adalah penggunaan media audio visual yang akan membantu siswa membangun minat tersebut dalam memahami pelajaran.

Perhatian siswa tertuju pada media audio visual, siswa diminta untuk menonton video yang dikirimkan ke *group whatsapp* sam selesai, kemudian siswa diberikan kesempatan untuk bertanya dan meanggapi video yang dikirimkan, kemudian guru melakukan diskusi bersama siswa, siswa cukup aktif dalam proses diskusi. Hal ini menunjukkan adanya perhatian dari siswa dan dapat dikatakan bahwa media audio visual dapat menumbuhkan minat belajar siswa. Walaupun sederhana, media audio visual mampu mengantarkan pesan yang disampaikan oleh guru dan dapat menjadikan siswa tertarik pada materi yang disampaikan guru.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan di SMA Negeri 1 2X11 Kayutanam, sebagai rekomendasi dengan mempertimbangkan temuan baik hasil temuan di lapangan maupun temuan secara teoritis maka peneliti memberikan saran yaitu: sebelum diterapkan media audio visual diperoleh hasil bahwa kurangnya minat belajar siswa pada pembelajaran berbasis daring. Hal ini ditunjukkan dengan tingginya persentase siswa yang berminat rendah. Oleh karena itu guru diharapkan dapat lebih mengembangkan kreativitas dalam pengajaran khususnya pada pembelajaran berbasis daring, sehingga siswa tertarik dan dapat meningkatkan minat belajar pada pembelajaran berbasis daring. Sedangkan sesudah penerapan penggunaan media audio visual, diperoleh hasil bahwa minat belajar siswa pada pembelajaran berbasis daring menjadi tinggi. Hal ini ditunjukkan dengan persentase siswa yang berminat tinggi.

Penggunaan media audio visual yang diterapkan penulis dikatakan berhasil. Maka dapat dijadikan salah satu alternative pembelajaran berbasis daring bagi guru khususnya guru, karena dengan penggunaan media audio visual ini dapat

meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran berbasis daring.

Guru diharapkan memilih video yang akan diberikan kepada siswa karena tidak semua video dapat dijadikan sebagai media dari penyaman pelajaran dan memperhatikan karakteristik video seperti video mudah dipahami atau dimengerti oleh siswa, video merupakan tontonan yang baik sesuai dengan umur siswa dan yang paling penting adalah video berkenaan dengan materi pelajaran yang akan disampaikan.

5. REFERENSI

- Ahmad Taufik Hidayat et al. (2021). Understanding Level of UIN Imam Bonjol Padang's Lecturers towards the Privacy Policy Application Used in Academic Activities during the COVID-19 Pandemic Period. *Journal of Physics: Conference Series*, 1779.
- Alfurqan, A. (2020). *Pemanfaatan Media Pembelajaran Oleh Guru PAI SD Di Kecamatan Pancung Soal Kabupaten Pesisir Selatan*. 3(2), 165–172. <https://doi.org/10.15548/mrb.v3i2.2002>
- Arikunto, S. (2014). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2016). *Manajemen Penelitian*. PT Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Rajawali Pers.
- Asra, & Sumiati. (2007). *Metode Pembelajaran Individual*. Rancaekek Kencana.
- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran*. Remaja Rosda Karya.
- Gie, T. L. (2007). *Cara Belajar yang Baik bagi Mahasiswa*. Gajah Mada University Press.
- Herliandry, L. D., Nurhasanah, Suban, M. E., & Kuswanto, H. (2020). Pembelajaran pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 22(1), 65–70.
- Surat Edaran Mendikbud nomor 4 Taun 2020, (2020).
- Kusnadi, E. (2008). *Metodologi Penelitian*. Ramayana Press.
- Undang – Undang No 20 Taun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, (2003).
- Priyanto, D. (2014). *SPSS 22 Pengolahan Data Terpraktis*. CV Andi Offset.
- Purwanto, A., Pramono, R., Asbari, M., Santoso, P. B., Wijayanti, L. M., Hyun, C. C., & Putri, R. S. (2020). Studi Eksploratif Dampak Pandemi COVID-19 Terhadap Proses Pembelajaran Online di Sekolah Dasar. *EduPsyCouns: Journal of Education, Psychology and Counseling*, 2(1), 1–12.
- Rayandra, A. (2011). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Gaung Persada.
- Sadiman, A. S. (2003). *Media Pendidikan*. Raja Grafindo Persada.
- Safari. (2003). *Indikator Minat Belajar*. Rineka

- Cipta.
- Siregar, S. (2014). *Statistik Parametrik Untuk Penelitian Kuantitatif*. PT Bumi Aksara.
- Sudjana, N. (2009). *Media Pengajaran*. Sinar Baru Algensindo.
- Sudjana, N. (2015). *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. PT Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. (2013). *Statistika untuk Penelitian*. Alfabeta.
- Suryani dan Hendryadi. (2015). *No Title*.
- Susanto, A. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Kencana Prenada Media Group.
- Yusuf, A. M. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan Penelitian Gabungan*. UNP Press.
- Gie, T. L. (2007). *Cara Belajar yang Baik bagi Mahasiswa*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Herliandry, L. D., Nurhasanah, Suban, M. E., & Kuswanto, H. (2020). Pembelajaran pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 22(1), 65–70.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. *Surat Edaran Mendikbud nomor 4 Taun 2020*. , (2020). Indonesia.
- Purwanto, A., Pramono, R., Asbari, M., Santoso, P. B., Wijayanti, L. M., Hyun, C. C., & Putri, R. S. (2020). Studi Eksploratif Dampak Pandemi COVID-19 Terhadap Proses Pembelajaran Online di Sekolah Dasar. *EduPsyCouns: Journal of Education, Psychology and Counseling*, 2(1), 1–12.
- Pemerintah Republik Indonesia. *Undang – Undang No 20 Taun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. , (2003).
- Sadiman, A. S. (2003). *Media Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Rayandra, A. (2011). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada.
- Asra, & Sumiati. (2007). *Metode Pembelajaran Individual*. Bandung: Rancakek Kencana.
- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Arsyad, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Arikunto, S. (2016). *Manajemen Penelitian*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Susanto, A. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Safari. (2003). *Indikator Minat Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2013). *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sudjana, N. (2015). *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Sinar Baru Algensindo.
- Suryani, & Hendryadi. (2015). *Metode Riset Kuantitatif Teori dan Aplikasi Pada Penelitian Bidang Manajemen dan Ekonomi Islam*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Yusuf, A. M. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan Penelitian Gabungan*. Padang: UNP Press.
- Siregar, S. (2014). *Statistik Parametrik Untuk Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: PT Bumi Aksara.