

**PERBEDAAN PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN  
AUDIO VISUAL DENGAN MEDIA PEMBELAJARAN PROYEKSI  
TERHADAP  
PRESTASI BELAJAR DITINJAU DARI MOTIVASI BERPRESTASI SISWA  
MATA PELAJARAN PKN SD DI DABIN IV KECAMATAN JUMAPOLO  
KABUPATEN KARANGANYAR SEMESTER I TAHUN PELAJARAN  
2009/2010**

**TESIS**  
**Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Mencapai Derajat Magister**  
**Program Studi Teknologi Pendidikan**



Oleh :  
**HASWI MUSAMDRIYAH**  
NIM. S.810908405

**PROGRAM PASCASARJANA**  
**UNIVERSITAS SEBELAS MARET**  
**SURAKARTA**  
**2009**

## PERSETUJUAN TESIS

**PERBEDAAN PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN  
AUDIO VISUAL DENGAN MEDIA PEMBELAJARAN PROYEKSI  
TERHADAP  
PRESTASI BELAJAR DITINJAU DARI MOTIVASI BERPRESTASI SISWA  
MATA PELAJARAN PKN SD DI DABIN IV KECAMATAN JUMAPOLO  
KABUPATEN KARANGANYAR SEMESTER I TAHUN PELAJARAN  
2009/2010**

**Disusun Oleh:**

**HASWI MUSAMDRIYAH  
S 810908405**

**Telah disetujui dan disahkan oleh Tim Pembimbing**

<b>Pembimbing I</b>	<b>Tanggal</b>	<b>Tanda Tangan</b>
<b>Prof. Dr. H. Soetarno J,M.Pd NIP 19480713 197304 1 001</b>	<b>..... 2009</b>	<b>.....</b>
<b>Pembimbing II</b>		
<b>Prof Dr. Joko Nurkamto,M.Pd NIP 196101241987011001</b>	<b>..... 2009</b>	<b>.....</b>

**Mengetahui**

**Ketua Program Studi Teknologi Pendidikan**

**Prof. Dr. H. Mulyoto, M.Pd  
NIP 194307121973011001**

## PENGESAHAN TESIS

**PERBEDAAN PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN  
AUDIO VISUAL DENGAN MEDIA PEMBELAJARAN PROYEKSI  
TERHADAP  
PRESTASI BELAJAR DITINJAU DARI MOTIVASI BERPRESTASI SISWA  
MATA PELAJARAN PKN SD DI DABIN IV KECAMATAN JUMAPOLO  
KABUPATEN KARANGANYAR SEMESTER I TAHUN PELAJARAN  
2009/2010**

**Disusun Oleh:**

**HASWI MUSAMDRIYAH**

**S 810908405**

**Telah disetujui oleh Tim Penguji**

**Pada tanggal : ..... Desember 2009**

Jabatan	Nama	Tanda tangan	Tanggal
Ketua	: Prof. Dr. Mulyoto, M.Pd. NIP. 19430712 197301 1 001	.....	..... 2009
Sekretaris	: Dr. Nunuk Suryani, M.Pd. NIP. 19661108 199003 2 001	.....	..... 2009
Anggota Penguji	: 1. Prof. Dr. H. Soetarno J, M.Pd. NIP 19480713 197304 1 001	.....	..... 2009
	: 2. Prof Dr. Joko Nurkamto, M.Pd. NIP 196101241987011001	.....	..... 2009

Mengetahui

**Direktur Program Pasca Sarjana**

**Ketua Program Studi  
Teknologi Pendidikan**

**Prof. Drs. Suranto, M.Se. P.Hd**  
**M.Pd**  
NIP. 19570820 198503 1 004

**Prof. Dr. H. Mulyoto,**  
NIP 194307121973011001

## PERNYATAAN

**Yang bertanda tangan di bawah ini**

**N a m a : HASWI MUSAMDRIYAH**

**NIM : S 810908405**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa tesis yang berjudul **“Perbedaan Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual dengan Media Pembelajaran Proyeksi Terhadap Pretasi Belajar ditinjau dari Motivasi Berprestasi siswa Mata Pelajaran PKn SD di Dabin IV Kecamatan Jmapolo Kabupaten Karanganyar Semester I Tahun Pelajaran 2009/ 2010”** adalah benar – benar hasil karya sendiri.

Hal – hal yang bukan karya sendiri, dalam tesis ini ditandai dengan citasi dan ditunjukkan dalam daftar pustaka.

Apabila di kemudian hari terbukti pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi akademik yang berupa pencabutan tesis dan gelar yang saya dapatkan dari tesis ini.

Surakarta,

Yang membuat pernyataan

Haswi Musamdriyah  
NIM S 810908405

## MOTTO DAN PERSEMBAHAN

### MOTTO

- ✎ Sesungguhnya setelah kesusahan itu ada kemudahan, maka apabila kamu telah selesai (dari satu urusan). Kerjakanlah dengan sungguh-sungguh (urusan) yang lain, dan hanya kepada Tuhanmulah hendaknya kamu menggantungkan. (QS. Al-Insyiroh: 6-8)
- ✎ Jadikanlah sabar dan sholat sebagai penolongmu dan sesungguhnya Allah SWT bersama orang-orang yang sabar (QS. Al-Baqarah: 45)
- ✎ Kesalahan terbesar di dunia bukannya orang yang GAGAL karena mencoba, tetapi orang yang TIDAK PERNAH mencoba sama sekali. Perjalanan jauh sekalipun pasti DIMULAI DARI SATU LANGKAH.

### PERSEMBAHAN

Tesis ini kupersembahkan kepada:

1. **Ibunda tercinta yang senantiasa memberi do'a dan dukungan demi terwujudnya impian dan cita-cita.**
2. **Suami dan anak – anak tersayang yang ikhlas mangantarku mewujudkan harapan.**
3. **rekan sejawat yang mendukung dan memberikan toleran sehingga dapat menyelesaikan studi.**

### ABSTRACT

Haswi Musamdriyah. 2009. Nim. S. 810908405. **Perbedaan Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Dengan Media Pembelajaran Proyeksi Terhadap Prestasi Belajar Ditinjau Dari Motivasi Berprestasi Siswa Mata Pelajaran PKn SD di Dabin IV Kecamatan Jumapolo Kabupaten Karanganyar Semester I Tahun Pelajaran 2009/2010**. Tesis. Program Pascasarjana Universitas Sebelas Maret Surakarta.

Tujuan penelitian ini adalah (1) Untuk mengetahui adanya perbedaan pengaruh penggunaan media pembelajaran audiovisual dan media pembelajaran proyeksi terhadap prestasi belajar mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) siswa Kelas VI SD di Dabin IV Kecamatan Jumapolo Kabupaten Karanganyar (2) Untuk mengetahui adanya perbedaan pengaruh motivasi berprestasi tinggi dan motivasi berprestasi rendah terhadap prestasi belajar mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) siswa Kelas VI SD di Dabin IV Kecamatan Jumapolo Kabupaten Karanganyar. (3) Untuk mengetahui adanya interaksi pengaruh penggunaan media pembelajaran dan motivasi berprestasi terhadap prestasi belajar siswa mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) siswa Kelas VI SD di Dabin IV Kecamatan Jumapolo Kabupaten Karanganyar.

Penelitian dilakukan di Kelas VI SD di Dabin IV Kecamatan Jumapolo Kabupaten Karanganyar. Populasi dalam penelitian ini adalah semua siswa SD di Dabin IV Kecamatan Jumapolo Kabupaten Karanganyar yang terdiri dari 8 Sekolah Dasar dengan jumlah siswa 1678. Dikarenakan luasnya wilayah populasi, maka penelitian ini diambil sub populasi sebanyak 3 Sekolah Dasar. Sampel dalam penelitian ini siswa kelas VI yang terdiri dari 1 SD digunakan untuk uji coba validitas dan reliabilitas yang dilakukan di SD Negeri 01 Ploso sebagai sekolah eksperimen, SD Negeri 02 Ploso dan SD Negeri 02 Kadipiro sebagai sekolah kontrol/ pembanding, teknik analisa data dengan menggunakan analisis anava dua jalan, uji homogenitas, dan uji normalitas.

Hasil penelitian ini adalah (1) Terdapat perbedaan pengaruh antara pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran audio visual dengan media pembelajaran proyeksi terhadap prestasi belajar siswa mata pelajaran PKn Kelas VI SD di Dabin IV Kecamatan Jumapolo Kabupaten Karanganyar. Terbuktinya hipotesis tersebut membuktikan bahwa pembelajaran PKn dengan menggunakan media pembelajaran audiovisual menghasilkan prestasi belajar yang berbeda dengan menggunakan media pembelajaran proyeksi, hal ini disebabkan penerapan pembelajaran audiovisual lebih banyak melibatkan indera pendengar dan penglihat, sedangkan media pembelajaran proyeksi hanya melibatkan indera penglihat. (2) Terdapat perbedaan pengaruh antara motivasi berprestasi tinggi dan motivasi berprestasi rendah terhadap prestasi belajar siswa mata pelajaran PKn kelas VI SD di Dabin IV Kecamatan Jumapolo Kabupaten Karanganyar. Terbuktinya hipotesis tersebut membuktikan bahwa siswa yang memiliki motivasi berprestasi tinggi memiliki kecenderungan memiliki prestasi belajar PKn yang lebih tinggi. (3) Terdapat interaksi pengaruh penggunaan media pembelajaran dan motivasi berprestasi terhadap prestasi belajar siswa mata Pelajaran PKn kelas VI SD di Dabin IV Kecamatan Jumapolo Kabupaten Karanganyar. Tebuktinya hipotesis tersebut membuktikan bahwa dengan penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan bahan ajar disertai dengan motivasi berprestasi siswa yang tinggi maka prestasi siswa akan tinggi, sebaliknya penggunaan media pembelajaran yang tidak tepat dengan motivasi berprestasi siswa yang rendah, maka prestasi belajar siswa akan rendah.

Kata kunci : Media pembelajaran audiovisual, proyektor, motivasi berprestasi, dan prestasi belajar.



## ABSTRACT

**Haswi Musamdriyah. S 810908405. The Defference of Effect of the Audio Visual Learning Media Use and the Projector Learning Media Use on the Learning Achievement in the Citizenship Education Subject Matter of the Student of Primary of Dabin IV, Jumapolo Sub-district, Karanganyar Regency in Semester I in the Academic Year of 2009/2010 Viewed from the Achievement Motivation.**

Thesis: Graduate Program in Educational Technology, Postgraduate Program, Sebelas Maret University, Surakarta 2008.

The aims of this research are find out: (1) whether there is a difference of effect of the audio visual learning media use the projector learning media use on the learning achievement in the Citizenship Education subject matter of the students in Grade VI of Primary Schools of Dabin IV, Jumapolo sub-district, Karanganyar regency; (2) whether there is a difference of effect of the high learning achievement motivation and low learning achievement motivation on the learning achievement in the Citizenship Education subject matter of the students in Grade VI of Primary Schools of Dabin IV, Jumapolo sub-district, Karanganyar regency; and (3) whether there is an interaction of effect of the learning media use and the learning achievement motivation towards the learning achievement in the Citizenship Education subject matter of students in Grade VI of Primary Schools of Dabin IV, Jumapolo sub-district, karanganyar regency.

This research was conducted at Class VI of primary Schools of Dabin IV, Jumapolo sub-district, karanganyar regency. Its population was all of the 1.678 student of 8 Primary Schools of Dabin IV, Jumapolo sub-district, karanganyar regency.

The suples of the research were the students in Grade VI taken by using a cluster random sampling technique from three defferent schools, namely: State Primary School 01 as an experimental school where validity and reliability were tested and state Primary School 02 of Ploso and State Primary School 02 of Kadipiro as control school and as a comparison school respectively. The data of the research were analyzed by means of a two-way analysis of variance, a homogeneity test, and a normality test.

The results of the research are as follows. 1) There is a difference of effect of the audio visual learning media use and the projector learning media use on the learning



achievement in the Citizenship Education subject matter of students in Grade VI of Primary Schools of Dabin IV, Jumapolo sub-district, Karanganyar regency. The proposed hypothesis is verified. This verification proves that the Citizenship Education subject matter learning with the audio visual learning media use has a different learning achievement compared to the projector learning media use. Such a difference is due to the fact that the application of the audio visual learning media involves more senses than the projector learning media use does. The former involves learning and vision where as the latter involves vision only. 2) There is a difference of effect of the high achievement motivation and the low achievement motivation on the learning achievement in the Citizenship Education subject matter of the student in Grade Vi of Primary Schools of Dabin IV, Jumapolo sub-district, Karanganyar regency. The proposed hypothesis is verified. This verification indicates that the students with the high learning achievement motivation tend to have a higher learning achievement in the Citizenship Education subject matter. 3) there is an interaction of effect of the learning media use and the achievement motivation towards the learning achievement in the Citizenship Education subject matter of the students in Grade VI of Primary Schools of Dabin IV, Jumapolo sub-district, Karanganyra regency. The proposed hypothesis is verified. This verification confirms that the learning media use appropriate with the learning materia's and the students' high learning achievement motivation make the students's learning achievement high, where as the learning media use inappropriate with the learning materials and the students' low learning achievement motivation make the students' learning achievement low.

Keywords : Audio visual learning media, projector, learning achievement motivation, and learning achievement.

**DAFTAR ISI**

	Halaman
HALAMAN JUDUL .....	i
LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING .....	ii
LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI.....	iii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TESIS .....	iv
MOTTO .....	v
PERSEMBAHAN.....	v
ABSTRAK.....	vi
ABSTRACT.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
KATA PENGANTAR .....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Perumusan Masalah.....	5
C. Tujuan Penelitian .....	5
D. Manfaat Penelitian .....	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....	7
A. Kajian Teori .....	7
1. Pembelajaran .....	7
2. Media.....	10

3. Metode Pembelajaran Audiovisual .....	14
4. Media Pembelajaran Proyeksi .....	16
5. Prestasi Belajar .....	22
6. Motivasi Berprestasi.....	27
B. Penelitian Terdahulu .....	33
C. Kerangka Berpikir.....	33
D. Hipotesis Penelitian .....	36
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	<b>37</b>
A. Waktu dan Tempat Penelitian.....	37
B. Sumber Data dan Teknik Pengumpulan Data.....	37
C. Populasi dan Sampel.....	38
D. Variabel Penelitian.....	39
E. Definisi Operasional Variabel.....	39
F. Instrumen Penelitian .....	41
G. <i>Teknik Analisa Data</i> .....	50
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>55</b>
A. Deskripsi Data.....	55
B. Uji Prasarat .....	73
C. Uji Hipotesis .....	81
D. Pembahasan .....	84

BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN .....	90
A. Kesimpulan .....	90
B. Implikasi .....	91
C. Saran .....	92
DAFTAR PUSTAKA .....	94



**DAFTAR TABEL**

Tabel 1	Motivasi Berprestasi.....	43
Tabel 2	Kategori dan Klasifikasi.....	47
Tabel 3	Daya Pembeda.....	47
Tabel 4	Tingkat Kesukaran .....	49
Tabel 5	Anava 2 Jalan .....	51
Tabel IV.1	Statistik Prestasi Belajar yang menggunakan Pembelajaran Audiovisual .....	55
Tabel IV.2	Distribusi Skor Prestasi Belajar yang menggunakan Pembelajaran Audiovisual .....	56
Tabel IV.3	Statistik Prestasi Belajar yang menggunakan Pembelajaran Proyeksi .....	57
Tabel IV.5	Distribusi Skor Prestasi Belajar yang menggunakan Pembelajaran Proyeksi	58
Tabel IV.6	Statistik Prestasi Belajar dengan Motivasi Tinggi .....	59
Tabel IV.7	Distribusi Skor Prestasi Belajar dengan Motivasi Tinggi .....	60
Tabel IV.8	Statistik Prestasi Belajar dengan Motivasi Rendah .....	61
Tabel IV.9	Distribusi Skor Prestasi Belajar dengan Motivasi Rendah .....	62
Tabel IV.10	Statistik Prestasi Belajar dengan Pembelajaran Audiovisual dan Motivasi Tinggi .....	64
Tabel IV.11	Distribusi Skor Prestasi Belajar dengan Pembelajaran Audiovisual dan Motivasi Tinggi .....	65

Tabel IV.12	Statistik Prestasi Belajar dengan Pembelajaran Audiovisual dan Motivasi Rendah .....	66
Tabel IV.17	Distribusi Skor Prestasi Belajar dengan Pembelajaran Audiovisual dan Motivasi Rendah .....	67
Tabel IV.14	Statistik Prestasi Belajar dengan Pembelajaran Proyeksi dan Motivasi Tinggi .....	69
Tabel IV.15	Distribusi Skor Prestasi Belajar dengan Pembelajaran proyeksi dan Motivasi Tinggi .....	70
Tabel IV.16	Statistik Prestasi Belajar dengan Pembelajaran Proyeksi dan Motivasi Rendah .....	71
Tabel IV.13	Distribusi Skor Prestasi Belajar dengan Pembelajaran proyeksi dan Motivasi Rendah .....	72
Tabel IV.18	Uji Normalitas Variabel Media Pembelajaran Audiovisual .....	74
Tabel IV.19	Uji Normalitas Variabel Media Pembelajaran Proyeksi .....	75
Tabel IV.20	Uji Normalitas Variabel Media Motivasi Belajar Tinggi .....	76
Tabel IV.21	Uji Normalitas Variabel Media Motivasi Belajar Rendah .....	76
Tabel IV.22	Uji Normalitas Variabel Media Pembelajaran Audiovisual dengan Motivasi Tinggi .....	77
Tabel IV.23	Uji Normalitas Variabel Media Pembelajaran Audiovisual Dengan Motivasi Rendah .....	78
Tabel IV.24	Uji Normalitas Variabel Media Pembelajaran Proyeksi Dengan Motivasi Tinggi .....	79
Tabel IV.25	Uji Normalitas Variabel Media Pembelajaran Proyeksi Dengan Motivasi Rendah .....	79

Tabel IV.26	Hasil SPSS Anava 2 jalan .....	81
Tabel IV.27	Nilai Rata-Rata Variabel Audiovisual dan Proyeksi .....	83
Tabel IV.28	Hasil Uji Lanjut .....	83



**DAFTAR GAMBAR**

Gambar 1	Bagan Kerangka Berpikir.....	35
Gambar 2	Histogram Prestasi Belajar yang menggunakan Pembelajaran Audiovisual .....	57
Gambar 3	Histogram Prestasi Belajar yang menggunakan Pembelajaran Proyeksi .....	59
Gambar 4	Histogram Prestasi Belajar dengan Motivasi Tinggi .....	61
Gambar 5	Histogram Prestasi Belajar dengan Motivasi Rendah .....	63
Gambar 6	Histogram Prestasi Belajar dengan Pembelajaran Audiovisual dan Motivasi Tinggi .....	66
Gambar 7	Histogram Prestasi Belajar Prestasi Belajar dengan Pembelajaran Audiovisual dan Motivasi Tinggi.....	68
Gambar 8	Histogram Prestasi Belajar dengan Pembelajaran Proyeksi dan Motivasi Tinggi .....	71
Gambar 9	Histogram Prestasi Belajar Prestasi Belajar dengan Pembelajaran Proyeksi dan Motivasi Rendah .....	73



**DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran 1	Kisi-kisi kuesioner .....	96
Lampiran 2	Angket Motivasi Berprestasi .....	97
Lampiran 3	Rekapitulasi Hasil Angket Uji Coba.....	99
Lampiran 4	Hasil Uji Validitas.....	100
Lampiran 5	Hasil Uji Reliabilitas.....	104
Lampiran 6	Kisi-kisi Soal Tes .....	105
Lampiran 7	Hasil Rekapitulasi Tes Prestasi Belajar (Uji Coba) .....	114
Lampiran 8	Skor Siswa Untuk Daya Pembeda .....	116
Lampiran 9	Hasil Uji Kesetaraan .....	117
Lampiran 10	Rekapitulasi Hasil Angket Analisis Data .....	118
Lampiran 11	Hasil Frekuensi .....	122
Lampiran 12	Hasil Anava Dua Jalan .....	126
Lampiran 13	Hasil Uji Normalitas .....	129
Lampiran 14	Ijin Penelitian .....	131

## KATA PENGANTAR

Dengan terselesainya tesis ini, penulis memanjatkan puji syukur ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah - Nya.

Proses penyusunan tesis ini tidak lepas dari hambatan, rintangan, dan kesulitan. Namun berkat bantuan dari berbagai pihak, akhirnya hal - hal tersebut dapat teratasi. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih setulus – tulusnya disertai rasa hormat kepada :

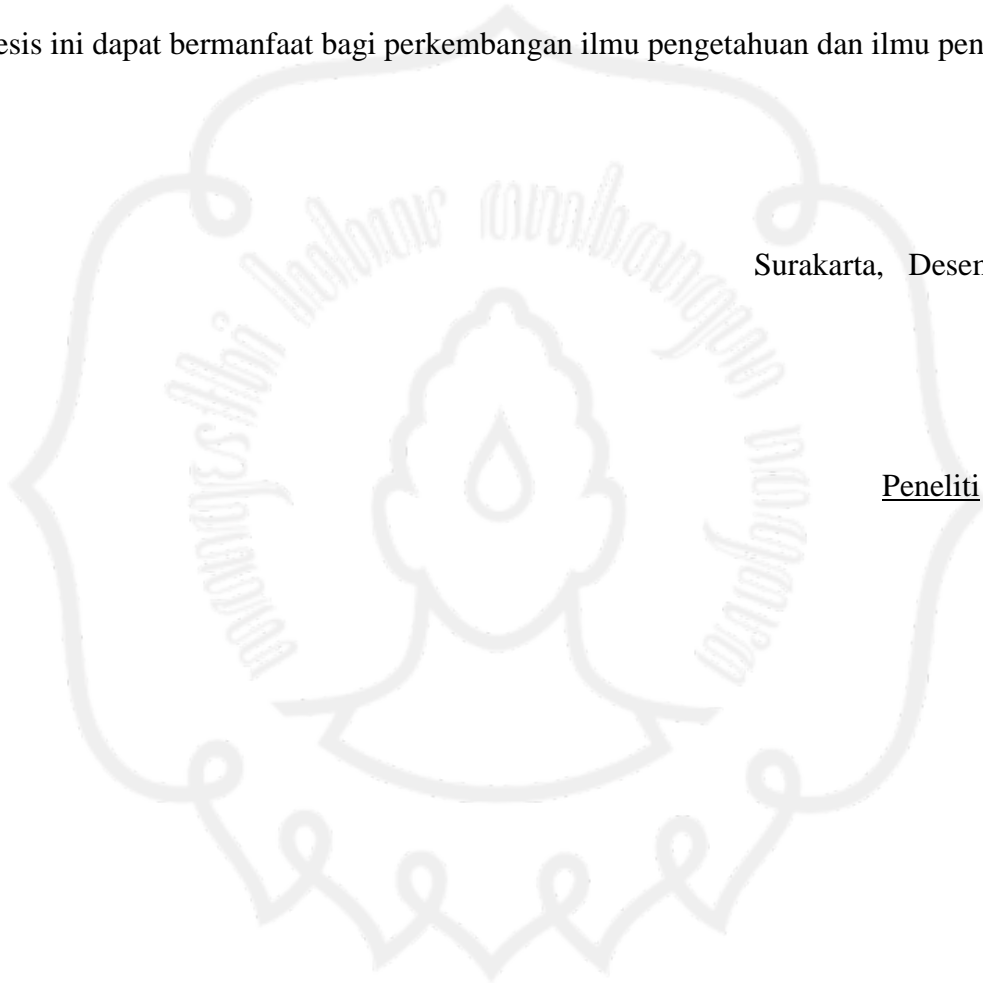
1. Rektor Universitas Negeri Sebelas Maret Surakarta atas pemberian kesempatan menimba ilmu di perguruan Tinggi yang dipimpin;
2. Direktur Program Pascasarjana Universitas Negeri Sebelas Maret Surakarta yang telah berkenan memberikan tugas menyusun tesis dan memintakan ijin penelitian;
3. Ketua Program Studi Teknologi Pendidikan Prof. Dr. H. Mulyoto, M.Pd sekaligus;
4. Pembimbing I dan II Prof. Dr. H. Soetarno J., M.Pd dan Prof. Dr. Joko Nurkamto, M.Pd yang telah berkenan memberikan bimbingan dari awal hingga berakhirnya penyusunan tesis ini;
5. Segenap dosen Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Sebelas maret Surakrta yang telah membekali ilmu Pengetahuan yang berarti bagi peneliti;
6. Berbagai pihak yang tidak mungkin disebutkan satu persatu.

Tak lupa kepada suami, anak – anak tercinta yang memberi dorongan, semangat, dan motivasi serta diiringi do'a yang tulus dan ikhlas sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis ini. Semoga amal kebaikan semua pihak tersebut mendapatkan imbalan dari Tuhan Yang Maha Esa.

Walaupun disadari dalam tesis ini masih banyak kekurangan, namun diharapkan tesis ini dapat bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan dan ilmu pendidikan.

Surakarta, Desember 2009

Peneliti



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Pendidikan merupakan sebuah proses berkesinambungan yang seharusnya tidak boleh berhenti dan harus terus berjalan seiring dengan usia manusia. Pendidikan yang bermutu dan berkualitas tentunya akan menghasilkan pembangunan masa mendatang bagi bangsa Indonesia yang lebih maju. Hal ini berarti, pendidikan diharapkan dapat menggerakkan setiap individu untuk meningkatkan kualitas keberadaannya serta mampu berpartisipasi dalam gerak pembangunan sumber daya manusia yang dapat mengoptimalkan potensi sumber daya lainnya yang ada di negaranya. Pendidikan merupakan alat untuk memperbaiki keadaan sekarang, juga untuk mempersiapkan dunia esok yang lebih sejahtera.

Untuk itu, mengingat bahwa pendidikan merupakan masalah yang amat kompleks dan sangat penting karena menyangkut macam-macam sektor kehidupan bagi pemerintah dan rakyat Indonesia, maka perlu langkah-langkah pemecahan secara terpadu. Undang-Undang nomor 2 tahun 1989 tentang Sistem Pendidikan Nasional menetapkan bahwa pendidikan dasar diselenggarakan untuk mengembangkan sikap dan kemampuan serta memberikan pengetahuan dan ketrampilan dasar yang diperlukan untuk hidup dalam masyarakat serta mempersiapkan peserta didik yang memenuhi persyaratan untuk mengikuti pendidikan menengah.

Pentingnya pembelajaran setidaknya dapat mendorong bangsa Indonesia untuk mempercepat pengembangan sumber daya manusia yang tangguh dan berdaya saing tinggi di kanca global. Namun demikian, dalam proses belajar di sekolah, para siswa

masih mementingkan pelajaran eksakta dari pada pelajaran non eksakta dari mata pelajaran yang lain. Sering kali siswa mengeluh belajar, sulit dimengerti dan membosankan, sehingga tidak mengherankan jika nilai prestasi yang dicapai siswa masih jauh dari harapan.

Akan tetapi, bila siswa tersebut akan menghadapi ujian, siswa akan berusaha belajar untuk memperoleh nilai yang terbaik dan akhirnya lulus ujian. Ketakutan di sini sebenarnya menimbulkan 2 respon, yaitu respon positif dan respon negatif. Respon positif mengandung arti, siswa ketakutan dalam menghadapi ujian, kemudian belajar untuk mengejar standar minimal yang harus dimilikinya sehingga dapat lulus dalam ujian. Akan tetapi, respon negatif menjadikan siswa ketakutan dan akhirnya tidak dapat berkonsentrasi dan tidak dapat belajar dengan maksimal sehingga tidak dapat mencapai standar minimal yang harus diperolehnya.

Apa lagi pada mata pelajaran yang tidak di-UAN kan, akhirnya kurang begitu diperhatikan dan nilai dari pelajaran tersebut tidak memenuhi harapan. Salah satu dari pelajaran itu adalah mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) yang semakin hari semakin kurang menarik karena tidak termasuk mata pelajaran yang di-UAN kan.

Mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan perlu mendapatkan perlakuan yang sama dalam pengajarannya sebagaimana mata pelajaran yang lain walaupun tidak termasuk mata pelajaran yang diUAN-kan. Dalam hal ini kita perlu menengok ke belakang, bahwa Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) merupakan pendidikan yang menanamkan nilai-nilai Pancasila dan nilai luhur yang harus ditanamkan dan dimiliki siswa di tingkat Sekolah Dasar dalam hal pembentukan dasar watak, kepribadian, budi pekerti, patriotisme, rasa tanggung jawab, rasa memiliki, rasa peri kemanusiaan, cinta

kasih, tolong menolong, rasa persatuan kesatuan dan masih banyak lagi hal - hal yang terkandung dalam mata pelajaran PKn .

Memperhatikan tentang belajar siswa, guru perlu memperhatikan keberadaan siswa – siswinya, terlebih pada pendidikan di tingkat rendah yaitu Sekolah Dasar. Hal ini perlu adanya motivasi guru dalam peningkatan minat belajar siswa di setiap bidang pelajaran dan di setiap waktu tidak terikat dengan waktu tertentu. Dalam hal ini guru harus memberikan dorongan kepada siswa untuk meningkatkan minat belajarnya, dan menyadarkan siswa bahwa belajar itu merupakan suatu kebutuhan bagi setiap insan dan semua siswa yang tidak bisa hanya pada saat – saat tertentu saja namun harus dijalani secara rutin dan terus menerus.

Guru sebagai salah satu unsur dalam PBM memiliki multi peran, tidak terbatas hanya sebagai pengajar yang melakukan *transfer of knowledge*, tetapi juga sebagai pembimbing yang mendorong potensi, mengembangkan alternatif, dan memobilisasi siswa dalam belajar. Artinya, guru memiliki tugas dan tanggung jawab yang kompleks terhadap pencapaian tujuan pendidikan, guru tidak hanya dituntut untuk menguasai ilmu yang akan diajarkan, memiliki seperangkat pengetahuan dan keterampilan teknis mengajar, namun guru juga dituntut untuk menampilkan kepribadian yang mampu memberi dan menjadi teladan bagi siswa dan juga mampu membangkitkan minat belajar siswa sehingga siswa tidak akan merasa takut jika menghadapi ujian.

Berbagai cara dilakukan guru untuk membangkitkan minat belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran salah satunya adalah penggunaan media pembelajaran. Berbagai media pembelajaran yang digunakan oleh guru antara lain media pembelajaran multi media, media audio visual, proyeksi dan lain sebagainya. Penggunaan media pembelajaran tersebut dirasa penting bagi guru untuk membantu guru dalam mentransfer

pengetahuan kepada siswa. Dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat siswa akan mudah menerima apa yang diberikan guru dalam pembelajaran. Sehingga mutu pendidikan akan lebih meningkat.

SD di Dabin IV Kecamatan Jumapolo Kabupaten Karanganyar yang terdiri dari 8 sekolah dalam proses pembelajaran guru telah menggunakan media pembelajaran, namun penggunaan media pembelajaran SD satu dengan SD yang lain berbeda, sementara beberapa SD menggunakan media pembelajaran audiovisual, dan beberapa SD menggunakan media pembelajaran proyeksi, bahkan satu SD telah menggunakan multimedia. Perbedaan penggunaan media pembelajaran tersebut disebabkan oleh keberadaan sarana dan prasana yang dimiliki oleh SD masing-masing.

Perbedaan penggunaan media pembelajaran tersebut tentunya berdampak pada perbedaan motivasi belajar siswa dan hasil belajar yang dicapai. Ketertarikan siswa terhadap media pembelajaran audiovisual tentunya lebih besar daripada media proyeksi, karena media pembelajaran audiovisual dapat menyajikan gambar yang bergerak disertai dengan suara, sedangkan media proyeksi hanya mampu menyajikan *slide* yang merupakan gambar tidak bergerak dan tidak bersuara.

Berdasarkan uraian di atas maka dalam penelitian ini akan dikaji secara mendalam penggunaan dua media pembelajaran oleh guru dalam pelaksanaan pembelajaran terhadap hasil prestasi belajar siswa ditinjau dari motivasi tinggi dan motivasi rendah siswa pada mata pelajaran PKn siswa Kelas VI SD se-Dabin IV di Kecamatan Jumapolo semester I Tahun Pelajaran 2009 / 2010 dengan mengambil judul ” Perbedaan Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual dengan Media Pembelajaran Proyeksi Terhadap Prestasi Belajar ditinjau dari Motivasi Berprestasi

Mata Pelajaran PKn Siswa SD di Dabin IV Kecamatan Jumapolo Kabupaten Karanganyar”

### **B. Perumusan Masalah**

1. Apakah terdapat perbedaan pengaruh antara penggunaan media pembelajaran audio visual dan media proyektor terhadap prestasi belajar mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) siswa Kelas VI SD di Dabin IV Kecamatan Jumapolo Kabupaten Karanganyar?
2. Apakah terdapat perbedaan pengaruh antara motivasi berprestasi tinggi dan motivasi berprestasi rendah terhadap prestasi belajar mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) siswa Kelas VI SD di Dabin IV Kecamatan Jumapolo Kabupaten Karanganyar?
3. Apakah terdapat interaksi pengaruh penggunaan media pembelajaran dan motivasi berprestasi terhadap prestasi belajar mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) siswa Kelas VI SD di Dabin IV Kecamatan Jumapolo Kabupaten Karanganyar?

### **C. Tujuan Penelitian**

1. Untuk mengetahui adanya perbedaan pengaruh penggunaan media pembelajaran audiovisual dan media proyektor terhadap prestasi belajar mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) siswa Kelas VI SD di Dabin IV Kecamatan Jumapolo Kabupaten Karanganyar
2. Untuk mengetahui adanya perbedaan pengaruh motivasi berprestasi tinggi dan motivasi berprestasi rendah terhadap prestasi belajar mata pelajaran Pendidikan



Kewarganegaraan (PKn) siswa Kelas VI SD di Dabin IV Kecamatan Jumapolo Kabupaten Karanganyar.

3. Untuk mengetahui adanya interaksi pengaruh penggunaan media pembelajaran dan motivasi berprestasi terhadap prestasi belajar mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) siswa Kelas VI SD di Dabin IV Kecamatan Jumapolo Kabupaten Karanganyar

#### **D. Manfaat Penelitian**

Dari hasil penelitian yang dilakukan, penulis berharap penelitian ini dapat dimanfaatkan:

##### **1. Teoritis**

- a. Untuk memberikan stimulan dan motivasi terhadap guru di lingkungan Sekolah Dasar utamanya di SD/MI se-Dabin IV Kecamatan Jumapolo Kabupaten Karanganyar.
- b. Untuk mengetahui sejauh mana guru memberikan motivasi terhadap minat belajar siswa di SD/MI se-Dabin IV Kecamatan Jumapolo Kabupaten Karanganyar.

##### **2. Praktis**

- a. Untuk mengetahui sejauh mana peran/ kinerja guru memberikan motivasi belajar siswa di lingkungan SD/MI se-Dabin IV Kecamatan Jumapolo Kabupaten Karanganyar.
- b. Untuk mengetahui sejauh mana prestasi belajar siswa SD Dabin IV Kecamatan Jumapolo Kabupaten Karanganyar.

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### A. Kajian Teori

##### 1. Pembelajaran

Menurut Smaldino, Russel, Heinich, & Molenda (2005: 6) menyatakan bahwa:

*Learning is the development of new knowledge, skills, or attitudes as an individual interacts with information and the environment. The learning environment includes the physical facilities, the psychological atmosphere, instructional technology, media, and methods.*

(Belajar adalah pengembangan pengetahuan baru, ketrampilan atau sikap, karena seseorang berinteraksi dengan informasi dan lingkungan. Lingkungan belajar meliputi fasilitas fisik, suasana psikologi, teknologi instruksional, media, dan metode).

Menurut Hanson dan Eller (1999: 197) yang menyatakan bahwa

*Learning is inferred from behavior, learning is often defined as a relatively permanent change in behavior that results from training or experience as opposed to change that may be attributed to growth, or some temporary state of the individual. This definition implies that there can be no learning without some behavioral change*

(Pengajaran dibedakan dari tingkah laku, pengajaran sering ditemukan sebagai perubahan yang relatif permanen dalam tingkah laku yang dihasilkan dari pelatihan/pengalaman yang berlawanan dengan perubahan pertumbuhan, atau istilah temporari lain seseorang. Definisi ini menerapkan adanya pengajaran tanpa perubahan tingkah laku).

Pembelajaran adalah suatu proses hubungan mengajar dan belajar antara peserta didik dan guru. Tugas dan tanggung jawab utama seorang pengajar adalah mengelola pembelajaran dengan lebih efektif, dinamis, efisien, dan positif, yang ditandai dengan

adanya kesadaran dan keterlibatan aktif diantara guru dan peserta didik. Menurut Ahmad Rohani (2004: 1) "Pembelajaran merupakan suatu proses yang sistimatis yang terdiri atas banyak komponen. Masing-masing komponen pembelajaran tidak bersifat parsial (terpisah) atau berjalan sendiri-sendiri, tetapi harus berjalan secara teratur, saling bergantung, komplementer, dan berkesinambungan, untuk itu diperlukan pengelolaan pembelajaran yang baik".

Tujuan pembelajaran adalah suatu pernyataan yang spesifik yang dinyatakan dalam perilaku atau penampilan yang diwujudkan dalam bentuk tulisan untuk menggambarkan hasil belajar yang diharapkan. Perilaku ini dapat berupa fakta yang konkrit serta dapat dilihat dan fakta yang tersamar. Definisi ketiga oleh Fred Percival dan Hery Elington (Hamzah B. Uno, 2007: 35) "Tujuan pembelajaran adalah suatu pertanyaan yang jelas dan menunjukkan penampilan atau keterampilan siswa tertentu yang diharapkan dapat dicapai sebagai hasil belajar".

Tujuan pembelajaran bukan saja ingin mencapai suatu kegiatan belajar, tetapi dari segi efisiensi diperolehnya hasil maksimal. Keuntungan yang dapat diperoleh melalui pembelajaran tersebut adalah sebagai berikut:

- a. Waktu mengajar dapat dialokasikan dan dimanfaatkan secara tepat.
- b. Pokok bahasan dapat dibuat seimbang, sehingga tidak ada materi pelajaran yang dibahas terlalu mendalam atau terlalu sedikit.
- c. Guru dapat menetapkan berapa banyak materi pelajaran yang dapat atau sebaiknya disajikan dalam setiap jam pelajaran.
- d. Guru dapat menetapkan urutan dan rangkaian materi pelajaran secara tepat. Artinya, peletakan masing-masing materi pelajaran akan memudahkan siswa dalam mempelajari isi pelajaran.

- e. Guru dapat dengan mudah menetapkan dan mempersiapkan strategi belajar mengajar yang paling cocok dan menarik.
- f. Guru dapat dengan mudah mempersiapkan berbagai keperluan peralatan maupun bahan dalam keperluan belajar.
- g. Guru dapat dengan mudah mengukur keberhasilan siswa dalam belajar.
- h. Guru dapat menjamin bahwa hasil belajarnya akan lebih baik dibanding dengan hasil belajar tanpa tujuan yang jelas.

Menurut Ella Yulaelawati (2004: 48) desain pembelajaran dapat dimaknai dari berbagai sudut pandang misalnya disiplin, sebagai ilmu, sebagai sistem, dan sebagai proses. Sebagai disiplin, desain pembelajaran membahas berbagai penelitian dan teori tentang strategi dan serta proses pengembangan pembelajaran dan pelaksanaannya.

Dengan desain pembelajaran diharapkan proses pembelajaran dapat berjalan dengan efektif dan efisien, hal ini seperti dikemukakan oleh Morrison, Ross, dan Kemp (2001: 2) yang menyatakan: *"learning must be more effective and efficient. This need has given rise to the instructional design process, a systematic planning method that results in successful learning and performance."*

(belajar seharusnya lebih efektif dan efisien, kebutuhan ini telah memunculkan proses desain instruksional yaitu sebuah metode perencanaan sistematis yang hasilnya diukur dengan keberhasilan belajar dan tampilan).

## 2. Media

Pengertian media seperti dinyatakan oleh Smaldino, Russel, Heinich, & Molenda (2005: 9) bahwa *"A medium (plural, media) is a means of communication and source of*

*information. Derived from the Latin word meaning “between” the term refers to anything that carries information between a source and a receiver”.*

(Media adalah alat komunikasi dan sumber informasi, diambil dari bahasa latin yang berarti antara, istilah ini mengacu kepada segala hal yang mengantarkan informasi dari sumber kepada penerima).

Media berasal dari bahasa latin merupakan bentuk jamak dari “Medium” yang secara harfiah berarti “Perantara” atau “Pengantar” yaitu perantara atau pengantar sumber pesan dengan penerima pesan. Beberapa ahli memberikan definisi tentang media pembelajaran. Media pembelajaran adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Media pembelajaran adalah sarana fisik untuk menyampaikan isi/materi pembelajaran. Media pembelajaran adalah sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang-dengar, termasuk teknologi perangkat keras. Dari ketiga pendapat di atas disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang fikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri peserta didik (Akhmad Sudrajat 2008: 1).

Menurut Akhmad Sudrajat (2008: 1) media memiliki beberapa fungsi, antara lain :

- a. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh para peserta didik. Pengalaman tiap peserta didik berbeda-beda, tergantung dari faktor-faktor yang menentukan kekayaan pengalaman anak, seperti ketersediaan buku, kesempatan melancong, dan sebagainya. Media pembelajaran dapat mengatasi perbedaan tersebut. Jika peserta didik tidak mungkin dibawa ke obyek langsung yang dipelajari, maka obyeknyalah yang dibawa ke peserta didik. Obyek

- dimaksud bisa dalam bentuk nyata, miniatur, model, maupun bentuk gambar-gambar yang dapat disajikan secara audio visual dan audial;
- b. Media pembelajaran dapat melampaui batasan ruang kelas. Banyak hal yang tidak mungkin dialami secara langsung di dalam kelas oleh para peserta didik tentang suatu obyek, yang disebabkan, karena : (a) obyek terlalu besar; (b) obyek terlalu kecil; (c) obyek yang bergerak terlalu lambat; (d) obyek yang bergerak terlalu cepat; (e) obyek yang terlalu kompleks; (f) obyek yang bunyinya terlalu halus; (f) obyek mengandung berbahaya dan resiko tinggi. Melalui penggunaan media yang tepat, maka semua obyek itu dapat disajikan kepada peserta didik;
  - c. Media pembelajaran memungkinkan adanya interaksi langsung antara peserta didik dengan lingkungannya;
  - d. Media menghasilkan keseragaman pengamatan;
  - e. Media dapat menanamkan konsep dasar yang benar, konkrit, dan realistik;
  - f. Media membangkitkan keinginan dan minat baru;
  - g. Media membangkitkan motivasi dan merangsang anak untuk belajar;
  - h. Media memberikan pengalaman yang integral/menyeluruh dari yang konkrit sampai dengan abstrak

Menurut Syaiful Bahri Djamarah (2006: 120) media adalah sumber belajar, maka secara luas media dapat diartikan dengan manusia, benda, ataupun peristiwa yang memungkinkan anak didik memperoleh pengetahuan dan keterampilan. Dalam proses belajar mengajar kehadiran media mempunyai arti yang cukup penting. Karena dalam kegiatan tersebut ketidak jelasan bahwa yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Kerumitan bahan yang akan disampaikan kepada anak didik dapat disederhanakan dengan bantuan media. Media dapat mewakili

apa yang kurang mampu guru ucapkan melalui kata-kata atau kalimat tertentu. Bahkan keabstrakan bahan dapat dikonkritkan dengan kehadiran media. Dengan demikian, anak didik lebih mudah mencerna bahan daripada tanpa bantuan media.

Media dilihat dari daya liputnya, yaitu (1) media dengan daya liput luas dan serentak, yaitu penggunaan media ini tidak terbatas oleh tempat dan ruang serta dapat menjangkau jumlah anak didik yang banyak dalam waktu yang sama; (2) media dengan daya liput yang terbatas oleh ruang dan tempat, yaitu media ini dalam penggunaannya membutuhkan ruang dan tempat yang khusus; (3) media untuk pengajaran individual, yaitu media yang penggunaannya hanya untuk seorang diri, termasuk media ini adalah modul berprogram dan pengajaran melalui komputer (Syaiful Bahri Djamarah, 2006: 125).

Media pengajaran adalah suatu alat bantu yang tidak bernyawa. Alat ini bersifat netral. Peranannya akan terlihat jika guru pandai memanfaatkannya dalam proses belajar mengajar. Sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar, media mempunyai beberapa fungsi, yaitu (Syaiful Bahri Djamarah, 2006: 134):

- a. Penggunaan media dalam proses belajar mengajar bukan merupakan fungsi tambahan, tetapi mempunyai fungsi sendiri sebagai alat bantu untuk mewujudkan situasi belajar mengajar yang efektif.
- b. Penggunaan media pengajaran merupakan bagian yang integral dari keseluruhan situasi mengajar. Ini berarti bahwa media pengajaran merupakan salah satu unsur yang harus dikembangkan oleh guru.
- c. Media pengajaran dalam pengajaran, penggunaannya integral dengan tujuan dan isi pelajaran. Fungsi ini mengandung pengertian bahwa penggunaan (pemanfaatan) media harus melihat kepada tujuan dan bahan pelajaran.
- d. Penggunaan media dalam pengajaran bukan semata-mata alat hiburan, dalam arti digunakan hanya sekedar melengkapi proses belajar supaya lebih menarik perhatian siswa.
- e. Penggunaan media dalam pengajaran lebih diutamakan untuk mempercepat proses belajar mengajar dan membantu siswa dalam menangkap pengertian yang dibeirkan guru.
- f. Penggunaan media dalam pengajaran diutamakan untuk mempertinggi mutu belajar mengajar.



Pembagian lain dari media ini adalah: (a) Audiovisual Murni, yaitu baik unsur suara maupun unsur gambar berasal dari satu sumber seperti film *video-cassette*, dan (b) Audiovisual Tidak Murni, yaitu yang unsur suara dan unsur gambarnya berasal dari sumber yang berbeda, misalnya film bingkai suara yang suara gambarnya bersumber dari *slides proyektor* dan unsur suaranya bersumber dari *tape recorder*.

### 3. Media Pembelajaran Audiovisual

Menurut Hujair AH. Sanaky (2009: 102) media audio-visual adalah seperangkat alat yang dapat memproyeksikan gambar bergerak dan bersuara. Paduan antara gambar dan suara membentuk karakter sama dengan obyek aslinya. Alat-alat yang termasuk dalam kategori media audio-visual adalah televisi, video-VCD, sound slide, dan film.

Penggunaan media dasar dalam pembelajaran memiliki 6 tipe, seperti yang dikemukakan oleh Smaldino, Russell, Heinich, dan Molenda (2005: 9) yang menyatakan bahwa:

*The most commonly used medium is text. Text is alphanumeric characters that may be displayed in any format book, poster, chalkboard, computer screen, and so on. Another medium commonly used in learning is audio. Audio includes anything you can hear a person's voice, music, mechanical sounds (running ear engine), noise, and so on. It may be live or recorded. Visuals are regularly used to promote learning. They include diagrams on a poster, drawings on a chalkboard, photographs, graphics in a book, cartoons, and so on. Other types of media are motion media. These are media that show motion, including videotape, animation, and so on. One set of material often not considered media are real objects and models. Manipulatives are three dimensional and can be touched and handled by students.*

(Teks merupakan karakteristik alfanumerik dalam format buku, poster, tulisan di papan tulis, layar komputer. Audio adalah semua yang didengar, suara, musik, suara mesin, kebisingan, dan bisa langsung dilihat atau dalam bentuk rekaman. Visual digunakan



untuk membuat pembelajaran lebih menarik, dalam bentuk diagram dan poster, gambar di papan tulis, foto, grafik di buku, dll. Manipulasi merupakan media tiga dimensi yang dapat disentuh dan dikendalikan oleh orang/siswa.)

Media audio-visual ini dapat dibagi menjadi dua jenis. Jenis pertama dilengkapi fungsi peralatan suara dan gambar dalam satu unit, dinamakan media audio-visual murni, seperti film gerak (*movie*) bersuara, televisi dan video. Jenis kedua adalah media audio visual tidak murni yakni apa yang kita kenal dengan slide, opaque, OHP dan peralatan visual lainnya bila diberi unsur suara dari rekaman kaset yang dimanfaatkan secara bersamaan dalam satu waktu atau suatu proses pembelajaran sebagaimana akan dibahas pada bab berikutnya. Tetapi demikian itu tidak mengubah hakikatnya sebagai peralatan media visual. Karena unsur gambar tayangan gambar tersebut tetap gambar diam (*still poctures*), tidak bergerak dan termasuk media visual (Yudhi Munasi, 2008: 113).

Kelebihan menggunakan media audiovisual:

- a. Mengatasi keterbatasan jarak dan waktu.
- b. Mampu menggambarkan peristiwa-peristiwa masa lalu secara realistis dalam waktu yang singkat.
- c. Film dapat membawa anak dari negara yang satu ke negara yang lain dan dari masa yang satu ke masa yang lain.
- d. Film dapat diulangi bila perlu untuk menambah kejelasan
- e. Pesan yang disampaikan cepat dan mudah diingat
- f. Mengembangkan pikiran dan pendapat para siswa
- g. Mengembangkan imajinasi peserta didik
- h. Memperkelas hal-hal yang abstrak dan memberikan gambaran yang lebih realistik
- i. Sangat kuat memengaruhi emosi seseorang.
- j. Film sangat baik menjelaskan suatu proses dan dapat menjelaskan suatu keterampilan dan lain-lain
- k. Semua peserta didik dapat belajar dari film, baik yang pandai maupun yang kurang pandai
- l. Menumbuhkan minat dan motivasi belajar (Yudhi Munasi, 2008: 116).

Selain kelebihan-kelebihan yang dimiliki akan tetapi tidak lepas dari adanya kelemahan menggunakan media audiovisual yaitu media audio-visual terlalu menekankan pentingnya materi ketimbang proses pengembangan materi tersebut. Di samping itu pula pemanfaatan film untuk pendidikan dan pembelajaran, di negara kita ini masih sangat sedikit, karena memang film dianggap memakan biaya yang tinggi (Yudhi Munasi, 2008: 116).

#### 4. Media Pembelajaran Proyeksi

Menurut Smaldino, Russell, Heinich, and Molenda (2005: 9) yang menyatakan bahwa:

*In general, of experience toward the more abstract media, more information can be compressed into a shorter period of time. It takes more time for students to engage in a direct purposeful experience, a contrived experience, or a dramatized experience than it does to present the same information in a videotape, a recording, a series of visuals symbols, or a series of verbal symbols.*

(secara umum, media abstrak banyak memberikan informasi yang dapat ditekankan dalam periode waktu yang singkat. Dibutuhkan waktu lebih untuk siswa dapat mencapai pengalaman yang diinginkan, pengalaman yang diusahakan, pengalaman yang dramatis dari pada untuk menampilkan informasi dalam bentuk *video tape*, rekaman, rangkaian simbol visual, dan simbol verbal).

Media proyeksi alat-alatnya adalah *Overhead Projector* (OHP), slide (Film Bingkai), film Strip (Film Rangkaian), *Opaque Projector* (Proyektor Tak Tembus Pandang), *Digital Projector*. Penggunaan media proyeksi *overhead projector* menunjukkan kemajuan yang pesat dalam masa dewasa terakhir, sehingga perangkat visual ini banyak dipakai di mana-mana. *Overhead projector* dapat menghasilkan cahaya yang amat terang dari lampu proyektor yang diproyeksikan ke layar OHP.

*Overhead Projector* (OHP) adalah sebuah alat yang berfungsi untuk memproyeksikan bahan-bahan visual yang dibuat diatas lembar transparan (Yudhi, 2008: 169). Ada dua jenis OHP yang biasa dipakai dalam pembelajaran, yakni *stage overhead projector* dan *portable overhead projector*. *Stage overhead projector* merupakan jenis proyektor yang umumnya digunakan pada presentasi biasa di kelas. Terdiri dari kotak besar yang berisikan lampu yang sangat terang dan kipas pendingin.transparansi layar yang ada di atas lensa fresnel adalah tempat untuk materi yang akan diproyeksikan melalui lensa yang mengarah ke layar. *Portable overhead projector* mempunyai bentuk dapat dilipat dan mempunyai penutup. OHP jenis ini lampu proyektor dipasang jadi satu dengan lensa dibagian atas OHP dan tidak dilengkapi dengan kipas pendingin. Kedua jenis OHP tersebut memiliki prinsip kerja yang sama. Perbedaannya yang mencolok adalah OHP jenis *stage overhead projector* memiliki tubuh yang besar dan beban yang berat sehingga tidak mudah untuk dipindahkan, sedangkan OHP jenis *Portable overhead projector* memiliki beban yang ringan dan tubuh yang langsing sehingga mudah untuk dibawa kemana-mana.

Menurut Smaldino, Russell, Heinich, and Molenda (2005: 246) yang menyatakan bahwa:

*The typical overhead projector is a simple device (Figure 10.6) basically, it is a box with a large aperture, or "stage," on the top surface. Light from a powerful lamp inside the box is condensed by a special type of lens, known as a fresnel lens, and passes through a transparency (approximately 8 by 10 inches) placed on the stage. A lens-and-mirror system mounted on a bracket above the box turns the light beam 90 degrees and projects the image back over the shoulder of the presenter. This type of projector, in which the light passes through the transparency, is referred to as a transmissive type*

(*Overhead projection* merupakan sebuah alat sederhana. Pada dasarnya merupakan sebuah kotak dengan papan yang luas, pada permukaannya bercahaya kuat di dalam

kotak tersebut dan dilengkapi dengan tipe lensa tertentu. Melalui transparansi ditempatkan pada permukaan sistem lensa dan kaca dikumpulkan pada tempat di atas kotak dan diberikan cahaya pada  $90^0$  yang memproyeksikan gambar. Tipe projector yang menampilkan cahaya melalui transparansi disebut tipe *transmissive*).

Menurut Hujair AH. Sanaky (2009: 119) *overhead projector* adalah sebuah alat proyektor yang berbentuk sebuah kotak dengan sebuah lensa di atasnya. Pada bagian atas terdapat kaca landasan yang berfungsi sebagai landasan yang luas untuk meletakkan transparan. Penggunaan *overhead projector* perlu mengetahui beberapa hal yaitu komponen utama dari sistem media transparansi OHP, menggunakan overhead projector transparansi, pembuatan program transparansi OHP, dan perawatan transparansi OHP (Hujair AH. Sanaky, 2009: 119). Penyajian atau pengajaran yang merupakan bagian integrasi dari proses komunikasi yang berfungsi menyajikan informasi pada trnsparansi dan mengomunikasikan informasi yang terkandung dalam bentuk kata-kata lisan atau verbal kepada pembelajar. Komponen transparansi OHP, terdiri dari:

- a. Plastik transparan
- b. *film-strips* yang memuat pesan instruksional berupa simbol-simbol komunikasi, berupa tulisan, gambar, atau tulisan dan gambar, diagram, sketsa, dan lain-lain.

Menurut Arief S. Sadiman dalam Yudhi Munasi (2008: 171) OHP memiliki beberapa kelebihan yaitu:

- a. tidak perlu menggelapkan ruangan
- b. dapat memproyeksikan berbagai pesan visual baik grafis maupun verbal
- c. memungkinkan penyajian aneka warna
- d. guru dapat tetap menghadap siswa saat mengajar
- e. sepenuhnya di bawah kontrol guru
- f. mudah dalam penyajian
- g. dapat dipakai sebagai petunjuk sistematika penyajian materi
- h. menghemat tenaga dan waktu karena dapat digunakan berulang-ulang

- i. mempunyai variasi penyajian antara lain: plus audio dan overlay

Selain ada kelebihan pasti ada kelemahan yang dimiliki, yaitu:

- a. presenter (guru, dosen, dan lain-lain) harus membuat sendiri materi presentasi di atas lembaran transparansi. Pekerjaan ini tentunya membutuhkan waktu dan usaha yang cukup melelahkan, apalagi bila menggunakan teknik penyajian yang kompleks.
- b. Transparansi adalah satuan terpisah dari proyekturnya, sehingga bila transparansi tersebut tidak tersusun sesuai urutan penyajian sering terjadi kekacauan (Arief S. Sadiman dalam Yudhi Munasi, 2008: 171).

*Slide* pada dasarnya sama dengan *film-strip*, perbedaannya adalah bahwa slide dapat diproyeksikan satu persatu, sedangkan *film-strips* merupakan rangkaian atau keseluruhan penyampaian ide tertentu. *Slide* dapat digunakan untuk menyajikan gambar atau objek hasil pemotretan.

Menurut Smaldino, Russell, Heinich, dan Molenda (2005: 252) yang menyatakan bahwa:

*The term slide refers to a small-format photographis transpaecy individually mounted for one-at-a-time projection. The standard size of slides is 2 by 2inchi (5 by 5 centimeters) measured by the outer dimensior of the slide mount. Then 35 mm and other popular types of slide film are sent out to be processed, they mounted 2-by-2-indh frames. The actyal dimention of the image itself will vary with the type of film and camera.*

(Format transparansi foto kecil yang dikumpulkan dalam satu proyeksi dengan ukuran slide standar yaitu 2x2 inci (5x5 cm). Diukur dari dimensi terluas slide. Ketika 35mm dan tipe film slide lain dikirim untuk diproses, mereka akan berubah bentuk menjadi 2x2. Dimensi gambar bervariasi sesuai dengan tipe karema film).

Kelebihan *slide* dikemukakan oleh Amir Hamzah Suleiman dalam Yudhi Munasi (2008: 176):

- a. Cara pembuatannya mudah, hanya memerlukan keterampilan fotografi
- b. Lama waktu untuk melihat gambar yang diproyeksikan dapat disesuaikan dengan kebutuhan
- c. Gambar-gambar yang diproyeksikan dapat dipilih sesuai kebutuhan tuntutan tujuan pembelajaran

- d. Memungkinkan melakukan pembaruan pada beberapa slide saja yang mengalami kerusakan atau sudah tidak cocok lagi konteks materi ajar.
- e. Karena setiap slide memiliki ukuran yang kecil, maka untuk satu seri slide tidak membutuhkan tempat yang besar dalam penyimpanannya
- f. Memungkinkan memproyeksikan aneka ragam warna
- g. Dapat digunakan secara klasikal maupun individu

Adapun kekurangan dari *slide* adalah sangat memungkinkan terjadinya kekeliruan dalam pengurutan gambar-gambar yang akan diproyeksikan, dan dalam satu program slide memungkinkan satu atau lebih slide hilang, tercecer, atau ketinggalan di suatu tempat Amir Hamzah Suleiman dalam Yudhi Munasi (2008: 177).

Pada film strip terurutan merupakan satu kesatuan. Kelebihan yang ada menurut Arief S. Sadiman dalam Yudhi Munasi (2008: 179) yaitu:

- a. Seperti halnya *slide*, kecepatan penyajian *film strip* bisa diatur, dapat ditambah narasi dengan kontrol oleh guru.
- b. Semua kelebihan *non projected still picture* dimiliki oleh *film strip*
- c. Film strip dapat menyatukan berbagai media yang berbeda dalam satu rangkaian.
- d. Urutan gambar sudah pasti karena film strip merupakan satu kesatuan
- e. Penyimpanannya mudah, cukup digulung dan dimasukkan ke dalam tempat khusus
- f. Reproduksi dalam jumlah besar relatif lebih mudah gambarnya dibandingkan slide, karena film strip tidak memerlukan bingkai
- g. Dapat untuk belajar kelompok maupun individual

Kelemahan yang pokok dibandingkan dengan slide menurut Arief S. Sadiman dalam Yudhi Munasi (2008: 180) adalah film strip sulit diedit/direvisi karena sudah merupakan satu rangkaian, sulit dibuat sendiri secara lokal dan memerlukan peralatan laboratorium yang dapat mengubah *slide* ke *film strip*.

*Opaque Projector* (proyektor tak tembus pandang) merupakan proyektor yang mampu memproyeksikan bahan-bahan tidak tembus pandang. Benda-benda datar tiga dimensi seperti mata uang, model, serta warna dan anyaman dapat diproyeksikan. Kelebihan proyektor tak tembus pandang sebagai media pendidikan adalah bahwa bahan cetak pada buku, majalah, photo, bagan, diagram, atau peta dapat diproyeksikan secara



langsung tanpa dipindahkan kedalam transparansi terlebih dahulu. Jadi sangat memudahkan menurut Yudhi Munasi, 2008: 181. walau pun jenis proyektor ini cukup membantu dalam proses pembelajaran yakni kemampuannya untuk memperbesar benda kecil menjadi sebesar papan, sehingga bahan yang semula hanya untuk individu jadi untuk seluruh kelas. Namun didunia pendidikan proyektor ini tidak populer. Kelemahan proyektor ini yang paling menonjol adalah harus digunakan di ruangan yang gelap. Mungkin karena kelemahan ini lah yang membuatnya tidak populer didunia pendidikan kita yang kebanyakan lembaga-lembaga pendidikan tidak memiliki ruang khusus seperti teater yang ruangnya bisa digelapkan.

Zaman sekarang peran OHP mulai tergantikan oleh *digital projector*. Untuk presentasi, orang kini cenderung memilih *proyektor digital*, karena selain kualitasnya mampu menampilkan gambar yang baik, bobotnya pun ringan, sehingga mudah dibawa. *Proyektor digital* ini pun relatif mudah dioperasikan. Secara umum *digital proyektor* dimasyarakat lebih dikenal dengan sebutan LCD atau *in-focus*.

## 5. Prestasi Belajar

Kompetensi dasar pembelajaran PKn kelas VI berdasarkan KTSP meliputi: (1) mendeskripsikan nilai-nilai juang dalam proses perumusan Pancasila sebagai Dasar Negara, (2) menceritakan secara singkat nilai kebersamaan dalam proses perumusan Pancasila sebagai Dasar Negara, (3) meneladani nilai juang para tokoh yang berperan dalam proses perumusan Pancasila sebagai Dasar Negara dalam kehidupan sehari-hari. Evaluasi dilakukan dengan cara test pilihan ganda pada setiap akhir pokok bahasan, penilaian menggunakan skor 1 – 100. Menurut pendapat Linn & Groundlund (2000: 141) yang menyatakan bahwa:

*At the end of a segment of instruction, our main interest is in measuring the extent to which the intended learning outcomes and performance standards have been achieved. End of unit tests can be used for giving feedback to students, encouraging, students to undertake more challenging advanced work, assigning remedial work, and assessing instruction as well as for grading purposes.*

(Pada akhir segmen pembelajaran, tujuan utama tes adalah untuk mengukur sejauh mana hasil pembelajaran dan standar prestasi yang telah ditetapkan. Tes ini dapat digunakan untuk memberikan umpan balik kepada siswa, memberikan motivasi/dorongan untuk menyelesaikan tugas yang lebih menantang, memberikan tugas remedi dan menilai pembelajaran apakah sudah sesuai dengan tingkat yang diharapkan).

Menurut Linn & Groundlund (2000: 405) yang menyatakan bahwa:

*Achievement testing plays an important role in the school program, and published achievement tests are widely used at both the elementary and secondary school levels. Most published achievement tests are called standardized achievement in various content and skill areas by comparing their test performance with the performance of other students in some general reference group.*

(Tes prestasi mempunyai peran penting dalam program sekolah dan tes ini secara luas digunakan oleh tingkat Sekolah Dasar. Kebanyakan tes prestasi disebut sebagai tes standarisasi prestasi tipe ini mengukur tingkat prestasi siswa dalam kemampuan dan keterampilan dan membandingkan hasil tes tersebut dengan siswa lain dalam berbagai kelompok).

Menurut pendapat Linn & Groundlund (2000: 141) yang menyatakan bahwa:

*At the end of a segment of instruction, our main interest is in measuring the extent to which the intended learning outcomes and performance standards have been achieved. End of unit tests can be used for giving feedback to students, encouraging, students to undertake more challenging advanced work, assigning remedial work, and assessing instruction as well as for grading purposes.*

(Pada akhir segmen pembelajaran, tujuan utama tes adalah untuk mengukur sejauh mana hasil pembelajaran dan standar prestasi yang telah ditetapkan dapat dicapai. Tes



ini dapat digunakan untuk memberikan umpan balik kepada siswa, memberikan dorongan untuk menyelesaikan tugas yang lebih menantang, memberikan tugas remedi dan menilai pembelajaran apakah sudah sesuai dengan tingkat yang diharapkan).

Kegunaan evaluasi diperjelas oleh Smaldino, Russel, Heinich & Molenda (2005: 48) yang menyatakan bahwa:

*After instruction, it is necessary to evaluate its impact and effectiveness and to assess student learning. Did the learners meet the objectives? Did the methods, media, and technology assist the trainees in reaching the objective? Could all student use the materials properly?*

(Evaluasi digunakan untuk mengevaluasi dampak dan tingkat keefektifan dan untuk menilai proses pembelajaran siswa. Apakah pelajar mencapai tujuan? Apakah metode, media, dan teknologi membantu pengajar dalam mencapai tujuan-tujuan? Apakah semua siswa dapat menggunakan materi dengan baik?).

Untuk penempatan. Agar siswa dapat berkembang sesuai dengan tingkat kemampuan dan potensi yang mereka miliki, maka perlu dipikirkan ketepatan penempatan siswa pada kelompok yang sesuai. Untuk menempatkan penempatan siswa pada kelompok, guru dapat menggunakan hasil dari kegiatan evaluasi hasil belajar sebagai dasar pertimbangan.

Prestasi adalah hasil yang dicapai oleh seseorang setelah melakukan pekerjaan. Dari penjelasan pada hakekat prestasi maka penulis menyimpulkan bahwa prestasi belajar adalah hasil yang dicapai siswa berupa perubahan/ penambahan dan peningkatan kualitas perilaku dari kognitif, afektif, dan psikomotor yang dicapai melalui aktivitas. Siswa dapat berprestasi apabila sudah melakukan tugas belajar. Beberapa hal yang menyebabkan siswa mempunyai prestasi rendah adalah:

- a. Pengetahuan /ketrampilan yang diperlukan tidak dikuasai.

- b. Siswa tersebut sebenarnya mempunyai kemampuan yang diperlukan tetapi tidak mau melakukan karena berbagai sebab.

Menurut Nana Sudjana (2008: 3) menyatakan bahwa “penilaian hasil belajar adalah proses pemberian nilai terhadap hasil-hasil belajar yang dicapai siswa dengan kriteria tertentu”. Hal ini mengisyaratkan bahwa objek yang dinilainya adalah hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku. Penilaian proses belajar adalah upaya memberi nilai terhadap kegiatan belajar mengajar yang dilakukan oleh siswa dan guru dalam mencapai tujuan-tujuan pengajaran.

Tujuan evaluasi seperti halnya yang dikemukakan oleh Morrison, Ross, dan Kemp (2001: 202) yang mengatakan bahwa:

*The overall goal is to determine student success in learning. Specifically, depending on the stage of the instructional design process, one of three types of evaluation will become most useful—formative, summative, or confirmative approaches.*

(Tujuan evaluasi adalah untuk mengkategorikan siswa yang berhasil dalam pembelajaran. Secara spesifik, berdasarkan proses desain instruksional yang digunakan, satu dari tiga tipe evaluasi yang paling berguna adalah pendekatan formatif, summatif, atau konfirmatif).

Prestasi hasil belajar siswa dapat diketahui melalui tes yang dilakukan oleh guru, bentuk tes dapat dibedakan dalam beberapa bentuk seperti pendapat Linn dan Gronlund (2000: 1) yang menyatakan:

*The mention of educational testing evokes a common image of standardized paper and pencil test that are required by some agency outside the individual teacher's classroom. This is not surprising since externally mandated tests and assessments are such a pervasive part of elementary and secondary education in the United States. These mandated tests and assessments come in a variety of forms and are intended to serve quite a range of purposes. They include machine scored, multiple choice tests as well as assessments requiring short or extended answers, or possibly some type of hands-on performance assessment task.*

(Dalam dunia pendidikan tes standar dalam bentuk tertulis digunakan oleh beberapa lembaga di luar pendidikan sekolah dan guru kelas. Hal ini merupakan sesuatu yang biasa sejak tes dan penilaian merupakan bagian dari sekolah dasar dan sekolah menengah di Inggris. Tes dan penilaian ini dibedakan dalam beberapa bentuk dan mempunyai tujuan tertentu yaitu: *machine scored* (skor mesin), tes pilihan ganda, jawaban singkat/essay, dan hasil karya)

Lebih lanjut Linn dan Gronlund (2000: 3) menyatakan:

*In their barometer role, tests and assessment are expected to provide information about the current status and progress of student achievement and the quality of schooling. In their role as a lever of reform, they are also expected to serve as a mechanism of reforming educational practices by clarifying priorities and motivating greater and more focused efforts on the part of students and teachers by holding educators and students accountable for results.*

(Sebagai barometer, tes dan penilaian diharapkan untuk menyediakan informasi tentang status dan perkembangan penerimaan siswa dan kualitas sekolah. Dengan penekanan prioritas dan motivasi dan lebih fokus pada usaha murid dan guru dengan berpacu pada hasil yang dicapai oleh guru dan murid).

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa tes tertulis merupakan bagian dari kegiatan sekolah, tes dan penilaian dibedakan dalam bentuk tes pilihan ganda, *machine scored*, jawaban singkat/essay, dan hasil karya. Tujuan dilakukan tes dan penilaian adalah agar diperoleh informasi tentang status dan perkembangan siswa dan kualitas sekolah.

Adapun macam-macam tes menurut Linn dan Gronlund (2000: 3) adalah sebagai berikut:

- a. *Achievement Test, These typically are norm-referenced by comparing their test performance with the performance of other students in some general reference group;* (Test standarisasi yaitu test yang digunakan untuk mengukur tingkat penerimaan murid terhadap standar isi dan kemampuan

yang bervariasi dengan membandingkan kinerja test dengan kinerja tes murid lain dalam beberapa kelompok)

- b. (2) *Aptitude Test, Aptitude test are designed to predict future performance in some activity. Those used in scholls range from traditional scholastic aptitude test to more comprehensive differential aptitude tests* (tes yang didesain untuk memprediksikan kinerja waktu yang akan datang dalam beberapa aktivitas dengan menggunakan nilai rata-rata sekolah dari tes tradisional menjadi tes yang lebih berkembang)

## 6. Motivasi Berprestasi

Menurut Hanson dan Eller (1999: 371) yang menyatakan bahwa

*motivation is a way of explaining how people are aroused by an event, how they direct their behavior toward the event, and how they sustain that behavior for given lengths of time. In other words, motivation deals with why individuals get interested and react to those events that get their attention.*

(Motivasi merupakan cara untuk menjelaskan bagaimana seseorang tertarik dengan sebuah kejadian, bilamana mereka menerapkan kebiasaan dan memberikan dukungan dengan kebiasaan mereka tersebut. Motivasi berhubungan dengan ketertarikan individual dan reaksi terhadap suatu kejadian yang menarik mereka).

Menurut Hanson dan Eller (1999: 378) yang menyatakan bahwa

*Achievement motivation is defined as actions and feelings related to achieving some internalized standard of excellence. Students with strong achievement motivation tend to be self-reliant, take responsibility for their actions, take calculated risks, plan prudently, and conserve time (deCharms, 1976). Thus, achievement motivation as a good predictor of academic success and of life success.*

(Motivasi berprestasi merupakan tindakan dan perasaan yang berhubungan untuk pencapaian standar internal unggul. Siswa dengan motivasi prestasi yang tinggi akan menjadi mandiri, punya tanggungjawab, memperhitungkan resiko, merencanakan dengan baik, dan tepat waktu. Motivasi berprestasi merupakan prediktor yang baik bagi keberhasilan akademis dan kesuksesan hidup).

Motivasi merupakan subyek dari prinsip kondisioning, artinya bahwa motivasi dipengaruhi oleh kondisi lingkungan. Dalam hal ini lingkungan belajar yang terstruktur dengan baik dapat memotivasi siswa sehingga mereka dapat dan mau belajar. Mereka mau belajar karena adanya dorongan dari luar dirinya yaitu lingkungannya yang berupa iklim dan struktur kelas yang memberikan peluang terjadinya belajar (Karti Soeharto, 2003: 111).

Motivasi terbentuk oleh tenaga-tenaga yang bersumber dari dalam dan luar diri individu. Terhadap tenaga-tenaga tersebut beberapa ahli memberikan istilah yang berbeda, seperti: desakan atau *drive*, motif atau *motive*, kebutuhan atau *need*, dan keinginan atau *wish*. Walaupun ada kesamaan dan semuanya mengarah kepada motivasi beberapa ahli memberikan arti khusus terhadap hal-hal tersebut. Desakan atau *drive* diartikan sebagai dorongan yang diarahkan kepada pemenuhan kebutuhan-kebutuhan jasmaniah. Motif atau *motive* adalah dorongan yang terarah kepada pemenuhan kebutuhan psikis atau rokhaniah. Kebutuhan atau *need* merupakan suatu keadaan di mana individu merasakan adanya kekurangan, atau ketiadaan sesuatu yang diperlukannya. Keinginan atau *wish* adalah harapan untuk mendapatkan atau memiliki sesuatu yang dibutuhkan (Nana Syaodih Sukmadinata, 2007: 61).

Belajar merupakan tindakan dan perilaku siswa yang kompleks. Sebagai tindakan, maka belajar hanya dialami oleh siswa sendiri. Siswa adalah penentu terjadi atau tidaknya proses belajar. Proses belajar terjadi berkat siswa memperoleh sesuatu yang ada di lingkungan sekitar. Lingkungan yang dipelajari oleh siswa berupa keadaan siswa, benda-benda, hewan, tumbuh-tumbuhan, manusia, atau hal-hal yang dijadikan bahan belajar. Tindakan belajar tentang suatu hal tersebut tampak sebagai perilaku belajar yang tampak dari luar (Dimiyati dan Mudjiono, 2006: 5).

Menurut Sudarwan Danim (2004: 32) ada dua teori motivasi yaitu teori motivasi berprestasi dan teori pengharapan. Dari teori motivasi dapat dijelaskan sebagai berikut:

a. Teori motivasi berprestasi (*Achievement Motivation*)

Kebutuhan berprestasi merupakan motif yang secara kontras dapat dibedakan dengan kebutuhan lainnya. Kebutuhan berprestasi hampir sama atau dapat dibedakan sama dengan kebutuhan akan rasa disertakan, cinta, aktivitas sosial yang dikemukakan Maslow. Kebutuhan akan kekuasaan merupakan dorongan yang muncul dalam diri seseorang untuk duduk pada posisi paling dominan atau pengatur di dalam kelompoknya. Kebutuhan berprestasi merupakan suatu motif yang secara kontras dapat dibedakan dengan kebutuhan lainnya, dan seseorang dapat dianggap mempunyai motivasi berprestasi, jika dia ingin mengungguli yang lain. Ada sejumlah karakteristik orang yang berprestasi tinggi yaitu:

1) Berani mengambil risiko moderat

Risiko moderat adalah risiko yang berada di antara risiko tertinggi dan risiko terendah. Peserta didik yang terlalu berani mengambil risiko tertinggi biasanya belajar secara rambang saja. Sebaliknya, peserta didik yang tidak mau ambil risiko biasanya hanya ikut arus atau tidak mempunyai prakarsa.

2) Menghendaki umpan balik segera (*immediate feedback*)

Seseorang yang mempunyai motivasi berprestasi tinggi segera menghendaki umpan balik dari hasil pekerjaannya. Informasi yang dia dapatkan digunakan untuk meningkatkan prestasinya menjadi lebih baik. Umpan balik positif tidak membuatnya menjadi terlena dan umpan balik negatif tidak menimbulkan frustrasi yang berlebihan. Baik kelebihan maupun kekurangan dimanfaatkan untuk keperluan meningkatkan prestasi lebih dari kondisi sekarang.

3) Keberhasilan diperhitungkan secara teliti

Tipe seseorang seperti ini lebih mementingkan pencapaian tugas yang dibebankan kepadanya tanpa memperhitungkan secara berlebihan imbalan apa yang akan dia peroleh. Seseorang lebih puas dengan segi-segi intrinsik pekerjaan daripada imbalan materi atau hadiah istimewa segala aspek materiil hanya merupakan efek sampingan saja dan prestasi yang dicapainya.



#### 4) Mengintegral dengan tugas

Seseorang yang motivasi berprestasinya tinggi menerima tugas sebagai bagian dari hidupnya. Tugas-tugas atau pekerjaan yang dihadapi atau dilimpahkan kepadanya tidak dipandang sebagai beban akan tetapi dilihat sebagai kewajiban.

#### b. Teori Pengharapan

Teori pengharapan (*expectancy theory*) tentang motivasi dibangun atas pendekatan kognitif. Ada tiga konsep esensial yang mendasari motivasi manusia, yaitu pengharapan, nilai, dan perantara. Pengharapan adalah kepercayaan bahwa usaha seseorang akan membuahkan penampilan yang sukses. Dengan kata lain bahwa pengharapan adalah kepercayaan subyektif seseorang, biasanya berupa tindakan yang diikuti oleh rasa positif yang tinggi terhadap produk yang diinginkan dan tujuan yang dikehendaki. Jika guru merasa bahwa ada kemungkinan yang tinggi untuk memperbaiki orientasi siswa dengan mengembangkan usahanya sendiri, maka orang itu mempunyai tingkat pengharapan yang tinggi. Motivasi dipengaruhi oleh tiga variabel yang ada di dalam individu pekerja, yaitu:

##### 1).Sifat-sifat individual siswa.

Sifat-sifat individual siswa antara lain meliputi kepentingan setiap individu, sikap, kebutuhan, atau harapan yang berbeda dari setiap individu. Perbedaan-perbedaan itu membuat kadar motivasi di dalam diri siswa menjadi sangat variatif. Individu yang menginginkan prestasi tinggi akan terdorong dengan belajar yang mampu meningkatkan harkat dan martabatnya.

##### 2).Sifat-sifat pembelajaran.



Sifat-sifat pembelajaran mencakup tugas-tugas yang harus dilaksanakan, tanggung jawab yang diemban dan kepuasan yang muncul. pembelajaran yang banyak menantang tanggung jawab mendatangkan kepuasan tertentu dan dapat meningkatkan derajat motivasi tidak sedikit.

### 3).Lingkungan sekolah dan situasi pembelajaran seseorang.

Pola interaksi antar seseorang sangat mempengaruhi aktivitasnya dalam pembelajaran. Seseorang dapat dimotivator oleh rekan kerja. Pengharapan atasan dan manfaat organisasi menentukan motivasi belajar seseorang.

Teori pengharapan didasarkan pada keyakinan bahwa orang dipengaruhi oleh perasaan mereka tentang gambaran hasil tindakan mereka. Menurut Vroom (Hamzah B. Uno, 2007: 48) teori pengharapan merupakan teori yang didasarkan pada apa yang digambarkan sebagai kemampuan bersenyawa (*valence*), alat perantara (*instrumentality*), dan harapan (*expectancy*). Kemampuan bersenyawa adalah pilihan lebih baik seseorang akan tercapainya hasil tertentu.

## **B. Penelitian Terdahulu**

Penelitian yang berjudul “Perbedaan Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Audivisual dengan Media Proyeksi terhadap Prestasi Belajar ditinjau dari Motivasi Berprestasi Siswa Mata Pelajaran PKN SD di Dabin IV Kecamatan Jumapolo Kabupaten Karanganyar Semester 1 Tahun Pelajaran 2009/2010” belum pernah dilakukan penelitian. Namun penelitian sejenis pernah dilakukan oleh Sugeng Tarmowinoto (2009) dengan hasil penelitian: (1) Terdapat perbedaan pengaruh strategi pembelajaran dengan multimedia dan kontekstual terhadap prestasi belajar di SMA Negeri Kabupaten Demak; (2) Terdapat perbedaan pengaruh motivasi belajar tinggi dan motivasi belajar rendah terhadap prestasi belajar siswa di SMA Negeri Kabupaten; dan (3) Terdapat interaksi pengaruh penggunaan strategi pembelajaran dan motivasi belajar siswa terhadap prestasi belajar siswa di SMA Negeri Kabupaten Demak.

## **C. Kerangka Berpikir**

### **1. Perbedaan pengaruh antara penggunaan media pembelajaran audio visual dan media proyektor terhadap prestasi belajar mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn)**

Penggunaan media pembelajaran audio visual yang menyajikan gambar bergerak disertai dengan suara memungkinkan membantu siswa dalam memahami bahan ajar yang disampaikan oleh guru, karena dengan menggunakan media pembelajaran audio visual siswa dapat mendengar dan melihat, sehingga keterlibatan indra siswa lebih banyak dibandingkan dengan penggunaan media pembelajaran proyeksi yang mana siswa hanya dapat melihat. Keterlibatan indra dalam dalam proses pembelajaran membantu siswa untuk memahami bahan ajar yang disampaikan oleh guru. Dengan

demikian penggunaan media pembelajaran audio visual kemungkinan prestasi belajar siswa lebih tinggi dibandingkan dengan media pembelajaran proyeksi.

**2. Perbedaan pengaruh antara motivasi berprestasi tinggi dan motivasi berprestasi rendah terhadap prestasi belajar mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn)**

Siswa yang mempunyai motivasi berprestasi tinggi yang ditimbulkan oleh pengaruh penggunaan media pembelajaran akan menghasilkan prestasi belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang mempunyai motivasi berprestasi rendah. Siswa yang mempunyai motivasi belajar tinggi cenderung banyak meluangkan waktu untuk belajar dibandingkan dengan siswa yang mempunyai motivasi berprestasi rendah. Selain itu rasa ingin tau yang dimiliki oleh siswa yang mempunyai motivasi berprestasi tinggi cenderung lebih tinggi dibanding dengan siswa yang memiliki motivasi berprestasi rendah. Dengan demikian kemungkinan prestasi belajar siswa yang mempunyai motivasi tinggi berbeda dengan siswa yang mempunyai motivasi rendah.

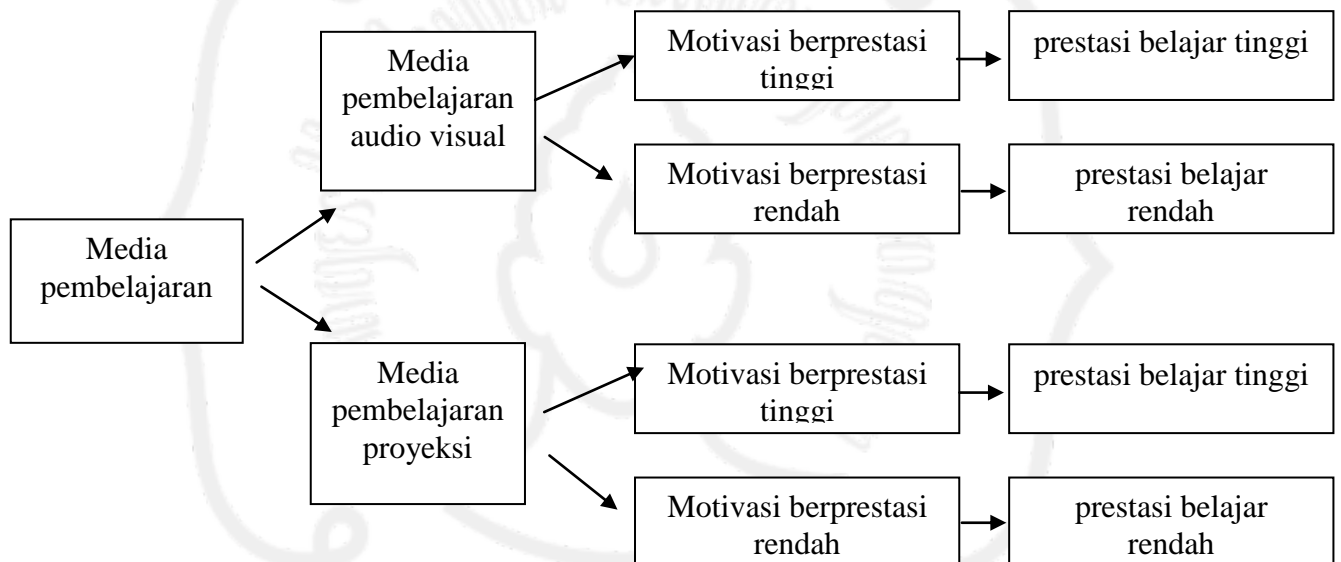
**3. Interaksi pengaruh penggunaan media pembelajaran dan motivasi berprestasi terhadap prestasi belajar mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn)**

Penggunaan media pembelajaran audio visual jika digunakan secara profesional, kemungkinan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa, namun demikian penggunaan media pembelajaran audio visual tersebut tidak bermakna bila siswa tidak mempunyai motivasi belajar yang tinggi. Prestasi belajar siswa dapat dicapai apabila guru menggunakan media pembelajaran audio visual secara profesional, dan siswa terdorong untuk belajar lebih giat. Sebaliknya motivasi berprestasi siswa yang tinggi jika tidak didukung oleh guru dalam memanfaatkan media pembelajaran, kemungkinan prestasi

belajar siswa tidak dapat dicapai secara maksimal. Dengan demikian penggunaan media pembelajaran dan motivasi berprestasi siswa mempunyai interaksi terhadap prestasi belajar siswa.

Untuk memperjelas kerangka pikir tersebut, maka berikut bagan perbedaan pengaruh penggunaan media pembelajaran audio visual dengan media pembelajaran proyeksi terhadap prestasi belajar siswa ditinjau dari motivasi berprestasi.

Gambar 1: Bagan Kerangka berpikir



#### **D. Hipotesis Penelitian**

Berdasarkan uraian di atas dapat dirumuskan hipotesis sebagai berikut:

1. Terdapat perbedaan pengaruh penggunaan media pembelajaran audiovisual dan media pembelajaran proyektor terhadap prestasi belajar mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) siswa Kelas VI SD di Dabin IV Kecamatan Jumapolo Kabupaten Karanganyar.
2. Terdapat perbedaan pengaruh motivasi berprestasi tinggi dan motivasi berprestasi rendah terhadap prestasi belajar mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) siswa Kelas VI SD di Dabin IV Kecamatan Jumapolo Kabupaten Karanganyar.
3. Terdapat interaksi pengaruh yang signifikan antara penggunaan media pembelajaran dan motivasi berprestasi siswa terhadap prestasi belajar mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) siswa Kelas VI SD di Dabin IV Kecamatan Jumapolo Kabupaten Karanganyar.

## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

#### **A. Waktu dan Tempat Penelitian**

##### **1. Waktu Penelitian**

Adapun penelitian direncanakan pada bulan Agustus Minggu ketiga Semester I Tahun Pelajaran 2009/2010.

##### **2. Tempat Penelitian**

Penelitian dilakukan di SD, di Dabin IV Kecamatan Jumapolo Kabupaten Karanganyar tahun pelajaran 2009/2010 dikandung maksud sekolah tersebut memiliki tingkat kesetaraan yang sama baik latar belakang lingkungan masyarakat, ekonomi keluarga, tingkat pendidikan pengajar, maupun sistem pemerintahan dan pengelolaan pendidikan.

#### **B. Sumber Data dan Teknik Pengumpulan Data**

##### **1. Sumber Data**

Penelitian ini menggunakan data primer yang bersumber dari responden melalui hasil UAS tahun pelajaran 2008/ 2009 dan jawaban kuesioner.

##### **2. Teknik Pengumpulan Data**

Alat pengumpulan data pada penelitian ini adalah kuesioner, yaitu melalui penyebaran kuesioner kepada seluruh Kelas VI SD di Dabin IV Kecamatan Jumapolo Kabupaten Karanganyar.

## C. Populasi dan Sampel

### 1. Populasi

Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Apabila seseorang ingin meneliti semua elemen yang ada dalam wilayah penelitian, maka penelitiannya merupakan penelitian populasi (Suharsimi Arikunto, 2002: 108). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa SD di Dabin IV Kecamatan Jumapolo tahun 2009/2010 Kabupaten Karanganyar yang terdiri dari 8 SD dengan jumlah siswa 1678. Dikarenakan luasnya wilayah populasi maka dalam penelitian ini diambil sub populasi sebanyak 3 sekolah dasar khususnya kelas VI SD, pengambilan dilakukan dengan teknik random sampling.

### 2. Sampel dan Teknik Sampling

Dalam penelitian ini, pengambilan sampel yang paling ideal adalah dengan secara acak (*random sampling*). Dengan pengacakan, populasi terwakili dengan tidak memilih-milih sampel. Adapun sampel yang dijadikan obyek penelitian yang diambil secara acak adalah siswa kelas VI SD di Dabin IV Kecamatan Jumapolo tahun 2009/2010. Dapat diperoleh 1 SD digunakan untuk uji coba validitas dan reliabilitas yang dilakukan di SD Negeri 01 Ploso, 1 SD sebagai sekolah eksperimen, yaitu SD Negeri 02 Ploso dan 1 SD sebagai sekolah kontrol atau pembanding yaitu di SD Negeri 02 Kadipiro. Pengambilan sampel secara acak dilakukan agar setiap anggota dari populasi mempunyai peluang yang sama untuk menjadi sampel (Budiyono, 2004: 122).

Mengingat responden SD Negeri 01 Ploso dan SD Negeri 02 Ploso sebagai uji coba penelitian terdapat perbedaan media pembelajaran, maka dilakukan uji kesetaraan. Uji kesetaraan dilakukan dengan membandingkan nilai UAS tahun pelajaran 2008/2009.

Dari hasil uji kesetaraan tersebut menunjukkan besarnya nilai chi square sebesar 0,304 (chi square hitung < chi square tabel). Hal ini menunjukkan bahwa terdapat kesetaraan antara SD Negeri Ploso 1 dengan SD Negeri Ploso 2.

#### **D. Variabel Penelitian**

##### **1. Variabel tergantung (*dependent variable*)**

Variabel *dependent* adalah variabel yang nilainya tergantung dan dipengaruhi oleh variabel bebas (*independent variabel*) yang biasanya diberi notasi Y. Dalam penelitian ini yang dimaksud variabel *dependent* adalah Prestasi Belajar Kelas VI SD di Dabin IV Kecamatan Jumapolo Kabupaten Karanganyar.

##### **2. Variabel bebas (*independent variable*)**

Variabel independen dalam penelitian ini adalah tiga variabel bebas yaitu Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual (X1), Media Pembelajaran Proyeksi (X1) dan Motivasi berprestasi Siswa Mata Pelajaran PKN (X2).

#### **E. Definisi Operasional Variabel**

##### **1. Media Pembelajaran Audio Visual**

Media pembelajaran audio-visual adalah seperangkat alat yang dapat memproyeksikan gambar bergerak dan bersuara. Paduan antara gambar dan suara membentuk karakter sama dengan obyek aslinya. Alat-alat yang termasuk dalam kategori media audio-visual adalah televisi, video-VCD, sound slide, dan film.

##### **2. Media Pembelajaran Proyeksi**

Media proyeksi adalah sebuah alat proyektor yang berbentuk sebuah kotak dengan sebuah lensa di atasnya (Hujair AH. Sanaky, 2009: 102). Alat-alatnya adalah



*Overhead Projector* (OHP), slide (Film Bingkai), *film Strip* (Film Rangkai), *Opaque Projector* (Proyaktor Tak Tembus Pandang), *Digital Projector*.

### 3. Motivasi berprestasi

Motivasi berprestasi adalah suatu kekuatan yang terdapat dalam diri seseorang yang dapat mempengaruhi tingkah lakunya untuk bekerja/belajar karena adanya kebutuhan untuk berprestasi. Indikator: tanggung jawab, belajar dengan teratur, memiliki perasaan senang dalam belajar, selalu berusaha untuk mengungguli siswa lain, mengutamakan prestasi yang baik, selalu berusaha untuk memenuhi permintaan guru dan orang tua, senang memperoleh pujian dari guru dan orang tua, belajar dengan harapan ingin memperoleh hasil yang terbaik, dan belajar dengan harapan ingin memperoleh perhatian dari teman dan guru.

### 4. Prestasi Belajar

Prestasi hasil belajar siswa dapat diketahui melalui tes yang dilakukan oleh guru, bentuk tes standar dalam bentuk tertulis digunakan oleh beberapa lembaga di luar pendidikan sekolah dan guru kelas Tes dan penilaian ini dibedakan dalam beberapa bentuk dan mempunyai tujuan tertentu yaitu: *machine scored* (skore mesin), tes pilihan ganda, jawaban singkat/essay, dan hasil karya

## **F. Instrumen Penelitian**

### **1. Penyusunan Instrumen**

#### **a. Kuesioner**

Penyusunan instrumen penelitian dilakukan dengan menggunakan kuesioner, kuesioner ini dimaksudkan untuk memperoleh data guna menguji hipotesis dan

model kajian. Untuk memperoleh data tersebut digunakan kuesioner yang bersifat tertutup, yaitu pertanyaan yang dibuat sedemikian rupa hingga responden dibatasi dalam memberikan jawaban dari beberapa alternatif saja atau memilih pada satu jawaban. Adapun penyusunan skala pengukuran digunakan metode *Likerts Summated Ratings* (LSR) dengan alternatif pilihan 1 sampai dengan 5 jawaban pertanyaan untuk 2 variabel independen yaitu motivasi berprestasi yang masing-masing diberi skor sebagai berikut :

- 1) Sangat Tidak Setuju (STS) diberi skor 1
- 2) Tidak Setuju (TS) diberi skor 2
- 3) Ragu-ragu (RR) diberi skor 3
- 4) Setuju (S) diberi skor 4
- 5) Sangat Setuju (SS) diberi skor 5

## **b. Tes**

Tes merupakan profil prestasi belajar yang berbentuk tulisan. Profil prestasi belajar digunakan untuk tolok ukur kemampuan siswa. Fungsi profil pada pendidik digunakan sebagai dasar pembelajaran selanjutnya. Pada penelitian ini profil dibuat pada eksperimen atau kelas yang dikenai evaluasi yang berupa tes.

## **2. Uji Coba Instrumen**

### **a. Uji Kuesioner**

#### **1) Uji Validitas butir**

Dilakukan untuk menguji validitas pada setiap butir, maka skor yang ada pada butir yang dimaksud dikorelasikan dengan skor secara keseluruhan (skor

total). Pengujian validitas daftar pertanyaan dilakukan dengan mengkorelasikan skor pada masing-masing item dengan skor totalnya. Untuk menghitung besarnya koefisien korelasi digunakan formula koefisien korelasi moment produk (*product moment*) Karl Pearson. Menurut Budiyono (2004: 268), kekuatan relasi antara X dan Y dinyatakan dengan koefisien korelasi, koefisien korelasi linear X dan Y disajikan dengan  $r_{xy}$ , didefinisikan sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{n(\sum XY) - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[n\sum X^2 - (\sum X)^2][n\sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Keterangan :

- $R_{xy}$  = koefisien korelasi
- X = Skor pertanyaan masing-masing butir
- Y = Skor total.

Untuk mengetahui apakah nilai korelasinya signifikan atau tidak, diperlukan tabel signifikan nilai  $r$  *Product Moment* yang dapat dilihat dalam tabel statistik. Kriteria pengujian validitas dilakukan dengan membandingkan nilai  $r$  hitung dengan  $r$  tabel, bila nilai  $r$  hitung  $>$   $r$  tabel, maka butir pertanyaan dinyatakan valid, selain membandingkan nilai  $r$  hitung, uji validitas dapat dilakukan dengan melihat nilai sig *person correlation* hasil perhitungan SPSS. Atau dapat dilihat pada tanda bintang (\*) pada perhitungan SPSS. Tanda bintang satu (\*) menunjukkan valid untuk taraf signifikan 5%, dan bintang dua (\*\*) valid untuk taraf signifikan 1%. Hasil uji validitas angket motivasi berprestasi adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Motivasi Berprestasi ( $X_1$ )

No	$R_{hitung}$	$R_{tabel}$	Kesimpulan
1	0,630	0,304	Valid
2	0,770	0,304	Valid
3	0,734	0,304	Valid
4	0,703	0,304	Valid
5	0,786	0,304	Valid
6	0,682	0,304	Valid
7	0,809	0,304	Valid
8	0,800	0,304	Valid
9	0,759	0,304	Valid
10	0,738	0,304	Valid
11	0,477	0,304	Valid
12	0,610	0,304	Valid
13	0,705	0,304	Valid
14	0,727	0,304	Valid
15	0,653	0,304	Valid
16	0,702	0,304	Valid
17	0,490	0,304	Valid
18	0,463	0,304	Valid
19	0,809	0,304	Valid
20	0,734	0,304	Valid
21	0,770	0,304	Valid
22	0,705	0,304	Valid
23	0,680	0,304	Valid
24	0,610	0,304	Valid
25	0,317	0,304	Valid
26	0,459	0,304	Valid
27	0,490	0,304	Valid

Sumber: Data Primer diolah (2009)

Berdasarkan tabel 4 dapat diketahui, bahwa korelasi antara ke 27 butir pertanyaan kesemuanya memiliki skor total lebih besar dari  $r_{tabel}$  0,281 ( $r_{hitung} > r_{tabel}$ ) dan dinyatakan valid.

## 2) Uji Reliabilitas

Suatu kuesioner disebut reliabel/handal jika jawaban-jawaban responden konsisten. Reliabilitas dapat diukur dengan jalan mengulang pertanyaan yang mirip pada nomor-nomor berikutnya atau dengan jalan melihat konsistensinya (diukur dengan korelasi) dengan pertanyaan lain.

Untuk mengukur reliabilitas seperti yang dikemukakan oleh Suharsimi Arikunto (2002: 160), apabila pengukuran butir lebih dari 2 (dua) kategori, maka untuk mengukur besarnya reliabilitas dapat digunakan koefisien alpha. Berdasar pada pendapat di atas, untuk menguji reliabilitas masing-masing instrumen dalam penelitian ini dilakukan dengan rumus *Cronbach 'S Alpha*. Rumus ini dapat ditulis sebagai berikut (Husen Umar, 2002: 93):

$$r = \left( \frac{k}{k-1} \right) \left( 1 - \frac{\sum \sigma_i^2}{\sigma^2} \right)$$

Keterangan:

r = reliabilitas

k = banyak butir pertanyaan

$\sigma_1^2$  = varians total

$\sum \sigma_b^2$  = jumlah varian butir

Dalam pengujian ini dilakukan dengan cara *one shot* atau pengukuran sekali saja. Program SPSS memberikan fasilitas untuk reliabilitas dengan uji statistik. *Cronbach Alpha* ( $\alpha$ ). Suatu variabel dikatakan reliabel jika memberikan nilai *Cronbach Alpha* ( $\alpha$ ) > 0,60 (Bambang Setiaji, 2004: 59). Hasil uji reliabilitas variabel motivasi sebesar 0,9486 > 0,60 maka dinyatakan reliabel.

**b. Tes**

1) Uji Validitas Isi

Untuk instrumen ini supaya tes mempunyai validitas isi, harus diperhatikan hal-hal berikut (Budiyono, 2003: 58):

- a) Tes harus dapat mengukur sampai berapa jauh tujuan pembelajaran tercapai ditinjau dari materi yang diajarkan.
- b) Penekanan materi yang akan dijadikan seimbang dengan penekanan materi yang diajarkan
- c) Materi pelajaran untuk menjawab soal-soal ujian sudah dipelajari dan dapat dipahami oleh tester.

Hasil uji validitas tes pilihan ganda dilakukan terhadap 30 butir soal dengan hasil terdapat kesemua butir pertanyaan valid yaitu dan butir pertanyaan tersebut layak untuk uji selanjutnya.

## 2) Uji Reliabilitas

Dalam penelitian ini tes prestasi belajar yang penulis gunakan adalah tes obyektif, dengan setiap jawaban benar diberi skor 1, dan setiap jawaban salah diberi skor 0. Sehingga untuk menghitung tingkat reliabilitas tes ini digunakan rumus *Kuder-Richardson* dengan KR-20, yaitu

$$r_{11} = \left( \frac{n}{n-1} \right) \left( \frac{s_t^2 - \sum p_i q_i}{s_t^2} \right)$$

keterangan:

$r_{11}$  = indeks reliabilitas instrumen

$n$  = banyaknya butir instrumen

$s_t^2$  = variansi total

$p_i$  = proporsi subyek yang menjawab benar pada butir ke- $i$

$q_i$  =  $1 - p_i$

Soal dikatakan reliabel jika  $r_{11} > 0,7$

Hasil uji reliabilitas tes pilihan ganda dalam penelitian ini dikatakan reliabel jika  $r_{11} > 0,7$ . Dari uji coba ini diperoleh  $r_{11} = 0,887$ , sehingga tes reliabel.

## 3) Daya Pembeda

Daya pembeda digunakan untuk mengetahui memadai tidaknya butir soal. Daya pembeda yang dipakai penulis adalah:

$$DP = \frac{Ba - Bb}{\frac{1}{2}n}$$

D = Daya Pembeda

Ba = Jumlah jawaban benar kelompok atas

Bb = Jumlah jawaban benar kelompok bawah

n = Jumlah peserta tes = 42

Tabel 1  
Kategori Dan Klasifikasi

No	Daya Beda	Klasifikasi
1	$\geq 0,40$	Dipakai
2	0,20 – 0,39	Dipakai
3	$\leq 0,19$	Dibuang

Sumber: Pargiyo, 2007

Hasil daya pembeda dapat dilihat seperti tabel di bawah ini:

Tabel 2 Daya Pembeda

No	Ba	Bb	DP	Klasifikasi
1	18	7	0,52	Dipakai
2	18	9	0,43	Dipakai
3	17	11	0,29	Dipakai
4	19	12	0,33	Dipakai
5	20	12	0,38	Dipakai
6	21	12	0,43	Dipakai
7	19	9	0,48	Dipakai
8	20	8	0,57	Dipakai
9	19	13	0,29	Dipakai
10	18	6	0,57	Dipakai
11	19	11	0,38	Dipakai
12	20	15	0,24	Dipakai
13	19	10	0,43	Dipakai
14	20	15	0,24	Dipakai
15	18	12	0,29	Dipakai
16	18	12	0,29	Dipakai
17	19	12	0,33	Dipakai
18	18	5	0,62	Dipakai
19	18	7	0,52	Dipakai
20	20	12	0,38	Dipakai
21	18	4	0,67	Dipakai
22	19	14	0,24	Dipakai
23	20	15	0,24	Dipakai
24	19	12	0,33	Dipakai
25	18	13	0,24	Dipakai
26	18	10	0,38	Dipakai
27	17	7	0,48	Dipakai
28	19	10	0,43	Dipakai
29	16	8	0,38	Dipakai
30	16	6	0,48	Dipakai

Sumber: Data diolah, 2009



Dari uji daya pembeda disimpulkan bahwa kesemua butir pertanyaan dipakai.

#### 4) Tingkat Kesukaran

Soal yang baik adalah soal yang mempunyai tingkat kesukaran yang memadai artinya tidak terlalu mudah dan tidak terlalu sukar. Untuk memenuhi tingkat kesukaran tiap-tiap tes digunakan rumus :

Rumus:

$$P = \frac{B}{J}$$

P = indeks kesukaran

B = banyak peserta tes yang menjawab benar

Js = jumlah peserta tes

Dalam penelitian ini soal tes yang dipakai jika  $0,30 \leq P \leq 0,70$

Hasil uji tingkat kesukaran dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 3 Tingkat Kesukaran

No	B	Js	P	Klasifikasi
1	25	30	0.59	Dipakai
2	27	30	0.64	Dipakai
3	28	30	0.67	Dipakai
4	31	30	0.74	Dipakai
5	32	30	0.76	Dipakai
6	33	30	0.79	Dipakai
7	28	30	0.67	Dipakai
8	28	30	0.66	Dipakai
9	32	30	0.76	Dipakai
10	24	30	0.57	Dipakai
11	30	30	0.71	Dipakai
12	35	30	0.83	Dipakai
13	29	30	0.69	Dipakai
14	35	30	0.83	Dipakai
15	30	30	0.71	Dipakai
16	30	30	0.71	Dipakai
17	31	30	0.74	Dipakai
18	23	30	0.55	Dipakai

19	25	30	0.60	Dipakai
20	32	30	0.76	Dipakai
21	22	30	0.52	Dipakai
22	33	30	0.79	Dipakai
23	35	30	0.73	Dipakai
24	31	30	0.74	Dipakai
25	31	30	0.74	Dipakai
26	28	30	0.67	Dipakai
27	24	30	0.57	Dipakai
28	29	30	0.69	Dipakai
29	24	30	0.57	Dipakai
30	22	30	0.52	Dipakai

Sumber: Data diolah, 2009

Dari hasil di atas dapat diketahui bahwa soal dapat dipakai jika tingkat kesukaran (P)nya sedang atau  $0,30 \leq P \leq 0,70$ . P selain tersebut dibuang. Dari 50 butir yang diuji, ternyata terdapat 10 butir soal yang dibuang yaitu butir ke 1, 10, 18, 21, 27, 29, 36, 41, 44, dan 47.

## G. Teknik Analisis Data

### 1. Uji Prasyarat

#### a. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk menguji apakah dalam model regresi, variabel pengganggu atau residual memiliki distribusi normal. Untuk menguji normalitas e, dapat digunakan formula *Jargu Berra* (JB test) berikut (Gujarati, 1995).

$$JB = N \left[ \frac{S^2}{6} + \frac{(K-3)^2}{24} \right]$$

Di mana S adalah *skewness* (kemencengan) dan K adalah *kurtosis* (keruncingan). Nilai-nilai kemencengan dan keruncingan atau S dan K dapat

diperoleh dari program SPSS, pada analisis deskriptif. Dari hasil hitung JB kemudian dibandingkan dengan tabel *Chi Square* dengan derajat bebas 2.

#### b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas adalah bahwa variansi populasi kelompok satu sama besar dengan variansi populasi kelompok dua. Asumsi ini dapat diuji secara empirik dengan menggunakan berbagai teknik statistik, yaitu menguji hipotesis nol bahwa  $\sigma_1^2 = \sigma_2^2$  (Furqon, 2002: 169).

$$S_{gab}^2 = \frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2}$$

Keterangan:

$S_{gab}^2$  = asumsi homogenitas variansi

$S_1^2$  dan  $S_2^2$  = variansi sampel

n = jumlah subyek

Untuk pengujian homogenitas menggunakan bantuan SPSS

## 2. Uji Hipotesis

Dalam penelitian ini menggunakan analisis data Anava 2 jalan (*Two Way Analysis of Variance*). Analisis data ini digunakan jika variabel kategori independen jumlahnya dua (2).

Tabel 1: Anava Dua Jalan

Motivasi belajar	Media Pembelajaran		
	Pembelajaran audio visual (A <sub>1</sub> )	Pembelajaran proyeksi (A <sub>2</sub> )	Media Pembelajaran A
Motivasi berprestasi Tinggi (B <sub>1</sub> )	A <sub>1</sub> B <sub>1</sub>	A <sub>2</sub> B <sub>1</sub>	A B
Motivasi berprestasi Rendah (B <sub>2</sub> )	A <sub>1</sub> B <sub>2</sub>	A <sub>2</sub> B <sub>2</sub>	A B

Keterangan:

A<sub>1</sub> B<sub>1</sub> = pembelajaran audio visual dengan motivasi berprestasi tinggi

A<sub>2</sub> B<sub>1</sub> = pembelajaran proyeksi dengan motivasi berprestasi tinggi

A<sub>1</sub> B<sub>2</sub> = pembelajaran audiovisual dengan motivasi berprestasi rendah

A<sub>2</sub> B<sub>2</sub> = pembelajaran proyeksi dengan motivasi berprestasi rendah

Adapun rumus untuk menghitung Anava 2 jalan (*Two Way Analysis of Variance*) adalah sebagai berikut (Furqon, 2002: 185):

$$F_{(1;n-2)(1-\alpha)} = t^2_{(n-2)(1-\alpha)}$$

Langkah-langkah untuk mencari besarnya rasio-F (Bambang Soepeno, 1997: 181):

- a. Mencari jumlah simpangan kuadrat tiap-tiap skor dari mean keseluruhan (mean total). Besaran ini disebut jumlah kuadrat keseluruhan (*total sum of square*).
- b. Mencari jumlah kuadrat antar kelompok (*Sum of Squares Between/among groups*). Yaitu jumlah kuadrat keseluruhan yang disebabkan oleh penyimpangan mean kelompok dari mean keseluruhan.
- c. Mencari jumlah kuadrat di dalam kelompok (*sum of square within groups*), yaitu jumlah kuadrat keseluruhan yang disebabkan oleh penyimpangan tiap-tiap skor dari mean kelompok masing-masing.
- d. Mencari jumlah kuadrat antar baris, yaitu jumlah dari simpangan kuadrat yang disebabkan oleh perbedaan antara mean-mean baris dengan mean keseluruhan.
- e. Mencari jumlah kuadrat antar kolom. Yaitu jumlah dari simpangan kuadrat yang disebabkan oleh perbedaan antara mean-mean kolom dengan mean keseluruhan.
- f. Mencari interaksi jumlah kuadrat, yaitu bagian dari simpangan antara mean kelompok dan mean keseluruhan yang tidak disebabkan oleh perbedaan baris atau perbedaan kolom.
- g. Menentukan derajat kebebasan (db), yang dikaitkan dengan setiap sumber variansi.
- h. Mencari nilai kuadrat mean (MS), dengan cara membagi setiap jumlah kuadrat (SS) dengan besaran derajat kebebasan (db) masing-masing proses perhitungannya.
- i. Mencari harga rasio F, untuk mempermudah cara penghitungannya, terlebih dahulu direkapitulasikan hasil perhitungan-perhitungan yang telah dilakukan sebelumnya. Adapun cara yang lebih mudah dengan menggunakan program komputer SPSS versi 10.

### 3. Hipotesis Statistik

Secara statistik hipotesis penelitian ini dapat diuraikan sebagai berikut:

- a.  $H_0 : \rho_{y1} \leq 0$  Tidak terdapat perbedaan pengaruh positif pembelajaran Audiovisual dan pembelajaran Proyeksi terhadap prestasi belajar siswa.
- $H_1 : \rho_{y1} > 0$  Terdapat perbedaan pengaruh positif pembelajaran Audiovisual dan pembelajaran Proyeksi terhadap prestasi belajar siswa.
- b.  $H_0 : \rho_{y2} \leq 0$  Tidak terdapat perbedaan pengaruh positif motivasi berprestasi tinggi dan motivasi berprestasi rendah terhadap prestasi belajar siswa.
- $H_1 : \rho_{y2} > 0$  Terdapat perbedaan pengaruh positif motivasi berprestasi tinggi dan motivasi berprestasi rendah terhadap prestasi belajar siswa.
- c.  $H_0 : \rho_{y1.2.} = 0$  Tidak terdapat interaksi pengaruh positif penggunaan strategi pembelajaran dan motivasi berprestasi terhadap prestasi belajar siswa.
- $H_1 : \rho_{y1.2.} \neq 0$  Terdapat interaksi pengaruh positif penggunaan strategi pembelajaran dan motivasi berprestasi terhadap prestasi belajar siswa.

## BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### A. Deskripsi Data

Program yang digunakan untuk menganalisis data adalah program serial statistik *SPSS 11.00 for Windows*. Sesuai dengan hasil analisis statistik deskriptif, maka karakteristik variabel penelitian ini dapat diuraikan sebagai berikut:

#### 1. Skor Prestasi Belajar Yang Menggunakan Pembelajaran Audiovisual

Tabel IV. 1: Statistik Prestasi Belajar Yang Menggunakan Pembelajaran  
Audiovisual

prestasi audiovisual		
N	Valid	42
	Missing	13
Mean		76.1914
Std. Error of Mean		2.0371
Median		76.6700
Mode		66.67 <sup>a</sup>
Std. Deviation		13.2018
Variance		174.2884
Range		50.00
Minimum		46.67
Maximum		96.67
Sum		3200.04

<sup>a</sup>. Multiple modes exist. The smallest value is shown

Data prestasi belajar dengan pembelajaran Audiovisual yang berasal dari tes ini menyebar dari skor terendah 46,67 dan tertinggi 96,67. Dengan demikian, rentangan skor yang muncul adalah sebesar 50 dari 46,67 sampai 96,67. Angka-angka ini kemudian dianalisis dan hasilnya adalah sebagai berikut: (a) skor rata-rata (mean) sebesar 76,19; (b) simpangan bakunya (standard deviasi/SD) sebesar 13,20; (c) median (me) sebesar 76,67; dan (d) modus (mo) sebesar 66,67.

Kategori dalam penelitian ini dikelompokkan dalam 3 kategori yaitu tinggi, sedang, dan rendah, untuk mengelompokkan kategori tersebut terlebih dahulu dicari kelas interval dengan rumus sebagai berikut (Sutrisno Hadi, 2001: 12):

$$i = \frac{\text{Nilai tertinggi} - \text{nilai terendah}}{\text{Jumlah kelas}}$$

$$i = \frac{96,67 - 46,67}{3} = \frac{50}{3} = 16,67 \text{ dibulatkan ke atas jadi } 17$$

Selanjutnya distribusi frekuensi skor prestasi belajar dengan pembelajaran Audiovisual adalah sebagai berikut:

Tabel IV .2 : Distribusi Skor Prestasi Belajar dengan Pembelajaran Audiovisual

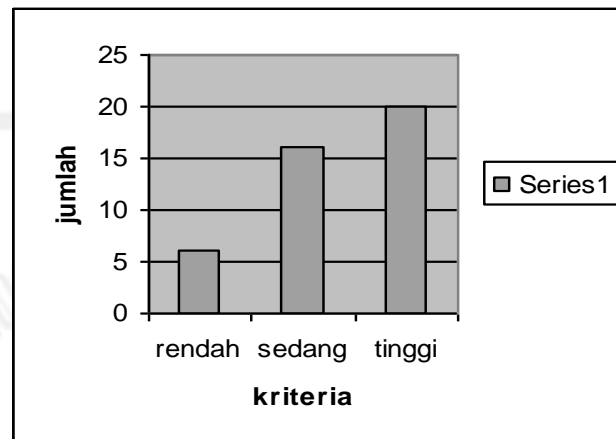
Interval	Kategori	Jumlah	persentase
46.67 - 62.67	Rendah	6	14%
63.67 - 78.67	Sedang	16	38%
79.67 - 96.67	Tinggi	20	48%
Jumlah		42	100%

Berdasarkan pada tabel di atas dapat dilihat bahwa sebanyak 6 responden (14%) berada pada kategori rendah, 16 responden (38%) berada pada kategori sedang, dan 20 responden (48%) berada pada kategori tinggi. Dari uraian tabel tersebut terlihat bahwa prestasi belajar dengan menggunakan pembelajaran Audiovisual Sekolah Dasar di Dabin IV Kecamatan Jumapolo Kabupaten Karanganyar sudah cukup baik meskipun demikian masih harus diperhatikan, hal ini terlihat dari jawaban responden tentang prestasi belajar dengan pembelajaran Audiovisual sebanyak 20 orang dengan jawabannya berada pada kategori tinggi. Gambaran lebih jelas mengenai distribusi skor



data variabel prestasi belajar dengan pembelajaran Audiovisual ini disajikan pada histogram berikut:

Gambar 2. Histogram Prestasi Belajar Siswa dengan Pembelajaran Audiovisual



## 2. Skor Prestasi Belajar dengan Pembelajaran Proyeksi

Tabel IV. 3: Statistik Prestasi Belajar dengan Pembelajaran proyeksi

prestasi proyeksi		
N	Valid	42
	Missing	13
Mean		69.3662
Std. Error of Mean		2.2670
Median		66.6700
Mode		66.67 <sup>a</sup>
Std. Deviation		14.6916
Variance		215.8438
Range		53.34
Minimum		43.33
Maximum		96.67
Sum		2913.38

Data prestasi belajar proyeksi yang

berasal dari nilai tes prestasi mulai dari skor terendah 43,33 dan tertinggi 96,67. Dengan demikian, rentangan skor yang muncul adalah sebesar 53,34 dari 43,33 sampai 96,67. Angka-angka ini kemudian dianalisis dan hasilnya adalah sebagai berikut: (a) skor rata-

rata (mean) sebesar 69,37; (b) simpangan bakunya (standard deviasi/SD) sebesar 14,69; (c) median (me) sebesar 66,67; dan (d) modus (mo) sebesar 66,67.

Kategori dalam penelitian ini dikelompokkan dalam 3 kategori yaitu tinggi, sedang, dan rendah, untuk mengelompokkan kategori tersebut terlebih dahulu dicari kelas interval dengan rumus sebagai berikut (Sutrisno Hadi, 2001: 12):

$$i = \frac{\text{Nilai tertinggi} - \text{nilai terendah}}{\text{Jumlah kelas}}$$

$$i = \frac{96,67 - 43,33}{3} = \frac{53,34}{3} = 17,78 \text{ dibulatkan ke atas jadi } 18$$

Selanjutnya distribusi frekuensi skor prestasi belajar siswa dengan pembelajaran Prpyeksi adalah sebagai berikut:

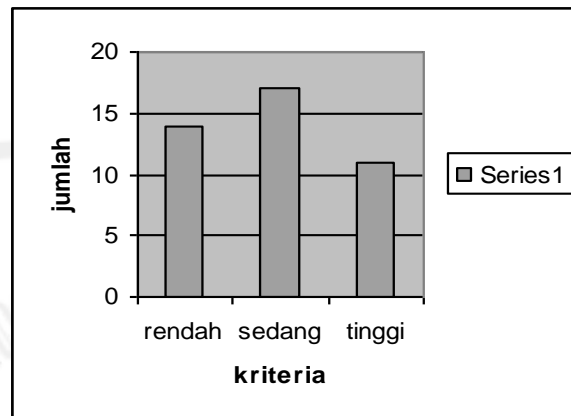
Tabel IV. 5 : Distribusi Skor Prestasi Belajar Siswa dengan Pembelajaran Proyeksi

Interval	Kategori	Jumlah	persentase
43,33 – 60,33	Rendah	14	33%
61,33 – 78,33	Sedang	17	40%
79,33 – 96,67	Tinggi	11	26%
Jumlah		42	100%

Berdasarkan pada tabel di atas dapat dilihat bahwa sebanyak 14 responden (33%) berada pada kategori rendah, 17 responden (40%) berada pada kategori sedang, dan 11 responden (26%) berada pada kategori tinggi. Dari uraian tabel tersebut terlihat bahwa prestasi belajar dengan pembelajaran Proyeksi Sekolah Dasar di Dabin IV Kecamatan Jumapolo Kabupaten Karanganyar sudah cukup baik meskipun demikian masih harus diperhatikan, hal ini terlihat dari jawaban responden tentang prestasi belajar dengan pembelajaran Proyeksi sebanyak 17 orang dengan jawabannya berada pada kategori

sedang. Gambaran lebih jelas mengenai distribusi skor data variabel prestasi belajar dengan pembelajaran Proyeksi ini disajikan pada histogram berikut:

Gambar 3. Histogram Prestasi Belajar Siswa dengan Pembelajaran Proyeksi



### 3. Skor Prestasi Belajar dengan Motivasi Tinggi

Tabel IV. 6: Statistik Prestasi Belajar Motivasi Tinggi

prestasi mot tinggi		
N	Valid	55
	Missing	0
Mean		77.0920
Std. Error of Mean		1.6617
Median		76.6700
Mode		76.67
Std. Deviation		12.3234
Variance		151.8672
Range		46.67
Minimum		50.00
Maximum		96.67
Sum		4240.06

Data prestasi belajar motivasi tinggi yang berasal dari tes ini menyebar dari skor terendah 50 dan tertinggi 96,67. Dengan demikian, rentangan skor yang muncul adalah sebesar 46,67 dari 50 sampai 96,67. Angka-angka ini kemudian dianalisis dan hasilnya adalah sebagai berikut: (a) skor rata-rata (mean) sebesar 77,09 (b) simpangan bakunya (standard deviasi/SD) sebesar 12,32; (c) median (me) sebesar 76,67; dan (d) modus (mo) sebesar 76,67.

Kategori dalam penelitian ini dikelompokkan dalam 3 kategori yaitu tinggi, sedang, dan rendah, untuk mengelompokkan kategori tersebut terlebih dahulu dicari kelas interval dengan rumus sebagai berikut (Sutrisno Hadi, 2001: 12):

$$i = \frac{\text{Nilai tertinggi} - \text{nilai terendah}}{\text{Jumlah kelas}}$$

$$i = \frac{96.67 - 50}{3} = \frac{46.67}{3} = 15,56 \text{ dibulatkan menjadi } 16$$

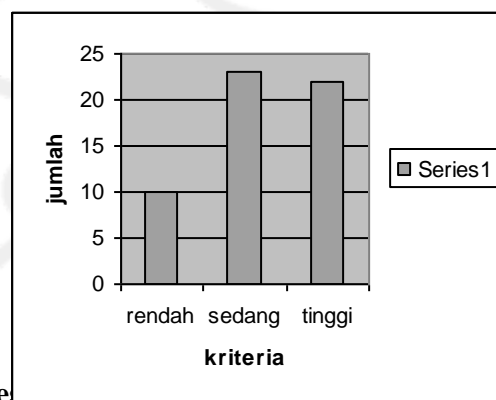
Selanjutnya distribusi frekuensi skor prestasi belajar dengan motivasi tinggi adalah sebagai berikut:

Tabel IV.7 : Distribusi Skor Prestasi Belajar dengan Motivasi Tinggi

Interval	Kategori	Jumlah	persentase
50 - 65	Rendah	10	18%
66 - 81	Sedang	23	42%
82 - 97	Tinggi	22	40%
Jumlah		55	100%

Berdasarkan pada tabel di atas dapat dilihat bahwa sebanyak 10 responden (18%) berada pada kategori rendah, 23 responden (42%) berada pada kategori sedang, dan 22 responden (40%) berada pada kategori tinggi. Dari uraian tabel tersebut terlihat bahwa prestasi belajar dengan motivasi tinggi Sekolah Dasar di Dabin IV Kecamatan Jumapolo Kabupaten Karanganyar sudah cukup baik meskipun demikian masih harus diperhatikan, hal ini terlihat dari jawaban responden tentang prestasi belajar dengan motivasi tinggi sebanyak 23 orang dengan jawabannya berada pada kategori sedang. Gambaran lebih jelas mengenai distribusi skor data variabel prestasi belajar dengan motivasi tinggi ini disajikan pada histogram berikut:

Gambar 4. Histrogram Prestasi Belajar Siswa dengan Motivasi Tinggi



#### 4. Skor Prestasi Belajar Siswa dengan Motivasi Rendah

Tabel IV.8: Statistik Prestasi Belajar Motivasi Rendah

prestasi mot rendah		
N	Valid	29
	Missing	26
Mean		64.5986
Std. Error of Mean		2.6747
Median		66.6700
Mode		66.67
Std. Deviation		14.4038
Variance		207.4681
Range		46.67
Minimum		43.33

Data prestasi belajar motivasi rendah yang berasal dari tes ini menyebar dari skor terendah 43,33 dan tertinggi 90. Dengan demikian, rentangan skor yang muncul adalah sebesar 46,67 dari 43,33 sampai 90. Angka-angka ini kemudian dianalisis dan hasilnya adalah sebagai berikut: (a) skor rata-rata (mean) sebesar 64,60; (b) simpangan bakunya (standard deviasi/SD) sebesar 14,40; (c) median (me) sebesar 66,67; dan (d) modus (mo) sebesar 66,67.

Kategori dalam penelitian ini dikelompokkan dalam 3 kategori yaitu tinggi, sedang, dan rendah, untuk mengelompokkan kategori tersebut terlebih dahulu dicari kelas interval dengan rumus sebagai berikut (Sutrisno Hadi, 2001: 12):

$$i = \frac{\text{Nilai tertinggi} - \text{nilai terendah}}{\text{Jumlah kelas}}$$

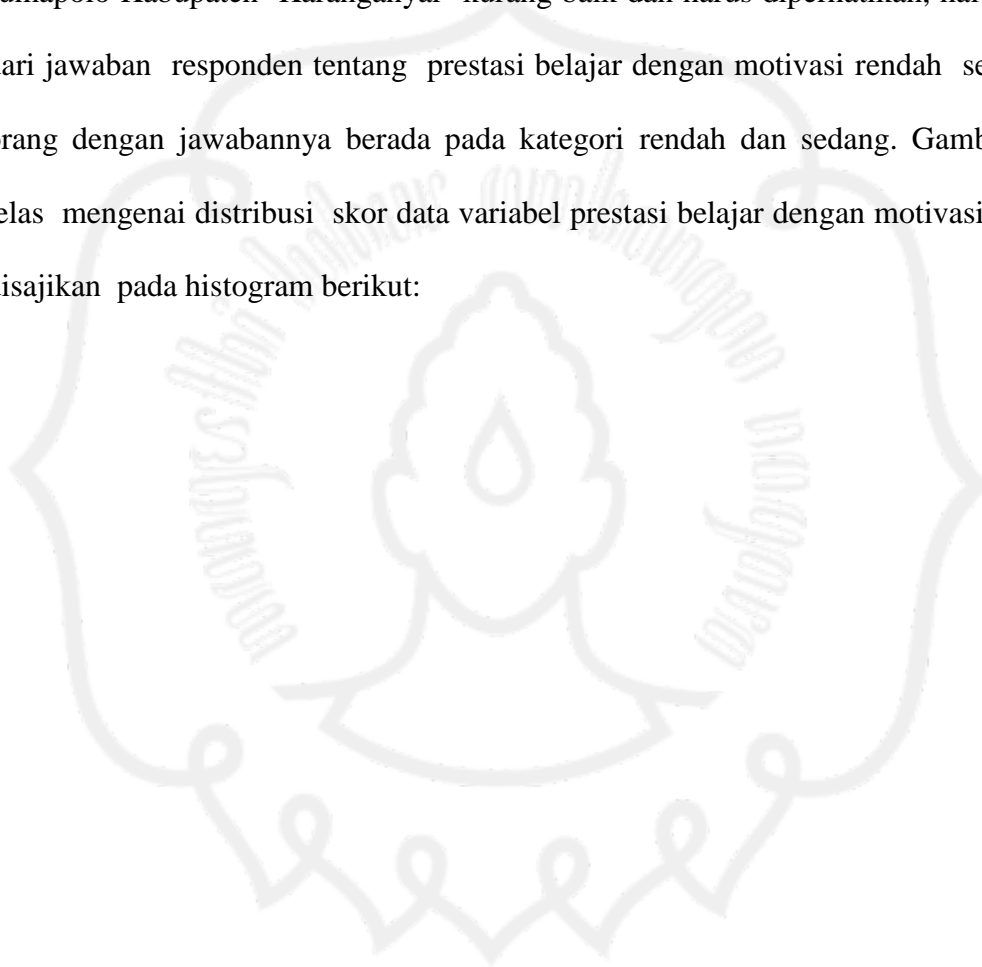
$$i = \frac{90 - 43.33}{3} = \frac{46,67}{3} = 15,56 \text{ dibulatkan ke atas menjadi } 16$$

Selanjutnya distribusi frekuensi skor prestasi belajar dengan motivasi rendah adalah sebagai berikut:

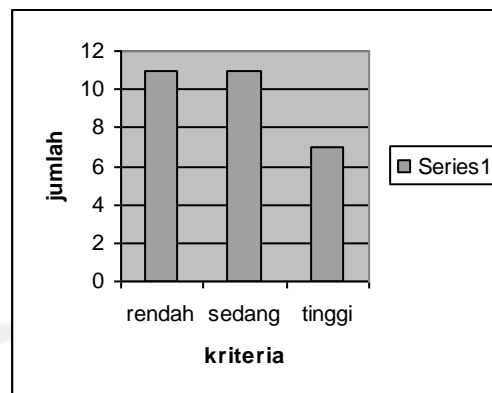
Tabel IV.9 : Distribusi Skor Prestasi Belajar dengan Motivasi Rendah

Interval	Kategori	Jumlah	persentase
43.33 – 58.33	Rendah	11	38%
59.33 – 74.33	Sedang	11	38%
75.33 – 90.33	Tinggi	7	24%
Jumlah		29	100%

Berdasarkan pada tabel di atas dapat dilihat bahwa sebanyak 11 responden (38%) berada pada kategori rendah, 11 responden (38%) berada pada kategori sedang, dan 7 responden (24%) berada pada kategori tinggi. Dari uraian tabel tersebut terlihat bahwa prestasi belajar dengan motivasi rendah di Sekolah Dasar di Dabin IV Kecamatan Jumapolo Kabupaten Karanganyar kurang baik dan harus diperhatikan, hal ini terlihat dari jawaban responden tentang prestasi belajar dengan motivasi rendah sebanyak 11 orang dengan jawabannya berada pada kategori rendah dan sedang. Gambaran lebih jelas mengenai distribusi skor data variabel prestasi belajar dengan motivasi rendah ini disajikan pada histogram berikut:



Gambar 5. Histrogram Prestasi Belajar Siswa dengan Motivasi Rendah



### 5. Skor Prestasi Belajar dengan Pembelajaran Audiovisual dan Motivasi

#### Tinggi

Tabel IV.10: Statistik Prestasi Belajar dengan Pembelajaran audiovisual dan Motivasi Tinggi

prestasi audio mot tinggi		
N	Valid	29
	Missing	26
Mean		77.3572
Std. Error of Mean		2.3995
Median		76.6700
Mode		76.67 <sup>a</sup>
Std. Deviation		12.9215
Variance		166.9648
Range		46.67
Minimum		50.00
Maximum		96.67
Sum		2243.36

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown

Data prestasi belajar dengan pembelajaran audiovisual dan motivasi tinggi yang berasal dari tes ini menyebar dari skor terendah 50 dan tertinggi 96,67. Dengan demikian, rentangan skor yang muncul adalah sebesar 46,67 dari 50 sampai 96,67. Angka-angka ini kemudian dianalisis dan hasilnya adalah sebagai berikut: (a) skor rata-rata (mean) sebesar 77,36; (b) simpangan bakunya (standard deviasi/SD) sebesar 12,92; (c) median (me) sebesar 76,67; dan (d) modus (mo) sebesar 76,67.



Kategori dalam penelitian ini dikelompokkan dalam 3 kategori yaitu tinggi, sedang, dan rendah, untuk mengelompokkan kategori tersebut terlebih dahulu dicari kelas interval dengan rumus sebagai berikut (Sutrisno Hadi, 2001: 12):

$$i = \frac{\text{Nilai tertinggi} - \text{nilai terendah}}{\text{Jumlah kelas}}$$

$$i = \frac{96.67 - 50}{3} = \frac{46.67}{3} = 15.56 \text{ dibulatkan } 16$$

Selanjutnya distribusi frekuensi skor prestasi belajar dengan pembelajaran audiovisual dan motivasi tinggi adalah sebagai berikut:

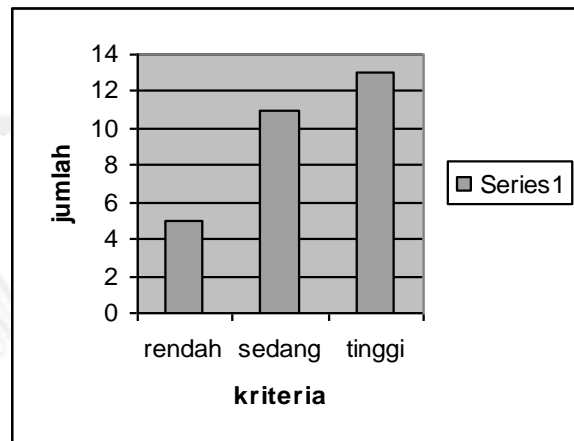
Tabel IV.11 : Distribusi Skor Prestasi Belajar dengan Pembelajaran audiovisual dan Motivasi Tinggi

Interval	Kategori	Jumlah	persentase
50 – 65	Rendah	5	17%
66 – 81	Sedang	11	38%
82 – 97	Tinggi	13	45%
Jumlah		29	100%

Berdasarkan pada tabel di atas dapat dilihat bahwa sebanyak 5 responden (17%) berada pada kategori rendah, 11 responden (38%) berada pada kategori sedang, dan 13 responden (45%) berada pada kategori tinggi. Dari uraian tabel tersebut terlihat bahwa prestasi belajar dengan menggunakan pembelajaran audiovisual dan motivasi belajar tinggi siswa Sekolah Dasar di Dabin IV Kecamatan Jumapolo Kabupaten Karanganyar sudah cukup baik meskipun demikian masih harus diperhatikan, hal ini terlihat dari jawaban responden tentang prestasi belajar dengan pembelajaran audiovisual dan motivasi belajar tinggi siswa sebanyak 13 orang dengan jawabannya berada pada kategori tinggi. Gambaran lebih jelas mengenai distribusi skor data variabel prestasi

belajar dengan pembelajaran audiovisual dan motivasi tinggi ini disajikan pada histogram berikut:

Gambar 6. Histogram Prestasi Belajar Siswa dengan Pembelajaran audiovisual dan Motivasi Tinggi



## 6. Skor Prestasi Belajar dengan Pembelajaran audiovisual dan Motivasi

### Rendah

Tabel IV.12: Statistik Prestasi Belajar dengan Pembelajaran audiovisual dan Motivasi Rendah

prestasi audio mot rendah		
N	Valid	13
	Missing	42
Mean		73.5908
Std. Error of Mean		3.8759
Median		76.6700
Mode		63.33 <sup>a</sup>
Std. Deviation		13.9746
Variance		195.2893
Range		43.33
Minimum		46.67
Maximum		90.00
Sum		956.68

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown

Data prestasi belajar dengan pembelajaran audiovisual dan motivasi rendah yang berasal dari tes ini menyebar dari skor terendah 46,67 dan tertinggi 90. Dengan demikian, rentangan skor yang muncul adalah sebesar 43,33 dari 46,67 sampai 90. Angka-angka ini kemudian dianalisis dan hasilnya adalah sebagai berikut: (a) skor rata-rata (mean) sebesar 73,59; (b) simpangan bakunya (standard deviasi/SD) sebesar 13,97; (c) median (me) sebesar 76,67; dan (d) modus (mo) sebesar 63,33.

Kategori dalam penelitian ini dikelompokkan dalam 3 kategori yaitu tinggi, sedang, dan rendah, untuk mengelompokkan kategori tersebut terlebih dahulu dicari kelas interval dengan rumus sebagai berikut (Sutrisno Hadi, 2001: 12):

$$i = \frac{\text{Nilai tertinggi} - \text{nilai terendah}}{\text{Jumlah kelas}}$$

$$i = \frac{90 - 46.67}{3} = \frac{43.33}{3} = 14,46$$

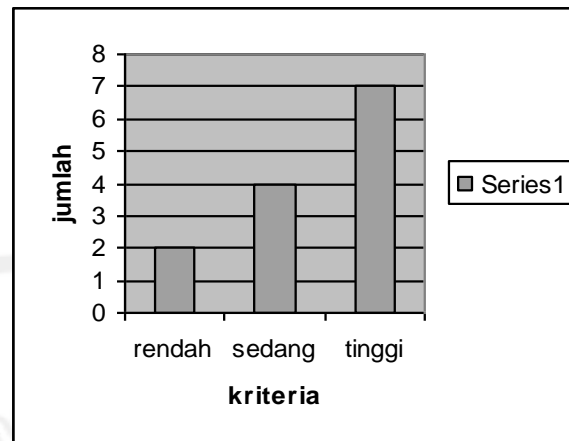
Selanjutnya distribusi frekuensi skor Prestasi belajar dengan pembelajaran audiovisual dan motivasi rendah adalah sebagai berikut:

Tabel IV.17 : Distribusi Skor Prestasi Belajar dengan Pembelajaran audiovisual dan Motivasi Rendah

Interval	Kategori	Jumlah	persentase
46.67 - 60.67	Rendah	2	15%
61.67 - 75.67	Sedang	4	31%
76.67 - 90.67	Tinggi	7	54%
Jumlah		13	100%

Berdasarkan pada tabel di atas dapat dilihat bahwa sebanyak 2 responden (15%) berada pada kategori rendah, 4 responden (31%) berada pada kategori sedang, dan 7 responden (54%) berada pada kategori tinggi. Dari uraian tabel tersebut terlihat bahwa prestasi belajar dengan menggunakan pembelajaran audiovisual dan motivasi belajar rendah siswa Sekolah Dasar di Dabin IV Kecamatan Jumapolo Kabupaten Karanganyar sangat baik namun masih perlu ditingkatkan, hal ini terlihat dari jawaban responden tentang prestasi belajar dengan pembelajaran audiovisual dan motivasi belajar rendah siswa sebanyak 7 orang dengan jawabannya berada pada kategori tinggi. Gambaran lebih jelas mengenai distribusi skor data variabel prestasi belajar dengan pembelajaran proyeksi dan motivasi rendah ini disajikan pada histogram berikut:

Gambar.9. Histrogram Prestasi Belajar Siswa dengan Pembelajaran audiovisual dan Motivasi Rendah



### 7. Skor Prestasi Belajar dengan Pembelajaran proyeksi dan Motivasi Tinggi

Tabel IV.14: Statistik Prestasi Belajar dengan Pembelajaran proyeksi dan

Motivasi Tinggi

prestasi proyeksi mot tinggi

N	Valid	26
	Missing	29
Mean		76.7962
Std. Error of Mean		2.3276
Median		76.6700
Mode		76.67
Std. Deviation		11.8684
Variance		140.8599
Range		40.00
Minimum		56.67
Maximum		96.67
Sum		1996.70

Data prestasi belajar dengan pembelajaran proyeksi dan motivasi tinggi yang berasal dari tes ini menyebar dari skor terendah 56,67 dan tertinggi 96,67. Dengan demikian, rentangan skor yang muncul adalah sebesar 40 dari 56,67 sampai 96,67. Angka-angka ini kemudian dianalisis dan hasilnya adalah sebagai berikut: (a) skor rata-rata (mean) sebesar 76,80; (b) simpangan bakunya (standard deviasi/SD) sebesar 11,87; (c) median (me) sebesar 76,67; dan (d) modus (mo) sebesar 76,67.

Kategori dalam penelitian ini dikelompokkan dalam 3 kategori yaitu tinggi, sedang, dan rendah, untuk mengelompokkan kategori tersebut terlebih dahulu dicari kelas interval dengan rumus sebagai berikut (Sutrisno Hadi, 2001: 12):

$$i = \frac{\text{Nilai tertinggi} - \text{nilai terendah}}{\text{Jumlah kelas}}$$

$$i = \frac{96.67 - 56.67}{3} = \frac{40}{3} = 13.33 \text{ dibulatkan menjadi } 14$$

Selanjutnya distribusi frekuensi skor Prestasi belajar dengan pembelajaran proyeksi dan motivasi tinggi adalah sebagai berikut:

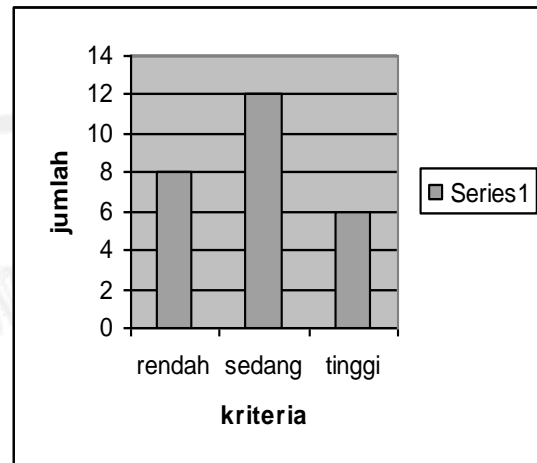
Tabel IV.15 : Distribusi Skor Prestasi Belajar dengan Pembelajaran proyeksi dan Motivasi Tinggi

Interval	Kategori	Jumlah	persentase
56.67 - 69.67	Rendah	8	31%
70.67 - 83.67	Sedang	12	46%
84.67 - 96.67	Tinggi	6	23%
Jumlah		26	100%

Berdasarkan pada tabel di atas dapat dilihat bahwa sebanyak 8 responden (31%) berada pada kategori rendah, 12 responden (46%) berada pada kategori sedang, dan 6 responden (23%) berada pada kategori tinggi. Dari uraian tabel tersebut terlihat bahwa prestasi belajar dengan menggunakan pembelajaran proyeksi dan motivasi belajar tinggi siswa Sekolah Dasar di Dabin IV Kecamatan Jumapolo Kabupaten Karanganyar baik dan masih perlu ditingkatkan, hal ini terlihat dari jawaban responden tentang prestasi belajar dengan pembelajaran proyeksi dan motivasi belajar tinggi siswa sebanyak 12 orang dengan jawabannya berada pada kategori sedang. Gambaran lebih jelas mengenai

distribusi skor data variabel prestasi belajar dengan pembelajaran proyeksi dan motivasi tinggi ini disajikan pada histogram berikut:

Gambar 8 Histrogram Prestasi Belajar Siswa dengan Pembelajaran proyeksi dan Motivasi Tinggi



## 8. Skor Prestasi Belajar dengan Pembelajaran proyeksi dan Motivasi Rendah

Tabel IV.16: Statistik Prestasi Belajar dengan Pembelajaran proyeksi dan

### Motivasi Rendah

prestasi proyeksi mot rendah

N	Valid	16
	Missing	39
Mean		57.2925
Std. Error of Mean		2.5498
Median		53.3350
Mode		50.00
Std. Deviation		10.1993
Variance		104.0267
Range		30.00
Minimum		43.33
Maximum		73.33
Sum		916.68

Data prestasi belajar dengan pembelajaran proyeksi dan motivasi rendah yang berasal dari tes ini menyebar dari skor terendah 43.33 dan tertinggi 73.33. Dengan demikian, rentangan skor yang muncul adalah sebesar 30 dari 43.33 sampai 73.33. Angka-angka ini kemudian dianalisis dan hasilnya adalah sebagai berikut: (a) skor rata-rata (mean) sebesar 57,29; (b) simpangan bakunya (standard deviasi/SD) sebesar 10,20; (c) median (me) sebesar 53,34; dan (d) modus (mo) sebesar 50,00.

Kategori dalam penelitian ini dikelompokkan dalam 3 kategori yaitu tinggi, sedang, dan rendah, untuk mengelompokkan kategori tersebut terlebih dahulu dicari kelas interval dengan rumus sebagai berikut (Sutrisno Hadi, 2001: 12):

$$i = \frac{\text{Nilai tertinggi} - \text{nilai terendah}}{\text{Jumlah kelas}}$$

$$i = \frac{73.33 - 43.33}{3} = \frac{30}{3} = 10$$



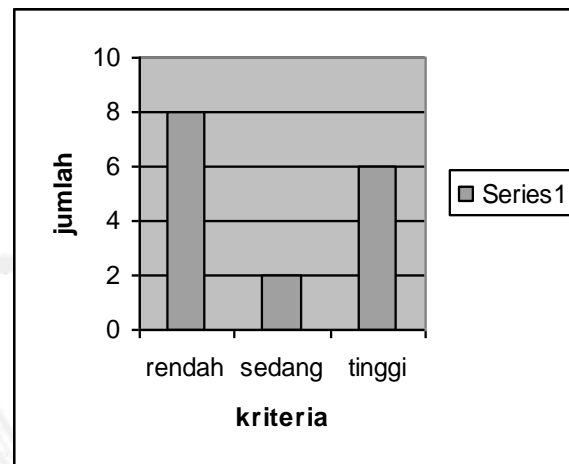
Selanjutnya distribusi frekuensi skor Prestasi belajar dengan pembelajaran proyeksi dan motivasi rendah adalah sebagai berikut:

Tabel IV.13 : Distribusi Skor Prestasi Belajar dengan Pembelajaran proyeksi dan Motivasi Rendah

Interval	Kategori	Jumlah	persentase
43.33 - 52.33	Rendah	8	50%
53.33 - 62.33	Sedang	2	13%
63.33 - 73.33	Tinggi	6	38%
Jumlah		16	100%

Berdasarkan pada tabel di atas dapat dilihat bahwa sebanyak 8 responden (50%) berada pada kategori rendah, 2 responden (12%) berada pada kategori sedang, dan 6 responden (38%) berada pada kategori tinggi. Dari uraian tabel tersebut terlihat bahwa prestasi belajar dengan menggunakan pembelajaran proyeksi dan motivasi belajar rendah siswa Sekolah Dasar di Dabin IV Kecamatan Jumapolo Kabupaten Karanganyar sangat rendah dan harus diperhatikan, hal ini terlihat dari jawaban responden tentang prestasi belajar dengan pembelajaran proyeksi dan motivasi belajar rendah siswa sebanyak 8 orang dengan jawabannya berada pada kategori rendah. Gambaran lebih jelas mengenai distribusi skor data variabel prestasi belajar dengan pembelajaran proyeksi dan motivasi rendah ini disajikan pada histogram berikut:

Gambar 7. Histogram Prestasi Belajar Siswa dengan Pembelajaran proyeksi dan Motivasi Rendah



## B. Uji Prasyarat

### 1. Uji Normalitas

Uji Normalitas siswa Sekolah Dasar di Dabin IV Kecamatan Jumapolo Kabupaten Karanganyar dilakukan untuk mengetahui apakah variabel yang diteliti berdistribusi normal atau tidak, untuk mengetahui hal tersebut peneliti menggunakan formula *Jarqu Berra* (JB test) dengan rumus sebagai berikut: (Gujarati, 2006: 160)

$$JB = n \left[ \frac{S^2}{6} + \frac{(K - 3)^2}{24} \right]$$

keterangan:

JB = *Jarqu Berra*

n = Banyaknya sampel

s = *Skewness*

k = *Kurtosis*

## a. Uji Normalitas Variabel Media Pembelajaran Audiovisual

Tabel IV.18

Descriptive Statistics					
	N	Skewness		Kurtosis	
	Statistic	Statistic	Std. Error	Statistic	Std. Error
prestasi audio visual	42	-.361	.365	-.729	.717
Valid N (listwise)	42				

Berdasarkan tabel di atas dapat dilakukan penghitungan normalitas dengan menggunakan rumus *Jarqu Berra* sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 JB &= 42 \left[ \frac{-0,361^2}{6} + \frac{(-0,729 - 3)^2}{24} \right] \\
 &= 42 \times (0,021 + 0,579) \\
 &= 25,25
 \end{aligned}$$

Hasil hitung JB kemudian dibandingkan dengan tabel *Chi Square* dengan derajat bebas 2. besarnya nilai *Chi Square* pada level keyakinan 10% diperoleh 55,75 dan untuk keyakinan 5% = 51,80. Karena nilai JB sebesar 25,25 lebih kecil dari nilai *Chi Square* (51,80) maka variabel residual (*error*) dari data yang diuji berdistribusi normal

## b. Uji Normalitas Variabel Media Pembelajaran Proyeksi

Tabel IV.19

Descriptive Statistics					
	N	Skewness		Kurtosis	
	Statistic	Statistic	Std. Error	Statistic	Std. Error
prestasi proyeksi	42	.035	.365	-.899	.717
Valid N (listwise)	42				

Berdasarkan tabel di atas dapat dilakukan penghitungan normalitas dengan menggunakan rumus *Jarqu Berra* sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 JB &= 42 \left[ \frac{0,035^2}{6} + \frac{(-0,899 - 3)^2}{24} \right] \\
 &= 2 \times (0,000 + 0,633) \\
 &= 26,61
 \end{aligned}$$

Hasil hitung JB kemudian dibandingkan dengan tabel *Chi Square* dengan derajat bebas 2. besarnya nilai *Chi Square* pada level keyakinan 10% diperoleh 55,75 dan untuk keyakinan 5% = 51,80. Karena nilai JB sebesar 26,61 lebih kecil dari nilai *Chi Square* (51,80) maka variabel residual (*error*) dari data yang diuji berdistribusi normal

## c. Uji Normalitas Variabel Motivasi Belajar Tinggi

Tabel IV.20

Descriptive Statistics					
	N	Skewness		Kurtosis	
	Statistic	Statistic	Std. Error	Statistic	Std. Error
prestasi mot tinggi	55	-.223	.322	-.781	.634
Valid N (listwise)	55				

Berdasarkan tabel di atas dapat dilakukan penghitungan normalitas dengan menggunakan rumus *Jarqu Berra* sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 JB &= 55 \left[ \frac{-0,223^2}{6} + \frac{(-0,781 - 3)^2}{24} \right] \\
 &= 55 \times (0,008 + 0,596) \\
 &= 33,22
 \end{aligned}$$

Hasil hitung JB kemudian dibandingkan dengan tabel *Chi Square* dengan derajat bebas 2. Besarnya nilai *Chi Square* pada level keyakinan 10% diperoleh 68,79 dan untuk keyakinan 5% = 73,31. Karena nilai JB sebesar 33,22 lebih kecil nilainya *Chi Square* (68,79) maka variabel residual (*error*) dari data yang diuji berdistribusi normal.

#### d. Uji Normalitas Variabel Motivasi Rendah

Tabel IV.21

Descriptive Statistics					
	N	Skewness		Kurtosis	
	Statistic	Statistic	Std. Error	Statistic	Std. Error
prestasi mot rendah	29	.309	.434	-1.017	.845
Valid N (listwise)	29				

Berdasarkan tabel di atas dapat dilakukan penghitungan normalitas dengan menggunakan rumus *Jarqu Berra* sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 JB &= 29 \left[ \frac{0,309^2}{6} + \frac{(-1,017 - 3)^2}{24} \right] \\
 &= 29 \times (0,016 + 0,672) \\
 &= 19,96
 \end{aligned}$$

Hasil hitung JB kemudian dibandingkan dengan tabel *Chi Square* dengan derajat bebas 2. besarnya nilai *Chi Square* pada level keyakinan 10% diperoleh 39,09 dan untuk keyakinan 5% =42,56. Karena nilai JB sebesar 19,96 lebih kecil

nilah *Chi Square* (39,09) maka variabel residual (*error*) dari data yang diuji berdistribusi normal.

- e. Uji Normalitas Variabel Media Pembelajaran Audiovisual dengan Motivasi Tinggi

Tabel IV.22

Descriptive Statistics					
	N	Skewness		Kurtosis	
	Statistic	Statistic	Std. Error	Statistic	Std. Error
prestasi audio mot tinggi	29	-.314	.434	-.711	.845
Valid N (listwise)	29				

Berdasarkan tabel di atas dapat dilakukan penghitungan normalitas dengan menggunakan rumus *Jarqu Berra* sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 JB &= 29 \left[ \frac{-0,314^2}{6} + \frac{(-0,711 - 3)^2}{24} \right] \\
 &= 29 \times (0,016 + 0,574) \\
 &= 17,12
 \end{aligned}$$

Hasil hitung JB kemudian dibandingkan dengan tabel *Chi Square* dengan derajat bebas 2. besarnya nilai *Chi Square* pada level keyakinan 10% diperoleh 39,09 dan untuk keyakinan 5% =42,56. Karena nilai JB sebesar 17,12 lebih kecil nilah *Chi Square* (39,09) maka variabel residual (*error*) dari data yang diuji berdistribusi normal.

- f. Uji Normalitas Variabel Media Pembelajaran Audiovisual dengan Motivasi Rendah

Tabel IV.23

Descriptive Statistics					
	N	Skewness		Kurtosis	
	Statistic	Statistic	Std. Error	Statistic	Std. Error
prestasi audio mot rendah	13	-.457	.616	-.861	1.191
Valid N (listwise)	13				

Berdasarkan tabel di atas dapat dilakukan penghitungan normalitas dengan menggunakan rumus *Jarqu Berra* sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 JB &= 13 \left[ \frac{-0,457^2}{6} + \frac{(-0,861 - 3)^2}{24} \right] \\
 &= 13 \times (0,035 + 0,621) \\
 &= 8,53
 \end{aligned}$$

Hasil hitung JB kemudian dibandingkan dengan tabel *Chi Square* dengan derajat bebas 2. besarnya nilai *Chi Square* pada level keyakinan 5% diperoleh 22,37 dan untuk keyakinan 10% =19,81. Karena nilai JB sebesar 8,53 lebih kecil nilah *Chi Square* (19,81) maka variabel residual (*error*) dari data yang diuji berdistribusi normal.

g. Uji Normalitas Variabel Pembelajaran Proyeksi dengan Motivasi Tinggi

Tabel IV.24

**Descriptive Statistics**

	N	Skewness		Kurtosis	
	Statistic	Statistic	Std. Error	Statistic	Std. Error
prestasi proyeksi mot tinggi	26	-.121	.456	-.796	.887
Valid N (listwise)	26				

Berd:

menggunakan rumus *Jarqu Berra* sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 JB &= 26 \left[ \frac{-0,121^2}{6} + \frac{(-0,796 - 3)^2}{24} \right] \\
 &= 26 \times (0,002 + 0,600) \\
 &= 15,67
 \end{aligned}$$

Hasil hitung JB kemudian dibandingkan dengan tabel *Chi Square* dengan derajat bebas 2. besarnya nilai *Chi Square* pada level keyakinan 5% diperoleh 38,89 dan untuk keyakinan 10% =35,57. Karena nilai JB sebesar 15,67 lebih kecil nilah *Chi Square* (35,57) maka variabel residual (*error*) dari data yang diuji berdistribusi normal.

#### h. Uji Normalitas Variabel Pembelajaran Proyeksi dengan Motivasi Rendah

Tabel IV.25

##### Descriptive Statistics

	N	Skewness		Kurtosis	
	Statistic	Statistic	Std. Error	Statistic	Std. Error
prestasi proyeksi mot rendah	16	.324	.564	-1.491	1.091
Valid N (listwise)	16				

Berdasarkan tabel di atas dapat dilakukan penghitungan normalitas dengan menggunakan rumus *Jarqu Berra* sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 JB &= 16 \left[ \frac{0,324^2}{6} + \frac{(-1,491 - 3)^2}{24} \right] \\
 &= 16 \times (0,017 + 0.840) \\
 &= 13.73
 \end{aligned}$$

Hasil hitung JB kemudian dibandingkan dengan tabel *Chi Square* dengan derajat bebas 2. besarnya nilai *Chi Square* pada level keyakinan 5% diperoleh 26,30 dan untuk keyakinan 10% =23,55. Karena nilai JB sebesar 13,73 lebih kecil nilah *Chi Square* (23,55) maka variabel residual (*error*) dari data yang diuji berdistribusi normal.



## 2. Uji Homogenitas

Untuk mengetahui variansi populasi kelompok satu sama besar dengan variansi populasi kelompok dua pada variabel media pembelajaran digunakan uji hipotesis nol. Perhitungan uji Homogenitas dilakukan dengan menggunakan program SPSS, hasil perhitungan uji homogenitas adalah sebagai berikut:

### a. Variabel Media Pembelajaran

Hasil uji *levene's test* menunjukkan nilai F sebesar 8,849 ( $P = 0,004$ ). Hal ini *berarti* secara statistik signifikan, dengan demikian hipotesis nol dapat ditolak atau variansi tidak sama (tidak memenuhi asumsi anova).

### b. Variabel Motivasi Berprestasi

Hasil uji *levene's test* menunjukkan nilai F sebesar 16,858 ( $P = 0,000$ ). Hal ini *berarti* secara statistik signifikan, dengan demikian hipotesis nol dapat ditolak atau tidak variansi sama (tidak memenuhi asumsi anova).

### c. Variabel Prestasi Belajar

Hasil uji *levene's test* menunjukkan nilai F sebesar 0,753 ( $P = 0,524$ ). Hal ini *berarti* secara statistik tidak signifikan, dengan demikian hipotesis nol tidak dapat ditolak atau variansi sama (memenuhi asumsi anova).

## C. Uji Hipotesis

Untuk menguji hipotesis tentang perbedaan pengaruh media pembelajaran dan motivasi belajar terhadap prestasi belajar siswa, dan Interaksi media pembelajaran dan motivasi belajar siswa terhadap prestasi belajar siswa Sekolah Dasar di Dabin IV

Kecamatan Jumapolo Kabupaten Karanganyar, digunakan metode *two ways anova* dengan *main effect*), Hasil pengujian hipotesis terlihat seperti tabel IV.26 berikut:

Tabel IV.26: Hasil SPSS Anava 2 jalan

**Tests of Between-Subjects Effects**

Dependent Variable: Y

Source	Type III Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Corrected Model	4873.298 <sup>a</sup>	3	1624.433	10.740	.000
Intercept	382572.419	1	382572.419	2529.324	.000
X1	1338.426	1	1338.426	8.849	.004
X2	2549.821	1	2549.821	16.858	.000
X1 * X2	1166.181	1	1166.181	7.710	.007
Error	12100.384	80	151.255		
Total	461901.112	84			
Corrected Total	16973.682	83			

a. R Squared = .287 (Adjusted R Squared = .260)

**1. Perbedaan Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Audiovisual dan Proyeksi Terhadap Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar di Dabin IV Kecamatan Jumapolo Kabupaten Karanganyar.**

Hasil uji anova seperti terlihat pada tabel di atas menunjukkan bahwa besarnya nilai F sebesar 8,849 dengan nilai signifikan sebesar 0,004 (<0,05) secara statistik signifikan. Hal ini berarti hipotesis nol ditolak, artinya terdapat perbedaan pengaruh media pembelajaran dengan audiovisual dan pembelajaran proyeksi terhadap prestasi belajar Sekolah Dasar di Dabin IV Kecamatan Jumapolo Kabupaten Karanganyar.

**2. Perbedaan Pengaruh Motivasi Berprestasi terhadap Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar di Dabin IV Kecamatan Jumapolo Kabupaten Karanganyar**

Hasil uji anova menunjukkan bahwa besarnya nilai F seperti terlihat pada tabel adalah sebesar 16,858 dengan nilai signifikan sebesar 0,000 (<0,05) secara statistik nilai

tersebut signifikan. Hal ini berarti hipotesis nol ditolak, artinya terdapat perbedaan pengaruh motivasi belajar tinggi dan motivasi belajar rendah terhadap prestasi belajar siswa Sekolah Dasar di Dabin IV Kecamatan Jumapolo Kabupaten Karanganyar.

### 3. Interaksi Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dan Motivasi

#### Berprestasi Terhadap Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar di Dabin IV

#### Kecamatan Jumapolo Kabupaten Karanganyar

Untuk melakukan uji lanjut pasca anava dengan menggunakan metode Scheffe. Untuk mempermudah uji lanjut pasca anava dengan metode Scheffe digunakan bantuan SPSS. Hasil perhitungan SPSS dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel IV.27. Hasil Perhitungan Uji Pasca Anava

#### 3. X1 \* X2

Dependent Variable: Y

X1	X2	Mean	Std. Error	95% Confidence Interval	
				Lower Bound	Upper Bound
Audiovisual	rendah	73.591	3.411	66.803	80.379
	tinggi	77.357	2.284	72.812	81.902
Proyeksi	rendah	57.293	3.075	51.174	63.411
	tinggi	76.796	2.412	71.996	81.596

Dari tabel tersebut di atas dapat diketahui bahwa pembelajaran audiovisual berbeda secara signifikan dengan rata-rata yang diperoleh dari metode pembelajaran proyeksi. Karena rata-rata untuk media pembelajaran audiovisual lebih tinggi dibandingkan dengan media pembelajaran proyeksi, maka diperoleh kesimpulan bahwa media pembelajaran audiovisual lebih efektif dibandingkan dengan media pembelajaran proyeksi.

## **D. Pembahasan**

### **1. Perbedaan Pengaruh Antara Penggunaan Media Pembelajaran Audiovisual dengan Media Pembelajaran Proyeksi terhadap Prestasi Belajar siswa Sekolah Dasar di Dabin IV Kecamatan Jumapolo Kabupaten Karanganyar**

Perbedaan pengaruh antara media pembelajaran audiovisual dengan media pembelajaran proyeksi terhadap prestasi belajar siswa pada mata pelajaran PKn kelas VI Sekolah Dasar di Dabin IV Kecamatan Jumapolo Kabupaten Karanganyar, disebabkan pengaruh ketertarikan siswa terhadap gambar yang disertai dengan suara yang menarik, dengan menggunakan audiovisual (baik gambar diam maupun gambar bergerak) yang disertai dengan suara, bagi siswa hal tersebut merupakan sesuatu yang baru, sehingga siswa merasa tertarik untuk mendengar dan melihat pesan yang disampaikan melalui media pembelajaran tersebut. Keterlibatan indera pendengar dan indera penglihat memungkinkan siswa lebih banyak memperoleh informasi dan pengalaman dalam belajar, dibandingkan dengan penggunaan media pembelajaran proyeksi yang hanya melibatkan indera penglihat. Dengan digunakannya media pembelajaran yang tepat dan banyak melibatkan indera dimungkinkan siswa lebih cepat menangkap apa yang menjadi pesan guru. Hal ini sesuai dengan fungsi media pembelajaran yang dinyatakan oleh Syaiful Bahri Djamarah ( 2006: 134) yang menyatakan: "Penggunaan media dalam pengajaran lebih diutamakan untuk mempercepat proses belajar mengajar dan membantu siswa dalam menangkap pengertian yang dibeirkan guru"

Dari uraian di atas jelaslah bahwa hipotesis yang menyatakan terdapat perbedaan pengaruh penggunaan pembelajaran audiovisual dan pembelajaran proyektor terhadap

prestasi belajar Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) siswa Kelas VI Sekolah Dasar di Dabin IV Kecamatan Jumapolo Kabupaten Karanganyar, terbukti kebenarannya.

## **2. Perbedaan Pengaruh Motivasi Berprestasi Tinggi dan Motivasi Rendah Terhadap Prestasi Belajar siswa Mata Pelajaran PKn kelas VI Sekolah Dasar di Dabin IV Kecamatan Jumapolo Kabupaten Karanganyar**

Perbedaan motivasi berprestasi siswa berpengaruh terhadap prestasi belajar, siswa yang memiliki motivasi berprestasi tinggi dimungkinkan untuk mencapai prestasi belajar yang lebih baik dibandingkan dengan siswa yang memiliki motivasi berprestasi rendah. Perbedaan motivasi berprestasi tersebut mempunyai makna bahwa siswa yang memiliki motivasi berprestasi memiliki kecenderungan untuk belajar atas kesadarannya sendiri tanpa mengenal waktu. Siswa yang memiliki motivasi berprestasi lebih suka belajar daripada bermain.

Dengan kesadaran yang dimiliki siswa untuk belajar, maka siswa yang memiliki motivasi berprestasi tinggi cenderung lebih disiplin, tekun, bertanggungjawab, dan bersungguh-sungguh dalam belajar, sehingga prestasi yang dihasilkan cenderung lebih tinggi dibanding dengan siswa yang memiliki motivasi berprestasi rendah. Kecenderungan prestasi belajar yang disebabkan oleh motivasi ini sesuai dengan pendapat, Kratochwill, Cook, & Travers (2000: 331) yang mengatakan bahwa Motivasi merupakan pendorong psikologi yang penting yang mempengaruhi pelaksanaan pembelajaran dalam 4 hal yaitu (1) motivasi menambahkan energi dan tingkat aktivitas individu; (2) motivasi mendorong individu ke arah tujuan yang pasti; (3) motivasi mempromosikan insiasi aktivitas tertentu dan ketekunan dalam aktivitas itu; dan (4) motivasi mempengaruhi strategi pembelajaran dan proses kognitif individu.

Siswa yang mempunyai motivasi berprestasi tinggi mempunyai terdorong untuk meraih prestasi yang lebih unggul dari teman lainnya. Hal ini sesuai dengan pendapat Sudarwan Danim (2004: 32) yang menyatakan: "...Kebutuhan berprestasi merupakan suatu motif yang secara kontras dapat dibedakan dengan kebutuhan lainnya, dan seseorang dapat dianggap mempunyai motivasi berprestasi, jika dia ingin mengungguli yang lain".

Dari uraian diatas mempertegas hipotesis yang mengatakan: "Terdapat perbedaan pengaruh antara motivasi berprestasi tinggi dan motivasi berprestasi rendah terhadap prestasi belajar siswa mata pelajaran Pendidikan Kewarga Negeraan (PKn) siswa Kelas VI Sekolah Dasar di Dabin IV Kecamatan Jumapolo Kabupaten Karanganyar, terbukti kebenarannya.

### **3. Interaksi Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dan Motivasi berprestasi terhadap Prestasi Belajar Siswa Mata Pelajaran PKn kelas VI Sekolah Dasar di Dabin IV Kecamatan Jumapolo Kabupaten Karanganyar**

Pengaruh bersama penggunaan media pembelajaran dan motivasi berprestasi siswa terhadap prestasi belajar siswa tersebut, menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran audiovisual memungkinkan keterlibatan indera siswa lebih banyak, sehingga kesan yang ditimbulkan dalam pembelajaran lebih banyak dibandingkan dengan media proyeksi yang hanya melibatkan indera penglihat. Semakin banyak keterlibatan indera didukung dengan motivasi berprestasi yang dimiliki siswa, maka prestasi belajar yang dicapai oleh siswa akan lebih baik.

Peningkatan prestasi belajar yang disebabkan oleh penggunaan media pembelajaran audiovisual ini menunjukkan bahwa fungsi media pembelajaran

audiovisual untuk pembelajaran sangatlah baik dan diperlukan. Dengan digunakannya media pembelajaran audiovisual, maka keterlibatan indera siswa lebih banyak, sehingga kesan yang ditimbulkan sebagai efek pembelajaran semakin banyak.

Motivasi berprestasi yang dimiliki siswa baik yang berasal dari dalam diri maupun dari luar, secara positif berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa, motivasi berprestasi yang dimiliki siswa terbukti dapat menimbulkan dampak positif bagi siswa dalam belajar. Hal tersebut dapat dimaknai bahwa siswa yang memiliki motivasi berprestasi tinggi cenderung mempunyai rasa tanggung jawab dan berkeinginan untuk mencapai prestasi yang lebih baik.

Dari uraian di atas, hipotesis yang mengatakan terdapat interaksi antara penggunaan media pembelajaran dan motivasi berprestasi siswa terhadap prestasi belajar siswa Pendidikan Kewarga Negeraan (PKn) siswa Kelas VI Sekolah Dasar di Dabin IV Kecamatan Jumapolo Kabupaten Karanganyar, terbukti kebenarannya.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

1. Terdapat perbedaan pengaruh antara pembelajaran menggunakan media pembelajaran audiovisual dengan media pembelajaran proyeksi terhadap prestasi belajar siswa mata pelajaran PKn kelas VI di SD Dabin IV Kecamatan Jumapolo Kabupaten Karanganyar. Terbuktinya hipotesis tersebut membuktikan bahwa pembelajaran PKn dengan menggunakan media pembelajaran audiovisual menghasilkan prestasi belajar yang berbeda dengan menggunakan media pembelajaran proyeksi, hal ini disebabkan penerapan pembelajaran audiovisual lebih banyak melibatkan indera yaitu pendengar dan penglihat, sedangkan media proyeksi hanya melibatkan indera penglihat.
2. Terdapat perbedaan pengaruh antara motivasi berprestasi tinggi dan motivasi berprestasi rendah terhadap prestasi belajar siswa mata pelajaran PKn kelas VI di SD Dabin IV Kecamatan Jumapolo Kabupaten Karanganyar. Terbuktinya hipotesis tersebut membuktikan bahwa siswa yang memiliki motivasi berprestasi tinggi memiliki kecenderungan memiliki prestasi belajar PKn yang lebih tinggi.
3. Terdapat interaksi pengaruh penggunaan penggunaan media pembelajaran dan motivasi berprestasi terhadap prestasi belajar siswa mata pelajaran PKn kelas VI di SD Dabin IV Kecamatan Jumapolo Kabupaten Karanganyar. Terbuktinya hipotesis tersebut membuktikan bahwa dengan penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan bahan ajar disertai dengan motivasi berprestasi siswa yang tinggi maka prestasi siswa akan tinggi, sebaliknya penggunaan media pembelajaran yang tidak



tepat dengan motivasi berprestasi siswa yang rendah, maka prestasi belajar siswa akan rendah.

### **B. Implikasi**

1. Perbedaan pengaruh antara penggunaan media pembelajaran audiovisual dengan media pembelajaran proyeksi terhadap prestasi belajar siswa memberikan implikasi bahwa dengan menggunakan media pembelajaran audiovisual maka prestasi belajar siswa akan lebih baik dibandingkan dengan penggunaan media pembelajaran proyeksi, karena dengan menggunakan media pembelajaran audiovisual, keterlibatan indera siswa lebih banyak, hal ini memungkinkan siswa lebih berprestasi, dengan demikian semakin banyak indera yang dilibatkan dalam pembelajaran maka pemahaman siswa terhadap pelajaran semakin baik.
2. Perbedaan pengaruh antara motivasi berprestasi tinggi dan motivasi berprestasi rendah terhadap prestasi belajar siswa, memberikan implikasi bahwa, dengan motivasi berprestasi yang tinggi dapat meningkatkan prestasi belajar. Dengan demikian keberhasilan siswa untuk memperoleh prestasi belajar dapat ditimbulkan oleh motivasi berprestasi yang dimiliki siswa, dan penggunaan media pembelajaran audiovisual
3. Interaksi media pembelajaran dan motivasi berprestasi terhadap prestasi belajar siswa, memberikan implikasi bahwa dengan digunakannya media pembelajaran audiovisual siswa lebih senang untuk mengikuti pelajaran dibandingkan dengan penggunaan proyeksi, sehingga hal tersebut memungkinkan siswa lebih termotivasi untuk mencapai prestasi belajar, hal tersebut mendorong siswa lebih berprestasi

### C. Saran

1. Pada Pemerintah; kepada pemerintah selaku pembuat kebijakan dalam penyelenggara pendidikan agar memperhatikan sarana dan prasarana dalam hal ini media pembelajaran audio visual kepada Sekolah Dasar secara merata utamanya di sekolah imbas tidak hanya sekolah inti.
2. Pada sekolah/ lembaga pendidikan: agar mata pelajaran non eksakta diperhatikan dan mendapat perlakuan yang sama dalam pelaksanaan pembelajaran serta berusaha memenuhi sarana prasarana media pembelajaran audiovisual. Sehingga siswa terangsang dan termotivasi untuk mengikuti kegiatan pembelajaran, serta giat belajar yang pada akhirnya hasil prestasi belajar siswa memenuhi harapan masyarakat dan pemerintah sesuai dengan tujuan pendidikan nasional.
3. Pada Kepala Sekolah; dalam pelaksanaan pengajaran memperhatikan sarana dan prasarana (media pembelajaran) serta memberikan stimulan serta motivasi terhadap guru dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran.
4. Pada Guru; selaku pelaksana pembelajaran diharap mampu memberikan stimulan dan motivasi terhadap minat belajar siswa untuk meningkatkan prestasi belajar melalui penggunaan media pembelajaran yang sesuai dalam proses Kegiatan pembelajaran.
5. Pada Komite Sekolah, selaku mitra kerja diharap memberi dukungan, bantuan, stimulan dan motivasi kepada sekolah yang pada akhirnya dapat membangkitkan motivasi terhadap sekolah dan guru dalam meningkatkan motivasi belajar dan prestasi belajar siswa.
6. Pada orang tua/ wali murid, selaku pelaksana pendidikan di rumah diharap mampu memberi stimulan, motivasi, dan dukungan kepada putera – puterinya untuk

meningkatkan belajar dari semua mata pelajaran yang diajarkan di sekolah sehingga akan memperoleh prestasi belajar yang tinggi (baik) dan memuaskan.

7. Pada Siswa, kepada pebelajar diharap agar senantiasa belajar secara rutin dan terus menerus semua pelajaran yang diajarkan di sekolah baik di rumah maupun di lingkungan masyarakat agar mendapatkan prestasi belajar yang memuaskan.



**DAFTAR PUSTAKA**

- Abin Syamsudin Makmum. 2004. *Psikologi Kependidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Ahmad Rohani. 2004. *Pengelolaan Pengajaran*. Jakarta. PT. Rineka Cipta.
- Akhmad Sudrajat. 2008. *Kompetensi Guru dan Peran Kepala Sekolah*, <http://akhmadsudrajat.wordpress.com>, diakses tanggal 20 Agustus 2009
- Bambang Setiaji. 2004. *Riset dengan Pendekatan Kuantitatif*. Surakarta: Universitas Muhammadiyah.
- Bambang Soepeno. 1997. *Statistik Terapan dalam Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial dan Pendidikan*, Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Borich, Gary D. 1998. *Effective Teaching Methods. Third Edition*. New Jersey: Menril, an imprint of Prentice Hall. Englewood Cliffs.
- Budiyono. 2004. *Statistika Untuk Penelitian*. Surabaya: Sebelas Maret University Press.
- Damador N. Gujarati. 2006. *Dasar-Dasar Ekonometrika*, Jakarta: Penerbit Erlangga
- Dimiyati, Mudjiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Penerbit Rineka Cipta.
- Ella Yulaelawati. 2004. *Kurikulum dan Pembelajaran Filosofi Teori dan Aplikasi*. Bandung: Pakar Raya.
- Hamzah B. Uno. 2007. *Teori Motivasi dan Pengukurannya Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Hanson, Kenneth T. & Ben F. Eller. 1999. *Educational Psychology For Effective Teaching*. Southern Africa: Wadsworth Publishing Company A Division of International Thomson Publishing Inc
- Hujair AH. Sanaky. 2009. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Penerbit Safira Insania Perss.
- Husein Umar. 2003. *Metode Riset Perilaku Konsumen Jasa*. Jakarta: Penerbit Ghalia Indonesia.
- Imam Ghozali. 2001. *Analisis Multivariate dengan Program SPSS*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Karti Soeharto. 2003. *Teknologi Pembelajaran*. Surabaya: Surabaya Intellectual Club.
- Linn, Robert L. & Norman E. Groundlund. 2000. *Measurement and Assessment in Theaching*. Upper Saddle River, New Jersey: Prentice Hall

- Masnur Muslich. 2008. *KTSP Pembelajaran Berbasis Kompetensi dan Kontekstual*. Jakarta. Bumi Aksara.
- Morrison, Gary R., Steven M. Ross, Jerrold E. Kemp. 2001. *Designing Effective Instruction*. New York: John Wiley & Sons, Inc.
- Mulyasa. 2006. *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Nana Sudjana. 2008. *Penilaian Hasil dan Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Nana Syaodih Sukmadinata. 2007. *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sadili Samsudin. 2006. *Manajemen Sumber Daya Manusia*. Bandung: CV. Pustaka Setia.
- Smaldino, Sharon, James D. Russel, Robert Heinich, Michael Molenda. 2005. *Instructional Technology and Media for Learning*. Columbus. OH: Pearson, Merrill Prentice Hall.
- Sri Esti Wuryani Djiwandono. 2008. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Penerbit Grasindo.
- Sudarwan Danim. 2004. *Motivasi Kepemimpinan & Efektivitas Kelompok*. Jakarta: Penerbit Rineka Cipta.
- Suharsimi Arikunto. 2002. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Sutrisno Hadi, 2003, *Statistika Jilid III*, Yogyakarta: Andi Offset,.
- Syaiful Bahri Djamarah. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT.Rineka Cipta.
- Syaiful Bahri Djamarah. 2008. *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Yudhi Munasi. 2008. *Media Pembelajaran, Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Gaung Persada Perss.