



Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Terhadap Motivasi Belajar Warga Belajar Paket C di Sanggar Kegiatan Belajar Kota Medan

Nayla Sabila^{1*}, Rosdiana²

^{1,2} PENMAS FIP, Universitas Negeri Medan, Inodneisa
naylasabila2003@gmail.com^{1*}, rosdianafip@gmail.ac.id²

Korespondensi penulis: naylasabila2003@gmail.com

Abstract. *This study investigates the effect of using audio-visual learning media on the learning motivation of Package C learners at the Medan City Learning Activity Center (SKB). The research problem addressed is the low learning motivation among nonformal learners, which affects their learning outcomes. The purpose of this study is to determine whether the use of Plotagon-based audio-visual media can significantly increase learner motivation. A quantitative approach with a quasi-experimental design (One Group Pretest-Posttest) was used. Data collection was conducted using a Likert-scale questionnaire, validated by an expert and tested on a trial class. The sample consisted of 25 learners. Data analysis included normality tests, homogeneity tests, and hypothesis testing using a paired t-test. The results showed a significant increase in the average motivation score from the pretest (51.84) to the posttest (89.56). The hypothesis test produced a t-count value of 24.156, which was greater than the t-table value of 2.064 at a 5% significance level, with a p-value < 0.001. This indicates a statistically significant difference between the pretest and posttest scores, confirming that the use of Plotagon audio-visual media effectively enhances the learning motivation of Package C learners. The study suggests that integrating interactive and engaging media in nonformal education can improve learning outcomes and student enthusiasm.*

Keywords: *Influence, Learning Media, Learning Motivation*

Abstrak. Penelitian ini mengkaji pengaruh penggunaan media pembelajaran audio visual terhadap motivasi belajar warga belajar Paket C di Sanggar Kegiatan Belajar (SKB) Kota Medan. Masalah yang diangkat adalah rendahnya motivasi belajar pada warga belajar pendidikan nonformal yang berdampak pada hasil belajar mereka. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah penggunaan media audio visual berbasis Plotagon dapat secara signifikan meningkatkan motivasi belajar warga belajar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain quasi-experimental (One Group Pretest-Posttest). Pengumpulan data dilakukan menggunakan angket skala Likert yang telah divalidasi oleh ahli dan diuji pada kelas uji coba. Sampel penelitian berjumlah 25 warga belajar. Analisis data mencakup uji normalitas, uji homogenitas, dan pengujian hipotesis menggunakan uji t-berpasangan. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada skor rata-rata motivasi belajar dari pretest (51,84) ke posttest (89,56). Uji hipotesis menghasilkan nilai t hitung sebesar 24,156, yang lebih besar dari t tabel sebesar 2,064 pada taraf signifikansi 5%, dengan nilai p < 0,001. Hasil ini menunjukkan perbedaan yang signifikan secara statistik antara skor pretest dan posttest, sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media audio visual Plotagon efektif dalam meningkatkan motivasi belajar warga belajar Paket C. Penelitian ini menyarankan integrasi media interaktif dan menarik dalam pendidikan nonformal untuk meningkatkan hasil belajar dan antusiasme peserta didik.

Kata kunci: Pengaruh, Media Pembelajaran, Motivasi Belajar

1. LATAR BELAKANG

Pendidikan memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia, baik melalui jalur formal maupun nonformal. Salah satu bentuk pendidikan nonformal yang berperan dalam pemerataan akses pendidikan adalah program kesetaraan Paket C, yang setara dengan jenjang pendidikan menengah atas. Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa motivasi belajar warga belajar Paket C masih tergolong rendah. Berdasarkan data Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi

(Kemendikbud Ristek) tahun 2023, tingkat penyelesaian pendidikan Paket C masih tergolong rendah, meskipun tingkat partisipasinya meningkat sebesar 5% dalam lima tahun terakhir.

Fenomena ini juga terlihat di Sanggar Kegiatan Belajar (SKB) Kota Medan, di mana berdasarkan hasil observasi awal, ditemukan bahwa sebagian besar warga belajar memperoleh nilai di bawah standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Dari 25 warga belajar yang diamati, hanya 5 orang yang mampu mencapai nilai di atas 80, sementara sisanya masih berada di bawah nilai minimal ketuntasan 70. Salah satu faktor utama yang mempengaruhi rendahnya capaian belajar ini adalah kurangnya motivasi belajar, yang dipengaruhi oleh metode pembelajaran yang masih konvensional, monoton, dan kurang menarik perhatian warga belajar.

Motivasi belajar merupakan faktor kunci dalam keberhasilan proses pembelajaran. Sardiman (2016) menyebutkan bahwa motivasi adalah dorongan internal maupun eksternal yang dapat memunculkan semangat belajar, mendorong seseorang untuk bertindak, serta mempertahankan perilaku dalam mencapai tujuan tertentu. Siswa atau warga belajar yang termotivasi akan menunjukkan antusiasme, ketekunan, dan semangat tinggi untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Sebaliknya, kurangnya motivasi akan menyebabkan peserta didik pasif, tidak fokus, bahkan cepat merasa bosan.

Dalam konteks pendidikan nonformal, salah satu strategi yang dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar adalah pemanfaatan media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Menurut Arsyad (2022), media audio visual memiliki daya tarik yang kuat karena menggabungkan unsur suara dan gambar sehingga dapat membantu peserta didik memahami materi secara lebih konkret. Salah satu media audio visual inovatif yang mulai digunakan adalah Plotagon, yaitu aplikasi pembuatan video animasi 3D yang memungkinkan guru atau pamong menciptakan cerita pembelajaran yang sesuai dengan konteks warga belajar.

Penelitian ini difokuskan untuk mengkaji pengaruh penggunaan media pembelajaran audio visual berbasis Plotagon terhadap motivasi belajar warga belajar Paket C di SKB Kota Medan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah penggunaan media ini dapat memberikan dampak yang signifikan dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik nonformal, serta untuk memberikan rekomendasi pemanfaatan media pembelajaran yang lebih efektif di SKB.

Manfaat dari penelitian ini diharapkan tidak hanya berguna bagi warga belajar, tetapi juga bagi para tutor dan pengelola lembaga pendidikan nonformal. Bagi warga belajar, hasil

penelitian dapat meningkatkan semangat belajar mereka melalui media yang lebih menyenangkan. Bagi tutor, penelitian ini dapat menjadi masukan untuk memilih dan merancang media pembelajaran yang kreatif, sedangkan bagi lembaga SKB, hasil penelitian dapat dijadikan dasar untuk meningkatkan mutu layanan pendidikan kesetaraan. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan kualitas pendidikan nonformal di Indonesia, khususnya dalam hal pemanfaatan teknologi pembelajaran yang inovatif.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (quasi-experimental) untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran audio visual terhadap motivasi belajar warga belajar Paket C di Sanggar Kegiatan Belajar (SKB) Kota Medan. Desain penelitian yang digunakan adalah One Group Pretest-Posttest Design, di mana subjek penelitian diberikan pretest terlebih dahulu, kemudian diberikan perlakuan menggunakan media audio visual berbasis Plotagon, dan diakhiri dengan pemberian posttest. Subjek penelitian ini adalah warga belajar Paket C di SKB Kota Medan yang berjumlah 25 orang. Sampel dipilih menggunakan teknik purposive sampling dengan kriteria warga belajar yang aktif mengikuti kegiatan belajar dan bersedia terlibat secara penuh dalam seluruh rangkaian kegiatan penelitian. Instrumen pengumpulan data yang digunakan berupa angket motivasi belajar berbasis skala Likert dengan empat pilihan jawaban. Instrumen ini sebelumnya telah divalidasi oleh ahli media dan diuji coba pada kelas uji coba dengan jumlah responden sebanyak 20 orang. Hasil validasi menunjukkan bahwa instrumen layak digunakan, ditunjukkan dengan nilai validitas dan reliabilitas yang memenuhi standar pengukuran psikometrik. Teknik analisis data dalam penelitian ini meliputi uji normalitas dan uji homogenitas untuk memastikan bahwa data memenuhi asumsi uji parametrik. Selanjutnya, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji-t (paired sample t-test) untuk mengetahui perbedaan skor motivasi antara sebelum dan sesudah perlakuan. Perhitungan dilakukan dengan bantuan perangkat lunak statistik SPSS versi terbaru. Peningkatan motivasi belajar dianalisis berdasarkan selisih rata-rata skor pretest dan posttest. Uji-t digunakan untuk menguji signifikansi perubahan motivasi belajar yang terjadi setelah pemberian perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran audio visual Plotagon..

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran audio visual berbasis Plotagon terhadap motivasi belajar warga belajar Paket C di Sanggar Kegiatan Belajar (SKB) Kota Medan. Data diperoleh dari pengisian angket motivasi belajar sebelum (pretest) dan sesudah (posttest) perlakuan, yang dianalisis secara deskriptif dan inferensial. Berdasarkan hasil pengumpulan data, skor rata-rata motivasi belajar pada tahap pretest adalah 51,84 dengan standar deviasi 8,24, sedangkan pada tahap posttest skor rata-rata meningkat menjadi 89,56 dengan standar deviasi 7,12. Peningkatan skor rata-rata ini menunjukkan adanya perubahan motivasi belajar setelah warga belajar mendapatkan perlakuan pembelajaran menggunakan media Plotagon. Selain itu, uji normalitas Kolmogorov-Smirnov menunjukkan bahwa data pretest dan posttest berdistribusi normal ($p = 0,200$ untuk pretest dan $p = 0,134$ untuk posttest, keduanya $> 0,05$). Uji homogenitas Levene's Test menunjukkan bahwa varians kedua kelompok data homogen ($p = 0,257 > 0,05$). Selanjutnya, analisis uji hipotesis menggunakan paired sample t-test menghasilkan thitung sebesar 24,156 dengan ttabel pada $df = 24$ dan taraf signifikansi 5% sebesar 2,064. Karena thitung $>$ ttabel dan $p\text{-value} < 0,001$, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan secara statistik antara nilai pretest dan posttest.

Perhitungan N-Gain juga dilakukan untuk mengetahui seberapa besar peningkatan motivasi belajar, dengan hasil rata-rata N-Gain sebesar 0,72 yang termasuk kategori tinggi. Artinya, penggunaan media audio visual Plotagon mampu meningkatkan motivasi belajar warga belajar hingga 72% dari capaian awal. Temuan ini diperkuat dengan observasi lapangan yang mencatat adanya peningkatan antusiasme, partisipasi aktif, serta keterlibatan warga belajar selama proses pembelajaran berlangsung.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan dan positif dari penggunaan media pembelajaran audio visual berbasis Plotagon terhadap peningkatan motivasi belajar warga belajar Paket C di SKB Kota Medan. Hal ini terlihat dari peningkatan skor rata-rata motivasi belajar yang semula 51,84 menjadi 89,56, serta hasil uji-t yang signifikan pada taraf 5%.

Peningkatan motivasi belajar ini selaras dengan teori motivasi belajar yang dikemukakan oleh Sardiman (2016), yang menyatakan bahwa motivasi adalah kekuatan

internal dan eksternal yang dapat menggerakkan individu untuk belajar, mengarahkan perilakunya, dan menjaga keberlangsungan aktivitas belajar. Media Plotagon, sebagai media pembelajaran berbasis animasi 3D, mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan dibanding metode ceramah konvensional yang selama ini digunakan.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan temuan Rahmat Hidayat (2022) yang menemukan bahwa penggunaan media audio visual mampu meningkatkan motivasi belajar peserta pendidikan nonformal hingga 60%. Di penelitian ini, peningkatan bahkan mencapai rata-rata 72%, yang menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi berbasis animasi interaktif memberikan dampak yang lebih signifikan. Plotagon membantu menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk narasi yang lebih kontekstual dan relatable, sehingga warga belajar merasa lebih tertarik, lebih mudah memahami, serta lebih terlibat dalam proses belajar.

Faktor lain yang mendukung peningkatan motivasi belajar adalah adanya kombinasi unsur visual (gambar, gerak) dan audio (suara, musik) yang bekerja bersama untuk menarik perhatian warga belajar. Arsyad (2022) menyebutkan bahwa media audio visual memiliki keunggulan dalam menyampaikan informasi secara konkret, membantu peserta didik menangkap makna dengan lebih baik, serta meningkatkan daya ingat. Dalam penelitian ini, pengamatan lapangan menunjukkan bahwa warga belajar tampak lebih fokus, aktif menjawab pertanyaan, serta menunjukkan antusiasme untuk menyelesaikan tugas belajar yang diberikan.

Selain itu, peningkatan motivasi belajar juga tidak terlepas dari peran tutor dalam mengarahkan penggunaan media. Tutor yang terampil dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran mampu menciptakan suasana kelas yang menyenangkan dan interaktif, sehingga motivasi belajar peserta meningkat. Ini sesuai dengan pendapat Hamdayama (2016) yang menyatakan bahwa kemampuan guru atau tutor dalam menyajikan pembelajaran akan memengaruhi keberhasilan proses belajar mengajar.

Namun demikian, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan, seperti sampel yang relatif kecil (25 orang) dan ruang lingkup penelitian yang hanya mencakup satu lembaga (SKB Kota Medan). Untuk penelitian selanjutnya, disarankan untuk memperluas cakupan penelitian pada berbagai lembaga pendidikan nonformal di daerah lain, menggunakan sampel yang lebih besar, serta menggali lebih dalam faktor-faktor lain yang memengaruhi motivasi belajar, seperti lingkungan belajar, dukungan keluarga, atau karakteristik individu warga belajar.

Dengan hasil penelitian ini, diharapkan para tutor dan pengelola lembaga pendidikan nonformal dapat mempertimbangkan pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi, khususnya media audio visual seperti Plotagon, untuk meningkatkan motivasi belajar dan capaian pembelajaran warga belajar

4. KESIMPULAN

Penelitian ini secara konkret membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran audio visual berbasis Plotagon berpengaruh signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar warga belajar Paket C di Sanggar Kegiatan Belajar (SKB) Kota Medan. Hasil analisis data menunjukkan peningkatan skor rata-rata motivasi belajar sebesar 72% dari pretest ke posttest, yang didukung oleh hasil uji-t dengan nilai signifikansi $p < 0,001$. Ini berarti bahwa media Plotagon tidak hanya berperan sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai pemantik minat belajar, penggerak partisipasi aktif, dan pendorong keterlibatan warga belajar dalam proses pendidikan nonformal.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2022). *Media pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Dewi, R. (2019). *Motivasi belajar*. Bandung: Alfabeta.
- Hamdayama, J. (2016). *Model pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hidayat, R. (2022). Effectiveness of audio-visual media in enhancing learning motivation in nonformal education. *Journal of Educational Research and Practice*, 12(3), 45–58.
- Kompri. (2016). *Motivasi pembelajaran: Perspektif guru dan siswa*. Bandung: Alfabeta.
- Mulyasa, E. (2020). *Manajemen dan kepemimpinan kepala sekolah*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Purwanto. (2020). *Evaluasi hasil belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sardiman, A. M. (2016). *Interaksi dan motivasi belajar mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Suryani, N., Hasanah, S., & Gunawan, A. (2018). *Media pembelajaran audio visual*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Tafonao, T. (2018). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar siswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103–114.
- Uno, H. B. (2022). *Teori motivasi & pengukurannya: Analisis di bidang pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Yusuf, S. (2020). *Psikologi perkembangan anak dan remaja*. Bandung: Remaja Rosdakarya.