



JURNAL BASICEDU

Volume 6 Nomor 3 Tahun 2022 Halaman 4712 - 4719

Research & Learning in Elementary Education

<https://jbasic.org/index.php/basicedu>



Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Audiovisual terhadap Hasil Belajar pada Pelatihan Kewirausahaan

Robby MT^{1✉}, Mustofa Kamil², Asep Saepudin³, Oong Komar⁴

Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia^{1,2,3,4}

E-mail: 195.dikreglx@gmail.com¹, mustofa.kamilun@upi.edu², aspudin@upi.edu³, prof.oongkomar@upi.edu⁴

Abstrak

Penelitian ini bermaksud untuk mengetahui pengaruh penggunaan Media Pembelajaran Audiovisual Terhadap Hasil Belajar peserta pelatihan kewirausahaan. Penelitian yang digunakan adalah metode *expost facto* dengan bentuk penelitian studi hubungan. Hasil penelitian membuktikan adanya pengaruh penggunaan media pembelajaran audiovisual terhadap hasil belajar peserta pelatihan kewirausahaan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *audio visual* dinilai cukup efektif untuk meningkatkan hasil belajar kewirausahaan. Ini terlihat dari t hitung $>$ t tabel ($5,657 > 1,9842$) yang membuktikan adanya pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat dengan perhitungan regresi linier sederhana didapat persamaan $Y = 52,657 + 0,466X$, yang berarti jika penggunaan media pembelajaran audiovisual (X) bernilai 0 (nol), maka hasil belajar bernilai 52,657. Dan jika penggunaan media pembelajaran audiovisual (X) mengalami kenaikan 1, maka hasil belajar akan mengalami peningkatan sebesar 0,466. Koefisien determinasi pada penelitian ini mengindikasikan andil pengaruh media pembelajaran audiovisual terhadap hasil belajar sebesar 25,1% kemudian sisanya dipengaruhi oleh variabel lain

Kata Kunci: audio visual, pelatihan, kewirausahaan

Abstract

This study aims to determine the effect of using Audiovisual Learning Media on the Learning Outcomes of entrepreneurship training participants. The research method used is the *expost facto* method in the form of a relationship study research. The results showed that there was an effect of using audiovisual learning media on the learning outcomes of entrepreneurship training participants. The results showed that the use of audiovisual learning media was considered effective enough to improve entrepreneurial learning outcomes. This can be seen from t count $>$ t table ($5.657 > 1.9842$) which shows the influence of independent variables on the dependent variable with simple linear regression calculations obtained the equation $Y = 52.657 + 0.466X$, which means that if the use of audiovisual learning media (X) is 0 (zero), then the learning outcomes are worth 52.657. And if the use of audiovisual learning media (X) increases by 1, then learning outcomes will increase by 0.466. The coefficient of determination in this study shows the contribution of the influence of audiovisual learning media on learning outcomes by 25.1% while the rest is influenced by other variables.

Keywords: audio visual, training, entrepreneurship

Copyright (c) 2022 Robby MT, Mustofa Kamil, Asep Saepudin, Oong Komar

✉Corresponding author :

Email : 195.dikreglx@gmail.com

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2748>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

Jurnal Basicedu Vol 6 No 3 Tahun 2022
p-ISSN 2580-3735 e-ISSN 2580-1147

PENDAHULUAN

Proses belajar mengajar saat ini bergantung kepada perkembangan dan pemanfaatan IPTEKS sebagai agen pembaharuan. Sebagai seorang tenaga pendidik harus mampu beradaptasi terhadap perkembangan zaman termasuk dalam penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi. Maka seorang tenaga pendidik harus meningkatkan kemampuannya dalam penggunaan media pembelajaran yang sebelumnya lebih banyak menggunakan media papan tulis dan menggunakan metode ceramah dalam proses transfer ilmu kepada peserta didik. Tujuan pembelajaran akan tercapai jika didukung dengan media pembelajaran yang bisa diadaptasi oleh instruktur sehingga materi yang disampaikan lebih menarik, bervariasi dan mudah dimengerti.

Penggunaan media sebagai sumber belajar pada saat proses pembelajaran masih kurang, salah satu sumber belajar yang dapat digunakan oleh pendidik yaitu media audio visual yang diproyeksikan dengan infokus/LCD Projector. Media audio visual yang ditampilkan melalui infokus/LCD Projector dapat mengaktifkan peserta didik, mempermudah dalam menyampaikan materi pada aktivitas pembelajaran dan meningkatkan minat belajar peserta didik. Proses pembelajaran dikelas akan lebih efektif jika menggunakan media pembelajaran, karena media pembelajaran dengan berbasis teknologi akan menghasilkan perubahan yang positif terhadap kemampuan dan keinginan peserta untuk ikut serta dalam aktivitas belajar (Nurrita, 2018). Media adalah faktor yang berpengaruh pada kehatian belajar dalam kelas. karena media pembelajaran merupakan alat dan dimanfaatkan guna menyampaikan isi materi pembelajaran (Wati, 2016:3). Media pembelajaran bisa diartikan sebagai penghubung antara pengajar dan peserta didik dalam memberikan informasi dan pesan (Wati, 2016:4). selanjutnya media adalah alat yang digunakan untuk menyalurkan pesan dan perantara informasi pembelajaran (Sundayana, 2015:4). Media merupakan mediator pesan dari seseorang kepada orang lainnya (Arsyad, 2013:3). Media memiliki peran dan fungsi untuk mengatur aliran informasi dari instruktur kepada peserta didik dan sebaliknya pada saat terlaksananya aktivitas belajar mengajar yang mana pengajar dalam hal ini instruktur berperan sebagai pembawa informasi dan peserta sebagai penerima informasi tersebut dengan optimal.

Hamdani (2011), memaparkan bahwa “media pembelajaran merupakan alat atau perantara yang dikemukakan oleh instruktur dalam memberikan materi pembelajaran kepada peserta untuk memudahkan peserta didik dalam menangkap dan memahami apa yang disampaikan agar dapat menaikkan motivasi dan hasil belajar peserta”. Arsyad (2013), juga menyatakan bahwa “media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar”. Berdasarkan penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa melalui penggunaan media pembelajaran pada aktivitas belajar mengajar bisa memudahkan serta lebih memperjelas materi yang diberikan sehingga peserta didik lebih mudah memahami materi yang diberikan oleh instruktur yang akan memberikan pengaruh positif pada hasil belajar mereka.

Media pembelajaran yang bisa dipakai pada kegiatan belajar mengajar salah satunya ialah media pembelajaran audiovisual. Media ini merupakan media yang menarik untuk digunakan dalam kegiatan belajar karena tidak hanya bisa didengar melainkan juga bisa dilihat secara bersamaan. Penggunaan media dalam kegiatan belajar mengajar tidak bisa dikesampingkan begitu saja khususnya dalam mata pelatihan kewirausahaan agar dapat bisa memperoleh hasil belajar yang diinginkan (Hidayat, 2021). Febliza dan Afdal dalam Sari & Mutia (2020), memaparkan bahwa media audio visual merupakan sebuah gaya pembelajaran dengan memanfaatkan media yang memuat gambar dan suara, dimana dalam proses penerimaan materi menggunakan indra penglihatan dan indra pendengaran. Media audio visual bisa diartikan sebagai alat yang dapat menampilkan gambar dan menghadirkan bunyi. Beberapa Contoh yang tergolong media ini ialah film bersuara, televisi dan video (Prasetya, 2016:18). Menurut (Asmara, 2015; Hayati, Ahmad and Harianto, 2017; Sulfemi and Mayasari, 2019) dengan menggunakan media pembelajaran *audio visual* dinilai sangat relevan sesuai dengan perkembangan teknologi dan dapat menumbuhkan motivasi dan minat dalam belajar.

Sementara menurut (Haryoko, 2009; Arwudarachman, Setiadarma and Marsudi, 2015) dengan media pembelajaran *audio visual* dapat menumbuhkan kesan proses pembelajaran menjadi lebih interaktif. Tujuan penggunaan media pembelajaran *audio visual* pada kondisi pandemic seperti ini adalah sebagai mediasi bagi pendidik terhadap peserta didik untuk membagikan pengetahuan sikap maupun ide yang lebih inovatif (Sulfemi, 2019). Walaupun tujuan media pembelajaran *audio visual* tidak dimaksudkan untuk tujuan didaktik oleh karena itu untuk mendapatkannya perlu beberapa adaptasi (Aleksandrov, 2014). Selain itu, media *audio visual* juga memiliki manfaat untuk meningkatkan rasa simpati dan adanya perubahan tingkah laku serta terbangun relasi (hubungan) terhadap peserta didik (Hastuti and Budianti, 2014).

Menurut Sanjaya (2011), “Media audiovisual, merupakan jenis media yang tidak hanya memuat komponen suara tetapi juga memuat gambar yang dapat dilihat, seperti rekaman video, berbagai ukuran film, slide suara, dan lain sebagainya. Kinerja media ini dinyatakan lebih baik dan lebih menarik, karena memuat gambar dan suara”. Dengan adanya media audio visual yang ditampilkan melalui infokus/LCD Projector, pendidik bisa memberikan gambaran nyata secara langsung yang konkrit dari yang sedang diajarkan dengan harapan, peserta didik dapat melihat, membandingkan, memahami, mengingat dan membuktikan apa yang diajarkan atau disampaikan pendidik padanya. Penekanan dalam segi visual tentunya merupakan salah satu daya tarik yang dapat diperhatikan oleh pendidik kepada peserta didik. Salah satunya dengan media komik digital yang dinilai lebih efektif untuk mengajar secara monolog maupun auditori untuk peserta didik dibanding dengan komik media cetak (Ayu, Arthur and Neolaka, 2019). Inovasi dalam bentuk media visual seperti ini memang sangat dibutuhkan, namun memiliki kekurangan yaitu kurang atraktif dan interaktif karena bersifat monolog dibandingkan dengan penggunaan *powerpoint* atau *wordshare*. *Powerpoint* dan *wordshare* dinilai dapat meningkatkan kemampuan *softskills* peserta didik dari segi menulis bahkan mendengar dan berbicara (Diansari, Suratman and Soejoto, 2017).

“Media pembelajaran audiovisual ini merupakan gabungan antara audio dan visual atau disebut juga sebagai media pandang-dengar, melalui media pembelajaran ini penyampaian pelajaran kepada peserta menjadi lebih menyeluruh serta maksimal” (Hamdani, 2010). Penggunaan media *audio visual* selain untuk memberikan atau menyajikan suatu materi ajar atau bahan ajar juga dapat digunakan untuk memberikan umpan balik dengan menggunakan teknologi sebagai pengganti dari metode konvensional (Cavaleri *et al.*, 2019). Penggunaan media *audio visual* dalam kondisi seperti ini juga dapat menggunakan media massa seperti saluran TV untuk penyampaian materi sehingga media massa juga mempunyai peranan penting dalam dunia pendidikan guna meningkatkan respons peserta didik terhadap program TV (Bahrani and Sim, 2011; Olube, 2015). Selain itu, penggunaan media *audio visual* juga dapat diterapkan untuk kegiatan pra pembelajaran. Jadi, peserta didik diminta untuk melihat sebuah video terlebih dahulu sebelum masuk kepada pembelajaran atau materi yang akan dibahas. Sehingga penggunaan media *audio visual* ini mampu membangkitkan pengetahuan latar belakang dan menanamkan sikap berpikir kritis terhadap peserta didik (Saeidi and Ahmadi, 2016).

Peserta pelatihan kewirausahaan merupakan pemuda yang masih usia pelajar namun putus sekolah di wilayah Banten. Pelatihan diberikan kepada pemuda putus sekolah ini bertujuan agar mereka mampu menjadi wirausahawan yang tangguh dalam ekonomi dan dapat memenuhi kebutuhan hidupnya melalui usaha yang dilakukan.

Penggunaan media pembelajaran audiovisual pada mata latih pelatihan kewirausahaan telah dilakukan melalui alat seperti laptop, speaker serta proyektor. Tetapi pelaksanaan pembelajaran menggunakan media audiovisiol tidak berjalan dengan lancar, terdapat hambatan dalam kegiatan belajar mengajar dikarenakan keberadaan proyektor pada kegiatan ini masih terbatas, seperti pemakaian proyektor yang harus bergantian dengan kelas lain jika terdapat kelas pelatihan lain yang menggunakannya pada waktu yang bersamaan. Sementara untuk mata latih pelatihan kewirausahaan ini penggunaan media audiovisual sangat penting. Menurut instruktur pada pelatihan ini, peserta sangat antusias dan memperhatikan dengan baik saat kegiatan

berlangsung jika menggunakan media audio visual. Ketertarikan mereka berkurang jika hanya menggunakan metode ceramah dan tanya jawab saja. Para peserta tidak tertarik dan tidak semangat saat kegiatan pelatihan berlangsung.

Dari penjelasan yang telah diuraikan, penulis tertarik untuk meneliti lebih lanjut tentang “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Audiovisual Terhadap Hasil Belajar peserta pelatihan kewirausahaan di Balai Desa Tirtayasa Serang Banten.

Variabel bebas pada penelitian ini ialah “Media Pembelajaran Audiovisual” berdasarkan indikator atau aspek menurut Fathurrohman & Sutikno (2011), sebagai berikut: (1) Menarik perhatian peserta (2) Membantu untuk mempercepat pemahaman dalam proses pembelajaran (3) Memperjelas penyajian pesan agar tidak bersifat verbalitas (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan) (4) Mengatasi keterbatasan ruang (5) Pembelajaran lebih komunikatif dan produktif (6) Waktu pembelajaran bisa dikondisikan (7) Menghilangkan kebosanan peserta pelatihan dalam belajar (8) Meningkatkan motivasi peserta dalam mempelajari sesuatu/menimbulkan gairah belajar. (9) Meningkatkan kadar keaktifan/keterlibatan peserta dalam kegiatan pembelajaran. Selanjutnya variabel terikat pada penelitian ini ialah “Hasil belajar” dengan indikator *pretest* dan *posttest*.

Penelitian ini memiliki keterbaruan yaitu pelaksanaan pelatihan dilakukan menggunakan media interaktif yang membuat para peserta pelatihan dapat meningkatkan hasil pembelajarannya. Media interaktif yang dimaksud adalah penggunaan media pembelajaran audio visual, media pembelajaran ini berbeda dengan media pembelajaran sebelumnya yang digunakan dalam pelatihan yang sama. Media pembelajaran yang digunakan sebelumnya cenderung monoton dan tidak menarik bagi peserta pelatihan. Hal inilah menjadi suatu pembaharuan dalam hal media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan pelatihan kewirausahaan ini. Penelitian mengenai media pembelajaran audio visual juga sudah dilakukan oleh beberapa peneliti, pertama oleh Saudara Joni Purwono Mahapeserta Program Studi Teknologi Pendidikan Pascasarjana Universitas Negeri Surakarta 2014 dengan judul: “Penggunaan Media Audio Visual Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pacitan“. Hasil penelitian menunjukkan penggunaan media audio visual dalam proses pembelajaran IPA dengan kategori efektif. Dalam penelitian ini membahas mengenai keefektifan media pembelajaran audio visual. Kedua, oleh Saudara Ardiansa, Jurusan Teknologi Pendidikan, Fakultas Keinstrukturan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar 2014 dengan judul: Implementasi Pembelajaran Berbasis Audio Visual Terhadap Pembelajaran Pendidikan Islam (PAI) Pada MTs GUPPI Guturu, Kecamatan Herlang Kabupaten Bulukumba“. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media audio visual terhadap pembelajaran PAI pada MTs GUPPI Instruktur Kecamatan Herlang Kabupaten Bulukumba sangat berpengaruh dalam meningkatkan perhatian peserta dalam belajar. Perbedaan penelitian yang dilakukan ini adalah melihat pengaruh media pembelajaran audio visual terhadap hasil belajar peserta pelatihan kewirausahaan.

METODE PENELITIAN

Sebagai metode penelitian digunakan metode *ex post facto* yang disebut penelitian kontekstual. Populasi dari penelitian ini adalah 35 peserta pelatihan. Karena penelitian ini adalah populasi, maka seluruh populasi menjadi subjek penelitian. Pada penelitian ini, peneliti mendeskripsikan dampak pemakaian media pembelajaran audiovisual terhadap hasil belajar peserta kursus pelatihan kewirausahaan di Balai Desa Tirtayasa Serang Banten. Metode pengumpulan data yang dipakai pada penelitian ini adalah metode komunikasi langsung yakni berkomunikasi langsung dengan para pelatih pendidikan kewirausahaan, metode komunikasi tidak langsung yang menyebarkan kuesioner kepada 35 responden, dan metode studi dokumen yang mengumpulkan data melalui materi dokumenter terkait permasalahan penelitian yang diadopsi selama

proses penelitian, menggunakan berbagai jenis literatur (buku, arsip, memo) yang membahas masalah penelitian (Sugiyono, 2017).

Peneliti menanggapi sub masalah penelitian yang pertama dengan menggunakan teknik analisis data deskriptif dengan menyebarkan kuesioner kepada peserta pelatihan dan menjawab sub pertanyaan kedua dalam wawancara dengan pelatih kewirausahaan, jawaban sub pertanyaan ketiga dengan memakai perhitungan regresi linier sederhana melalui Program *Statistical Products and Services Solution* (SPSS) 22.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media pembelajaran audiovisual digunakan dalam pelatihan kewirausahaan di Balai Desa Tirtayasa Serang Banten dapat diketahui dari persentase dari masing-masing indikator, antara lain:

- 1) Menarik perhatian peserta, Media pembelajaran audiovisual yang digunakan harus dapat menarik perhatian peserta agar dapat mencapai hasil yang maksimal. Singkatnya, peserta lebih tertarik untuk memperhatikan pelajaran dan materi yang disajikan. Berdasarkan data survei yang dibagikan kepada responden, persentase jawaban responden pada indikator ini tergolong tinggi, yaitu sebanyak 70,56%.
- 2) Untuk mempercepat peserta didik memahami pelajaran, menggunakan media pembelajaran audiovisual harus dapat mendukung peserta mempercepat pemahamannya terhadap materi yang disajikan dalam kegiatan pembelajaran agar mencapai hasil yang optimal. Artinya media yang dipakai akan menunjang proses pemahaman dan penyerapan materi yang diberikan oleh instruktur. Berdasarkan data survei yang dibagikan kepada responden, persentase indikator ini tergolong tinggi, yaitu sebesar 76,13%.
- 3) Menjadikan pesan yang hendak disampaikan lebih jelas dan tidak bersifat verbal guna mencapai hasil yang optimal. Artinya, materi yang disajikan tidak padat dan tidak membosankan, tetapi berbeda. Berdasarkan data dari kuesioner yang dibagikan kepada peserta, persentase indikator ini tergolong tinggi, yakni 74,96%.
- 4) Media pembelajaran audiovisual yang digunakan harus menangani keterbatasan ruang guna mencapai hasil yang maksimal. Dengan kata lain, penggunaan materi media ini untuk menjelaskan apa yang tidak dapat disajikan di kelas dapat dilihat secara langsung, tetapi dapat ditampilkan melalui media audiovisual ini. Berdasarkan data survei yang dibagikan kepada responden, persentase indikator ini tergolong tinggi, yakni sebesar 76,87%.
- 5) Proses belajar mengajar menjadi lebih komunikatif dan produktif. Dengan menggunakan media pembelajaran audiovisual seharusnya dapat menjadikan pembelajaran lebih komunikatif dan produktif guna mencapai hasil belajar yang optimal. Artinya materi yang diberikan selama proses belajar mengajar akan lebih mudah dicerna oleh peserta dan tidak akan membuang waktu. Berdasarkan data survei yang dibagikan kepada responden, persentase indikator ini tergolong tinggi, yaitu sebesar 72,30%.
- 6) Waktu pembelajaran dapat disesuaikan, media pembelajaran audiovisual harus dapat menyesuaikan waktu pembelajaran untuk mencapai hasil yang diinginkan. Dengan kata lain, jika materi yang dikomunikasikan tentang materi, itu harus dipertimbangkan pada saat kejadian. Pahami apa yang terjadi di tempat itu dengan bantuan media, dalam hal ini kita dapat mengamati kejadian tanpa harus pergi ke tempat pada saat kejadian. Berdasarkan data survei yang dibagikan kepada responden, persentase indikator ini tergolong tinggi, yaitu sebesar 78,47%.
- 7) Untuk menghilangkan kebosanan peserta didik selama pembelajaran, penggunaan media pembelajaran audiovisual harus mampu menghilangkan kebosanan belajar peserta didik agar dapat mencapai hasil yang diinginkan. Ini berarti lebih sedikit materi yang disediakan pada media audiovisual ini. Kebosanan peserta pelatihan dapat dihilangkan selama pembelajaran. Berdasarkan data survei yang dibagikan kepada responden, persentase indikator ini tergolong sangat tinggi, yaitu 76,50%.

- 8) Dengan menggunakan media pembelajaran audiovisual yang memotivasi dan memotivasi peserta didik ini, peserta didik perlu dimotivasi / bersemangat untuk mencapai hasil yang diinginkan dalam media tersebut. Peserta dapat termotivasi untuk belajar. Berdasarkan data survei yang dibagikan kepada responden, persentase indikator ini sangat tinggi, yaitu sebesar 77,80%.
- 9) Meningkatkan tingkat kegiatan pelatihan kewirausahaan/keterlibatan pada aktivitas belajar mengajar. Media pembelajaran audiovisual ini seharusnya dapat meningkatkan tingkat keaktifan/keikutsertaan peserta pada proses pembelajaran guna mencapai hasil yang maksimal. Artinya, peserta lebih antusias dalam proses pendidikan dan pembelajaran. Berdasarkan data survei yang dibagikan kepada responden, persentase indikator ini dianggap setinggi 71,12%.

Dari kesembilan indikator tersebut diperoleh rata-rata persentase sebesar 72,25%. Dari sini bisa disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran audiovisual termasuk pada kategori tinggi karena tingkat penggunaan media pembelajaran audiovisual berada pada kisaran 61% hingga 80% atau dapat dikatakan penggunaan yang baik.

Untuk mengetahui bagaimana media pembelajaran audiovisual digunakan pada kelas X pendidikan kewirausahaan di Balai Desa Tirta Yasa Serang Banten tahun 2021, semua persentase yang mewakili setiap indikator dirata-ratakan dan nilai persentasenya adalah 72,25%. Dari sini bisa disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran audiovisual termasuk pada kategori tinggi sebab tingkat penggunaan media pembelajaran audiovisual berada pada kisaran 61% hingga 80% atau dapat dikatakan penggunaan yang baik.

Berdasarkan data skor peserta yang diperoleh, setelah dilakukan klasifikasi, 8 peserta menunjukkan nilai sangat baik pada kisaran 80-100, 15 peserta menunjukkan nilai baik karena berada pada kisaran 70-79, dan 12 Satu peserta menunjukkan nilai cukup. Sebab terletak di kisaran 60-69. Tidak hanya itu, tingkat ketuntasan 35 orang adalah 88,16%, yaitu 31 orang telah lulus. Sisanya, yaitu 4 orang atau 11,84% tidak lulus. Secara umum rata-rata 35 peserta adalah 77,33 dalam kategori baik. Dari hal tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar peserta pelatihan kewirausahaan di Desa Tirtayasa Serang Banten berada pada kategori baik dengan rata-rata 77,33.

Dilihat dari hasil pengolahan data menggunakan program Statistical Product and Service Solution (SPSS) 22 diatas didapat t hitung sebesar 5,767 lebih besar dari t tabel sebesar 1,9842. Media pembelajaran audiovisual memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar peserta. Oleh sebab itu, H_0 diterima dan H_a ditolak. Kriteria penolakannya adalah $H_0 = t \text{ hitung} > t \text{ tabel}$ ($5,677 > 1,9842$). Besarnya faktor kontribusi determinan (R^2) = 0,25 menunjukkan bahwa pengaruh terhadap hasil belajar dengan menggunakan media pembelajaran audiovisual sebesar 25,1%, sisanya sebesar 74,9% dipengaruhi oleh variabel lain dan seterusnya. Selain media pembelajaran audiovisual, Munadi mengatakan faktor lain yang dapat mempengaruhi hasil belajar (dalam Rusman, 2013), “bisa berupa faktor internal dan eksternal. Faktor internal dapat berupa faktor fisiologis dan faktor psikologis. Sedangkan faktor eksternal dapat berupa faktor lingkungan dan faktor instrumental”.

Hasil penelitian yang peneliti susun mengindikasikan bahwa penggunaan media pembelajaran audiovisual berpengaruh terhadap hasil belajar peserta pelatihan kewirausahaan. Senada dengan yang disampaikan oleh Arsyad (2013), “media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar”. Penelitian ini juga didukung oleh penelitian yang dilaksanakan oleh Rahmayanti (2014), dengan judul Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil “Belajar Mata Pelajaran Kewirausahaan pada Peserta Kelas X Multimedia di SMK Negeri 9 Muaro Jambi”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hasil belajar kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol, dan karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ $20,28 > 2,042$ maka H_0 ditolak dan H_a kelas eksperimen 83,51 dan 65,50. Pada kelas kontrol, rata-rata hasil belajar kedua kelompok menunjukkan bahwa kelompok peserta yang memakai metode tradisional $83,51 > 65,50$ melalui penggunaan media audiovisual. Dari sini

dapat disimpulkan bahwa penggunaan media audiovisual berpengaruh terhadap hasil belajar mata pelajaran kewirausahaan SMK Negeri Muaro Jambi jurusan multimedia kelas X. Hasil penelitian ini sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan pada peserta pelatihan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran audio visual terhadap hasil belajar pada peserta pelatihan kewirausahaan di desa Tirtayasa Serang Banten. Dalam penelitian yang dilakukan memiliki beberapa keterbatasan yaitu penelitian ini hanya dilakukan pada responden yang terbatas dan homogen, hal ini agar menjadi perhatian lebih bagi peneliti-peneliti yang akan datang.

KESIMPULAN

Berdasar pada hasil penelitian dan analisis data yang peneliti lakukan, bisa disimpulkan: (1) Penggunaan media pembelajaran pada pelatihan kewirausahaan di Desa Tirtayasa Serang Banten secara umum termasuk pada kategori tinggi atau sudah baik dalam penggunaannya, (2) Hasil belajar peserta pelatihan kewirausahaan pada pelatihan kewirausahaan di Desa Tirtayasa Serang Banten dalam menggunakan media pembelajaran audiovisual sudah berada dalam kategori baik, (3) Penggunaan media pembelajaran audiovisual berpengaruh terhadap hasil belajar peserta pelatihan kewirausahaan di Desa Tirtayasa Serang Banten memberikan pengaruh yang signifikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Aleksandrov, E. P. (2014) 'Use of audiovisual texts in university education process', *Universal Journal of Educational Research*, 6(1S2), pp. 252–255. doi: 10.5901/mjss.2015.v6n1s2p31.
- Asmara, A. P. (2015) 'Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Tentang Pembuatan Koloid', *Jurnal Ilmiah Didaktika*, 15(2), pp. 156–178. doi: 10.22373/jid.v15i2.578.
- Ayu, N. R., Arthur, R. and Neolaka, A. (2019) 'Pengembangan Media Pembelajaran berbasis Komik pada Konstruksi Bangunan', *Jurnal Pensil*, 8(1), pp. 40–46. doi: 10.21009/jpensil.v8i1.10628.
- Bahrani, T. and Sim, T. S. (2011) 'The Role of Audiovisual Mass Media News in Language Learning', *English Language Teaching*, 4(2), pp. 260–266. doi: 10.5539/elt.v4n2p260.
- Cavaleri, M. et al. (2019) 'How recorded audio-visual feedback can improve academic language support', *Journal of University Teaching and Learning Practice*, 16(4).
- Diansari, A. A. R., Suratman, B. and Soejoto, A. (2017) 'The Effect of Problem-Based Learning Model, Learning Audio Visual Media and Internship on Student's Soft Skill', *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences*, 7(9), pp. 333–341. doi: 10.6007/ijarbss.v7-i9/3329.
- Haryoko, S. (2009) 'Efektivitas Pemanfaatan Media Audio-Visual Sebagai Alternatif Optimalisasi Model Pembelajaran', *Jurnal Edukasi@Elektro*, 5, pp. 1–10.
- Hastuti, A. and Budianti, Y. (2014) 'Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Peserta Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas Ii Sdn Bantargebang Ii Kota Bekasi', *Pedagogik*, II(2), pp. 33–38.
- Fathurrohman, P., & Sutikno, S. (2011). *Strategi Belajar Mengajar Melalui Penanaman Konsep Umum & Konsep Islami*. Bandung: Refika Editama.
- Hamdani, H. (2010). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Hamdani, H. (2011). *Dasar-Dasar Kependidikan*. Bandung: Pustaka Setia.
- Hidayat, A. N. (2021). Pengembangan Model Video Pembelajaran Kewirausahaan dan Pendidikan Kecakapan

- 4719 *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Audiovisual terhadap Hasil Belajar pada Pelatihan Kewirausahaan – Robby MT, Mustofa Kamil, Asep Saepudin, Oong Komar*
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2748>
- Hidup di PKBM Maritim Kecamatan Labuan Kabupaten Pandeglang. *Jurnal Pendidikan Mutiara*, 6(September), 12–22. Retrieved from <https://stkipmutiarabanten.ac.id/wp-content/uploads/2021/04/Volume-5-Nomor-1-1-September-2019.pdf>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta. *Jurnal Misykat*, 03(01), 171–187. Retrieved from <https://media.neliti.com/media/publications/271164-pengembangan-media-pembelajaran-untuk-me-b2104bd7.pdf>
- Rahmayanti, D. (2014). *Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Kewirausahaan pada Peserta Kelas X Multimedia di SMK Negeri 9 Muaro Jambi*. Retrieved from http://e-campus.fkip.unja.ac.id/eskripsi/data/pdf/jurnal_mhs/artikel/RRA1A109011.pdf
- Rusman, R. (2013). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung: Alfabeta.
- Sanjaya, W. (2011). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media.
- Sari, M., & Mutia, M. (2020). Perbedaan Penggunaan Media Audio Visual dan Pembelajaran Langsung Terhadap Pengembangan Literasi Anak. *Journal of Education Science*, 6(1), 28–33. Retrieved from <http://www.jurnal.uui.ac.id/index.php/jes/article/view/763>
- Saeidi, M. and Ahmadi, H. (2016) 'The Effects of Watching Videos in Pre-reading on EFL Learners ' *Reading Comprehension and Attitudes*', 11(2), pp. 15–44.
- Sulfemi, W. B. and Mayasari, N. (2019) 'Peranan Model Pembelajaran Value Clarification Technique Berbantuan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips', *Jurnal Pendidikan*, 20(1), pp. 53–68. doi: 10.33830/jp.v20i1.772.2019.
- Sundayana, Rostina. 2015. *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono, S. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Jakarta: Alfabeta.
- Wati, Ega Rima. 2016. *Ragam Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Kata Pena