

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA AUDIOVISUAL
BERBASIS KINEMASTER TERHADAP MOTIVASI BELAJAR
SISWA SMK NEGERI 1 PRABUMULIH PADA
PEMBELAJARAN PPKN**

SKRIPSI

Oleh :

Ayu Wulandari

06051281823076

Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS
SRIWIJAYA
2022**

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA AUDIOVISUAL
BERBASIS *KINEMASTER* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR
SISWA SMK NEGERI 1 PRABUMULIH PADA
PEMBELAJARAN PPKN**

SKRIPSI

Oleh:

Ayu Wulandari

Nomor Induk Mahasiswa 06051281823076

Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Disetujui untuk diajukan dalam Ujian Akhir Program Sarjana

Mengetahui,

Koordinator Program Studi



**Sulkipani, S.Pd.,M.Pd
NIP. 19870704201504102**

Pembimbing Skripsi



**Sulkipani, S.Pd.,M.Pd
NIP.19870704201504102**

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA AUDIOVISUAL
BERBASIS *KINEMASTER* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR
SISWA SMK NEGERI 1 PRABUMULIH PADA
PEMBELAJARAN PPKN**

SKRIPSI

Oleh:

Ayu Wulandari

Nomor Induk Mahasiswa 06051281823076

Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Telah diajukan dan Lulus pada:

Hari / Tanggal: Jum'at / 1 Juli 2022

Mengetahui

Koordinator Program Studi PPKn



Sulkipani, S.Pd., M.Pd

NIP. 198707042015041002

Pembimbing Skripsi



Sulkipani, S.Pd., M.Pd

NIP. 198707042015041002

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA AUDIOVISUAL
BERBASIS *KINEMASTER* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR
SISWA SMK NEGERI 1 PRABUMULIH PADA
PEMBELAJARAN PPKN**

SKRIPSI

Oleh:

Ayu Wulandari

Nomor Induk Mahasiswa 06051281823076

Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Mengesahkan,

Mengetahui

Koordinator Program Studi PPKn



Sulkipani, S.Pd., M.Pd

NIP. 198707042015041002

Pembimbing Skripsi



Sulkipani, S.Pd., M.Pd

NIP. 198707042015041002



HALAMAN PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Ayu Wulandari

NIM : 06051281823076

Program Studi: Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul “ Pengaruh Media *Audovisual* Berbasis Kinemaster terhadap Motivasi Belajar Siswa SMK Negeri 1 Prabumulih pada Pembelajaran PPKn” ini beserta dengan seluruh isinya adalaah benar-benar karya saya sendiri dan tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi. Apabila dikemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi ini atau pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sungguh-sungguh tanpa pemaksaan dari pihak manapun.

Indralaya, Juni 2022

Yang membuat pernyataan,



Ayu Wulandari
NIM. 06051281823076

PRAKATA

Skripsi dengan judul “Pengaruh Media Audiovisual Berbasis *Kinemaster* terhadap Motivasi Belajar Siswa SMK Negeri 1 Prabumulih pada Pembelajaran PPKn” disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya. Dalam mewujudkan skripsi ini, penulis telah mendapatkan bantuan dari berbagai pihak. Oleh sebab itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada Bapak Sulkipani, S.Pd.,M.Pd sebagai pembimbing atas segala bimbingan yang telah diberikan dalam penulisan skripsi ini.

Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Bapak Dr. Hartono, M.A, selaku Dekan FKIP Unsri, Ibu Dr. Farida, M.Si selaku Ketua Jurusan pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Bapak Sulkipani, S.Pd.,M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, seluruh dosen program studi PPKn yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu serta seluruh staf pegawai dilingkungan FKIP Unsri yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi dalam penyelesaian skripsi ini.

Kemudian ucapan terima kasih ditujukan kepada kepada Dinas Pendidikan Provinsi Sumatera Selatan, Kepala Sekolah serta pendidik SMK Negeri 1 Prabumulih yang telah memberikan bantuan sehingga skripsi ini dapat diselesaikan. Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk pembelajaran bidang studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dan Pengembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi.

Inderalaya, Juni 2022



Ayu Wulandari
NIM. 06051281823076

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN KETERANGAN LULUS.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iiv
HALAMAN PERNYATAAN.....	v
PRAKATA.....	vii
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
ABSTRAK.....	xiii
ABSTRACT.....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	7
1.3 Tujuan Penelitian.....	7
1.4 Manfaat Penelitian.....	8
1.4.2 Manfaat Teoritis.....	8
1.4.3 Manfaat Praktis.....	8
1.4.3.1 Bagi Sekolah.....	7
1.4.3.2 Bagi Penulis.....	7
1.4.3.3 Bagi Pembaca.....	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	9
2.1 Tinjauan tentang Media Pembelajaran.....	9
2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran.....	9
2.1.2 Fungsi Media Pembelajaran.....	10
2.1.3 Prinsip Media Pembelajaran.....	12
2.2 Tinjauan tentang Media Audiovisual.....	13
2.2.1 Pengertian Media Audiovisual.....	13

2.2.2	Jenis Media Audiovisual	13
2.2.3	Manfaat dan Fungsi Media Audiovisual	15
2.2.3.1	Manfaat Media Audiovisual.....	15
2.2.3.2	Fungsi Media Audiovisual.....	16
2.3	Tinjauan tentang Motivasi.....	16
2.3.1	Pengertian Motivasi Belajar	16
2.3.2	Sifat Motivasi	18
2.3.3	Fungsi Motivasi.....	19
2.3.4	Indikator Motivasi Belajar	20
2.3.5	Faktor-faktor yang Mempengaruhi Motivasi	22
2.4	Tinjauan tentang Kinemaster.....	24
2.4.1	Pengertian Kinemaster	24
2.5	Kerangka Berpikir	24
2.6	Alur Penelitian.....	25
2.7	Hipotesis.....	26
BAB III METODE PENELITIAN.....		28
3.1	Metode Penelitian.....	28
3.2	Variabel Penelitian	29
3.3	Definisi Operasional Variabel	29
3.3.1	Media Audiovisual Berbasis Kinemater	29
3.3.2	Motivasi Belajar	30
3.4	Populasi dan Sampel	30
3.4.1	Populasi	31
3.4.2	Sampel	31
3.5	Teknik Pengumpulan Data	32
3.5.1	Teknik Dokumentasi	32
3.5.2	Angket	31
3.5.3	Observasi	32
3.6	Teknik Analisis Data	33
3.6.1	Analisis Data Dokumentasi.....	32
3.6.2	Teknik Analisis Angket.....	32
3.6.3	Analisis Observasi.....	34

3.7	Pengujian Instrumen.....	35
3.7.1	Uji Validitas	35
3.7.2	Uji Reliabilitas.....	35
3.8	Pengujian Prasyarat	35
3.8.1	Uji Normalitas	35
3.8.2	Uji Homogenitas	35
3.9	Uji Hipotesis.....	36
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		37
4.1	Deskripsi Pelaksanaan Penelitian	39
4.2	Deskripsi Data Hasil Penelitian	38
4.2.1	Deskripsi Data Hasil Dokumentasi	38
4.2.1.2	Data Peserta Didik SMK N 1 Prabumulih	40
4.2.2	Deskripsi Data Hasil Angket.....	43
4.2.2.1	Analisis Data Hasil Angket Sebelum dan Setelah diberi Perlakuan ..	47
4.2.2.2	Deskripsi Angket Perindikator	49
4.2.3	Deskripsi Data Hasil Observasi.....	56
4.3.	Pengujian Instrumen.....	59
4.3.1	Uji Validitas	59
4.3.2	Uji Reliabilitas.....	61
4.4	Uji Persyaratan	61
4.4.1	Uji Normalitas	61
4.4.2	Uji Homogenitas	62
4.5	Uji Hipotesis.....	62
4.6	Pembahasan Hasil Penelitian	63
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....		67
5.1	Simpulan.....	67
5.2	Saran.....	67
5.2.1	Bagi Guru	67
5.2.2	Bagi Siswa.....	67
5.2.3	Bagi Peneliti	67
DAFTAR PUSTAKA.....		69
LAMPIRAN.....		72

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Tabel Definisi Operasional Variabel.....	30
Tabel 3.2 Jumlah Populasi Penelitian.....	31
Tabel 3.3 Sampel Penelitian.....	32
Tabel 3.4 Norma Pengkategorian Motivasi Siswa.....	34
Tabel 4.1 Tahapan Pelaksanaan Penelitian.....	38
Tabel 4.2 Jumlah Peserta Didik SMK N 1 Prabumulih.....	40
Tabel 4.3 Daftar Nama Peserta Didik Kelas X AKL 1I.....	41
Tabel 4.4 Pernyataan dan Skor Angket.....	46
Tabel 4.5 Kriteria Motivasi Belajar Siswa.....	47
Tabel 4.6 Hasil Angket Motivasi Belajar Siswa Sebelum dan Setelah Penerapan Media.....	47
Tabel 4.7 Indikator Tampilan Media Pembelajaran Audiovisual Berbasis Kinemaster.....	50
Tabel 4.8 Indikator Bahasa dalam Media Audiovisual Berbasis Kinemaster.....	50
Tabel 4.9 Indikator Tingkat Pemahaman Terhadap Materi Menggunakan Media Audiovisual Berbasis Kinemaster.....	51
Tabel 4.10 Indikator Timbulnya Hasrat untuk Berhasil.....	52
Tabel 4.11 Indikator Timbulnya Dorogan serta Adanya Kebutuhan dalam Belajar.....	52
Tabel 4.12 Indikator Timbulnya Harapan serta Cita-cita Masa Depan.....	53
Tabel 4.13 Indikator Timbulnya Penghargaan Diri dalam Belajar.....	53
Tabel 4.14 Indikator Timbulnya Perasaan Tertarik.....	55
Tabel 4.15 Indikator Timbulnya Perasaan Senang dalam Belajar.....	55
Tabel 4.16 Data Hasil Observasi.....	56

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir.....	25
Gambar 2.2 Alur Penelitian.....	26
Gambar 3.1 Design One Group Pretest-Posttest.....	28
Gambar 3.2 Diagram Hasil Belajar Siswa.....	32
Gambar 4.1 Media dari Sumber Lain.....	43
Gambar 4.2 Media Audivisual Berbasis Kinemaster.....	45
Gambar 4.3 Diagram Hasil Pengkategorian Motivasi Belajar Siswa.....	49
Gambar 4.4 Diagram Hasil Analisis Data Persentase Kecendrungan Perindikator Angket.....	55

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A

Lampiran A.1 Usul Judul Skripsi

Lampiran A.2 SK Pembimbing

Lampiran A.3 ijin Penelitian

Lampiran A.4 Surat Telah Melakukan Penelitian

Lampiran A.5 Kartu Bimbingan

Lampiran B

Lampiran B.1 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

Lampiran B.2 Kisi-kisi Instrumen Penelitian

Lampiran B.3 Instrumen Penelitian

Lampiran B.4 Hasil Angket Sebelum Penerapan Media

Lampiran B.5 Hasil Angket Setelah Penerapan Media

Lampiran B.6 Dokumentasi Kegiatan Penelitian

Lampiran B.7 Hasil Pemeriksaan Plagiasi

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA AUDIOVISUAL BERBASIS
KINEMASTER TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA SMK NEGERI
1 PRABUMULIH PADA PEMBELAJARAN PPKN**

Oleh:
Ayu Wulandari
Nomor Induk Mahasiswa: 06051281823076
Pembimbing: Sulkipani, S.Pd.,M.Pd
Program Studi: Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan media audiovisual berbasis Kinemaster terhadap motivasi belajar siswa di SMK Negeri 1 Prabumulih pada pembelajaran PPKn. Penelitian ini dilakukan menggunakan metode *Pre-Eksperimen Design One Group Pretest-Posttest*. Populasi penelitian ini adalah seluruh kelas X di SMK Negeri 1 Prabumulih yang berjumlah 452 siswa dan yang menjadi sampel berjumlah 35 siswa. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan dokumentasi, angket dan observasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa adanya pengaruh dari penerapan media audiovisual berbasis Kinemaster terhadap motivasi siswa. Hal ini dilihat dari hasil analisis data menggunakan teknik; (1) Rata-rata angket yakni sebelum penerapan media yakni 83.7 dan keseluruhan rata-rata angket setelah penerapan media 91.3. (2) Dengan pengkategorian motivasi: sangat tinggi sebelum penerapan media 8 orang dan setelah penerapan media 22 orang. (3) Selanjutnya berdasarkan hasil *uji-t* diperoleh *Sig-t* sebesar .000 yang menunjukkan *Sig-t* < 0.05. Sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima yaitu menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa dengan menggunakan media audiovisual berbasis Kinemaster.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran Audiovisual, Kinemaster, Motivasi Belajar*

Mengetahui,

Koordinator Program Studi



Sulkipani, S.Pd.,M.Pd

NIP. 19870704201504102

Pebimbing Skripsi



Sulkipani, S.Pd.,M.Pd

NIP.19870704201504102

**THE EFFECT OF AUDIOVISUAL MEDIA APPLICATION BASED ON
KINEMASTER BASED ON STUDENT'S LEARNING MOTIVATION
SMK NEGERI 1 PRABUMULIH ON PPKN LEARNING**

By:
Ayu Wulandari
Student Identification Number: 06051281823076
Supervisor: Sulkipani, S.Pd.,M.Pd
Study Program: Pancasila and Citizenship Education

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of the application of kinemaster-based audiovisual media on student motivation at SMK Negeri 1 Prabumulih in Civics Learning. This research was conducted using an Pre-experimental Design One Group Pretest-Posttest method. The population of this research is all class X in SMK Negeri 1 Prabumulih, totaling 452 students and the sample is 35 students. Data collection in this study used documentation, questionnaires and observations. Research results this show that. The results this show that there is an influence from the application of Kinemaster-based audiovisual media on student motivation. This can be seen of data analysis' using the technique; (1) The average of the questionnaire before the application of the media was 83.7 and the overall average of the questionnaires after the application of the media was 91.3. (2) With very high motivation categorization before the application very high before the application of the media 8 people and after the application of the media 22 people. Furthermore, based on the results of the t-test obtained Sig-t of .000 which shows Sig-t <0.05. So it can be said that Ho is rejected and accepted, which shows that there is a significant influence on students' learning motivation by using Kinemaster-based audiovisual media.

Keywords: *Audiovisual Learning, Kinemaster, Learning Motivation Knowing, Advisory Study Program Coordinator*

Mengetahui,

Koordinator Program Studi



Sulkipani, S.Pd.,M.Pd

NIP. 19870704201504102

Pebimbing Skripsi



Sulkipani, S.Pd.,M.Pd

NIP.19870704201504102

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang kini semakin luas ikut andil hampir di setiap aspek manusia, termasuk dalam dunia pendidikan. Menilik kehidupan di era globalisasi ini, ilmu pengetahuan tanpa batas dapat di akses oleh setiap kalangan terdidik. Dengan ini bisa dilihat urgensi pendidikan terhadap perkembangan teknologi ini adalah mampu mengedukasi di titik mana menjadi manusia yang berkualitas sesuai dengan dasar Indonesia yaitu Pancasila.

Pendidikan berdasarkan KBBI ialah proses pengubahan sikap dan tingkah laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan latihan, proses pembuatan, cara dan perbuatan mendidik (Yusuf, 2018:18). Pendidikan merupakan suatu tempat untuk berinteraksinya seorang pendidik dan peserta didik dalam hal memberikan informasi dan pengetahuan yang akan membantu mengembangkan kualitas diri peserta didik. Pendidikan dapat dilakukan oleh siapapun dan dimanapun, di sekolah ataupun dimasyarakat. Namun dalam lingkungan sekolah pengajaran lebih bersifat formal dan memiliki tujuan yang lebih terorganisir.

Dalam Undang-Undang No.2 Tahun 1989 Pasal 4 menjelaskan tujuan pendidikan nasional yang berbunyi:

“Mencerdakan kehidupan bangsa dan mengembangkan Indonesia seutuhnya, yaitu manusia yang beriman dan bertakwa terhadap Tuhan yang Maha Esa dan berbudi pekerti luhur, memiliki pengetahuan dan keterampilan, kesehatan jasmani dan rohani, kepribadian yang mantap dan mandiri serta rasa tanggungjawab masyarakat dan kebangsaan”.

Melihat definisi tersebut, tujuan pendidikan Indonesia sangat besar yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan Indonesia seutuhnya, maka dengan ini pendidikan tidak hanya tanggung jawab pemerintahan saja ataupun juga para ahli pendidikan. Tetapi, pendidikan merupakan tanggung jawab semua orang. Untuk mewujudkan tujuan pendidikan diperlukan kooperatif antara pemerintah, ahli pendidikan dan masyarakat.

Peranan pemerintah sangat berpengaruh terhadap keberhasilan pelaksanaan otonomi pendidikan pada suatu daerah. Semakin berkualitasnya pendidikan maka negara akan semakin maju. Karena pendidikan merupakan kunci dari semua kemajuan dan pembangunan yang berkualitas, dengan pendidikan manusia dapat mewujudkan segala potensi yang baik dalam dirinya. Maka dari itu pemerintah harus berkontribusi dalam menciptakan tenaga pendidik yang profesional. Dengan memperhatikan kebijakan pendidikan dalam membangun sumber daya manusia yang berkualitas sebagai tanda keberpihakkan pemerintah untuk mewujudkan tujuan pendidikan Indonesia.

Dalam Undang-undang No 20 Tahun 2003 Pasal 39 ayat (2) jabatan guru dinyatakan sebagai jabatan professional. Menurut Ahmad Tafsir (1992) profesionalisme sebagai paham yang mengajarkan bahwa setiap pekerjaan harus dilakukan oleh orang yang mempunyai keahlian, ialah orang yang professional (Chomaidi & Salamah, 2018:114). Setiap langkah yang diambil guru dalam melakukan pembelajaran dan menyampaikan pengalaman harus berdasarkan pada keilmuan yang dapat dipertanggung jawabkan secara ilmiah karena itulah seorang guru professional memerlukan pengalaman latar belakang yang sesuai dengan pendidikan guru. Dalam Undang-undang No.1 ayat (1) Tahun 2005 mengatur mengenai tugas seorang guru yang berbunyi :

” Guru adalah pendidik professional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar dan pendidikan menengah”.

Dari kalimat diatas maka tugas dari guru profesional bukan hanya tentang mentransfer ilmu pengetahuan kepada peserta didik namun guru juga berperan sebagai motivator untuk mempersiapkan generasi muda yang cerdas dan berkarakter.

Uno (2011:1) mengatakan setiap individu memiliki kondisi internal di mana kondisi internal tersebut turut berperan dalam aktivitas dirinya sehari-hari. Salah satu dari kondisi internal tersebut adalah motivasi. Peranan guru sebagai motivator kepada peserta didik memiliki dampak yang berpengaruh terhadap peserta didik apalagi untuk peserta didik yang minat belajarnya dapat dikatakan rendah, adanya

peran guru sebagai motivator maka guru seharusnya dapat dipercaya membalikkan kondisi tersebut dengan mempengaruhi peserta didik menggunakan strategi yang akan diterapkan di dalam proses pembelajaran. Peserta didik yang memiliki motivasi akan melahirkan aktivitas belajar yang optimal.

Motivasi merupakan dorongan dasar yang menggerakkan seseorang untuk bertindak laku. Dorongan tersebut berada pada diri seseorang sebagai penggerak untuk melakukan sesuatu yang sesuai dengan dorongan dalam dirinya (Uno, 2011:1). Dengan motivasi peserta didik akan mempunyai rasa kepuasan tersendiri untuk sesuatu yang telah dilakukannya. Mc. Donald dalam (Widiasworo, 2016: 15). mengatakan motivasi itu perubahan energy dalam diri seseorang yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan. Jika peserta didik memiliki motivasi untuk melakukan sesuatu maka peserta didik akan seperti mempunyai energy positif tersendiri yang mengalir di tubuhnya. Energi seperti inilah yang mampu menjadikan peserta didik untuk berkembang meningkatkan kualitas diri dan memiliki hasrat untuk mencapai tujuan dalam dirinya. Perbedaan peserta didik yang memiliki motivasi terletak pada *outcome* dalam mencapai tujuan dan aktivitas yang dilakukannya.

Motivasi itu suatu kekuatan yang tidak tampak tetapi memiliki dampak yang kuat terhadap peserta didik. Karena itu guru harus mengoptimalkan peranannya sebagai motivator dan menuntut diri untuk memiliki kompetensi pedagogik yaitu kemampuan dalam hal perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran. Salah satunya adalah dalam penggunaan media pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran sebagai alat atau prantara untuk membantu komunikasi antara guru dan peserta didik sehingga tujuan pembelajaran tersampaikan. Untuk proses pembelajaran berlangsung dengan efektif perlu membangun kondisi kelas yang kondusif, nyaman, menyenangkan dan tentunya menarik. Berkembangannya ilmu pengetahuan dan teknologi sekarang ini menjadi tantangan setiap jaman untuk terus berinovasi, dengan mengikuti arus dunia yang terus bergerak guru dituntut untuk kreatif, yaitu bergerak untuk menemukan solusi yang menjadi masalah pembelajaran dan berusaha melakukan inovasi terhadap pembelajaran. Pemanfaatan media pembelajaran itu untuk membuat informasi yang

telah direncanakan melibatkan peserta didik baik dalam jiwa ataupun bentuk aktivitas yang *real* sehingga pembelajaran dapat terjadi.

Dalam peningkatan kualitas pembelajaran Reigeluth dan Merrill dalam (Srimuliati, 2019) membuat klasifikasi tiga variabel utama, yaitu variabel kondisi pembelajaran, variabel metode pembelajaran, dan variabel hasil pembelajaran.

Srimuliati (2019) mengatakan hasil pembelajaran yaitu yang di inginkan oleh perancang, salah satunya adalah mampu mempengaruhi daya tarik peserta didik yang dimana hal tersebut merupakan efek dari metode yang digunakan dan dirancang sedemikian rupa sehingga membuat kondisi pembelajaran yang menyenangkan juga bisa memberikan kebutuhan perorangan peserta didik karena pada dasarnya metode pembelajaran dapat dimanipulasi oleh perancang pembelajaran itu sendiri. Dalam Uno (2008) mengatakan variabel metode pada strategi penyampaian kajian utamanya adalah media pembelajaran. Menurut KBBI manipulasi dapat diartikan sebagai upaya dari kelompok atau perorangan dalam mempengaruhi perilaku, sikap dan pendapat orang lain tanpa disadari oleh orang yang telah dijadikan target. Jadi manipulasi terhadap media pembelajaran diupayakan agar peserta didik dapat dipengaruhi atau termotivasi dari informasi yang disampaikan melalui media pembelajaran tersebut. Terutama pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan yang kompetensinya pada pendidikan adalah agar kepribadian peserta didik memiliki sifat, sikap dan perilaku yang menjwai nilai-nilai Pancasila (Tohir, 2019:13). Sehingga perlu membangun pembelajaran yang melibatkan emosi dan perasaan pribadi agar motivasi peserta didik terangsang untuk melibatkan diri dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan agar mampu mengimplementasikan isi dalam kehidupan sehari-hari.

Untuk merangsang stimulus peserta didik menggunakan media pembelajaran perlu perhatian khusus dalam perancangannya seperti elemen-elemen yang berkaitan dengan pembelajaran yang berkonteks pada Pendidikan Kewarganegaraan. Agar jiwa peserta didik fokus terhadap media pembelajaran alternatif yang dilakukan adalah dengan menggunakan media yang mampu

memainkan indera penglihatan dan pendengaran peserta didik yaitu media yang penyajiannya terdapat audio visual.

Media pembelajaran audio visual adalah suatu media yang mampu memberikan pesan serta pengetahuan dalam bentuk gabungan antara tesk, audio, gambar, video atau animasi. Media audiovisual memberikan pengalaman belajar yang kaya untuk peserta didik dengan perpaduan beberapa elemen menjadi satu, sehingga peserta didik dengan gaya belajar yang berbeda terfasilitasi dengan sifat multifungsi dari media audio visual (Pribadi, 2017:20). Bagi peserta didik yang memiliki gaya belajar auditif bisa memanfaatkan unsur audio dalam mempelajari informasi. Adapun gaya belajar visual yang dapat lebih mudah menangkap pembelajaran dengan gambar seperti grafis, chart, bagan dan juga tesk. Dan peserta didik yang memiliki gaya belajar kinestetik yaitu belajar dengan cara *learning by doing* atau belajar sambil mengerjakan suatu kegiatan.

Media audiovisual memiliki kemampuan untuk memperluas wawasan pengetahuan peserta didik dengan menampilkan informasi dan pengetahuan baru dan pengalaman-pengalaman belajar yang sulit diperoleh oleh peserta didik seperti visual atau gambaran yang tidak pernah dirasakan secara langsung oleh peserta didik. Media audiovisual menayangkan gambar dan suara dalam menjelaskan objek dan peristiwa sehingga akan membuat minat peserta didik meningkat, dengan penayangan video akan memberikan pengalaman yang konkret bagi peserta didik.

Dalam perancangan media audiovisual sebagai sarana dalam penyampaian informasi dan pengetahuan harus disesuaikan dengan isi materi dan kebutuhan peserta didik. Yang perlu diperhatikan dalam perancangan media audio visual yaitu elemen-elemen yang menarik fokus peserta didik. Ada aturan dan cara yang tepat dalam menyelaraskan elemen-elemen yang telah disiapkan seperti font, warna, gambar, dan animasi dan audio yang diatur dengan selaras sehingga menjadi media yang siap untuk disampaikan kepada peserta didik.

Penelitian terdahulu yang dijadikan acuan dalam penelitian ini adalah dilakukan oleh Amelia dan Arwin (2021) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Kinemaster* Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas III SD Negeri 36 Koto Panjang”. Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa

media yang dikembangkan telah diuji kelayakan dan hasil yang diperoleh dari ahli materi sebesar 93,3 %, ahli media sebesar 96,7%, dan ahli bahasa 95%. Sehingga rerata tingkat kelayakan dari media pembelajaran berbasis aplikasi Kinemaster adalah 95% dengan kriteria interpretasi sangat layak. Dan dari hasil uji praktikalitas menggunakan media pembelajaran berbasis *Kinemaster* diperoleh nilai persentase skor dari respon guru 92,5% dan respon siswa 95,25% dengan kriteria interpretasi sangat praktis. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa media pembelajaran berbasis *Kinemaster* dapat memudahkan guru maupun siswa dalam melakukan kegiatan pembelajaran.

Kemudian, penelitian terdahulu oleh Hasan (2021) dengan judul “Pengaruh Implementasi Video Pembelajaran *Kinemaster* Terhadap Peningkatan Minat Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas VII MTs Darul ‘Ulum 2 Sinar Melati Sleman Yogyakarta Tahun Ajaran 2021/2022”. Hasil penelitian menunjukkan setelah diberikan perlakuan dan dilakukan uji-t pada data *posttest* terdapat perbedaan yang signifikan dengan rata-rata kelas eksperimen 82.77 dan kelas kontrol 71.40. Maka, ditarik kesimpulan bahwa media video berbasis *Kinemater* memberikan pengaruh pada minat belajar siswa.

Selanjutnya, penelitian yang terkait dilakukan oleh Fajariyah (2018) yang berjudul "Pembelajaran Teks *Report* dengan Proyek Cerdik Berbasis *Kinemaster*". Penelitian yang dilakukan pada siswa kelas IX SMP Negeri 5 Panggang ini memberikan respon melalui angket dengan hasil hampir semua siswa menyatakan setuju bahwa pembelajaran dengan proyek cerdas berbasis *Kinemaster* menyenangkan dan dapat memotivasi siswa, hal ini terbukti tingkat partisipasi siswa meningkat dan turut aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Melalui studi pendahuluan yang peneliti lakukan dalam pemanfaatan media audio visual di SMK Negeri 1 Prabumulih dikatakan masih belum optimal. Berdasarkan hasil wawancara informal melalui *WhatsApp* ke beberapa siswa di SMK Negeri 1 Prabumulih. Informasi yang di dapat adalah sebagai berikut:

1. “Media pembelajaran yang digunakan oleh guru selama pembelajaran dan peneliti meminta *link* media yang telah digunakan”. Informasi yang diperoleh bahwa media pembelajaran yang digunakan oleh guru adalah media audiovisual yang

didapatkan dari *Channel Creator Youtube*. Dan tampilan pada media tersebut terdapat teks dan suara (PPT bersuara).

2. Lalu, “Peneliti bertanya daya tarik peserta didik mengenai media dan peneliti membandingkan media yang digunakan guru dengan media yang lain”. Informasi yang diperoleh bahwa siswa merespon lebih tertarik pada media yang lain. Dengan ini bahwa media yang digunakan guru belum optimal untuk membuat siswa tertarik terhadap media.

3. Selanjutnya, “ Peneliti bertanya nama guru yang mengampu mata pelajaran PPKn tersebut”. Setelah mendapatkan informasi, peneliti meminta nomor *WhatsApps* Ibu guru MDR ke pengurus Tata Usaha. Dengan tujuan untuk memvalidasi informasi mengenai media yang digunakan. Setelah informasi valid, peneliti meminta izin kepada Ibu MDR untuk melakukan penelitian dengan media yang peneliti tetapkan.

Kesimpulannya bahwa media pembelajaran audiovisual yang disajikan guru tampilannya berupa teks dan suara saja tanpa elemen-elemen yang mendukung isi materi seperti gambar, animasi, dan beberapa pengaturan antara teks dan *background* terlihat sama dari awal hingga akhir, sehingga belum optimal untuk merangsang motivasi belajar peserta didik. Oleh sebab itu peneliti ingin meneliti “Pengaruh Penerapan Media Audiovisual Berbasis *Kinemaster* terhadap Motivasi Belajar Siswa SMK Negeri 1 Prabumulih pada Pembelajaran PPKn”.

1.2 Rumusan Masalah

Dari penjelasan diatas, maka yang menjadi permasalahan dalam penelitian ini adalah bagaimana “Pengaruh Penerapan Media Audiovisual Berbasis *Kinemaster* terhadap Motivasi Belajar Siswa SMK Negeri 1 Prabumulih pada Pembelajaran PPKn”

1.3 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan permasalahan yang dibahas oleh penulis, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana “Pengaruh Penerapan Media Audiovisual Berbasis *Kinemaster* terhadap Motivasi Belajar Siswa SMK Negeri 1 Prabumulih pada Pembelajaran PPKn”

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Peneliti ini diharapkan dapat menambah wawasan sebagai edukasi ataupun membatu khasanah di dalam dunia pendidikan. Terutama mengenai informasi tentang bagaimana “Pengaruh Penerapan Media Audiovisual Berbasis *Kinemaster* terhadap Motivasi Belajar Siswa SMK Negeri 1 Prabumulih pada Pembelajaran PPKn”

3.1 Manfaat Praktis

1.4.2.1 Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan mampu menjadi bahan masukan guna meningkatkan motivasi belajar siswa menggunakan media audiovisual.

1.4.2.1 Bagi Penulis

Hasil penelitian yang dilakukan mampu menambah pengetahuan, wawasan dan edukasi keilmuan serta pemahaman bagi peneliti mengenai pengaruh penggunaan media audiovisual berbasis *Kinemaster* terhadap motivasi belajar siswa di SMK Negeri 1 Prabumulih pada pembelajaran PPKn.

1.4.2.2 Bagi Pembaca

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan referensi dan saran yang memberikan informasi mengenai pengaruh penggunaan media audiovisual berbasis *Kinemaster* terhadap motivasi belajar siswa SMK Negeri 1 Prabumulih pada pembelajaran PPKn.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Amelia, V. & Arwin. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Kinemaster Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas III SD Negeri 36 Koto Panjang. *Journal of Basic Education Studies*. 4(1): 1497-1498.
- Azwar, S. (2010). *Sikap Manusia Teori dan Pengukurannya*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Basri, M., & Sumargono. (2018). *Media Pembelajaran Sejarah*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Budiarti, W. (2017). Pengaruh Penggunaan Media Audiovisual Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Fiqih Kelas VIII MTs Ma'rif NI 7 Purbolinggo Tahun Pelajaran 2016/2017. *Skripsi*. Lampung: IAIN Metro.
- Chomaidi., & Salamah. (2018). *PENDIDIKAN DAN PENGAJARAN: Strategi Pembelajaran Sekolah*. Jakarta: Grasindo.
- Gasong, D. (2018). *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish.
- Faizah, S.N. (2017). Hakikat Belajar dan Pembelajaran. *At-thulab: Jurnal Pendidikan Guru dan Madrasah Ibtidaiyah*. 1(2):177.
- Fajariyah, L. A. (2018). Pembelajaran Teks *Report* dengan Proyek Cerdik Berbasis Kinemaster. *Jurnal Dikdaktika Pendidikan Dasar*. 2(1): 188-190.
- Hamdi, A.S. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif Aplikasi dalam Penelitian*. Yogyakarta: Deepublish
- Hasan, R. (2021). Pengaruh Implementasi Video Pembelajaran Kinemaster Terhadap Peningkatan Minat Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas VII MTs Darul 'Ulum 2 Sinar Melati Sleman Yogyakarta Tahun Ajaran 2021/2022. *Skripsi*. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga
- Khaira, H. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Kinemaster sebagai Media Pembelajaran Berbasis ICT. *Jurnal Prosiding Seminar Nasional PBSI-III*: 40.

- Kusumastuti, A., Mustamil, A., & Achmadi, A.A. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta: Deepublish.
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Peserta di Sekolah dan Masyarakat*. Jakarta: Kencana.
- Mardyah, W. (2019). Pengaruh Media Audiovisual Terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak di MTs Badrussalam Surabaya. *Skripsi*. Surabaya: Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Ampel Surabaya.
- Munandi, Yudhi. (2008). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press
- Pribadi, B.A (2017). *Media dan Teknologi dalam Pembelajaran*. Jakarta: Kencana
- Srimuliati. (2019). Analisis Variabel Pembelajaran Berdasarkan Teori Reigeluth. *Al Khawarizmi*. 3(2): 106-107.
- Suandri, M. (2018). *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta:Deepublish
- Sudijono, A. (2018). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Depok: Rajawali Pers
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Susanti, L. (2019). *Strategi Pembelajaran Berbasis Motivasi*. Jakarta: Elek Media Komputindo.
- Rukajat, A. (2018). *Menajemen Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish.
- Tohir, M. (2019). *Inti Sari Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*. Jakarta: Kencana.
- Uno, H.B. (2011). *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Widiasworo, E. (2016). *19 Kiat Sukses Membangkitkan Motivasi Belajar Peserta Didik*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Yaumi, M. (2018). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Yusuf, M. (2018). *Pengantar Ilmu Pendidikan*. Bara Kota Palopo: Kampus IAIN Palopo
- Yusuf, S. & Sugandhi, N.M. (2012). *Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: Rajawali Pers.

Zainiyati, H.S. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT: Konsep dan Aplikasi pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Jakarta: Kencana.