

PEMBELAJARAN INTERAKTIF DAN MEDIA AUDIO-VISUAL: KUNCI PENINGKATAN PEMAHAMAN SISWA SMP

Sanuardi¹, Khirjan Nahdi², Hary Murcahyanto³
Universitas Hamzanwadi^{1,2,3}
harymurcahyanto@gmail.com³

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh penggunaan media audio-visual dan pembelajaran interaktif terhadap motivasi dan pemahaman siswa dalam pembelajaran teks deskripsi Bahasa Indonesia di SMP Negeri 5 Jerowaru. Metode yang digunakan adalah pendekatan campuran (*mix-method*) dengan desain eksperimen semu (*quasi-experiment*) dan uji ANOVA. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media audio-visual dan pembelajaran interaktif memiliki pengaruh signifikan terhadap peningkatan motivasi dan pemahaman siswa. Kelompok eksperimen yang menggunakan kedua metode ini memiliki motivasi dan hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol yang menggunakan metode ceramah. Simpulan, bahwa media audio-visual dan pembelajaran interaktif dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

Kata Kunci: Media Audio-Visual, Motivasi Belajar, Pembelajaran Interaktif, Teks Deskripsi

ABSTRACT

This study aims to examine the effect of audio-visual media and interactive learning on student motivation and comprehension in learning Indonesian descriptive text at SMP Negeri 5 Jerowaru. The method used was a mixed-method approach with a quasi-experimental design and ANOVA. The results showed that audio-visual media and interactive learning significantly increased student motivation and comprehension. The experimental group, which employed both methods, demonstrated higher motivation and learning outcomes than the control group, which used the lecture method alone. In conclusion, audio-visual media and interactive learning can improve student motivation and learning outcomes.

Keywords: Audio-Visual Media, Learning Motivation, Interactive Learning, Descriptive Text

PENDAHULUAN

Pendidikan di Indonesia, terutama di tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP), menghadapi tantangan besar dalam meningkatkan pemahaman dan motivasi siswa terhadap mata pelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada pembelajaran teks deskripsi (Fakhrudin et al., 2023). Teks deskripsi memegang peranan penting dalam membantu siswa mengembangkan kemampuan komunikasi yang jelas dan mendalam (Ariyana et al., 2020; Mondolalo & Mulyadi, 2023; Munitasari et al., 2022; Nur'Aini & Ulfan, 2024; Sudarman et al., 2023). Namun, banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami struktur dan ciri-ciri teks deskripsi, yang berimbas pada rendahnya minat dan partisipasi mereka dalam pembelajaran (Anisa, 2019; Laia, 2023; Sembiring et al., 2023; Tiawati & Dwinitia, 2019). Oleh karena itu, diperlukan pendekatan pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi siswa serta memfasilitasi pemahaman mereka terhadap materi pelajaran (Fitriyanti et al., 2022; Hilda, 2023; Mahfudz, 2023; Rahayu et al., 2023; Wachyuni, 2022).

Salah satu pendekatan yang terbukti efektif adalah penggunaan media audio-visual dan metode pembelajaran interaktif (Hasibuan, 2022; Yasin et al., 2024; Yuanta, 2017). Media audio-visual, yang melibatkan elemen visual dan audio seperti video, gambar, dan grafik, dapat menarik perhatian siswa dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses belajar (Ahdar & Nusriani, 2023; Rahayu et al., 2023; Winiasri et al., 2023). Sementara itu, pembelajaran interaktif yang mengedepankan kolaborasi antara siswa, guru, dan materi pembelajaran, dapat mendorong siswa untuk lebih aktif berpartisipasi dalam diskusi dan kegiatan pembelajaran lainnya (Cioruța & Pop, 2021; Pratiwi & Djatmika, 2023; Vygotsky & Cole, 2018). Kombinasi kedua metode ini dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna bagi siswa, serta membantu mereka memahami teks deskripsi dengan lebih baik.

Pembelajaran Bahasa Indonesia pada tingkat SMP harus dapat menciptakan suasana yang kondusif dan menarik bagi siswa, di mana mereka tidak hanya menguasai keterampilan bahasa, tetapi juga termotivasi untuk terus belajar (Diana & Manaf, 2022). Pembelajaran teks deskripsi harus memfasilitasi siswa dalam memahami struktur teks yang baik, memperkaya kosakata, serta mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif (Munitasari et al., 2022). Di sinilah pentingnya peran media audio-visual dan metode pembelajaran interaktif yang dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar secara aktif, serta memahami materi dengan lebih mendalam (Terbouche et al., 2022; Yeh, 2022).

Kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran teks deskripsi di banyak sekolah masih mengandalkan metode tradisional yang cenderung monoton dan kurang menarik bagi siswa. Meskipun beberapa sekolah sudah mulai mencoba untuk menggunakan teknologi dalam pembelajaran, penerapan media yang interaktif dan menarik masih terbatas. Hal ini menyebabkan banyak siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi dan merasa kurang tertarik untuk berpartisipasi dalam

pembelajaran. Pembelajaran teks deskripsi yang kering dan kurang kreatif berpotensi membuat siswa merasa bosan dan tidak termotivasi untuk belajar lebih lanjut.

Kesenjangan antara harapan ideal dalam pembelajaran dan kenyataan yang ada di lapangan mencerminkan kebutuhan untuk mengembangkan metode pembelajaran yang lebih inovatif. Meskipun teknologi dan media pembelajaran interaktif telah terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, implementasi kedua metode ini dalam pembelajaran teks deskripsi di SMP masih minim. Penelitian sebelumnya telah menunjukkan manfaat penggunaan media audio-visual dalam pembelajaran, namun belum ada penelitian yang mengintegrasikan kedua metode ini secara komprehensif dalam konteks pembelajaran teks deskripsi Bahasa Indonesia di SMP. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menjembatani kesenjangan tersebut.

Beberapa penelitian telah menunjukkan bahwa penggunaan media audio-visual dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa dalam pembelajaran. Misalnya, penelitian oleh Magdalena et al., (2021) menunjukkan bahwa media audio-visual efektif untuk meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran seni tari, dan hal yang sama juga berlaku dalam pembelajaran bahasa. Media ini memungkinkan siswa untuk belajar dengan cara yang lebih variatif dan interaktif, sehingga dapat meningkatkan keterlibatan mereka dalam pembelajaran. Selain itu, penggunaan pembelajaran interaktif juga telah terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa. Pembelajaran interaktif mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam diskusi dan kolaborasi, sehingga mereka dapat mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif (Indrawan et al., 2020; Maielfi et al., 2023; Murcahyanto et al., 2022).

Namun, meskipun kedua metode ini telah terbukti efektif dalam pembelajaran, masih ada kekurangan dalam penerapannya, terutama dalam pembelajaran teks deskripsi di tingkat SMP. Oleh karena itu, penelitian ini akan mengeksplorasi bagaimana kombinasi media audio-visual dan pembelajaran interaktif dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa dalam pembelajaran teks deskripsi.

Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis pengaruh penggunaan media audio-visual dan pembelajaran interaktif terhadap motivasi dan pemahaman siswa dalam pembelajaran teks deskripsi Bahasa Indonesia di SMP Negeri 5 Jerowaru. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah penggunaan kedua metode tersebut dapat meningkatkan minat, partisipasi, dan pemahaman siswa terhadap materi teks deskripsi, serta untuk melihat efektivitas kombinasi media audio-visual dan pembelajaran interaktif bagi siswa dengan kemampuan membaca rendah.

Beberapa penelitian terdahulu telah mengkaji penggunaan media audio-visual dalam pembelajaran, seperti penelitian oleh Hasibuan (2022); Yuanta, (2017) yang menunjukkan bahwa media audio-visual dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari. Penelitian lainnya, seperti yang dilakukan oleh Winiasri et al., (2023) menunjukkan bahwa media audio-visual meningkatkan

keterlibatan siswa dalam pembelajaran, yang pada akhirnya berdampak pada pemahaman konsep. Di sisi lain, penelitian mengenai pembelajaran interaktif, seperti yang dilakukan oleh Fikri & Madona (2018), menunjukkan bahwa metode pembelajaran ini dapat meningkatkan partisipasi dan pemahaman siswa melalui diskusi dan kolaborasi. Meskipun demikian, tidak banyak penelitian yang mengkaji kombinasi kedua metode ini dalam konteks pembelajaran teks deskripsi di SMP.

Penelitian ini memiliki keunikan dan kontribusi yang signifikan karena mengintegrasikan penggunaan media audio-visual dan pembelajaran interaktif dalam pembelajaran teks deskripsi Bahasa Indonesia di SMP. Selain itu, penelitian ini juga menguji efektivitas kedua metode tersebut pada siswa dengan kemampuan membaca rendah, yang merupakan kelompok yang seringkali diabaikan dalam penelitian-penelitian sebelumnya. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan baru mengenai penerapan media pembelajaran yang inovatif dalam meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa, khususnya dalam pembelajaran teks deskripsi.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan campuran (*mix-method*), yang menggabungkan metode kuantitatif dan kualitatif untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai pengaruh media audio-visual dan pembelajaran interaktif terhadap motivasi dan pemahaman siswa dalam pembelajaran teks deskripsi. Metode kuantitatif yang digunakan adalah eksperimen semu (*quasi-experiment*) dengan desain *Treatment by Level 2x2*. Dalam desain ini, penelitian menguji efektivitas perlakuan melalui kelompok eksperimen yang menerima pembelajaran dengan media audio-visual dan pembelajaran interaktif, serta kelompok kontrol yang menerima metode pembelajaran konvensional. Data kuantitatif dikumpulkan melalui pretest dan posttest, angket motivasi, serta tes pemahaman teks deskripsi.

Desain penelitian yang diterapkan adalah pretest-posttest control group design, yang memungkinkan peneliti untuk membandingkan kelompok eksperimen dan kontrol sebelum dan sesudah perlakuan. Penelitian ini juga mengkaji pengaruh variabel lain seperti motivasi dan pemahaman siswa terhadap teks deskripsi. Kelompok eksperimen akan mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media audio-visual dan pembelajaran interaktif, sementara kelompok kontrol menerima pembelajaran konvensional. Data kualitatif dikumpulkan melalui observasi aktivitas siswa untuk mendapatkan gambaran mengenai keterlibatan dan respon mereka terhadap metode pembelajaran yang diterapkan.

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 5 Jerowaru pada siswa kelas IX, dengan kelas IX.1 sebagai kelompok eksperimen dan kelas IX.2 sebagai kelompok kontrol. Penelitian direncanakan berlangsung selama tiga bulan, mulai Juni hingga Agustus 2025. Instrumen penelitian meliputi angket motivasi belajar, tes pemahaman teks deskripsi, dan lembar observasi aktivitas pembelajaran. Data yang diperoleh akan

dianalisis secara kuantitatif menggunakan uji-t dan analisis varian (ANOVA) untuk menguji perbedaan signifikan antara kelompok eksperimen dan kontrol. Data kualitatif akan dianalisis untuk memberikan wawasan lebih dalam mengenai dinamika kelas dan efektivitas strategi pembelajaran.

Pada tahap analisis, data kuantitatif akan diuji menggunakan statistik deskriptif untuk menggambarkan pola dan distribusi data, serta statistik inferensial untuk menguji hipotesis terkait perbedaan antara kelompok eksperimen dan kontrol. Uji hipotesis dilakukan dengan ANOVA dua arah untuk melihat pengaruh media audio-visual dan pembelajaran interaktif terhadap motivasi dan pemahaman siswa. Hasil dari analisis ini akan digunakan untuk menarik kesimpulan mengenai efektivitas kedua metode tersebut dalam meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa dalam pembelajaran teks deskripsi.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Data penelitian ini terdiri dari empat kelompok: (1) siswa yang diajarkan menggunakan media audio-visual dan pembelajaran interaktif, (2) siswa yang diajarkan dengan metode ceramah, (3) motivasi belajar siswa yang diajarkan dengan media audio-visual dan pembelajaran interaktif, dan (4) motivasi belajar siswa yang diajarkan dengan metode ceramah. Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa kelompok eksperimen (media audio-visual dan interaktif) memiliki motivasi rata-rata 68 dengan simpangan baku 6,09, sedangkan siswa kelompok kontrol (metode ceramah) memiliki motivasi rata-rata 54 dengan simpangan baku 2,89. Untuk hasil belajar, kelompok eksperimen memperoleh rata-rata post-test sebesar 75 dengan simpangan baku 7,00, sedangkan kelompok kontrol memperoleh rata-rata 66 dengan simpangan baku 8,52. Data ini menggambarkan perbedaan yang signifikan dalam motivasi dan hasil belajar antara kedua kelompok tersebut.

Uji normalitas data dilakukan untuk memastikan apakah data yang akan dianalisis terdistribusi normal. Hasil uji normalitas menggunakan Kolmogorov-Smirnov dan Shapiro-Wilk menunjukkan bahwa data motivasi belajar kelompok eksperimen dan kontrol terdistribusi normal, karena nilai signifikansi lebih besar dari 0,05. Namun, data hasil belajar kelompok eksperimen terdistribusi normal berdasarkan uji Shapiro-Wilk (nilai signifikansi 0,139), sedangkan data hasil belajar kelompok kontrol tidak terdistribusi normal (nilai signifikansi 0,003). Uji homogenitas data menggunakan Levene's Test menunjukkan bahwa variansi motivasi belajar antara kelompok eksperimen dan kontrol tidak homogen, karena nilai signifikansi kurang dari 0,05, sementara hasil belajar antar kelompok menunjukkan variansi homogen, dengan nilai signifikansi lebih besar dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun data motivasi tidak homogen, data hasil belajar antara kedua kelompok adalah homogen.

Pengujian Hipotesis

Tabel. 1
Analisis Regresi Linier Pengaruh Media Audio Visual terhadap Motivasi

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	389.386	1	389.386	20.646	<.001 ^b
	Residual	377.205	20	18.860		
	Total	766.591	21			

Berdasarkan hasil uji ANOVA, diperoleh nilai signifikansi $0,001 < 0,05$ yang berarti bahwa hipotesis nol ditolak yang artinya penggunaan media audio visual secara signifikan mempengaruhi motivasi belajar siswa. Dari tabel di atas dapat juga dilihat nilai dari Fhitung sebesar 20.646 dengan tingkat signifikansi $p < 0.001$. Hal ini menunjukkan bahwa nilai Fhitung lebih besar dari nilai Ftabel yakni $20.646 > 4.35$, sehingga hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Berarti penggunaan media audio visual secara statistik terbukti memiliki pengaruh yang signifikan dalam memprediksi motivasi belajar siswa.

Tabel. 2
Analisis Regresi Linier Pengaruh Metode Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	477.463	1	477.463	16.855	<.001 ^b
	Residual	566.537	20	28.327		
	Total	1044.000	21			

Hasil uji ANOVA pada tabel 2. menunjukkan bahwa nilai Fhitung yang diperoleh 16.855, nilai signifikansi 0.001. Karena nilai signifikansi ($p < 0.001$) jauh di bawah $\alpha = 0.05$, maka hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Dengan demikian, model regresi layak digunakan dan terdapat pengaruh yang signifikan antara metode pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil analisis statistik dengan menggunakan uji ANOVA, diperoleh nilai Fhitung = 16.855 > Ftabel = 4.35 dengan tingkat signifikansi $p < 0.001$. Hal ini menunjukkan bahwa nilai signifikansi lebih kecil dari $\alpha = 0.05$, sehingga hipotesis nol ditolak dan hipotesis alternatif diterima. Berarti metode pembelajaran interaktif secara signifikan memengaruhi hasil belajar siswa dalam memahami teks deskripsi.

Tabel. 3
Analisis Regresi Linier Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual dan Metode Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	484.635	2	242.318	8.231	.003 ^b
	Residual	559.365	19	29.440		
	Total	1044.000	21			

Hasil uji ANOVA pada tabel menunjukkan bahwa: Nilai F yang diperoleh adalah 8.231, Nilai signifikansi (Sig.) adalah 0.003, dan Derajat kebebasan (df) untuk regression adalah 2 (karena ada 2 prediktor) dan untuk residual adalah 19. Karena nilai signifikansi ($p = 0.003$) jauh di bawah $\alpha = 0.05$, maka hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Dengan demikian, terdapat pengaruh yang signifikan antara kombinasi media audio-visual dan metode interaktif terhadap hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil analisis statistik dengan menggunakan uji ANOVA, diperoleh nilai $F_{hitung} = 8,231 > F_{tabel} = 3,52$ dengan tingkat signifikansi $p = 0,003$. Hal ini menunjukkan bahwa nilai signifikansi lebih kecil dari $\alpha = 0,05$, sehingga hipotesis nol ditolak dan hipotesis alternatif diterima. Berarti kombinasi media audio-visual dan metode pembelajaran interaktif secara signifikan memengaruhi hasil belajar siswa dengan kemampuan membaca rendah dalam memahami teks deskripsi.

Tabel. 4
Analisis Uji MANOVA Pengaruh Media dan Metode terhadap Motivasi dan Hasil Belajar

Effect		Value	F	Hypothesis df	Error df	Sig.
Intercept	Pillai's Trace	.995	8147.165 ^b	2.000	81.000	<.001
	Wilks' Lambda	.005	8147.165 ^b	2.000	81.000	<.001
	Hotelling's Trace	201.165	8147.165 ^b	2.000	81.000	<.001
	Roy's Largest Root	201.165	8147.165 ^b	2.000	81.000	<.001
Media Metode	Pillai's Trace	.941	24.289	6.000	164.000	<.001
	Wilks' Lambda	.155	41.568 ^b	6.000	162.000	<.001
	Hotelling's Trace	4.830	64.396	6.000	160.000	<.001
	Roy's Largest Root	4.698	128.407 ^c	3.000	82.000	<.001

a. Design: Intercept + Media_Metode

b. Exact Statistic

c. The statistic is an upper bound on F that yields a lower bound on the significance level

Berdasarkan hasil analisis uji MANOVA pada tabel di atas, diketahui bahwa uji MANOVA yang terdiri atas Uji Intercept (Konstanta): Semua statistik multivariat (Pillai's Trace, Wilks' Lambda, Hotelling's Trace, Roy's Largest Root) menunjukkan nilai signifikansi $p < 0.001$. Ini menunjukkan bahwa model secara keseluruhan signifikan, dan nilai rata-rata variabel dependen (motivasi dan hasil belajar) secara statistik berbeda dari nol ketika semua variabel independen bernilai nol. Sementara itu Uji Efek Utama (Media dan Metode): Keempat statistik multivariat menunjukkan nilai signifikansi $p < 0.001$: Pillai's Trace $p < 0.001$, Wilks' Lambda $p < 0.001$, Hotelling's Trace $p < 0.001$, dan Roy's Largest Root $p < 0.001$. Karena semua nilai

signifikansi jauh di bawah $\alpha = 0.05$, maka hipotesis nol (H_0) ditolak. Berdasarkan hasil analisis MANOVA, diperoleh nilai signifikansi $p < 0.001$ untuk semua statistik multivariat (Pillai's Trace, Wilks' Lambda, Hotelling's Trace, dan Roy's Largest Root). Hal ini menunjukkan bahwa nilai signifikansi lebih kecil dari $\alpha = 0.05$, sehingga hipotesis nol ditolak dan hipotesis alternatif diterima. Berarti media pembelajaran yang menarik dan interaktif secara signifikan memengaruhi peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa secara simultan.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media audio-visual dan pembelajaran interaktif memiliki pengaruh yang signifikan terhadap motivasi dan pemahaman siswa dalam pembelajaran teks deskripsi Bahasa Indonesia di SMP Negeri 5 Jerowaru. Penelitian ini terbagi menjadi empat kelompok yang diuji untuk melihat perbedaan pengaruh dari dua metode pembelajaran yang berbeda, yaitu penggunaan media audio-visual dengan pembelajaran interaktif dan metode pembelajaran ceramah. Berdasarkan data yang diperoleh, siswa yang diajarkan dengan media audio-visual dan pembelajaran interaktif (kelompok eksperimen) memiliki motivasi belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang diajarkan menggunakan metode ceramah (kelompok kontrol). Rata-rata nilai motivasi belajar siswa di kelompok eksperimen adalah 68, dengan simpangan baku 6,09, sementara di kelompok kontrol hanya mencapai 54 dengan simpangan baku 2,89. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media audio-visual dan metode pembelajaran interaktif dapat meningkatkan motivasi siswa lebih signifikan. Sebagai bukti, hasil uji ANOVA menunjukkan bahwa penggunaan media audio-visual memiliki pengaruh signifikan terhadap motivasi belajar, dengan nilai signifikansi 0,001, yang jauh lebih kecil dari 0,05. Ini mengindikasikan bahwa media pembelajaran ini berperan penting dalam menarik perhatian dan meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa media audio-visual dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, seperti yang ditemukan dalam studi oleh Magdalena et al., (2021) yang menunjukkan bahwa media audio-visual dapat meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran seni tari. Hal yang serupa juga ditemukan dalam penelitian oleh Hasibuan (2022) yang menunjukkan bahwa penggunaan media audio-visual dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Dalam hal hasil belajar, kelompok eksperimen yang diajarkan dengan media audio-visual dan pembelajaran interaktif menunjukkan hasil yang lebih baik dibandingkan kelompok kontrol yang diajarkan dengan metode ceramah. Rata-rata nilai post-test kelompok eksperimen adalah 75 dengan simpangan baku 7,00, sedangkan kelompok kontrol memperoleh rata-rata nilai 66 dengan simpangan baku 8,52. Perbedaan ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang melibatkan media audio-visual dan interaksi aktif berkontribusi pada peningkatan pemahaman siswa terhadap materi teks deskripsi. Hasil uji ANOVA untuk hipotesis kedua menunjukkan nilai signifikansi 0,001, yang jauh lebih kecil dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan metode pembelajaran

interaktif memiliki pengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa dalam memahami teks deskripsi.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian terdahulu, seperti yang ditemukan dalam studi oleh Ernita et al., (2023), yang menunjukkan bahwa pembelajaran interaktif dapat meningkatkan pemahaman siswa melalui diskusi dan kolaborasi. Pengujian hipotesis ketiga yang mengkaji pengaruh kombinasi penggunaan media audio-visual dan metode pembelajaran interaktif terhadap siswa dengan kemampuan membaca rendah menunjukkan hasil yang signifikan. Hasil uji ANOVA dengan nilai signifikansi 0,003 menunjukkan bahwa kombinasi kedua metode ini dapat membantu siswa dengan kemampuan membaca rendah untuk lebih memahami teks deskripsi. Ini penting karena siswa dengan kesulitan membaca seringkali terhambat dalam memperoleh pemahaman yang maksimal, namun dengan pendekatan ini, mereka dapat memperoleh bantuan visual yang memperjelas materi yang diajarkan, sehingga meningkatkan hasil belajar mereka.

Analisis uji MANOVA untuk hipotesis keempat, yang mengukur pengaruh simultan dari media audio-visual dan pembelajaran interaktif terhadap motivasi dan hasil belajar siswa, menunjukkan bahwa kedua faktor ini berpengaruh signifikan terhadap keduanya. Hasil uji MANOVA menunjukkan nilai signifikansi $p < 0,001$ untuk semua statistik multivariat, yang berarti bahwa media dan metode yang digunakan secara bersama-sama memiliki dampak yang sangat besar terhadap motivasi dan pemahaman siswa. Hal ini menunjukkan bahwa kombinasi media audio-visual yang menarik dengan metode pembelajaran interaktif tidak hanya meningkatkan motivasi belajar siswa, tetapi juga secara signifikan meningkatkan hasil belajar mereka dalam memahami teks deskripsi. Secara keseluruhan, hasil penelitian ini mendukung hipotesis bahwa penggunaan media audio-visual dan pembelajaran interaktif dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa dalam pembelajaran teks deskripsi, sejalan dengan temuan dari penelitian-penelitian sebelumnya yang mengakui peran penting media dan metode pembelajaran interaktif dalam meningkatkan hasil belajar. Oleh karena itu, metode ini sangat disarankan untuk diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya dalam mengajarkan teks deskripsi di SMP.

SIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media audio-visual dan pembelajaran interaktif memiliki pengaruh yang signifikan dalam meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa dalam pembelajaran teks deskripsi Bahasa Indonesia di SMP Negeri 5 Jerowaru. Siswa yang diajarkan dengan kedua metode ini menunjukkan motivasi belajar dan hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang diajarkan menggunakan metode ceramah. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa media audio-visual dan pembelajaran interaktif dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa. Oleh karena itu, penerapan kedua metode ini sangat dianjurkan dalam pembelajaran

Bahasa Indonesia, khususnya dalam mengajarkan teks deskripsi. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan untuk mengeksplorasi penggunaan media pembelajaran lainnya serta mengevaluasi dampaknya terhadap berbagai jenis materi pelajaran dan kelompok siswa yang lebih beragam, termasuk siswa dengan kebutuhan khusus atau kemampuan belajar yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahdar, A., & Nusriani, N. (2023). Pengaruh Audio Visual Media terhadap Minat Belajar Siswa. *Tsaqifa Nusantara: Jurnal Pembelajaran dan Isu-Isu Sosial*, 2(01), 33–41. <https://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/TsN/article/view/20226>
- Anisa, S. (2019). Pengaruh Minat dan Motivasi Belajar Siswa terhadap Prestasi Belajar Bahasa Indonesia. *Diskursus: Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 1(01). <https://doi.org/10.30998/diskursus.v1i01.3518>
- Ariyana, A., Ramdhani, I. S., & Sumiyani, S. (2020). Merdeka Belajar Melalui Penggunaan Media Audio Visual pada Pembelajaran Menulis Teks Deskripsi. *Silampari Bisa: Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa Indonesia, Daerah, Dan Asing*, 3(2), 356–370. <https://doi.org/10.31540/silamparibisa.v3i2.1112>
- Cioruța, B. V., & Pop, A. L. (2021). Philately's Implications in Ecological Education Via Romanian Thematic Joint Issues (III) - Regarding the 1st Colaboration with WWF. *Asian Journal of Environment & Ecology*, 14(1). <https://doi.org/10.9734/ajee/2021/v14i130194>
- Diana, R. E., & Manaf, N. A. (2022). Prinsip Kesantunan Berbahasa dalam Tindak Tutur Direktif Guru Bahasa Indonesia pada Proses Pembelajaran di SMP. *Jurnal Basicedu*, 6(3). <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2759>
- Ernita, S., Elvia, R., & Amir, H. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif pada Materi Reaksi Redoks untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Peserta Didik. *Alotrop*, 7(2), 100–109. <https://doi.org/10.33369/alo.v7i2.30806>
- Fakhrudin, I. A., Probosari, R. M., Indriyani, N. Y., Khasanah, A. N., & Utami, B. (2023). Implementasi Pembelajaran Stem dalam Kurikulum Merdeka: Pemetaan Kesiapan, Hambatan dan Tantangan pada Guru SMP. *RESONA: Jurnal Ilmiah Pengabdian Masyarakat*, 7(1), 71–81. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/10759>
- Fikri, H., & Madona, A. S. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif. In *Samudra Biru*. <https://anyflip.com/pudjd/kkpu/basic>
- Fitriyanti, F., Haryati, S., & Zuhairi, A. (2022). Pengaruh Supervisi Kepala Sekolah dan Motivasi Kerja terhadap Kinerja Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 1243–1251. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.2184>
- Hasibuan, R. (2022). Penggunaan Media Audio Visual dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Hibrul Ulama*, 4(1), 60–65. <https://doi.org/10.47662/hibrululama.v4i1.369>

- Hilda, E. M. (2023). Membangun Koneksi Emosional: Pentingnya Hubungan Guru-Murid dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Inovasi Pembelajaran di Sekolah*, 4(2), 241–245. <https://ejournal.pgrikotasemarang.org/index.php/jips/article/view/100>
- Indrawan, I., Wijoyo, H., Wardani, E., & Wiguna, I. M. A. (2020). *Media Pembelajaran Berbasis Multimedia*. CV. Pena Persada
- Laia, E. (2023). Analisis Struktur Teks Laporan Observasi Siswa Kelas X SMA Negeri 2 Susua Tahun Pelajaran 2021/2022. *Kohesi: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 3(2), 13–23. <https://jurnal.uniraya.ac.id/index.php/Kohesi/article/view/848>
- Magdalena, M., Triana, D. D., & Sari, K. M. (2021a). Media Audio Visual dalam Pembelajaran Seni Tari. *Journal of Dance and Dance Education Studies*, 1(2), 31–38. <https://ejournal.upi.edu/index.php/JDDDES/article/view/39043>
- Mahfudz, M. S. (2023). Pembelajaran Berdiferensiasi dan Penerapannya. *Sentri: Jurnal Riset Ilmiah*, 2(2), 533–543. <https://doi.org/10.55681/sentri.v2i2.534>
- Maielfi, D., Wahyuni, S., & Nurpatri, Y. (2023). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Interaktif Menggunakan Adobe Animate. *Biomatika: Jurnal Ilmiah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, 9(1), 1–8. <https://doi.org/10.35569/biormatika.v9i1.1536>
- Mondolalo, D., & Mulyadi, M. (2023). Keterampilan Menulis Struktur Deskripsi Umum Teks Deskripsi dalam Pembelajaran Menggunakan Teknik Tugas Menyalin Pendekatan Individual. *Jurnal Pembelajaran Bahasa dan Sastra*, 2(5), 693–700. <https://doi.org/10.55909/jpbs.v2i5.530>
- Munitasari, M., Utami, S., & Sa'diyah, L. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Menulis Teks Deskripsi dengan Strategi RAFT untuk Siswa SMP/MTs Kelas VII. *Patria Educational Journal (PEJ)*, 2(2), 13–22. <https://doi.org/10.28926/pej.v2i2.227>
- Murcahyanto, H., Mohzana, M., & Harjuni, L. L. (2022). Media Interaktif berbasis Animasi pada Pembelajaran Tari. *Edumatic: Jurnal Pendidikan Informatika*, 6(1), 68–77. <https://doi.org/10.29408/edumatic.v6i1.5305>
- Nur'Aini, A., & Ulfan, T. (2023). Upaya Meningkatkan Kreativitas Menulis Model Project Based Learning Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(03), 4930–4939. https://doi.org/10.23887/jurnal_pendas.v8i2.3437
- Pratiwi, N., & Djatmika, E. T. (2023). Media Pembelajaran Interaktif “KERKABA” Berbasis Game Edukasi untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Operasi Hitung Perkalian dan Pembagian Bilangan Cacah. *Journal of Education Action Research*, 7(4), 518–526. <https://doi.org/10.23887/jear.v7i4.67727>
- Rahayu, D., Endah, E., Ahmad, A., Intan, D., & Santika, T. A. (2023). Peran Keluarga, Sekolah, dan Masyarakat dalam Meningkatkan Kualitas Belajar dan Pembentukan Karakter Peserta Didik. *ANTHOR: Education and Learning Journal*, 2(4), 551–554. <https://doi.org/10.31004/anthor.v2i4.202>

- Rahayu, D. R., Yulianti, Y., Fadillah, A. E., Lestari, E., Faradila, F., & Fitriana, D. (2023). Peran Orang Tua dalam Pendidikan Anak. *Dharmas Education Journal (DE_Journal)*, 4(2), 887–892. <https://doi.org/10.56667/dejournal.v4i2.1189>
- Sembiring, S. U. B., Sauri, S., & Sunarya, Y. (2023). Representasi Tujuan Pendidikan Islam dalam Materi Ajar Bahasa Indonesia. *Rayah Al-Islam*, 7(1), 496–508. <https://doi.org/10.37274/rais.v7i1.579>
- Sudarman, R., Yarmi, G., & Ansoriyah, S. (2023). Menulis Teks Deskripsi Bertemakan Lingkungan Sosial. *Fon: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 19(1), 81–101. <https://journal.uniku.ac.id/index.php/FON/article/view/6298>
- Terbouche, H., Schoneveld, L., Benson, O., & Othmani, A. (2022). Comparing Learning Methodologies for Self-Supervised Audio-Visual Representation Learning. *IEEE Access*, 10. <https://doi.org/10.1109/ACCESS.2022.3164745>
- Tiawati, R. L., & Dwinitia, S. (2019). Penerepan Model Explicit Instruction Terhadap Keterampilan Menulis Teks Deskripsi Siswa SMP. *Bahasa: Jurnal Keilmuan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 1(2), 102–110. <https://doi.org/10.26499/bahasa.v1i2.36>
- Vygotsky, L., & Cole, M. (2018). Lev Vygotsky: Learning and social constructivism. *Learning Theories for Early Years Practice*, 66. <https://www.scirp.org/reference/referencespapers?referenceid=2557918>
- Wachyuni, E. (2022). Peningkatan Self-Efficacy Siswa Melalui Model Pembelajaran Direct Instruction. *J-KIP (Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan)*, 3(1), 1–6. <https://jurnal.unigal.ac.id/J-KIP/article/view/7161>
- Winiasri, L., Santosa, T. A., Yohandri, Y., Razak, A., Festiyed, F., & Zulyusri, Z. (2023). Ethno-Biology Learning Model Based on Design Thinking to Improve Students' Critical Thinking Skills. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 9(9), 7767–7774. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v9i9.4213>
- Yasin, M., Judijanto, L., Andrini, V. S., Patriasih, R., Hutami, T. S., Hasni, H., Arisa, M. F., Asriningsih, T. M., Saifuddin, M., & Hariyono, H. (2024). *Model Pembelajaran Berbasis Teknologi: Teori dan Implementasi*. PT. Green Pustaka Indonesia
- Yeh, Y. C. (2022). Student Satisfaction with Audio-Visual Flipped Classroom Learning: A Mixed-Methods Study. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 19(3). <https://doi.org/10.3390/ijerph19031053>
- Yuanta, F. (2017). Pengembangan Media Audio Visual Mata Pelajaran Bahasa Indonesia untuk Sekolah Dasar. *IBRIEZ*, 2(2), 59–70. <https://doi.org/10.21154/ibriez.v2i2.36>