**JURNAL BASIC EDU**

Volume x Nomor x Bulan xTahun x Halaman xx

*Research &Learning in Elementary Education*

*https://jbasic.org/index.php/basicedu*

**Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Audiovisual terhadap Hasil Belajar pada Pelatihan Kewirausahaan**

**Robby.MT1🖂**, **Mustofa Kamil 2, Asep Saepudin3, Oong Komar4**

1,2,3,4 Pendidikan Masyarakat, Universitas Pendidikan Indonesia

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

**Abstrak**

Penelitian ini bermaksud untuk melihat pengaruh penggunaan media pembelajaran audiovisual terhadap hasil belajar peserta pelatihan kewirausahaan. Metode penelitian menggunakan metode *expost facto* dengan bentuk penelitian studi hubungan. Hasil penelitian menunjukkan terdapat 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 menunjukkan adanya pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat dengan perhitungan regresi linier sederhana diperoleh persamaan Y=52,657+0,466X, yang artinya 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 menunjukkan kontribusi pengaruh media pembelajaran audiovisual terhadap hasil belajar sebesar 25,1% sedangkan 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 audio-visual 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) 2021 Nama Penulis1, Nama Penulis2dst

🖂Corresponding author :

Email :195.dikreglx@gmail.com ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

HP : ISSN 2580-1147 (Media Online)

Received xx Bulan 2021, Accepted xx Bulan 2021, Published xx Bulan 2021

**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 guru sehingga materi yang disampaikan lebih menarik, bervariasi dan mudah dimengerti.

Media pembelajaran yang digunakan saat proses pembelajaran masih minim, audio visual merupakan salah satu media audio visual yang diproyeksikan dengan infokus/LCD. Peserta didik akan aktif dan bersemangat ketika menggunakan audio visiual yang yang diproyeksikan dengan infokus/LCD Projector dapat mengaktifkan peserta didik sehingga memudahkan penyampaian materi dalam proses pembelajaran dan menambah minat belajar dari peserta didik. Media pembelajaran digunakan di kelas agar pelaksanaan pembelajaran lebih efektif, media pembelajaran berbasis teknologi akan memberikan dampak yang sangat positif bagi kemampuan dan kemauan siswa untuk mengikuti kegiatan pembelajaran (Nurrita, 2018). Media merupakan salah satu bagian yang menetukan pelaksanaan proses belajar di kelas. Hal ini disebabkan media pembelajaran berupa alat dan digunakan dalam panyampaian isi materi pembelajaran (Wati, 2016:3). Media pembelajaran bisa diartikan sebagai perantara yang membawa infomasi dan pesan antara pengajar dan peserta didik (Wati, 2016:4). Sedangkan media merupakan alat penyalur pesan dan perantara informasi pembelajaran (Sundayana, 2015:4). Media merupakan penghubung pesan dari seseorang kepada orang lainnya (Arsyad, 2013:3). Media bisa berperan dan berfungsi sebagai pengatur aliran informasi dari instruktur kepada peserta didik dan sebaliknya dalam pelaksanaan pembelajaran yang mana pengajar dalam hal ini guru memiliki peran sebagai pengirim informasi dan siswa menjadi penerima informasi tersebut dengan optimal.

Hamdani (2011), media pembelajaran merupakan alat atau perantara yang digunakan oleh instruktur dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta agar mudah dipahami dan ditangkap maknanya oleh peserta sehingga dapat meningkatkan motovasi 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”. Dari pendapat diatas, bisa simpulkan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat mempermudah dan memperjelas materi yang disampaikan sehingga peserta menjadi lebih paham dengan materi yang disampaikan oleh instruktur yang akan berdampak positif terhadap hasil belajar mereka.

Salah satu media pembelajaran yang bisa digunakan dalam proses belajar mengajar adalah media pembelajaran audiovisual. Media pembelajaran yang dapat didengar dan dilihat, hal inilah yang membuat media ini menjadi sangat menarik dalam penggunaannya. Penggunaan media pembelajaran tidak bisa diabaikan begitu saja dalam proses belajar mengajar khususnya pada mata pelatihan kewirausahaan jika ingin mendapatkan hasil belajar yang maksimal (Hidayat, 2021). Febliza dan Afdal dalam Sari & Mutia (2020), menyatakan bahwa media audio visual adalah sebuah cara pembelajaran dengan menggunakan media yang mengandung unsur suara dan gambar, dimana dalam proses penyerapan materi melibatkan indra penglihatan dan indra pendengaran. Media audio visual dapat dimaknai sebagai alat yang bisa menampilkan gambar dan memunculkan suara. Beberapa Contoh yang termasuk media ini adalah 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. ementara 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, yaitu jenis media yang selain memuat unsur suara juga memuat gambar yang bisa dilihat, misalnya rekaman video, berbagai ukuran film, slide suara, dan lain sebagainya. Kemampuan media ini dianggap lebih baik dan lebih menarik, sebab mengandung kedua unsur jenis media yang pertama dan kedua”. Dengan adanya media audio visual yang diproyeksikan dengan infokus/LCD Projector, pendidik langsung bisa memberikan bukti konkrit atas apa yang sedang diajarkan dengan harapan, peserta didik bisa melihat, membandingkan, memahami, mengingat dan membuktikan atas apa yang telah disampaikan pendidik kepadanya. Penekanan dalam segi visual merupakan bagia daya tarik dari 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 kombinasi audio dan visual atau bisa disebut media pandang-dengar, dengan media pembelajaran ini penyajian meteri kepada peserta menjadi semakin lengkap dan optimal” (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 memiliki peran penting dalam dunia pendidikan untuk 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 memang sudah dilaksanakan dengan menggunakan alat berupa laptop, speaker dan proyektor. Namun ketersediaan proyektor pala kegiatan ini masih terbatas. sehingga penggunaan media pembelajaran Audiovisual mengalami hambatan, seperti penggunaan proyektor yang harus bergantian jika ada kelas pelatihan lain yang juga akan menggunakannya pada waktu yang bersamaan. Di sisi lain penggunaan media audiovisual bagi mata latih pelatihan kewirausahaan ini sangatlah penting. Menurut instruktur pada pelatihan ini, peserta sangat antusias dan memperhatikan dengan baik saat kegiatan berlangsung jika menggun akan 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.

Berdasarkan uraian di atas, penulis tertarik untuk meneliti lebih lanjut mengenai pengaruh penggunaan media pembelajaran audiovisual terhadap hasil belajar peserta pelatihan kewirausahaan di Balai Desa Tirtayasa Serang Banten.

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah “Media Pembelajaran Audiovisual” dengan 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 keterbatasn ruang (5) Pembelajaran lebih komunikatif dan produktif (6) Waktu pembelajaran bisa dikondisikan (7) Menghilangkan kebosanan peserta pelatihan dalam belajar (8) Meningkatkan motivasi pesertadalam mempelajarai sesuatu/menimbulkan gairah belajar. (9) Meningkatkan kadar keaktifan/keterlibatan peserta dalam kegiatan pembelajaran. Sedangkan variabel terikat dalam penelitian ini adalah “Hasil belajar” dengan indikator *pretest* dan *postest.*

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 peatihan 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. Pembeda penelitian yang dilakukan ini adalah melihat pengaruh media pembelajaran audio visual terhadap hasil belajar peserta pelatihan kewirausahaan.

**METODE**

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. Dalam penelitian ini, peneliti mendeskripsikan dampak penggunaan media pembelajaran audiovisual terhadap hasil belajar peserta kursus pelatihan kewirausahaan di Balai Desa Tirtayasi Serang Banten. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode komunikasi langsung yaitu 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 menggunakan perhitungan regresi linier sederhana dengan menggunakan Program *Statistical Products and Services Solution* (SPSS) 22.

# **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penggunaan media pembelajaran audiovisual pada pelatihan kewirausahaan di Balai Desa Tirtayasa Serang Banten dapat diketahui dari persentase dari masing-masing indicator, antara lain:

1) Menarik perhatian peserta, Penggunaan media pembelajaran audiovisual ini harus dapat menarik perhatian peserta agar dapat mencapai hasil yang diinginkan. Singkatnya, peserta lebih tertarik untuk memperhatikan pelajaran dan materi yang disajikan. Berdasarkan data survei yang dibagikan kepada responden, persentase indikator ini tergolong tinggi, yaitu sebesar 70,56%.

2) Untuk mempercepat pemahaman proses pembelajaran, penggunaan media pembelajaran audiovisual harus dapat membantu peserta mempercepat pemahamannya terhadap materi yang disajikan dalam proses pembelajaran agar mencapai hasil yang diinginkan. Artinya media yang digunakan akan membantu peserta menyerap dan memahami materi yang disampaikan oleh instruktur. Berdasarkan data survei yang dibagikan kepada responden, persentase indikator ini tergolong tinggi, yaitu sebesar 76,13%.

3) Memperjelas penyajian pesan agar tidak bersifat verbal (tertulis atau lisan) guna mencapai hasil yang diinginkan. 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) Penggunaan media pembelajaran audiovisual harus mengatasi keterbatasan ruang untuk mencapai hasil yang diinginkan. 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) Pembelajaran menjadi lebih komunikatif dan produktif. Penggunaan media pembelajaran audiovisual seharusnya dapat menjadikan pembelajaran lebih komunikatif dan produktif guna mencapai hasil yang diinginkan. 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, penggunaan 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) Menaikkan tingkat kegiatan pelatihan kewirausahaan/keterlibatan dalam kegiatan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran audiovisual ini seharusnya dapat meningkatkan tingkat keaktifan/keterlibatan peserta dalam kegiatan pembelajaran guna mencapai hasil yang diinginkan. Artinya, peserta lebih aktif dalam proses pendidikan dan pembelajaran. Berdasarkan data survei yang dibagikan kepada responden, persentase indikator ini dianggap setinggi 71,12%.

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

Untuk melihat 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 dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran audiovisual termasuk dalam kategori tinggi karena 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. Karena berada di kisaran 60-69. Selain 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 dengan menggunakan program Statistical Product and Service Solution (SPSS) 22 diatas diperoleh 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 karena itu, Ha diterima dan Ho ditolak. Kriteria penolakannya adalah Ho = t hitung > t tabel (5,677 > 1,9842). Besarnya faktor kontribusi determinan (R2) = 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 disusun oleh peneliti menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran audiovisual berpengaruh terhadap hasil belajar peserta pelatihan kewirausahaan. Seperti yang dikatakan oleh Arsyad (2013), “media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar”. Penelitian ini juga diperkuat oleh penelitian yang dilakukan oleh Rahmayanti (2014), yang berjudul 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 thitung > ttabel 20,28 > 2,042 maka H0 ditolak dan Ha kelas eksperimen 83,51 dan 65,50. Pada kelas kontrol , rata-rata hasil belajar kedua kelompok menunjukkan bahwa kelompok peserta yang menggunakan 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, dapat disimpulkan: (1) penggunaan media pembelajaran pada pelatihan kewirausahaan di Desa Tirtayasa Serang Banten secara umum termasuk dalam 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 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