

**Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti**

p-ISSN 2355-5106 || e-ISSN 2620-6641

<http://jurnalilmiahcitrabakti.ac.id/jil/index.php/jil>**EKSPLORASI ATENSI PESERTA DIDIK TERHADAP PENGGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL PADA PEMBELAJARAN INFORMATIKA**Kiki Wulandari<sup>1)</sup>, Krismiyati<sup>2)</sup><sup>1,2)</sup>Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, Universitas Kristen Satya Wacana<sup>1)</sup> [kikiwulandari466@gmail.com](mailto:kikiwulandari466@gmail.com), <sup>2)</sup> [krismiyati.krismiyati@uksw.edu](mailto:krismiyati.krismiyati@uksw.edu)**Histori artikel***Received:*  
16 Juni 2023*Accepted:*  
29 Januari 2024*Published:*  
2 Februari 2024**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi perhatian siswa terhadap penggunaan media audio visual pada mata pelajaran informatika di SMA Negeri 1 Salatiga karena kurangnya perhatian siswa dalam pembelajaran informatika yang disebabkan oleh penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan melibatkan 61 responden. Metode penelitian ini merupakan metode eksperimen dengan menggunakan desain pre eksperimen. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data deskriptif kuantitatif. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner yang terdiri dari 17 pertanyaan yang dikelompokkan menjadi lima indikator yaitu indikator mengamati, mendengarkan, menyangka, menilai, dan memperhatikan. Dari hasil analisis data kuesioner di peroleh skor rata-rata sebesar 51,25 dan skor total 3126. Hasil tersebut menunjukkan bahwa perhatian siswa terhadap penggunaan media audio visual pada mata pelajaran informatika di SMA Negeri 1 Salatiga termasuk kedalam kategori "Baik". Berdasarkan hasil penelitian maka disimpulkan bahwa penggunaan media audio visual dalam pembelajaran informatika dapat menarik perhatian siswa.

**Kata-kata Kunci :** Media audio visual, atensi, informatika*\*Corresponding author:* Kiki Wulandari ([kikiwulandari466@gmail.com](mailto:kikiwulandari466@gmail.com))

**Abstract.** This research aims to explore students' attention to using audio-visual media in informatics at SMA Negeri 1 Salatiga due to the need for more students' attention in informatics learning caused by using less engaging learning media. The research employed a quantitative approach and involved 61 respondents. It was an experimental method using pre-experimental designs. The data analysis technique used in this research is quantitative descriptive data analysis. The data collection technique used in this research is a questionnaire comprising 17 questions grouped into five indicators: observing, listening, imagining, evaluating, and paying attention. From the results of the questionnaire data analysis, an average score of 51.25 and a total score of 3126 were obtained. These results show that students' attention to the use of audio-visual media in informatics subjects at SMA Negeri 1 Salatiga is in the "good" category. Based on the results of the study, it is concluded that the use of audio-visual media in informatics learning can attract students' attention.

**Keywords :** Audio-visual media, attention, informatics

## Latar Belakang

Dunia pendidikan terus berkembang pesat dan mengalami berbagai perubahan (Gabriela, 2021). Pendidikan akan berdampak langsung pada peningkatan kemampuan intelektual, kemampuan emosional, dan kemampuan motorik seseorang. Dalam "UU Republik Indonesia nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik dapat secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kemampuan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara". Kegiatan belajar yang baik dapat membantu pengembangan dan pencapaian potensi diri seseorang (Wisada & Sudarma, 2019). Pada suatu lingkungan belajar pasti akan terjadi interaksi yang dilakukan oleh guru dan peserta didik. Interaksi tersebut merupakan proses komunikasi atau penyampaian informasi yang terjadi selama pembelajaran berlangsung. Informasi yang disampaikan dalam komunikasi dapat berupa pengetahuan, keterampilan, gagasan, pengalaman, sejarah, dan lain-lain yang disampaikan oleh guru kepada peserta didik.

Proses pembelajaran harus berjalan dengan efektif agar informasi yang disampaikan dapat diterima dengan baik oleh peserta didik oleh karena itu terdapat 5 komponen komunikasi yang perlu diperhatikan yaitu peserta didik, pendidik, materi pembelajaran, media pembelajaran, dan tujuan pembelajaran (Gunawan & Ritonga, 2020). Media pembelajaran menjadi salah satu komponen komunikasi yang penting dalam kegiatan pembelajaran karena berfungsi sebagai sarana komunikasi untuk menyampaikan materi dari guru sebagai komunikator kepada peserta didik. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (materi pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media sendiri mengacu pada berbagai alat dan bahan

yang digunakan untuk memproses, menangkap, dan menyampaikan informasi secara visual dan verbal. Dengan adanya media pembelajaran diharapkan dapat memberikan rangsangan, pengalaman, serta pemahaman yang sama kepada peserta didik selama kegiatan belajar mengajar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai (Gunawan & Ritonga, 2020).

Peran media dalam kegiatan belajar mengajar di kelas yaitu sebagai perantara penyampaian materi yang kurang jelas dari guru di kelas sehingga materi dapat dipahami dengan lebih baik oleh peserta didik. Media juga mampu menyederhanakan materi yang rumit dan mampu menjelaskan hal atau kejadian yang tidak dapat dijelaskan oleh guru secara lisan. Oleh karena itu dengan adanya media pembelajaran, dapat membantu peserta didik dalam memahami materi dengan lebih mudah (Suyitno et al., 2020). Jika dilihat dari kemampuan media pembelajaran dalam merangsang indera, secara umum media pembelajaran terbagi kedalam empat jenis yaitu (1) media cetak merupakan jenis media yang umum digunakan dan banyak ditemukan pada setiap kegiatan pembelajaran. Contoh dari media cetak yaitu jurnal majalah, buku dan lain-lain. (2) media audio merupakan salah satu jenis media yang berhubungan dengan indera pendengaran dan cocok untuk melatih kemampuan ekspresi lisan atau berbicara siswa dalam proses pembelajaran. Contoh dari media ini yaitu radio, piringan hitam, rekaman suara dan sebagiannya. (3) media visual merupakan media yang berkaitan dengan indera penglihatan sehingga hanya dapat dilihat oleh peserta didik. (4) media audio visual merupakan salah satu tipe media yang menggabungkan unsur-unsur audio dan visual untuk merangsang indera pendengaran dan penglihatan secara bersamaan (Ramli, 2012).

Seiring dengan perkembangan teknologi, guru dituntut untuk dapat berkolaborasi dengan teknologi dan berinovasi dalam menciptakan media pembelajaran yang menarik dan kreatif agar tujuan pembelajaran dapat dicapai (Febriyanthi & Abadi, 2022). Gunawan & Ritonga mengemukakan bahwa kemampuan guru dalam mengembangkan dan memutakhirkan media ajar merupakan indikator kompetensi profesional guru (Gunawan & Ritonga, 2020). Sehingga dapat dikatakan bahwa dalam kegiatan pembelajaran adanya media pembelajaran sangat diperlukan mengingat perannya sebagai perantara atau alat yang digunakan guru untuk menyampaikan materi pembelajaran namun dalam pembuatannya, guru juga harus dapat berkolaborasi dengan teknologi dan menyesuaikan dengan perkembangan zaman. Salah satu media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi dalam pembuatannya adalah media audio visual (Lubis & Mavianti, 2022).

Media audio visual memadukan unsur suara dan gambar untuk merangsang indera penglihatan dan pendengaran secara bersamaan. Karakteristik media audio visual yaitu bersifat linear, menyajikan visual yang dinamis, digunakan dengan cara yang telah

ditetapkan oleh perancang, dan merupakan representasi fisik dari gagasan abstrak. Media pembelajaran audio visual merupakan media pembelajaran yang dapat membantu peserta didik untuk memahami materi dengan lebih mendalam serta dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif karena media audio visual memiliki kemampuan untuk merangsang indera penglihatan dan indera pendengaran secara bersamaan (Serungke et al., 2023). Media audio visual dikenal sebagai media gabungan karena media ini dapat dilihat dan didengar. Terdapat dua jenis media audio visual, yaitu media audio visual bergerak dan media audio visual diam. Contoh dari media audio visual yaitu film, video, televisi, film bingkai suara dan film rangkaian audio (Gunawan & Ritonga, 2020). Pemanfaatan media audio visual dalam pembelajaran dapat menarik atensi peserta didik (Gabriela, 2021).

Atensi atau perhatian siswa juga sangat penting dalam kegiatan pembelajaran karena atensi merupakan kemampuan seseorang untuk secara sadar memfokuskan pikirannya untuk menangkap informasi tentang stimulus atau objek tertentu. Menurut Margaret, atensi merupakan konsentrasi seseorang terhadap aktivitas mental yang artinya konsentrasi seseorang dalam menerima informasi pada waktu tertentu dengan mengabaikan hal lain yang bersifat mengganggu (Matlin, 2016). Atensi adalah suatu proses kognitif yang terdiri dari aktivitas mental seperti mengamati, mendengar, menyangka, menilai, dan memperhatikan (Hasanah, 2021). Beberapa faktor yang dapat mempengaruhi atensi atau perhatian yaitu pembawaan, latihan dan kebiasaan, kebutuhan, kewajiban, jasmani, suasana jiwa, suasana lingkungan sekitar dan kemampuan objek merangsang sesuatu. Media pembelajaran audio visual dalam penelitian ini masuk dalam kategori objek yang memberikan rangsangan kuat terhadap peserta didik saat pembelajaran agar atensi peserta didik dapat terpusat pada guru saat mengajar dengan media audio visual tersebut (Handayani, 2019).

Atensi menjadi faktor dan aspek penentu keberhasilan suatu pembelajaran karena jika peserta didik kurang memperhatikan maka akan sulit untuk fokus dan merasa bosan dengan segala sesuatu atau semua kegiatan sehingga pada akhirnya peserta didik akan sibuk sendiri (Qomariyah, 2020). Hal ini dapat mengakibatkan peserta didik menjadi lamban dalam belajar dan tidak dapat mencapai tujuan pembelajaran (Setyani & Mulawarman, 2020). Permasalahan ini sering terjadi pada pelaksanaan kegiatan belajar mengajar beberapa mata pelajaran, salah satunya yaitu mata pelajaran informatika. Mata pelajaran informatika merupakan mata pelajaran baru yang terdapat dalam kurikulum merdeka (Farhan et al., 2023). Informatika merupakan bidang ilmu yang mempelajari studi, perencanaan, dan pembuatan sistem komputasi. Informatika dikatakan sebagai cabang ilmu tersendiri yang memiliki cara berfikir computational thinking (Walukow et al., 2022).

Di era digital saat ini, penggunaan teknologi berbasis komputer terus berkembang oleh karena itu di jenjang SMA peserta didik akan mempelajari mata pelajaran informatika untuk menghadapi kemajuan teknologi yang kian pesat di masa mendatang. Diharapkan di masa depan melalui mata pembelajaran informatika peserta didik tidak hanya menjadi pengguna teknologi, tetapi juga dapat memahami strategi pemecahan masalah dan teknologi komputasi persoalan yang tepat untuk menyelesaikan suatu masalah (Mushtofa et al., 2021). Oleh sebab itu maka mata pelajaran informatika perlu berjalan dengan baik guna tercapainya tujuan pembelajaran. Namun, kenyataan yang terlihat di lapangan sangat berbeda dengan harapan. Dalam pembelajaran informatika, guru seringkali menggunakan media pembelajaran yang kurang bervariasi sehingga mengakibatkan rendahnya atensi peserta didik selama belajar. Rendahnya atensi ini dapat mengakibatkan peserta didik menjadi lamban dalam belajar dan tidak dapat mencapai tujuan pembelajaran (Setyani & Mulawarman, 2020).

Berdasarkan pengamatan selama mengajar di SMA Negeri 1 Salatiga penulis menemukan permasalahan yaitu guru hanya menggunakan ebook sebagai media pembelajaran sehingga tidak dapat menarik atensi peserta didik. Hal ini mengakibatkan timbulnya rasa bosan dan ketidak fokusan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran sehingga pada akhirnya banyak peserta didik yang terdistraksi dengan penggunaan ponsel dan komputernya masing-masing. Hal tersebut menunjukkan bahwa atensi peserta didik saat belajar informatika masih dalam kategori kurang.

Untuk mengatasi hal tersebut, sebagai seorang guru hendaknya dapat meningkatkan atensi peserta didik saat kegiatan belajar mengajar berlangsung. Salah satu cara yang dapat dilakukan yaitu dengan mengemas kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik, misalnya dengan memanfaatkan media pembelajaran yang dapat menarik atensi peserta didik (Shawmi et al., 2023). Terdapat banyak sekali media pembelajaran yang menarik salah satunya yaitu media audio visual. Beberapa penelitian juga pernah dilakukan oleh beberapa peneliti seperti penelitian yang dilakukan oleh Khavisa Pranata dkk (2022), Merri Handayani (2019), dan Hery Setiyawan (2020) ketiga penelitian tersebut sama-sama meneliti tentang penggunaan media audio visual dalam pembelajaran. Dalam penelitian tersebut diperoleh hasil yang menyatakan bahwa dengan menggunakan media audio visual saat mengajar dikelas dapat berdampak positif pada peningkatan hasil belajar peserta didik dan suasana belajar (Handayani, 2019; Pranata et al., 2022; Setiyawan, 2020). Selain itu terdapat juga penelitian yang mengemukakan bahwa penggunaan media pembelajaran khususnya media yang melibatkan penggunaan indera penglihatan dapat mempengaruhi atensi peserta didik saat belajar dikelas sehingga dapat memperoleh hasil belajar yang baik (Khotimah et al., 2019).

Berdasarkan penjabaran problematika di atas, peneliti ingin melakukan penelitian baru yang berbeda dengan penelitian sebelumnya. Perbedaan tersebut dapat dilihat dari subjek penelitian, metode penelitian, materi pembelajaran, lokasi dan jangka waktu pelaksanaan yang berbeda dengan penelitian sebelumnya. Penelitian ini akan menekankan pada penggunaan media audio visual sebagai media pembelajaran dan atensi peserta didik pada mata pelajaran informatika di SMA Negeri 1 Salatiga. Untuk mengeksplorasi bagaimana atensi peserta didik terhadap penggunaan media audio visual pada mata pelajaran informatika di SMA Negeri 1 Salatiga.

## Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif karena data penelitian berupa angka dan menggunakan analisis statistik (Musafirah et al., 2022). Tujuan dari penelitian ini dilakukan yaitu untuk mengeksplorasi bagaimana atensi peserta didik terhadap penggunaan media audio visual pada mata pelajaran informatika di SMA Negeri 1 Salatiga. Metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen karena terdapat perlakuan atau manipulasi variabel terhadap variabel dependen dalam kondisi terkendali (Sugiyono, 2018). Desain penelitian yang digunakan yaitu pre experimental designs dengan bentuk *one shot case study*. *Pre experimental design* merupakan desain yang bukan eksperimen sungguhan karena dapat dipengaruhi oleh variabel luar (Abdullah et al., 2022). Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah *simple random sampling* karena pengambilan sampel diambil secara acak (Malik & Chusni, 2018). Data penelitian akan diolah menggunakan analisis statistik deskriptif dan hasilnya berupa deskripsi menggunakan angka-angka.

Instrumen penelitian yang digunakan untuk pengumpulan data berupa kuesioner atau angket dengan 17 pertanyaan yang akan disebar kepada 61 responden yaitu siswa kelas X/2 dan X/9 SMA Negeri 1 Salatiga (Sugiyono, 2018). Kuesioner yang digunakan untuk mengumpulkan data sudah melewati uji validitas dan uji reliabilitas. Kuesioner akan digunakan untuk mengumpulkan informasi tentang atensi peserta didik. Tingkat atensi akan diukur melalui beberapa indikator disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1 Indikator Atensi

No	Indikator	Jumlah Pertanyaan
1	Mengamati	8
2	Mendengar	4
3	Menyangka/Memprediksi	1
4	Menilai	1
5	Memperhatikan	3

## Hasil dan Pembahasan

Pada penelitian ini data yang sudah terkumpul di uji normalitas terlebih dahulu untuk mengetahui apakah data yang dikumpulkan berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas juga menjadi salah satu syarat untuk melakukan uji parametrik (Sarjono & Julianita, 2011). Hasil uji normalitas data dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2 Uji Normalitas Data

	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
atensi peserta didik	,089	61	,200*	,976	61	,278

Data dikatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikansi  $> 0,05$ . Berdasarkan uji normalitas diatas maka dapat dinyatakan bahwa data tersebut berdistribusi normal karena nilai signifikansi uji Kolmogorov-Smirnov yaitu  $0,200 > 0,05$ . Alasan peneliti menggunakan Sig. yang ada pada bagian kolmogorov-smirnov karena jumlah responden yang ada dalam data lebih dari 50 orang (Sarjono & Julianita, 2011). Setelah dilakukan uji normalitas maka selanjutnya akan dilakukan uji analisis statistik. Kriteria penilaian dari hasil uji analisis statistik dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel. 3 Kriteria Penilaian Atensi Peserta Didik Pada Penggunaan Media Audio Visual

Rumus	Kriteria	Interval
$X \leq M - 1,5SD$	Sangat Kurang	0 - 29,75
$M - 1,5SD < X \leq M - 0,5SD$	Kurang	29,76 - 38,25
$M - 0,5SD < X \leq M + 0,5SD$	Cukup	38,26 - 46,75
$M + 0,5SD < X \leq M + 1,5SD$	Baik	46,76 - 55,25
$M + 1,5SD < X$	Sangat Baik	55,26 - 100

Tabel 3 merupakan tabel yang menggambarkan kriteria atensi peserta didik pada penggunaan media audio visual berdasarkan interval yang ditentukan. Dalam tabel tersebut terdapat lima kriteria yaitu "Sangat Kurang" apabila mendapat nilai 0 sampai dengan 29,75, "Kurang" apabila mendapat nilai 29,76 sampai dengan 38,25, "Cukup" apabila mendapat nilai 38,26 sampai dengan 46,75, "Baik" apabila mendapat nilai 46,76 sampai dengan 55,25, dan "Sangat Baik" apabila mendapat nilai 55,26 sampai dengan 100. Kriteria penilaian akan dilihat dari rata-rata skor jawaban responden yang sudah dianalisis. Hasil analisis data jawaban responden disajikan pada Tabel 4.

Tabel. 4 Analisis Atensi Peserta Didik Pada Penggunaan Media Audio Visual

	Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Sum	Mean	Std. Deviation
	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Std. Error Statistic
Atensi	61	38	62	3126	51,25	,730
Valid N (listwis)	61					

Tabel 4 merupakan tabel yang menggambarkan hasil analisis atensi peserta didik pada penggunaan media audio visual. Berdasarkan tabel di atas maka dapat diketahui bahwa rata-rata atensi peserta didik adalah 51,25 dengan jumlah total skor 3126 dan standar deviasi sebesar 5,70. Jika dilihat dari kriteria penilaian atensi peserta didik pada penggunaan media audio visual maka dengan total skor dan rata-rata tersebut, atensi peserta didik pada penggunaan media audio visual termasuk dalam kategori "Baik". Sehingga pembelajaran menggunakan media audio visual cocok digunakan dalam mengajar informatika di kelas. Hal ini juga sejalan dengan hasil penelitian yang menyatakan bahwa penggunaan media audio visual berpengaruh positif pada hasil belajar dan atensi siswa (Handayani, 2019; Pranata et al., 2022; Setiyawan, 2020). Mengingat atensi peserta didik diukur melalui beberapa indikator maka peneliti juga melakukan analisis data atensi peserta didik per indikator dengan kriteria penilaian seperti pada Tabel 5.

Tabel. 5 Kriteria Penilaian Atensi Peserta Didik Per Indikator

No	Interval	Kriteria
1	1 – 1,75	Rendah
2	1,76 – 2,5	Cukup
3	2,6 – 3,25	Baik
4	3,26 – 4	Sangat Baik

Tabel 5 menggambarkan kriteria penilaian atensi peserta didik berdasarkan interval nilai pada setiap indikator. Tabel ini memiliki empat kriteria penilaian yaitu "Rendah" apabila mendapat nilai 1 - 1,75, "Cukup" apabila mendapat nilai 1,76 - 2,5, "Baik" apabila mendapat nilai 2,6 - 3,25, dan "Sangat Baik" apabila mendapat nilai 3,26 - 4. Kriteria penilaian akan dilihat dari rata-rata skor dari setiap indikator yang sudah dianalisis. Hasil analisis dapat dilihat pada Tabel 6.

Tabel. 6 Analisis Atensi Peserta Didik Per Indikator

No	Indikator	skor	skor max	skor min	skor rata-rata	kategori
1	Mengamati	1508	1952	488	3,09	Baik
2	Mendengar	680	976	244	2,79	Baik
3	Menyangka	204	244	61	3,34	Sangat Baik
4	Menilai	212	244	61	3,48	Sangat Baik
5	Memperhatikan	522	732	183	2,85	Baik
Total		3126	4148	1037	15,55	
Rata-rata					3,11	Baik

Tabel 6 menampilkan hasil analisis atensi peserta didik per indikator. Dalam tabel tersebut terdapat 5 indikator atensi yang diukur yaitu mengamati, mendengar, menyangka, menilai dan memperhatikan. Setiap indikator memiliki skor, skor maksimal, skor minimal, skor rata-rata dan kategorinya masing-masing. Indikator mengamati memiliki skor rata-rata sebesar 3,09 sehingga dengan nilai rata-rata tersebut indikator ini termasuk kedalam kategori "Baik". Indikator mendengar juga termasuk kedalam kategori "Baik" karena nilai skor

rata-rata sebesar 2,79. Untuk indikator menyangka dan menilai termasuk kedalam kategori “Sangat Baik” dengan nilai skor rata-rata sebesar 3,34 dan 3,48. Indikator memperhatikan memiliki skor rata-rata sebesar 2,85 sehingga termasuk kedalam kategori Baik.

## Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis data kuesioner yang telah dikumpulkan maka dapat diketahui bahwa atensi peserta didik pada penggunaan media audio visual termasuk dalam kategori “Baik” dengan skor rata-rata sebesar 51,25 dengan jumlah total skor 3126 dan standar deviasi sebesar 5,70. Dengan hasil penelitian ini berarti media audio visual cocok digunakan untuk menarik perhatian peserta didik dalam belajar. Hasil penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian yang menyatakan bahwa penggunaan media audio visual berpengaruh positif pada hasil belajar dan atensi siswa (Handayani, 2019; Pranata et al., 2022; Setiyawan, 2020). Juga sejalan dengan penelitian lainnya yang mengatakan bahwa penggunaan media yang menarik saat proses pembelajaran dapat menumbuhkan atensi peserta didik (Latifah & Supena, 2021). Tingkat atensi peserta didik diukur melalui lima indikator yaitu indikator mengamati, mendengar, menyangka, menilai dan memperhatikan (Hasanah, 2021).

Dalam penelitian ini kelima indikator memiliki skor rata-rata dan kategori yang berbeda. Indikator mengamati termasuk kedalam kategori baik dengan skor rata-rata 3,09. Indikator mengamati dilihat dari ketekunan peserta didik mengikuti pembelajaran, ketelitian peserta didik dalam membuat program dan fokus perhatian peserta didik saat memperhatikan penjelasan guru sampai dengan memperhatikan cara membuat program selama pembelajaran berlangsung. Jika dilihat dari hasil tersebut maka dapat dikatakan bahwa pada saat menggunakan media audio visual peserta didik memiliki ketekunan, ketelitian dan fokus perhatian yang baik saat belajar informatika. Hal ini dapat terjadi karena media audio visual dapat menyajikan materi pembelajaran menjadi lebih menarik dengan menggabungkan beberapa unsur yaitu unsur suara, gambar dan gerak sehingga dapat menarik fokus perhatian peserta didik (Gunawan & Ritonga, 2020). Selain itu media audio visual juga dapat di putar berulang kali oleh peserta didik sehingga peserta didik akan lebih teliti dan tekun dalam belajar (Gunawan & Ritonga, 2020). Teori ini juga didukung dengan hasil penelitian Misnah dkk (2022) yang mengemukakan bahwa penggunaan media audio visual dalam pembelajaran dapat meningkatkan daya tarik dan pemahaman peserta didik sehingga terjadinya peningkatan terhadap hasil belajar (Misnah et al., 2022).

Indikator mendengar termasuk kedalam kategori “Baik” karena nilai skor rata-rata sebesar 2,79. Indikator mendengar dilihat dari kemampuan siswa mendengarkan penjelasan guru saat menyampaikan materi, menyimpulkan materi yang sudah dijelaskan dan suasana hati saat pembelajaran berlangsung. Dari hasil tersebut dapat dilihat bahwa

saat menggunakan media audio visual, peserta didik memiliki kemampuan mendengarkan dan kemampuan menyimpulkan yang baik. Bahkan juga memiliki suasana hati yang baik saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Hal ini dapat terjadi karena media audio visual tidak hanya memberikan rangsangan pada indra penglihatan tetapi juga pada indera pendengaran (Gunawan & Ritonga, 2020). Sejalan dengan hasil penelitian Sakila (2022) mengatakan bahwa penggunaan media audio visual lebih efektif untuk meningkatkan kemampuan dalam mendengarkan isi berita (Sakila, 2022).

Indikator menyangka termasuk kedalam kategori “ Sangat Baik” dengan nilai skor rata-rata sebesar 3,34. Indikator menyangka dilihat dari inisiatif peserta didik saat bertanya di kelas. Timbulnya inisiatif siswa dalam bertanya di kelas tentunya tidak terlepas dari peran media audio visual dalam pembelajaran. Mujahidin (2021) mengatakan bahwa penggunaan media audio visual dalam pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman, memperkuat ingatan, menumbuhkan semangat belajar dan interaksi antar sesama peserta didik (Mujahidin et al., 2021). Indikator menilai termasuk kedalam kategori “ Sangat Baik” dengan nilai skor rata-rata sebesar 3,48. Indikator menilai dilihat dari kemampuan peserta didik mengerjakan tugas yang diberikan. Peserta didik dapat mengerjakan tugas yang diberikan tentunya karena peserta didik memahami materi yang disampaikan. Oleh karena itu dapat dikatakan bahwa dengan penggunaan media audio visual ini dapat mempermudah peserta didik dalam mencerna dan menerima apa yang disampaikan di kelas dengan sangat baik (Mujahidin et al., 2021).

Indikator memperhatikan memiliki skor rata-rata sebesar 2,85 sehingga termasuk kedalam kategori Baik. Indikator ini dilihat dari kemampuan peserta didik menjelaskan materi, membuat program dan partisipasi dalam kegiatan diskusi di kelas. Dapat dilihat bahwa dengan penggunaan media audio visual peserta didik memiliki kemampuan menjelaskan materi, membuat program dan partisipasi dalam diskusi yang baik saat dikelas. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Rodiana (2023) yang mengemukakan bahwa penggunaan media audio visual dapat mengembangkan kecerdasan verbal linguistik karena adanya gambar dalam video yang bervariasi dapat menarik perhatian anak dan anak lebih cepat memahami apa yang disampaikan dalam pembelajaran (Rodiana & Rohmalina, 2023). Untuk nilai rata-rata atensi peserta didik per indikator sebesar 3,11 dan ini termasuk kategori “Baik”.

Berdasarkan uraian hasil penelitian tersebut maka dapat dikemukakan implikasinya dalam pembelajaran yaitu pemilihan media pembelajaran yang tepat dapat berdampak langsung pada atensi atau perhatian peserta didik saat belajar. Oleh karena itu diharapkan guru dapat mencari media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan relevan dengan tujuan pembelajaran untuk menarik atensi peserta didik. Hasil penelitian ini dapat

dijadikan sebagai saran atau pertimbangan guru dalam memilih media pembelajaran yang dapat menarik atensi siswa terutama pada mata pelajaran informatika.

## Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan maka dapat ditarik kesimpulan bahwa atensi peserta didik terhadap penggunaan media audio visual pada mata pembelajaran informatika di SMA Negeri 1 Salatiga termasuk dalam kategori “Baik” dengan skor rata-rata sebesar 51,25 dengan jumlah total skor 3126 dan standar deviasi sebesar 5,70. Hasil tersebut didapat dari hasil analisis data kuesioner yang dibagikan pada 61 peserta didik SMA Negeri 1 Salatiga. Dalam kuesioner tersebut terdiri dari 17 pertanyaan yang dikelompokkan lagi kedalam lima indikator yaitu indikator mengamati, mendengar, menyangka, menilai dan memperhatikan.

## Daftar Pustaka

- Abdullah, K., Jannah, M., Aiman, U., Hasda, S., Fadilla, Z., Taqwin, Masita, Ardiawan, K. N., & Sari Meilida Eka. (2022). *Metodologi penelitian kuantitatif*. Yayasan Penerbit Muhamad Zaini.
- Farhan, A., Alfiah, N., Furqon, A., & Noor, A. M. (2023). Implementasi kurikulum merdeka belajar pada mata pelajaran Informatika/TIK di Smp Al Manshuriyah Pemalang. *Jurnal Madaniyah*, 13. <https://pusatinformasi.guru.kemdikbud.go.id/hc/en-us/articles/6824815789465->
- Febriyanthi, N. K. N., & Abadi, I. B. G. S. (2022). Validasi media pembelajaran SAC berbasis PPBL guna meningkatkan atensi siswa pada materi organ gerak hewan dan manusia. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(3), 740–751.
- Gabriela, N. D. P. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Sekolah Dasar. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 104–113.
- Gunawan, & Ritonga, A. A. (2020). *Media pembelajaran berbasis industri 4.0*. rajawali pers.
- Handayani, M. (2019). Pengaruh media audio visual terhadap atensi dan hasil belajar peserta didik pada materi fluida statis di Man 3 Bireuen. *UIN Ar-Raniry Banda Aceh*.
- Hasanah, H. (2021). Atensi peserta didik dalam pembelajaran materi gerak harmonik sederhana di Sman 3 Samalanga. *UIN Ar-Raniry*.
- Khotimah, H., Supena, A., & Hidayat, N. (2019). Meningkatkan atensi belajar siswa kelas awal melalui media visual. *Jurnal Pendidikan Anak*, 8(1), 17–28. <https://doi.org/10.21831/jpa.v8i1.22657>
- Latifah, N., & Supena, A. (2021). Analisis attentions siswa Sekolah Dasar dalam pembelajaran jarak jauh di Masa Pandemi Covid19. *Jurnal Basicedu*, 5, 1175–1182.
- Lubis, T. C., & Mavianti. (2022). Penerapan media audio visual dalam meningkatkan motivasi belajar pendidikan agama islam pada anak. *Jurnal Raudhah*, 10(2).
- Malik, A., & Chusni, M. M. (2018). *Pengantar statistik pendidikan*. Deepublish.
- Matlin, M. W. (2016). *Kognitif* (C. N. Oldham, Ed.; ketiga). Ted Buchholz.

- Misnah, Hasan, & Novianti. (2022). Persepsi siswa terhadap pemanfaatan media audio visual pada mata pelajaran sejarah di kelas XI IPS SMA Negeri 2 Sigi. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 10, 35–43.
- Mujahidin, A. A., Hasanah, A. L., Andani, M., & Kurniawan, M. A. (2021). Urgensi media audio visual dalam pembelajaran PAI pada masa pandemi Covid-19. *Misykat Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran Hadist Syari Ah Dan Tarbiyah*, 6(2), 183–196.
- Musafirah, Burhan, imron, Afifah, nurul, & Sari, sri nirmala. (2022). *Metode penelitian kuantitatif* (latifah putri syalina, Ed.). insan cendekia mandiri.
- Mushthofa, Wahyono, Asfarian, A., Ramadhan, D. A., Putro, H. P., Wisnubhadra, I., Saputra, B., & Pratiwi, H. (2021). *Informatika* (1st ed.). Pusat Kurikulum dan Perbukuan.
- Pranata, K., Fikri, A. N., & Zulherman, Z. (2022). Pengaruh media pembelajaran audio visual melalui zoom terhadap hasil belajar siswa Sekolah Dasar. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 4(4), 6231–6240. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i4.2982>
- Qomariyah, S. (2020). Dampak Aplikasi whatsapp Terhadap Atensi Belajar Peserta Didik di MTs Nahdlatul Ulama Mranggen pada kelas IX. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana (PROSNAMPAS)*, 3(1), 570–574.
- Ramli, M. (2012). *Media dan teknologi pembelajaran*. IAIN Antasari Press.
- Rodiana, & Rohmalina. (2023). Media audio visual sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan kecerdasan verbal linguistik anak kelompok B. *Jurnal CERIA*, 6, 267–274.
- Sakila. (2022). Penggunaan media audio visual dalam pembelajaran mendengarkan berita. *Jurnal Bebasan*, 5.
- Sarjono, H., & Julianita, W. (2011). *SPSS vs LISREL sebuah pengantar aplikasi untuk riset*. Selemba Empat.
- Serungke, M., Sibuea, P., Azzahra, A., Fadillah, M. A., Rahmadani, S., & Arian, R. (2023). Penggunaan media audio visual dalam proses pembelajaran bagi peserta didik. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 6(4).
- Setiyawan, H. (2020). Pemanfaatan media audio visual dan media gambar pada siswa kelas V. *Jurnal Prakarsa Paedagogia*, 3(2).
- Setyani, A., & Mulawarman, M. (2020). Keefektifan pendekatan behavior menggunakan teknik token economy untuk meningkatkan atensi belajar siswa kelas VIII Di SMP N 29 Semarang. *Jurnal Edukasi: Jurnal Bimbingan Konseling*, 6(2), 152–163.
- Shawmi, A. N., Samiha, Y. T., Alfarizi, M. R., Liza, T., Safitri, W., Lestari, U. M., & Liza, L. L. (2023). Analisis hasil penggunaan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar siswa di Sekolah Dasar. *Journal Of International Multidisciplinary Research*, 2(1), 44–52.
- Sugiyono. (2018). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. alfabeta.
- Suyitno, Primartadi, A., Jatmoko, D., Nurtanto, M., & Ratnawati, D. (2020). The influence of audio visual media on student interest: automotive clutch power train system. *Journal of Physics: Conference Series*, 1700(1), 012049. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1700/1/012049>
- Walukow, M. R., Tambingon, H. N., & Rotty, V. N. J. (2022). Pergeseran paradigma pembelajara informatika di Sekolah. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(5).
- Wisada, P. D., & Sudarma, I. K. (2019). Pengembangan media video pembelajaran berorientasi pendidikan karakter. *Journal of Education Technology*, 3(3), 140–146.