

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL TERHADAP MOTIVASI BELAJAR IPA PESERTA DIDIK

By Jovial Vince Hasrat Gulo

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL TERHADAP
MOTIVASI BELAJAR IPA PESERTA DIDIK**

SKRIPSI



Oleh

**JOVIAL VINCE HASRAT GULO
NIM. 202111017**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BIOLOGI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NIAS**

2024

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dalam Undang-undang RI No. 20 tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional Bab 1 pasal 1, dikutip dari buku Abdul Rozak (2019:4), Pendidikan merupakan sebuah proses yang tidak bisa ditinggalkan oleh manusia. Dalam sebuah proses transfer ilmu banyak hal yang diperlukan, diantaranya adalah guru dan media pembelajarannya. Guru adalah posisi yang strategis bagi pemberdayaan dan pembelajaran suatu bangsa yang tidak mungkin digantikan oleh unsur manapun dalam kehidupan sebuah bangsa sejak dahulu.

Semakin signifikannya keberadaan seorang guru melaksanakan peran dan tugasnya semakin terjamin terciptanya kehandalan dan terbinanya kesiapan seseorang. Dengan kata lain, potret dinamika kehidupan sangat bergantung dari citra guru ditengah-tengah masyarakat. Hal ini terlihat dengan jelas dari peran pasti seorang guru sebagai pengajar, manager kelas, supervisor, motivator, 2 konsuler, eksplorator, dan sebagainya. Dalam sebuah proses transfer ilmu banyak hal yang diperlukan, di antaranya adalah guru dan media pembelajaran. Dalam undang –undang nomor 20 tahun 2003 pasal 1 ayat 1 tentang sistem pendidikan nasional yang menyatakan :

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan yang spiritual keagamaan, penendalian diri, kepribadian kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang di perlukan dirinya.masyarakat.

Berdasarkan UU RI No. 14 tahun 2005 tentang Guru dan Dosen Pasal 1, Guru adalah posisi yang strategis bagi pemberdayaan dan pembelajaran suatu bangsa yang tidak mungkin di gantikan oleh unsur manapun dalam kehidupan sebuah bangsa oleh dahulu. Guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah.

Seiring dengan kemajuan teknologi informasi, guru professional harus bisa mengembangkan keahlian mengajar dan tidak hanya bertindak sebagai penyaji

informasi, tetapi juga harus mampu bertindak sebagai fasilitator, motivator, dan pembimbing yang memberikan banyak kesempatan kepada peserta didik untuk mencari dan mengolah sendiri informasi.

Pendidikan, proses pembelajaran merupakan unsur mendasar yang menjadi pondasi pada pencapaian tujuan pendidikan tertentu dan memiliki pedoman penyelenggaraan yang terdapat dalam kurikulum. Kurikulum dapat dikatakan baik jika dalam penerapannya pada kegiatan pembelajaran, peserta didik mampu mencapai tujuan dan fungsi pendidikan yang diharapkan. Oleh karena itu, pemerintah melakukan upaya untuk meningkatkan mutu pendidikan dan sumber daya manusia yang berkualitas dengan mengadakan pembaharuan kurikulum.

Untuk itulah sebagai cara ataupun upaya untuk mengatasi masalah pendidikan, kurikulum juga harus mempunyai pengelolaan yang disebut dengan administrasi kurikulum. Banyak yang tidak sadar bahwa keberhasilan suatu pendidikan hanya bergantung dari guru ataupun sarana dan prasana. Padahal di samping itu untuk mengkoordinasikan semua agar dapat berjalan sesuai dengan tujuan ada suatu administrasi kurikulum yang mengatur untuk terlaksananya kegiatan tersebut. Dan dalam mengelola kurikulum juga dibutuhkan orang yang ahli dibidangnya, jika tidak maka semua kegiatan yang berlangsung di satuan pendidikan tersebut tidak akan berjalan dengan baik dan terarah sesuai dengan tujuan pendidikan

Menurut undang-undang nomor 20 tahun 2003 kurikulum merupakan seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan untuk mencapai fungsi dan tujuan pendidikan tertentu. Sebab itu pemerintah mengembangkan kurikulum yaitu kurikulum 2013. Kurikulum 2013 merupakan kurikulum pendidikan yang sedang digunakan secara menyeluruh di Indonesia

Kemdikbud.go.id/kurikulum 2013 kurikulum 2013 merupakan pembelajaran yang lebih menekankan pada pendidikan karakter dan proses pembelajaran dikembangkan menjadi pembelajaran yang menuntut siswa lebih aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan serta mampu memberikan rangsangan yang baik dan menarik. Hal ini berguna untuk meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar. Di setiap lembaga dan jenjang pendidikan, kurikulum 2013 telah

menyiapkan berbagai mata pelajaran sebagai sarana pembenahan sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Salah satu mata pelajaran yang dipelajari oleh siswa di sekolah adalah mata pelajaran IPA.

Pemakaian media dalam kegiatan belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan selama berlangsungnya kegiatan belajar dan bahkan membawa cukup pengaruh psikologis terhadap siswa. Pemakaian media pengajaran pada tahap orientasi pengajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pokok bahasan pelajaran pada saat itu. Selain memunculkan motivasi dan minat siswa, media pengajaran juga dapat membantu siswa dalam meningkatkan dan memudahkan memiliki pemahaman, penyajian data dengan menarik dan terpercaya, serta memudahkan penafsiran data

Salah satu media yang di gunakan dalam kegiatan belajar yaitu dengan menggunakan media audio visual. Menurut Wina Sanjaya (2019) media audio visual adalah jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang dapat di lihat, seperti misalnya rekaman video, berbagai ukuran film, slide suara dan lain sebagainya. guru harus menggunakan alat peraga tersebut karena peserta didik pada umumnya lebih menyukai bahan ajar yang memiliki gambar sebagai ilustrasi guna mengembangkan daya imajinasi mereka.

Menurut Syaiful Bahri Djamarah (2019) Media ini terbagi dalam dua kategori yaitu ;

1. Audio visual diam

Media yang menampilkan suara gambar diam seperti film bingkai suara (*sound slide*), film rangkaian suara dan cetak suara

2. Audio visual gerak

Media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak seperti film suara dan video cassette.

Penggunaan media audio visual sangat membantu dalam meningkatkan pembelajaran disekolah. Dengan menggunakan media audio visual, siswa dapat lebih mudah memahami materi pembelajaran, meningkatkan daya ingat, serta menjadi lebih terlibat dalam pembelajaran. Selain itu, penggunaan media audio visual juga membantu guru dalam mengajarkan materi pembelajaran dengan cara yang lebih mudah dan efektif. Media audio visual juga dapat membantu guru

dalam memotivasi siswa dan membuat suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

⁶ Dalam proses pembelajaran motivasi merupakan salah satu aspek yang dinamis yang sangat penting. Menurut Wardan (2020) motivasi merupakan hasil dari semua proses yang bersifat internal atau eksternal bagi seorang individu, menyebabkan timbulnya sikap antusiasme dan persistensi dalam melaksanakan kegiatan-kegiatan tertentu.

⁹ Menurut Guilford (dalam Sulistiono, Yulia, Mumuh, 2019) mengartikan Minat adalah kecenderungan tingkah laku umum seseorang untuk tertarik kepada sekelompok hal tertentu. Minat belajar menurut Aldelfer (dalam Achru, 2019) adalah Kecenderungan peserta didik dalam melakukan kegiatan belajar yang didorong oleh hasrat untuk mencapai prestasi hasil belajar sebaik mungkin. minat belajar adalah energi kekuatan yang mendorong seseorang untuk mencapai tujuan.

⁹ sebagaimana yang dikemukakan oleh Crow and Crow (dalam Maulida, Hadi, Taufik, 2019) adalah sebagai berikut:

- Faktor dari dalam Rangsangan yang datang dari lingkungan atau ruang lingkup yang sesuai dengan keinginan atau kebutuhan seseorang akan mudah menimbulkan minat misal, cenderung terhadap belajar, dalam hal ini seseorang memiliki hasrat untuk ingin tahu terhadap suatu ilmu pengetahuan.
- Faktor lingkungan sosial Minat seseorang terhadap obyek atau sesuatu hal, disamping hal dipengaruhi oleh faktor dari dalam diri manusia juga dipengaruhi oleh motif sosial, misal seseorang berminat pada prestasi tinggi agar mendapat status sosial yang tinggi pula.
- Faktor emosi Faktor perasaan dan emosi ini mempunyai pengaruh terhadap obyek misal perjalanan sukses yang dipakai individu dalam suatu kegiatan tertentu dapat membangkitkan perasaan senang dan dapat menambah semangat dan kuatnya minat dalam kegiatan tersebut. Sebaliknya kegagalan yang dialami akan menyebabkan minat seseorang berkembang.

Berdasarkan hasil temuan peneliti selama melangsungkan observasi di UPTD SMP Negeri 2 Mandrehe adapun permasalahan yang terkait proses pembelajaran IPA, yakni tingkat keaktifan peserta didik saat mengikuti proses pembelajaran masih tergolong kurang aktif dimana peserta didik jarang ikut

serta ketika proses pembelajaran, hubungan timbal-balik atau interaksi antara peserta didik dengan guru yang jarang terjadi, dan pembelajaran masih berpusat kepada guru, sehingga mengakibatkan peserta didik tidak memperhatikan pembelajaran, tidak antusias mengikuti pembelajaran (tidak bertanya, tidak menjawab, tidak memberi tanggapan), dan hanya sebagian kecil yang mengerjakan tugas yang di berikan.

Selanjutnya, berdasar dari hasil wawancara kepada guru mata pelajaran mengungkapkan jika permasalahan proses pembelajaran dalam IPA, yakni kecenderungan peserta didik yang tidak menyukai pembelajaran IPA karena pada dasarnya peserta didik tidak menguasai materi pembelajaran, keterbatasan dalam mencari referensi belajar, sehingga mengakibatkan peserta didik malas belajar dan cenderung berbuat ulah, misalnya malas, bercerita dengan teman sebangku, dan keluar masuk ruang kelas. Dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA masih berkategori kurang.

²⁴Salah satu cara untuk mengatasi permasalahan di atas adalah dengan menggunakan media pembelajaran berbentuk audio visual saat proses pembelajaran. Menurut Djamarah 2018 . Media audio visual adalah media yang bisa didengar dan dilihat secara bersamaan. Media ini menggerakkan indra pendengaran dan penglihatan secara bersamaan. Media pembelajaran berbasis audio visual adalah media penyaluran pesan dengan memanfaatkan indra pendengaran dan penglihatan. Diantara jenis media audio visual adalah media film, video, dan televisi

Menurut Sunarti Rahman (2021) motivasi belajar merupakan faktor penting yang mempengaruhi keberhasilan proses pembelajaran. Siswa yang memiliki motivasi belajar yang tinggi akan ²⁴terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan pemahaman dan prestasi belajarnya. Salah satu upaya untuk meningkatkan motivasi belajar siswa adalah dengan penggunaan media pembelajaran yang tepat, seperti media audio visual.

Media audio visual memiliki beberapa karakteristik yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Pertama, media audio visual dapat menyajikan informasi dalam bentuk yang lebih konkret dan menarik. Dibandingkan dengan media pembelajaran tradisional seperti buku teks atau

papan tulis, media audio visual dapat menampilkan gambar, suara, dan gerakan yang dapat memvisualisasikan konsep-konsep abstrak dalam pembelajaran IPA. Misalnya, dalam mempelajari tentang sistem pencernaan manusia, media audio visual dapat menampilkan animasi atau video yang menggambarkan proses pencernaan makanan secara rinci dan interaktif. Hal ini dapat membantu siswa memahami konsep-konsep yang sulit dipahami hanya melalui penjelasan verbal atau gambar statis.

Kedua, media audio visual dapat meningkatkan ketertarikan dan perhatian siswa terhadap materi pembelajaran. Penggunaan gambar, suara, dan gerakan dalam media audio visual dapat menarik perhatian siswa dan mengurangi kebosanan dalam pembelajaran. Siswa cenderung lebih tertarik dan antusias untuk mengikuti pembelajaran yang menggunakan media audiovisual dibandingkan dengan pembelajaran yang hanya menggunakan metode ceramah atau teks tertulis. Hal ini dapat meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran, sehingga dapat mendorong motivasi belajar mereka.

Ketiga, media audio visual dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif. Pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Media audio visual dapat menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk yang lebih menarik, seperti animasi, video, atau simulasi yang melibatkan interaksi siswa. Misalnya, dalam pembelajaran IPA tentang siklus air, media audio visual dapat menampilkan simulasi interaktif yang memungkinkan siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini dapat meningkatkan rasa keingintahuan dan antusiasme siswa, sehingga dapat mendorong motivasi belajar mereka.

Keempat, media audio visual dapat memfasilitasi pembelajaran yang berpusat pada siswa (student-centered learning). Dalam pembelajaran yang berpusat pada siswa, siswa diberikan kesempatan untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar mereka. Media audio visual dapat mendukung pembelajaran yang berpusat pada siswa dengan menyediakan sumber belajar yang dapat diakses dan dikendalikan oleh siswa sendiri. Misalnya, siswa dapat mengakses video pembelajaran atau simulasi interaktif secara mandiri sesuai dengan kebutuhan dan kecepatan belajar

mereka. Hal ini dapat meningkatkan rasa tanggung jawab dan kemandirian siswa dalam belajar, sehingga dapat mendorong motivasi belajar mereka.

Kelima, media audio visual dapat memfasilitasi pembelajaran yang bersifat kontekstual. Pembelajaran yang kontekstual, yaitu pembelajaran yang mengaitkan materi pembelajaran dengan kehidupan nyata siswa, dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Media audio visual dapat menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk yang lebih dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa.

Berdasarkan permasalahan di atas, calon peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul **“Pengaruh Penggunaan media Audio Visual Terhadap Motivasi Belajar IPA Peserta Didik”**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Guru saat mengajar masih menggunakan metode konvensional
2. Kurangnya minat belajar peserta didik dalam proses pembelajaran
3. Tidak ada penggunaan media audio visual terhadap motivasi belajar peserta didik
4. Kurangnya motivasi siswa dalam proses pembelajaran

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah serta mempertimbangkan keterbatasan, kemampuan, pengetahuan dan waktu, biaya, maka penelitian ini dibatasi untuk membahas tentang : Pengaruh penggunaan media audio visual terhadap motivasi belajar IPA peserta didik .

1.4 Rumusan Masalah

Untuk memperjelas dan lebih terarahnya masalah yang akan diteliti dalam penelitian ini, calon peneliti merumuskan masalah penelitian yaitu : Apakah ada pengaruh media audio visual terhadap motivasi belajar IPA peserta didik?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan batasan dan rumusan masalah diatas, maka tujuan di lakukan nya penelitian ini adalah sebagai berikut : Mengetahui apakah ada pengaruh media audio visual terhadap motivasi belajar IPA peserta didik.

1.6 Manfaat Penelitian

Temuan dari penelitian ini memberikan kontribusi dalam dua Aspek utama:

- a. **Manfaat Teoritis**
 1. Hasil penelitian ini dapat berfungsi sebagai kontribusi yang penting untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik, serta memberikan saran dan masukan dalam konteks teoritis.
- b. **Manfaat praktis**
 1. **Bagi sekolah**

Sekolah memperoleh masukan dalam penggunaan media audio visual didalam proses mengajar yang dapat di gunakan bagi semua mata pembelajaran yang akan di ajarkan sehingga kualitas dan mutu sekolah menjadi lebih meningkat.
 2. **Bagi Guru**

Guru dapat mengembangkan lebih lanjut lagi tentang penggunaan media audio visual di dalam proses belajar pembelajaran peserta didik pada mata pelajaran IPA sehingga proses pembelajaran dapat menarik perhatian dan adanya minat siswa dalam mengikuti proses belajar.
 3. **Bagi Peneliti**

Penelitian ini di harapkan dapat menambah pengetahuan dan melaksanakan penelitian untuk memperoleh gelar S1.
 4. **Bagi peneliti lain**

Sebagai bahan pertimbangan dan masukan dalam melaksanakan penelitian selanjutnya

BAB II KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teori

2.1.1 Hakikat Belajar

a. Pengertian Belajar

Menurut Thursan Hakim (2019) belajar adalah suatu proses perubahan di dalam kepribadian manusia, dan perubahan tersebut di tampakan dalam bentuk peningkatan kuliatas dan kuantitas tingkah laku seperti peningkatan kecakapan, pengetahuan sikap, kebiasaan pemahaman, keterampilan, daya pikir, kemampuan dan lain-lain. belajar merupakan suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya. Proses belajar itu terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya. Oleh karena itu belajar bisa terjadi kapan saja dan dimana saja. salah satu pertanda bahwa seseorang itu telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku pada diri orang itu yang mungkin disebabkan oleh terjadinya perubahan pada tingkat pengetahuan.

Beberapa pendapat para ahli tentang hakikat belajar yaitu :

1. Menurut Daraman (2020) menyatakan bahwa “belajar pada hakikatnya adalah proses interaksi terhadap semua situasi yang ada di sekitar individu”
2. Menurut amaral dan asmar (2020) mentakan bahawa” belajar adalah kegiatan berproses dan merupakan untuk yang sangat fundamental dalam penyelenggaraan jenis dan jenjang pendidikan , hal ini berarti keberhasilan pencapaian tujuan pendidikan sanga tergantung pada keberhasilan proses belajar disekolah dan lingkungannya.

Dari beberapa definisi diatas, peneliti menyimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku terhadap semua situasi yang ada di lingkungan sekitarnya, baik dalam pengetahuan sikap ,kebiasaan keterampilan , daya pikir , kemampuan dan lain sebagainya.

b. Ciri-ciri Belajar

Ciri-ciri belajar menurut Gagne (siti ma'rifah setiawati, 2018) yaitu sebagai berikut :

1. Proses belajar adalah proceess mental dan emosional atau proses berpikir dan merasakan, sesorang dikatakan belajar apabila pikiran dan perasaanya aktif.
2. Perubahan perilaku hasil belajar berupa perubahan perilaku atau tingkah laku sesorang yang belajar akan berubah atau bertamabah perilaku baik yang berupa pengetahuan, keterampilan atau penguasaan nilai-nilai sikap.
3. Pengalaaman belajar adalah mengaalami dalam arti belajar terjadi di dlam interaksi antara individu dengan lingkungan baik lingkungan fisik.

Dari penjelasan di atas maka dapat disimpulkan bahwa belajar adalah proses perubahan tingkah laku seseorang dan perubahan pemahaman yang pada awalnya peserta didik atau seorang anak tidak atau apa itu belajar kemudian dengan terjadinya proses belajar maka peserta didik berubah tingkah lakunya dan pemahaman yang semakin bertambah dengan itu peserta didik tau apa yang buruk dan yang baik.

c. faktor-faktor belajar

Menurut Siti Ma'rifah Setiawati (2018) menjelaskan bahwa belajar terdapat factor pendorong mengapa manusia memiliki keinginan untuk belajar sebagai berikut :

1. Adanya dorongan rasa ingin tahu
2. Adanya keinginan untuk menguasai Ilmu Pengetahuan dan Teknologi sebagai tuntutan zaman dan lingkungan sekitarnya.
3. Mengutip dari istilah Abraham Maslow bahwa segala aktivitas manusia didasari atas kebutuhan yang harus dipenuhi dari kebutuhan biologis sampai aktualisasi diri.
4. Untuk melakukan penyempurnaan dari apa yang telah diketahuinya.
5. Agar mampu bersosialisasi dan beradaptasi dengan lingkungannya.
6. Untuk meningkatkan intelektualitas dan mengembangkan potensidiri.
7. Untuk mencapai cita-cita yang diinginkan.
8. Untuk mengisi waktu luang.

d. prinsip-prinsip belajar

Menurut Davies dalam Makki & Aflah (2019) mengemukakan bahwa :

1. Hal apapun yang dipelajari murid, maka ia harus mempelajarinya sendiri. Tidak seorang pun dapat melakukan kegiatan belajar untuknya.
2. Setiap murid belajar menurut tempo (kecepatannya) sendiri dan untuk setiap kelompok umur, terdapat variasi dalam kecepatan belajar.
3. Seorang murid belajar lebih banyak apabila setiap langkah segera diberikan pengutaaan.
4. Penguasaan secara penuh dari setiap langkah-langkah pembelajaran, memungkinkan murid belajar secara lebih berarti.
5. Apabila murid diberikan tanggung-jawab untuk mempelajari sendiri, maka dia lebih termotivasi untuk belajar, dan akan belajar serta meningkat lebih baik.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli diatas, maka disimpulkan bahwa prinsip belajar merupakan landasan berpikir, landasan berpijak, dan sumber motivasi agar proses belajar mengajar dapat berjalan dengan baik antara guru dan peserta didik.

e. Pembelajaran IPA

a. Pengertian pembelajaran IPA

Ilmu pengetahuan alam atau sains merupakan ilmu yang mempelajari gejala – gejala alam yang meliputi makhluk hidup dan makhluk hidup tak hidup atau sains tentang kehidupan atau sains tentang dunia fisik. IPA (ilmu pengetahuan alam) adalah ilmu yang

mengkaji tentang alam yaitu segala sesuatu yang terdapat di alam dan peristiwa-peristiwa yang terjadi di dalamnya.

Beberapa para ahli juga berpendapat bahwa pembelajaran IPA yaitu :

1. Menurut Wahyana dalam Trianto (2012) mengatakan bahwa IPA adalah suatu kumpulan pengetahuan yang tersusun secara sistematis, dan dalam penggunaannya secara umum terbatas pada gejala-gejala alam.
2. Menurut Kardi dan Nur dalam Trianto (2012) IPA mempelajari tentang alam semesta, benda-benda yang ada di permukaan bumi, di dalam perut bumi dan di luar angkasa, baik yang dapat di amati oleh indera maupun yang tidak dapat di amati oleh indera.

Dari pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa IPA merupakan ilmu yang berhubungan dengan gejala alam, pengetahuan di peroleh dari pengalaman belajar secara langsung melalui pengamatan serta pengembangan keterampilan dan proses dan sikap ilmiah.

b. Tujuan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam

Secara khusus tujuan pembelajaran ilmu pengetahuan alam di sekolah dasar, bertujuan sebagai berikut:

- a) Mengembangkan rasa ingin tahu dan suatu sikap positif terhadap sains, teknologi dan masyarakat.
- b) Mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah dan membuat keputusan.
- c) Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep sains yang akan bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari
- d) Mengembangkan kesadaran tentang peran dan pentingnya sains dalam kehidupan sehari-hari.
- e) Mengalihkan pengetahuan, keterampilan dan pemahaman ke bidang pengajaran lain.
- f) Ikut serta dalam memelihara, menjaga dan melestarikan lingkungan alam. Menghargai berbagai macam bentuk ciptaan Tuhan di alam semesta ini untuk dipelajari

Tujuan pembelajaran ilmu pengetahuan alam di atas akan tercapai jika guru dapat menciptakan kondisi dan situasi pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk aktif dalam membentuk, menemukan dan mengembangkan pengetahuannya. Siswa dapat membentuk makna dari bahan-bahan pelajaran melalui suatu proses belajar lalu mengkonstruksinya dalam ingatan yang sewaktu-waktu dapat diproses dan dikembangkan.

2.1.2 Media Pembelajaran

Menurut Gerlach dan Ely yang dikutip oleh Azhar Arsyad (2018) media adalah alat saluran komunikasi. Kata *media* berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak kata *medium*. Secara harafiah, *media* berarti *perantara*, yaitu perantara antara sumber pesan (*a source*) dengan penerima pesan (*a receiver*) Media merupakan alat yang dapat membantu dalam keperluan dan aktivitas, yang dimana sifatnya dapat mempermudah

bagi siapa saja yang memanfaatkannya. Adanya media dirasakan memang sangat membantu proses belajar mengajar, hal tersebut di karenakan guru akan mudah dalam kegiatan mengajarnya serta dapat meningkatkan perhatian siswa dalam kegiatan belajarnya. Beberapa pendapat para ahli tentang media yaitu :

1. Menurut Heinich dan Ibrahim dalam daryanto (2022) media dapat didefinisikan sebagai perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerima.
2. Menurut criticos dalam daryanto (2022) media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan.

Dalam dunia pendidikan pasti akan terjadi komunikasi antara peserta didik dengan guru atau pengajar dan sering dikenal dengan istilah media pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran pada saat melakukan aktivitas belajar mengajar, maka komunikasi antara guru dengan peserta didik akan terjalin lebih harmonis dan mereka bisa saling memahami dengan setiap informasi yang di berikan.

Menurut Sapriyah (2019) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat di gunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima. Dalam hal ini proses merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sehingga proses belajar dapat terjalin.

Beberapa pendapat para ahli tentang media yaitu :

1. Menurut Mudlofir & Rusydiah (2019) menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan perantara pesan dari pengirim ke peneriman berbentuk cetak maupun noncetak sehingga penerima memiliki motivasi belajar untuk memperoleh hasil belajar yang memuaskan.
2. Menurut Tambunan & Purba (2017) menyatakan bahwa media merupakan semua alat dan benda untuk membantu penyampaian pesan pembelajaran dari pendidik untuk peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar.

Jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan sesuatu yang dapat di gunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima yang berbentuk cetak maupun noncetak untuk membantu menyampaikan pesan, mempelajari dari pendidik untuk peera didik di dalam kegiatan proses belajar mengajar.

a. Jenis-jenis media

Jenis media pembelajaran menurut Sudiman (dalam Devi dan Musaroh, 2018) mengatakan bahwa media di golongkan menjadi beberapa jenis di antaranya:

- a. Media grafis, dimana media ini termasuk media visual menyampaikan pesannya di tuangkan dalam simbol-simbol visual yang dapat dilihat oleh indera penglihatan.
- b. Media audio, dalam media ini menyampaikan pesan yang di lakukan melalui indera pendengaran.
- c. Media proyeksi diam, media ini memiliki persamaan dengan media grafis kerana penyajian melalui rancangan visual.

b. Ciri-ciri media

Menurut Gerlach dan Ely (dalam Rusman,2018) mengemukakan bahwa ada tiga ciri media pembelajaran yaitu :

a. Ciri fiksatif

Ciri fiksatif ini merupakan : ciri yang di dalamnya menggambarkan kemampuan media yang merekam, melestarikan, merekonstruksi dan merekomendasikan suatu peristiwa.

b. Ciri manipulative

Ciri manipulative yaitu ; transformasi suatu kejadian atau objek yang sulit di amati secara langsung.

c. Ciri distributive

Ciri distributive ini memungkinkan suatu objek atau kejadian di suatu tempat dapat di sebar dengan mudah.

c. Manfaat media

Menurut Kemp dan Dayton (dalam S.karo-karo & Rohani 2018) menyatakan bahwa media pembelajaran di identifikasikan sebagai berikut :

- a. Penyampaian materi pelajaran dapat di seragamkan.
- b. Proses pembelajaran lebih jelas dan menarik
- c. Proses pembelajaran menjadi interaktif
- d. Efisiensi dalam waktu dan tenaga.
- e. Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa.
- f. Media memungkinkan proses belajar dapat dimana saja dan kapan saja
- g. Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar.
- h. Merubah peran guru kearah yang positif dan produktif

2.1.3 Pengertian audio visual

Menurut Kusnadi (2018) audio visual merupakan salah satu komponen dalam sumber belajar sekaligus merupakan bentuk pemecahan belajar menurut teknologi pendidikan, dengan melalui perencanaan yang sistematis rangkaian gambar yang sudah di sertai dengan unsur suara audio dan memiliki unsur gambar yang di tuangkan melalui pita video. Selain itu audio visual sendiri juga dapat berperan sebagai alat bantu untuk sering kali di manfaatkan menyampaikan informasi, pengetahuan, ide, dan juga gagasan.

1. Menurut Kusnadi (2012) audio visual adalah serangkaian gambar gerak yang di sertai suara yang membentuk satu kesatuan yang di rangkai menjadi alur, dengan pesan-pesan di dalamnya untuk ketercapaian tujuan pembelajaran yang di simpan dengan proses penyimpan pada media pita atau disk.
2. Menurut Rusman dkk (2012) audio visual adalah suatu alat bantu yang menggunakan penginderaan penglihatan dan pendengaran yang bertujuan untuk mempertunjukkan pengalaman-pengalaman pendidikan yang nyata kepada siswa.

Jadi audio visual merupakan suatu komponen dalam sumber belajar yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar yang dapat membantu peserta didik sekaligus bentuk pemecahan belajar melalui suatu perencanaan yang sistematis dalam mencapai tujuan pembelajaran dengan menyampaikan materi menggunakan alat-alat elektronik.

a. Ciri –ciri audio visual

- 1) Penyajian memiliki sifat linier.
- 2) Di sajikan dengan cara yang sudah di tetapkan sebelumnya oleh pembuat ayau perancangnya.
- 3) Audio visual adalah representasi dari gagasan yang real ataupun gagasan yang abstrak.
- 4) Di kembangkan menurut prinsip psikologis behaviorisme dan juga kognitif.
- 5) Menyajikan visual yang bersifat dinamis atau selalu berubah dan bergerak.

b. Manfaat audio visual

Untuk manfaat yang di peroleh dengan adanya media audio visual bisa di rasakan dalam berbagai bentuk aktivitas antara lain :

1. Memunculkan rasa ingin tahu
2. Tidak membosankan
3. Memudahkan penyampaian
4. Memastikan adanya pemahaman

c. Tujuan media pembelajaran audio visual

Menurut Andereson (2018), tujuan dari media pembelajaran yang menggunakan audio visual mempunyai beberapa tujuan yaitu :

1. Untuk mengembangkan kognitif pada anak supaya bisa mengenal berbagai hal dan merangsang gerak mereka
2. Untuk mengajarkan berbagai pengetahuan mengenai prinsip-prinsip dan juga hukum tertentu
3. Untuk menunjukan beberapa contoh dan juga cara bersikap yang menyangkut interaksi siswa.
4. Untuk menyampaikan materi informasi yang paling efektif

d. Fungsi Pokok Media Audio Visual

Fungsi pokok penggunaan media audio visual dalam pembelajaran adalah:

- a. Penggunaan media dalam proses belajar mengajar mempunyai fungsi tersendiri sebagai alat bantu untuk mewujudkan situasi belajar mengajar yang efektif.
- b. Penggunaan media merupakan bagian yang integral dari keseluruhan situasi mengajar. Ini berarti bahwa media merupakan salah satu unsur yang harus dikembangkan guru.
- c. Media dalam penggunaannya integral dengan tujuan dan fungsi ini mengandung makna bahwa media harus melihat kepada tujuan dan bahan pelajaran.
- d. Penggunaan media dalam pembelajaran bukan semata-mata alat hiburan, dalam arti digunakan hanya sekedar melengkapi proses belajar supaya lebih menarik perhatian siswa.
- e. Penggunaan media dalam pembelajaran dapat membantu untuk mempercepat proses belajar mengajar dan membantu siswa dalam menangkap pengertian dan pemahaman dari proses pembelajaran yang diberikan guru.
- f. Penggunaan media dalam pembelajaran diutamakan untuk meningkatkan dan mempertinggi mutu belajar.

5 Sedangkan menurut Asnawir dan Basyirudin Usman (2019:67), fungsi Audio

Visual yaitu:

1. Memudahkan belajar siswa atau mahasiswa dan memudahkan mengajar bagi guru atau dosen.
2. Memberikan pengalaman lebih nyata (yang abstrak dapat menjadi konkret).
3. Menarik perhatian siswa (jalannya pembelajaran tidak membosankan).
4. Semua indera murid dapat diaktifkan, kelemahan indra dapat dikaitkan oleh kekuatan indra lainnya.
5. Lebih menarik perhatian dan minat siswa dalam belajar.

2.1.4 Media Audio Visual

menurut Syaiful Bahri Djamarah (2018) media audio visual adalah media yang mengandung unsur suara dan gambar yang di gunakan sebagai perantara dalam menyampaikan pesan-pesan dari bahan pelajaran untuk mencapai tujuan pelajaran. Dan juga media audio visual adalah media yang melibatkan indera pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses. Sifat pesan yang di salurkan baik berupa pesan verbal dan non verbal yang seperti media audio visual, juga pesan verbal dan non verbal yang seperti media audio di atas.

Beberapa pendapat para ahli tentang media audio visual yaitu :

1. Menurut Supto Haryoko dalam (lestari 2018) mengatakan bahwa media audio visual adalah wadah dalam menyampaikan informasi, mempunyai dua karakter di antaranya karakter audio yang berisi suara dan karakter visual yang berisi gambar, media dalam kategori ini mempunyai kemampuan yang lebih prima dari media lainnya.
2. Menurut Ernanda & Yusra (2019) mengatakan bahwa media audio visual adaah jenis media yang menyimpan unsur suara dan unsur gambar yang dapat dilihat.

Dari beberapa defenisi di atas peneliti menyimpulkan bahwa media audio visual merupakan media yang menyimpan unsur suara dan unsur gambar yang dapat dilihat sebagai perantara dalam menyampaikan pesan-pesan dari bahan pelajaran untuk mencapai tujuan pelajaran dan juga melibatkan indera pendengaran dan penglihatan. Penggunaan media audio visual dalam proses belajar akan mampu mengarahkan terjadinya respon tertentu sesuai yang di harapkan.

4. Jenis-Jenis Media Audio Visual

Menurut Syaiful Bahri Djamarah (2019) media audio visual terbagi dua kategori yaitu :

1. Media audio visual diam, yaitu media yang menampilkan suara dan gambar diam seperti film bingkai suara (*sound slides*), film rangkaian suara dan cetak suara.
2. Audio visual gerak, yaitu media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak seperti film suara dan video-cassette.

5. Tujuan Media Audio Visual

Ada beberapa tujuan media audio visual yaitu:

- 1) Memperjelas dan mempermudah penyajian pesan dan tidak terlalu bersifat verbalis
- 2) Mengatasi keterbatasan waktu, ruang, dan daya indera siswa maupun guru.
- 3) Meningkatkan motivasi dan gairah belajar siswa untuk menguasai mata pelajaran secara utuh.
- 4) Mengembangkan kemampuan siswa dalam berinteraksi langsung dengan lingkungan.
- 5) Memungkinkan siswa untuk belajar lebih bermakna dengan tayangan-tayangan yang jelas dan menarik perhatian siswa
- 6) Memungkinkan siswa untuk melakukan kegiatan peniruan sesuai dengan isi tayangan yang terdapat dalam video pembelajaran.

6. Karakteristik Media Audio Visual

Karakteristik media audio visual antara lain:

- 1) Mengatasi jarak waktu
- 2) mampu menggambarkan peristiwa-peristiwa masa lalu secara realistis dalam waktu singkat
- 3) Dapat membawa siswa berpetualangan
- 4) Dapat digunakan secara berulang
- 5) Pesan yang disampaikan mudah diingat
- 6) Mengembangkan daya pikir anak
- 7) mengembangkan imajinasi
- 8) Memperjelas hal-hal abstrak
- 9) Berperan sebagai media utama untuk mendokumentasikan realita sosial yang akan dibahas di kelas

- 10) Mampu berperan sebagai *storyteller* yang dapat memancing kreativitas anak-anak.

7. Prinsip-Prinsip Media Audio Visual

Media audio visual digunakan sebagai upaya dalam meningkatkan mutu pendidikan. Prinsip-prinsip media audio visual sebagai berikut ;

- 1) Menentukan media dengan tepat,
- 2) Menetapkan atau memperhitungkan subjek dengan tepat.
- 3) Menyajiakn media dengan tepat.
- 4) Menempatkan atau memperlihatkan media pada waktu, tempat dan situasi yang tepat.

8. Kelebihan Dan Kekurangan Media Audio Visual

a. Kelebihan media audio visual

- 1) Memperjelas penyajian pesan agar tidak telalu berifat verbalistis (dalam bentuk kata-kata, tertulis atau lisan belaka)
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera siswa karena dapat mendengarkan dan melihat.
- 3) Pemakaian tidak bosan.
- 4) Bisa di perlambat atau di ulang, sehingga anak akan lebih jelas dan paham.
- 5) Hasilnya lebih mudah di pahami.
- 6) Mempermudah dalam menyampaikan materi.

b. Kekurangan media audio visual

- 1) Pembelajaran secara individual
- 2) Apabila terjadi Kendal pada computer siswa akan menghambat proses pembelajaran.
- 3) Kurang interkasi dengan guru
- 4) Terlalu menekankan pentingnya materi dari pada proses pengembangannya dan tetap memandang materi audio visual sebagai alat bantu guru dalam mngajar.
- 5) Media audio visual cenderung menggunakan model komunikasi satu arah.

2.1.5 Motivasi

1. Pengertian Motivasi

Menurut Winkel (2018)¹² motivasi belajar adalah serangkaian dorongan atau daya penggerak yang berasal dari dalam diri sendiri maupun dari luar untuk melakukan aktivitas belajar sehingga menimbulkan banyak perubahan sehingga apa yang menjadi tujuan yang di kehendaki oleh subyek belajar dapat tercapai. Dan juga motivasi belajar¹² merupakan suatu dorongan dari dalam diri siswa maupun rangsangan dari luar diri siswa yang menyebabkan perubahan tingkah laku untuk mencapai suatu tujuan tertentu.

Menurut Mohtar (2019)¹⁹ motivasi merupakan suatu dorongan yang membuat orang bertindak atau berperilaku dengan cara-cara motivasi yang mengacu pada sebab munculnya sebuah perilaku, seperti faktor-faktor yang mendorong seseorang untuk melakukan atau tidak melakukan sesuatu. Motivasi dapat diartikan sebagai kehendak untuk mencapai status, kekuasaan atau pengakuan yang lebih tinggi bagi setiap individu. motivasi justru dapat dilihat sebagai basis untuk mencapai sukses pada berbagai segi kehidupan melalui peningkatan kemampuan dan kemauan

Beberapa pendapat para ahli tentang hakikat belajar yaitu :

1. Menurut Mohtar (2020) menyatakan bahwa “ motivasi adalah dorongan kerja yang timbul pada diri seseorang untuk berperilaku dalam mencapai tujuan yang telah di tentukan”.
2. Menurut Winardi (2020) menyatakan bahwa “ motivasi merupakan hasil sejumlah proses bersifat internal atau eksternal bagi seseorang individu, yang menyebabkan timbul sikap antusiasme dan persistensi dalam melaksanakan kegiatan-kegiatan tertentu “

Lebih lanjut, Suprijono (2019:49) mengemukakan bahwa “motivasi adalah dorongan yang berfungsi sebagai penguatan bersemayamnya segala informasi dalam memori peserta didik. Senada dengan itu Mulyasa (2019:196) menyatakan bahwa “ motivasi merupakan salah satu faktor yang turut menentukan keefektifan dan keberhasilan pembelajaran, karena peserta didik akan belajar dengan sungguh- sungguh apabila memiliki motivasi yang tinggi”.

Uno (2018:23) mengklasifikasikan indikator motivasi belajar sebagai berikut:

1. Adanya hasrat dan keinginan berhasil
2. Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar
3. Adanya harapan dan cita-cita masa depan
4. Adanya keinginan yang menarik dalam belajar
5. Adanya lingkungan belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan seseorang siswa dapat belajar dengan baik

Lebih lanjut, Menurut Maslow dalam Slameto (2019:171) menyatakan bahwa :
 “motivasi adalah tingkah laku manusia yang dibangkitkan dan diarahkan oleh kebutuhan-kebutuhan tertentu”. Kebutuhan-kebutuhan tersebut adalah :

1. Fisiologis kebutuhan manusia yang paling dasar, meliputi kebutuhan akan makanan, pakaian, tempat berlindung, yang penting untuk mempertahankan hidup
2. Rasa aman kebutuhan kepastian keadaan dan lingkungan yang dapat diramalkan, ketidakpastian, ketidakadilan, keterancaman, akan menimbulkan kecemasan dan ketakutan pada diri individu.
3. Rasa cinta kebutuhan afeksi dan pertalian dengan orang lain
4. Penghargaan kebutuhan rasa berguna, penting, dihargai, dikagumi, dihormati oleh orang lain.
5. Aktualisasi diri kebutuhan manusia untuk mengembangkan dirinya sepenuhnya, merealisasikan potensi-potensi yang dimilikinya
6. Mengetahui dan mengerti kebutuhan manusia untuk memuaskan rasa ingin tahunya, untuk mendapatkan pengetahuan, untuk mendapatkan keterangan- keterangan, dan untuk mengerti sesuatu.
7. Kebutuhan estetik kebutuhan akan keteraturan, keseimbangan dan kelengkapan dari suatu tindakan. Dari beberapa pendapat diatas maka peneliti menyimpulkan bahwa motivasi adalah daya gerak atau dorongan yang ada dalam diri seseorang untuk melakukan sesuatu dalam mencapai tujuan tertentu.

Jadi dapat disimpulkan bahwa pengertian dari motivasi adalah dorongan yang timbul pada diri seseorang untuk mencapai tujuan yang telah di tentukan atau sebagai faktor-faktor yang mendorong seseorang untuk melakukan atau tidaknya melakukan sesuatu.

2. Jenis-jenis Motivasi

Menurut Nyanyu Khodijah yang dikutip dari Winkel (2018) terdapat dua jenis motivasi yakni :

a. Motivasi Intrinsik

Motivasi intrinsik merupakan motivasi yang timbul dari dalam diri yang berangkutan tanpa rangsangan atau bantuan orang lain. Seseorang yang secara intrinsik termotivasi akan melakukan pekerjaan karena mendapatkan pekerjaan itu menyenangkan dan bisa memenuhi kebutuhannya, tidak tergantung pada paksaan eksternal.

b. Motivasi Ekstrinsik

Motivasi ekstrinsik merupakan motivasi yang timbul karena rangsangan atau bantuan dari orang lain Motivasi ekstrinsik disebabkan oleh keinginan untuk menerima ganjaran atau menghindari hukuman, motivasi yang terbentuk oleh faktor-faktor eksternal seperti ganjaran dan hukuman.

3. Ciri-Ciri Motivasi

Menurut Sardiman yang dikutip dari Ivor K. (2019) bahwa ciri-ciri motivasi adalah sebagai berikut :

- 1) Tekun dalam menghadapi tugas atau dapat bekerja secara terus menerus dalam waktu lama.

- 7) 2) Ulet menghadapi kesulitan dan tidak mudah putus asa, tidak cepat puas atas prestasi yang diperoleh.
- 3) Menunjukkan minat yang besar terhadap bermacam-macam masalah belajar.
- 4) Lebih suka bekerja sendirian tidak bergantung kepada orang lain.
- 5) Tidak mudah bosan dengan tugas-tugas rutin.
- 6) Dapat mempertahankan pendapatnya.
- 7) Tidak mudah melepaskan apa yang diyakini, senang mencari dan mencari dan memecahkan masalah.

4. Fungsi Motivasi Dalam Belajar

Motivasi mempunyai fungsi yang penting dalam belajar, karena motivasi tersebut akan menentukan intensitas usaha belajar yang dilakukan peserta didik. Menurut Sadirman (2020) mengatakan bahwa ada beberapa fungsi motivasi belajar yaitu :

- 6) 1. Mendorong Manusia untuk Berbuat sebagai penggerak atau motor yang melepaskan energi. Motivasi dalam hal ini merupakan motor penggerak dari setiap kegiatan yang akan dikerjakan.
2. Menentukan Arah Perbuatan yakni ke arah tujuan yang hendak dicapai. Dengan demikian motivasi dapat memberikan arah dan kegiatan yang harus dikerjakan sesuai dengan rumusan tujuannya.
3. Menyeleksi Perbuatan yakni menentukan perbuatan-perbuatan apa yang harus dikerjakan yang serasi guna mencapai tujuan, dengan menyisihkan perbuatan yang tidak bermanfaat dengan tujuan tersebut.

Berdasarkan pendapat ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa motivasi berfungsi untuk memberikan dorongan dan petunjuk pada peserta didik dalam menentukan kegiatan apa saja yang harus dilakukan guna mencapai tujuan belajarnya dengan menyisihkan kegiatan yang tidak bermanfaat bagi tujuan tersebut. Peran motivasi bagi peserta didik dalam belajar sangat penting, motivasi dapat meningkatkan, memperkuat, mengarahkan proses belajarnya, sehingga akan diperoleh keefektifan dalam belajar.

5. Prinsip-prinsip Motivasi Belajar

Ada beberapa prinsip motivasi dalam belajar sebagai berikut :

- 1) Motivasi sebagai Dasar Penggerak yang Mendorong Aktivitas Belajar seseorang melakukan aktivitas belajar karena ada yang mendorongnya.
- 2) Motivasi Intrinsik Lebih Utama dari pada Motivasi Ekstrinsik dalam Belajar dari seluruh kebijakan pengajaran guru lebih banyak memutuskan memberikan motivasi ekstrinsik kepada setiap anak didik.
- 3) Motivasi Berupa Pujian Lebih Baik daripada Hukuman Meski hukuman tetap diberlakukan dalam memicu semangat belajar anak didik, tetapi masih lebih baik penghargaan berupa pujian.
- 4) Motivasi Berhubungan Erat dengan Kebutuhan Belajar.
- 5) Motivasi dapat Memupuk Optimisme dalam Belajar.

6. Indikator-indikator Motivasi Belajar

Siswa yang mempunyai motivasi dapat dilihat dari aktivitas yang dilakukannya sehari-hari seperti yang diungkapkan, menurut Sardiman (2018) bahwa motivasi yang ada pada diri setiap orang itu memiliki ciri-ciri sebagai berikut.

Tabel 2.1

No	Indikator motivasi belajar
1	Ketekunan dalam belajar.
2	Ulet dalam menghadapi kesulitan
3	Minat terhadap pelajaran.
4	Keinginan dalam belajar.
5	Mandiri dalam belajar.

Siswa yang memiliki ciri-ciri di atas menunjukkan bahwa siswa tersebut telah memiliki motivasi yang kuat. Ciri-ciri motivasi seperti itu akan sangat penting dalam kegiatan belajar. Kegiatan belajar akan berhasil baik kalau siswa tekun mengerjakan tugas, ulet dalam memecahkan berbagai masalah atau kesulitan secara mandiri, dan semangat melakukan tugas-tugas belajarnya.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar merupakan suatu dorongan atau daya penggerak dari dalam diri siswa yang memberikan arah dan semangat pada kegiatan belajar, sehingga dapat mencapai tujuan yang dikehendaki.

7. Bentuk-Bentuk Motivasi Belajar

Ada beberapa bentuk dan cara untuk menumbuhkan motivasi dalam kegiatan belajar, di antaranya :

1) Memberi angka

Angka dalam hal ini sebagai simbol dari nilai kegiatan belajarnya. banyak siswa belajar, yang utama justru untuk mencapai angka atau nilai yang baik.

2) Hadiah

Hadiah dapat juga di katakana sebagai motivasi, tetapi tidaklah selalu demikian. sebagai contoh hadiah yang diberikan untuk gambar yang terbaik mungkin tidak akan menarik bagi seseorang siswa yang tidak memiliki bakat menggambar.

3) Saingan/kompetisi

alat motivasi untuk Saingan atau kompetisi dapat digunakan sebagai mendorong belajar siswa.

4) *Ego-involvement*

Menumbuhkan kesadaran pada siswa agar merasakan pentingnya tugas dan menerimanya sebagai tantangan sehingga bekerja keras dengan mempertaruhkan harga diri.

13 5) Memberi ulangan

Para siswa akan menjadi giat belajar kalau mengetahui akan ada ulangan.

6) Mengetahui hasil

Dengan mengetahui hasil pekerjaan, apalagi kalau terjadi kemajuan, akan mendorong siswa untuk giat belajar.

15 7) Ujian

Apabila ada siswa yang sukses yang berhasil menyelesaikan tugas dengan baik, perlu diberikan pujian, pujian ini adalah bentuk reinforcement yang positif dan sekaligus merupakan motivasi yang baik.

8) Hukuman

Sebagai reinforcement yang negative tetapi kalau diberikan secara tepat dan bijak bisa menjadi alat motivasi. Oleh karena itu guru juga harus memahami prinsip-prinsip pemberian hukuman.

9) Hasrat untuk belajar

Hasrat untuk belajar, berarti ada unsure kesengajaan ada maksud untuk belajar.

Hal ini akan lebih baik, bila dibandingkan segala sesuatu kegiatan yang tanpa maksud.

10) Minat

Motivasi sangat erat hubungannya dengan minat. Motivasi muncul karena ada kebutuhan. Juga minat sehingga tepatlah kalau minat merupakan alat motivasi yang pokok. Proses belajar itu akan berjalan lancar kalau disertai dengan minat.

8. Unsur-unsur yang mempengaruhi motivasi

Motivasi belajar siswa dapat dipengaruhi oleh banyak hal. Seperti cita-cita siswa itu sendiri. Dimiyati dan Mudjiono (2018:97) menguraikan unsur-unsur yang mempengaruhi motivasi belajar siswa, sebagai berikut:

1. **Cita-cita atau aspirasi siswa**
motivasi siswa tampak pada keinginan anak sejak kecil seperti belajar berjalan, makan makanan yang lezat, berebut permainan, dapat membaca, dapat menyanyi, dan lain-lain selanjutnya. Keberhasilan mencapai keinginan tersebut menumbuhkan kemauan bergiat, bahkan di kemudian hari menimbulkan cita-cita dalam kehidupan. Timbulnya cita-cita dibarengi oleh perkembangan akal, mora, kemauan, bahasa, dan nilai-nilai kehidupan. Cita-cita akan memperkuat motivasi belajar intrinsik dan ekstrinsik. Sebab tercapainya suatu cita-cita akan mewujudkan aktualisasi diri.
2. **Kemampuan siswa**
Keinginan seorang anak perlu dibarengi dengan kemampuan atau kecakapan mencapainya. Secara ringkas dapat dikatakan bahwa kemampuan akan memperkuat motivasi anak untuk melaksanakan tugas-tugas perkembangan.
3. **Kondisi siswa**
Kondisi siswa yang meliputi kondisi jasmani dan rohani mempengaruhi motivasi belajar
4. **Kondisi lingkungan siswa**
Lingkungan siswa dapat berupa keadaan alam, lingkungan tempat tinggal, pergaulan sebaya, dan kehidupan masyarakat. Sebagai anggota masyarakat siswa dapat terpengaruh oleh lingkungan sekitar. Dengan lingkungan yang aman, tenteram, tertib dan indah, maka semangat dan motivasi belajar mudah diperkuat.
5. **Unsur-unsur dinamis dalam belajar dan pembelajaran**
Siswa memiliki perasaan, perhatian, kemauan, ingatan, dan pikiran yang mengalami perubahan berkat pengalaman hidup. Pengalaman dengan teman sebayanya berpengaruh pada motivasi dan perilaku belajar. Lingkungan siswa yang berupa lingkungan alam, lingkungan tempat tinggal, dan pergaulan juga mengalami perubahan. Lingkungan budaya siswa yang berupa surat kabar, majalah, radio, televisi, dan film semakin menjangkau siswa. Kesemua lingkungan tersebut mendinamiskan motivasi belajar.
6. **Upaya guru dan membelajarkan siswa**
Guru adalah pendidik profesional. Ia bergaul setiap hari dengan puluhan atau ratusan siswa. Interaksi efektif pergaulan sekitar lima jam sehari. Intensitas pergaulan tersebut mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan jiwa siswa. Upaya guru membelajarkan siswa terjadi di sekolah dan di luar sekolah.

9. Upaya Meningkatkan Motivasi

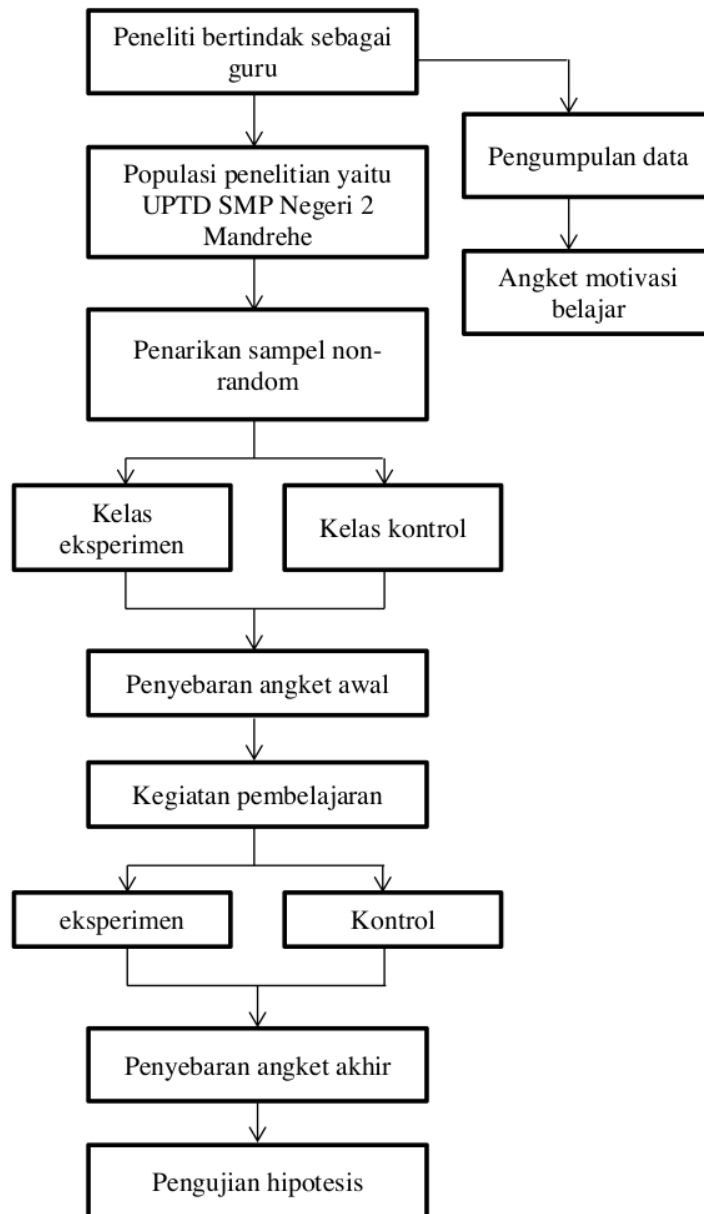
Seperti telah dikemukakan, motivasi merupakan suatu dorongan yang menyebabkan seseorang melakukan sesuatu hal. Mulyasa (2019:201) menguraikan upaya untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik, sebagai berikut:

1. Peserta didik akan belajar lebih giat apabila topik yang dipelajarinya menarik dan berguna bagi dirinya.
2. Tujuan pembelajaran harus dirumuskan dengan jelas dan diinformasikan kepada peserta didik. Mereka pun dapat dilibatkan dalam perumusan tujuan tersebut
3. Perlu diupayakan agar setiap peserta didik mengetahui hasil belajarnya, dan memberikan umpan balik secara proposional.
4. Pujian dan hadiah lebih baik daripada hukuman, namun sewaktu- waktu hukuman juga diperlukan. Jadi, gunakan hadiah dan hukuman secara efektif, tepat waktu, dan tepat sasaran.
5. Manfaatkan sikap, cita-cita, dan rasa ingin tahu peserta didik untuk kepentingan belajar dan pencapaian tujuan pembelajaran.
6. Usahakan untuk memperhatikan karakteristik dan perbedaan individual peserta didik, seperti kecerdasan, kemampuan, minat, latar belakang, dan sikapnya terhadap sekolah.
7. Usahakan untuk memenuhi kebutuhan peserta didik dengan cara memperhatikan kondisi fisiknya, memberikan rasa aman dan nyaman, menunjukkan bahwa guru memperhatikan mereka, mengelola pengalaman belajar sedemikian rupa agar setiap peserta didik pernah memperoleh kepuasan dan penghargaan, serta mngarahkan pengalaman belajar untuk keberhasilan sehingga mencapai prestasi dan mempunyai rasa percaya diri.

2.2. Kerangka Berpikir

Dalam pelaksanaan penelitian ini calon peneliti menggunakan metode penelitian eksperiment. Kerangka berpikir adalah sebuah model atau gambaran yang berupa konsep yang didalamnya menjelaskan tentang hubungan antara variable yang satu dengan variabel lainnya. Kerangka berpikir dibuat dalam bentuk diagram atau skema, dengan tujuan untuk mempermudah memahami beberapa variable data yang akan dipelajari pada tahap selanjutnya.

Kerangka pemikiran dari penelitian ini dapat di gambarkan sebagai berikut:



Gambar 2.6 Kerangka Berpikir Peneliti

2.3. Hipotesis Penelitian

Sugiyono (2019) menyatakan bahwa hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan.

Berdasarkan rumusan masalah dalam penelitian, maka hipotesisnya adalah:

- 1) $H_a : \mu_1 \neq \mu_2$ Ada pengaruh penggunaan media audio visual terhadap motivasi belajar IPA peserta didik.
- 2) $H_o : \mu_1 = \mu_2$ Tidak ada pengaruh penggunaan media audio visual terhadap motivasi belajar IPA peserta didik.

2 BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen, penelitian ini digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan (treatment) tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. Desain yang digunakan adalah True Experimental Design dengan menggunakan desain yaitu *pretest dan posttest control group design*. Dikatakan *true experimental* (eksperimen yang betul-betul), karena dalam desain ini, peneliti dapat mengontrol semua variabel luar yang mempengaruhi jalannya eksperimen.

Tabel 3.1
Desain penelitian pretest dan posttest control group design

	pretest	Variabel terikat	posttest
R	O ₁	X	O ₂
R	O ₃	-	O ₄

(Sugiyono 2019)

Keterangan :

- R : Kelompok di pilih secara random
- O₁ : Pretes pada kelas eksperimen
- O₂ : Postes pada kelas eksperimen
- O₃ : Pretes pada kelas kontrol
- O₄ : Postes pada kelas kontrol
- X : Perlakuan pada kelas eksperimen berupa memberikan media audio visual
- : perlakuan pada kelas kontrol tidak memberikan media audio visual

3.2 Variabel Penelitian

Menurut Sugiyono (2019) variabel didefinisikan sebagai atribut seseorang, atau obyek yang mempunyai variansi antara satu orang dengan yang lain atau satu obyek dengan obyek yang lain. Dengan kata lain variabel merupakan segala sesuatu yang ditetapkan peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi kemudian ditarik

kesimpulannya. Variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah variabel independen dan variabel dependen. Dalam penelitian ini terdapat dua variabel, yaitu variabel media audio visual merupakan variabel X sebagai variabel bebas (*independent variabel*) dan variabel motivasi belajar merupakan variabel Y sebagai terikat (*dependent variabel*).

3.3 Populasi Dan Sampel

3.3.1 Populasi

Menurut Arikunto (2018) Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Apabila seseorang ini ingin meneliti semua elemen yang ada dalam wilayah penelitian, maka penelitiannya merupakan penelitian populasi. Pada intinya, populasi merupakan keseluruhan dari subjek dan objek yang akan diteliti. Populasi dalam penelitian ini adalah keseluruhan siswa Kelas IX-1, IX-2, IX-3 di UPTD SMP Negeri 2 Mandrehe.

3.3.2 Sampel

Sampel adalah bagian dari populasi yang diambil melalui cara-cara tertentu yang juga memiliki karakteristik tertentu, jelas dan lengkap dan dapat dianggap mewakili populasi. Dalam penelitian pengambilan sampel oleh peneliti dilakukan dengan teknik random sampling.

3.4 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengumpulkan data dan informasi yang diinginkan/dibutuhkan oleh peneliti. Instrumen biasanya dipakai oleh peneliti untuk menanyakan atau mengamati responden sehingga diperoleh data yang dibutuhkan. Adapun alat yang dibutuhkan dalam pengumpulan data adalah :

a. Lembar Angket Motivasi Belajar

Angket atau kuesioner adalah instrumen berupa daftar pertanyaan atau pernyataan tertulis yang harus dijawab atau diisi (dipilih) oleh responden sesuai dengan petunjuk pengisiannya (Sanjaya, 2018). Dalam penelitian ini, angket yang digunakan adalah angket motivasi belajar. Lembar motivasi belajar adalah Teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk di jawab.

Tabel 3.2
Kisi-Kisi Instrument Motivasi Belajar

Variabel	Aspek	Indikator	Soal	Banyak butir
1. Media audio Visual	Video	Pesan yang di sampaikan cepat dan mudah di ingat.	1,2	2
		Menumbuhkan minat dan motivasi belajar.	3,4	2
		Mengembangkan pendapat siswa	5,6	2
2. Motivasi	Intrinsik	Dorongan giat belajar .	7,8	2
		Memperoleh nilai yang bagus.	9,10	2
		Disiplin waktu .	11,12	2
		Senang mengikuti pemebelajaran	13,14	2
		Bersungguh-sungguh.	15,16	2
		Berusaha keras.	17	1
		Tertarik dengan mata pelajaran.	18,19	2
	6 Ekstrinsik	Pujian dari orang lain.	20,21	2
		Nilai yang tinggi.	22,23	2
		Hadiah dari orang lain.	24,25	2
		Adanya persaingan/kompetisi	26	1

b. Skala Likert

skala likert adalah sala satu bentuk skala yang di lakukan untuk mengumpulkan data demi mengetahui atau mengukur data yang bersifat kualitatif dan kuantitatif.data tersebut diperoleh untuk mengetahui pendapat,peresepsi,ataupun sikap seseorang terhadapa fenomena yang terjadi.

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data berkanaan dengan cara-cara yang digunakan untuk mengumpulkan data. Pengumpulan data dilakukan dalam berbagai setting, sumber, dan cara. Peneliti melakukan teknik pengumpulan data dari segi cara, maka teknik pengumpulan data dilakukan sebagai berikut:

1. Angket

Teknik pengumpulan data yaitu angket adalah daftar pertanyaan yang di berikan kepada orang lain bersedia memberikan respons (responden) sesuai dengan permintaan pengguna. Pengambilan data dengan menyebarkan daftar pertanyaan untuk di jawab oleh sampel yang telah di tentukan, yaitu peserta didik kelas IX UPTD SMP Negeri 2 Mandrehe.

3.6 Teknik Analisis Data

1. Analisis deskriptif

Menurut Sugiyono (2018: 147), teknik analisis data dengan statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi. Analisis deskriptif ini dilakukan untuk mendeskripsikan data tentang motivasi belajar siswa dikelas eksperimen maupun kontrol.

Adapun komponen untuk data motivasi belajar siswa yaitu komponen dalam (inner component) dan komponen luar (outer component). Komponen dalam ialah perubahan dalam diri seseorang, keadaan merasa tidak puas, dan ketegangan psikologis. Komponen luar ialah apa yang diinginkan seseorang dan tujuan yang menjadi arah kelakuannya. Data motivasi belajar siswa dianalisis dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$p = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = angka presentase

f = frekuensi yang sedang dicari persentasenya

N = Number of cores (jumlah frekuensi/banyak individu)

Dari rumus yang diatas, dimodifikasi menjadi:

$$\text{Presentasi Motivasi} = \frac{\text{Jumlah Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100\%$$

2. Analisis inferensial

Menurut Sugiyono (2019: 148), teknik analisis dengan statistik inferensial adalah teknik statistik yang digunakan untuk menganalisis data sampel dan hasilnya diberlakukan untuk populasi. Statistik ini cocok digunakan bila sampel diambil dari populasi yang jelas, dan teknik pengambilan sampel dari populasi itu dilakukan secara random. Analisis inferensial digunakan untuk menguji hipotesis dalam penelitian ini. Sebelum melakukan analisis inferensial, maka data dalam penelitian ini harus terlebih dahulu ditransformasi menjadi data interval.

3. Uji Perbedaan Rata-Rata (Uji-t)

Sebelum melakukan uji perbedaan rata-rata (Uji-t) maka terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas data dan uji homogenitas. Jika data tidak berdistribusi normal, maka dilakukan uji mann-whitney U.

a. Uji Normalitas Data

Tujuan dilakukannya uji normalitas adalah untuk mengetahui apakah populasi data berdistribusi normal atau tidak. Distribusi normal merupakan suatu distribusi atau persebaran yang simetris sempurna dari skor rata-rata. Bila data berdistribusi normal, maka dapat digunakan uji statistik berjenis parametrik, sedangkan bila data tidak berdistribusi normal, maka dapat digunakan uji statistik berjenis nonparametrik. Uji normalitas dilakukan pada pretest dan posttest angket kelas eksperimen dan kelas kontrol.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah sampel yang diteliti mempunyai varian yang sama. Uji normalitas dilakukan pada pretest dan posttest angket motivasi belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah diketahui data berdistribusi normal. Untuk mengetahui apakah kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki varians yang sama atau tidak, maka digunakan uji homogenitas varians menggunakan rumus:

$$F_{max} = \frac{\text{varians tertinggi}}{\text{varians terendah}} \quad (\text{Sudjana, 2018 : 205})$$

Dengan

$$\text{varians } (S)^2 = \frac{n\sum f_i x_i^2 - (\sum f_i x_i)^2}{n(n-1)} \quad (\text{Sudjana, 2018 : 95})$$

Hipotesis :

$H_0: S_1^2 = S_2^2 =$ Varians kedua kelompok homogen

$H_a: S_1^2 \neq S_2^2 =$ Varians kedua kelompok tidak homogeny

Dimana :

S_1^2 : Varians kelas eksperimen

S_2^2 : Varians kelas kontrol

1
c. Uji Mann-Whitney U (U-Test)

Menurut Setyosari (2013: 254) “uji Mann-Whitney U merupakan suatu tes non-parametrik yang membandingkan dua sampel untuk memperoleh kemungkinan perbedaan-perbedaan signifikansi”. Uji ini dilakukan apabila data tidak berdistribusi normal. Hipotesis uji Mann-Whitney U:

H_0 : tidak dapat perbedaan dengan antara rata-rata motivasi belajar kelas eksperimen dan kelas Kontrol.

H_a : Terdapat perbedaan antara rata-rata motivasi belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol.

$$U_1 = n_1 n_2 + \frac{n_1(n_1+1)}{2} - R_1 \quad (\text{Sugiyono, 2018 : 61})$$

$$U_2 = n_1 n_2 + \frac{n_2(n_2+1)}{2} - R_2 \quad (\text{Sugiyono, 2018 : 61})$$

Keterangan :

n_1 = jumlah sampel 1

n_2 = jumlah sampel 2

U_1 = jumlah peringkat 1

U_2 = jumlah peringkat 2

R_1 = jumlah rangking pada sampel n_1

R_2 = jumlah rangking pada sampel n_2

1
Setelah melakukan uji prasyarat diatas, maka dilakukan uji beda rata-rata (Uji-t) untuk melihat perbedaan rata-rata motivasi belajar siswa pada kedua kelompok yaitu kelas eksperimen dan pada kelas kontrol.

1. Pengujian data pretest (uji dua pihak)

1
 $H_0 : \mu_1 = \mu_2$: Tidak terdapat perbedaan rata-rata motivasi belajar IPA peserta didik kelas eksperimen dengan rata-rata motivasi belajar IPA peserta didik kelas kontrol.

$H_a : \mu_1 \neq \mu_2$: Terdapat perbedaan rata-rata motivasi belajar IPA peserta didik kelas eksperimen dengan rata-rata motivasi belajar IPA peserta didik kelas kontrol.

Rumus Uji-T yang digunakan untuk menguji hipotesis di atas adalah: a. Jika varians sama (homogen)

Setelah data dinyatakan berdistribusi normal dan homogen, maka untuk menguji hipotesis dari penelitian ini digunakan rumus uji-t dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$. Menurut Sudjana (2018: 239) rumus uji-t yaitu sebagai berikut:

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{s \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

Dengan :

$$s^2 = \frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2}$$

Keterangan :

\bar{x}_1 = rata-rata motivasi belajar IPA peserta didik kelas eksperimen

\bar{x}_2 = rata-rata motivasi belajar IPA peserta didik kelas control

n_1 = banyaknya sampel pada kelompok eksperimen

n_2 = banyaknya sampel pada kelompok control

s^2 = varians kelompok eksperimen

S_2^2 = varians kelompok control

b. Jika kedua varians tidak sama (tidak homogen) Jika data dinyatakan berdistribusi tidak homogen, maka untuk menguji hipotesis dari penelitian ini digunakan rumus uji-t' dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$. Menurut Sudjana (2005: 241) rumus uji-t' yaitu sebagai berikut:

$$t' = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{s \sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2}}}$$

Keterangan :

\bar{x}_1 = rata-rata motivasi belajar IPA peserta didik kelas eksperimen

\bar{x}_2 = rata-rata motivasi belajar IPA peserta didik kelas control

n_1 = banyaknya sampel pada kelompok eksperimen

n_2 = banyaknya sampel pada kelompok control

S_1^2 = varians kelompok eksperimen

S_2^2 = varians kelompok control

2. Pengujian Data Posttest (Uji satu pihak)

$H_0 : \mu_1 \leq \mu_2$: Rata-rata Motivasi belajar siswa menggunakan media audio visual kurang baik atau sama dengan 52 rata-rata motivasi belajar siswa menggunakan media audio visual. Artinya, tidak terdapat pengaruh penggunaan media audio visual terhadap motivasi belajar IPA peserta didik UPTD SMP N 2 Mandrehe.

$H_a : \mu_1 > \mu_2$: Rata-rata Motivasi belajar IPA peserta didik menggunakan media audio visual lebih baik dari Rata-rata motivasi belajar IPA peserta didik menggunakan media audio visual. Artinya, terdapat pengaruh penggunaan media audio visual terhadap motivasi belajar IPA peserta didik UPTD SMP N 2 Mandrehe.

Rumus Uji-T yang digunakan untuk menguji hipotesis di atas adalah: a. Jika varians sama (homogen)

Setelah data dinyatakan berdistribusi normal dan homogen, maka untuk menguji hipotesis dari penelitian ini digunakan rumus uji-t dengan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$. Menurut Sudjana (2018: 239), rumus uji-t yaitu sebagai berikut:

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{s \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

Dengan,

$$s^2 = \frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2}$$

Keterangan :

\bar{x}_1 = rata-rata motivasi belajar IPA peserta didik kelas eksperimen

\bar{x}_2 = rata-rata motivasi belajar IPA peserta didik kelas control

n_1 = banyaknya sampel pada kelompok eksperimen

n_2 = banyaknya sampel pada kelompok control

S_1^2 = varians kelompok eksperimen

S_2^2 = varians kelompok control

1
b. Jika kedua varians tidak sama (tidak homogen) Jika data dinyatakan berdistribusi tidak homogen, maka untuk menguji hipotesis dari penelitian ini digunakan rumus uji-t' dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$. Menurut Sudjana (2005: 241), rumus uji-t' yaitu sebagai berikut:

$$t' = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{s \left(\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2} \right)}}$$

Keterangan :

\bar{x}_1 = rata-rata motivasi belajar IPA peserta didik kelas eksperimen

\bar{x}_2 = rata-rata motivasi belajar IPA peserta didik kelas control

n_1 = banyaknya sampel pada kelompok eksperimen

n_2 = banyaknya sampel pada kelompok control

S_1^2 = varians kelompok eksperimen

S_2^2 = varians kelompok control.

3.7 Lokasi Penelitian

Dalam penelitian ini, calon peneliti akan melakukan penelitian di UPTD SMP Negeri 2 Mandrehe, Kecamatan Mandrehe. Jadwal penelitian ini akan dilaksanakan setelah seminar proposal.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Temuan Penelitian

4.1.1 Deskripsi Penelitian

Pelaksanaan penelitian ini dilakukan di UPTD SMP Negeri 2 Mandrehe. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media audio visual terhadap motivasi belajar IPA peserta didik di UPTD SMP Negeri Mandrehe. Instrumen penelitian yang digunakan yaitu lembar angket motivasi belajar. Lokasi UPTD SMP Negeri 2 Mandrehe beralamat di Desa Lakhene, Kecamatan Mandrehe, Kabupaten Nias Barat, Provinsi Sumatera Utara. Populasi penelitian adalah peserta didik kelas IX.

Supaya penelitian ini dapat terlaksana serta mampu memperoleh hasil yang baik, maka peneliti terlebih dahulu berkonsultasi dengan Kepala UPTD SMP Negeri 2 Mandrehe dan atas persetujuannya peneliti diizinkan untuk melaksanakan penelitian. Kemudian peneliti berkolaborasi dengan guru mata pelajaran IPA dalam menentukan jadwal pelaksanaan penelitian. Kegiatan penelitian dilaksanakan bertepatan pada jam mata pelajaran IPA, sehingga tidak mengganggu pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang lain.

4.1.2 Hasil Uji Coba Instrumen

Instrumen penelitian yang baik adalah instrumen yang dinyatakan valid dan reliabel. Dengan menggunakan instrumen yang valid dan reliabel maka dapat diyakini bahwa data penelitian yang diperoleh memiliki kualitas yang baik. Oleh karena itu, angket motivasi yang digunakan sebagai instrumen penelitian dalam penelitian ini telah melalui uji validitas dan uji reliabilitas sebelum digunakan pada penelitian yang sebenarnya. Adapun instrument penelitian dilakukan di UPTD SMP Negeri 2 Mandrehe pada kelas IX-3. Sehingga hasil uji instrumen tersebut disajikan sebagai berikut:

a. Uji Validitas Angket Motivasi

Pada dasarnya uji validitas dilakukan untuk melihat seberapa jauh suatu instrument dapat mengukur apa yang hendak diukur. Suatu instrument akan dikatakan valid apabila memiliki nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$. Oleh karena itu, berikut disajikan hasil uji validitas angket motivasi yang memiliki 26 item pertanyaan yang digunakan sebagai instrument penelitian:

11
Table 4.1 Hasil Uji Validitas Angket

Nomor Item	r_{tabel}	r_{hitung}	Keterangan
1	0,404	0,83	Valid
2	0,404	0,87	Valid
3	0,404	0,69	Valid
4	0,404	0,60	Valid
5	0,404	0,94	Valid
6	0,404	0,95	Valid
7	0,404	0,68	Valid
8	0,404	0,98	Valid
9	0,404	0,86	Valid
10	0,404	0,93	Valid
11	0,404	0,93	Valid
12	0,404	0,78	Valid
13	0,404	0,66	Valid
14	0,404	0,94	Valid
15	0,404	0,88	Valid
16	0,404	0,92	Valid
17	0,404	0,74	Valid
18	0,404	0,71	Valid
19	0,404	0,86	Valid
20	0,404	0,88	Valid
21	0,404	0,63	Valid
22	0,404	0,97	Valid
23	0,404	0,94	Valid
24	0,404	0,95	Valid
25	0,404	0,96	Valid
26	0,404	0,83	Valid

Sumber : Analisis Data Menggunakan SPSS

Berdasarkan hasil uji validitas instrument yang telah sajikan diatas, maka dapat diketahui bahwa setiap butir angket motivasi yang digunakan dalam penelitian memiliki nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$. Sehingga dari hasil tersebut dapat

dinyatakan bahwa semua item pertanyaan angket motivasi yang digunakan dalam penelitian dinyatakan “Valid”.

b. Uji Reabilitas Angket Motivasi

Uji reliabilitas dilakukan untuk mengetahui tingkat keandalan suatu instrument penelitian. Keandalan sebuah instrumen dianggap tinggi apabila menunjukkan hasil yang konsisten dalam mengukur variabel yang diteliti. Untuk mengetahui keandalan sebuah instrument maka dapat menggunakan rumus Alpha. Instrumen akan dinyatakan reliabel apabila memiliki nilai cronbach's alpha > 0,6. Oleh karena itu, berikut disajikan hasil uji reliabilitas angket motivasi yang digunakan sebagai instrument penelitian:

Table 4.2. Hasil Uji Reliabilitas Angket

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of item
0,751	0,947	26

Sumber : Analisis Data Menggunakan SPSS

Berdasarkan data hasil uji reliabilitas angket yang telah disajikan diatas, maka dapat diketahui bahwa nilai cronbach's alpha yang diperoleh adalah sebesar 0,751. Sehingga dapat dinyatakan bahwa angket motivasi yang digunakan adalah sudah reliabel.

4.2 Paparan Data Hasil Penelitian

4.2.1 Hasil Angket Motivasi Belajar

Angket motivasi belajar peserta didik didarkan sebelum dan sesudah pemberian perlakuan dikelas eksperimen dan kelas kontrol. Data hasil angket bertujuan untuk mengetahui tingkat motivasi belajar peserta didik dalam belajar.

a. Motivasi Belajar Awal Peserta Didik

Sebelum kegiatan pembelajaran dilakukan di kelas eksperimen dan kelas kontrol, maka terlebih dahulu diberikan angket motivasi awal kepada peserta

didik. Selanjutnya hasil angket awal tersebut diolah dan dianalisis dengan menghitung nilai rata-ratanya. Sehingga hasil analisis tersebut disajikan sebagai berikut:

Tabel 4.3 Motivasi Belajar Awal Peserta Didik

No	Kelas	Rata-Rata	Kategori
1	Kelas Eksperimen	49,41	Rendah
2	Kelas Kontrol	49,20	Rendah

Sumber : Analisis Data Menggunakan SPSS

Jika dibandingkan perolehan rata-rata motivasi belajar awal peserta didik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada diagram batang di bawah ini.



Gambar 4.1 Diagram Rata-Rata Motivasi Awal Peserta Didik

b. Motivasi Belajar Akhir Peserta Didik

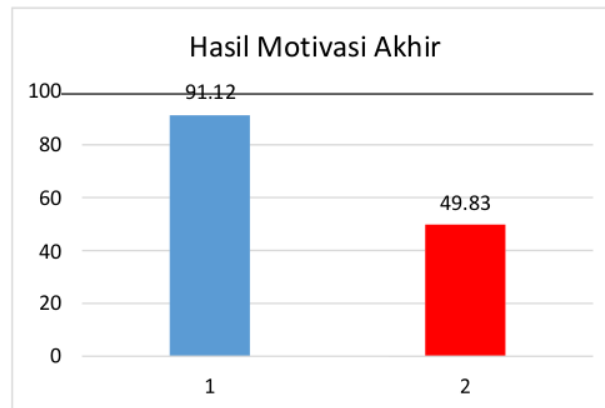
Setelah dilaksanakan kegiatan pembelajaran di kelas eksperimen dan kelas kontrol, maka diberikan kembali angket motivasi belajar kepada peserta didik. Selanjutnya hasil angket tersebut diolah dengan menghitung rata-ratanya untuk mengetahui tingkat motivasi belajar peserta didik setelah diberikan perlakuan. Sehingga hasil analisis tersebut disajikan sebagai berikut:

Tabel 4.4 Motivasi Belajar Akhir Peserta Didik

No	Kelas	Rata-Rata	Kategori
1	Kelas Eksperimen	91,12	Sangat tinggi
2	Kelas Kontrol	49,83	Rendah

Sumber : Analisis Data Menggunakan SPSS

Jika dibandingkan perolehan rata-rata motivasi belajar akhir peserta didik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada diagram batang di bawah ini.



Gambar 4.2 Diagram Rata-Rata Motivasi Akhir Peserta Didik

4.3 Pengujian Hipotesis

4.3.1 Pengujian Hipotesis Motivasi Belajar

Pada bagian sebelumnya telah dikemukakan uji hipotesis tentang motivasi belajar yang menjadi rumusan hipotesis statistiknya yakni sebagai berikut.

H_1 : Ada pengaruh penggunaan media audio visual terhadap motivasi belajar

H_0 : Tidak ada pengaruh penggunaan media audio visual terhadap motivasi belajar

Hipotesis statistik di atas dapat ditulis dalam bentuk notasi, sebagai berikut :

$$H_0 : \mu_1 \geq \mu_2$$

$$H_1 : \mu_1 < \mu_2$$

Penelitian eksperimen ini mangadopsi desain *true experimental* sehingga pengujian hipotesis akan dilakukan pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Padv umumnya, suatu variabel dikatakan memiliki pengaruh terhadap variabel lain apabila memiliki nilai taraf signifikansi $< 0,05$ atau nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$. Oleh karena itu, berikut disajikan hasil uji t yang telah dilakukan sebagai dasar pengambilan keputusan:

a. Uji Hipotesis Pada Kelas Kontrol

Tabel 4.5 Hasil Uji t Kelas Kontrol

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	46.530	2.419		19.235	.000
	X2	.032	.026	.249	1.206	.241

a. Dependent Variable: X1

Sumber : Analisis Data Menggunakan SPSS

b. Uji Hipotesis Pada Kelas Eksperimen

Tabel 4.6 Hasil Uji t Kelas Eksperimen

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	8.847	4.586		1.929	.067
	X2	.810	.092	.883	8.807	.000

a. Dependent Variable: X1

Sumber : Analisis Data Menggunakan SPSS

Berdasarkan hasil uji nilai t yang telah disajikan pada tabel 4.5 dan 4.6 maka dapat diketahui bahwa nilai signifikansi yang diperoleh pada kelas kontrol adalah sebesar 0,241 sedangkan pada kelas eksperimen memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000. Dari data tersebut dapat diketahui bahwa pada kelas kontrol tidak terdapat peningkatan motivasi belajar peserta didik. Sedangkan pada kelas eksperimen terdapat peningkatan pada motivasi belajar mereka. Sehingga berdasarkan keadaan tersebut maka dapat dinyatakan bahwa H_0 ditolak atau dengan kata lain bahwa ada pengaruh penggunaan media audio visual terhadap motivasi belajar.

4.4 Pembahasan Penelitian

Pelaksanaan penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 2 Mandrehe. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media audio visual terhadap motivasi belajar IPA peserta didik di SMP Negeri 2 Mandrehe. Instrumen penelitian yang digunakan yaitu angket motivasi belajar. Dalam pelaksanaan penelitian ini mempunyai dua variabel yang menjadi objek penelitian, yaitu variabel bebas motivasi belajar dan variabel terikatnya yaitu penggunaan media audio visual

Dalam pelaksanaan penelitian ini menggunakan dua kelas sebagai sampel penelitian yaitu kelas IX-1 yang berjumlah 24 orang sebagai kelas Eksperimen dengan menggunakan media audio visual dan di kelas IX-2 berjumlah 24 orang sebagai kelas kontrol menggunakan metode pembelajaran konvensional. Materi pelajaran yang dibahas pada penelitian ini adalah Sistem Reproduksi Manusia. Sebelum dan setelah selesai kegiatan pembelajaran dimasing-masing kelas, selanjutnya dilakukan pemberian angket awal kepada peserta didik. Diketahui rata-rata motivasi belajar akhir peserta didik di kelas Eksperimen yaitu 91,12 dengan kriteria sangat baik sedangkan rata-rata motivasi belajar akhir peserta didik di kelas Kontrol yaitu 49,83 dengan kriteria kurang.

Hasil yang diperoleh dari kelas Eksperimen dan kelas Kontrol tersebut memiliki hasil yang berbeda. Salah satu pengaruh nilai rata-rata motivasi belajar peserta didik di kelas Eksperimen lebih baik dibandingkan dengan di kelas Kontrol karena pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang digunakan terdapat tindakan yang berbeda. Peserta didik yang mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas Eksperimen yang menggunakan media audio visual lebih antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dan peserta didik lebih terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran, sehingga materi yang diajarkan mudah dipahami oleh peserta didik, dan hal tersebut tentu berpengaruh terhadap peningkatan motivasi belajar peserta didik. Sedangkan di kelas Kontrol yang masih menggunakan metode pembelajaran konvensional menekankan pada situasi guru yang lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran, sehingga kondisi ini menyebabkan peserta didik kurang antusias dan kurang mampu untuk memahami materi pelajaran yang diajarkan oleh guru.

Masalah yang ditemukan pada awal melaksanakan studi pendahuluan di SMP Negeri 2 Mandrehe yaitu pelaksanaan kegiatan proses pembelajaran masih menggunakan metode pembelajaran konvensional, karena dalam proses pembelajaran hanya didominasi oleh guru, jadi peserta didik merasa bosan dan menyebabkan siswa pasif dalam kegiatan proses pembelajaran, penggunaan media audio visual di sekolah masih tergolong kurang digunakan dan hanya mengandalkan buku paket pelajaran, peserta didik kurang memiliki pemahaman yang memadai terhadap materi pembelajaran IPA, saat guru sedang mengajar di depan kelas terkadang peserta didik bercerita-cerita dengan temannya, sehingga peserta didik tersebut tidak memahami materi pelajaran yang telah diajarkan guru di depan kelas, pelaksanaan kegiatan pembelajaran masih monoton, sehingga peserta didik bosan dan kurang termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran.

Penggunaan media audio visual dapat menjawab permasalahan yang peneliti temukan saat melakukan studi pendahuluan di SMP Negeri 2 Mandrehe. Tingginya tingkat pemahaman peserta didik pada kelas eksperimen dibandingkan dengan kelas kontrol tidak terlepas dari penggunaan media audio visual dalam proses pembelajaran. Melalui penggunaan media audio visual membuat peserta didik lebih mudah mengingat, menceritakan, memahami materi pelajaran secara konkret dan peserta didik dapat menguasai materi pelajaran, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran. Misalnya dengan adanya media audio visual, maka peserta didik mampu mengingat dan memahami secara konkret tentang Sistem reproduksi manusia.

Menurut pendapat Nurfa dalam hasil penelitiannya bahwa “pembelajaran melalui kegiatan melihat, meraba obyek atau alat peraga dapat memberikan pengalaman-pengalaman nyata bagi peserta didik”. Dalam mengajar guru harus mampu memanfaatkan alat-alat bantu atau perantara yang dapat membantu seorang peserta didik dalam memahami konsep belajar yang sulit, atau materi yang sulit di mengerti oleh seorang peserta didik supaya di dalam proses pembelajaran siswa dapat aktif, serta termotivasi dalam mengikuti kegiatan belajar karena adanya pemanfaatan alat-alat pembelajaran yang membantu mereka untuk bisa menyerap materi yang disampaikan oleh guru. Menurut pendapat Supriadi (2018) mengatakan bahwa,

Agar proses belajar mengajar menyenangkan maka guru dituntut kreatif, inovatif dalam menciptakan suasana pembelajaran dan menggunakan media pembelajaran yang tepat sesuai dengan materi yang diajarkan, sehingga tujuan pembelajaran dicapai oleh peserta didik. Media pembelajaran tersebut bisa berupa gambar, dan video yang bisa dilihat secara langsung oleh peserta didik di dalam proses belajar mengajar.

5 Sedangkan menurut Asnawir dan Basyirudin Usman (2019:67), fungsi

media Audio Visual yaitu:

1. Memudahkan belajar siswa atau mahasiswa dan memudahkan mengajar bagi guru atau dosen.
2. Memberikan pengalaman lebih nyata (yang abstrak dapat menjadi konkret).
3. Menarik perhatian siswa (jalannya pembelajaran tidak membosankan).
4. Semua indera murid dapat diaktifkan, kelemahan indera dapat dikaitkan oleh kekuatan indera lainnya.
5. Lebih menarik perhatian dan minat siswa dalam belajar.

17 Adanya media pembelajaran visual dalam proses belajar memiliki peranan yang sangat penting, dimana dapat membantu siswa dalam memahami ketidakjelasan bahan materi dan bisa menjadi acuan belajar dan membantu. Media pembelajaran sebagai sumber belajar yang dapat membuat meningkatnya minat belajar dan motivasi belajar dapat berpengaruh pada cara belajar. Cara belajar yang monoton dapat membuat siswa akan cenderung bosan dan tidak jarang kita lihat ada yang mencari kesibukan tersendiri seperti mengganggu teman yang lagi belajar atau keluar masuk saat proses belajar. Dengan media pembelajaran dapat membuat proses belajar lebih bervariasi yang memiliki daya tarik tersendiri.

20 Didukung oleh pernyataan dari (Sanjaya,2019) yang menyatakan bahwa :

Media audio visual adalah jenis media yang mengandung unsur suara dan unsur gambar. Misalnya rekaman video, rekaman film, slide suara, dan lain sebagainya. Kemampuan media ini dianggap lebih baik dan lebih menarik.

Selanjutnya dibenarkan Sejalan dengan pendapat (Arsyad,2020)

Media audio visual berasal dari kata media yang berarti bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide, gagasan, atau pendapat sehingga ide, pendapat atau gagasan yang dikemukakan itu sampai kepada penerima yang dituju.

Sesuai uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa media audi visual memiliki peran penting, yang berfungsi sebagai media dalam pembelajaran yang sangat membantu guru dalam penyampaian materi ajar dan suatu keharusan yang harus disertakan dan disajikan dalam pembelajaran. Media audio visual sangat membantu siswa untuk memahami pembelajaran, melalui adanya media audio visual siswa akan sangat termotivasi untuk mengikuti pembelajaran yang diberikan oleh guru karena siswa tertarik untuk melihatnya dan mengikutinya,

sehingga diharapkan dapat mencapai tujuan pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar peserta didik

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, maka kesimpulan dalam penelitian ini yaitu:

- a. Rata-rata motivasi belajar akhir peserta didik di kelas Eksperimen sebesar 91,12 dengan kriteria sangat baik dan pada kelas Kontrol sebesar 49,83 dengan kriteria kurang.
- b. Adanya pengaruh penggunaan media audio visual terhadap motivasi belajar IPA peserta didik UPTD SMP Negeri 2 Mandrehe

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian, maka adapun beberapa saran dari peneliti yaitu sebagai berikut:

- a. Dalam kegiatan pembelajaran hendaknya seorang guru menggunakan media audio visual dalam pembelajaran supaya peserta didik bisa antusias dan mudah memahami materi pelajaran yang dibahas.
- b. Dalam menggunakan media audio visual sebaiknya seorang guru harus tetap mendampingi dan membimbing peserta didik agar peserta didik mudah memahami dan mengerti tentang fungsi media audio visual yang digunakan.

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL TERHADAP MOTIVASI BELAJAR IPA PESERTA DIDIK

ORIGINALITY REPORT

43%

SIMILARITY INDEX

PRIMARY SOURCES

1	repository.uir.ac.id Internet	857 words — 8%
2	repository.radenintan.ac.id Internet	578 words — 5%
3	repository.unpas.ac.id Internet	485 words — 4%
4	repository.uin-suska.ac.id Internet	307 words — 3%
5	idr.uin-antasari.ac.id Internet	259 words — 2%
6	www.scribd.com Internet	257 words — 2%
7	etheses.iainkediri.ac.id Internet	186 words — 2%
8	rufiismada.files.wordpress.com Internet	160 words — 1%
9	repositori.unsil.ac.id Internet	157 words — 1%

10	www.gramedia.com Internet	143 words — 1%
11	digilib.iain-palangkaraya.ac.id Internet	142 words — 1%
12	eprints.uny.ac.id Internet	141 words — 1%
13	repository.unj.ac.id Internet	131 words — 1%
14	etheses.uingusdur.ac.id Internet	130 words — 1%
15	eprints.iain-surakarta.ac.id Internet	118 words — 1%
16	repository.staima-alhikam.ac.id Internet	91 words — 1%
17	journal.upy.ac.id Internet	87 words — 1%
18	repository.iainpalopo.ac.id Internet	82 words — 1%
19	repositori.uma.ac.id Internet	77 words — 1%
20	ummaspul.e-journal.id Internet	77 words — 1%
21	Ni Made Febrianti Eka Putri. "Kontribusi Profesi Guru Dalam Pendidikan", Thesis Commons, 2022 Publications	72 words — 1%

22	www.indovisual.co.id Internet	61 words — 1%
23	Penerbit FKIP USK, Rahmah Johar. "PROSIDING SEMINAR NASIONAL MATEMATIKA DAN TERAPAN (SIMANTAP) Volume 2", Open Science Framework, 2023 Publications	59 words — 1%
24	id.scribd.com Internet	58 words — 1%
25	core.ac.uk Internet	57 words — 1%

EXCLUDE QUOTES ON
EXCLUDE BIBLIOGRAPHY ON

EXCLUDE SOURCES < 1%
EXCLUDE MATCHES OFF