

BAB II KAJIAN TEORETIK

2.1 Motivasi

2.1.1 Pengertian Motivasi

Menurut Sardiman A.M (2011:273), motif sebagai kata dasar “motivasi” dikatakan sebagai daya penggerak dari dalam untuk melakukan aktivitas guna mencapai tujuan tertentu. Motif dapat diartikan sebagai kondisi internal (kesiapsiagaan). Dan kata motif ini diartikan sebagai daya upaya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu.

Menurut Fahmi, (2022:143) mengatakan bahwa motivasi adalah aktivitas perilaku yang bekerja dalam usaha memenuhi kebutuhan-kebutuhan yang diinginkan. Motivasi adalah sebagai dorongan mental yang menggerakkan perilaku manusia atas dasar kebutuhan.

Motivasi merupakan akar kata dari bahasa Latin *movore*, yang berarti gerak atau dorongan untuk bergerak (Purwa Atmaja Prawira, 2020:319). Penggunaan istilah motif dan motivasi dalam pembahasan psikologi terkadang berbeda. Motif dan motivasi digunakan bersama dalam makna kata yang sama, hal ini dikarenakan pengertian motif dan motivasi keduanya sulit dibedakan. Motif adalah sesuatu yang ada dalam diri seseorang, yang mendorong orang tersebut untuk bersikap dan bertindak guna mencapai tujuan tertentu. Motif merupakan tahap awal dari motivasi.

Menurut Mc. Donald dikutip dari buku Sardiman A.M, (2011:73) motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya “*feeling*” dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan. Dari pengertian yang Mc. Donald ini dikutip oleh Sardiman A.M mengandung tiga elemen penting. Yaitu:

1. Bahwa motivasi itu mengawali terjadinya perubahan energi pada diri setiap individu manusia.
2. Motivasi ditandai dengan munculnya rasa/*feeling*, afeksi seseorang.
3. Motivasi akan dirangsang karena adanya tujuan. Jadi motivasi dalam hal ini sebenarnya merupakan respons dari suatu aksi, yakni tujuan.

Thomas M. Risk dalam Zakiah Daradjat (2022:140) mengemukakan tentang motivasi sebagai berikut: *“We may now define motivation, in a pedagogical sense, as the conscious effort on the part of the teacher to establish in student motives leading to sustained activity toward the learning goals.”* Motivasi adalah usaha yang disadari oleh pihak guru untuk menimbulkan motif-motif pada diri murid yang menunjang kegiatan kearah tujuan-tujuan belajar.

Motivasi itu tumbuh didalam diri seseorang dan juga dapat distimulir dari luar diri seseorang. Menurut Sardiman (2018:75), motivasi dalam kegiatan belajar adalah keseluruhan daya penggerak didalam diri siswa yang menjamin kelangsungan kegiatan belajar dan yang memberikan arah pada kegiatan belajar. Motivasi belajar merupakan faktor psikis yang bersifat non intelektual, karena berperan sebagai menumbuhkan gairah, merasa senang dan menyemangati belajar. Siswa yang memiliki motivasi belajar, akan mempunyai energi untuk melakukan kegiatan belajar, hal ini dapat dibuktikan dengan ketika seorang siswa yang memiliki intelegensi tinggi, boleh jadi gagal karena kekurangan motivasi. Namun, akhirnya bahwa hasil belajar akan optimal kalau memiliki motivasi yang tepat.

Berdasarkan beberapa definisi belajar yang diuraikan diatas, maka penulis menyimpulkan belajar dapat dipahami sebagai suatu proses yang menuntut perubahan-perubahan yang relative positif dan menetap sebagai hasil interaksi individu dengan lingkungannya. Jadi motivasi belajar merupakan daya penggerak dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan yang memberikan arah pada kegiatan belajar itu, selain itu juga merupakan dorongan dari dalam dan luar (guru, orang tua, atau orang lain) diri seseorang untuk berusaha merubah, baik kepada tingkah laku atau sikapnya, maupun pada keterampilan dan ilmu pengetahuannya, yang dihasilkan dari latihan dan pengalaman untuk mencapai tujuan. Dengan demikian motivasi belajar tidak hanya suatu energi menggerakkan siswa untuk belajar, tetapi juga sebagai suatu usaha yang mengarahkan kegiatan siswa kepada tujuan belajar.

2.1.2 Macam-Macam Motivasi

Menurut Sardiman A.M (2011:86) berbicara tentang atau macam jenis motivasi ini dapat dilihat dari berbagai sudut pandang.

1. Motivasi dilihat dari dasar pembentukannya.
 - a. Motif-motif bawaan, yang dimaksud dengan motif bawaan adalah motif yang dibawa sejak lahir, jadi motivasi itu ada tanpa dipelajari, misalnya dorongan untuk makan, dorongan untuk minum, dorongan istirahat.
 - b. Motif-motif yang dipelajari. Maksudnya motif-motif yang timbul karena dipelajari. Sebagai contoh: dorongan untuk belajar suatu cabang ilmu pengetahuan, dorongan untuk mengajar sesuatu didalam masyarakat. Motif motif ini seringkali disebut dengan motif-motif yang diisyaratkan secara sosial karena manusia hidup dalam lingkungan sosial dengan sesama manusia lain sehingga motivasi itu terbentuk.
 - c. Jenis motivasi menurut pembagian dari *Woodworth* dan *Marquis* (Sardiman, A.M., 2011:86)
 - 1) Motif atau kebutuhan organis, meliputi misalnya: Kebutuhan untuk minum, makan, bernafas dan kebutuhan untuk beristirahat.
 - 2) Motif-motif darurat. Yang termasuk dalam jenis motif ini antara lain: dorongan untuk menyelamatkan diri, dorongan untuk membalas, untuk berusaha. Jelasnya motivasi jenis ini timbul karena rangsangan dari luar.
 - 3) Motif-motif objektif. Dalam hal ini menyangkut kebutuhan untuk melakukan eksplorasi, melakukan manipulasi, untuk menaruh minat. Motif-motif ini muncul karena dorongan untuk dapat menghadapi dunia luar secara efektif.
 - 4) Motivasi jasmaniah dan rohaniah
 - a) Ada beberapa ahli yang menggolongkan jenis motivasi itu menjadi dua

- b) Jenis yakni motivasi jasmaniah dan motivasi rohaniah. Yang termasuk.
 - c) Motivasi jasmani seperti misalnya reflex, insting otomatis, nafsu.
 - d) Sedangkan yang termasuk motivasi rohaniah adalah kemauan.
- Motivasi Intrinsik dan ekstrinsik

2. Motivasi Intrinsik.

Motivasi intrinsik adalah motif-motif yang menjadi aktif atau berfungsinya tidak perlu dirangsang dari luar, karena dalam diri setiap individu sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu. Sebagai contoh seseorang yang senang membaca, tidak usah ada yang menyuruh atau mendorongnya, ia sudah rajin mencari buku-buku untuk dibacanya. Siswa yang memiliki motivasi intrinsik akan memiliki tujuan menjadi orang yang terdidik, yang berpengetahuan, yang ahli dalam bidang studi tertentu. Jadi memang motivasi itu muncul dari kesadaran diri sendiri dengan tujuan secara esensial, bukan sekedar symbol dan seremonial.

3. Motivasi ekstrinsik

Motivasi ekstrinsik adalah motif-motif yang aktif dan berfungsinya karena adanya perangsang dari luar. Sebagai contoh seseorang itu belajar, karena besok pagi akan ujian dengan harapan mendapatkan nilai baik, sehingga akan dipuji oleh pacarnya atau temannya. Jadi kalau dilihat dari segi tujuan kegiatan yang dilakukannya, tidak secara langsung bergayut dengan esensi apa yang dilakukannya itu. Bukan berarti bahwa motivasi ekstrinsik ini tidak baik dan tidak penting. Dalam kegiatan belajar-mengajar tetap penting. Sebab kemungkinan besar keadaan siswa itu dinamis, berubah-ubah, dan juga mungkin komponen-komponen lain dalam proses belajar-mengajar ada yang kurang menarik bagi siswa, sehingga diperlukan motivasi ekstrinsik.

Berdasarkan pendapat para ahli, dapat di simpulkan bahwa motivasi memiliki ciri-ciri sebagai pendorong, dan manfaat motivasi belajar yang memberikan dorongan kepada anak untuk rajin belajar. Mengarahkan

kegiatan belajarnya, serta membantu anak mencari sesuatu media belajar untuk mencapai tujuan belajar.

2.1.3 Bentuk-Bentuk Motivasi di Sekolah

Di dalam kegiatan belajar mengajar peranan motivasi baik intrinsik maupun ekstrinsik sangat diperlukan. Dengan motivasi, pelajar dapat mengembangkan aktivitas dan inisiatif, dapat mengarahkan dan memelihara ketekunan dalam melakukan kegiatan belajar. Dalam kaitan itu perlu diketahui bahwa cara dan jenis menumbuhkan motivasi adalah bermacam-macam. Menurut (Sardiman A.M, 2011:92) ada beberapa bentuk dan cara untuk menumbuhkan motivasi dalam kegiatan belajar di sekolah. Yaitu:

a. Memberi angka

Angka dalam hal ini sebagai symbol dari nilai kegiatan belajarnya. Banyak siswa belajar, yang utama justru untuk mencapai angka/nilai yang baik. Angka-angka yang baik itu bagi para siswa merupakan motivasi yang sangat kuat.

b. Hadiah

Hadiah dapat juga dikatakan sebagai motivasi, tetapi tidaklah selaludemikian

c. Saingan/kompetisi

Saingan/kompetisi dapat digunakan sebagai alat motivasi untuk mendorong belajar siswa. Persaingan, baik persaingan individual maupun persaingan kelompok dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

d. Ego-involvement

Menumbuhkan kesadaran kepada siswa agar merasakan pentingnya tugas dan menerimanya sebagai tantangan sehingga bekerja keras dengan mempertaruhkan harga diri, adalah sebagai salah satu bentuk motivasi yang cukup penting.

e. Memberi ulangan

Para siswa akan menjadi giat belajar kalau mengetahui akan ada ulangan. Oleh karena itu, memberi ulangan ini juga merupakan sarana motivasi.

f. Mengetahui hasil

Dengan mengetahui hasil pekerjaan, apalagi kalau terjadi kemajuan, akan mendorong siswa untuk lebih giat belajar lagi. Semakin mengetahui bahwa grafik belajar meningkat, maka ada motivasi pada diri siswa untuk terus belajar, dengan suatu harapan hasilnya terus meningkat.

g. Pujian

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.

h. Hukuman

Hukuman sebagai reinforcement yang negatif tetapi kalau diberikan secara tepat dan bijak bisa menjadi alat motivasi.

i. Hasrat untuk belajar

Hasrat untuk belajar berarti ada unsur kesengajaan, ada maksud untuk belajar. Hal ini akan lebih baik bila dibandingkan segala sesuatu kegiatan yang tanpa maksud. Hasrat untuk belajar berarti pada diri anak didik anak itu memang ada motivasi untuk belajar, sehingga sudah barang tentu hasilnya akan lebih baik.

j. Minat

Motivasi muncul karena ada kebutuhan, begitu juga minat sehingga tepatlah kalau minat merupakan alat motivasi yang pokok.

k. Tujuan yang diakui

Rumusan tujuan yang diakui dan diterima baik oleh siswa, akan merupakan alat motivasi yang sangat penting. Sebab dengan memahami tujuan yang harus dicapai, karena dirasa sangat berguna dan menguntungkan, maka akan timbul gairah untuk terus belajar.

2.1.4 Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar

Guru di sekolah menghadapi banyak siswa dengan bermacam-macam motivasi belajar. Oleh karena itu menurut Dimiyati, Mudjiono,(2009:101) peran guru cukup banyak untuk meningkatkan belajar.

a. Optimalisasi penerapan Prinsip Belajar

Dalam upaya pembelajaran, guru berhadapan dengan siswa dan bahan belajar. Untuk dapat membelajarkan atau mengajarkan bahan pelajaran dipersyaratkan (i) guru telah mempelajari bahan pelajaran, (ii) guru telah memahami bagian-bagian yang mudah, sedang, dan sukar, (iii) guru telah menguasai cara-cara mempelajari bahan, dan (iv) guru telah memahami sifat bahan pelajaran tersebut.

b. Optimalisasi Unsur dinamis belajar dan Pembelajaran

Guru adalah pendidik dan sekaligus pembimbing belajar. Guru lebih memahami keterbatasan waktu bagi siswa. Sering kali siswa lengah tentang nilai kesempatan belajar. Oleh karena itu guru dapat mengupayakan optimalisasi unsur-unsur dinamis yang ada dalam diri siswa dan yang ada dilingkungan siswa.

c. Optimalisasi pemanfaatan Pengalaman dan kemampuan Siswa

Guru adalah penggerak perjalanan belajar bagi siswa. Sebagai penggerak, maka guru perlu memahami dan mencatat kesukaran kesukaran siswa. Guru wajib menggunakan pengalaman belajar dan kemampuan siswa dalam mengelola siswa belajar.

d. Pengembangan Cita-cita dan Aspirasi Belajar

Guru adalah pendidik anak bangsa. Ia berpeluang merekayasa dan mendidihkan cita-cita bangsa. Mendidihkan cita-cita belajar pada siswa merupakan upaya “*memberantas*” kebodohan masyarakat. Upaya mendidihkan dan mengembangkan cita-cita belajar tersebut dapat dilakukan dengan berbagai cara. Cara-cara mendidik dan mengembangkan yang dapat dilakukan antara lain sebagai berikut: (1) Guru menciptakan suasana belajar yang menggembirakan, (2) guru mengikut sertakan semua siswa untuk memelihara fasilitas belajar, (3) guru mengajak serta siswa untuk membuat perlombaan unjuk belajar, (4) guru mengajak serta orang tua siswa untuk memperlengkap fasilitas belajar, (5) guru memberanikan siswa untuk mencatat keinginan keinginan di notes pramuka, dan mencatat keinginan yang tercapai dan tak tercapai.

2.1.5 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar

Timbulnya motivasi belajar, dipengaruhi oleh beberapa faktor diantaranya adalah:

- a. Cita-cita/aspirasi pembelajar
- b. Kemampuan pembelajar
- c. Kondisi pembelajar
- d. Kondisi lingkungan belajar
- e. Unsur-unsur dinamis belajar/pembelajaran
- f. Upaya guru dalam membelajarkan pembelajar

Selain itu Sardiman (2011:80-81), mengatakan bahwa salah satu faktor yang mempengaruhi motivasi bertalian erat dengan kebutuhan-kebutuhan. Kebutuhan inilah yang memberi pengaruh utama adanya motivasi. Dalam hal ini ada beberapa teori tentang motivasi yang selalu berkaitan dengan kebutuhan, yaitu:

- a. Kebutuhan fisiologis, seperti: lapar, haus, kebutuhan untuk istirahat dan sebagainya.
- b. Kebutuhan akan keamanan (*security*) yakni rasa aman, bebas dari rasa takut dan cemas.
- c. Kebutuhan akan cinta kasih: rasa diterima dalam suatu masyarakat atau golongan (keluarga, sekolah dan kelompok).
- d. Kebutuhan untuk mewujudkan diri sendiri, yakni mengembangkan bakat dengan usaha mencapai hasil dalam bidang pengetahuan, sosial, pembentukan pribadi.

2.1.6 Media Audio Visual

2.1.6.1 Pengertian Media Audio Visual

Secara etimologi "*media*" berasal dari bahasa Latin "*medium*" yang berarti "*perantara*" atau "*pengantar*". Lebih lanjut, media merupakan sarana penyalur pesan atau informasi belajar yang hendak disampaikan oleh sumber pesan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut. Penggunaan media pengajaran dapat membantu pencapaian keberhasilan belajar. Pengertian yang

serupa juga dikemukakan oleh Syafruddin, kata media berasal dari bahasa latin “*medius*” yang berarti tengah, perantara atau pengantar.

Menurut Dina Indriana (2019:13), “Media adalah alat saluran komunikasi. Katamedia berasal dari bahasa latin, yang merupakan bentuk jamak dari katamedium. Secara harfiah, media berarti perantara, yaitu perantara antarasumber pesan (*a source*) dengan penerima pesan (*a receiver*). Sedangkan menurut Gagne dalam Dina Indriana (2019:13), menyatakan bahwa media merupakan wujud dari adanya berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.

Menurut Briggs dalam Dina Indriana juga berpendapat bahwa media merupakan alat untuk memberikan perangsang bagi peserta didik supaya terjadi proses belajar. Menurut Miarso dalam Dina Indriana (2019:13), menyatakan bahwa media merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa untuk belajar. Menurut Schram dalam Dina Indriana (2019:13), menyatakan bahwa media merupakan teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran, sehingga menjadi perluasan dari guru.

Menurut Brown dalam Dina Indriana (2019:15), meyakini bahwa media yang digunakan dengan baik oleh guru atau siswa dapat mempengaruhi efektivitas program belajar dan mengajar. Sebagai contoh, seorang guru memanfaatkan teknologi computer berupa CD interaktif untuk mengajarkan materi. Dengan CD interaktif, siswa dapat lebih aktif mempelajari materi dan menumbuhkan kemandirian belajar, sedangkan guru mengamati dan mengulas penguasaan materi siswa. Dari uraian tersebut, bisa dipahami bahwa media merupakan alat bantu yang sangat bermanfaat bagi para siswa dan pendidik dalam proses belajar mengajar.

Sedangkan media pembelajaran dalam pandangan Rossi dan Breidle yang dikutip dalam bukunya Wina Sanjaya (2019:204), mengemukakan bahwa “media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk tujuan pendidikan seperti radio, televisi, buku, koran dan majalah”. Gerlach dan Ely (Daryanto 2016:4-12) mengatakan bahwa media pembelajarana bila dipahami

secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap.

Pada mulainya media pembelajaran hanyalah dianggap sebagai alat untuk membantu guru dalam kegiatan mengajar (*teaching aids*). Alat bantu mengajar yang mulai-mulai digunakan adalah alat bantu visual seperti gambar, model, grafis atau benda nyata lainnya. Media visual media yang paling dikenal dan sering dipakai oleh guru dalam pembelajaran. Media jenis ini berkaitan dengan indera penglihatan. Media visual dapat memperlancar pemahaman (misalnya melalui elaborasi struktur dan organisasi) dan memperkuat ingatan. Visual dapat pula menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata. Agar menjadi efektif, visual sebaiknya ditempatkan kepada konteks yang bermakna dan siswa harus berinteraksi dengan visual (*image*) itu untuk meyakinkan terjadinya proses informasi. Sekitar pertengahan abad 20 usaha pemanfaatan alat visual mulai dilengkapi dengan peralatan audio, maka lahirlah audio visual pembelajaran.

Media audio visual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik, karena meliputi kedua jenis media yaitu baik media auditif dan media visual. Menurut Achmad Lutfi (2019:74), "Media audio visual, yaitu jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang bisa dilihat, misalnya rekaman video, berbagai ukuran film, slide suara, vcd, internet dan lain sebagainya.

Menurut Harmawan (Fransina Thresiana Nomleni dan Theodora Sarlotha Nirmala Manu (2018:19-30) mengemukakan bahwa media audio visual adalah media instruksional moderen yang sesuai dengan perkembangan zaman (kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi) meliputi media yang dapat dilihat dan didengar. Sedangkan menurut Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, media audio visual adalah sejumlah peralatan yang dipakai oleh para guru dalam menyampaikan konsep, gagasan, dan pengalaman yang ditangkap oleh indera pandang dan pendengaran. Penekanan utama dalam pengajaran audio visual adalah pada nilai belajar yang diperoleh melalui pengalaman kongkret, tidak hanya didasarkan atas kata-kata belaka.

Menurut Snaky (2022: 105) “Media Audio visual berarti gabungan alat bisa memproyeksikan media gambar yang bergerak serta bersuara. Kombinasi antara gambar dan suarah bisa membuat karakter yang sesuai dengan objek yang asli. Mediaini bisa membuat sesuatu berupa visual mirip dengan objek yang digambarkan, beserta suatu aslinya sehingga membuat orang yang melihat maupun mendengar lebih paham. Menurut Yudhi Munadi (2013: 81) media audio visual dapat di bagimenjadi dua jenis. Jenis pertama, di lengkapi fungsi peralatan suara dan gambardalam satu unit dinamakan media audio visual murni , seperti film gerak (*movie*) bersuara, televise dan video. Jenis kedua adalah media audio visual tidak murni yakniapa yang kita kenal dengan slide, opaqe, OHP dan peralatan visual lainnya. Menurut Agusniatih dan Nurhayati (2020:158-164) Media audio visual merupakan jenis media yang berupa pesan atau informasi untuk disampaikan kepada siswa yang mengandung unsur pendengaran dan penglihatan sebagai media pembelajaran dalam proses belajar mengajar di lembaga pendidikan, media tersebut menggunakan alat bantu berupa rekaman video, film, slide suara dan lain-lain.

Kemampuan media ini dianggap lebih baik dan lebih menarik, sebab mengandung kedua jenis media baik auditif dan juga visual. Penggunaan audio visual sangat efektif dilakukan dalam hal pemanfaatan alat inderanya adalah yang terbanyak didalam setiap kelas. Artinya peserta didik dapat dan mampu mengikuti pelajaran dengan menggunakan lebih dari satu alat inderanya, yaitu indera pendengaran dan indera penglihatan. Media ini dibagi ke dalam:

- a. Audio visual diam, yaitu media yang menampilkan suara dan gambar diam seperti film bingkai suara (sound slides), film rangkai suara, dancetak suara.
- b. Audio visual gerak, yaitu media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak seperti film suara dan video.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah bahan, alat, maupun metode atau teknik yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dengan maksud agar proses interaksi komunikasi edukatif antara guru dan peserta didik dapat berlangsung secara efektif dan efesien

sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah dicita-citakan. Bentuk-bentuk media pembelajaran itu sendiri terdapat berbagai macam bentuk. Klasifikasi menurut pemakaiannya ada tiga macam bentuk media yang digunakan, yaitu media audio, media visual, dan media audio visual.

2.6.1.2 Jenis-Jenis Media Audiovisual

Penggunaan media dalam pembelajaran dapat membantu guru dan siswa dalam memahami materi pembelajaran. Berikut ini adalah jenis-jenis media audio visual

2.6.1.3 Media Audio Visual Gerak

Media audio visual gerak adalah media intruksional modern yang sesuai dengan perkembangan zaman (kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi) karena meliputi penglihatan, pendengaran dan gerakan, serta menampilkan unsur gambar yang bergerak. Jenis media yang termasuk dalam kelompok ini:

1. Film

Menurut Dina Indriana (2019:91), film merupakan serangkaian gambar diam yang meluncur secara cepat dan diproyeksikan sehingga menimbulkan kesan hidup dan bergerak. Film merupakan media yang menyajikan pesan audio visual dan gerak, sehingga memberikan kesan yang impresif dan atraktif bagi penikmatnya. Media film disajikan sebagai media pengajaran untuk mengambil pesan dari alur cerita sesuai dengan tema dan subjek pelajaran yang diajarkan, sehingga anak didik akan dengan mudah memahami dan mengambil pelajaran dari film yang ditonton. Kelebihan media film adalah memberikan pesan yang dapat diterima secara lebih merata oleh siswa; sangat baik untuk menerangkan suatu proses, mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, lebih realistis, dapat diulang-ulang dan dihentikan sesuai dengan kebutuhan, dan memberikan kesan yang mendalam, yang dapat mempengaruhi sikap siswa.

Kelebihan media film adalah memberikan pesan yang dapat diterima secara lebih merata oleh siswa; sangat baik untuk menerangkan suatu proses, mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, lebih realistis, dapat diulang-ulang dan

duhentikan sesuai dengan kebutuhan, dan memberikan kesan yang mendalam, yang dapat mempengaruhi sikap siswa.

Selain itu media film juga memberikan hiburan tersendiri bagi anak didik sehingga mereka merasa tidak bosan saat mengikuti sesi pembelajaran tersebut, namun mereka akan mendapatkan pesan yang diajarkan dari media film ini. Sedangkan kekurangan dari media ini adalah harga produksinya cukup mahal, pembuatannya memerlukan proses yang lama sehingga menyita banyak waktu dan tenaga, memerlukan penggelapan ruangan, dan pengoperasiannya pun harus dilakukan oleh orang yang khusus. Menurut Ahmad Sabri (2012:106), film dalam pendidikan dan pembelajaran di kelas berguna untuk:

- a. Mengembangkan pikiran dan pendapat para siswa.
- b. Menambah daya ingat pada pelajaran.
- c. Mengembangkan daya fantasi anak didik.
- d. Mengembangkan minat dan motivasi belajar.
- e. Mengatasi pembatasan dalam jarak waktu.
- f. Memperjelas dalam jarak waktu.
- g. Memperjelas sesuatu yang masih bersifat abstrak.
- h. Memberikan gambaran pengalaman yang lebih realistic.

2. Video

Video sebagai media audio visual yang menampilkan gerak, semakin lama semakin populer dalam masyarakat kita. Pesan yang disajikan dapat bersifat fakta (kejadian/ peristiwa penting, berita), maupun fiktif (seperti misalnya cerita), bisa bersifat informatif, edukatif maupun intruksional. Sebagian besar tugas film dapat digantikan oleh video, namun tidak berarti bahwa video akan menggantikan kedudukan film. Masing-masing memiliki keterbatasan dan kelebihan sendiri.

3. Televisi (TV)

Televisi adalah sistem elektronik yang mengirimkan gambar diam dan gambar hidup bersama suara melalui kabel dan ruang. Dewasa ini televisi yang dimanfaatkan untuk keperluan pendidikan dengan mudah dapat dijangkau melalui siaran dari udara ke udara dan dapat dihubungkan melalui satelit. Televisi pendidikan adalah penggunaan program video yang direncanakan untuk mencapai

tujuan pengajaran tertentu tanpa melihat siapa yang menyiarkannya. Televisi pendidikan tidak hanya menghibur, tetapi lebih penting adalah mendidik. Oleh karena itu, ia memiliki ciri-ciri tersendiri, antara lain yaitu:

1. Dituntun oleh instruktur, seorang instruktur atau guru menuntun siswa sekedar menghibur tetapi yang lebih penting adalah mendidik. melalui pengalaman-pengalaman visual.
2. Sistematis, siaran berkaitan dengan mata pelajaran dan silabus dengan tujuan dan pengalaman belajar yang terencana.
3. Teratur dan berurutan, siaran disajikan dengan selang waktu yang berurutan secara berurutan dimana satu siaran dibangun atau mendasari siaran lainnya,
4. Terpadu, siaran berkaitan dengan pengalaman belajar lainnya, seperti latihan, membaca, diskusi, percobaan, menulis, dan pemecahan masalah.

Televisi sebenarnya sama dengan film, yakni dapat didengar dan dilihat. Media ini berperan sebagai gambar hidup dan juga sebagai radio yang dapat dilihat dan didengar secara bersamaan. Media komunikasi masa khususnya televisi berperan besar dalam hal interaksi budaya antar bangsa, karena dengan sistem penyiaran yang ada sekarang ini, wilayah jangkauan siarannya, tidak ada masalah lagi. Meskipun demikian, bagaimanapun juga televisi hanya berperan sebagai alat bukan merupakan tujuan kebijaksanaan komunikasi, karena itu televisi mempunyai fungsi:

1. Sebagai alat komunikasi massa

Daerah jangkauan televisi, dibelahan bumi manapun sudah tidak menjadi masalah bagi media massa. Hal ini karena ada revolusi dibidang satelit komunikasi massa yang terjadi pada akhir-akhir ini. Sebagai akibat adanya sistem komunikasi yang canggih itu, media massa televisi mampu membuka isolasi masyarakat tradisional yang sifatnya tertutup menjadi masyarakat yang terbuka.

2. Sebagai alat komunikasi pemerintah

Sebagai alat komunikasi pemerintah, televisi dalam pesan komunikasinya terhadap kondisi sosial budaya suatu bangsa, meliputi tiga sasaran pokok, yaitu:

- a) Memperkokoh pola-pola sosial budaya
- b) Melakukan adaptasi terhadap kebudayaan
- c) Kemampuan untuk mengubah norma-norma soaial budaya bangsa.

2.6.1.4 Media Audiovisual Diam

Media audio visual diam yaitu media yang menampilkan suara dan gambar diam, seperti:

1. Film bingkai suara (sound slides)

Film bingkai adalah suatu film transparan (transparent) berukuran 35 mm, yang biasanya dibungkus bingkai berukuran 2×2 inci terbuat dari kraton atau plastik. Ada program yang selesai dalam satu menit, tapi ada pula yang hingga satu jam atau lebih. Namun yang lazim, satu program film bingkai suara (sound slide) lamanya berkisar antara 10-30 menit. Jumlah gambar (frame) dalam satu program pun bervariasi, ada yang hanya sepuluh buah, tetapi ada juga yang sampai 160 buah atau lebih.

2. Film rangkai suara

Berbeda dengan film bingkai, gambar (*frame*) pada film rangkai berurutan merupakan satu kesatuan. Ukurannya sama dengan film bingkai, yaitu 35 mm. Jumlah gambar satu rol film rangkai antara 50-75 gambar dengan panjang kurang lebih 100 sampai dengan 130, tergantung pada isi film itu.

Menurut Yudhi Munadi (2019:113) jenis-jenis media audio visual di bagi menjadi dua yaitu media audiovisual murni yaitu media yang di lengkapi fungsi peralatan suara dan gambar dalam satu unit seperti televisi dan film,dan yang kedua adalah media audiovisual tidak seperti slide.Sedangkan menurut Ega, Rima Wati (2016: 46) Media pembelajaran audio visual terbagi menjadi dua macam, yaitu audio visual murni dan audio visual tidak murni.

1. Audio visual murni

Merupakan sebuah media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak, contohnya : film bersuara, video dan televisi.

2. Audio visual tidak murni

Merupakan sebuah media yang unsur suara dan gambarnya berasal dari sumber yang berbeda , contohnya: sound slide, film bingkai suara.

Fungsi dan manfaat video atau film sebagai media pembelajaran audio visual, media pembelajaran audio visual memiliki fungsi dan manfaat antara lain: Fungsi media video atau film:

1. Video memberikan pengalaman yang tak terduga kepada anak.
2. Memperlihatkan secara nyata sesuatu yang awalnya tidak mungkin dilihat.
3. Video digunakan untuk menampilkan presentasi studi kasus tentang kehidupan sebenarnya yang dapat memicu diskusi anak.
4. Video dapat digunakan untuk menghadirkan penampilan drama atau musik.
5. Video dapat digunakan untuk memberikan pengalaman kepada anak untuk merasakan sesuatu keadaan tertentu.

Manfaat media video atau film diantaranya: Penggunaan media pembelajaran video atau film, anak diharapkan dapat menerima materi pelajaran, memperoleh persepsi dan pemahaman yang sama benar. Sedangkan guru diharapkan dapat meningkatkan kemampuan peserta didik selama dalam proses pembelajaran berlangsung dan membantunya meningkatkan kembali dengan mudah sebagai macam pengetahuan dan keterampilan yang telah dipelajari. Media jenis ini dapat digunakan untuk menyajikan bagian-bagian dari suatu proses dan prosedur secara utuh sehingga memudahkan anak dalam mengamati dan menirukan langkah-langkah suatu prosedur yang harus dipelajari. Dapat disimpulkan bahwa jenis media audio visual ada yang murni dan ada yang tidak murni, ada pula jenis audio visual yang berupa tape radio slide suara dikombinasikan dan lain sebagainya.

Jadi dapat di simpulkan bahwa jenis-jenis media audio visual ada dua yaitu media audio visual yang di lengkapi dengan gambar diam dan bergerak namun keduanya di lengkapi dengan unsur suara.

2.1.7 Kelebihan dan Kekurangan Media Audiovisual

Setiap jenis media yang di gunakan dalam proses pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan begitu pula dengan media audio visual. Berikut ini adalah kelebihan dan kekurangan media audio visual. Menurut Wina Sanjaya (2014: 109) ada beberapa kelebihan penggunaan media audio visual dalam proses pembelajaran diantaranya:

1. Media audio visual dapat memberikan pengalaman belajar yang tidak mungkin dapat dipelajari secara langsung.
2. Media audio visual memungkinkan belajar lebih bervariasi sehingga dapat menambah motivasi dan gairah belajar.
3. Dalam batasan tertentu media audio visual dapat berfungsi sebagai sumber belajar, yang dapat dimanfaatkan siswa untuk belajar secara mandiri tanpa sepenuhnya tergantung pada kehadiran guru.

Kekurangan Media Audio visual menurut Wina Sanjaya (2014: 109) ada beberapa kekurangan penggunaan media audio visual dalam proses pembelajaran diantaranya:

1. Pengadaannya memerlukan biaya mahal.
2. Tergantung pada energi listrik sehingga tidak dapat dihidupkan disegala tempat.
3. Sifat komunikasi searah, sehingga tidak dapat memberi peluang untuk terjadinya umpan balik. Selanjutnya Arsyad (2020:49) mengungkapkan beberapa kelebihan dan kekurangan media audio visual dalam pembelajaran, sebagai berikut:

1. Kelebihan media audio visual:
 - a. Film dan video dapat melengkapi pengalaman dasar siswa.
 - b. Film dan video dapat menggambarkan suatu proses secara tepat yang dapat di saksikan secara berulang-ulang jika perlu.

- c. Disamping mendorong dan meningkatkan motivasi film dan video menanamkan sikap-sikap dan segi afektif lainnya.
- d. Film dan video yang mengandung nilai-nilai positif dapat, mengundang pemikiran dan pembahasan dalam kelompok siswa.
- e. Film dan video dapat menyajikan peristiwa yang berbahaya jika di lihat secara langsung.
- f. Film dan video dapat ditunjukkan kepada kelompok besar atau kelompok kecil, kelompok yang heterogen maupun homogen maupun perorang.
- g. Film yang dalam kecepatan normal memakan waktu satu minggu dapat ditampilkan dalam satu atau dua menit.

2. Kekurangan media audio visual:

- a. Pengadaan film dan video umumnya memerlukan biaya mahal dan waktu yang banyak.
- b. Tidak semua siswa mampu mengikuti informasi yang ingin disampaikan melalui film yang tersebut.
- c. Film dan video yang tersedia tidak selalu sesuai dengan kebutuhan dan tujuan belajar yang diinginkan, kecuali dirancang dan diproduksi khusus untuk kebutuhan sendiri.

Media audio visual mempunyai manfaat dan karakteristik yang berbeda. Selain mempunyai kelebihan-kelebihan juga mempunyai kelemahan-kelemahan. Berikut adalah kelebihan dan kekurangan media audio visual. Menurut Yudhi Munadi (2011) kelebihan media video banyak kemiripannya dengan media file, diantaranya adalah:

1. Mengatasi keterbatasan jarak dan waktu.
2. Video dapat di ulangi bila perlu untuk menambah kejelasan.
3. Pesan yang di sampaikan cepat dan mudah di ingat.
4. Mengembangkan imajinasi pesesrta didik.
5. Mengembangkan pikiran dan pendapat parah anak.

6. Memperjelas hal-hal yang abstrak dan memberikan gambaran yang lebih realistis.
7. Sangat kuat mempengaruhi emosi seseorang.
8. Sangat baik menjelaskan suatu proses dan keterampilan, maupun menunjukkan rangsangan yang sesuai dengan tujuan dan respon yang di harapkan dari anak.

2.1.8 Indikator Media Audiovisual

Dari uraian diatas maka dapat disimpulkan bahwa media audio visual adalah media yang digunakan dalam proses pembelajaran yang memiliki unsur gambar dan suara dengan indikator-indikator: (1) mengembangkan daya pikir siswa, (2) mengembangkan imajinasi, (3) menarik perhatian.

Dalam pembelajaran hasil belajar siswa, menentukan sejauh mana siswa memahami materi yang disampaikan oleh guru. Hasil belajar adalah hasil kegiatan pembelajaran yang menjadikan siswa memiliki kemampuan dan dapat diukur melalui ranah kognitif berupa pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, dan sintesis serta evaluasi dan ranah afektif dan psikomotorik, (Syofyan, 2019: 136).

2.1.9 Materi Pembelajaran Ciri-ciri Makhluk Hidup

Untuk mengetahui ciri-ciri makhluk hidup, anda pasti sudah tentu dapat membedakan makhluk hidup dan benda tak hidup. Anda sudah pasti dapat menentukan bahwa, manusia, kucing, anjing, ular, cacing, nyamuk, pohon, dan tanaman bunga merupakan makhluk hidup. Sebaliknya tanah, batu, kursi, meja, dan pasir adalah termasuk benda tak hidup. Terdapat berbagai ukuran, bentuk, kebiasaan, ekosistem, dan cara hidup yang dimiliki setiap makhluk hidup. Walau demikian, semua makhluk hidup memiliki ciri-ciri khusus yang membedakan antara makhluk hidup dengan makhluk tak hidup. Berikut adalah ciri-ciri makhluk hidup :

1. Bergerak

Ciri-ciri makhluk hidup yang umum adalah dapat bergerak. Manusia dan hewan dapat bergerak bebas atau berpindah tempat. Untuk dapat bergerak bebas atau berpindah tempat, manusia dan hewan memiliki alat yang disebut alat gerak.

Alat gerak manusia dan hewan bermacam-macam jenisnya. Manusia menggunakan alat gerak berupa kaki, Ikan menggunakan sirip untuk bergerak, burung menggunakan sayap untuk berpindah tempat.



Gambar 2.1 : Ikan Bergerak Menggunakan Sirip

2. Bernafas

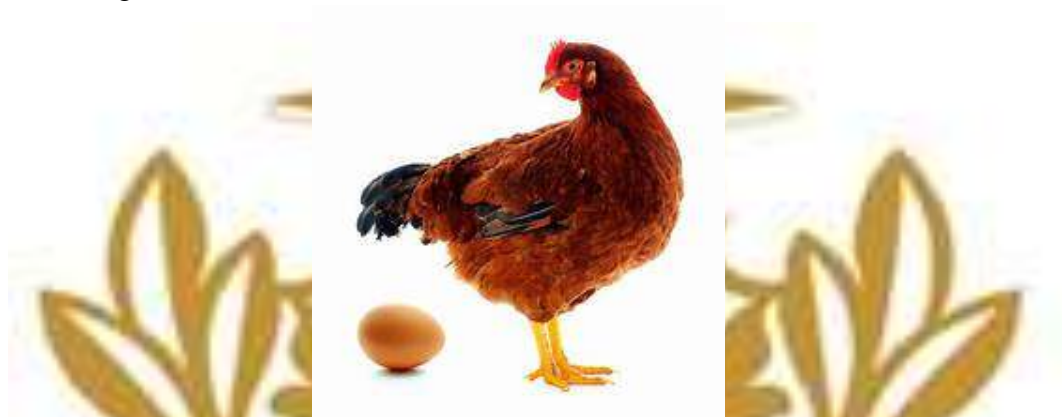
Setiap makhluk yang hidup pasti bernafas. Makhluk hidup menghirup udara dari luar yang mengandung oksigen dan menghembuskan udara yang banyak mengandung karbondioksida keluar dari tubuh. Manusia menggunakan hidung dan paru-paru untuk bernafas, ikan menggunakan insang, katak menggunakan insang pada saat masih menjadi berudu kemudian menggunakan kulit dan paru-paru pada saat dewasa.



Gambar 2.2 : Katak Bernafas dengan Insang, Kulit dan Paru-Paru

3. Dapat Berkembang Biak

Untuk dapat mempertahankan atau melestarikan spesiesnya agar tidak punah adalah tujuan setiap makhluk hidup berkembang biak. Maka dari itu salah satu ciri-ciri makhluk hidup adalah berkembang biak atau reproduksi. Cara berkembang biak makhluk hidup beragam, ayam berkembang biak dengan cara bertelur, manusia dan mamalia lainnya berkembang biak dengan melahirkan, dan makhluk hidup ber sel tunggal seperti bakteri, amoeba, dan jamur berkembang biak dengan membelah diri.



Gambar 2.3 : Ayam Berkembang Biak Dengan Cara Bertelur

4. Dapat tumbuh dan berkembang

Tumbuh dan berkembang adalah ciri-ciri makhluk hidup juga. Semua makhluk hidup mengalami pertumbuhan dan perkembangan mulai dari kecil hingga menjadi besar, mulai dari bayi menjadi dewasa dan menua. Biji tanaman tumbuh menjadi kecambah dan menjadi tanaman yang besar.



Gambar 2.4 : Biji Tanaman Kecambah Tumbuh dan Berkembang

5. Ciri-ciri khusus Hewan dan Manusia

Hewan dan manusia memiliki ciri khusus yang membedakannya dengan makhluk hidup yang lain. Ciri-ciri khusus tersebut adalah: Bergerak secara aktif atau dapat berpindah tempat. Tidak dapat memproduksi bahan makanannya sendiri. Hewan dan manusia berperan sebagai konsumen di dalam ekosistem(heterotrof). Hewan dan manusia mendapatkan zat organik dari produsen atau konsumen lain yang menjadi mangsanya. Berdasarkan jenis makanannya, konsumen dikelompokkan sebagai berikut: Pemakan tumbuhan (herbivora), seperti: sapi, kambing, kelinci, dan kerbau. Pemakan daging (karnivora), seperti: singa, harimau, burung elang, dan serigala. Pemakan tumbuhan dan daging, seperti: manusia, ayam, dan itik.



a. Herbivora

b. Karnivora

Gambar 2.5 : Ciri-Ciri Khusus Hewan Herbivora dan Karnivora

2.2 Penelitian yang Relevan

Sebelum melakukan penelitian ini, peneliti telah menelusuri beberapa hasil penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang akan peneliti lakukan di antaranya:

1. “Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar”. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa gambaran pengaruh penggunaan media audio visual terhadap hasil belajar mata pelajaran IPA kelas VI di SD Swasta Trinity berastagi. Pada hasil belajar penggunaan media audio visual dapat diambil jika penggunaan media audio visual dengan indikator mudah dipahami, menarik perhatian, media pembelajaran yang bervariasi, mengembangkan imajinasi dan daya pikir siswa, menumbuhkan motivasi belajar, serta memberikan pengalaman yang nyata (dari suatu yang abstrak menjadi konkret), dan pada hasil belajar yang merupakan tingkatan kemampuan siswa yang dapat dilihat dari proses pembelajaran siswa yang diambil dari Legger atau nilai Ulangan Akhir Semester (UAS) Semester I Tahun Pelajaran 2022/2023, maka dari hasil Uji Persial (Uji t) dapat ditarik sebuah kesimpulan bahwa pada variabel penggunaan media audio visual diuji secara persial terhadap hasil belajar yang memperoleh hasil = 10.472 > = 2.045 dengan signifikansi 0,00 < 0,5. Hasil ini menunjukkan bahwa H0 ditolak dan H1 diterima yang berarti Penggunaan Media Audio Visual

(X) memiliki pengaruh terhadap hasil Belajar (Y) pada mata pelajaran IPA kelas VI sekolah dasar.

2. “Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar”. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis Audio Visual berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa sekolah dasar. Dapat dilihat dari para peneliti yang melakukan penelitian pada penggunaan media pembelajaran berbasis Audio Visual terhadap Hasil belajar siswa di sekolah dasar dengan ditunjukkan dengan pencapaian selisih tertinggi yaitu 23,2 dan selisih terendah yaitu 1,76.
3. “Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas VI SD Swasta Trinity berastagi ”. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa. Hal ini berdasarkan perhitungan uji manova, untuk motivasi dan hasil belajar diperoleh nilai Sig. sebesar 0.000. $0.000 < 0.05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Berdasarkan hal tersebut maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan media audio visual terhadap motivasi dan hasil belajar siswa kelas VI SD Swasta Trinity berastagi.

2.3 Kerangka Berpikir

Ketika siswa melakukan kegiatan yang di dasari karena adanya kemauan dan dorongan atau motivasi, siswa akan mudah menyerap dan memahami kegiatan tersebut, baik kegiatan belajar maupun bermain. Hal tersebut dapat membuat siswa memperoleh manfaat yang baik bagi dirinya. Kegiatan belajar dilakukan oleh siswasering mengalami hambatan yang membuat siswa tidak dapat belajar dengan baik, guru perlu menyusun pembelajaran yang dapat membuat siswamerasa semangat dalam belajar, mau mengerjakan tugas, mengumpulkan tugas tepat waktu.

Salah satu kegiatan yang dapat di lakukan oleh guru sehingga siswa senang dan tertarik untuk belajar, yaitu melalui media audio visual. Pembelajaran melalui media audio visual merupakan salah satu model pembelajaran yang di

gunakan guru untuk mencapai tujuan pembelajaran, dan meningkatkan motivasi belajar. Motivasi belajar dapat dilakukan dengan cara memberikan media audio visual / video yang tayangkan, kendaraan sesuai dengan tema, sehingga siswa memiliki ketertarikan dalam belajar dan lebih termotivasi untuk melakukan kegiatan. Pemberian media audio visual dilakukan dengan tepat pada sasaran akan menimbulkan ketertarikan kepada anak selama aktivitas belajar yang sedang berlangsung dalam kelas

Pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung, hendaknya guru menggunakan alat/media yang dapat membangkitkan minat siswa untuk belajar. Dengan adanya media, diharapkan siswa dapat termotivasi untuk melakukan pembelajaran. Media memegang peran yang sangat penting dalam pembelajaran. Manfaat media dalam kegiatan pembelajaran untuk memperlancar proses interaksi antara guru dengan siswa agar siswa dapat belajar secara optimal. Disamping itu, media dapat juga membangkitkan keingintahuan siswa, merangsang mereka untuk beraksi terhadap penjelasan guru, dan dapat juga membantu mereka mengkonkretkan sesuatu yang abstrak. Dengan demikian media dapat membantu guru menghidupkan suasana kelasnya dan menghindari dari suasana yang monoton dan membosankan.

Banyak sekali media-media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Seperti misalnya proyektor, gambar, papan tulis, video, film, televisi, kaset audio dan lain sebagainya. Penggunaan media sangat berpengaruh sekali terhadap keberhasilan pembelajaran siswa, karena dengan adanya media, siswa termotivasi untuk melakukan kegiatan belajar mengajar.

Motivasi merupakan seni mendorong siswa untuk terdorong melakukan kegiatan belajar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Motivasi bisa berasal dari dalam diri seseorang yaitu yang disebut motivasi intrinsik dan juga bisa berasal dari luar diri seseorang yang disebut motivasi ekstrinsik. Baik motivasi intrinsik maupun motivasi ekstrinsik sangat berpengaruh terhadap diri seseorang dalam menanamkan kesadaran belajar. Kedua motivasi tersebut sama pentingnya.

2.4 Hipotesis

Hipotesis penelitian yang digunakan terdiri dari hipotesis dua arah yaitu hipotesis alternatif dan hipotesis nol. Hipotesis benar jika hipotesis alternatif (H_a) terbukti kebenarannya.

H_a : Terdapat pengaruh media pembelajaran Audio visual terhadap motivasi belajar siswa.

H_o : Tidak Terdapat pengaruh media pembelajaran Audio visual terhadap motivasi belajar siswa.

