**BAB II**

1. **TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS TINDAKAN**
2. **Tinjauan Pustaka**
3. **Media Pembelajaran**
4. **Pengertian Media Pembelajaran**

Kata *media* berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ’perantara’ atau ‘pengantar’. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Gerlach & Ely (Arsyad, 2014) mengatakan bahwa media jika diartikan secara umum adalah manusia, materi atau kejadian yang menciptakan kondisi yang menjadikan siswa mampu untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan ataupun sikap. Sedangkan menurut Gagne dan Soeharto (Musfiqon, 2012: 27) bahwa “berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar”.

Susilana dan Riyana (2008) media dalam pembelajaran menrupakan sarana fisik untuk menyampaikan isi/materi pembelajaran seperti buku, film, video, slide dan sebagainya. Sanjaya (2012) pembelajaran merupakan serangkaian kegiatan yang bertujuan untuk memberikan pelajaran kepada peserta didik serta melibatkannya dalam berbagai kompenen. Sanjaya (2012) juga menambahkan bahwa media bukan hanya merupakan alat bantu atau bahan saja, akan tetapi hal-hal yang memungkinkan siswa dapat memperoleh pengetahuan. Jadi, dapat disimpukan bahwa media pembelajaran ialah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dalam pembelajaran, sehingga dapat merangsang perhatian, minat, motivasi, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar.

8

1. **Fungsi Media Pembelajaran**

Nuryati (2011: 101) fungsi media pembelajaran diantaranya :

1. Memperjelas dan memperkaya/melengkapi informasi yang diberikan secara verbal.
2. Meningkatkan motivasi dan efisien penyampaian informasi.
3. Meningkatkan efektivitas dan efisiensi penyampain informasi.
4. Menambah variasi penyajian materi.
5. Pemilihan media yang tepat akan menimbulkan semangat, gairah, dan mencegah kebosanan siswa untuk belajar.
6. Kemudahan materi untuk dicerna dan lebih membekas, sehingga tidak mudah dilupakan siswa.
7. Memberikan pengalaman yang lebih konkrit bagi hal yang mungkin abstrak.
8. Meningkatkan keingintahuan *(curiosity)* sisa.
9. Memberikan stimulus dan mendorong respon siswa.

Hamalik (Arsyad, 2014) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu. Selain membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan baik dan menarik, memudahkan penafsiran data dan memadatkan informasi.

Rowntree (Musfiqon, 2012: 34) “media pembelajaran berfungsi sebagai : (a) membangkitkan motivasi belajar; (b) mengulang apa yang telah dipelajarai; (c) menyediakan stimulus belajar; (d) mengaktifkan respon siswa; (e) memberikan balikan dengan segera; (6) menggalakkan latihan yang serasi”.

Secara umum, Musfiqon (2012: 35) media pembelajaran mempunyai kegunaan yang cukup luas dan banyak. Namun secara lebih rinci dan utuh media pembelajaran berfungsi untuk:

1. Meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran;
2. Meningkatkan gairah belajar;
3. Meningkatkan minat dan motivasi belajar;
4. Menjadikan siswa berinteraksi langsung dengan kenyataan;
5. Mengatasi modalitas belajar yang beragam;
6. Mengefektifkan proses komunikasi dalam pembelajaran;
7. Meningkatkan kualitas pembelajaran.

Dari berbagai fungsi media yang dikemukakan oleh para ahli, tujuan dari penggunaan media pembelajaran adalah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Kualitas pembelajaran ini dibangun melalui komunikasi yang efektif. Sedangkan komunikasi efektif hanya terjadi jika menggunakan alat bantu sebagai perantara interaksi antara guru dan siswa. Oleh karena itu, fungsi media adalah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dengan indikator semua materi tuntas disampaikan dan siswa memahami secara lebih mudah dan tuntas serta merangsang siswa untuk lebih termotivasi dalam mengikuti pelajaran yang ada.

1. **Kriteria Media Pembelajaran Yang Baik**

Kriteria pemilihan media didasarkan pada aspek kesesuaian, mutu media serta keterampilan guru dalam menggunakan media tersebut. Para pakar media telah merumuskan kriteria-kriteria sebagai berikut seperti yang dikemukakan Musfiqon (2012) sebagai berikut : (1) Media dipilih berdasarkan kesesuaian dengan tujuan yang telah dirumuskan, maka hendaknya menunjang pencapaian tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan; (2) Media telah didasarkan pada ketepatgunaan yang meningkatkan pencapaian akademik; (3) Media yang penggunaannya tidak tergantung dari perbedaan individual siswa; (4) Peralatan media tersedia ketika dibutuhkan untuk memenuhi keperluan siswa dan guru; (5) Peralatan media hendaknya mudah dan murah dalam menggunakan dan memperolehnya; (6) Guru mampu dalam mengoperasikan media dengan baik; (7) Media yang dipilih dan digunakan hendaknya memiliki mutu teknis yang bagus.

Berdasarkan hasil uraian dari berbagai pakar media, dapat disimpulkan bahwa kriteria pemilihan dan penggunaan media yang baik yakni media yang digunakan mudah untuk didapat dan digunakan serta memiliki kualitas yang bagus sehingga dalam proses pembelajaran penggunaan media sesuai dengan tujuan pembelajaran.

1. **Klasifikasi Media Pembelajaran**

Dalam perkembangannya media pembelajaran mengikuti perkembangan teknologi. Teknologi yang paling tua yang dimanfaatkan dalam proses belajar mengajar adalah percetakan. Kemudian lahir teknologi *audio visual* yang menggabungkan penemuan mekanik dan elektronik untuk tujuan pembelajaran. Teknologi modern yang banyak digunakan adalah teknologi mikroprosesor komputer yang melahirkan pemakaian komputer. Berdasarkan perkembangan teknologi segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa, sehingga dapat terdorong terlibat dalam proses pembelajaran.

Sanjaya (2012) media pembelajaran dapat di klasifikasikan menjadi beberapa klasifikasi tergantung dari sudut mana melihatnya:

1. Dilihat dari sifatnya, media dapat dibagi kedalam:
2. Media *auditif*, yaitu media yang hanya dapat didengar saja, atau media yang hanya memiliki unsur suara, seperti radio dan rekaman suara;
3. Media *visual*, yaitu media yang hanya dapat dilihat saja, tidak mengandung unsur suara. Yang termasuk ke dalam media ini adalah film slide, foto, tranpalansi, lukisan, gambar, dan berbagai bentuk bahan yang dicetak seperti media grafis dan lain sebaiganya;
4. Media *audio visual*, yaitu jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang bisa dilihat, misalnya rekaman *audio visual* (video), berbagai ukuran film, *slide* suara, dan lain sebagainya. Kemampuan media ini dianggap lebih baik dan lebih mnarik, sebab mengandung kedua unsur jenis media yang pertama dan kedua.
5. Dilihat dari kemampuan jangkauannya, media dapat pula dibagi ke dalam:
6. Media yang memiliki daya liput yang luas dan serentak seperti radio dan televisi. Melalui media ini siswa dapat mempelajari hal-hal atau kejadian-kejadian yang aktual secara serentak tanpa harus menggunakan ruangan khusus;
7. Media yang mempunyai daya liput yang terbatas oleh ruang dan waktu seperti film *slide*, film, *audio visual* (video), dan lain sebagainya.
8. Dilihat dari cara atau teknik pemakaiannya, media dapat dibagi kedalam:
9. Media yang diproyeksikan seperti film, *slide*, film strip, transparansi, dan lain sebagainya. Jenis media yang demikian memerlukan alat proyeksi khusus seperti film proyektor untuk memproyeksikan film, *slide projector* memperoyeksikan film slide, *operhead projector* untuk memperoyeksikan transparansi. Tanpa dukungan alat proyeksi semacam ini, maka media ini tidak akan berfungsi apa-apa;
10. Media yang tidak diproyeksikan seperti gambar, foto, lukisan, radio, dan lain sebagainya.

Berdasarkan uraian dari berbagai pakar media, klasifikasi media pembelajaran itu pada umunya ada yang menggunakan perangkat lunak *(software)* dan perangkat keras *(hardware).* Ada yang menggunakan suara, gambar dan ada yang menggabungkan keduanya.

1. **Ciri-Ciri Umum Batasan Media Pembelajaran**

Arsyad (2014) berikut ciri-ciri umum batasan tentang media :

1. Media pendidikan memiliki pengertian fisik yang dewasa ini dikenal sebagai *hardware* (perangkat keras) yaitu sesuatu benda yang dapat dilihat, didengar dan dapat diraba dengan menggunakan pancaindera;
2. Media pendidikan memiliki pengertian non fisik yang dikenal sebagai *software* (perangkat lunak) yaitu kandungan pesan yang terdapat dalam perangkat keras yang merupakan isi yang ingin disampaikan kepada siswa.

Jadi, ciri-ciri umum media pembelajaran adalah media yang dapat disentuh secara langsung *(hardware)* dan media yang hanya bisa dilihat dan tidak dapat disentuh *(software)* namun tetap bisa dipergunakan sebagai media pembelajaran di dalam kelas.

1. **Media Pembelajaran *Audio Visual***
2. **Pengertian Media Pembelajaran *Audio Visual***

Terdapat berbagai macam bentuk media pembelajaran salah satunya ialah media pembelajaran audio visual. Nuryati (2011) mengatakan bahwa, media *audio visual* itu meliputi TV, film suara, slide bersuara, *video cassette*. Media *audio visual* merupakan media yang mempunyai suara, terdapat gerakan di dalamnya dan bentuk objeknya dapat dilihat, media ini merupakan media paling lengkap. Informasi yang disajikan melalui media ini berbentuk dokumen yang hidup, dapat dilihat di layar monitor atau ketika diproyeksikan ke layar lebar melalui proyektor, dapat didengar suaranya dan dapat dilihat gerakannya. Sanjaya (2012: 172) media *audio visual* adalah:

Jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang bisa dilihat, misalnya rekaman video, berbagai ukuran film, *slide* suara, dan sebagainya. Kemampuan media ini dianggap lebih baik dan menarik, sebab mengandung kedua unsur jenis media yang pertama dan kedua.

Arsyad (2014) yang menyatakan bahwa *audio visual* adalah salah satu jenis dari media yang merupakan gambar-gambar dalam *frame* dimana *frame* demi *frame* diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar terlihat gambar itu hidup. *Audio visual* bergerak dengan cepat dan bergantian sehingga memberikan *visual* yang kontinu. Kemampuan *audio visual* melukiskan gambar hidup dan suara memberinya daya tarik tersendiri. Jenis media ini pada umumnya digunakan untuk tujuan-tujuan hiburan, dokumentasi, dan pendidikan. Mereka dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep-konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, menyingkat atau memperpanjang waktu, dan memengaruhi sikap.

Jadi, media *audio visual* adalah jenis media yang memuat suara dan juga gambar dalam satu media pembelajaran yang diproyeksikan melalui lensa proyektor.

1. **Karakteristik Media *Audio Visual***

*Audio visual* pembelajaran memiliki berbagai karakteristik. Cheppy (Sadiman, 2012) yaitu :

1. *Clarity of messsage* (kejelasan pesan)

Dengan media *audio visual* siswa dapat memahami pesan pembelajaran secara lebih bermakna dan informasi dapat diterima secara utuh sehingga dengan sendirinya informasi akan tersimpan dalam memori jangka panjang dan bersifat retensi;

1. *Stand alone* (berdiri sendiri)

Media *audio visual* yang dikembangkan tidak bergantung pada bahan ajar lain atau tidak harus digunakan bersama-sama dengan bahan ajar lainnya;

1. *User frendly* (bersahabat/akrab dengan pemakainya)

Media *audio visual* menggunakan bahasa yang sederhana, mudah dimengerti, dan menggunakan bahasa yang umum;

1. Representasi isi

Materi harus benar-benar representatif, misalnya materi simulasi atau demonstrasi. Pada dasarnya materi pelajaran baik sosial maupun sains dapat dibuat menjadi media *audio visual*;

1. Visualisasi dengan media

Materi dikemas secara multimedia termasuk di dalamnya teks, animasi, *sound*, dan *audio visual* sesuai tuntunan materi. Materi-materi yang digunakan bersifat aplikatif, berproses, sulit di jangkau berbahaya apabila langsung dipraktikan, memiliki tingkat keakurasian yang tinggi;

1. Menggunakan kualitas resolusi yang tinggi

Tampilan berupa grafis media *audio visual* dibuat dengan teknologi rekayasa digital dengan resolusi tinggi tetapi mendukung untuk semua sistem komputer;

1. Dapat digunakan secara klasikal atau individual

*Audio visual* pembelajaran dapat digunakan oleh para siswa secara individual, tidak hanya dalam setting sekolah, tetapi juga rumah. Dapat pula digunakan secara klasikal dengan jumlah siswa maksimal 50 orang bisa dapat dipandu oleh guru atau cukup mendengarkan uraian narasi dari narator yang telah tersedia dalam program.

1. **Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran *Audio Visual***
2. **Fungsi Media Pembelajaran *Audio Visual***

Media *audio visual* ini memiliki fungsi sehingga proses dalam pembelajaran akan sesuai dengan yang diharapkan. Cheppy (Sadiman, 2012) fungsi-fungsi media *audio visual* adalah sebagai berikut:

1. Dapat menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi pada isi pelajaran;
2. Dapat terlihat dari tingkat keterlibatan emosi dan sikap pada saat menyimak tayangan materi pelajaran yang disertai dengan visualisasi;
3. Membantu pemahaman dan ingatan isi materi bagi siswa yang lemah dalam membaca.

Dapat disimpulkan bahwa, penggunaan media pembelajaran *audio visual* mampu mengarahkan perhatian siswa dan meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga tujuan dari pembelajaran terpenuhi.

1. **Manfaat Media Pembelajaran *Audio Visual***

Dale (Arsyad, 2014) mengemukakan bahwa bahan-bahan *audio visual* dapat memberikan banyak manfaat asalkan guru berperan aktif dalam proses pembelajaran. Hubungan guru-siswa tetap merupakan elemen paling penting dalam sistem pendidikan modern saat ini. Guru harus selalu hadir untuk menyajikan materi pelajaran dengan bantuan media apa saja, agar manfaat berikut ini dapat terealisasi:

1. Meningkatkan rasa saling pengertian dan simpati dalam kelas;
2. Menghasilkan perubahan signifikan pada tingkah laku siswa;
3. Menunjukkan hubungan antar mata pelajaran, kebutuhan dan minat siswa dengan meningkatkan motivasi belajar siswa;
4. Membawa kesegaran dan inovasi sebagai pengalaman belajar siswa;
5. Membuat hasil belajar lebih bermakna terhadap kemampuan siswa;
6. Mendorong pemanfaatan yang bermakna dari mata pelajaran dengan melibatkan imajinasi dan partisipasi aktif yang mengakibatkan meningkatnya hasil belajar;
7. Memberikan umpan balik yang diperlukan;
8. Melengkapi pengalaman yang kaya dengan pengalaman yaitu konsep-konsep yang bermakna dapat dikembangkan;
9. Memperluas wawasan dan pengalaman siswa yang mencerminkan pembelajaran non verbal dan membuat generalisasi yang tepat;
10. Meyakinkan diri bahwa urutan dan kejelasan pikiran yang siswa butuhkan jika mereka membangun struktur konsep dan sistem gagasan bermakna.

Dapat disimpulkan bahwa manfaat media pembelajaran sangat banyak salah satu diantaranya adalah membuat hasil belajar lebih bermakna dan juga dengan adanya media pembelajaran diharapkan siswa lebih tertarik dalam mengikuti pelajaran yang ada.

1. **Kelebihan dan Kelemahan Media *Audio Visual***

Penggunaan media *audio visual* memiliki berbagai kelebihan dan juga kelemahan.

1. Kelebihan Media *Audio Visual*

Arsyad (2014) kelebihan *audio visual* yaitu :

1. *Audio visual* dapat melengkapi pengalaman-pengalaman dasar siswa ketika mereka membaca, berdiskusi, melakukan eksperimen, dan lain-lain;
2. *Audio visual* dapat menggambarkan suatu proses dengan tepat dan dapat ditonton secara berulang-ulang jika dipandang perlu;
3. Disamping mendorong dan meningkatkan motivasi, *audio visual* menanamkan sikap dan segi-segi afektif lainnya;
4. *Audio visual* yang mengandung nilai-nilai positif dapat mengundang pemikiran dan pembahasan dalam kelompok siswa;
5. *Audio visual* dapat menyajikan peristiwa yang berbahaya bila dilihat secara langsung seperti lahar gunung berapi atau perilaku binatang buas;
6. *Audio visual* dapat ditunjukkan kepada kelompok besar atau kelompok kecil, kelompok heterogen, maupun perorangan;
7. Dengan kemampuan dan teknik pengambilan gambar *frame* demi *frame*, film yang dalam kecepatan normal memakan waktu satu minggu dapat ditampilkan dalam satu atau dua menit. Misalnya, bagaiman kejadian mekarnya kembang mulai dari kuncup lahirnya kuncup bunga hingga kuncup itu mekar.
8. Kelemahan Media *Audio Visual*
9. Hanya mampu dipahami dengan baik untuk siswa yang sudah mampu berfikir secara abstrak;
10. Guru menjadi kurang aktif didalam menyampaikan materi pembelajaran karena terwakilkan oleh media *audio visual*;
11. Memerlukan perangkat khusus dalam penggunaannya;
12. Kelas lain dapat merasa terganggu ketika penayangan film berlangsung karena suaranya yang keras sehingga dapat menggangu konsentrasi belajar kelas lain.

Dapat disimpulkan bahwa selain memiliki kelebihan, media *audio visual*  juga memiliki kelemahan. Kelebihan media *audio visual* terletak pada media yang ditampilkan karena lebih kompleks sehingga lebih mudah dipahami oleh siswa sedangkan kelemahana media *audio visual* yakni tidak semua siswa bisa memahami hanya dengan mendengar dan melihat saja tayangan yang dlilihatnya.

1. **Media *Audio Visual* (Video)**
2. **Pengertian Media *Audio Visual* (Video)**

Proses produksi media video merupakan proses yang kompleks yang melibatkan suatu tim kerja dari berbagai bidang keahlian serta mendayagunakan berbagai macam peralatan, (Ahmad, 2007). Setiawati (2012: 24) mengatakan bahwa “video adalah media *audio visual* yang dapat menampilan suara, gambar, dan gerak sekaligus, sehingga media ini efektif untuk menyajikan berbagai topik pelajaran yang sulit disampaikan melalui informasi verbal”.

Salah satu media *audio visual* yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran di kelas adalah video. Penggunaan video sebagai media pembelajaran di kelas diharapkan mampu untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mengikuti proses pembelajaran yang ada. Ada berbagai jenis video yang digunakan yaitu (1) *video cassette recorder*, (2) *video tape recorder*, (3) *video disc*, (4) *video projector*.

Kegiatan produksi media video bukan sekedar menghubungkan atau memasang perangkat lunak dengan perangkat keras, kemudian menekan tombol dan muncullah gambar pada layar proyektor. Oleh karena itu, produksi media *audio visual* video memerlukan pengetahuan yang dapat menimbulkan kreativitas dalam menggunakan peralatan. Belajar produksi media *audio visual* (video) harus dimulai dengan mengenal terlebih dahulu peralatan yang diperlukan, kemudian mempelajari cara menggunakannya, serta belajar membuat perencanaan produksi dan diikuti latihan praktik memproduksi.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa media *audio visual* video merupakan media yang merupakan gabungan dari suara dan juga gambar yang disajikan dalam bentuk *disc* ataupun pada layar monitor yang dalam penggunaannya harus dipelajari terlebih dahulu.

1. **Kelebihan Media *Audio Visual* (Video)**

Penggunaan media *audio visual* (video) memiliki banyak kelebihan. Wati (2016) mengemukakan beberapa kelebihan media *audio visual* (video) antara lain:

1. Video bisa menarik perhatian untuk periode yang singkat dari rangsangan lainnya;
2. Dengan video, sebagian penonton dapat memperoleh informasi dengan mudah;
3. Demonstrasi yang sulit bisa dipersiapkan dan direkam sebelumnya sehingga waktu pembelajaran dapat memusatkan perhatian siswa;
4. Video dapat menghemat waktu dan rekaman dapat diputar berulang-ulang;
5. Keras dan lemah suara dapat diatur;
6. Guru dapat mengatur penghentian gerakan gambar.

Jadi dapat disimpulkan bahwa, penggunaan media *audio visual* (video) selain untuk meningkatkan motivasi belajar siswa juga merupakan media yang mudah dalam penggunaannya.

1. **Kekurangan Media *Audio Visual* (Video)**

Selaian memiliki kelebihan, media *audio visual* (video) juga memiliki beberapa kekurangan. Bachtiar (Sadiman, 2012) terdapat beberapa keterbatasan dari media film dan *audio visual* (video) yaitu :

1. Pengadaan *audio visual* umumnya memerlukan biaya yang mahal;
2. *Audio visual* video dengan proyektor terbatas pada ruangan yang gelap saja, semakin gelap suatu ruangan, semakin jelas gambar yang terlihat;
3. *Audio visual* video dengan proyektor sifatnya hanya memantulkan gambar.

Wati (2016: 63) mengemukakan ada beberapa kekurangan media *audio visual* (video) antara lain :

1. Perhatian siswa sulit dikuasai, partisipasi mereka jarang dipraktikkan;
2. Komunikasi yang bersifat satu arah harus diimbangi dengan pencarian bentuk umpan balik;
3. Tidak cukup mampu menampilkan detail dari objek yang disajikan secara sempurna;
4. Peralatan yang mahal dan kompleks.

Penggunaan media *audio visual* (video) mudah dalam penggunaannya namun tetap memiliki berbagai macam kendala. Jadi dapat disimpulkan bahwa media *audio visual* video selain memiliki kelebihan dalam penggunaannya juga memiliki kekurangan dalam penggunaannya.

1. **Langkah-Langkah Penggunaan Video**

Dalam perencanaan umum, terdapat lima langkah penerapan yaitu: (1) perencanaan dan kreativitas; (2) memulai dengan ide; (3) memotivasi, memberi informasi atau mengajarkan sesuatu; (4) mengembangkan tujuan; (5) mempertimbangkan audiens.

Dalam perencanaan teknis, terdapat 5 langkah-langkah dalam penggunaan media *audio visual* (video) sebagai berikut: (1) membuka kegiatan pembelajaran oleh guru; (2) penyampaian materi pembelajaran oleh guru; (3) guru menjelaskan ulang materi pembelajaran; (4) guru memberikan penguatan mengenai materi pembelajaran yang telah diberikan dengan bantuan media *audio visual* video; (5) guru menutup pembelajaran dengan menyimpulkan materi pembelajaran, mengingatkan siswa tentang pentingnya materi yang telah dipelajari dan memotivasi siswa.

1. **Motivasi Belajar**
2. **Motivasi**

Motivasi menggambarkan suatu keinginan, usaha yang sungguh-sungguh dalam mencapai tujuan, tercermin dari kemampuan berusaha dalam memuaskan kebutuhan. Motivasi berkaitan dengan usaha untuk mencapai tujuan, fokus terhadap suatu tujuan, merefleksikan ketekunan bekerja, tercermin dari usaha yang kuat untuk mewujudkan cita-cita atau keinginannya. Asrori (2008) motivasi dapat diartikan sebagai (1) dorongan yang timbul pada diri seseorang, secara disadari atau tidak disadari; (2) usaha yang dapat menyebabkan seseorang atau sekelompok orang tertentu tergerak melakukan sesuatu karena ingin mencapai tujuan yang ingin dicapai. McDonald (Surachim, 2016: 73) mengemukakan bahwa “motivasi merupakan perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya f*eeling* dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan”. Motivasi mengandung tiga ciri pokok yaitu; motivasi mengawali terjadinya perubahan energy, ditandai dengan adanya *feeling*, dan dirangsang karena adanya tujuan.

Jadi dapat disimpulkan bahwa, motivasi memiliki peranan yang sangat penting karena dapat merangsang keingintahuan siswa akan sesuatu hal sehingga dapat mendorong keinginannya untuk belajar.

1. **Pengertian Belajar**

Kata atau istilah belajar bukanlah sesuatu yang baru, namun dalam pembahasan belajar ini masing-masing memiliki pemahaman dan definisi yang berbeda-beda. Yang dimaksud dengan belajar adalah proses perubahan tingkah laku melalui pengalaman, (Sanjaya, 2012).

Suryabrata (Khodijah, 2014) belajar merupakan suatu proses yang berlangsung sepanjang hayat. Hampir semua kecakapan, keterampilan, pengetahuan, kebiasaan, kegemaran dan sikap manusia terbentuk, dimodifikasi dan berkembang karena belajar. Perubahan kegiatan yang dimaksud mencakup pengetahuan, kecakapan, tingkah laku, dan isi diperoleh melalui latihan (pengalaman). Higlard menegaskan bahwa belajar merupakan proses mencari ilmu yang terjadi dalam diri seseorang melalui latihan, pembiasaan, pengalaman dan sebagainya.

Higlard dan Bower (Khodijah, 2014) menyatakan bahwa belajar adalah suatu proses dimana sebuah aktivitas dibentuk atau diubah melalui reaksi melalui reaksi terhadap situasi yang dihadapi, yang mana karakteristik perubahan tersebut bukan disebabkan oleh kecenderungan respon alami, kematangan atau perubahan sementara karena sesuatu hal (misalnya: kelelahan, obat-obatan dan sebagainya).

Dengan demikan, belajar itu bukan sekedar mengingat atau menghafal saja, namun lebih luas hal tersebut. Mappasoro (2013: 2) mengatakan bahwa

Belajar adalah suatu aktivitas mental (psikis) yang menghasilkan perubahan-perubahan yang bersifat relatif tetap yang terjadi karena adanya interaksi aktif antara individu dengan lingkungannya baik aspek kognitif, psikomotor, afektif sehingga menghasilkan sesuatu yang baru atau penyempurnan/ peningkatan hasil belajar yang diperoleh sebelumnya.

Syukur (Musfiqon, 2012) belajar adalah proses perubahan tingkah laku berkat interaksi dengan lingkungan. Seseorang dinyatakan belajar apabila ia memperoleh hasil, yakni perubahan tingkah laku, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu. Pola tingkah laku tersebut meliputi aspek rohani dan jasmani.

Dari beberapa pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu aktivitas yang dilakukan seseorang dengan sengaja dalam keadaan sadar untuk memperoleh suatu konsep, pemahaman, atau pengetahuan baru sehingga memungkinkan seseorang mengalami perubahan perilaku yang relatif tetap, baik dalam berfikir, merasa, maupun dalam bertindak.

1. **Motivasi Belajar**

Crawley dan Mountain (Rahim, 2008: 20) mengemukakan bahwa “motivasi ialah sesuatu yang mendorong seseorang belajar atau melakukan suatu tindakan”. Motivasi belajar sangat mempengaruhi minat dan hasil belajar siswa. Weldbreg dkk (Surachim, 2016) mengemukakan bahwa motivasi belajar merupakan faktor yang paling berpengaruh terhadap prestasi belajar. Frymier (Rahim, 2008) mengatakan bahwa motivasi belajar memengaruhi minat dan hasil belajar siswa.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa motivasi merupakan factor yang paling berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa. McCelland (Surachim: 2016) motivasi memiliki kontribusi 64% terhadap prestasi belajar siswa.

Dengan kata lain, guru mempunyai tanggungjawab untuk selalu memotivasi siswa agar berhasil menyelesaikan tugas belajar mereka dengan baik. Jadi dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar memang memiliki peranan yang sangat penting dalam proses pembelajaraan, sehingga tujuan dari pembelajaran dapat terpenuhi serta meningkatkan prestasi belajar siswa.

1. **Prinsip-Prinsip Motivasi Belajar**

Depdiknas 2003 (Rahim, 2008: 20) mengemukakan beberapa prinsip motivasi dalam belajar antara lain :

1. Kebermaknaan;
2. Pengetahuan dan keterampilan prasyarat;
3. Model;
4. Komunikasi terbuka;
5. Keaslian dan tugas yang menantang, latihan yang tepat dan aktif;
6. Kondisi dan konsekuensinyang menyenangkan;
7. Keragaman pendekatan;
8. Mengembangkan beberapa kemampuan;
9. Melibatkan sebanyak mungkin indra.

Khodijah (2014) mengatakan bahwa prinsip motivasi ada yaitu : (1) motivasi sebagai penggerak; (2) motivasi instrinsik lebih utama daripada motivasi ekstrinsik; (3) motivasi berupa pujian lebih baik daripada hukuman; (4) motivasi berhubungan erat dengan kebutuhan belajar; (5) motivasi dapat memupuk optimism dalam belajar; (6) motivasi melahirkan prestasi belajar.

Pada sadarnya prinsip dari motivasi belajar adalah sebagai penggerak untuk lebih giat belajar agar tujuan pembelajaran tercapai sehingga melahirkan prestasi belajar.

1. **Jenis-Jenis Motivasi**

Dilihat dari sumbernya, motivasi belajar ada dua jenis yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik.

1. Motivasi instrinsik

Motivasi instrinsik merupakan 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 belajar tanpa adanya dorongan dari luar maka dia akan tetap belajar.

Motivasi instrinsik juga dapat juga dikatakan sebagai bentuk motivasi yang di dalamnya aktivitas belajar dimulai dan diteruskan berdasarkan dorongan dari dalam diri. Sardiman (2011: 90) “siswa yang memiliki motivasi instrinsik akan memiliki tujuan menjadi orang yang terdidik, yang berpengetahuan, yang ahli dalam bidang studi tertentu”.

1. Motivasi ekstrinsik

Motivasi ekstrinsik itu sendiri merupakan kebalikan dari motivasi instrinsik. Motivasi ekstrinsik merupakan motif-motif yang aktif dan berfungsi karena adanya dorongan dari luar. Sebagai contoh, seseorang lebih terdorong untuk belajar apabila media yang digunakan dalam pembelajaran itu menyenangkan. Woolfock (Khodijah, 2014) motivasi ekstrinsik disebabkan oleh keinginan untuk menerima ganjaran atau menghindari hukuman, motivasi yang terbentuk oleh factor-faktor eksternal seperti ganjaran dan hukuman.

Jadi dapat disimpulkan bahwa, motivasi yang mempengaruhi minat belajar siswa itu adalah motivasi yang berasal dari dalam dan dari luar dari dirinya sendiri.

1. **Ciri-Ciri Motivasi Belajar**

Sardiman (2011: 83) mengemukakan ciri-ciri motivasi yang ada pada siswa yaitu :

1. Tekun menghadapai tugas (dapat bekerja terus-menerus dalam waktu yang lama, tidak pernahberhenti sebelum selesai);
2. Ulet menghadapi kesulitan (tidak lekas putus asa) tidak memerlukan dorongan dari luar untuk berprestasi sebaik mungkin (tidak cepat puas dengan prestasi yang telah di dapat);
3. Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah;
4. Lebih senang bekerja mandiri;
5. Cepat bosan pada tugas yang rutin (hal-hal yang bersifat mekanis , berulang-ulang begitu saja, sehingga kurang efektif);
6. Dapat mempertahankan pendapatnya (kalau sudah yakin akan sesuatu);
7. Tidak mudah melepaskan hal yang diyakini itu;
8. Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan ciri-ciri motivasi belajar yang tinggi dapat dilihat dari ketekunan dalam dirinya ketika sedang belajar maupun mengerjakan tugas, tidak putus asa jika menghadapi kesulitan. Ciri-ciri motivasi belajar dapat di ukur dari tekad yang kuat dalam diri siswa untuk belajar, berhasil dan meraih cita-cita masa depan.

Dari uraian tersebut, apabila dikaitkan dengan mata pelajaran IPA maka motivasi belajar memiliki peranan yang sangat penting terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA. Dengan adanya motivasi belajar, siswa akan selalu terdorong untuk belajar dan tidak mudah putus asa jika mengalami kesulitan dalam belajar sehingga akan meningkatkan prestasi belajar siswa.

1. **Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di Sekolah Dasar (SD)**
2. **Pengertian IPA**

Ilmu pengetahuan alam adalah penyelidikan yang terorganisir untuk mencari pola atau keteraturan dalam alam. Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) berfungsi untuk memberikan pengetahuan tentang lingkungan alam, mengembangkan ketrampilan, wawasan, dan kesadaran teknologi dalam kaitan dengan pemanfaatannya bagi kehidupan sehari-hari. Mata pelajaran IPA di sekolah dasar mulai diajarkan di kelas rendah dengan lebih bersifat memberi pengetahuan melalui pengamatan terhadap berbagai jenis dan perangai lingkungan alam serta lingkungan buatan.

Nokes (Amran, 2016: 4) berpendapat bahwa “IPA merupakan pengetahuan teoritis yang diperoleh dengan metode khusus”. Conant (Bundu, 2016) juga mengemukakan pendapatnya bahwa sains adalah bangunan atau deretan konsep dan skema konseptual (*conseptual schemes*) yang saling berhubungan sebagai hasil eksperimentasi dan observasi. Hal senada juga dikemukakan oleh Samatowa (2016:) bahwa “sains mempunyai makna merujuk ke pengetahuan yang berada dalam sistem berpikir dan konsep teoritis dalam sistem tersebut, yang mencakup segala macam pengetahuan, mengenai apa saja”.

Secara singkat IPA adalah “pengetahuan yang rasional dan obyektif tentang alam semesta dengan segala isinya” (Samatowa, 2016: 12). Conant (Bundu, 2016) IPA diartikan sebagai bangunan atau deretan konsep yang saling berhubungan sebagai hasil dari eksperimen dan observasi. Kemudian menurut Aly dan Rahma (Amran, 2016) bahwa IPA adalah suatu pendekatan teoritis yang diperoleh atau disusun dengan cara yang khas atau khusus yaitu melakukan observasi eksperimentasi, penyimpulan, penyusunan teori, eksperimentasi, observasi, dan demikian seterusnya kait mengait antara cara yang satu dengan yang lain. Hal senada juga diungkapkan oleh Carin dan Sund (Bundu, 2016) IPA merupakan suatu pengetahuan tentang alam semesta yang bertumpu pada data yang dikumpulkan melalui pengamatan dan percobaan sehingga di dalamnya memuat produk, proses, dan sikap manusia.

Paolo dan Marten (Samatowa, 2016) Ilmu Pengetahuan Alam untuk anak-anak didefinisikan sebagai : (1) mengamati apa yang terjadi; (2) mencoba memahami apa yang terjadi; (3) mempergunakan pengetahuan baru untuk meramalkan apa yang akan terjadi; (4) menguji ramalan-ramalan di bawah kondisi untuk melihat apakah ramalan tersebut benar.

Amran (2016) IPA pada hakikatnya terdiri dari IPA sebagai produk, proses dan sikap ilmiah. Penelitian ini dibatasi pada IPA sebagai produk. Samatowa (2016) berpendapat bahwa IPA sebagai produk merupakan kumpulan pengetahuan yang tersusun dalam bentuk fakta, konsep, prinsip, hukum dan teori. Iskandar (Samatowa, 2016) berpendapat yang disebut fakta dalam IPA adalah pernyataan-pernyataan tentang benda-benda yang benar-benar ada, atau peristiwa-peristiwa yang betul-betul terjadi dan sudah dikonfirmasi secara obyektif.

Bundu (2016) berpendapat konsep adalah suatu ide yang mempersatukan fakta-fakta sains yang berhubungan kemudian prinsip adalah generalisasi tentang hunbungan diantara konsep-konsep sains. Selanjutnya Iskandar (Samatowa, 2016) mengungkapkan pendapatnya hukum IPA adalah prinsip-prinsip yang sudah diterima meskipun juga bersifat tentatif tetapi karena mengalami pengujian yang lebih keras dari pada prinsip. Teori adalah generalisasi tentang berbagai prinsip yang dapat menjelaskan dan meramalkan fenomena alam (Samatowa, 2016).

Mengacu pada pendapat para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa IPA adalah penyelidikan yang terorganisir untuk mencari pola atau keteraturan alam untuk memberikan pengetahuan. Pengetahuan tersebut dapat berupa fakta, konsep, teori, hukum, prinsip tentang lingkungan alam dalam kaitan dengan pemanfaatannya bagi kehidupan sehari-hari.

1. **Tujuan Pembelajaran IPA**

Tujuan pembelajaran IPA menurut Samatowa (2016) bahwa mata pelajaran IPA berfungsi untuk memberikan pengetahuan tentang lingkungan alam, mengembangkan keterampilan, wawasan, dan kesadaran teknologi dalam kaitan dengan pemanfaatannya bagi kehidupan sehari-hari. Prinsipnya pembelajaran sains di Sekolah Dasar membekali siswa kemampuan berbagai cara untuk “mengetahui” dan “cara mengerjakan” yang dapat membantu siswa dalam memahami alam sekitar, sedang secara rinci tujuan pembelajaran sains di Sekolah Dasar (Samatowa, 2016) yaitu sebagai berikut: (1) menanamkan rasa ingin tahu dan sikap positif terhadap sains, teknologi, masyarakat; (2) mengembangkan ketrampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah dan membuat keputusan; (3) mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep sains yang akan bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan seharihari; (4) ikut serta dalam memelihara, menjaga dan melestarikan lingkungan alam; (5) menghargai alam sekitar dan segala keteraturannya sebagai salah satu ciptaan-Nya.

Carin(Samatowa, 2016) pada dasarnya tujuan IPA diajarkan di sekolah adalah:

1. Menambah keingintahuan*,* diamana IPA akan menaruh perhatian pada keingintahuan siswa tentang alam semesta dengan cara mendorong siswa untuk menyelidiki alam dengan teknologi, mengembangkan kemampuan siswa untuk mengajukan pertanyaan tentang alam semesta, dan mengembangkan kemampuan siswa untuk mengidentifikasi masalah pengadaptasian manusia.
2. Mengembangkan keterampilan menginvestigasi dalammemecahkan masalah, dan membuat keputusan. Hal ini dapat : memperkaya pemahaman siswa dan kemampuan menggunakan proses IPA, awal pemahaman siswa dan kemampuan memecahkan masalah dan strategi membuat keputusan.
3. IPA, teknologi dan masyarakat, dimana IPA akan berusaha mengembangkan pemahaman siswa dan sikap tentang alam, keterbatasan, dan kemungkinan yang akan timbul dari IPA dan Teknologi.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa tujuan pemberian mata pelajaran IPA adalah agar siswa mampu memahami dan menguasai konsep-konsep IPA serta keterkaitan dengan kehidupan nyata. Siswa juga mampu menggunakan metode ilmiah untuk memecahkan masalah yang dihadapinya sehingga lebih menyadari dan mencintai kebesaran serta kekuasaan pencipta-Nya.

1. **Pembelajaran IPA di SD**

Polo dan Marten (Somatowa 2016) IPA untuk anak-anak didefinisikan mengamati apa yang terjadi, mencoba memahami apa yang diamati, menggunakan pengetahuan baru untuk meramalkan apa yang akan terjadi, dan menguji ramalan-ramalan di bawah kondisi-kondisi untuk melihat apakah ramalan tersebut benar. Jadi, IPA berguna untuk menuntun anak berpikir secara ilmiah dari kejadian-kejadian alam yang terjadi di sekitarnya.

IPA adalah pelajaran yang penting karena ilmunya dapat diterapkan secara langsung dalam masyarakat. Somatowa (2016) IPA perlu diajarkan bagi anak-anak sesuai dengan struktur kognitif anak. Pembelajaran IPA di SD diharapkan dapat melatih keterampilan proses dan sikap ilmiah siswa, maka hendaknya dimodifikasi sesuai dengan tahap perkembangan kognitif SD.

Somatowa (2016) juga menyampaikan beberapa alasan pentingnya mata pelajaran IPA yaitu, IPA berguna bagi kehidupan atau pekerjaan anak dikemudian hari, bagian kebudayaan bangsa, melatih anak berpikir kritis, dan mempunyai nilai-nilai pendidikan yaitu mempunyai potensi dapat membentuk pribadi anak secara keseluruhan.

Darmojo dan Kaligis (Somatowa, 2016) tujuan pengajaran IPA bagi Sekolah Dasar adalah memahami alam sekitar, memiliki keterampilan untuk mendapatkan ilmu (keterampilan proses) dan metode ilmiah, memiliki sikap ilmiah di dalam mengenal alam sekitarnya dan memecahkan masalah yang dihadapinya, dan memiliki bekal pengetahuan dasar yang diperlukan untuk melanjutkan pendidikannya ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi.

Pembelajaran IPA yang dilaksanakan bagi siswa SD harus memenuhi hakikat IPA. Hakikat IPA memiliki tiga komponen, yaitu sains sebagai produk, sains sebagai proses, dan sains sebagai sikap ilmiah (Bundu, 2016). Jadi, pembelajaran IPA harus melingkupi hakikat IPA yang memiliki tiga komponen tersebut. Selain itu, pelajaran IPA dalam pengembangannya untuk anak usia SD harus disesuaikan dengan karakteristik dan perkembangan kognitifnya.

Pembelajaran IPA harus menerapkan proses ilmiah. Pembelajaran harus berlangsung menggunakan proses-proses yang telah digunakan oleh para ilmuwan IPA. Proses-proses tersebut dinamakan keterampilan proses. Untuk siswa SD, keterampilan proses dapat dikembangkan dengan mengembangkan keterampilan mengamati, mengelompokkan, mengukur, mengkomunikasikan, meramalkan, dan menyimpulkan.

Selama siswa melakukan kegiatan ilmiah, dalam pembelajaran IPA diharapkan dapat menemukan suatu pengetahuan baru yang disebut dengan produk ilmiah. Melalui proses ilmiah, siswa diharapkan dapat mempelajari pengetahuan-pengetahuan tentang IPA. Produk ilmiah yang berupa konsep, hukum, dan teori untuk anak usia SD sudah disusun dalam kurikulum. Di dalam kurikulum sudah dijelaskan mengenai Standar Kompetensi, Kompetensi Dasar, dan Indikator yang harus dicapai oleh siswa.

Pembelajaran yang menerapkan proses ilmiah akan membentuk suatu sikap yang disebut sikap ilmiah. Agar pengetahuan IPA yang didapat adalah pengetahuan yang benar, maka siswa-siswi harus menerapkan sikap ilmiah. Sikap ilmiah tersebut meliputi ingin tahu, hati-hati, obyektif, dan jujur.

1. **Kerangka Pikir**

Salah satu permasalahan pokok yang dihadapi dalam proses belajar-mengajar siswa di sekolah adalah rendahnya motivasi belajar siswa dalam mengikuti setiap pelajaran yang ada. Hal ini dapat dilihat melalui proses pembelajaran dan tentu saja dari hasil belajar siswa di sekolah. Masalah lain yakni kesalahpahaman dalam menerima pesan yang disampaikan oleh guru. Hal ini terjadi disebabkan karena ketidakmampuan siswa dalam memahami apa yang didengar, dibaca, dilihat, dan dirasa. Untuk menghindari kesalahpahaman dalam komunikasi tersebut maka diperlukan sarana atau alat, dalam proses belajar mengajar. Sarana yang sesuai untuk mengatasi masalah tersebut adalah penggunaan media pembelajaran.

Siswa kurang aktif karena rendahnya daya tangkap, merasa ragu mengajukan pertanyaan, serta merasa minder. Siswa tidak memiliki keberanian untuk mengajukan pertanyaan walaupun ada materi pelajaran yang belum ia pahami. Siswa merasa minder mengacungkan tangan karena merasa bahwa kontribusi yang akan ia berikan adalah sebuah jawaban yang keliru, siswa tidak percaya diri untuk berpartisipasi di dalam kelas. Maka guru merupakan komponen pengajaran yang memegang peranan penting dan utama, karena keberhasilan proses belajar mengajar sangat ditentukan oleh faktor guru.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di SDN Lariang Bangi I, kelengkapan fasilitas media pembelajaran elektronik seperti proyektor sudah tersedia. Namun jenis media elektronik yang digunakan termasuk monoton karena guru yang menggunakan media pembelajaran hanya menggunakan media presentasi *power point* tanpa ada desain lain.

Kegagalan siswa dalam memahami sesuatu itu terjadi manakala informasi yang mereka terima kurang jelas didengar, dibaca, dilihat atau diamati. Semakin banyak verbalisme, maka semakin abstrak pemahaman yang diterima. Untuk membantu proses belajar mengajar dan terdistribusinya materi dengan baik maka media pembelajaran dapat melengkapi pengayaan pengalaman *visual* tanpa obyek studi langsung berada di muka siswa. Di dalam mata pelajaran IPA khususnya, apabila tersedia media alami di sekitarnya, sebaiknya dimanfaatkan seefektif dan seefisien mungkin. Tetapi tidak semua media alami dapat dengan mudah dijumpai disekitar kita. Oleh karena itu kehadiran media akan sangat membantu kita agar dapat membantu siswa memberikan berbagai pengalaman, sekalipun dalam bentuk pengalaman tidak langsung. Diperlukan media pembelajaran yang dapat menunjang pembelajaran yang praktis dan mudah digunakan dimana saja.

Dalam perencanaan teknis, terdapat 5 langkah-langkah dalam penggunaan media *audio visual* (video) sebagai berikut: (1) membuka kegiatan pembelajaran oleh guru; (2) penyampaian materi pembelajaran oleh guru; (3) guru menjelaskan ulang materi pembelajaran; (4) guru memberikan penguatan mengenai materi pembelajaran yang telah diberikan dengan bantuan media *audio visual* video; (5) guru menutup pembelajaran dengan menyimpulkan materi pembelajaran, mengingatkan siswa tentang pentingnya materi yang telah dipelajari dan memotivasi siswa.

Materi terbentuknya tanah merupakan suatu materi dimana komponen dan mekanisme kerjanya tidak dapat dilihat secara langsung, sehingga dapat menyulitkan siswa dalam memahami materi sistem terbentuknya tanah. Media pembelajaran *audio visual* (video) diharapkan dapat menggambarkan seluruh komponen dan mekanisme kerja dari sistem terbentuknya tanah, dan juga diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami materi terbentuknya tanah serta mewujudkan situasi pembelajaran yang efektif. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada skema berikut ini:

Motivasi Belajar IPA pada siswa kelas V SDN Lariang Bangi I Kota Makassar rendah

*Pretest* Angket

Penerapan Media *Audio Visual* Video pada mata pelajaran IPA

*Post A*ngket

Analisis Data

Ada Pengaruh

Tidak Ada Pengaruh

**Gambar 2.1** Kerangka Pikir.

1. Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian merupakan dugaan sementara dari rumusan masalah yang telah dikemukakan. Hipotesis penelitian dalam penelitian ini adalah terdapat pengaruh penggunaan media *audio visual*  terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas V SDN Lariang Bangi I Kecamatan Makassar Kota Makassar. Hipotesis statistik pada penelitian ini dapat dirumuskan menjadi Hipotesa Nihil (Ho) dan Hipotesa Alternatif (Ha) sebagai berikut:

* 1. H0 : Tidak ada pengaruh penggunaan media pembelajaran *audio visual* (video) terhadap motivasi belajar siswa kelas V SDN Lariang Bangi I pada mata pelajaran IPA.
  2. Ha : Ada pengaruh penggunaan media pembelajaran *audio visual* (video)terhadap motivasi belajar siswa kelas V SDN Lariang Bangi I pada mata pelajarasn IPA.