

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Media Audio-Visual

1. Pengertian Media Audio-Visual

Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantar’. Sedangkan dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.¹ Di lain pihak, National Education Assosiation memberikan definisi lain dari media yaitu sebagai bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audio-visual dan peralatannya, dengan demikian media dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, atau dibaca.²

Media pendidikan adalah alat, mediator, dan penghubung yang menyebarkan, mengkomunikasikan atau mengkomunikasikan pesan dan gagasan yang merangsang pikiran, perasaan, tindakan, minat serta perhatian peserta didik sehingga terjadi proses belajar mengajar pada peserta didik.³

Dari berbagai pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa media dapat digunakan oleh guru sebagai sarana penyampaian informasi kepada siswa untuk mempermudah proses pembelajaran.

Pada awalnya penggunaan media pembelajaran dianggap sebagai alat bantu guru dalam melakukan proses belajar mengajar. Alat bantu

¹Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, ed. by Asfah Rahman, Ed.1., Cet. 4, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2003), hlm. 3.

²MuhammadRamli, Muhammad Ramli, *Media Dan Teknologi Pembelajaran*, 1.

³Ani Cahyadi, *Pengembangan Media Dan Sumber Belajar: Teori Dan Prosedur*, 3.

mengajar yang digunakan oleh guru hanya berupa bentuk visual seperti foto, gambar, grafis atau benda nyata lainnya. Media visual merupakan media yang berkaitan dengan indera penglihatan, serta sering digunakan oleh guru dalam proses mengajar. Melalui media ini dapat memberikan pemahaman dan memperkuat materi pembelajaran kepada siswa. Agar proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan efektif, muncullah media audio-visual sebagai media pembelajaran.

Media audiovisual adalah media yang mengandung unsur suara dan gambar. Media audio visual terdiri dari dua kata yaitu Audio dan Video. Audio berarti dapat didengar dan visual berarti dapat melihat. Jadi penggunaan media audio-visual adalah produksi dan penggunaan materi yang penyerapannya melalui pandangan dan pendengaran.⁴

Diantara jenis-jenis media pembelajaran yang lain, media yang baik digunakan untuk meningkatkan proses pembelajaran adalah media audio-visual. Karena, media ini menggabungkan antara pendengaran dan penglihatan yang dapat mempermudah siswa dalam memahami suatu materi pembelajaran. Penyajian materi dalam media audio-visual dapat menggantikan peran serta guru dalam proses belajar mengajar, sehingga guru bisa beralih menjadi fasilitator belajar untuk mendampingi siswa dalam penggunaan media. Media audio-visual ini dapat juga dimanfaatkan secara berulang-ulang sesuai kebutuhan. Penyajian materi pembelajaran yang menarik dapat membuat aktivitas belajar menjadi lebih menyenangkan sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

⁴Arsyad, *Media Pembelajaran*, 30.

2. Karakteristik Media Audio-Visual

Karakteristik media audio-visual antara lain:

- a. Mengatasi jarak dan waktu
- b. Mampu menggambarkan peristiwa-peristiwa masa lalu secara realistis dalam waktu singkat
- c. Dapat membawa siswa berpetualang
- d. Dapat digunakan secara berulang
- e. Pesan yang disampaikan mudah diingat
- f. Mengembangkan daya pikir anak
- g. Mengembangkan imajinasi
- h. Memperjelas hal-hal yang abstrak
- i. Berperan sebagai media utama untuk mendokumentasikan realita sosial yang akan dibahas di kelas
- j. Mampu berperan sebagai *storyteller* yang dapat memancing kreativitas anak⁵

Adapun indikator dari media audio visual yang peneliti gunakan antara lain:

- a. Mengembangkan daya pikir siswa
- b. Mengembangkan imajinasi
- c. Menarik perhatian

⁵ Tahan Suci Windasari and Harlinda Sofyan, "Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Dasar* 10, no. 1 (2019): 1–12, <https://doi.org/doi.org/10.21009/JPD.0101.01>.

3. Prinsip-Prinsip Media Audio-Visual

Media audio-visual digunakan sebagai upaya dalam meningkatkan mutu pendidikan. Dalam mengoptimalkan peranan media pembelajaran perlu memperhatikan sejumlah prinsip tertentu agar tercapai tujuan pembelajaran yang baik. Prinsip-prinsip itu adalah:

- a. Menentukan media dengan tepat, artinya sebaiknya guru memilih terlebih dahulu media mana yang sesuai dengan tujuan dan materi yang akan diajarkan.
- b. Menetapkan atau memperhitungkan subjek dengan tepat, artinya perlu diperhitungkan apakah penggunaan media itu sesuai dengan tingkat kemampuan siswa.
- c. Menyajikan media dengan tepat, artinya teknik dan metode penggunaan media dalam pembelajaran harus disesuaikan dengan tujuan, bahan, metode, waktu dan sarana pembelajaran yang ada.
- d. Menempatkan atau memperlihatkan media pada waktu, tempat dan situasi yang tepat, artinya kapan dan dalam situasi mana pada waktu mengajar media digunakan. Tentu tidak setiap saat selama proses pembelajaran guru harus menjelaskan materi dengan menggunakan media pengajaran.⁶

Berikut ini juga terdapat prinsip-prinsip media yang telah dikemukakan oleh Mayer, diantaranya:

- a. Prinsip multimedia

⁶Kompri, *Belajar; Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*, Edisi Pert (Yogyakarta: Media Akademi, 2017), 86.

Menambahkan ilustrasi pada teks dan animasi pada narasi akan membantu siswa lebih memahami materi atau penjelasan yang disajikan.

b. Prinsip keterdekatan ruang

Menampilkan gambar dan kata pada satu halaman atau layar dapat mudah untuk dipelajari daripada menampilkannya secara terpisah atau berbeda layar.

c. Prinsip keterdekatan waktu

Menampilkan gambar dan kata-kata secara berdampingan pada halaman atau layar dapat memudahkan siswa untuk memahami materi yang disajikan.

d. Prinsip koherensi

Penyajian kata dan gambar yang lebih ringkas dan penting akan lebih menarik dan efektif bagi siswa untuk memahami dan mempelajarinya.

e. Prinsip modalitas

Ketika menampilkan sebuah materi yang berisi animasi dan kata-kata, yang terbaik adalah menyajikannya dalam format naratif daripada *teks on screen*.

f. Prinsip redudansi

Ketika membuat gambar yang sedang dinarasikan, hindari menambahkan *teks on screen* yang hanya akan mengulangi kata-kata narasi.

g. Prinsip perbedaan individu

Penggunaan media ini lebih kuat terhadap siswa berpengetahuan rendah daripada siswa berpengetahuan tinggi, karena siswa berpengetahuan rendah kurang bisa melakukan pemrosesan kognitif ketika presentasi berlangsung.⁷

4. Fungsi dan Manfaat Media Audio-Visual

Penggunaan media sebagai salah satu faktor yang dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran, hal ini dikarenakan media memiliki fungsi dan manfaat yang secara langsung dan tidak langsung dapat mempengaruhi keinginan, minat, motivasi dan atensi siswa dalam proses belajar. Dale mengemukakan bahwa bahan-bahan audio-visual dapat memberikan banyak manfaat asalkan guru berperan aktif dalam proses pembelajaran.⁸ Beberapa manfaat praktis dari penggunaan media pengajaran didalam proses belajar mengajar adalah sebagai berikut:

- a. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- b. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga lebih mudah dipahami siswa dan memungkinkannya menguasai serta mencapai tujuan pembelajaran.
- c. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak merasa bosan dan guru tidak kehabisan tenaga.

⁷Mayer, *Multimedia Learning*, 3.

⁸Arsyad, *Media Pembelajaran*, 24.

- d. Siswa dapat melakukan lebih banyak kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain sebagainya.⁹

Selain memiliki berbagai manfaat praktis, media pembelajaran juga memiliki banyak fungsi, diantaranya sebagai berikut:

- a. Media sebagai sumber belajar

Media pembelajaran sebagai sumber belajar merupakan suatu komponen dari sistem pembelajaran yang meliputi pesan, orang, bahan, alat, teknik, dan lingkungan, yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Melalui sebuah media siswa dapat memperoleh informasi yang didapat sesuai kebutuhannya sehingga membentuk pengetahuan baru dalam dirinya.

- b. Fungsi semantik

Semantik berkaitan dengan “*meaning*” atau arti dari suatu kata, istilah, tanda atau simbol. Ketika seseorang menemukan kata atau istilah baru maka akan mencari tahu maknanya. Di sinilah alat bantu pendidikan berperan dalam memberikan pemahaman yang benar kepada peserta didik. Berbagai contoh media yang dapat melakukan semantik antara lain kamus, glosarium, internet, tape, dan televisi. Dalam hal ini media pembelajaran berfungsi untuk mengkonkretkan ide dan memberikan kejelasan agar pengetahuan belajar dapat lebih jelas dan mudah dimengerti.

⁹Ani Cahyadi, *Pengembangan Media Dan Sumber Belajar: Teori Dan Prosedur*, 27.

c. Fungsi manipulatif

Fungsi manipulatif adalah kemampuan suatu medium untuk menampilkan kembali suatu objek atau peristiwa dengan berbagai cara, tergantung pada kondisi, keadaan, tujuan, dan sasarannya. Manipulasi sering digunakan oleh guru untuk menggambarkan suatu benda yang terlalu besar, terlalu kecil, atau terlalu sulit untuk diakses oleh para siswa karena posisinya yang jauh dan prosesnya yang terlalu lama untuk melakukan observasi dalam waktu yang terbatas. Misalnya, proses metamorfosis kupu-kupu yang tidak memungkinkan diamati secara langsung selama proses pembelajaran, untuk itu dibutuhkan media sebagai penggunaannya yang bisa ditampilkan melalui sebuah gambar atau video.

d. Fungsi fiksatif (daya tangkap atau rekam)

Fungsi fiksatif adalah fungsi yang terkait dengan kemampuan untuk menyimpan dan menampilkan kembali objek atau peristiwa yang telah terjadi dalam jangka waktu yang lama atau lampau. Artinya, fungsi ini terkait dengan kemampuan merekam (*record*) suatu peristiwa atau objek dan menyimpannya dalam waktu yang tidak terbatas sehingga jika diperlukan dapat diputar kembali. Objek ini dapat divisualisasikan melalui media teks, visual, audio maupun video.

e. Fungsi distriburif

Fungsi distributif memiliki dua fungsi didalamnya yaitu mengatasi batas-batas ruang dan waktu. Contoh dari media ini adalah TV, TV

memberikan hiburan, informasi dan berbagai pengetahuan yang dapat dilihat oleh orang-orang diberbagai tempat dan kondisi yang berbeda.

f. Fungsi psikologis

Dari segi psikologis, media pembelajaran memiliki beberapa fungsi seperti fungsi atensi (perhatian siswa), fungsi afektif (sikap siswa), fungsi kognitif (pengetahuan), fungsi psikomotorik (keterampilan), fungsi imajinatif dan fungsi motivasi.¹⁰

5. Macam-Macam Media Audio-Visual

Media merupakan sarana dan prasarana yang dapat menunjang kegiatan belajar antara guru dan siswa. Tanpa adanya media yang digunakan, tentu proses pembelajaran tidak dapat berjalan dengan baik, termasuk dalam proses pembelajaran matematika. Mata pelajaran matematika secara umum dipandang sulit oleh sebagian siswa. Hal ini karena pembelajaran yang terlalu monoton atau tidak begitu menyenangkan. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran audio-visual supaya menarik perhatian siswa untuk belajar matematika. Berikut ini ada dua jenis media audio-visual yang dapat digunakan antara lain :

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

¹⁰Arsyad, *Media Pembelajaran*, 19–23.

Lebih lanjut terdapat jenis media pembelajaran audio-visual berdasarkan keadaannya, yang terdiri dari :

a. Media audio-visual murni

Audio-visual murni atau sering disebut dengan audio-visual gerak, yaitu media yang dapat menampilkan unsur suara dan unsur gambar yang bergerak. Suara dan gambar disini berasal dari satu sumber, contohnya seperti film *video-cassette*.

b. Media audio-visual tidak murni

Audio-visual tidak murni, yaitu unsur suara dan gambarnya berasal dari sumber yang berbeda. Audio-visual ini sering disebut juga dengan audio-visual diam plus suara yaitu media yang menampilkan suara dan gambar diam seperti *sound slide* (film bingkai suara).¹¹

Jadi, dapat disimpulkan bahwa media audio-visual terdiri dari dua ranah yaitu pendengaran dan penglihatan. Media ini terbagi menjadi beberapa bagian menurut jenis dan keadaannya. Dalam hal ini, peneliti menggunakan media audio-visual jenis gerak yaitu video dalam melakukan pembelajaran matematika. Dengan adanya penggunaan media video ini, diharapkan siswa dapat menangkap pembelajaran yang disampaikan dan proses belajar pun menjadi menyenangkan.

6. Keuntungan dan Keterbatasan Media Audio-Visual

Setiap media pembelajaran pasti mempunyai keuntungan dan keterbatasan, begitu pula dengan media audio-visual. Dalam penggunaannya terdapat beberapa keuntungan, antara lain :

¹¹Arsyad, 114.

- a. Dapat melengkapi pengalaman-pengalaman dasar dari siswa ketika mereka membaca, berdiskusi, berpraktek, dan lain-lain. Dapat menampilkan tayangan sebagai pengganti alam sekitar dan dapat menunjukkan obyek yang biasanya tidak terlihat.
- b. Dapat menggambarkan suatu proses secara tepat yang dapat disaksikan secara berulang-ulang.
- c. Di samping mendorong dan meningkatkan motivasi, media audio-visual dapat menanamkan sikap dan segi-segi afektif lainnya. Seperti, tayangan kesehatan yang menyajikan proses berjangkitnya penyakit diare yang dapat membuat siswa sadar terhadap pentingnya menjaga kebersihan makanan dan lingkungan.
- d. Mengandung nilai-nilai positif yang dapat mengundang pemikiran dan pembahasan dalam kelompok siswa.
- e. Menyajikan peristiwa yang berbahaya bila dilihat secara langsung seperti lahar gunung berapi atau perilaku binatang buas.
- f. Dapat digunakan dalam kelompok besar atau kelompok kecil, kelompok heterogen maupun perorangan.
- g. Dampak mempersingkat gambaran kejadian normal. Misalnya, bagaimana bunga mekar, dimulai dengan kuncup bunga dan diakhiri dengan kuncup yang sudah berbunga.¹²

Berikut ini juga terdapat beberapa keterbatasan yang dimiliki oleh media audio-visual, diantaranya sebagai berikut :

¹²Arsyad, 48.

- a. Dalam pengadaannya memerlukan biaya yang mahal dan waktu yang banyak.
- b. Pada saat tayangan mulai disajikan, gambar-gambar bergerak terus sehingga tidak semua siswa mampu mengikuti informasi yang ingin disampaikan melalui tayangan tersebut.
- c. Pada media audio-visual ini terutama video pembelajaran yang tersedia tidak selalu sesuai dengan kebutuhan dan tujuan belajar yang diinginkan, kecuali video ini dirancang dan diproduksi khusus untuk kebutuhan sendiri.¹³

B. Motivasi Belajar Siswa

1. Pengertian Motivasi Belajar

Motivasi berasal dari kata “motif” yang dapat diartikan sebagai “daya penggerak yang telah menjadi aktif”. Motivasi menjadi aktif pada saat-saat tertentu ketika kebutuhan untuk mencapai suatu tujuan sangat mendesak/jelas.¹⁴ Motivasi juga bisa diartikan sebagai suatu perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan timbulnya afektif dan reaksi untuk mencapai tujuan.¹⁵ Karena seseorang mempunyai tujuan dalam aktivitasnya, maka mereka mempunyai motivasi yang kuat dengan berbagai macam upaya yang dapat dilakukan untuk mencapainya.

¹³Arsyad, 50.

¹⁴Kompri, *Belajar; Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*, Ed. 1., Cet. 1, (Yogyakarta: Media Akademi, 2017), 108.

¹⁵Kompri, *Motivasi Pembelajaran Perspektif Guru Dan Siswa*, ed. by Adriyani Khamisyah, Cet. 1 (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2015), 229.

Dengan demikian, motivasi merupakan dorongan dasar yang menggerakkan seseorang bertingkah laku. Dorongan ini ada dalam diri seseorang yang sedang bergerak untuk melakukan sesuatu sesuai dengan dorongan dalam dirinya. Dengan demikian, tindakan seseorang berdasarkan motif tertentu mengandung pokok persoalan motif yang mendasarinya.¹⁶

Terkait dengan teori motivasi, Maslow berpendapat bahwa manusia mempunyai lima tingkat kebutuhan dasar, yaitu :

- a. Kebutuhan fisiologis, berkaitan dengan kelangsungan hidup (seperti rasa lapar, haus, istirahat, dan lain-lain).
- b. Kebutuhan akan perasaan aman, tidak dalam arti fisik semata tetapi juga mental, psikologikal dan intelektual.
- c. Kebutuhan sosial.
- d. Kebutuhan akan penghargaan diri, yang umumnya tercermin dalam berbagai simbol-simbol status.
- e. Kebutuhan akan aktualisasi diri, dalam arti tersedianya kesempatan bagi seseorang untuk mengembangkan potensi yang terdapat dalam dirinya sehingga berubah menjadi kemampuan nyata.¹⁷

Teori Maslow dapat diterapkan pada berbagai aspek kehidupan manusia. Dalam dunia pendidikan, teori ini diwujudkan dengan memenuhi kebutuhan peserta didik untuk mencapai hasil belajar yang maksimal dan lebih baik.

¹⁶Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi Dan Pengukurannya*, ed. by Junwinanto, Ed. 1, Cet. 14, (Jakarta: Bumi Aksara, 2016), 1.

¹⁷Uno, 230.

Dalam hal ini belajar didefinisikan sebagai usaha sadar yang dilakukan oleh individu dalam perubahan tingkah laku baik melalui latihan dan pengalaman yang menyangkut aspek-aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik untuk memperoleh tujuan tertentu.¹⁸ Belajar juga merupakan proses usaha sadar yang dilakukan oleh individu untuk suatu perubahan dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak memiliki sikap menjadi bersikap benar, dari tidak terampil menjadi terampil.¹⁹ Jadi kesimpulan dari definisi diatas, belajar merupakan proses perubahan tingkah laku seseorang sebagai hasil dari aktivitas yang dilakukan dari hasil pengalaman.

Dalam proses belajar, motivasi sangat diperlukan. Motivasi sangat menentukan tingkat berhasil tidaknya kegiatan dalam pembelajaran. Belajar tanpa adanya motivasi akan sulit untuk berhasil. Sebab, seseorang yang tidak mempunyai motivasi dalam belajar, tidak akan mungkin untuk melakukannya. Jadi, dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar merupakan dorongan yang dapat timbul dalam diri seseorang untuk melakukan sebuah proses perubahan tingkah laku atau sikapnya, maupun pada keterampilan dan pengetahuannya, yang dihasilkan dari pengalaman dalam mencapai tujuan pembelajaran.

2. Jenis-Jenis Motivasi Belajar

Pada dasarnya motivasi memiliki beberapa jenis dilihat dari berbagai sudut pandang. Jenis-jenis motivasi tersebut antara lain:

a. Motivasi dilihat dari dasar pembentukannya terbagi atas :

¹⁸Kompri, *Belajar; Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*, 1.

¹⁹Chandra Ertikanto, *Teori Belajar Dan Pembelajaran*, Ed. 1, Cet.1, (Yogyakarta: Media Akademi, 2016), 1.

- 1) Motif-motif bawaan yaitu motif yang dibawa sejak lahir, jadi motivasi itu ada tanpa dipelajari, seperti dorongan untuk makan, minum, dan sebagainya.
 - 2) Motif-motif yang dipelajari, yaitu motif yang timbul karena dipelajari, contohnya adalah dorongan untuk belajar mengenai suatu cabang ilmu pengetahuan baik tentang pendidikan, sosial dan lain-lain.
- b. Motivasi jasmaniah dan rohaniah, yang termasuk ke dalam motivasi jasmaniah adalah seperti refleks, insting otomatis, nafsu. Sedangkan yang termasuk motivasi rohaniah ialah kemauan.²⁰
- c. Motivasi intrinsik dan ekstrinsik
- 1) Motivasi intrinsik, yaitu motivasi internal untuk melakukan sesuatu demi sesuatu itu sendiri (tujuan itu sendiri). Misalnya, siswa belajar untuk ujian karena menyukai materi yang diujikan. Siswa termotivasi untuk belajar ketika diberi pilihan, dengan senang hati menerima tantangan yang sesuai dengan kemampuannya, dan diberi imbalan dengan nilai-nilai informasi yang tidak boleh digunakan untuk mengontrol perilaku siswa, misalnya guru memberi pujian kepada siswa.
 - 2) Motivasi ekstrinsik, yaitu melakukan sesuatu untuk mendapatkan sesuatu yang lain (cara untuk mencapai tujuan). Motivasi ekstrinsik sering dipengaruhi oleh insentif eksternal seperti imbalan dan hukuman. Misalnya, murid belajar keras dalam

²⁰Kompri, *Belajar; Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*, 114.

menghadapi ujian untuk nilai yang baik. Ada dua cara untuk menggunakan hadiah. Sebagai insentif untuk menyelesaikan tugas, yang tujuannya adalah untuk mengontrol perilaku siswa dan menginformasikan perolehan keterampilan.²¹

3. Indikator Motivasi Belajar

Hakikat motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur yang mendukung. Hal ini mempunyai peranan penting dalam mencapai keberhasilan belajar seseorang.

Menurut Hamzah B. Uno, indikator motivasi belajar dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

- a. Adanya hasrat dan keinginan berhasil
 - b. Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar
 - c. Adanya harapan dan cita-cita masa depan
 - d. Adanya penghargaan dalam belajar
 - e. Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar
 - f. Adanya lingkungan belajar yang kondusif sehingga memungkinkan seseorang siswa dapat belajar dengan baik.²²
- a. Adanya hasrat dan keinginan berhasil

Hasrat dan keinginan untuk berhasil dalam belajar dan dalam kehidupan sehari-hari pada umumnya disebut motif berprestasi, yaitu motif untuk memperoleh kesempurnaan atau motif untuk berhasil

²¹Kompri, *Motivasi Pembelajaran Perspektif Guru Dan Siswa*, 232.

²²Uno, *Teori Motivasi Dan Pengukurannya*, 30.

dalam melakukan suatu tugas maupun pekerjaan. Seseorang yang mempunyai motif berprestasi tinggi akan berusaha untuk menyelesaikan tugas-tugasnya secara tuntas tanpa menunda-nunda pekerjaannya. Penyelesaian tugas ini bukanlah karena dorongan dari luar, melainkan dari upaya pribadi.

b. Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar

Penyelesaian suatu tugas tidak selamanya dilatar belakangi oleh motif berprestasi atau keinginan untuk berhasil, tetapi kadang kala terdapat juga beberapa individu menyelesaikan suatu pekerjaan dengan motif berprestasi tinggi karena untuk menghindari sebuah kegagalan atau ketakutan dalam belajar.

Seorang siswa mungkin tampak mengerjakan tugas dengan tekun karena untuk menghindari sebuah kegagalan, jika dia tidak dapat menyelesaikan tugasnya dengan baik maka dia akan mendapat malu dari gurunya, di olok-olok oleh temannya, atau bahkan dihukum oleh orangtua. Seseorang yang memiliki motivasi belajar berarti dalam dirinya ada dorongan yang menyebabkan dia ingin belajar. Dari keterangan diatas tampak bahwa “Keberhasilan” seorang siswa tersebut disebabkan oleh dorongan atau rangsangan dari luar dirinya juga.²³

c. Adanya harapan dan cita-cita masa depan

Harapan didasari pada keyakinan bahwa seseorang yang dipengaruhi oleh perasaan mereka tentang gambaran hasil tindakan

²³Uno, 30.

mereka. Contohnya seorang siswa yang menginginkan nilai bagus serta ingin menjadi juara di kelasnya akan tekun belajar karena mereka menganggap dengan tekun belajar mereka akan memperoleh nilai yang bagus pula.²⁴

d. Adanya penghargaan dalam belajar

Pernyataan verbal atau penghargaan dalam bentuk lainnya terhadap perilaku yang baik atau hasil belajar siswa yang baik merupakan cara paling mudah dan efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Pernyataan seperti “bagus”, “hebat” dan lain-lain disamping akan menyenangkan siswa juga mengandung makna interaksi dan pengalaman pribadi yang langsung antara siswa dengan guru dengan penyampaiannya yang konkret.²⁵

Berilah pujian yang wajar terhadap setiap keberhasilan siswa, motivasi akan tumbuh jika siswa merasa dihargai. Memberikan sebuah pujian tidak selamanya harus menggunakan kata-kata, pujian sebagai penghargaan bisa dilakukan dengan isyarat misalnya, senyuman dan anggukan yang wajar, atau mungkin dengan tatapan mata yang meyakinkan.²⁶

e. Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar

Simulasi maupun permainan merupakan salah satu proses yang sangat menarik bagi siswa. Suasana yang menarik menyebabkan proses belajar menjadi lebih bermakna sehingga timbul keseriusan

²⁴Uno, 48.

²⁵Uno, 34.

²⁶Wina Sanjaya, *Kurikulum Dan Pembelajaran* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2013), 262.

dan semangat dalam belajar. Sesuatu yang bermakna akan selalu diingat, dipahami dan dihargai.²⁷

- f. Adanya lingkungan belajar yang kondusif sehingga memungkinkan seseorang siswa dapat belajar dengan baik.

Pada umumnya motif dasar yang bersifat pribadi muncul dalam tindakan individu setelah dibentuk oleh lingkungan. Lingkungan belajar yang kondusif dapat menjadi salah satu faktor sebagai pendorong belajar siswa, dengan demikian siswa mampu memperoleh bantuan yang tepat ketika mengalami kesulitan dalam belajar. Seorang siswa yang berpenampilan rapi dan selalu tenang didalam kelas maka akan tercipta suasana belajar yang menyenangkan.²⁸ Suasana kelas yang menyenangkan dapat memungkinkan siswa beraktivitas dengan penuh semangat dan gairah. Usahakan agar kelas tetap dalam suasana hidup dan segar, terbebas dari rasa tegang. Untuk itu guru perlu sesekali menyelipkan hal-hal yang lucu ketika pembelajaran berlangsung.²⁹

4. Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar

Terdapat empat peran guru sebagai pengajar yang berhubungan dengan cara peningkatan motivasi belajar siswa, antara lain :

- a. Guru harus menggairahkan peserta didik, artinya guru harus menghindari hal-hal yang monoton dan membosankan dalam pembelajaran.

²⁷Uno, *Teori Motivasi Dan Pengukurannya*, 35.

²⁸Uno, 40.

²⁹Sanjaya, *Kurikulum Dan Pembelajaran*, 262.

- b. Memberikan harapan realistis, artinya guru harus memelihara harapan-harapan siswa yang realistis dan memodifikasi harapan-harapan yang kurang realistis.
- c. Memberikan insentif, artinya guru diharapkan memberikan hadiah kepada siswa (dapat berupa pujian, angka yang baik, dan sebagainya) atas keberhasilannya, sehingga siswa terdorong untuk melakukan usaha lebih lanjut guna mencapai tujuan pembelajaran.
- d. Mengarahkan perilaku siswa, artinya guru harus memberikan respon terhadap siswa yang tidak terlibat secara langsung dalam pembelajaran agar berpartisipasi aktif.

Berkaitan dengan upaya peningkatan motivasi belajar siswa, French dan Raven menyarankan sejumlah cara, diantaranya :

- a. Penggunaan pujian verbal
- b. Penggunaan tes dan nilai secara bijaksana
- c. Membangkitkan rasa ingin tahu dan hasrat eksplorasi
- d. Memanfaatkan apersepsi siswa
- e. Penggunaan simulasi dan permainan
- f. Melakukan hal yang luar biasa
- g. Meminta siswa untuk mempergunakan hal-hal yang telah dipelajari sebelumnya.³⁰

³⁰Kompri, *Belajar; Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*, 112.

C. Koneksi Matematis

1. Pengertian Koneksi Matematis

Koneksi matematika merupakan salah satu standar yang harus dimiliki siswa dalam mempelajari matematika, sebagaimana yang ditetapkan dalam NCTM, yaitu: kemampuan pemecahan masalah (*problem solving*), kemampuan penalaran (*reasoning*), kemampuan komunikasi (*communication*), kemampuan koneksi (*connection*), dan kemampuan representasi (*representation*).³¹

Kata koneksi berasal dari bahasa Inggris yaitu *connection* yang artinya kaitan atau hubungan. Kemampuan koneksi matematis bisa diartikan sebagai kemampuan untuk mengkaitkan atau menghubungkan ide-ide dalam matematika, sehingga koneksi memiliki peran yang penting dalam upaya meningkatkan pemahaman matematika.

Pada dasarnya matematika merupakan ilmu yang terstruktur dari yang sederhana sampai yang kompleks. Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa terdapat hubungan antar konsep-konsep matematika. Hal ini sesuai dengan pendapat Bruner bahwa antar konsep matematika yang satu dengan konsep yang lain mempunyai keterkaitan yang erat, baik dari segi isi maupun dari segi penggunaan rumus-rumusnya.³² Sumber lain mengatakan bahwa ada dua jenis standar koneksi matematika, yaitu standar internal dan yang terkait antara matematika dan ide matematika

³¹National Council of Teachers of Mathematics, *Executive Summary Principles and Standards for School Mathematics*, 2000, 4, https://www.rainierchristian.org/NCTM_principles-and-standards-for-school-mathematics.pdf.

³²Zubaidah Amir and Risnawati, *Psikologi Pembelajaran Matematika* (Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2015), 170.

yang perlu dihubungkan dengan dunia nyata dan mata pelajaran lainnya.³³ Oleh karena itu, matematika seperti mata rantai yang saling berhubungan, jika ada salah satu rantai yang hilang maka rantai tersebut tidak akan bisa dihubungkan lagi. Maksudnya jika ada satu saja topik yang terlewatkan atau tidak dipahami siswa dengan baik, maka siswa akan kesulitan untuk menerima materi selanjutnya.

Menurut Romli, koneksi matematis dapat diartikan sebagai pengaitan ide-ide matematika baik antar topik di dalam matematika maupun dengan topik pada bidang lain, serta antara topik matematika dengan kehidupan sehari-hari.³⁴ Kusuma juga mengatakan bahwa koneksi matematis merupakan kemampuan seseorang dalam menunjukkan hubungan matematis internal dan eksternal, yang meliputi hubungan antar topik matematika, hubungan dengan disiplin ilmu lain dan hubungan dalam kehidupan sehari-hari.³⁵

Berdasarkan pernyataan yang telah diuraikan tersebut, dapat dikatakan bahwa koneksi matematis adalah kemampuan mengaitkan konsep-konsep antar topik dalam matematika, serta mengaitkan matematika dengan bidang studi lainnya dan mengaitkan matematika dengan kehidupan sehari-hari.

³³Jhon A. Van De Walle, *Matematika Sekolah Dasar Dan Menengah* (Jakarta: Erlangga, 2008), 5.

³⁴Muhammad Romli, "Profil Koneksi Matematis Siswa Perempuan SMA Dengan Kemampuan Matematika Tinggi Dalam Menyelesaikan Masalah Matematika," *Jurnal Ilmu Pendidikan Matematika* 1, no. 2 (2016): 145–57, <https://doi.org/https://doi.org/10.26877/jipmat.v1i2.1241>.

³⁵Nurma Izzati, "Pengaruh Kemampuan Koneksi Dan Disposisi Matematis Terhadap Hasil Belajar Geometri Bidang Datar Mahasiswa Iain Syekh Nurjati Cirebon," *Eduma : Mathematics Education Learning and Teaching* 6, no. 2 (2017): 33, <https://doi.org/10.24235/eduma.v6i2.2231>.

2. Indikator Koneksi Matematis

Kemampuan koneksi matematis dapat diukur dengan memperhatikan indikator-indikator kemampuan koneksi matematis. Indikator tersebut dapat dijadikan acuan dalam pembuatan soal dan pedoman untuk menilai jawaban siswa.

NCTM merangkum indikator koneksi matematis dalam tiga komponen besar yaitu:

- a. Mengenali dan menggunakan hubungan antar ide-ide dalam matematika.
- b. Memahami keterkaitan ide-ide matematika dan membantu ide matematika baru yang lain sehingga menghasilkan suatu keterkaitan yang menyeluruh.
- c. Mengenali dan mengaplikasikan satu konten matematika kedalam konten matematika lain dan ke lingkungan di luar matematika.³⁶

Sumarmo mengemukakan indikator dari kemampuan koneksi matematis sebagai berikut:

- a. Mencari hubungan berbagai representasi konsep dan prosedur.
- b. Memahami hubungan di antara topik matematika.
- c. Menerapkan matematika dalam bidang studi lain atau kehidupan sehari-hari.
- d. Memahami representasi ekuivalen suatu konsep.
- e. Mencari hubungan satu prosedur dengan prosedur lain dalam representasi yang ekuivalen.

³⁶Heris Herdiana, Euis Eti Rohaeti, and Utari Sumarmo, *Hard Skill and Soft Skills Matematik Siswa* (Bandung: Refika Aditama, 2018), 85.

- f. Menerapkan hubungan antar topik matematika, dan antar topik matematika dengan topik di luar matematika.³⁷

Dari beberapa pendapat tersebut, indikator kemampuan koneksi matematis yang peneliti gunakan adalah:

- a. Menghubungkan antar topik matematika
- b. Menghubungkan matematika dengan bidang studi lain atau kehidupan sehari-hari

3. Faktor Yang Mempengaruhi Koneksi Matematis Siswa

Koneksi matematis merupakan salah satu bagian dari hasil belajar. Jika peserta didik mampu memahami materi, bisa menyelesaikan soal maka dapat dikatakan bahwa ia telah berhasil dalam belajar. Berikut ini ada dua faktor yang dapat mempengaruhi belajar siswa, diantaranya:

- a. Faktor Internal

- 1) Faktor Jasmaniah

Kondisi jasmaniah yang memadai, baik yang bersifat bawaan maupun yang diperoleh dapat mempengaruhi semangat dan intensitas dalam mengikuti pelajaran dan hasil belajarnya. Hal ini meliputi panca indra yang sehat, tidak mengalami cacat (gangguan) tubuh, sakit, atau perkembangan yang tidak sempurna.

- 2) Faktor Psikologis

Banyaknya faktor yang termasuk dalam aspek psikologis yang dapat memengaruhi kualitas proses dan hasil belajar siswa

³⁷Lestari and Negara, *Penelitian Pendidikan Matematika*, 83.

diantaranya: minat, motivasi, sikap, bakat, intelegensi dan perhatian siswa itu sendiri.

b. Faktor Eksternal

1) Faktor Keluarga

Siswa yang belajar akan menerima pengaruh dari keluarga berupa: cara orangtua mendidik, relasi antara anggota keluarga, keadaan keluarga, pengertian orangtua, keadaan ekonomi keluarga, latar belakang kebudayaan dan suasana rumah.

2) Faktor Sekolah

Faktor sekolah yang mempengaruhi belajar ini mencakup metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, pelajaran dan waktu sekolah, standar pelajaran, keadaan gedung, metode belajar dan tugas rumah.

3) Faktor Masyarakat

Masyarakat merupakan faktor eksternal yang juga berpengaruh terhadap belajar siswa. pengaruh ini terjadi karena keberadaan peserta didik dalam masyarakat, yaitu teman bergaul, kegiatan lain di luar sekolah dan cara hidup di lingkungan masyarakat.³⁸

D. Variabel Penelitian

Variabel penelitian merupakan sifat atau nilai dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk

³⁸Slameto, *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya* (Jakarta: Rineka Cipta, 2003), 54.

dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.³⁹ Dalam penelitian ini terdapat dua variabel penelitian, diantaranya :

1. Variabel Independen atau Variabel Bebas (X)

Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat). Dalam penelitian ini variabel X sebagai variabel bebas yaitu media audio-visual.

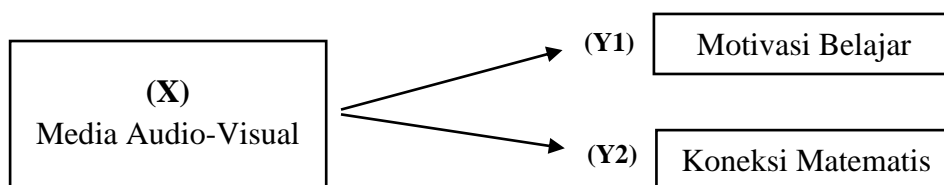
2. Variabel Dependen atau Variabel Terikat (Y)

Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Dalam penelitian ini variabel Y sebagai variabel terikat yaitu motivasi belajar (Y1) dan koneksi matematis siswa (Y2).

E. Kerangka Teoritis

Berdasarkan landasan teori diatas, terdapat tiga variabel pada penelitian yang akan peneliti lakukan yaitu media audio visual terhadap motivasi dan koneksi matematis siswa. Agar tergambar dengan jelas apa yang peneliti maksud, akan peneliti gambarkan pada bagan berikut ini :

Gambar 1.1 Kerangka Teoritis



³⁹Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*, Cet. ke-19 (Bandung: Alfabeta, 2013), 38.

Terkait dengan teori motivasi, Maslow berpendapat bahwa manusia mempunyai lima tingkat kebutuhan dasar, yaitu :

- a. Kebutuhan fisiologis, berkaitan dengan kelangsungan hidup (seperti rasa lapar, haus, istirahat, dan lain-lain).
- b. Kebutuhan akan perasaan aman, tidak dalam arti fisik semata tetapi juga mental, psikologikal dan intelektual.
- c. Kebutuhan sosial.
- d. Kebutuhan akan penghargaan diri, yang umumnya tercermin dalam berbagai simbol-simbol status.
- e. Kebutuhan akan aktualisasi diri, dalam arti tersedianya kesempatan bagi seseorang untuk mengembangkan potensi yang terdapat dalam dirinya sehingga berubah menjadi kemampuan nyata.⁴⁰

Teori Maslow dapat diterapkan pada berbagai aspek kehidupan manusia. Dalam dunia pendidikan, teori ini diwujudkan dengan memenuhi kebutuhan peserta didik untuk mencapai hasil belajar yang maksimal dan lebih baik.

Menurut Sumarmo koneksi matematis merupakan hubungan dari ide-ide atau gagasan yang digunakan untuk merumuskan dan menguji topik-topik matematika secara deduktif.⁴¹ Selain itu NCTM menyebutkan koneksi matematis diartikan bahwa matematika bukanlah kumpulan ilmu yang terpisah. Matematika adalah bidang ilmu yang terintegrasi. Ketika siswa menghubungkan ide-ide matematika, pemahaman bisa lebih dalam dan dapat bertahan lama. Siswa dapat melihat matematika sebagai kesatuan yang utuh. Dapat melihat hubungan

⁴⁰Uno, *Teori Motivasi Dan Pengukurannya*, 230.

⁴¹ Azwida Rosana Maulida, Hardi Suyitno, and Tri Sri Noor Asih, "Pembelajaran Keterampilan Membaca Matematika Pada Siswa Sekolah Menengah," *Jurnal Prisma 2* (2019): 724–31.

matematika dalam interaksi yang kaya antara topik matematika, dalam konteks yang berhubungan dengan mata pelajaran matematika lainnya, dan dalam kehidupan serta pengalaman sendiri.⁴²

F. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan pernyataan atau tanggapan yang sifatnya sementara tentang fenomena yang akan diselidiki. Hipotesis berguna untuk membantu peneliti agar mencapai hasil penelitiannya, yang dihipotesiskan adalah pernyataan yang ada pada rumusan masalah.⁴³ Adapun hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Ada pengaruh yang signifikan media audio visual terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas V MI Miftahul Abror Mangunrejo.
2. Ada pengaruh yang signifikan media audio visual terhadap koneksi matematis siswa kelas V MI Miftahul Abror Mangunrejo.
3. Ada pengaruh yang signifikan media audio visual terhadap motivasi dan koneksi matematis siswa kelas V MI Miftahul Abror Mangunrejo.

⁴² Saminanto, "Pengembangan Model Pembelajaran Konstruktivis, Integratif Dan Kontekstual Untuk Menumbuhkan Kemampuan Koneksi Matematika" (Semarang, 2018).

⁴³Dr. Deni Darmawan, S.Pd., M.Pd., *Metode Penelitian Kuantitatif*, ed. by Pipih Latifah, Cetakan ketiga (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2016), 11.